

eスポーツ × スポGOMI

| タイムテーブル

- 1
- 2
- 3

ごみ拾い
前半戦 → eスポーツ
大会 → ごみ拾い
後半戦

| メリット

人口
5,400万人
/1億2,330万人
約44%

市場拡大中のファン層を獲得
若年層にアプローチが可能
熱狂度を高めることができる

| ルール



1. 各チームが3人1組となり競い合う



2. 前半戦と後半戦でごみ拾いをおこなう

▷ 各種類に応じたごみの重量をポイントに換算し、合計ポイントで競う



3. ごみ拾い用のトングは各チームにひとつずつ付与される

4. eスポーツ大会で優秀な成績を納めたチームには

後半のごみ拾いを優位に進められるアドバンテージをゲットできる

ドッジボール × スポGOMI

| タイムテーブル

1 2 3

ごみ拾い
前半戦

的当て対戦

ごみ拾い
後半戦

| メリット

経験人口
1億人
/1億2,330万人
約80%

日本人のほとんどが経験がある
気軽に誰もが参加しやすい
幅広い層にアプローチができる

| ルール



1. 各チームが3人1組となり競い合う

2. 前半戦と後半戦でごみ拾いをおこなう

▷ 各種類に応じたごみの重量をポイントに換算し、合計ポイントで競う



3. ごみ拾い用のトングは各チームにひとつずつ付与される



4. 的当て対戦で優秀な成績を納めたチームには

後半のごみ拾いを優位に進められるアドバンテージをゲットできる

ドッジボール × スポGOMI

ルール詳細

1

チームメンバー全員が2球ずつ投球
(基本は3人チームを想定)

2

各投球エリアから
1球ずつ的に向かって投球

3

合計得点数上位3チームが
アドバンテージをゲット

ターゲット



3種類程度の
的を準備し的目がけて投球



アドバンテージ

1

ドッジボールプレイヤー

2

ごみ拾いの達人

3

メンバー全員分のトング

サッカー × スポGOMI

| タイムテーブル

- 1
- 2
- 3

ごみ拾い
前半戦

1on1対戦

ごみ拾い
後半戦

| メリット

人口
2681万人
/1億2,330万人
約22%

熱狂的なファン層の獲得
選手やチームファン層の巻込み
スポンサー企業へのリーチ

| ルール



1. 各チームが3人1組となり競い合う



2. 前半戦と後半戦でごみ拾いをおこなう

▷ 各種類に応じたごみの重量をポイントに換算し、合計ポイントで競う



3. ごみ拾い用のトングは各チームにひとつずつ付与される

4. サッカーの1on1対戦で優秀な成績を納めたチームには

後半のごみ拾いを優位に進められるアドバンテージをゲットできる

サッカー × スポGOMI

ルール詳細

1

チームメンバー全員が1回ずつ対戦
(基本は3人チームを想定)

2

足の間を通すか
ゴールを決めれば1ポイントゲット

3

2ポイントゲットしたチームの勝利

アドバンテージ

1

サッカー選手

2

ごみ拾いの達人

3

メンバー全員分のトング

試合方式



対戦エリアやゴールは
マーカー等で代用も可能

ハンドボール × スポGOMI

| タイムテーブル

1 2 3

ごみ拾い
前半戦

7mスロー
対戦

ごみ拾い
後半戦

| メリット

人口
24万人
/1億2,330万人
約2%

熱狂的なファン層の獲得
選手やチームファン層の巻込み
スポンサー企業へのリーチ

| ルール



1. 各チームが3人1組となり競い合う

2. 前半戦と後半戦でごみ拾いをおこなう

▷ 各種類に応じたごみの重量をポイントに換算し、合計ポイントで競う



3. ごみ拾い用のトングは各チームにひとつずつ付与される



4. 7mスロー対戦で優秀な成績を納めたチームには

後半のごみ拾いを優位に進められるアドバンテージをゲットできる

ハンドボール × スポGOMI

ルール詳細

1

チームメンバー全員が1回ずつ投球

2

ゴールの数で競い合う

3

年齢に応じたハンデをつけた投球

アドバンテージ

1

ハンドボール選手

2

ごみ拾いの達人

3

メンバー全員分のトング

7mスロー



ゴールから7mのところに
マークをつけその位置から投球

年齢に応じて届かない場合
距離を近づけるなどで対応