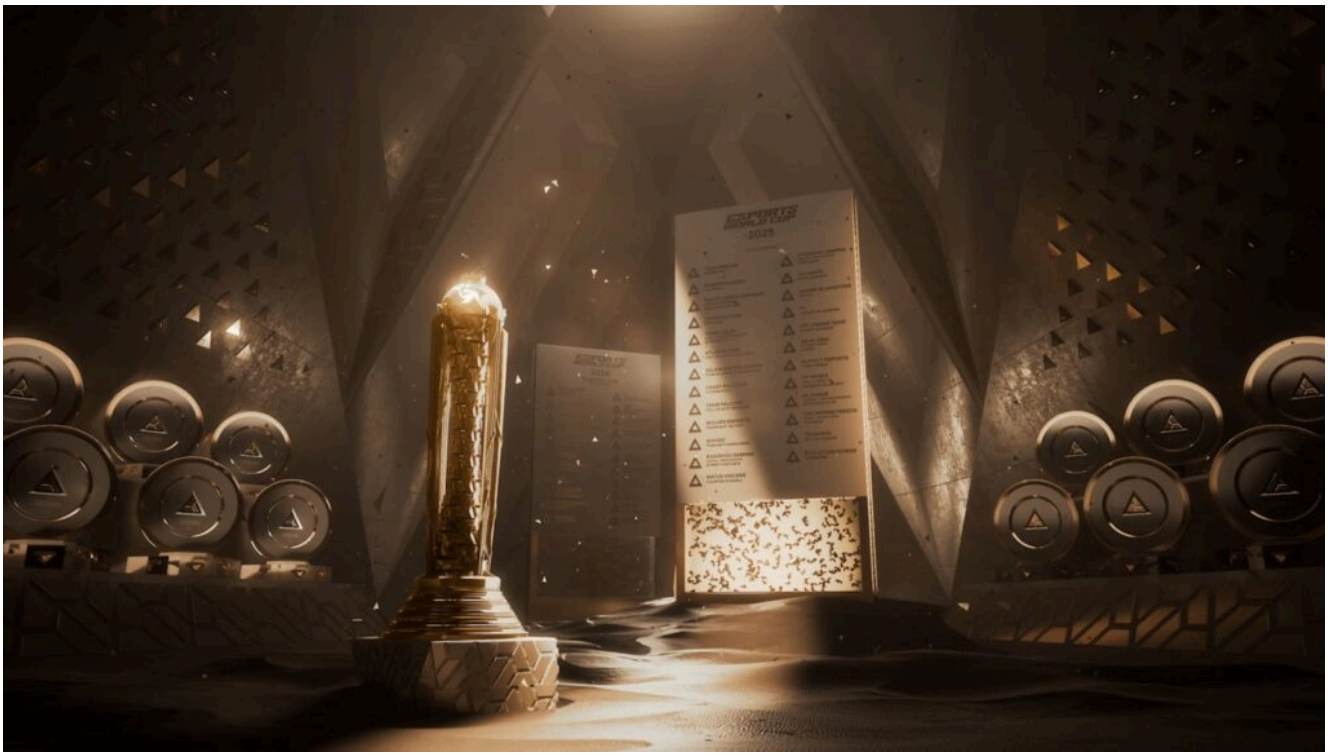
# كأس العالم للرياضات الإلكترونية يكشف عن عودة نظام الكؤوس في نسخة 2025

6 يوليو، 2025



أعلن كأس العالم للرياضات الإلكترونية عن عودة نظام الكؤوس الفريد من نوعه ضمن بطولة كأس العالم للرياضات الإلكترونية 2025، ما يعزز مكانة البطولة في المشهد الرياضي العالمي، ويرسّخ مبدأ تقدير التميز في جميع مراحل المنافسة، مجسداً روح التحدي والإثارة عبر مختلف الألعاب.

وانطلق نظام الكؤوس لأول مرة في نسخة 2024، ويتميز بأربعة عناصر رئيسية: المفتاح، ودرع بطولات الألعاب، وكأس بطولة الأندية، والحائط الشرفي للأبطال؛ الذي يوثق تاريخ الفائزين في منافسات كأس العالم للرياضات الإلكترونية. ويتوسط هذا النظام كأس بطولة الأندية الذي صمم بالتعاون مع دار التصميم العالمية Thomas Lyte، بينما تم تصميم بقية العناصر، مثل المفاتيح وكؤوس الألعاب والحائط الشرفي للأبطال، بالشراكة مع الاستوديو الإبداعي Holy Grail، لتعود جميعها هذا العام إلى الرياض تكريماً للأبطال الذين يعتلون القمة في أكبر حدث تنافسي في العالم.

ويحصل كل مشارك على مفتاح شخصي، يتكون من جزء داخلي محفور داخل إطار قابل للفصل. ويعبر هذا المفتاح عن حق اللاعب في المشاركة ويؤكد مكانته بين أفضل اللاعبين في العالم. أما بالنسبة للأبطال العائدين للدفاع عن ألقابهم فيحصلون على مفتاح بتصميم خاص يميز حضورهم كمدافعين عن الألقاب التي حصدوها.

وعند فوز فريق أو لاعب ببطولة، يُوضع مفتاحه داخل درع البطولة الخاصة به، ليكتمل بذلك تصميم الكأس معلناً انتصاره. وبعدها يوضع إطار المفتاح الفائز داخل الحائط الشرفي للأبطال الذي يُعد بمثابة سِجل يوثق أسماء الأندية واللاعبين والألعاب التي تُشكّل ملامح كأس العالم للرياضات الإلكترونية 2025. وسيظل الحائط الشرفي للأبطال معروضاً طوال البطولة وما بعدها، كتقدير دائم للتفوق والتنافس النزيه.

وبالمقابل، يسلّم اللاعبون والفرق الذين خرجوا من المنافسة مفاتيحهم، ليتم سحقها، ثم تُغلف بقايا المفاتيح بمادة خاصة وتضاف إلى قاعدة الحائط الشرفي للأبطال، في دلالةٍ رمزية تروي قصص الذين لم يحالفهم الحظ. وكتتويجٍ لمسيرته الحافلة، يختار بطل كل لعبة ثلاثة من مفاتيح الفرق المهزومة ليتم تثبيتها في قاعدة درعه الخاص، تذكاراً رمزياً للخصوم الذين تخطاهم في رحلته نحو القمة.

وفي هذا السياق، صرّح رالف رايشرت، الرئيس التنفيذي لمؤسسة كأس العالم للرياضات الإلكترونية، قائلاً: "صُمّم نظام الكؤوس ليجسّد روح المنافسة ويخلّد رحلة كل لاعب وإرثه حتى بعد مغادرته ساحة التحدي. وتقوم فكرته الجوهرية على تحويل الجهود المبذولة إلى قصة حية نابضة، حيث يعكس كل مفتاح وإطار وكل إضافة إلى الحائط الشرفي للأبطال الطموح والإصرار المتواصل لأولئك الذين يختارون خوض غمار المنافسة. كل مواجهة تحمل ذكرى لا تُمحى، وكل قرار يساهم في نحت التاريخ الذي يدون اليوم بحروف من ذهب على الحائط الشرفي للأبطال لتكريم مسيرتهم".

وصُمّم كأس بطولة الأندية بالتعاون مع دار Thomas Lyte البريطانية الشهيرة، والمعروفة عالمياً بابتكار وصيانة بعض أشهر الكؤوس العالمية. وجاء تصميم الكأس بلمسات يدوية دقيقة، مستخدماً أكثر من 9 كيلوجرامات من الفضة النقية المطلية بالذهب عيار 24 قيراطاً، ويصل ارتفاعه إلى 60 سنتيمتراً، ليجسّد مزيجاً من الفخامة والإبداع. ويتألف التصميم من مثلثات متداخلة تشكّل جذع نخلة ترمز إلى الثقافة السعودية الأصيلة، بينما تجسّد الكرة

الأرضية التي تزين قمّة التاج رمزية الانتصار العالمي. كما استُلهمت فكرة المقابض الملتوية من أسلاك الحاسوب، في تجسيدٍ لروح الابتكار والتكنولوجيا التي تمثل جوهر البطولة.

من جانبه، قال ليام مالوري-فيبرت، رئيس قسم التسويق والعلامة التجارية لدى Thomas Lyte: "نفخر في Thomas Lyte بتصميم وصناعة أول كأس لبطولة الأندية في كأس العالم للرياضات الإلكترونية، ليكون رمزاً طموحاً يتوّج قمة المنافسة العالمية. وبالتعاون الوثيق مع فريق البطولة المبدع، مزجنا سنواتٍ من الحرفية المتقنة والابتكار والشغف في هذا العمل، لتكون النتيجة تحفة تليق بالأبطال الحقيقيين لعالم الرياضات الإلكترونية".

ويعود هذا العام الإبداع البصري الفريد الذي يرافق العرض السينمائي لنظام الكؤوس، من إنتاج استوديو Territory Studio الحائز على جوائز عالمية. وقد قُدّم الفيلم ضمن بيئة ديناميكية ثلاثية الأبعاد تمزج بين العناصر المعمارية الجريئة والتصاميم المستقبلية، ليجسّد شراسة المنافسة عبر رمزية المثلثات، والتحولات الرملية التي ترمز إلى التغيّر المستمر، وحالة التفاعل النابضة بالحياة بين مفاتيح اللاعبين.

ويُحوّل السرد المتتابع للأحداث، المدعوم بالإيقاعات الحماسية المؤثرة، لحظة الانتصار إلى تجربة بصرية آسرة. ويطرح نص الفيلم سؤالاً محورياً: "هل ستتحطم أحلامك أم سيُنقش اسمك في الحجر؟" مؤكداً أن: "في كأس العالم للرياضات الإلكترونية، لا تُمنح الفرص مجاناً … بل تُكتسب بالاجتهاد والاستحقاق".

وبدوره قال كريس شارب، المدير الإبداعي في Territory Studio: "لقد تشرفنا بتولي الرؤية الإبداعية لنظام الكؤوس، وصياغة عمل يعكس ضخامة الحدث وحيويته وأهميته الثقافية كبطولة عالمية. وحرصنا من خلال هذا المشروع على بناء هوية بصرية واسعة النطاق للبطولة، تجسّد جوهر عالم الرياضات الإلكترونية التنافسي، وتصل إلى قلوب كل من الجماهير واللاعبين. وتمحورت الفكرة الأساسية حول تجسيد المسار نحو الخلود في صفحات التاريخ، كملحمة بطولية تورّث للأجيال".