

การแข่งขัน 2017 Asian Indoor and Martial Arts Games เตรียมเปิดฉากที่เตีร์กเมนิสถาน 17-27 กันยายนนี้ กีฬาอีสปอร์ตได้รับความสนใจอย่างท่วมท้น



การแข่งขัน 2017 Asian Indoor and Martial Arts Games (AIMAG) จะจัดขึ้นที่กรุงอาชกาบัต เมืองหลวงของประเทศเตีร์กเมนิสถาน ระหว่างวันที่ 17-27 กันยายนนี้ โดยมีการแข่งขันกีฬารวม 21 ชนิด อาทิ โบว์ลิง เทนนิสในร่ม ยกน้ำหนัก และบาสเกตบอล 3 คน เป็นต้น

นอกจากนี้จะมีการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในรูปแบบกีฬาสากล ประกอบด้วยการแข่งขันเกม StarCraft II, Hearthstone, DOTA 2 และ The King of Fighters XIV ซึ่งจัดโดยสภาโอลิมปิกแห่งเอเชีย (OCA) คณะกรรมการจัดงาน 2017 AIMAG และสมาพันธ์อีสปอร์ตแห่งเอเชีย โดยได้รับการสนับสนุนด้านเทคโนโลยีจากบริษัท Alisports และ Duo Sport Group

Alisports ในฐานะพันธมิตรของสภาโอลิมปิกแห่งเอเชีย และผู้สนับสนุนเทคโนโลยีอย่างเป็นทางการของ 2017 AIMAG ได้ออกแบบและวางระบบลงทะเบียนอย่างใส่ใจในรายละเอียด โดยมีการนำเทคโนโลยีใหม่มาใช้เพื่อให้มั่นใจว่าระบบจะทำงานอย่างราบรื่น ตลอดจนสามารถรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลของนักกีฬาอีสปอร์ตแต่ละคนได้ เพื่อใช้เป็นข้อมูลอ้างอิงให้แต่ละประเทศที่เข้าร่วมการแข่งขันนำไปพัฒนางานอีสปอร์ตของตนเองต่อไป

นักกีฬาอีสปอร์ตสามารถลงทะเบียนได้ที่เว็บไซต์ <http://events.esports-asia.org/>

นักกีฬาอีสปอร์ตทุกคนต้องลงทะเบียนให้เรียบร้อยก่อนวันที่ 30 มิถุนายนนี้ และต้องรับผิดชอบต่อข้อมูลส่วนตัวที่กรอกลงในแบบฟอร์ม สำหรับเว็บไซต์ลงทะเบียนนั้นใช้ภาษาอังกฤษ โดยมีคำแนะนำในการลงทะเบียนและรายละเอียดของกฎต่างๆ ปรากฏอยู่บนเว็บไซต์

จนถึงขณะนี้ มีผู้เข้าแข่งขันทั้งประเภทเดี่ยวและประเภททีมกว่า 1,300 ราย จาก 25 ประเทศและภูมิภาคที่ลงทะเบียนเข้าร่วมการแข่งขันเรียบร้อยแล้ว ทั้งจากจีนแผ่นดินใหญ่ ฮองกง มาเก๊า ไต้หวัน เวียดนาม สิงคโปร์ ญี่ปุ่น ไทย เกาหลีใต้ มาเลเซีย เกาหลีเหนือ อัฟกานิสถาน และเยเมน โดย Hearthstone เป็นเกมที่มีผู้สมัครเข้าแข่งขัน

มากที่สุด ซึ่งให้เห็นว่าเกมนี้ได้รับความนิยมอย่างสูง

กำหนดการ:

10 พฤษภาคม – 30 มิถุนายน: ผู้เข้าแข่งขันทำการลงทะเบียน

1-20 กรกฎาคม: คัดเลือกตัวแทนระดับประเทศ

22 กรกฎาคม – 6 สิงหาคม: คัดเลือกตัวแทนระดับภูมิภาค

17-27 กันยายน: การแข่งขัน LAN เปิดฉากที่กรุงอาซากาบัต

การคัดเลือกตัวแทนระดับประเทศและภูมิภาคจะแข่งขันกันในรูปแบบออนไลน์ ขณะที่การแข่งขัน LAN จะจัดขึ้นที่อาซากาบัต โอลิมปิก คอมเพล็กซ์ ระหว่างวันที่ 17-27 กันยายน สำหรับรายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับการจัดเตรียมสถานที่แข่งขันจะมีการแจ้งให้ทราบเพิ่มเติมในภายหลัง

การแข่งขัน:

การแข่งขันแบ่งออกเป็นประเภทหลัก (อีสปอร์ต) ประเภทรอง (ชนิดของเกม) และประเภทย่อย (เกมเฉพาะ) โดยอิงตามกฎการแข่งขัน ซึ่งแต่ละเกมถูกคัดเลือกภายใต้กฎที่เคร่งครัดและอิงตามความนิยมของเกมแต่ละประเภท

MOBA: DOTA 2 (แข่งเป็นทีม)

RTS: StarCraft II (แข่งเดี่ยว)

Card: Hearthstone (แข่งเดี่ยว)

Sports: The King of Fighters XIV (แข่งเดี่ยว)

ปัจจุบันมีการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตหลายรายการทั่วเอเชีย โดยจีนและฟิลิปปินส์ได้เปรียบในเกม DOTA 2 และ Hearthstone ขณะที่เกาหลีใต้โดดเด่นในเกม StarCraft II ส่วนญี่ปุ่นนิยมเล่นเกมคอนโซล จึงเป็นเจ้าแห่งเกม The King of Fighters XIV

การคัดเลือกตัวแทนระดับภูมิภาค:

ในการคัดเลือกตัวแทนระดับประเทศ คณะกรรมการโอลิมปิกแห่งชาติ (NOC) ของแต่ละประเทศสามารถเลือกตัวแทนได้ไม่เกิน 2 คนต่อเกม (NOC มีสิทธิเลือกกว่าผู้เล่นจะเข้าแข่งขันในเกมใด) และต้องส่งรายชื่อผู้เล่นทั้งหมดให้แก่สมาพันธ์อีสปอร์ตแห่งเอเชียที่ esports@esports-asia.org ก่อนวันที่ 20 กรกฎาคม

ผู้เล่นที่ผ่านการคัดเลือกจากแต่ละประเทศจะเข้าสู่รอบคัดเลือกตัวแทนระดับภูมิภาค ซึ่งจัดขึ้นระหว่างวันที่ 22 กรกฎาคม – 6 สิงหาคม โดยมีโควตาผู้เล่นตามตารางด้านล่าง และผู้เล่นจากเดิร์กเมนิสถาน ซึ่งเป็นประเทศเจ้าภาพสามารถเข้าร่วมการคัดเลือกได้ด้วย

จำนวนทีมนักกีฬาอีสปอร์ตในการแข่งขัน AIMAG ครั้งที่ 5

ภูมิภาค

DOTA 2

KOF XIV

StarCraft II

Hearthstone

เอเชียตะวันออกเฉียง

1

3

3

3

เอเชียใต้

1

2

2

2

เอเชียกลาง

1

1

1

1

เอเชียตะวันตก

1

3

3

3

อาเซียน

2

3

3

3

โอเชียเนีย

1

3

3

3

ประเทศเจ้าภาพ

1

1

1

1

สภาโอลิมปิกแห่งเอเชียจับมือเป็นพันธมิตรเชิงกลยุทธ์กับ Alisports

สภาโอลิมปิกแห่งเอเชียและ Alisports ประกาศความร่วมมือเชิงกลยุทธ์เมื่อเดือนเมษายนที่ผ่านมา เพื่อบรรจุกีฬา

อีสปอร์ตเข้าในการแข่งขัน 2017 Ashgabat Asian Indoor and Martial Arts Games, 2018 Jakarta Asian Games และ 2022 Hangzhou Asian Games นอกจากนี้ ทั้งสองยังตั้งใจผลักดันอีสปอร์ตเป็นกีฬาอย่างเป็นทางการในการแข่งขัน 2022 Hangzhou Asian Games ด้วย

ซีค อาหมัด อัล-ฟาฮัด อัล-ซาบารี ประธานสภาโอลิมปิกแห่งเอเชีย กล่าวว่า “สภาโอลิมปิกแห่งเอเชียยึดมั่นในมรดกตกทอด การพัฒนา และวิวัฒนาการที่ไม่เคยหยุดอยู่กับที่ของกีฬาในเอเชีย และทางสภามีความยินดีเป็นอย่างยิ่งที่ได้สร้างความร่วมมือเชิงกลยุทธ์กับ Alisports โดยเราจะร่วมมือกับ Alisports ทั้งในด้านแนวคิดและการจัดการแข่งขันกีฬาดิจิทัล เพราะเราเชื่อมั่นในความสามารถของ Alisports ในการจัดการแข่งขัน ประสบการณ์ด้านอีสปอร์ตของพวกเขาจะเป็นประโยชน์กับเราในการพัฒนากีฬาทุกประเภท”

รูปภาพ - <https://photos.prnasia.com/prnh/20170612/1871542-1-a>

คำบรรยายภาพ - 2017 Ashgabat Asian Indoor and Martial Arts Games

รูปภาพ - <https://photos.prnasia.com/prnh/20170612/1871542-1-b>

คำบรรยายภาพ - 4 กีฬาอีสปอร์ตในการแข่งขัน Asian Indoor and Martial Arts Games ปีนี้