

「eスポーツ2days（仮称）」
開催業務 委託仕様書

1 業務の名称

「eスポーツ2days（仮称）」開催業務

2 業務の趣旨・目的

eスポーツ選手権実行委員会（以下、「実行委員会」という。）は、eスポーツ2days（仮称）と題して、以下の2つのイベントを開催する

- (1) eスポーツを通じた若者の戦略的思考やコミュニケーション能力の向上、本県のeスポーツが世界に認知されることを目的とした日本を代表する群馬発のeスポーツ大会「U19eスポーツ選手権 2024（以下、「選手権」という。）」。
- (2) 需要が拡大しているeスポーツ実況者の登竜門として定着させ、eスポーツ周辺産業に不可欠な実況者の育成を図ることを目的とした日本を代表する群馬発のeスポーツ実況者大会「第4回全日本eスポーツ実況王決定戦（以下、「決定戦」という。）」。

3 イベントの概要

eスポーツ2days（仮称）を開催するにあたり、1日目「決定戦」、2日目「選手権」を開催する。

(1) 選手権

ア 開催日時（予定）

- (ア) オンライン予選
令和6年10月上旬～中旬
- (イ) オフライン決勝
令和6年11月10日（日） 10時～18時
※ 設営は、11月6日（水）～8日（金）
撤去は、11月10日（日） 下記（2）決定戦終了後～
- (ウ) エキシビジョンマッチ
令和6年12月～令和7年2月頃

イ 会場

- (ア) オンライン予選
オンラインで実施（運営は群馬県内の会場を使用すること）
- (イ) オフライン決勝
Gメッセ群馬（高崎市岩押町12-24）
展示ホール 1/3（約3,330㎡（縦79m×横41m））
- (ウ) エキシビジョンマッチ
群馬県内もしくは東京都内

(2) 決定戦

ア 開催日時（予定）（一般部門・オンライン部門）

(ア) 予選（一般部門）

動画審査（オンライン部門）

令和6年10月

※オンライン部門は動画審査のみで優勝者を決定

(イ) オフライン決勝

令和6年11月9日（土） 10時～17時

イ 会場

(ア) オンラインで実施

予選（一般部門）
動画審査（オンライン部門）
5名程度の審査員による個別審査

(イ) オフライン決勝（一般部門のみ）

Gメッセ群馬（高崎市岩押町12-24）

展示ホール 1/3（約3,330㎡（縦79m×横41m））

4 業務の内容

(1) 選手権

ア 選手権の企画・設営・運営

(ア) オンライン予選・オフライン決勝

【全体企画】

- ・全国規模の大会とし、「若者の憧れの地」「プロへの登竜門大会」としてのイメージを強く訴求する企画内容とすること。
- ・大会価値を高めるため、エントリー数・視聴数・来場者数等について、それぞれターゲットを設定した上で、最大化が図れるような企画内容とすること。

【基本事項】

- ・次のスケジュールで実施できるような実施方法、実施体制を提案すること。
エントリー募集：契約日～8月上旬までに募集を開始し、約1ヶ月間の募集期間を設けること
オンライン予選：10月上旬から中旬
オフライン決勝：11月10日（日）
- ・選手及び来場者からの参加費・入場料は徴しないこと。
- ・競技に際しては、不正が行われないよう、必要な措置を講じること。
- ・「League of Legends」及び「VALORANT」の2部門制とすること（メイン部門は「League of Legends」とする）。
- ・「League of Legends」部門の参加対象は、13歳以上19歳以下の者5～6名で編成したチームとし、参加上限は150チームとする。
- ・「VALORANT」部門の参加対象は、15歳以上19歳以下の者5～6名で編成したチームとし、参加上限は150チームとする。
- ・オンラインの予選大会とオフラインの決勝大会の2部構成とすること。

- ・実行委員会と調整の上、選手権規約及びルールを設定すること。
- ・実行委員会と連携の上、IPホルダーとの調整を行うこと。

【チーム募集】

- ・応募フォーム等を作成し、公式HP上からエントリーを受け付けること。
- ・XなどのSNSの活用や、電話による高校生大会出場校への募集案内などにより、チームの参加を広く募ること。
- ・一定数のチームを確保するために具体的な計画を策定し、実行委員会の承認を得た上で実施すること。
- ・チーム募集開始前から公式HPを立ち上げ、XなどのSNSで大会スケジュールやチーム募集開始時期などに関する情報発信を必要な都度行うこと。

【オンライン予選】

- ・試合は全てトーナメント形式でBO1（1試合で勝利した方の勝ち）にて実施し、オフライン決勝大会に進出する計6チーム（「League of Legends」部門4チーム、「VALORANT」部門2チーム）を選出すること。
- ・決勝大会進出をかけた試合6試合を、Youtube（日本語・英語）及びTwitch（日本語・英語）にて生配信すること。
- ・生配信に当たっては、日本語及び英語の実況者・解説者をそれぞれ配置すること。なお、実況者又は解説者が司会を兼ねること。
- ・選手権の認知を高めるため、また決勝大会の視聴に繋げるために、ストリーマーやプロ選手等による公式ミラー配信を実施すること。
- ・大会運営や配信は群馬県内の会場から行うこととし、運営や配信の様子を、eスポーツに興味のある県内学生や企業が見学出来るようにすること。

【オフライン決勝】

- ・決勝に進出するチームの選手に対して旅費及び宿泊費を支給すること。
- ・開会式及び閉会式（表彰式を含む）を企画・実施すること。
- ・選手が着用するオリジナルユニフォームを作成すること。
- ・試合は全てトーナメント形式で、BO1とする。なお、3位決定戦は行わないこととする。
- ・優勝チーム等への賞金は支払わないこととし、副賞を提供すること。また、優勝・準優勝チームにはメダル及びブーケ、3位チーム（同率含む）にはメダルを授与すること。
- ・司会者、日本語及び英語の実況者・解説者をそれぞれ配置すること。なお、英語配信では、実況者又は解説者が司会を兼ねること。
- ・選手権の認知を高めるため、ストリーマーやプロ選手等による公式ミラー配信を実施すること。
- ・選手権を盛り上げるため、プロプレイヤーやストリーマーをゲストとして招待し、ゲストを活用した企画を設けること。なお、ゲストには、決勝大会への応援メッセージや注目選手を紹介いただく等、選手権の広報にも協力いただくこと。また、ゲストへの報酬は社会通念上相当と認められる時期・方法で適宜適切に支払うこと。

- ・有観客にて開催することとし、受付、当日のゲスト対応及びトラブル発生時の対応等に必要な人員を十分に配置の上、運営すること。また、eスポーツに馴染みのない方にも来場いただき、選手権を体感いただけるように、会場後方等にて来場のフックとなる+αの誘客企画（例えば、音楽ライブやゆるキャライベントなど）を提案し、実行委員会の承認を得た上で実施すること。
- ・運営の様子を、eスポーツに興味のある県内学生や企業が見学出来るようにすること。
- ・選手権後の広報や記録用に、スチール撮影を行い、実行委員会が指定する期日までに提出すること。
- ・開催前日にリハーサルを実施し、実行委員会の確認を受けること。

(イ) エキシビジョンマッチ

- ・League of Legends 部門の優勝チームは、League of Legends のメジャーリーグ（北米、ヨーロッパ、中国、韓国）などから招待したチーム（原則2カ国2チーム）と国内でエキシビジョンマッチを実施すること。
- ・VALORANT 部門の優勝チームは、VALORANT における著名なチーム（国内外問わない）などと国内でエキシビジョンマッチを実施すること。
- ・円滑に実施できるよう、IPホルダーとの調整を行うこと。
- ・招待するチームの選手に対して旅費及び宿泊費を支給すること。
- ・エキシビジョンマッチには、実行委員会事務局員（1名又は2名を想定）も帯同することとし、事務局員の旅費及び宿泊費も本業務委託に含めるものとする。

イ 広報活動

(ア) 専用ウェブサイトの構築・管理運営・納品

- ・実行委員会が所有する選手権独自のドメイン及び実行委員会が手配するサーバを使用し、選手権専用のウェブサイトを日本語にて構築すること。
- ・大会の概要や結果については英語でのページも作成すること。
- ・契約期間終了まで、適宜必要情報を追加し、適切に管理すること。
- ・契約期間終了後は、実行委員会にデータを納品すること。

(イ) 専用 SNS の運用・管理

- ・契約期間終了まで、選手権専用 X で適宜情報発信し、適切に管理すること。
- ・大会情報の周知やフォロワー数増加のための取組として、フォロー&リポストキャンペーン等を企画し、実行委員会の承認を得た上で実施すること。

(ウ) 情報・素材提供等

- ・実行委員会が報道機関等へ告知を行う際に、情報や素材の提供など、資料作成に協力すること。

(エ) 選手インタビュー、動画制作

- ・決勝大会進出チームにインタビューを実施し、チーム紹介動画を作成すること。

- ・作成した動画及びインタビュー内容については、SNS で発信する等、視聴・来場の促進のために有効活用すること。

(オ) ポスター・チラシ等制作

- ・選手権を幅広く周知し、参加チームを募集するために、大会告知及び募集用ポスターを実行委員会が指定する期日までに制作し、関係各所に配布するとともに、配布先が一定期間掲示するよう対策を講じること。
- ・上記とは別に、決勝大会の来場を促進するためのポスター、チラシを実行委員会が指定する期日までに制作し、関係各所に配布するとともに、配布先が一定期間ポスターを掲示し、かつ、チラシを配布するよう対策を講じること。

(カ) その他

- ・その他、エントリー数、視聴数、来場者数を増加させるため、具体的な広報計画を提案し、実行委員会に承認を得た上で実施すること。

ウ 配信構成、会場レイアウト等

(ア) 配信画面・構成

- ・オンライン予選及びオフライン決勝の配信にあたっては、視聴者が魅力ある選手権と感じられるように、配信画面のレイアウト、構成等を企画し、配信イメージ図により実行委員会と協議の上、決定すること。
- ・YouTube のほか、効果的に発信出来る媒体を選定すること。

(イ) 会場レイアウト

- ・魅力ある選手権とするために、会場のレイアウト、装飾、演出等を企画し、パース図により実行委員会と協議の上、決定すること。また、来場者の利便性を考慮し、会場及び敷地内に適宜、案内サインを設置すること。

エ スケジュール設定

チームの募集・決定から選手権当日までのスケジュール及び選手権当日における時間配分を実行委員会と協議の上、設定すること。

オ 管理

上記アからエで決定した事項を踏まえ、チームの募集、決定及び契約期間中の各種調整等を適宜適切に行うこと。なお、個人情報収集の際は、所要の手続きを踏むこと。

カ 事務局運営

(ア) 進行管理

事前準備から事後処理までの各プロセスが滞りなく行われるよう、進捗管理を行うこと。また、選手権の準備からオフライン決勝の当日運営までの業務マニュアルや進行台本（以下「マニュアル等」という。）を作成し、実行委員会と協議の上、実行委員会が指定する期日までに確定すること。確定したマニュアル等は可及的速やかに関係者に共有すること。

(イ) 組織体制

事前準備から事後処理までの各プロセスが滞りなく行われるよう、十分な人員を配置した組織体制を構築し、組織的に業務を遂行すること。また、各種トラブル発生時の専任の対応者を明確に選任すること。

- (ウ) 問い合わせ窓口の設置
選手の募集開始と同時に、選手権に関する電話やメールによる問い合わせに対応する窓口を設置すること。
- (エ) 清掃業務
会場における設営から原状回復までの各日、清潔かつ整理整頓された会場を保つため、清掃を行うこと。
- (オ) 業務スタッフ管理
選手権の企画、円滑な進行、安全な運営に配慮した適切な対応ができるよう、業務スタッフを十分、かつ、適切に配置・管理すること。また、業務スタッフへの報酬は社会通念上相当と認められる時期・方法で適宜適切に支払うこと。
- (カ) 保険
不慮の事故等に備え、イベント保険（保険料1万円程度）に加入すること。
- (キ) 各種申請等
選手権開催に必要な資格・認証・許可等の取得手続きは、受託者の責任において適切に行うこと。
- (ク) 来場者数の集計、アンケート実施
来場者数の集計を行うとともに、来場者、選手等に対して、アンケートを実施し、結果をとりまとめること。

(2) 決定戦

ア 決定戦の企画・設営・運営

(ア) 予選・動画審査（オンライン）、オフライン決勝

【全体企画】

- ・全国規模の大会とし、eスポーツ実況者の登竜門として、日本を代表する群馬発のeスポーツ実況者大会のイメージを強く訴求する企画内容とすること。
- ・大会価値を高めるため、エントリー数・視聴数・来場者数等について、それぞれターゲットを設定した上で、最大化が図れるような企画内容とすること。
- ・eスポーツ実況者だけでなく、eスポーツ配信者（ストリーマー）も巻き込み、企画全体を通して、ストリーマーの発信力やファンの集客力を最大限に活用できるような企画内容とすること。

【基本事項】

- ・選手及び来場者からの参加費・入場料は徴しないこと。
- ・競技に際しては、不正が行われないよう、必要な措置を講じること。
- ・「一般部門」、「オンライン部門」の2部門制とすること（メイン部門は「一般部門」）。
- ・タイトルは、全ての部門において「ストリートファイター6」とすること。
- ・一般部門、オンライン部門における大会は、「ストリートファイター6」のプレイ動画を編集した課題動画を作成し、選手が課題動画に対して実況を

行う形で実施すること。

- ・課題動画の制作に関しては、実行委員会と調整の上、必要に応じて IP ホルダーにも確認をとること。なお、課題動画の制作についても本委託業務に含めるものとする。
- ・課題動画に関しては、公式 HP で一般に公開すること。
- ・審査員は「一般部門」、「オンライン部門」で共通とし、5名程度提案すること。人選にあたっては、過去3回の大会の審査員経験者の他、ストリーマーやeスポーツ以外の業界で実況を行っている人物などを含めること。
また、審査員への報酬は社会通念上相当と認められる時期・方法で適宜適切に支払うこと。
- ・審査員が提出された動画を可及的速やかに審査できるように調整すること。
- ・参加する選手の年齢制限は設けず、「顔出しなし」やVtuberなども参加可能とする。ただし、一般部門のオフライン決勝を実施する際には、本人確認を徹底すること。
- ・出場者数の上限を設けず、事前に幅広く募集を行うこと。
- ・実行委員会と調整の上、決定戦規約及びルールを設定すること。
- ・実行委員会と連携の上、IPホルダーとの調整を行うこと。

【一般部門】

- ・次のスケジュールで実施できるような実施方法、実施体制を提案すること。
エントリー募集：契約日～8月上旬までに募集を開始し、約1ヶ月間の募集期間を設けること
予選（一般部門）・動画審査（オンライン部門）：10月までに発表
オフライン決勝：11月9日（土）
- ・予選は、選手が課題動画に対して自らの実況を加えた動画を提出し、審査員が提出のあった動画を評価、順位付けする形で実施すること。
- ・オフライン決勝への進出者は最大8名とすること。
- ・オフライン決勝は、開会式及び閉会式（表彰式を含む）を企画・実施すること。
- ・オフライン決勝は、有観客及びネット配信有りの形式で開催することとし、受付、当日のゲスト対応及びトラブル発生時の対応等に必要の人員を十分に配置の上、運営すること。また、eスポーツに馴染みのない方にも来場いただき、決定戦を体感いただけるように、会場後方等にて来場のフックとなる+αの誘客企画（例えば、音楽ライブやゆるキャライベントなど）を提案し、実行委員会の承認を得た上で実施すること。
- ・オフライン決勝の司会者を1名提案すること。
- ・オフライン決勝は、司会者、審査員ブースを設けるほか、「顔出しなし」の選手やVtuberが出場する場合、ステージ以外の場所で実況を行えるようにすること。
- ・オフライン決勝は、トーナメント形式で実施する。なお、3位決定戦は行わないこととする。
- ・決定戦を盛り上げるため、プロプレイヤーやストリーマーをオフライン決勝

にゲストとして招待すること。また、それらゲストとのエキシビジョンマッチ等を実施すること。なお、ゲストには、オフライン決勝への応援メッセージをいただく等、決定戦の広報に協力できる人材を選出すること。また、ゲストへの報酬は社会通念上相当と認められる時期・方法で適宜適切に支払うこと。

- ・優勝者等への賞金は支払わないこととし、副賞を提供すること。優勝者及び準優勝者にはトロフィーを授与すること。
- ・オフライン決勝の運営の様子を、eスポーツに興味のある県内学生や企業が見学出来るようにすること。
- ・決定戦後の広報や記録用に、スチール撮影を行い、実行委員会が指定する期日までに提出すること。
- ・オフライン決勝は前日にリハーサルを実施し、実行委員会の確認を受けること。
- ・オフライン決勝に出場する選手に対して、旅費及び宿泊費を支給すること。

【オンライン部門】

- ・次のスケジュールで実施できるような実施方法を提案すること。
エントリー募集：契約日～8月上旬までに募集を開始し、約1ヶ月間の募集期間を設けること
結果発表：10月までに発表、公式HPで入賞した動画を公開すること。
- ・一般部門より気軽にエントリーできる部門として設けること。
- ・課題動画は、一般部門とは異なる内容で制作すること。
- ・オンライン部門で入賞した動画は、一般部門のオフライン決勝の会場内でも紹介すること。
- ・オンライン部門の優勝者には、賞金は支払わないこととし、副賞を提供すること。トロフィーを授与すること。

【エントリー募集】

- ・応募フォーム等を作成し、公式HP上からエントリーを受け付けること。
- ・XなどのSNSを活用し、広くエントリー募集の情報を周知するとともにSNSアカウントに対してDMなどで個別に案内を行い、参加を募ること。
- ・一定数のエントリーを確保するために具体的な計画を策定し、実行委員会の承認を得た上で実施すること。
- ・エントリー募集開始前から公式HPを立ち上げ、大会スケジュールやエントリー募集開始時期などに関する情報発信を必要な都度行うこと。

イ 広報活動

(ア) 専用ウェブサイトの構築・管理運営・納品

- ・実行委員会が所有する決定戦独自のドメイン及び実行委員会が手配するサーバーを使用し、決定戦専用のウェブサイトを日本語にて構築すること。
- ・契約期間終了まで、適宜必要情報を追加し、適切に管理すること。
- ・契約期間終了後は、実行委員会にデータを納品すること。

(イ) 専用SNSの運用・管理・契約期間終了まで、決定戦専用Xで適宜情報発信し、

適切に管理すること。

- ・大会情報の周知やフォロワー数増加のための取組として、フォロー&リポストキャンペーン等を企画し、実行委員会の承認を得た上で実施すること。

(ウ) 情報・素材提供等

- ・実行委員会が報道機関等へ告知を行う際に、情報や素材の提供など、資料作成に協力すること。

(エ) 動画制作

- ・エントリー開始、オフライン決勝直前、オフライン決勝開催後のタイミングで大会情報周知のためのプロモーションビデオを作成すること。
- ・作成した動画については、SNS で発信する等、視聴・来場の促進のために有効活用すること。

(オ) ポスター・チラシ等制作

- ・決定戦を幅広く周知し、選手を募集するために、大会告知及び募集用ポスターを実行委員会が指定する期日までに制作し、関係各所に配布するとともに、配布先が一定期間掲示するよう対策を講じること。
- ・上記とは別に、決勝大会の来場を促進するためのポスター、チラシを実行委員会が指定する期日までに制作し、関係各所に配布するとともに、配布先が一定期間ポスターを掲示し、かつ、チラシを配布するよう対策を講じること。

(カ) その他

- ・その他、エントリー数、視聴数、来場者数を増加させるため、具体的な広報計画を提案し、実行委員会に承認を得た上で実施すること。

ウ 配信構成、会場レイアウト等

(ア) 配信画面・構成

- ・オフライン決勝の配信にあたっては、視聴者が魅力ある決定戦と感じられるように、配信画面のレイアウト、構成等を企画し、配信イメージ図により実行委員会と協議の上、決定すること。
- ・YouTube のほか、効果的に発信出来る媒体を選定すること。

(イ) 会場レイアウト

- ・魅力ある決定戦とするために、会場のレイアウト、装飾、演出等を企画し、パース図により実行委員会と協議の上、決定すること。また、来場者の利便性を考慮し、会場及び敷地内に適宜、案内サインを設置すること。

エ スケジュール設定

選手の募集・決定からオフライン決勝当日までのスケジュール及びオフライン決勝当日における時間配分を実行委員会と協議の上、設定すること。

オ 管理

上記アからエで決定した事項を踏まえ、選手の募集、決定及び契約期間中の各種調整等を適宜適切に行うこと。なお、個人情報収集の際は、所要の手続きを踏むこと。

カ 事務局運営

(ア) 進行管理

事前準備から事後処理までの各プロセスが滞りなく行われるよう、進捗管理を行

うこと。また、決定戦の準備からオフライン決勝の当日運営までの業務マニュアルや進行台本（以下「マニュアル等」という。）を作成し、実行委員会と協議の上、実行委員会が指定する期日までに確定すること。確定したマニュアル等は可及的速やかに関係者に共有すること。

(イ) 組織体制

事前準備から事後処理までの各プロセスが滞りなく行われるよう、十分な人員を配置した組織体制を構築し、組織的に業務を遂行すること。また、各種トラブル発生時の専任の対応者を明確に選任すること。

(ウ) 問い合わせ窓口の設置

選手の募集開始と同時に、決定戦に関する電話やメールによる問い合わせに対応する窓口を設置すること。

(エ) 清掃業務

会場における設営から原状回復までの各日、清潔かつ整理整頓された会場を保つため、清掃を行うこと。

(オ) 業務スタッフ管理

決定戦の企画、円滑な進行、安全な運営に配慮した適切な対応ができるよう、業務スタッフを十分、かつ、適切に配置・管理すること。また、業務スタッフへの報酬は社会通念上相当と認められる時期・方法で適宜適切に支払うこと。

(カ) 保険

不慮の事故等に備え、イベント保険（保険料1万円程度）に加入すること。

(キ) 各種申請等

決定戦開催に必要な資格・認証・許可等の取得手続きは、受託者の責任において適切に行うこと。

(ク) 来場者数の集計、アンケート実施

来場者数の集計を行うとともに、来場者、選手等に対して、アンケートを実施し、結果をとりまとめること。

(3) 共通事項

ア 協賛

- ・受託事業者が、選手権・決定戦への協賛（副賞や機材提供を含む）を募り、活用すること。
- ・協賛の目標金額及び対象となる企業や業種、実現可能性（最低保証金額が提示可能な場合にはその額）について、提案すること。
- ・協賛金は「仕様書記載の業務」はもちろんのこと、大会の価値を高めるために受託者が提案、実施する業務に充てることができるものとする。
- ・協賛金やスポンサーからの機材提供等を充当して行う事業については、提案書や見積書にその旨を明記すること。
- ・受託事業者が協賛金受入専用の金融機関口座を作成し、受入手続きを行うものとする。
- ・実行委員会が紹介する協賛企業からの協賛金受入事務手続きは、実行委員会が紹介した時から、社会通念上相当と認める期限までに事務手続きを完了すること。

7 留意事項

(1) 秘密の保持

ア本業務に関し、受託者が実行委員会から受領又は閲覧した資料等は、実行委員会の了解なく公表又は使用してはならない。

イ受託者は、本業務で知り得た業務上の秘密を保持しなければならない。

(2) 個人情報の保護

受託者は、本業務を履行する上で個人情報を取り扱う場合は、個人情報の保護に関する法律(平成一五年法律第五十七号)、群馬県個人情報の保護に関する法律施行条例(令和四年群馬県条例第七十六号)等の関係法令を遵守しなければならない。

(3) その他

この仕様書に定めのない事項及び業務遂行上疑義が生じた場合は、その都度実行委員会と協議の上、処理することとする。