eスポーツ振興イベント企画運営等業務委託　仕様書

この仕様書は、市川市（以下「委託者」という。）が委託する下記の業務に関して、受託者が当該業務を履行するために必要な事項を定めるものである。

１．件名　　eスポーツ振興イベント企画運営等業務委託

２．業務目的　　本業務は、年齢、性別、障がいの有無を問わず、誰もが気軽に参加することができるという特徴を有するeスポーツを活用し、多世代交流や地域活性化、社会参加の促進のきっかけづくりを図ることを目的とする。

３．委託場所　　①千葉県市川市鬼高1丁目1番1号
ニッケコルトンプラザ（タワーコート及びコルトンホール）
（以下、「A会場」という）
②千葉県市川市本行徳1266番地1
市川市妙典こども地域交流館（ぴあぱーく妙典 COCO）
（以下、「B会場」という）

４．委託期間　　契約日から令和9年3月5日（金）まで

５．業務内容
受託者は業務目的を達成するために、e スポーツイベント（以下「イベント」とする。）の企画運営等に関する下記の業務を実施するものとする。
なお、イベントの開催日は令和9年2月20日（土）とする。

（１）イベントの企画・実施
①eスポーツ大会を企画・実施すること。ただし、実施にあたっては以下の点を遵守すること。
・会場については「３．委託場所」のとおりとする。
・「３．委託場所」に定める各会場を接続するオンライン型の大会とすること。
・広く参加の機会を確保するため、幅広い世代が参加できるものとすること。
・参加者総数を各会場50名程度（合計100名）とし、参加料は無料とすること。
・メインタイトルは「ぷよぷよeスポーツ」(Nintendo Switch）とし、各会場50名による予選を実施すること。予選上位5名が会場代表として会場対抗決勝（先鋒・次鋒・中堅・副将・大将の5対5）に進出する形式とする。
・大会の実施にあたり、本タイトルのIPホルダーから実施に必要な一切の利用許諾を事前に取得すること。なお、許諾の取得に要する費用は受託者の負担とする。

②年齢、性別、障がいの有無を問わず、来場者の誰もが気軽に参加できるようｅスポーツの体験ブースを設けること。ただし、体験ブースの設置にあたっては以下の点を遵守すること。

・各体験ブースで対象とするｅスポーツは、以下のとおりとすること。

会場	ゲームタイトル	最低設置台数
A 会場	Nintendo Switch ソフト「太鼓の達人　ドンダフルフェスティバル」	2 セット
B 会場	PlayStation5 ソフト「ストリートファイター6」	2 セット
両会場共通	2026 年アジア競技大会（愛知・名古屋）の正式採用種目（FPS、TPS、MOBA ジャンルを除く）から 1 つ以上	各 2 セット （2 タイトル以上採用した場合はこの限りではない）
両会場共通	以下の要件をすべて満たすゲームタイトル ・誰もが取り残されずに参加できる環境を整備することを目的としたもの。 ・概ね 65 歳以上の方及び障がいのある方(身体・感覚・発達等の障がいにより標準操作が難しい方）を主な対象としたもの。 ・ルールが平易で直観的に操作できるもの、または身体的負荷が少ないもの。 ・車いす利用者の利用を想定したブース設計（通路幅、机の高さなど）や、必要に応じた補助機器（押しやすい大型ボタン等のアシスティブデバイスやコントローラー固定具など）を用意すること。	各 1 セット

・各体験ブースにおいて、1 日あたり 50 名以上が体験できるよう企画・運営すること。

・使用タイトルについては、暴力的な表現を極力控えたものとし、CERO 区分、年齢適合性、各 IP ホルダーの許諾の有無を事前に確認のうえ、委託者と協議して決定すること。なお、許諾の取得に要する費用は、すべて受託者の負担とする。

・各体験ブースにつき 1 名以上（各会場につき計 3 名以上）説明員を配置し、初心者でも操作方法が分かるよう案内すること。

・1 回の体験時間を設定し、混雑時は整理券方式に切り替えること。

・表現及び対象年齢を会場内に明示すること。

③来場者の興味関心を引くようなｅスポーツのプロ選手を各会場 1 名以上手配すること。「プロ選手」とは、次の要件をすべて満たす者をいう。

・X（旧 Twitter）のフォロワー数が 10,000 人以上であること

・e スポーツチームに所属していること（所属証明書または公式サイト等で確認できること）
・②により選定したいずれかのゲームタイトルを専門とする選手であること。
・ゲームパブリッシャー（IP ホルダー）公式・公認大会、または全国規模・ブロック規模の大会において、優勝・準優勝・またはベスト 4 以上の成績を収めた実績を 1 件以上有し、賞状またはこれに類する物品の写しにより公式記録を客観的に提示できること。

④③により手配したプロ選手には来場者との対戦や体験ブースにおける交流など参加者と触れ合う機会を設けるよう調整すること。

⑤e スポーツ大会および e スポーツ体験ブースにおけるゲームの利用等について、各 IP ホルダー等の利用規約、権利関係などを事前に確認のうえ、受託者が必要な手続きを行うこと。

⑥各会場の実施状況について、遅滞なく相互に映像配信するシステムを構築し、これを運用すること。配信にあたっては、会場内の様子及び大会のゲーム映像、実況・解説音声、会場カメラ映像を適切にミキシング・スイッチングし、視聴者に分かりやすい画面構成とすること。

⑦回線瞬断や機材トラブル等に備え、予備回線（バックアップ回線）の準備や代替機材の配備など、大会進行に支障をきたさないリスク管理体制を講じること。

⑧受託者は、啓発および参加者募集のためチラシを作成すること。数量や納品場所は以下のとおりとする。なお、仕様やデザイン、具体的な記載内容については、委託者と協議のうえ決定すること。

・サイズ：A4（両面カラー）
・紙質：上質コート紙
・数量：3,200 枚
・納品場所：委託者が指定する場所に納品すること。

⑨大会の実況者兼解説者及び司会者（以下、「MC 等」という）を各会場 1 名以上手配すること。MC 等は以下の要件を満たす者とし、実績一覧を事前に委託者へ提出すること。

・e スポーツイベント（規模の大小を問わない）において MC 等を 10 回以上経験していること

（２）イベントの運営・進行管理

①受託者は、イベントの内容に合わせて、各会場において受付・運営等に携わる業務従事者を適切に配置するものとする。

②運営マニュアル、シナリオ、タイムスケジュール等を作成し、開催日の 1 週間前までに委託者に提出のうえ、承認を得ること。

③各会場間で業務従事者やプロ選手、ＭＣ等との連絡調整を行うこと。

④e スポーツ大会において司会進行を含め、円滑な運営を行うこと。

⑤e スポーツ大会において以下のとおり表彰を行うこと。

対象者	賞品
各会場における予選上位５名	賞状
会場対抗決勝の勝者５名	トロフィー

⑥各会場の体験ブースの参加者数を集計し、業務報告書の実績集計等に含めて委託者に提出すること。

⑦参加者に対し、イベントの内容・運営等についての事後アンケートを実施し、結果を集計のうえ委託者に提出すること。アンケートの設問項目は、事前に委託者と協議のうえ決定すること。なお、KPI 目標として延べ来場者数 4,000 人（各会場 2,000 人）・来場者満足度 80%以上・再参加意向 80%以上を設定し、その達成度評価及びアンケート結果を報告書に記載すること。

⑧その他、細部の業務内容については、委託者及び受託者が協議のうえ決定するものとする。

（３）イベントの会場設営

①受託者は、イベントの内容に合わせて、各会場において設営・撤去等に携わる業務従事者を適切に配置するものとする。

②e スポーツ大会について、少なくとも以下のゲーム機器等を準備すること。

〈A 会場〉

機器の名称	数量
Nintendo Switch 本体（HDMI ケーブル、AC アダプター含む）	5 セット
Pro コントローラー	10 個
ゲームタイトル（ぷよぷよ e スポーツ）	5 本
プレイヤー用モニター（24 インチ程度）	5 台
観客用モニター（90 インチ程度）	1 台

※机、椅子及び縦 2.4 メートル、横約 10 メートル、高さ 0.4 メートルの簡易ステージについては A 会場の施設より無料で借用できるため留意すること。

〈B 会場〉

機器の名称	数量
Nintendo Switch 本体（HDMI ケーブル、AC アダプター含む）	5 セット
Pro コントローラー	10 個
ゲームタイトル（ぷよぷよ e スポーツ）	5 本
プレイヤー用モニター（24 インチ程度）	5 台

※机及び椅子については、B 会場の施設より無料で借用できるため留意すること。

③e スポーツ体験ブースにおけるゲーム機器等については、選定したゲームタイトルに応じた機器を各会場必要セット数準備すること。機器の種類・セット数は委託者と協議のうえ決定すること。なお、「５．業務内容（１）②」に定める既定のゲームタイトルについては、少なくとも以下のゲーム機器等を準備すること。

〈A 会場〉

機器の名称	数量
Nintendo Switch 本体（HDMI ケーブル、AC アダプター含む）	2 セット
太鼓とバチのコントローラー	4 セット
ゲームタイトル（太鼓の達人　ドンダフルフェスティバル）	2 本
プレイヤー用モニター（24 インチ程度）	2 台

〈B 会場〉

機器の名称	数量
PlayStation5 本体（HDMI ケーブル、AC アダプター含む）	2 セット
DualSense コントローラー	4 個
ゲームタイトル（ストリートファイター6） ※入札日の段階での最新のコンテンツが導入されていること	2 本
プレイヤー用モニター（24 インチ程度）	2 台

④各会場間を接続したオンライン対戦および相互配信を円滑に進行するため、遅延・切断の生じない安定した通信環境（有線 LAN 接続を原則とする）を受託者の責任において手配及び構築すること。なお、構築にあたっては各会場における既存の設備環境の利用可否を事前に確認し、オンライン対戦用および配信用として、十分な帯域（上り及び下りともに実行速度おおむね 100Mbps 以上、低遅延のものとする）を有する専有回線を各会場に 1 回線、およびその予備回線を 1 回線確保すること。

⑤実施状況の相互配信について、各会場で少なくとも以下の機器を準備すること。

機器の名称	各会場の数量	合計数量
配信カメラ	2台	4台
ビデオスイッチャー	1台	2台
配信用パソコン	1台	2台
キャプチャーボード	1台	2台
HDMI ケーブル・分配機・変換アダプタ等一式	1式	-

また、専門に対応する配信スタッフを各会場1名以上手配すること。

⑥イベントの実施にあたり必要な電源、音響のほか、ゲーム機器等の準備及びネットワーク接続設定、その他資機材等の一切のものは受託者が手配・設営・撤去すること。

⑦会場について、事前に会場のレイアウト等を確認すること。なお、eスポーツ大会については、参加者及びスタッフの動線、機材の配置位置、分電盤等の確認のため、事前に会場下見を行うこと。

⑧イベントの終了後、同日中に設置物を撤去し当該会場を原状に回復し、委託者の確認を受けること。

6．業務実施上の留意事項

（1）統括責任者の配置

受託者は、本業務委託を実施する上で、業務の管理・進捗を図るため、統括責任者を1名配置するものとする。統括責任者は、市川市のeスポーツ振興施策の趣旨を十分に理解し、2会場同時開催における現場統括・緊急対応の指揮ができる者とする。統括責任者のもとに各会場責任者を置き、指揮命令系統を一本化すること。

（2）実施日に災害等の何らかの事情で実施できない場合は、委託者と受託者が対応を協議する。

（3）保険の加入

受託者は、実施日までにイベントに関わる怪我・事故等を補償するため、施設賠償責任保険（対人）、施設賠償責任保険（対物）、機器等の使用に起因する賠償を補償する生産物責任保険、参加者やスタッフの傷害を補償する傷害保険に加入し、実施日において怪我・事故等が発生した場合は、当該保険を適用すること。

（4）業務中に異常、事故等が発生した場合は、応急措置を講ずると共に、事故報告書を作成し委託者に提出するものとする。

7．提出書類及び報告書

（1）業務開始時

受託者は、業務の実施にあたり業務開始時に次に示す以下の書類を委託者に提出

するものとする。

①業務計画書（業務実施体制、スケジュール（案）、統括責任者経歴、業務従事者名簿、連絡体制等を記載）

②統括責任者通知書

③当該業務の実施に関する経歴書（様式任意）

④プロ選手詳細一覧表

⑤保険加入証書の写し

⑥その他委託者の指定した書類

なお、上記書類に変更がある場合は、速やかに変更後の書類を提出するものとする。

（２）業務実施期間内

①運営マニュアル（開催日の１週間前まで）

②チラシ（令和８年 12 月 28 日まで）

③事故報告書

（３）業務完了時

受託者は、次に掲げる報告書等を任意の様式（委託者が指定した場合を除く。）により委託者に提出するものとする。

①業務報告書[業務日時、業務内容、従事者名、実績集計、アンケート結果等を明記]（業務完了後、委託期間終了日までに提出）

②委託者の指定する完了届（委託期間終了日に提出）

（２）報告書

受託者は、次に掲げる報告書等を任意の様式（委託者が指定した場合を除く。）により委託者に提出するものとする。

①アンケートの集計結果（実施後速やかに提出）

②業務報告書[業務日時、業務内容、従事者名、実績集計等を明記]（業務完了後、委託期間終了日までに提出）

③事故報告書（事故など発生日から３日以内に提出）

④委託者の指定する完了届（委託期間終了日に提出）

８．添付資料

別紙１　　完了届

９．著作権の取扱い

（１）本業務の受託者は、成果物について著作権法（昭和４５年法律第４８号）第２１条

（複製権）、第２３条（公衆送信権等）、第２６条の２（譲渡権）、第２６条の３（貸与権）、第２７条（翻訳権・翻案権等）及び第２８条（二次的著作物の利用に関する原著作者の権利）に規定する権利及びその他の知的財産権は、すべて委託者に無償で譲渡するものとする。

（２）提出書類および報告書について、受託者その他第三者が著作権人格権、実演者人格権、その他の人格的権利を有する場合には、委託者及び委託者の指定する第三者に対して当該権利を行使せず、また第三者が行使しないよう措置するものとする。

（３）提出書類および報告書に含まれる第三者の著作権、肖像権その他すべての権利についての交渉、処理は受託者が行うこととし、その経費は委託料に含めるものとする。

（４）本業務の遂行にあたり受託者が独自に作成した著作物についても提出書類および報告書として委託者に無償で引き渡すこととし、著作権の扱いは、（１）～（３）の規定を準用する。

１０．その他

（１）委託者は、受託者の業務履行状況を不適当と認めた場合は、その理由を明示し業務の改善を受託者に求めることができる。

（２）受託者は、業務の履行に伴って事故が生じた場合には、直ちに委託者及び所轄警察署その他関係機関に報告するとともに応急処置を講ずるものとする。

（３）受託者は、この業務の履行に当たり、委託者又は第三者に損害を及ぼした場合は、委託者の責に起因する事由による場合を除いて、その損害賠償の責を負わなければならない。

（４）受託者は、業務の履行による個人情報の取扱いに当たっては、個人情報の保護に関する法律を遵守し、個人の権利利益を侵害することのないよう努めなければならない。

（５）受託者は、業務の履行上知り得た秘密を第三者に漏らしてはならず、かつ、他の目的に使用してはならない。契約終了後も同様とする。

（６）業務の履行に当たっては、労働基準法その他関係法令を遵守しなければならない。

（７）この仕様書に定めのない事項及び疑義の生じた事項は、委託者と受託者がその都度協議の上、決定するものとする。