

1. はじめに
2. 概要
3. 本リーグ内名称について
4. 参加要件
5. 本リーグ共通ルール
 - 5.1 対戦環境
 - 5.2 対戦ルール
 - 5.3 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
6. ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2022 開幕戦 1on1 トーナメントルール
 - 6.1 基本ルール
 - 6.2 トーナメント組み合わせ決定方法
 - 6.3 対戦ルール
 - 6.4 順位について
7. ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2022 リーグ本節ルール
 - 7.1 基本ルール
 - 7.2 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 対戦ルール
 - 7.4 対戦数、獲得ポイントについて
 - 7.5 順位について
8. ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2022 プレイオフ大会ルール
 - 8.1 基本ルール
 - 8.2 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
 - 8.3 対戦ルール
 - 8.4 対戦数、獲得ポイントについて
 - 8.5 勝利条件について
9. ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2022 GRAND FINALS ルール
 - 9.1 基本ルール
 - 9.2 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
 - 9.3 対戦ルール
 - 9.4 対戦数、獲得ポイントについて
 - 9.5 勝利条件について
10. コントローラーについて
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
12. 新型コロナウイルス感染症対策について

13. 選手欠場時の対応について
14. 運営チームが用意した機材の不調について
15. 禁止事項およびペナルティ
 - 15.1 禁止事項
 - 15.2 ペナルティ
16. 規約の変更について

1. はじめに

「ストリートファイターリーグ：Pro-JP 2022」（以下、本リーグ）は「ストリートファイター V チャンピオンエディション」を使用したチームリーグ戦である。

本リーグを主催する「株式会社カプコン」および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・リソース」による「ストリートファイターリーグ：Pro-JP 2022 運営チーム」(以下、運営チーム)がリーグ運営およびリーグ管理を行う。

運営チームは「ストリートファイターリーグ：Pro-JP 2022」リーグルール（以下、本ルール）で定める内容を遵守して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およ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

・本リーグは 1 チーム 4 名 8 チームの計 32 名で構成される。

なお、メンバー変更、追加は不可とする。

・本リーグの構成は以下となる。

「ストリートファイターリーグ：Pro-JP 2022 開幕戦 1on1 トーナメント」（以下、1on1 トーナメント）
全 32 名による個人戦トーナメントをオンラインにて実施予定。

「ストリートファイターリーグ：Pro-JP 2022 リーグ本節」（以下、リーグ本節）
全 8 チームの総当たり戦をオンラインにて実施予定。

「ストリートファイターリーグ：Pro-JP 2022 プレイオフ大会」（以下、プレイオフ大会）
リーグ本節終了時に 2 位から 5 位までのチームによるトーナメントを、都内スタジオでオフラインにて、実施予定。

「ストリートファイターリーグ：Pro-JP 2022 GRAND FINALS」（以下、GRAND FINALS）
リーグ本節終了時の 1 位とプレイオフ大会 1 位、2 位のチームによるトーナメントを、都内会場でオフラインにて実施予定。

・GRAND FINALS の 1 位チームは 2023 年開催予定の「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. 本リーグ内名称について

- ・本リーグ全体の日程の総称を「SEASON（シーズン）」とする。
 - ・チームでの対戦(3名の選手 vs 3名の選手)を「MATCH(マッチ)」とする。
 - ・全8チームがそれぞれ定められたチームと1回対戦し、1日2MATCHの2日間合計4MATCHのチーム対戦のまとまりを「SECTION（節）」とする。
- なお、この2日間の節については1日目を「Day1」、2日目を「Day2」とする
- ・各選手の対戦を「GAME(ゲーム)」とする。
 - ・「GAME」の中で、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。
 - ・「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。

- ・本ルールに同意すること。
- ・「ジャパン・eスポーツ・プロライセンス」の保有者であること。
- ・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。
- ・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。
- ・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からの連絡を受け取られること。
- ・別途指定するリーグ進行手順を理解し遵守すること。
- ・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。
- ・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。
- ・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および編集は行われなかったことへ同意すること。

5. 本リーグ共通ルール

5.1 対戦環境

- ・「ストリートファイターV チャンピオンエディション」は常に最新のバージョンを使用する。
- ・オンライン対戦はPlayStation®4版、Steam版のどちらを使用しても良い。
オフライン対戦はSteam版を使用する。

5.2 対戦ルール

- ・使用する対戦モードは、オンライン開催の場合「BATTLE LOUNGE」、オフライン開催の場合

「VERSUS モード SINGLE BATTLE」とする。

・ゲーム対戦設定は「対戦ラウンド 3」「タイム 99」とする。

・BATTLE に敗北した選手はキャラクターの変更が可能となる。

・BATTLE に勝利した選手は V スキル、V トリガーのみ変更可能とする。

※キャラクター、V スキル、V トリガーの変更の際の申告はなしとする。

・BATTLE 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、V スキル、V トリガーのまま再度 BATTLE を行うものとする。

・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。

5.3 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

【ステージ】

以下のステージは禁止とする。

オンライン開催：

「Kanzuki Beach」、「Mysterious Cove」、「Flamenco Tavern」、「Skies of Honor」、「Field of Fate」

オフライン開催：

「Kanzuki Beach」、「Mysterious Cove」、「Flamenco Tavern」、「Skies of Honor」、「Field of Fate」、「The Grid」、「The Grid Alternative」

【キャラクター】

以下のキャラクターの使用は禁止とする。

「イレヴン」

【コスチューム】

以下のコスチューム(全カラー)は禁止とする。

「バyson/ガッツマン」、「ブランカ/ストーリー」、「ブランカ/ネルギガンテ」、「エド/ネロ」、「ギル/パイロン」、「ベガ/アスタロト」、「ネカリ/ハロウィン」、「レインボー・ミカ/職業」、「ラシード/エアーマン」、「ラシード/ビューティフル ジョー」、「リュウ/ロックマン」、「ユリアン/ハロウィン」、「ユリアン/ウェスカー」「ダン/ストーリー」

・以下のキャラクターのコスチュームにおける、特定のカラーは禁止とする。「ザンギエフ/メカ のカラー02」、「アビゲイル/ハロウィン のカラー02」、「ユリアン/ストーリー のカラー06」、「ユリアン/戦闘服 1 のカラー07」、「全キャラクター/デフォルトのカラーEX9」、「全キャラクター/デフォルトのカラーEX10」

・禁止されるステージ、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。

・選手は運営チームの指示によって、特定のステージ、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、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。

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

6. ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2022 開幕戦 1on1 トーナメントルール

1on1 トーナメントについては「5. 本リーグ共通ルール」に加えて本項も適用される。

6.1 基本ルール

- ・大会形式は、個人戦トーナメント（シングルエリミネーション方式）で行われる。
- ・試合形式は、TOP32 は、2BATTLE 先取、TOP16～決勝は、3BATTLE 先取で行われる。

6.2 トーナメント組み合わせ決定方法

- ・1on1 トーナメントは、8 名ごとの ABCD の 4 つのトーナメントブロックに分けられる。
- ・各チームは 1on1 トーナメント配信開始 30 分前事前に、4 名の選手が ABCD の 4 つのトーナメントブロックに、各ブロック 1 名ずつ出場する選手を決定し、運営チームに申告する。
- ・4 つのブロックにどの選手が出場するかは、番組内で発表する。
- ・ブロック内の組み合わせに関しては、A ブロックから順に決定する。
- ・番組内で、各ブロックに出場する 8 名で抽選を行い、トーナメント配置選択順 1 番から 8 番を決定する。
- ・抽選で決まった組み合わせ選択順 1 番の選手から、トーナメントのどの枠へ出場するか選択する。
- ・組み合わせ選択順 2 番目以降の選手は、トーナメントの空いている枠の中から、自分が出場する枠を選択する。
- ・全選手の出場枠が決定次第、以上の流れを、D ブロックまで繰り返し行い、全トーナメントの対戦カードを決定する。

6.3 対戦ルール

- ・選手のサイド選択はトーナメント表準拠で決定する。トーナメント表上側を 1P、下側の参加者を 2P とする。
- ・サイド選択が誤っていた場合、速やかにゲームを中断して再戦を行わなければならない。もし選手がゲームの中断を行わずに続行した場合はゲームの勝敗結果を無効とした上で再戦を行うこととする。
- ・ステージは 1P 側の選手が決定する。

6.4 順位について

・1on1 トーナメントで入賞した選手の所属するチームは、順位に応じたポイントを獲得する。

順位に応じたポイントは以下の通りとする。

この獲得ポイントは、リーグ本節に加算する。

- ・優勝 = 20 ポイント
- ・準優勝 = 10 ポイント
- ・3 位タイ = 5 ポイント

7. ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2022 リーグ本節ルール

リーグ本節については「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

- ・リーグ本節は 8 チームによる総当たり戦を 2 回行い、計 56MATCH 行われる。
- ・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は互いに 1 回ずつ行うことになる。

7.2 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

先鋒・中堅・大将として出場する選手（以下、出場選手）、先鋒・中堅・大将の順番と使用キャラクターは以下の手順で決定する。

・MATCH1、MATCH2 のアウェイチームは共通で、出場する節の本リーグ配信開始 60 分前（19 時 00 分）までに、出場選手と事前に決定した先鋒、中堅、大将と使用キャラクター（以下：事前オーダー）を決定し、運営チームに申告する。

・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で対戦する選手と使用キャラクターを決定し、運営チームに申告する。

・先鋒戦終了後速やかにホームチームは、中堅戦で対戦する選手と使用キャラクターを決定し、運営チームに申告する。

・中堅戦終了後速やかに、ホームチームは、大将戦で対戦する選手と使用するキャラクターを決定し、運営チームに申告する。

・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 4 名の選手の中から、延長戦で対戦する選手と延長戦で対戦する選手と使用キャラクターを決定し運営チームに申告する。

・ホームチームは、アウェイチームの延長戦出場選手とキャラクターを確認後速やかに、4 名の選手の中から、延長戦で対戦する選手と使用キャラクターを決定し、運営チームに申告する。

7.3 対戦ルール

- ・選手のサイド選択はホームチームが 1P 側となる。サイド選択が誤っていた場合、速やかにゲームを中断して再戦を行わなければならない。もし選手がゲームの中断を行わずに続行した場合はゲームの勝敗結果を無効とした上で再戦を行うこととする。
- ・ステージは 1P 側のホームチームの選手が決定する。

7.4 対戦数、獲得ポイントについて

- ・先鋒、中堅戦は、2BATTLE 先取の対戦を行うものとする。
- ・大将戦は、3BATTLE 先取の対戦を行うものとする。
- ・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。
- ・延長戦は、1BATTLE 先取の対戦を行うものとする。
- ・GAME に勝利することで、所属するチームは出場するポジションに応じたポイントを獲得する。ポジションに応じた獲得ポイントは以下の通りとする。
- ・先鋒 = 10 ポイント
- ・中堅 = 10 ポイント
- ・大将 = 20 ポイント
- ・延長戦 = 5 ポイント

7.5 順位について

- ・獲得ポイント数によって順位を決めるものとする。
- ・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。
- ・リーグ本節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、リーグ本節の直接対決結果は考慮せず、14 節 Day2 の MATCH2 終了後にチーム代表選手 1 名による代表戦の勝敗結果で順位を決めるものとする。

【代表戦ルール】

- ・使用する対戦モードは、「BATTLE LOUNGE」とする。
- ・ゲーム対戦設定は「対戦ラウンド 3」「タイム 99」とする。
- ・勝利条件は 3BATTLE 先取とする。

8. ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2022 プレイオフ大会ルール

プレイオフ大会については「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

- ・プレイオフ大会は、出場 4 チームによるトーナメントが行われる。
- ・トーナメントはリーグ本節の 2 位チームと 3 位チームによる MATCH1、リーグ本節の 4 位チームと 5 位チームによる MATCH2、MATCH1 敗北チームと MATCH2 勝利チームによる MATCH3 で構成される。
- ・MATCH1 の勝利チームが GRAND FINALS ヘプレイオフ大会 1 位通過、MATCH3 の勝利チームが GRAND FINALS ヘプレイオフ大会 2 位通過となる。
- ・チームは、1 チーム 4 名とし、先鋒戦、中堅戦、大将戦までを 1 巡とし、各巡で出場選手を選出しながら対戦を行う。
- ・対戦は最大 3 巡目の先鋒戦まで行う。
- ・リーグ本節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。

8.2 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、先鋒・中堅・大将の順番と使用キャラクターは以下の手順で決定する。

- ・MATCH1、MATCH2 のアウェイチームは共通で、プレイオフ大会配信開始 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。
- ・MATCH3 のアウェイチームは、MATCH2 と MATCH3 の間の休憩時間開始から 5 分以内に、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。
- ・ホームチームは、MATCH 開始時にアウェイチームの 1 巡目の出場選手と事前オーダーを確認後速やかに、1 巡目の先鋒戦で対戦する選手と使用キャラクターを決定し、運営チームに申告する。
- ・先鋒戦終了後速やかにホームチームは、中堅戦で対戦する選手と使用キャラクターを決定し、運営チームに申告する。
- ・中堅戦終了後、ホームチームは、大将戦で使用するキャラクターを決定し、運営チームに申告する。

以降の巡目も上記と同じフローで進行するが、アウェイチームの「出場選手」「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。

「出場選手」「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。

8.3 対戦ルール

- ・選手のサイド選択は運営チームによって決められるものとする。
- ・ステージは運営チームが決定する。

8.4 対戦数、獲得ポイントについて

- ・先鋒、中堅戦は、2BATTLE 先取の対戦を行うものとする。
- ・大将戦は、3BATTLE 先取の対戦を行うものとする。
- ・GAME に勝利することで、所属するチームは出場するポジションに応じたポイントを獲得する。

ポジションに応じた獲得ポイントは以下の通りとする。

- ・先鋒 = 10 ポイント
- ・中堅 = 10 ポイント
- ・大将 = 20 ポイント

8.5 勝利条件について

- ・先に 50 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. ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2022 GRAND FINALS ルール

GRAND FINALS 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

- ・GRAND FINALS は、3 チームによるトーナメントが行われる。
- ・リーグ本節の 1 位チームが GRAND FINALS で、シード権を獲得する。
- ・トーナメントはプレイオフ大会 1 位通過チームと 2 位通過チームによる準決勝戦と、リーグ本節の 1 位チームと準決勝戦勝利チームによる決勝戦で構成される。
- ・チームは、1 チーム 4 名とし、先鋒戦、中堅戦、大将戦までを 1 巡とし、各巡で出場選手を選出しながら戦う団体戦とする。
- ・対戦は最大 4 巡目の先鋒戦まで行う。
- ・準決勝戦ではプレイオフ大会 1 位のチームが、決勝戦ではリーグ本節 1 位のチームが、それぞれ奇数巡目にホーム側、偶数巡目にアウェイ側とする。

9.2 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、先鋒・中堅・大将の順番と使用キャラクターは以下の手順で決定する。

- ・プレイオフ大会 2 位通過チームは、GRAND FINALS 配信開始 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。
- ・準決勝戦の勝利チームは、準決勝戦と決勝戦の間の休憩時間開始から 5 分以内に、決勝戦 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。
- ・ホームチームは、MATCH 開始時にアウェイチームの 1 巡目の出場選手と事前オーダーを確認後速やかに、先鋒戦で対戦する選手と使用キャラクターを決定し、運営チームに申告する。
- ・先鋒戦終了後速やかに、ホームチームは、中堅戦で対戦する選手と使用キャラクターを決定し、運営チームに申告する。
- ・中堅戦終了後、ホームチームは、大将戦で使用するキャラクターを決定し、運営チームに申告する。

以降の巡目も上記と同じフローで進行するが、アウェイチームの「出場選手」「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。

「出場選手」「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。

9.3 対戦ルール

- ・選手のサイド選択は運営チームによって決められるものとする。
- ・ステージは運営チームが決定する。

9.4 対戦数、獲得ポイントについて

- ・先鋒、中堅戦は、2BATTLE 先取の対戦を行うものとする。
- ・大将戦は、3BATTLE 先取の対戦を行うものとする。
- ・GAME に勝利することで、所属するチームは出場するポジションに応じたポイントを獲得する。

ポジションに応じた獲得ポイントは以下の通りとする。

- ・先鋒 = 10 ポイント
- ・中堅 = 10 ポイント
- ・大将 = 20 ポイント

9.5 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。

10. コントローラーについて

- ・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。
- ・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。
- ・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。
- ・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概要」に準ずるものとする。

<https://capcomprotour.com/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

- ・オンライン対戦中に中断された場合、バトルラウンジを退室している選手が対戦途中だった 1BATTLE を失う。
- ・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。

- ・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、V スキル・V トリガーを選択し、その ROUND から再対戦を行う。
- ・対戦中、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。
 - 1.両選手共にバトルラウンジに入室出来ない場合、勝利 BATTLE 数の多い選手を勝者とする。
 - 2.両選手共にバトルラウンジ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。
- ・オフライン対戦時に選手が偶然あるいは意図的にゲームを中断した場合、その ROUND は放棄しなければならない。この例としては、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。
- ・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. 新型コロナウイルス感染症対策について

- ・オフライン会場での開催時においては、開催当日朝時点で自宅での検温、会場到着時の検温と 2 回検温を行う。それぞれの検温にて 37.5℃以上の体温が確認された場合、時間を置いて再度検温を行う。再度の検温にて 37.5℃以上の体温が確認された場合、当該選手は開催当日の参加は不可となる。
- ・新型コロナウイルス感染症の状況に応じて、緊急事態宣言が発令された場合、もしくは政府の要請によりオフライン会場での開催が難しくなった場合、オフライン開催をオンライン実施へと切り替える可能性がある。

13. 選手欠場時の対応について

- ・やむを得ない事情、病気や 12.で定められた検温結果等によって選手が欠場する場合、当該選手は当日の本リーグへの参加は不可となる。この場合、当該選手の所属するチームは残りの選手で出場となるが、欠場する選手が複数名確認され、チームとして出場権のある 3 名の選手が揃わない場合には、先鋒戦、中堅戦、大将戦の順に不戦敗となる。
- ・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なる可能性がある。
- ・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可能性がある。

14. 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対戦の中断については協議の上、可能な限り状況を再現

して対戦を再開する。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、再対戦に変更する場合がある。

15. 禁止事項およびペナルティ

15.1 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。

- ・ルールまたは法令に違反する行為
- ・機密情報漏洩、本リーグで知りえた情報を、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
- ・共謀行為、八百長行為、本リーグに関し、不正な利益を供与し、申込み、要求し又は約束する行為
- ・本人以外の人物が、本人になりすまし対戦をする行為
- ・公序良俗に反する又は差別的な単語が含まれている選手ネーム、Fighter's ID を使用する行為
- ・第三者が権利を保有する商標を無許諾で選手ネーム、Fighter's ID に含めて使用する行為
- ・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。
- ・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
- ・本リーグの進行や運営を意図的に妨害する行為
- ・本リーグの進行中に運営チームに無断で本リーグを離脱する行為
- ・運営チームの本リーグ進行上必要な指示、要請に従わない行為
- ・運営チームの本リーグ進行上必要な質問に適切に回答しないこと。また、運営チームに虚偽の申告をする行為
- ・本リーグに関する賭博行為
- ・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ため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等の既知または未知の手段によるチート行為
- ・ソフトの脆弱性や不具合を故意に利用する行為
- ・ゲーミング機器／ハードウェア、ゲームサーバー（ゲームサーバーの不正使用やハッキングを含む）、または本リーグ用に提供された設備など、大会のインフラに干渉すること。
- ・意図的にゲームプレイを遅らせたり、速度を落としたり、または操作する行為
- ・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

- ・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の改ざん行為
- ・本リーグ、そしてストリートファイターのコミュニティやカブコン に対して悪い印象を想起するか、または想起すると思われると運営チームが独自に判断した個人行為
- ・運営チームが独自の判断により、不快なまたは不適切と見なされるその他のあらゆる行為
- ・暴力、暴言、差別的 言動、脅迫、強要、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。）

「ハラスメント」とは、以下を含むが、これらに限定されない。

- 身体的な暴力行為による脅威。
- すべての選手、イベントスタッフ、または出席者に関する侮辱。
- 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、および宗教に関する不快な発言や行為。
- 公共の場での性的な画像。
- 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）。
- ハラスメント的な写真や録画。
- トークその他のイベントを持続的に混乱させること。
- 不適切な身体的接触や望まれていない性的な注目。
- 侮辱的言動がとられた時。これは本リーグ進行中も含むが、それには限定されない。
- 対面またはオンライン上で侮辱的言動がとられた時（テキストメッセージ、ブログの投稿、およびソーシャルメディアを含むが、これらに限定されない。）
- ・反社会的勢力に対する利益供与その他の協力行為。
- ・第三者が上記のいずれかに該当する行為を行うことを幫助し、教唆し、若しくはこれを是正すべき権限を有するにもかかわらずこれを放置すること、または適切な対応を行わないこと。
- ・その他本リーグの円滑な運営を妨げると運営チームが判断する行為。

15.2 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、チーム又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 上で公表することが出来るものとする。

■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)

14MATCH 以下で調整)

- 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

■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 14MATCH 以下 で調整)
- 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

16. 規約の変更について

- ・運営チームはルールを変更することができる。