

NASEF JAPAN

第4回全日本高校eスポーツ選手権

ストリートファイター6 団体部門 ルールブック

1	序文	2
2	本大会の構造	2
3	予選	3
4	決勝	5
5	ゲームのルール	9
6	選手の行為	12
7	ルール意図	13

第三版 2026年10月08日

3 予選 3) 対戦形式 ①試合内容

5 ゲームのルール 9) 選手の交代

上記2点について一部修正

1 序文

特定非営利活動法人国際教育eスポーツ連盟ネットワーク 日本本部が主催する「NASEF JAPAN第4回 全日本高校eスポーツ選手権」の ストリートファイター6 団体部門（予選及び決勝を含めて以下、「本大会」という）の公式ルール（以下、「本ルール」）は、本大会に参加申請を行った全チーム、チーム管理者、その他本大会に関与する関係者の全員に適用されます。

本ルールは、本大会における競技の公平性、及び健全な大会運営を担保するため、主催：特定非営利活動法人国際教育eスポーツ連盟ネットワーク 日本本部及び選手権事務局（以下、「選手権事務局」）によって制定されています。

2 本大会の構造

1) スケジュール

エントリー受付： 2026年7月1日（水）～ 9月10日（水） 18:00

予選： 2026年10月12日（月）

決勝： 2026年12月12日（土） 13日（日）

※ストリートファイター6 団体部門、及び個人部門の参加数に応じて、
オンライン予選、オフライン決勝の実施日は変動致します。

またストリートファイター6 団体部門、及び個人部門を
同日程で行うことはございません。

ストリートファイター6 団体部門、及び個人部門に
同時エントリーすることが可能です。

※同じ学校から複数チーム出場される場合、
出場チーム・選手分のPC・アカウントをご用意ください。

ご用意頂けないと、同じ時間帯で試合が組まれた場合、
試合が実施できないチームが発生しますのでご注意ください。

※全開催日、どの時間帯に試合が組まれても参加出来るようお願いします。

※全ての対戦において、日付・時間の要望はお受けできません。

なお試合に参加できない場合は失格になりますのでご注意ください

2) 会場

予選： オンライン上での対戦となります。

決勝： オフライン会場（東京予定）にて実施されます。

配信が行われ、大会及び試合の様子は公開されます。

3) 使用タイトル

ゲームタイトル： ストリートファイター6（以下SF6という）

プラットフォーム： PC、PlayStation4、PlayStation5、Xbox Series X/S、Nintendo Switch

3 予選

1) 参加可能チーム数

受付期間内にエントリーをした東日本全日制ブロック所属高校、東日本定時制通信制ブロック所属高校、西日本全日制ブロック所属高校、西日本定時制通信制ブロック所属高校の各ブロック最大128人の合計512人が参加可能です。なお、同一の学校からは10チームまで出場することができます。

※原則チーム戦のみ

2) 大会進行形式

① トーナメント形式

2Game先取（BO3形式）で対戦を行い勝敗を決める。シングルエリミネーション形式

② トーナメントの組分け方法

選手権事務局にて参加チームをランダムに組分け、トーナメントに落とし込むものとします。

③ 大会運営システム

選手権事務局とのコミュニケーションはDiscord(ディスコード)を使用します。

大会進行及び諸事項の連絡に使用します。

※Discordとは・・・ボイス、ビデオ、テキストのコミュニケーションサービス。

3) 対戦形式

① 試合内容

- ・各チームは「先鋒」「中堅」「大将」の3名で構成し、ポイント制により勝敗を決定します。
- ・試合内の対戦順は、1つ目を「先鋒戦」、2つ目を「中堅戦」、3つ目を「大将戦」とします。
- ・各試合は、複数の対戦（先鋒戦・中堅戦・大将戦）により構成されます。
- ・各対戦は、2Game先取（BO3形式）で実施します。
- ・各Gameは、2Round先取で勝利とします。
- ・各対戦におけるポイント付与は以下の通りとします。
 - 先鋒戦10pt
 - 中堅戦10pt
 - 大将戦20pt
 - 延長戦5pt
- ・各対戦で獲得したポイントの合計により、試合の勝敗を決定します。
- ・「大将戦」終了時点で、両チームの合計ポイントが同点の場合、チーム代表1名による決定戦を行います。この対戦を第4の対戦「延長戦」とします。
- ・「延長戦」は、他の対戦と同様に2Game先取（BO3形式）で実施し、勝利チームを当該試合の最終的な勝者とします。
- ・予選では、キャラクターの事前申告は不要です。

1試合目に使用するキャラクターの固定もありません。
- ・直前の試合にて敗北した選手のみキャラクターの変更が可能となります。

キャラクターの変更を行う場合、速やかに変更し試合を再開してください。

過度な遅延が確認された場合、ペナルティを課す場合があります。

② 対戦ルール

ゲームモード	「FIGHTING GROUND」「ONLINE」「CUSTOM ROOM」 「対戦ラウンド数 3」、「タイムカウント 99」、「試合先取数 2」 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：ランダム設定
--------	---

サイドは、トーナメント表で上または左側を 1 P サイド、下または右側を 2 P サイドとします。

禁止キャラクター：なし

新キャラクターの制限：アップデートで新規キャラクターが追加されてから 14 日間、
該当キャラクターはグローバル BAN (使用禁止) となります。

禁止コスチューム、カラー：なし

※ただし一部、選手権事務局の判断で使用禁止とする場合があります。

※ダブル K.O (以下 DK.O) が発生した場合：

ラウンド先取数が 1 : 0 の状況で DK.O が発生した場合、
ゲームシステムに則り先に 1 ラウンド先取しているプレイヤーの勝利
ラウンド先取数が 1 : 1 の状況で DK.O が発生した場合
その試合をドロー (引き分け) とし、再度対戦を行う。
上記の処理は先鋒戦、中堅戦、大将戦、延長戦全てで行われます。

③ ラグチェックについて

- ・各対戦開始前に、両選手は任意でラグチェック (接続確認) を行うことができます。
- ・ラグチェックは 1 分間を目安に実施し、対戦環境に問題 (遅延・同期ズレ等) がないか確認してください。
- ・ラグチェックの実施有無については、両選手の合意のもと進行するものとします。
- ・対戦開始後 (1 Round 開始以降) は、原則としてラグを理由とした再試合の申告は認めません。
- ・ラグチェック終了後、Discord 上にて、
大会運営・相手チームがわかるように両者ともラグチェックが終わった旨を報告してください。
- ・ラグチェックの乱用、または意図的な遅延行為が認められた場合、
運営の判断により警告または失格等のペナルティを科す場合があります。

4) 使用機材

予選にて使用する機材は、各チーム・個人にて用意した機材を使用するものとします。

ただし、選手権事務局の判断により、ゲームの公平性に影響を及ぼしたり、正常な試合の進行が難しいと判断されるデバイスは使用を禁止する場合があります。

使用可能な機器に関しては下表を参照してください。

表に記載のない機器に関しては選手権事務局に問い合わせを行ってください。

PC、PlayStation 4、PlayStation 5、 Xbox Series X/S、Nintendo Switch 2	マウス、マウスパッド、キーボード、コントローラー、アーケードコントローラー (レバーレスを含む)
--	--

5) ソフトウェアとその使用

ボイスチャットツール、自チーム試合の録画を目的とした使用は制限しません。

Discord上での一切の配信・画面共有を禁じます。

チートツールは使用不可とします。

その他のソフトウェアの使用に関しては、SF6の規約に則してください。

6) 試合の配信

選手権事務局を除いて、試合中の競技映像を生配信することは不可とします。

4 決勝

1) 参加可能チーム数

各エリアで実施される予選を勝ち上がった計4チーム

2) 大会進行形式

決勝はオフライン会場にて大会は進行されます。また使用するプラットフォームはPCのみとします。

選手はオフライン会場にてプレイを行います。なお、大会の様子は配信にて公開されます。

2Game先取（BO3形式）で対戦を行い勝敗を決める、シングルエリミネーション形式を採用します。

先鋒戦が終了後、インターバルの後、運営の進行指示により中堅戦の試合を行います。

中堅戦後、大将戦後(延長戦のみ) も同様の進行となります。

3) 対戦形式

① 試合内容

- ・各チームは「先鋒」「中堅」「大将」の3名で構成し、ポイント制により勝敗を決定します。
- ・試合内の対戦順は、1つ目を「先鋒戦」、2つ目を「中堅戦」、3つ目を「大将戦」とします。
- ・各試合は、複数の対戦（先鋒戦・中堅戦・大将戦）により構成されます。
- ・各対戦は、2Game先取（BO3形式）で実施します。
- ・各Gameは、2Round先取で勝利とします。
- ・各対戦におけるポイント付与は以下の通りとします。
 - 先鋒戦10pt
 - 中堅戦10pt
 - 大将戦20pt
 - 延長戦5pt
- ・各対戦で獲得したポイントの合計により、試合の勝敗を決定します。
- ・「大将戦」終了時点で、両チームの合計ポイントが同点の場合、
チーム代表1名による決定戦を行います。この対戦を第4の対戦「延長戦」とします。
- ・「延長戦」は、他の対戦と同様に2Game先取（BO3形式）で実施し、
勝利チームを当該試合の最終的な勝者とします。

② 対戦ルーム

ゲームモード	「FIGHTING GROUND」、「ONLINE」、「CUSTOM ROOM」 準決勝：「対戦ラウンド数 3」、「タイムカウント 99」、「試合先取数 2」 決勝：「対戦ラウンド数 3」、「タイムカウント 99」、「試合先取数 2」 実況設定：OFF 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：ランダム設定
--------	--

サイドは、トーナメント表で上または左側を 1 P サイド、下または右側を 2 P サイドとします。

禁止キャラクター：なし

新キャラクターの制限：アップデートで新規キャラクターが追加されてから 14 日間、
該当キャラクターはグローバル BAN(使用禁止)となります。

禁止コスチューム、カラー：なし

※ただし一部、選手権事務局の判断で使用禁止とする場合があります。

※ダブル K.O (以下 DK.O) が発生した場合：

ラウンド先取数が 1：0 の状況で DK.O が発生した場合

ゲームシステムに則り、先に 1 ラウンド先取しているプレイヤーの勝利。

ラウンド先取数が 1：1 の状況で DK.O が発生した場合

その試合をドロー(引き分け)とし、再度対戦を行う。

上記の処理は先鋒戦、中堅戦、大将戦、延長戦全てで行われます。

4) 各ポジション選択

① 各チームの先鋒・中堅・大将などのポジションについて

準決勝・決勝に使用するポジション・キャラクターについては

予選終了後に運営チームより確認いたします。

準決勝・決勝におけるポジション・キャラクターは、

予選終了後に運営チームに提出したものから 1 度だけ変更することが可能です。

※ポジションとは先鋒・中堅・大将・リザーブを指します。

② リザーブとの交代について

運営チームへの申告および運営チームからの承諾によってリザーブへの交代が認められます。

リザーブ選手が出場する場合、準決勝はチェックイン時に申告しなければなりません。

決勝においては準決勝終了後、運営チームより交代確認の連絡を行います。

確認後、5 分以内に申告がなければ交代が行われないものとして大会を進行いたします。

なお、リザーブ選手は全てのポジションへの交代が可能です。

5) キャラクター選択

事前に運営に申告したキャラクターのみ使用可能となります。

なお、申請したキャラクターの変更は原則認められません。

ただし、直前の試合にて敗北した選手のみキャラクターの変更が可能となります。

運営事務局にキャラクター変更の旨を伝え、急ぎ次の試合の準備を行ってください。

過度な遅延を運営事務局側で確認した場合、ペナルティを課す場合があります。

1戦目にて事前に申告したキャラクター以外のピックおよび直前の試合に敗北した選手以外がキャラクターを変更した場合、当該試合を無効とし再試合を行います。

上記を何度も繰り返す場合は遅延行為としてペナルティを付与する場合がございます。

6) 使用機材

① 使用機材内容

決勝にて使用する機材は選手権事務局から提供された機材以外は

各チーム・個人にて用意した機材を 使用するものとします。

なお、選手権事務局が提供する全ての機材は、

選手権事務局の単独かつ絶対の裁量により選択されるものとします。

② 選手用意機材のデバイスチェック

1) オフライン決勝会場でのデバイスチェックについて

決勝大会時にはデバイスチェック時に持ち込んでいない機材は使用できません。

デバイスチェックの時間は5分を予定しています。

2) 決勝大会時にはデバイスチェック時に持ち込んでいない機材は使用できません。

デバイスチェックの時間は5分を予定しています。

3) デバイスの管理について

デバイスや貴重品は自己管理をお願いします。

万が一紛失等のトラブルが発生した場合でも、主催並びに運営事務局は責任を負いかねます。

4) モニター設定・ゲーム内設定について

事前に各選手は自身のモニター設定・ゲーム内設定を記録し

デバイスチェック時にモニター設定・ゲーム内設定を必ず設定できるか確認を行い、

各試合前速やかに調整してください。

なお、本番時にポーズをして設定を変更することは不可とします。

また自身のモニター設定・ゲーム内設定を再現できない場合でも、

主催並びに運営事務局は責任を負いかねます。

7) 選手もしくはチームが所有する機材

選手は、自分もしくはチームが所有する以下のカテゴリーに含まれる機材を対戦エリアに持ち込み、これらを本大会で使用するすることができます。

- PCのキーボード
- PCのマウス及びマウスバンジー
- マウスパッド
- コントローラー
- アーケードコントローラー（レバーレスを含む）

対戦エリアでは、選手権事務局が提供したものではないヘッドセット、イヤホン及びマイクを選手が持ち込み、使用、または着用することを一切禁止します。

選手権事務局は独自の裁量により、トーナメントのセキュリティ、安全性、運用上の効果や効率など関する理由で、あらゆる個別の機材の使用を禁止する権限を保持します。

8) 配信上での出演/インタビューについて

決勝では、ゲームプレイのほか指定のタイミングでステージ上にてご出演をいただきます。

※試合前後におけるインタビューを含みます。

また決勝に参加するチームメンバーは会場にて行われるインタビューやリハーサルへの参加を義務とします。

9) 選手の服装

各チーム、選手自身が用意したユニフォームまたは制服を着用する様にお願いします。

※パーカー・ジャージなどをユニフォームの上から着用することはできません。

ロングタオル・毛布などの着用も認められません。

※各自で下に無地ロングTシャツ等の着用は可能です。

※大会側からインタビューの要望があった場合もユニフォーム、

または制服を着用しインタビューに対応してください。

顔が隠れるようなマスクや帽子の着用は禁止です。

ハーフパンツやかかとのない靴、かかとのつぶれた靴なども禁止とします。

10) ソフトウェアとその使用

選手が許可なく自前のソフトウェアをインストールすることは一切禁止です。

いかなる理由であれ、選手権事務局のPCに必要なでない機材、例えば携帯電話、

フラッシュドライブ、MP3プレイヤーなどを接続することを禁止します

その他のソフトウェアの使用に関しては、SF6の規約に則してください。

11) アカウント

選手は、選手権事務局が用意したゲームアカウントを使用する必要があります。

12) オーディオ・コントロール

選手は選手権事務局が指定した最低設定以上に、音量レベルを保つ必要があります。

選手権事務局は、選手の音量が低すぎると判断した場合、音量を調節するよう要請する権利を保有します。ヘッドフォンは選手の耳に直接的に装着され、ゲームが行われている間その状態が保たれる必要があります。いかなる方法であれヘッドフォンの装着を妨げることや、帽子、スカーフその他の衣装を含む何らかの物体をヘッドフォンと耳の間に挟むことは禁止します。

5 ゲームのルール

1) 用語の定義

① ゲーム

本大会指定のゲームマップにて、以下の条件のうちいずれかが発生することで勝敗が決定するまでプレイされる、競技の過程をいいます。

- K.O.
- 選手権事務局の判定による勝敗の決定

② 故意ではない切断

ゲームクライアント、プラットフォーム、ネットワーク、又はPCの問題や不具合に起因して、ゲームの接続が切れた状態を指します。

③ 故意による切断

選手の行為（例：ゲームを終了したなど）によって、ゲームの接続が切れた状態を指します。
選手の故意に関わらず、切断に至る選手の行為一切を故意とみなします。

④ サーバークラッシュ

ゲームサーバー、あるいは会場のインターネット不安定性の問題によりゲームの接続が切れた状態を指します。

2) 対戦用のパッチ及びサーバー

予選：ライブサーバーで使用されている最新のパッチにて実施します。

決勝：選手権事務局の指定するサーバー及びパッチを適用し実施します。

3) 新規キャラクター制限

新規キャラクター追加されてから14日間は使用禁止とします。

使用が発覚した場合、当該試合を再試合とし、相手選手に1ラウンド有利の状態で試合を再開します。

4) 対戦用カスタムルーム

大会当日、運営事務局から該当Discordチャンネルにて、

原則試合開始の10分前までに各チーム代表者に試合の進行のアナウンスを行います。

各対戦におけるトーナメント表で上側、または左側にいるチームの代表者が対戦の部屋立てを行ってください。

「名前」「パスワード」等は当日運営から指示があったものを使用してください。

部屋立てを行ったら大会Discordの現在の対戦テキストチャンネルにて、

部屋立てをした旨を伝えてください。

トーナメント表の下側または右側にいるチームの選手は、

相手チームの代表者からの部屋立てのアナウンスを確認次第、速やかにカスタムルームに入室してください。

また各チームは事前に選手権事務局に提出したSF6アカウントでロビー入室を行ってください。

提出したアカウント以外でロビー入室した場合失格となる場合があります。

5) 対戦の開始

部屋立てを行ったチームの代表者は対戦する両チームの6人の選手全員が揃ったら、

Discordにて運営事務局宛にカスタムルームのスクリーンショットを送り、

テキストチャンネルで報告してください。

その際、撮影者の使用キャラクターのみが表示されるが、

撮影者は使用キャラクターを設定した状態で撮影する必要はありません。

対戦する両チームの6人の選手全員がカスタムルームに揃い、試合開始時間になったら、両チームの選手は対戦ロビー内のチャット機能を用いて相手チームが準備完了かの確認をお互いに取り合います。

双方の確認が取れていない状態で、ゲーム開始の指示をしてはならないものとします。

運営事務局が部屋立て報告を確認次第、ゲームの開始指示をアナウンスします。

指示に従ってゲームを開始してください。

双方の確認が取れた後、試合開始予定時刻あるいは試合開始時刻から5分以内に選手権事務局は対戦を開始するものとし、5分以内に相手チームが準備完了を出来なかった場合、当該チームは失格とします。

カスタムルームに入室後、試合開始まで待機してください。

※カスタムルーム入室に関して、大会当日前までに配布予定の別紙「ガイドンス」を参照してください。

※集合時間までにカスタムルームの入室が行われなかったチームには、

ペナルティを付与する場合があります。

※規定の時間になった際に、選手権事務局主導のもとで試合を開始します。

6) 選手の切 断

予選、準決勝、決勝の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 を失います。

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 を続行します。

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 から再対戦を行います。

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します。

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します。

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します。

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

3. 本大会進行中に、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行ってください。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します。

7) 対戦後の処理

勝利チームはリザルト画面のスクリーンショットを取り、Discord内チャットにて報告してください。

※試合結果報告テンプレートは運営事務局から大会前日までにアナウンスされる大会ガイダンスにて記載

8) 欠席・遅刻

1) 選手の欠席

大会当日、運営事務局が定めるDiscordチャンネルにて、

各選手はチェックインチャンネルにてチェックイン投稿を行うこと。

チェックイン開始から10分経ってもチェックインが確認できない選手は棄権として処理致します。

2) 選手の遅刻

対戦開始時刻までに選手が対戦の準備を整えておらず、開始アナウンスから5分経過しても

対戦が開始されない場合、その選手を遅刻として扱い以下の処理を致します。

(ア) 遅刻選手が1名の場合

該当選手が出場する対戦を該当選手の不戦敗として処理します。

対戦相手はポイントを取得し、次ポジションの選手同士での対戦を行います。

(イ) 遅刻選手が2名以上の場合

該当選手が所属するチームの当該試合を敗北とします。

遅刻しなかったチームは、当該対戦のカスタムルームのスクリーンショットを撮影し、

大会Discord内にて報告してください。

9) 選手の交代

ゲーム中の選手の交代は認められません。

また同じ選手が同じ対戦内にて2度出場することはできません。

ただし、対戦ごとに控えの選手と交代することは可能とします。

※予選において、エントリー時に申請したポジションはトーナメント表の公開前まで変更可能とします。

ただし、トーナメント表公開後のポジション変更は認められません。

※決勝においては予選終了後に運営に申告したポジションの変更からの不可です。

ただし、選手交代は前試合対戦終了5分後までに選手権事務局に報告してください。

10) インターネット接続

ストリートファイター6にエントリーし、予選に参加する場合は、

使用する端末と、インターネット回線を「有線接続」（LANケーブルでの接続）することとする。

※Wi-Fi環境での接続による大会参加は禁止。

11) コーチについて

各チームはコーチを1名のみ事前に登録することができます。登録後、コーチの変更はできません。

オフラインで行われる決勝大会においては、選手の対戦席登壇前や競技運営が許可したタイミングに限り、選手へ助言をすることができます。

許可されていないタイミングでの助言が発覚した場合、当該チームをペナルティの対象といたします。

6 選手の行為

1) 競技に対する姿勢

各チーム、選手は本大会におけるすべてのゲームにおいて常に正々堂々と全力を尽くし、スポーツマンシップに則ってフェアプレイをしなければなりません。

2) 本大会中の禁止行為

以下の行為は反則とみなされ、選手権事務局の裁量によりペナルティが科せられます。

①チームの降参、試合放棄（サレンダー）

スポーツマンシップに則り、選手は最後まで対戦を行ってください。

② 共謀

共謀とは、相手選手に不利益を与えるための2人以上の選手及び、共謀者間の同意を指します。

共謀行為の例として、以下があります。

ア. 手抜きプレイ

イ. 共謀者と選手間における電子的あるいはその他による信号の送受信

ウ. 報酬その他の理由により意図的に負ける行為、あるいは他の選手にそうするよう働きかける行為

③ シグナリング行為

相手に何らかの手段で合図や信号を送り合い意思疎通を取る行為

例として、以下があります。

ア. 過度な屈伸行為

イ. 挑発エモート

④ ハッキング

ハッキングとは、選手もしくはチーム、または選手やチームを代理する者による

SF6に対する一切の改造を指します。

④ 意図的なバグの利用

⑤ ゴースティング

観戦モニターを見る、または見ようとする行為及び、対戦が配信されている場合、配信を見る行為

⑥ 成り済まし行為

別の選手のアカウントを使用してのプレイ、誰かを他の選手のアカウントを使用してプレイするよう勧誘、誘導、奨励、または指示する行為

⑦ チートの手法

チート機器及び、チートプログラムの使用、またはこれに類似する、信号装置や手信号などのチートの手法の使用

⑧ マクロ機能の使用

マクロ機能とは操作手順をセットし、任意に呼び出す機能を指します。

⑨ SF6の規約を遵守せずプレイすること

⑩ 故意による切断、適切かつ明示された理由によらない故意による切断行為

⑪ 選手権事務局、主催者、協賛社、(C)CAPCOM CO., LTD.、SF6に関する発言

選手権事務局、(C)CAPCOM CO., LTD.またはその関係会社、あるいはSF6の利益に悪影響を与えるないし与えようとする言動、ならびに他人への強制、支援

⑫ 冒涇及び差別的な発言

猥褻、無礼、下品、侮辱的、脅迫的、攻撃的、誹謗的、中傷的、名誉棄損となる、その他不快あるいは好ましくない言葉の使用、ならびに憎悪を煽る行為や差別的な行為の奨励または助長

⑬ 侮辱的な言動、行為

相手チームのメンバー、ファン、選手権事務局へ向けての、侮辱的、嘲笑的、破壊的あるいは敵対的な行為

またはジェスチャー、ならびに他人への強制、支援

⑭ 攻撃的な行動

選手権事務局、相手チームのメンバー、視聴者や観客への暴行、暴言

⑮ 秘密保持

選手権事務局、または(C)CAPCOM CO., LTD.もしくはその関係会社から秘密情報として提供された情報の開示

⑯ イベント会場への干渉（決勝）

照明、カメラ、その他の会場内の機器への接触、干渉

また、椅子、テーブルその他会場内の設備の上に立つ行為

⑰ 不正な通信

選手権事務局の指示を無視した、すべての携帯電話、タブレットあるいはその他音声認識及びまたは通知音の鳴る電子機器の使用、また対戦中のeメールやチャット、SNSの使用

⑱ コーチング

対戦中に自チーム出場選手以外からコーチングを受けること

⑲ 選手権事務局の判断

選手権事務局の単独の裁量によって、選手権事務局が定めた本ルールに違反すると判断された行為、不作為、または振る舞い

⑳ 配信等の禁止

各プラットフォームでの配信、Discord等での画面共有行為

3) 本人確認

選手権事務局が選手に本人確認を要請した場合には、選手はその指示に従い、本人確認に応じる必要があります。なお、その際に本人確認が取れなかった場合にはペナルティを科す可能性があるものとします。

4) ペナルティの付与

選手権事務局が、その単独かつ絶対の裁量によって、反則に当たると判断する行為を行った、またはこれを試みたことが判明した人物にはペナルティが科されます。
ペナルティの性質及び程度は選手権事務局の単独かつ絶対の裁量により決定されるものとします。

5) ペナルティ

いずれかのチームメンバーが前述の規約に違反したことが明らかとなった場合、選手権事務局は、次のペナルティを科すことができます。

- ①口頭での警告
- ②ゲームの没収
- ③対戦の没収
- ④本大会への参加資格の剥奪

本大会への参加資格が剥奪されたチームは本大会に関連するあらゆる権利を喪失するものとします。

〈公表権〉

選手権事務局は、選手がペナルティを受けた旨の決定を公表することができます。各チーム及び選手はペナルティを受けた旨を公表された場合に、これについて主催者、協賛社、(C)CAPCOM CO., LTD.及びその親会社、子会社、関係会社、従業員、エージェント、及び業者に対して法的措置を取る権利を完全に放棄することに同意したものとみなされます。

7 ルール意図

1) 最終決定権

本ルール、選手の資格、本大会のスケジュール及び演出、ならびに不正行為に対するペナルティに関するすべての決定は選手権事務局が単独で行い、かかる決定は最終的なものとします。本ルールに関する選手権事務局の決定に対して上訴することはできず、損害賠償金又はその他の法的な救済を求める申し立ては行わないものとします。

2) ルールの変更

本ルールは、本大会のフェアプレイ及び完全性を確保するために、選手権事務局によって、適宜、改正、変更され、補足が加えられます。

3) 本大会の利益

選手権事務局は、常に本大会に関与する各関係者の利益を守るために必要な行為をする権限を有します。本ルールにおいて具体的な記載がないことをもとに選手権事務局は制約されることなく、また本大会に関与する各関係者の利益に反する行為をする団体等に対して、いかなる処分も自由に行うことができるものとしてします。

4) 大会における臨時の裁定・大会進行の施行

本大会における予選及び決勝大会において、大会の進行を円滑に進めることができない事象またアクシデントが確認された場合、選手権事務局及び大会運営は、試合の無効等を含む大会の公平性及び完全性を考慮した臨時の裁定・大会進行を施行します。全ての参加選手は上記の裁定・大会進行の施行に従う義務を有します。