ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2023 公式規定

1. はじめに

1.1. 「ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2023」（以下、本リーグ）は、「株式会社カプコン」（以下、CAPCOM）が主催する公式チームリーグ戦である。

1.2. 使用されるのは、CAPCOM の対戦格闘ゲーム「ストリートファイター6」である。

1.3. 本リーグを主催する CAPCOM 及び、本リーグ運営委託パートナーである「株式会社日テレ・テクニカル・リソーシズ」による「ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2023 運営チーム」(以下、運営チーム)が、本リーグ運営及び、本リーグ管理を行う。

1.4. 運営チームは、本リーグルール（以下、本ルール）で定める内容を遵守して本リーグを進行するほか、本ルールに定めていない内容が発生した場合及び、本ルールを適用することが著しく公平性を欠く結果となる場合の対応の決定権を有す。

2. 概要

本リーグの構成は以下となる。

2.1. 「ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2023 リーグ本節 1st STAGE」 (以下、1st ステージ)
全 9 チームの総当たり戦をオンライン対戦にて実施。
1 位から 6 位までのチームが「ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2023 リーグ本節 2nd STAGE」 に進出する。

2.2. 「ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2023 リーグ本節 2nd STAGE」 (以下、2nd ステージ)
1st ステージ上位 6 チームの総当たり戦をオンライン対戦にて実施。
1 位のチームは、「ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2023 GRAND FINALS」に進出する。
2 位から 4 位までのチームが「ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2023 PLAYOFFS」に進出する。

2.3. 「ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2023 PLAYOFFS」 (以下、プレイオフ)
2nd ステージの 2 位から 4 位までの 3 チームによるトーナメント戦を、オフライン対戦にて実施。
1 位のチームは、「ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2023 GRAND FINALS」に進出する。

2.4. 「ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2023 GRAND FINAL」（以下、グランドファイナル）
2nd ステージ 1 位のチームと、プレイオフ 1 位のチームによる優勝決定戦を、オフライン対戦にて実施。

2.5. プレイオフ、グランドファイナルに関しては、状況に応じて、オフライン対戦からオンライン対戦へと切り替える場合がある。

2.6. 本リーグは 1 チーム 4 名、全 9 チームの計 36 名で構成される。

2.7. メンバー変更については、1st ステージ終了後、2nd ステージへ進出する 6 チームは、各チーム 1 名に限りメンバー変更を可能とする。
メンバー変更の申請期間は 2023 年 9 月 1 日～9 月 11 日までとする。

2.8. グランドファイナルの 1 位チームは、2024 年開催予定の「ストリートファイターリーグ: WORLD CHAMPIONSHIP 2023」（以下、ワールドチャンピオンシップ）への出場権が与えられる。

3. 用語について

3.1. 本リーグ全体の日程の総称を「SEASON（シーズン）」とする。

3.2. チームでの対戦(4 名の選手 vs 4 名の選手)を「MATCH(マッチ)」とする。

3.3. 1 日 3「MATCH」行うチーム対戦のまとまりを「SECTION（節）」とする。

3.4. 各選手の対戦を「GAME(ゲーム)」とする。

3.4.1. 各「MATCH」の 1GAME 目を「先鋒戦」、2GAME 目を「中堅戦」、3GAME 目を「大将戦」とする。

3.4.2. 「大将戦」終了後に、両チームのポイント数が並んだ場合に行う 4GAME 目を「延長戦」とする。

3.5. 「GAME」の中で、「延長戦」では 1 回、「先鋒戦」と「中堅戦」では最大 3 回、「大将戦」では最大 5 回行われる対戦を「BATTLE（バトル）」とする。

3.6. 「BATTLE」の中で最大 3 回行われる対戦を「ROUND（ラウンド）」とする。

4. 参加要件

本リーグは e スポーツ大会として継続的に開催するため、参加選手は以下の参加要件が必要となる。

4.1. 本ルールに同意すること。

4.2. チーム編成は 2 名以上の「一般社団法人日本 e スポーツ連合公認プロライセンス」所有者を含めた 4 名で構成されること。

4.3. 運営チームによってリーグ参画選手として認定されていること。

4.4. 本リーグと「ワールドチャンピオンシップ」に出場できること。

4.5. 本リーグと「ワールドチャンピオンシップ」の期間中に、運営チームとコミュニケーションが可能であること。

4.6. 別途定める「ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2023 参加選手行動規範」及び、「ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2023 リーグ進行手順」を理解し遵守すること。

4.7. 運営チームにより本リーグの出場停止または出場資格剥奪処分を受けていないこと。

4.8. 運営チームやメディア各社による写真撮影や取材に応じること。

4.9. 各チームで手配するユニフォームを着用すること。また、本リーグ期間中にユニフォームが変更になった場合でも撮影済みのプロモーション素材の差し替え及び、編集は行われないことへ同意すること。

4.10. 2nd ステージからメンバー変更で新たに加わる選手は、1st ステージに別チームのメンバーとして登録されていないこと。

5. 本リーグ共通ルール

5.1. 対戦環境

5.1.1. CAPCOM のビデオゲーム「ストリートファイター6（PlayStation®5 版、PlayStation®4 版、Xbox Series X|S 版、Steam 版）」及び、(1)大会開催日までにリリースされるすべてのアップデート、パッチ及び、ステージ、(2)大会開催日の 7 日以上前までにリリースされるキャラクターパック。

5.1.2. オンライン対戦は、PlayStation®5 版、PlayStation®4 版、Xbox Series X|S 版、Steam 版のどれを使用しても良い。オフライン対戦は Steam 版を使用する。

5.1.3. オンライン対戦
「FIGHTING GROUND」「ONLINE」「CUSTOM ROOM」
「対戦ラウンド数 3」、「タイムカウント 99」
「操作タイプ モダンもしくはクラシック」
「アドバンテージ アドバンテージなし」

5.1.4. オフライン対戦
「FIGHTING GROUND」「VERSUS」「ONE ON ONE」
※なお、「FIGHTING GROUND」「ONLINE」「CUSTOM ROOM」を使用する場合もある。
「実況設定 OFF」、「対戦ラウンド数 3」、「タイムカウント 99」
「操作タイプ モダンもしくはクラシック」※ダイナミックの使用は不可
「アドバンテージ アドバンテージなし」
「ステージ選択 ランダム」
「離し入力 ON もしくは OFF」

OPTION 設定は下記 2 設定を除き、すべて初期設定とする
・グラフィック設定：「モーションブラー ON」、「入力遅延軽減機能 ON」
・その他設定：「ダメージ表現設定 表示なし」、「バトル中ポーズメニューを長押しで開く ON」
※サウンドアクセシビリティ設定について、身体的に設定が必要だと運営チームが判断した場合は、ON にする場合もある。
※運営チームの指示によって、大会または試合中に、OPTION 設定を指定される場合がある。設定内容については、運営チームが独断により任意のタイミングで決めることができる。

※選手が任意に対戦環境を変更する行為は禁止とする。

5.2.　出場選手は、オンライン対戦を行うための下記要件を満たす必要がある。

5.2.1.　3Mbps 以上のアップロード回線速度を保有すること。

5.2.2.　CAPCOM ID を保有し、それを利用できる地域に居住していること。

5.2.3.　PSN または、Xbox ネットワーク、Steam のアカウントを保有すること。

5.2.4.　ワイヤレス接続（Wi-Fi）は禁止とする。選手が Wi-Fi を使用しているという裏付けが取れた場合、当該選手には罰則が与えられる。

5.3.　対戦ルール

両選手のキャラクター・操作タイプの選択が終わったら、選手は試合の第 1 BATTLE を開始する。BATTLE が終了すると、次のルールが適用される。

5.3.1.　先行する BATTLE に敗北した選手は、自由に次のキャラクター・操作タイプを選択することができる。

5.3.2.　先行する BATTLE に勝利した選手は、同じキャラクター・同じ操作タイプを使用しなければならない。

5.3.3.　BATTELE が DRAW GAME で終了した場合、その BATTLE の結果は無効とし、同じキャラクター、操作タイプのまま再度 BATTLE を行うものとする。

5.3.4.　BATTLE 終了時、先行する BATTLE に敗北した選手は、インターバルを取ることが出来る。ただしインターバルは各 MATCH につき、各チーム 2 回までとする。なお、インターバルの時間は運営チームが定める時間とする。

5.3.5.　コントローラー設定の変更、ボタンコンフィグは、BATTLE 開始前のみ変更可能とする。

5.4.　禁止されるステージ・キャラクター・コスチューム・カラーについて

5.4.1. 禁止ステージ
オンライン開催：なし
オフライン開催：「TRAINING ROOM」

5.4.2. 禁止キャラクター
なし

5.4.3. 禁止コスチューム・カラー
なし

5.4.4. 禁止されるステージ、キャラクター、コスチューム、カラーは、原則として開催日時点でのCAPCOM Pro Tour ルールに則るが、例外が発生する場合もある。

5.4.5. 選手は運営チームの指示によって、特定のステージ、キャラクター、コスチューム、カラーの使用を禁じられる場合がある。どのステージ、キャラクター、コスチューム、カラーが禁止されるかは、運営チームが独断により任意のタイミングで決めることができる。

5.4.6. 対戦中に禁止されたステージ、キャラクター、コスチューム、カラーが使用された場合、速やかにその BATTLE を中断して再戦を行わなければならない。もし選手が BATTLE の中断を行わずに続行した場合は、BATTLE の勝敗結果を無効とした上で再戦を行うこととする。

5.4.7. 選手は運営チームの指示によって、大会または試合中に特定のステージの使用を指定される場合がある。特定のステージについては、運営チームが、独断により任意のタイミングで決めることができる。

6. ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2023 1st ステージルール

1st ステージについては「5. 本リーグ共通ルール」に加えて本条も適用される。

6.1. 基本ルール

6.1.1. 1st ステージは、全 9 チームの総当たり戦を 1 回行い、計 36MATCH 実施する。

6.1.2. 各チームは、SECTION ごとに、異なるチームと MATCH を行う。同じチームと 2 回 MATCH することはない。

6.1.3. SECTION ごとの試合数は 3MATCH となるため、MATCH を行う 6 チーム以外の 3 チームは、その SECTION には出場しない。

6.1.4. プレイサイド(選手の 1P 側、2P 側の)選択は、運営チームが決定する。

6.1.5. プレイサイド選択が誤っていた場合、速やかに BATTLE を中断して再戦を行わなければならない。もし選手が BATTLE の中断を行わずに続行した場合は、BATTLE の勝敗結果を無効とした上で再戦を行うこととする。

6.2. 対戦数、獲得ポイントについて

6.2.1. 先鋒、中堅戦は、2BATTLE 先取の対戦を行うものとする。

6.2.2. 大将戦は、3BATTLE 先取の対戦を行うものとする。

6.2.3. 大将戦終了後に両チームのポイント数が並んだ場合、延長戦を行うものとする。

6.2.4. 延長戦は、1BATTLE 先取の対戦を行うものとする。

6.2.5. 各 GAME に勝利することで、以下の通りのポイントを獲得する。
・先鋒戦＝10 ポイント
・中堅戦＝10 ポイント
・大将戦＝20 ポイント
・延長戦＝5 ポイント

6.3. 事前オーダー申告について

先鋒・中堅・大将として出場する選手（以下、出場選手）と、先鋒・中堅・大将の順番、使用キャラクター、操作タイプ(以下、事前オーダー)は以下の手順で決定する。

6.3.1. MATCH を行う両チームは、出場する SECTION 当日の 18 時 00 分までに、出場選手と事前オーダーを決定し、運営チームに申告する。

6.3.2. 先鋒戦開始時に、両チームの先鋒戦に出場する選手と使用キャラクター、操作タイプを運営チームより同時に発表する。

6.3.3.　中堅戦開始時に、両チームの中堅戦に出場する選手と使用キャラクター、操作タイプを運営チームより同時に発表する。

6.3.4.　大将戦開始時に、両チームの大将戦に出場する選手と使用キャラクター、操作タイプを運営チームより同時に発表する。

6.3.5.　大将戦終了後、両チームのポイント数が並んだ場合、速やかに両チームは、延長戦の出場選手と使用キャラクター、操作タイプを運営チームに申告する。運営チームは、両チームの申告を確認後、速やかに両チームの申告内容を発表する。

6.4.　順位について

6.4.1.　獲得ポイント数によって順位を決めるものとする。

6.4.2.　獲得ポイント数が同一だった場合、お互いの獲得 BATTLE 数（得失点）、獲得 ROUND 数（得失点）の順に得点が高いチームが優位となる。

6.4.3.　1st ステージ終了時に獲得ポイント数、獲得 BATTLE 数（得失点）、獲得 ROUND 数（得失点）が全て同一だった場合、1st ステージの直接対決結果は考慮せず、第 12 節の MATCH3 終了後に、該当チームによる順位決定戦を行う。

6.4.3.1.　順位決定戦では、該当チームが代表選手 1 名を選出する。

6.4.3.2.　順位決定戦の対戦環境は以下とする。
「FIGHTING GROUND」「ONLINE」「CUSTOM ROOM」
「対戦ラウンド数 3」、「タイムカウント 99」
「操作タイプ モダンもしくはクラシック」
「アドバンテージ アドバンテージなし」
勝利条件は 3BATTLE 先取とする。

6.4.3.3.　該当チームが 3 チーム以上いる場合は、該当チーム代表選手 1 名ずつによるシングルエリミネーション方式でトーナメント戦を行う。トーナメント戦の配置については抽選で決定する。

7. ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2023 2nd ステージルール

2nd ステージについては「5. 本リーグ共通ルール」に加えて本項も適用される。

7.1. 基本ルール

7.1.1. 2nd ステージは、1st ステージ上位 6 チームによる総当たり戦を 2 周行い、合計 30MATCH 実施する。

7.1.2. 各チームは SECTION ごとに、ホームチームもしくはアウェイチームが決められている。同じチームとの MATCH は、必ずホームチームとアウェイチームを互いに 1 回ずつ行うことになる。

7.1.3. プレイサイド(選手の 1P 側、2P 側の)選択は、運営チームが決定する。

7.1.4. プレイサイド選択が誤っていた場合、速やかに BATTLE を中断して再戦を行わなければならない。もし選手が BATTLE の中断を行わずに続行した場合は、BATTLE の勝敗結果を無効とした上で再戦を行うこととする。

7.2. 対戦数、獲得ポイントについて

7.2.1. 先鋒、中堅戦は、2BATTLE 先取の対戦を行うものとする。

7.2.2. 大将戦は、3BATTLE 先取の対戦を行うものとする。

7.2.3. 大将戦終了後に両チームのポイント数が並んだ場合、延長戦を行うものとする。

7.2.4. 延長戦は、1 BATTLE 先取の対戦を行うものとする。

7.2.5. 各 GAME に勝利することで、以下の通りのポイントを獲得する。
・先鋒戦＝10 ポイント
・中堅戦＝10 ポイント
・大将戦＝20 ポイント
・延長戦＝5 ポイント

7.3.　ホーム＆アウェイ事前オーダールールとオーダー申告について

出場選手と事前オーダーは、以下の手順で決定する。

7.3.1.　各 MATCH のアウェイチームは共通で、出場する SECTION 当日 16 時 00 分までに、出場選手と事前オーダーを決定し、運営チームに申告する。

7.3.2.　ホームチームは、MATCH 開始時にアウェイチームの出場選手と事前オーダーを確認後、速やかに先鋒戦に出場する選手と使用キャラクター、操作タイプを決定し、発表する。

7.3.3.　ホームチームは、中堅戦開始時に、速やかに中堅戦に出場する選手と使用キャラクター、操作タイプを決定し、発表する。

7.3.4.　ホームチームは、大将戦開始時に、速やかに大将戦に出場する選手と使用キャラクター、操作タイプを決定し、発表する。

7.3.5.　大将戦終了後、両チームのポイント数が並んだ場合、速やかにアウェイチームは、延長戦に出場する選手と使用キャラクター、操作タイプを決定し、発表する。

7.3.6.　ホームチームは、アウェイチームの延長戦出場選手と使用キャラクター、操作タイプを確認後、速やかに延長戦に出場する選手と使用キャラクター、操作タイプを決定し、発表する。

7.4.　順位について

7.4.1.　獲得ポイント数によって順位を決めるものとする。

7.4.2.　獲得ポイント数が同一だった場合、お互いの獲得 BATTLE 数（得失点）、獲得 ROUND 数（得失点）の順に得点が高いチームが優位となる。

7.4.3.　2nd ステージ終了時に獲得ポイント数、獲得 BATTLE 数（得失点）、獲得 ROUND 数（得失点）が全て同一だった場合、2nd ステージの直接対決結果は考慮せず、第 10 節の MATCH3 終了後に、該当チームによる順位決定戦を行う

7.4.3.1.　順位決定戦では、該当チームが代表選手 1 名を選出する。

7.4.3.2.　順位決定戦の対戦環境は以下とする。
「FIGHTING GROUND」「ONLINE」「CUSTOM ROOM」
「対戦ラウンド数 3」、「タイムカウント 99」
「操作タイプ モダンもしくはクラシック」
「アドバンテージ アドバンテージなし」
勝利条件は 3BATTLE 先取とする。

7.4.3.3.　該当チームが 3 チーム以上いる場合は、該当チーム代表選手 1 名ずつによるシングルエリミネーション形式でトーナメント戦を行う。トーナメント戦の配置については抽選で決定する。

8. ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2023 PLAYOFFS ルール

プレイオフについては「5. 本リーグ共通ルール」に加えて本項も適用される。

8.1.　基本ルール

8.1.1.　プレイオフは、出場 3 チームによるトーナメント戦が行われる。

8.1.2.　プレイオフは、2nd ステージの 3 位チームと 4 位チームによる MATCH1、2nd ステージの 2 位チームと MATCH1 勝利チームによる MATCH2 で構成される。

8.1.3.　MATCH2 の勝利チームがグランドファイナルへ出場する。

8.1.4.　先鋒戦、中堅戦、大将戦までを 1 巡とし、各巡で事前オーダーを提出しながら対戦を行う。

8.1.5.　対戦は最大 4 巡目の先鋒戦まで行う。

8.1.6.　2nd ステージ上位のチームが奇数巡目にホームチーム側、偶数巡目にアウェイチーム側とする。

8.1.7.　プレイサイド(選手の 1P 側、2P 側の)選択は、運営チームが決定する。

8.1.8.　使用するステージは運営チームが決定する。

8.2.　対戦数、獲得ポイントについて

8.2.1.　先鋒、中堅戦は、2BATTLE 先取の対戦を行うものとする。

8.2.2.　大将戦は、3BATTLE 先取の対戦を行うものとする。

8.2.3.　各 GAME に勝利することで、以下の通りのポイントを獲得する。
・先鋒戦＝10 ポイント
・中堅戦＝10 ポイント
・大将戦＝20 ポイント

8.3.　勝利条件について

先に 70 ポイントを獲得したチームの勝利となり、その時点で MATCH 終了となる。

8.4.　ホーム＆アウェイ事前オーダールールとオーダー申告について

出場選手と事前オーダーは、以下の手順で決定する。

8.4.1.　MATCH1、MATCH2 のアウェイチームは共通で、各 MATCH 開始 30 分前までに 1 巡目の出場選手と事前オーダーを決定し、運営チームに申告する。

8.4.2.　ホームチームは、MATCH 開始時にアウェイチームの出場選手と事前オーダーを確認後、速やかに先鋒戦に出場する選手と使用キャラクター、操作タイプを決定し、発表する。

8.4.3.　ホームチームは、中堅戦開始時に、速やかに中堅戦に出場する選手と使用キャラクター、操作タイプを決定し、発表する。

8.4.4.　ホームチームは、大将戦開始時に、速やかに大将戦に出場する選手と使用キャラクター、操作タイプを決定し、発表する。

8.4.5.　2 巡目以降も上記と同じフローで進行するが、アウェイチームの事前オーダーに関しては、1 巡目終了後 1 分以内に運営チームに申告するものとする。事前オーダーにかかる作戦会議の時間は運営チーム都合により変動する事がある。

9. ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2023 GRAND FINAL ルール

グランドファイナルについては「5. 本リーグ共通ルール」に加えて本項も適用される。

9.1.　基本ルール

9.1.1.　グランドファイナルは、2nd ステージ 1 位チームと、プレイオフ 1 位チームの 2 チームによる MATCH が行われる。

9.1.2.　先鋒戦、中堅戦、大将戦までを 1 巡とし、各巡で事前オーダーを提出しながら対戦を行う。

9.1.3.　対戦は最大 5 巡目の先鋒戦まで行う。

9.1.4.　2nd ステージ 1 位チームが、奇数巡目にホームチーム側、偶数巡目にアウェイチーム側とする。

9.1.5.　プレイサイド(選手の 1P 側、2P 側の)選択は、運営チームが決定する。

9.1.6.　使用するステージは運営チームが決定する

9.2.　対戦数、獲得ポイントについて

9.2.1.　先鋒、中堅戦は、2BATTLE 先取の対戦を行うものとする。

9.2.2.　大将戦は、3BATTLE 先取の対戦を行うものとする。

9.2.3.　各 GAME に勝利することで、以下の通りのポイントを獲得する。
・先鋒戦＝10 ポイント
・中堅戦＝10 ポイント
・大将戦＝20 ポイント

9.3.　勝利条件について

先に 90 ポイントを獲得したチームの勝利となり、その時点で MATCH 終了となる。

9.4.　ホーム＆アウェイ事前オーダールールとオーダー申告について

出場選手と事前オーダーは、以下の手順で決定する。

9.4.1.　プレイオフ 1 位チームは、グランドファイナル開始 30 分前までに、1 巡目の出場選手と事前オーダーを決定し、運営チームに申告する。

9.4.2. ホームチームは、MATCH 開始時にアウェイチームの出場選手と事前オーダーを確認後、速やかに先鋒戦に出場する選手と使用キャラクター、操作タイプを決定し、発表する。

9.4.3. ホームチームは、中堅戦開始時に、速やかに中堅戦に出場する選手と使用キャラクター、操作タイプを決定し、発表する。

9.4.4. ホームチームは、大将戦開始時に、速やかに大将戦に出場する選手と使用キャラクター、操作タイプを決定し、発表する。

9.4.5. 2 巡目以降も上記と同じフローで進行するが、アウェイチームの事前オーダーに関しては、1 巡目終了後 1 分以内に運営チームに申告するものとする。事前オーダーにかかる作戦会議の時間は運営チーム都合により変動する事がある。

10.コントローラーについて

10.1. コントローラーは、基本選手自身が用意する機材を使用することとする。

10.2. 対戦の途中に何らかの原因で自身のコントローラーが故障した場合、オフライン対戦時は運営チームが用意したコントローラーも使用することができる。

10.3. コントローラーの変換器などの、付属機器の使用は可とするが、故障などの対応は行わない。

10.4. その他コントローラーに関するルールはカプコンプロツアーの「コントローラー利用規定」に準ずるものとする。
https://sf.esports.capcom.com/cpt/jp/rules/

11.オンライン対戦時の切断、オフライン対戦時の中断について

11.1. オンライン対戦中に対戦が中断された場合、「CUSTOM ROOM」を退室している選手が対戦途中だった 1BATTLE を失う。

11.2. オンライン対戦中に運営チームのアカウントのみ接続が切断され、選手同士の BATTLE がそのまま続行された場合、その BATTLE の結果は有効とし、その BATTLE のリプレイを再生した後に GAME を続行する。

11.3. 運営チーム側の機材の不具合等で、BATTLE の継続が不可能になった場合は、両選手は直前の対戦と同じキャラクター、操作タイプを選択し、その ROUND から再対戦を行う。

11.4. GAME 中、選手同士の接続が不可能な場合は次のルールを適用する。

11.4.1. 両選手共に「CUSTOM ROOM」に入室出来ない場合、勝利 BATTLE 数の多い選手を勝者とする。

11.4.2. 両選手共に「CUSTOM ROOM」に入室出来ない場合、且つ勝利 BATTLE 数が同数の場合は再試合とする。再対戦が行えない場合は、無効試合としポイントも加算されない。

11.4.3. オフライン対戦時に選手が偶然あるいは意図的に GAME を中断した場合、その ROUND は放棄しなければならない。これの例としては、偶然コントローラーのボタンを押して ROUND 中にポーズをする、自分あるいは対戦相手のコントローラーのコードを抜くといった行為などがある。

11.4.4. 本リーグ進行中に、なんらかのトラブルが発生した場合、運営チームに直接申告を必要とする。その際、ゲーム内容に関するトラブルの場合、選手は審判にスクリーンショットを提出するか動画の共有を行うものとする。

12.選手欠場時の対応について

12.1. やむを得ない事情によって選手が欠場する場合、欠場する選手の所属するチームは残りの選手で出場することになる。出場できる選手が 3 名揃わない場合は、先鋒戦、中堅戦、大将戦の順に不戦敗となる。

12.2. 大規模な人数の欠場が発生し、本リーグの進行が困難と判断される場合、運営チームの判断で本リーグの全日程、もしくは一部日程の中止、または延期とする場合がある。

12.3. １チーム以上が本リーグへの出場が困難となった場合、運営チームの判断で本リーグの全日程もしくは一部日程の中止または延期となる場合がある。

13.運営チームが用意した機材の不調について

運営チームが用意した機材の不調などによる GAME の中断については協議の上、可能な限り状況を再現して GAME を再開する。ただし状況再現が困難な場合、運営チーム及び、対戦選手同士の協議により、中断された GAME の勝敗結果を無効とし、再戦に変更する場合がある。

14.禁止事項及び、ペナルティ

14.1. 禁止事項

選手、チームオーナー、監督、マネージャー、その他のチーム関係者（以下、選手等）は、以下に掲げる行為を行ってはならないものとする。

禁止事項と判断される行為が確認された場合、またはこれを試みたことが判明した場合、運営チームによってしかるべきペナルティを科される。かかる行為が原因で科されるペナルティの性質及び程度は運営チームの単独且つ絶対の裁量により決定されるものとする。

14.1.1. 本ルールまたは法令に違反する行為。

14.1.2. 機密情報漏洩、本リーグで知り得た情報を、運営チームの許可又は指示なく業務の用途以外の個人的な用務目的のために使用する行為。

14.1.3. 共謀行為、八百長行為、大会に関し、不正な利益を供与し、申込み、要求し又は約束する行為。

14.1.4. 本人以外の人物が、本人になりすまし対戦をする行為。

14.1.5. 公序良俗に反する、または差別的な表現や、運営チームが不適切と判断する表現をプレイヤーネームに使用する行為。

14.1.6. ゲーム機器の意図的な破損、電源オフやケーブル引き抜きなど、無断で対戦を中止にする行為。

14.1.7. 反社会的勢力に対する利益供与その他の協力行為。

14.1.8. 指定された対戦時間に、対戦場所に集合しない、または遅刻する行為。

14.1.9. 大会運営者の適切な指示や要請に従わなかったり、大会の進行や運営を意図的に妨害する行為、また混乱を招くような異議を唱える行為。

14.1.10. 大会進行上必要な質問に適切に回答しないこと。また、虚偽の申告をする行為。

14.1.11. 本リーグに関する賭博行為。

14.1.12. ゲームで何らかの利点を得る、もしくは相手に不利益を与える為に、ゲームソフトウェアを直接改ざんする外部ソフトウェアの使用や MOD、改ざんパッチによるゲームソフトウェアの改ざんなどの、既知または未知の手段によるチート行為。

14.1.13. ゲーミング機器／ハードウェア、ゲームサーバー（ゲームサーバーの悪用またはハッキングを含む）、または大会用に提供された機材や施設を含む、大会のインフラに干渉する行為。

14.1.14. 意図的にゲームプレイを遅らせたり、速度を落としたり、または操作すること。

14.1.15. 意図的にネットワークの接続を中断したり、Distributed Denial of Service「DDoS」（分散型サービス妨害）またはその他の手段により、ゲームサービスへの他の選手の接続に干渉する行為。

14.1.16. ソフトウェアの脆弱性や不具合を故意に利用するあらゆる行為。

14.1.17. その他のあらゆる既知または未知の方法によるゲームプレイを改ざんする行為。

14.1.18. 本リーグ、そしてストリートファイターのコミュニティーや CAPCOM に対して悪い印象を想起する、もしくは想起すると思われると、運営チームが判断したあらゆる行為。

14.1.19. 他の選手、運営チーム、出演者または、観客に対し、対面或いはいずれかのオンラインチャンネルでの「ハラスメント」行為。

「ハラスメント」とは、以下を含むが、これらに限定されない。

14.1.19.1.暴力、暴言、差別的 言動、脅迫、強要、侮辱、セクシュアル・ハラスメント、パワー・ハラスメント、無視、不合理な指導（指導に必要な範囲を超えたしごきや罰としての特訓等を含む。）

14.1.19.2.性別、性同一性と性表現、年齢、性的指向、障害、外見、体の大きさ、人種、または宗教、思想に関する不快な発言や行為。

14.1.19.3.公共の場での性的な画像及び、動画の公開。

14.1.19.4.意図的な脅し（ストーキングや後をつけるなどの行為を含むがそれに限定されない）。

14.1.19.5.ハラスメント的な写真や動画の撮影。

14.1.19.6.不適切な身体的接触や望まれていない性的な注目。

これらのハラスメント行為は、本リーグ中に限定されない。

対面またはオンライン上でハラスメント行為がとられた時（テキストメッセージ、ソーシャルメディアへの投稿、など）に、処罰の対象となる。

14.1.20. その他大会の円滑な運営を妨げたり、不快、または、不適切だと、運営チームが判断したあらゆる行為。

14.1.21. 第三者が上記のいずれかに該当する行為を幇助、教唆すること。または、是正すべき権限を有するにもかかわらず、その行為を放置したり、適切な対応を行わないこと。

14.2. ペナルティ

選手等が禁止事項に違反していると運営チームで判断した場合、運営チームはチームまたは、選手に対してペナルティを与えることがある。
なお、運営チームは与えたペナルティを公式配信番組、公式 Web サイトまたは公式 SNS 上等で公表することができるものとする。

14.2.1. チーム

① 戒　告：口頭による注意を行い戒める。
② けん責：口頭による注意に加え、文書を提出させ注意を行い戒める。
③ 獲得ポイントの没収：禁止事項に違反したと判断される試合 GAME の獲得ポイントを没収し、その GAME の対戦チームに獲得ポイントを与える。
④ 有期の出場停止：ストリートファイターリーグへの出場、参加及び関与を停止する。(1MATCH 以上 18MATCH 以下)
⑤ 無期の出場停止：期間を定めず、ストリートファイターリーグへの出場、参加及び関与を停止する。
⑥ 出場資格剥奪：永久にストリートファイターリーグへの出場資格を剥奪し、カプコンが主催、共催する大会への出場、参加及び関与を一切停止する。
⑦ その他運営チームが定めた処分

14.2.2.　選手

① 戒　告：口頭による注意を行い戒める。
② けん責：口頭による注意に加え、文書を提出させ注意を行い戒める。
③ 有期の出場停止：ストリートファイターリーグへの出場、参加及び関与を停止する。(1MATCH 以上 18MATCH 以下)
④ 無期の出場停止：期間を定めず、ストリートファイターリーグへの出場、参加及び関与を停止する。
⑤ 出場資格剥奪：永久にストリートファイターリーグへの出場資格を剥奪し、カプコンが主催、共催する大会への出場、参加及び関与を一切停止する。
⑥ その他運営チームが定めた処分

15.ルールの変更について

運営チームは本ルールを変更することができる。
変更後の本ルールについては、公式 Web サイトにて通知した時点から効力を生じるものとする。

〈付則〉
2023 年 6 月 19 日制定

〈付則〉
2023 年 9 月 14 日改正
「GRAND FINALS」を「GRAND FINAL」に改める。
2.4.「ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2023 GRAND FINAL 」 (以下、グランドファイナル)
9.ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2023 GRAND FINAL ルール

カプコンプロツアールールページの URL を改める。
10.4.その他コントローラーに関するルールはカプコンプロツアーの「コントローラー利用規定」に準ずるものとする。
https://sf.esports.capcom.com/cpt/jp/rules/

〈付則〉
2023 年 10 月 2 日改正
オフライン対戦環境「離し入力 ON もしくは OFF」を追記する。
5.1.4.オフライン対戦
「離し入力 ON もしくは OFF」

〈付則〉
2023 年 10 月 6 日改正
インターバルについて追記する。
5.本リーグ共通ルール
5.3.対戦ルール
5.3.1.BATTLE 終了時、先行する BATTLE に敗北した選手は、インターバルを取ることが出来る。ただしインターバルは各 MATCH につき、各チーム 2 回までとする。なお、インターバルの時間は運営チームが定める時間とする。

事前オーダー提出時間を改める。
7.ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2023 2nd ステージルール
7.3.ホーム＆アウェイ事前オーダールールとオーダー申告について
7.3.1.各 MATCH のアウェイチームは共通で、出場する SECTION 当日 16 時 00 分までに、出場選手と事前オーダーを決定し、運営チームに申告する。

〈付則〉
2023 年 11 月 30 日改正
オフライン対戦環境「バトル中ポーズメニューを長押しで開く ON」を追記する。
5.1.4.オフライン対戦
「バトル中ポーズメニューを長押しで開く ON」