第５号様式

令和　年 月 日

京都府知事　西脇　隆俊　様

（提出者）住 所：

商号又は名称：

代表者職・氏名：

令和７年度ﾆｭｰｽﾎﾟｰﾂ・eｽﾎﾟｰﾂ競技環境整備支援実績報告書

令和　年　月　日付けで交付決定のありましたニュースポーツ・eスポーツ競技環境整備支援事業補助金について、関係書類を添えて、その実績を報告します。

添付資料

ア　事業実績報告書（第５号様式別紙１）

イ　事業収支決算書（第５号様式別紙２）

ウ 事業の実施状況が分かる動画、写真、レポート等

エ　経費の支出を確認することができる資料（領収書の写し等）

オ　広報用印刷物等の成果物

（連絡先）会社・部課名：

氏　　　　名：

電　　　　話：

　　 FAX ：

 E – mail ：

事業実績報告書

別紙１

１　R７年度事業実績

|  |  |
| --- | --- |
| 事業名 |  |
| 事業メニュー（該当のメニューに☑） | * 大規模大会開催事業

※大規模大会とは、本事業による補助額が1,000万円以上のもので、オンラインも含めて概ね30,000人規模の集客を目標とする大会とし、府内外から参加者を募り、サンガスタジアム by KYOCERAの知名度向上、競技力向上及び地域活性化等につながる競技大会をいう。* 中規模大会開催事業

※中規模大会とは、本事業による補助額が500万円以上、1,000万円未満のもので、オンラインも含めて概ね10,000人規模の集客を目標とする大会とし、府内外から参加者を募り、サンガスタジアム by KYOCERAの知名度向上、競技力向上及び地域活性化等につながる競技大会をいう。* 小規模大会開催事業

※小規模大会とは、本事業による補助額が100万円以上、500万円未満のもので、オンラインも含めて参加者が100人以上を目標とする大会とし、府内外から参加者を募り、サンガスタジアム by KYOCERAの知名度向上、競技力向上及び地域活性化等につながる競技大会をいう。* 人材育成事業
 |
| 競技名（該当するものに☑） | * eスポーツ

　具体名：　*※実施したものをすべて記載*＜eスポーツの定義（以下内容をすべて満たすもの）＞・高校生を含む年齢を対象年齢としているゲームタイトルであること・チーム対抗が可能なゲームタイトルであること※人材育成（eスポーツの関連領域であるプログラミングやホワイトハッカー等サイバーセキュリティー人材の育成の取組に限る）に用いるゲームタイトルはこと限りではない。・追加の課金なしで基本プレイが可能なゲームタイトルであること・暴力的な表現や差別的な表現を含むゲームタイトルでないこと* ニュースポーツ

　具体名：　*※実施したものをすべて記載*　　　　　　　　＜ニュースポーツの競技の条件＞・サンガスタジアム by KYOCERA（付帯施設及びかめきたスポーツパークを含む）で本来実施が見込まれるサッカー、ラグビー、アメリカンフットボール、スポーツクライミング、3Ｘ3バスケ、フットサル、スケートボードではないこと。 |
| 事業実施体制 | 申請者名称 |  |
| 代表者 |  |
| 設立年月日 |  |
| 資本金 |  |
| 所在地 | 〒Tel:Fax:e-mail: |
| 事業担当者（会計担当者） |  |
| 共同申請の際は連携先 | ※別途連携先との事業体制図を添付。 |
| 実施内容 | ※項目を分けて実施内容を記載 |
| 実績値（該当のメニューに☑） | * 大規模大会開催事業
* 中規模大会開催事業
* 小規模大会開催事業
 |
| 集客人数 | 延べ　　　　　　　　　　人うちオンライン配信による視聴者数　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　人 |
| 集客を達成するための広報等の手法 | ※広告媒体及び他の大会と差別化するためのゲストや企画などを記載 |
| 集客を達成するために参加者として連携する相手方 | ※中学校、高校や競技団体の所属選手など具体的に記載 |
| * 人材育成事業
 |
| 集客人数 | 延べ　　　　　　　　　　人 |
| 集客を達成するための手法 | ※広告媒体及び他の大会と差別化するためのゲストや企画などを記載 |
| 集客を達成するために参加者として連携する相手方 | ※中学校、高校や競技団体の所属選手など具体的に記載 |
| 他の補助金等に関する確認 | 本事業以外の補助金等の受給の有無 (いずれかに☑) | * 有　　 ／　　□ 無
 |
| 各事業における実績の確認（大規模大会開催事業等については、すべてに該当するもののみを補助対象。具体的な内容を記載。人材育成事業については該当があれば☑し、具体的な内容を記載。） | * 大規模大会開催事業
* 中小規模大会開催事業
* 小規模大会開催事業
 |
| * 競技力向上
* サンガスタジアム by KYOCERAの府内外への知名度向上
* サンガスタジアム by KYOCERA及び周辺地域への誘客、　にぎわい創出などの地域への波及効果

※上記３項の効果以外についても幅広く記載 |
| * 人材育成事業
 |
| * スタジアムならではの設備（eスポーツ用PC、360°自由視点カメラ）を活用した事業

※上記項目以外に事業の波及効果があれば幅広く記載 |