

～イベント概要～

名 称：京都スタジアム杯 e スポーツ選手権

趣 旨：スタジアムを中心としたにぎわい創出、府内の e スポーツ振興、新産業創出等に加え、e スポーツゾーンで実施予定の講習や研修等により「IT 人材の育成」、「e スポーツを通じた社会参加の促進」、「ゲーム依存対策の推進」という流れを作り、スタジアムが青少年の健全育成に資する。

参加対象：府内を中心とした高校生・大学生・一般等のチーム（1 チーム 3～5 人、20 チーム程度）
応募多数の場合、府内の高校生チーム、大学生チーム、一般チーム、府外のチームの順で選考

試合方式：予選はオンラインを含めリーグ戦を実施し、8 チームが決勝進出
決勝はオフライン（スタジアム現地）にて実施し、優勝チームを決定
優勝者にはトロフィーのほか副賞（スタジアム関連グッズ）を用意

競技タイトル：ロケットリーグ（バトカーと呼ばれる車を操作し、3 対 3 で対戦するサッカーゲーム）

※選定理由 初心者でも挑戦しやすいシンプルなルールの競技であること

e スポーツを初めて観戦する人でも楽しめる競技であること

全国高校 e スポーツ選手権の競技種目のほか、世界中で競技として確立されていること

※競技人口 全世界で 7500 万人

※優勝賞金例 世界では Rocket League Championship Series 賞金総額 100 万ドル

Intel World Open が賞金総額 25 万ドル

日本では『ガリバーカップ 2020』が優勝賞金 100 万円



ロケットリーグ

©2015-2020 Licensed by Psyonix Inc. All rights reserved.

試合日程：予選 令和 3 年 1 月 23 日（土）10～17 時

決勝 令和 3 年 1 月 24 日（日）11～17 時

エントリー期間：令和 2 年 11 月 30 日（月）12 時から 12 月 25 日（金）17 時まで

エントリーページ・イベント要項：指定管理者のホームページサイト

（ <https://sangastadium-by-kyocera.jp/> ）にて公開

その他

- ・日本初！次世代 Wi-Fi 6 を活用した無線環境で e スポーツ大会を実施
- ・1/23（土）は非公開、1/24（日）は取材可
- ・VIP ラウンジでは、5G を活用した映像伝送により決勝大会（1/24（日））のビューイングを実施
- ・未来の e スポーツタイトルを目指す「京都 e スポーツゲーム大賞」※における入賞作品が試遊できる特別ブースを開設。
- ・大会の様子については後日、無料でオンライン配信を検討中

※「京都 e スポーツゲーム大賞」

主催：京都 e スポーツサミット実行委員会（京都府/ポノス株式会社）

e スポーツをきっかけとした京都府内のゲーム関連企業の活性化を目的に、ものづくり産業の支援から e スポーツのゲームタイトルの開発に注目し、未来の e スポーツタイトルを目指すインディーズゲームを募集。それらの作品から最も優れたタイトルを表彰、開発支援金を授与するもの。