

横須賀集客促進・魅力発信実行委員会

第7回 YOKOSUKA e-Sports CUP 運営等業務委託 質問書回答

01	<p>『(別紙 1)特記仕様書』1-5③ 配信にある、「(イ)」「(ウ)」については、オフライン会場で実施する CHAMPIONS 部門決勝に付随する施策という認識で良いでしょうか？ (CHAMPIONS 予選等のオンライン配信はこの類ではないという認識です)</p> <p>A</p> <p>ご質問の企画については、CHAMPIONS 部門決勝(オフライン)に限定しておりません。大会を通じた「市内高校生」を対象とした企画として位置付けており、部門・予選・決勝を問わず、市内高校生がオフラインで参加できること(サテライト会場からの出場など)が望ましいと考えております。一方で、大会レベル等により、市内高校生の出場が難しい場合も想定されます。その場合は、オフラインならではの体験価値が得られる企画(例:ワークショップ、高校紹介コンテンツの制作、キャスター交流企画等など)としてご提案いただき、事業者決定後に協議のうえ決定させていただきたいと考えております。</p>
02	<p>『(別紙 1)特記仕様書』2-1④ 部門構成にて「CHALLENGERS 部門」ランク上限を設定する場合、その「ランク上限」は `エントリー時のもの、` という設定にして問題ないでしょうか。</p> <p>A</p> <p>「CHALLENGERS 部門」におけるランク上限の取扱いについては、原則として「エントリー時の最高ランク」の設定を想定しております。ただしエントリー期間が長いことから、募集方法ならびに運営ルールの詳細については、事業者決定後に協議のうえ決定させていただきたいと考えております。</p>
03	<p>『(別紙 1)特記仕様書』2-1④ 部門構成にて「CHALLENGERS 部門」の目的「初心者・中級者が安心して参加できる環境」とは実際のプレイ空間を指すものでしょうか、それとも競技大会を環境として捉えた場合のものでしょうか。</p> <p>A</p> <p>「CHALLENGERS 部門」につきましては、オンライン開催(決勝のみ配信)を想定しております。よって、目的の「初心者・中級者が安心して参加できる環境」については、実会場(プレイ空間)ではなく、競技大会(CHALLENGERS 部門)を「参加しやすい環境」として整える趣旨(例:参加条件、運営ルール、コミュニケーション設計、スマーフ等による大会での荒らし行為に対する対応等)として捉えていただければと存じます。</p>
04	<p>『(別紙 1)特記仕様書』2-1⑦会場選定の必須条件にある、「キャスト及び高校生が登壇するステージ」というのはポータブルステージ等、施工して設置するとしても問題ないでしょうか。</p> <p>A</p> <p>ステージについては、会場の管理者・所有者の事前同意を得たうえでのポータブルステージ等の施工・設置は可能です。ただし、設置・撤去に係る費用は見積りに計上するものとし、スケジュールと安全対策(昇降方法、転倒防止、耐荷重等)の詳細は事前に主催者と協議してください。</p>