

ONE Street Fighter Tokyo Challenge

最終更新日September 5, 2019 v 2.0

以下はONE ESPORTS（以下「ONE ESPORTS」という）が管理する、ONE Street Fighter Tokyo Challengeに関する公式規定（以下「本ルール」という）である。

1. ONE Street Fighter Tokyo Challengeの概要

ONE Street Fighter Tokyo Challengeは、Street Fighter V : Arcade EditionをフィーチャーしたeSportsトーナメントである。ONE Street Fighter Tokyo Challengeは、(i) オープンコミュニティトーナメント、および(ii) インビテーションチームトーナメントで構成される。コミュニティプレイヤーは、日本チームの2つの出場枠を賭けて競技に参加し、招待された日本人プレイヤーと他の3つの招待チームと競い合い、2019 ONE Street Fighter Tokyo Challenge グランドチャンピオンを目指す。

なお(i)はシングルエリミネーションで開催され、(ii)はダブルエリミネーション方式で開催される。

2. ONE Street Fighter Tokyo Challenge 出場資格の詳細

ONE Street Fighter Tokyo Challengeには、10人の招待トップ選手が出場する。3つのチームが存在し、それぞれがアジア圏の地域を代表し、4つ目のチームについては日本のトップストリートファイターVプレイヤーとオープンコミュニティトーナメントの上位2名で構成される。

3. 各用語の定義

ONE Street Fighter Tokyo Challenge: 10人の招待トップ選手が出場する。3つのチームが存在し、それぞれがアジア圏の地域を代表し、4つ目のチームについては日本のトップストリートファイターVプレイヤーとオープンコミュニティトーナメントの上位2名で構成される。

オープンコミュニティトーナメント: 日本におけるeSports大会に出場することが法的に許可されているすべての地域のすべてのプレイヤーに開放された大会。

インビテーションチームトーナメント: 招待された3つのチーム、日本代表のトップストリートファイターVプレイヤーとオープンコミュニティトーナメントの勝上位2名で構成される4番目のチームによる競技。この結果でONE Street Fighter Tokyo Challengeのチャンピオンが決定される。

で使用されるゲーム: ストリートファイターV アーケードエディション

大会運営者: 大会の主催・運営を担当する組織。

大会関係者: ONE ESPORTS、その親会社、子会社、関連会社、卸業者、代理人、その他

ONE Street Fighter Tokyo Challengeの準備、実行、褒賞設定、褒賞提供等に携わるすべての組織。

勝者： インビテーションチームトーナメントの上位4チーム。勝者が未成年（第9条に後述）である場合、勝者に関する記述にはその親または法的保護者も含まれる。

4. 大会日程

大会日程は2019/10/06とする

5. 大会ルール

すべての大会は添付A（「大会ルール」）に定められるONE Street Fighter Tokyo Challenge 公式大会ルールに従って運営される。

6. 権利継承ルール

オープンコミュニティトーナメントの上位二名のいずれかがインビテーションチームトーナメントへの自動参加を拒否した場合、自動参加資格はオープンコミュニティトーナメントでチームジャパンに参加する資格のない次の最高位のプレイヤーに譲渡される。

7. 選手参加資格

2019年3月1日時点で13歳以上となっている選手は、すべての大会に参加が可能である。13歳以上だが居住地の法律で成人年齢に達していない選手（「未成年」）はすべて、(1)大会に登録・参加するために親または法的保護者による承諾が必要であり、また(2)参加するすべての大会で親または法的保護者の同伴が必要である。

ONE Street Fighter Tokyo Challengeへの参加資格を有するプレイヤーはすべて「選手」と称される。選手が未成年である場合、「選手」という言及にはその親または法的保護者も含まれる。

ONE ESPORTSとその親会社、子会社、関連会社、卸業者、代理人、その他ONE Street Fighter Tokyo Challengeの準備、実行、褒賞設定、褒賞提供等に携わるすべての組織の従業員、取締役及び役員、そしてそれらの近親者（配偶者、兄弟、両親、子供及びそれらの配偶者）は、ONE Street Fighter Tokyo Challengeへの参加資格を持たない。

8. 出場方法

大会に関する情報は次のURLで見ることができる。 <https://oneesports.gg/events>.

大会に参加する時点で、選手はONE ESPORTSに自身（以下「選手イメージ」という）の録音、録画、写真撮影を許可するものとする。選手イメージの所有権はすべてONE ESPORTSに帰属する。選手はONE ESPORTS及びONE ESPORTSが使用を許諾した者すべてに選手イメージを使用、編集、脚色、投稿、ストリーミング、複製、展示、上演、伝送、放送、その他の手段で使用する権利を認める。選手イメージには氏名(実名ならびにプレイヤーネーム)、肖像、声、会話ならびに選手の個性や外見、その他すべての要素が含まれており、これらは一人

か他者と一緒か、一部か全体か、単体か他の素材との併用かにかかわらず、既知の媒体ならびに今後開発されるすべての媒体を通じて世界中で永久に使用されるものとし、その目的には売買、宣伝、広報及びその他あらゆる合法的な目的が含まれ、法によって禁止されていないかぎりにおいて追加の報酬、対価、通知あるいは許諾取得は不要であるものとする。

つまり、全選手は大会や自身のゲームプレイの録画映像の所有権を有さず、全てONE ESPORTSが保有し、選手に報告等なくONE ESPORTSの裁量に基づいて利用可能とする。

9. 公式規定への同意

選手は大会に出場することで、大会ルール（添付Aに記述）を包含する本ルール、そして大会に関するすべての事項について、最終的かつ拘束力のある大会運営者の意思決定に、完全かつ無条件に同意する。すべて褒賞は、選手がこれらの本ルールすべてを遵守することを条件として提供される。

10. Street Fighter大会 行動規範

すべての選手は他の選手、大会スタッフならびに観客のすべてに対して敬意をもって接するよう求められる。不適切な言動をとる選手や本ルールを遵守せずに競技を行う選手は、大会から即座に失格となり、ONE ESPORTSまたは大会運営者の独断によってすべての褒賞の権利を喪失する。不適切な言動には次のものが含まれるが、これらがすべてではない：

1. 暴言、恫喝脅迫
2. ハラスメント
3. 暴力
4. 共謀
5. あらゆる手段のチート行為
6. 故意のゲームプレイ遅延
7. 故意のネットワークケーブル切断
8. 故意のネットワーク接続妨害
9. その他の既知または未知の手段によるゲームプレイの改ざん
10. その他ONE ESPORTSが独断により不適切とみなした行為

11. 褒賞

賞金額は本ルール設定時の予定額とする。賞金額は対象大会前に変更の可能性があり、全額USドルの金額とする。

1. **インビテーションチームトーナメント:** ONE Street Fighter Tokyo Challengeでは、上位4チームに\$20,100の賞金総額が用意され、次の表のとおり分割されて与えられる。

順位	賞金額
1位	USD 9600 / JPY 1,050 000 または 選手1名あたりUSD 3200 / JPY 350 000
2位	USD 6000 / JPY 660 000 または 選手1名あたりUSD 2000 / JPY 220 00 per player
3位	USD 3000 / JPY 330 000 または 選手1名あたりUSD 1,000 / JPY 110 000
4位	USD 1500 / JPY 165 000 または 選手1名あたりUSD 500 / JPY 55 000

「出場選手」に与えられるすべての現金褒賞（賞金）、「旅費」ならびにその他の賞品は、まとめて「褒賞」と呼ばれる。

12. 褒賞の制約

トーナメントへの出場により賞金が授与されることが決定したプレイヤーは、5営業日以内に銀行口座の詳細と賞金支払に必要なすべての情報を提供する必要がある。選手は獲得した「褒賞」、そして場合によってはONE ESPORTSまたは大会運営者から当人に譲渡される物品の価値にかかるすべての税金（連邦税、州税、地方税、所得税その他を含む）を支払う義務があり、社会保障番号、IRSフォームW8BEN、IRSフォームW9、またはこれらに相当する納税用の申告書類を提出しなければならない（ONE ESPORTSが独断により定める時期は、特定の大会やONE ESPORTSへの出場前であったり、選手が「褒賞」を受け取る前であったりする可能性もある）。ONE ESPORTSまたは大会運営者が、国税庁の要求に従い、「褒賞」やONE ESPORTSまたは大会運営者から当人に譲渡される価値のある物品の販売価格に関して、IRSフォーム1099またはそれに相当する源泉徴収書式を国税庁に提出する場合がある。またONE ESPORTSまたは大会運営者が、法律に従い、かかる文書を州政府機関または地方政

府機関に提出することもある。必要かつ適切なすべての納税義務やその他の条件（社会保障番号、IRSフォームW8BEN、IRSフォームW9またはこれらに相当する情報）の遵守の拒否あるいは不履行があったとONE ESPORTSが判断した場合、選手の「褒賞」は没収されることになり、本ルールに従って別の選手が受領者に選定される。ONE ESPORTSまたは大会運営者は、「褒賞」が授与される時点で米国に居住していない人物への「褒賞」について、IRSの定める源泉徴収義務を遵守しなければならない。ONE ESPORTSが授与する「賞金」は源泉税の対象であり、適用される源泉税を差し引いた額が「賞金」の支払額の全額であるものとする。大会の終了から6ヶ月以内あるいはONE ESPORTSが適切と考えるそれより早い期日に、勝者が「賞金」を受領しなかったり情報や文書の提出義務を満たさなかった場合、勝者は資格を失い、ONE ESPORTSは当該選手に対して「賞金」に関する一切の法的責任を負わなくなる。

13. 法的責任の制限

ONE ESPORTSまたは大会運営者は、いかなる司法管轄の法律によるものであれ、大会のゲームソフト、設備、大会オペレーションまたは褒賞制度について、商品性、特定目的への適合性、権利、非侵害ならびにそれらの同等物の暗示的保証を含め、明示的、黙示的、法的なものを含むすべての保証及び条件をここに放棄する。選手と大会関係者の関係において、大会関係者は次の点について責任を負わない：

1. ユーザー、大会に関連していたり大会で使用されたりした設備またはプログラム、選手の登録またはゲームプレイの処理中に発生した技術的・人為的なエラーなどによって生まれた不完全・不正確な情報。
2. ゲームプレイやゲーム結果の変化につながる可能性のあるオペレーションまたは伝送上のエラー、省略、妨害、欠落、不具合、遅延、通信回線エラー、盗難または破損、不正アクセス。
3. ネットワークまたは回線、サーバーまたはプロバイダ、設備、ソフトウェアの問題や技術的不具合。これには大会への出場によって選手が負った傷や損害も含まれる。
4. 大会への出場によって発生または出場によってもたらされた選手個人あるいは選手の財産への被害あるいは損失。
5. 大会への出場によって発生または出場によってもたらされた選手個人あるいは選手の財産への被害あるいは損失。
6. 設備またはソフトウェアの不具合。
7. 技術的不具合によるゲームの未決着。

ONE ESPORTSまたは大会運営者は、技術的エラーまたはその他のエラーを理由に、独断によってゲーム、試合あるいは大会のやり直しを求めたり、またそれらを無効とすることができ。コンピューターウィルスの感染、バグ、妨害、不正介入、詐欺行為、技術障害あるいはその他ONE ESPORTSまたは大会運営者の制御が効かない何らかの理由で、大会の全体または一部の運営、セキュリティ、公平性、誠実性あるいは適切な処理が損なわれたり影響を受けたりして、大会の全体または一部が計画通りに進行しなかった場合、ONE ESPORTSまたは大会運営者は、独断によって大会の全体または一部をキャンセル、打ち切り、変更または延期する権利を有する。上記の一般性を制限することなく、ONE ESPORTSまたは大会運営者が、個別のゲーム、試合あるいは大会が妨害された、あるいはゲーム、試合、大会の正当性が何らかの理由によって損なわれたと独自の裁量によって判断した場合は、ONE ESPORTSまたは

大会運営者は、そのゲームや試合を除外し、残りのゲーム、試合、大会を基盤として大会運営を行うことができる。いずれかの個人が何らかの技術的不具合や機材の不具合によってゲーム、試合、大会で不利益を被った場合、ONE ESPORTSまたは大会運営者は、不利益を被った出場者の間で特別なゲーム、試合、大会を組む権利を有する。大会の全体または一部がキャンセル、打ち切り、変更または延期となった場合、ONE ESPORTSは次のURLに告知を掲載する：<https://oneesports.gg/events>。

大会への参加または参加を許可されることの約因として、各選手、および選手が未成年の場合は各選手の親権者または法定代理人は、選手が13歳以上であること、トーナメントに関連するリスクを理解していること、身体的に健康であること、大会参加に支障をきたすような心身の問題がないこと、大会に関連する問題を理解できるよう十分な経験を有していることを保証、表明、承認および同意する。各選手、および選手が未成年の場合は各選手の親権者または法定代理人は、選手がONE ESPORTSおよび大会運営者および各子会社、親会社、関連会社、主催者、スポンサー、広告主ならびにそれぞれの所有者、役員、株主、取締役、従業員および代理人(「免責される当事者」)対して選手のトーナメントへの参加から生じる、またはそれに関連する、弁護士費用を含む、請求、要求、訴訟、訴訟、損失、損害、といった費用のみならず以下の内容に制限なく付随、関連するものを無条件かつ取消不能に、法的訴えをしないことを約束し、一切の権利を放棄します。(i) 免責される当事者、他の選手、または他の第三者のいずれかの作為または不作為。(ii) トレーニングや監督が不十分であること。(iii) 既知または未知の危険性を調査し、安全に保ち、または警告しないこと。(iv) 機器またはステージセットの操作、設置、製造、および/または設計における欠陥または故障。(v) あらゆるイベント施設に関する、またはそれに関する不具合。(vi) 免責される当事者の黙示的または明示的な保証の違反。(vii) 旅行、交通手段または宿泊施設。(viii) 気象条件。(ix) 賞品の受領、使用または誤用を含むがこれらに限定されない賞品の受賞。(x) プライバシー、評判、名誉毀損、精神的苦痛または同様の権利の侵害に対する責任を含むがこれらに限定されない、ここに与えられた権利の行使。(xi) トーナメントに関連するその他の業務、および上記のそれぞれについて、不法行為(過失および重大な過失の行為を含む)、契約またはその他の回復の理論に基づくかどうか、補償または懲罰的損害、衡平法による救済またはその他にかかわらず、そして現在知られている、または知られていない、または疑われる、または疑われていないかどうかに関わらない。

大会にエントリー及び参加することにより、選手は、大会運営者、すべての大会関係者及びそれらの親会社、子会社、関連会社、取締役、役員、従業員ならびに代理人を、大会、大会への参加、褒賞やその他大会に直接的・間接的に関わる物品や行為(中傷、名誉棄損、非難、悪口、著作権侵害、プライバシー侵害、海賊版作成、倒錯、特許・著作権・商標・企業秘密・その他第三者の知的財産権の侵害などを含む)から直接的・間接的に生じた怪我や死亡を含むあらゆる傷害、そしてあらゆる損失や損害について、一切の苦情、要求、損害、経費、費用(合理的な弁護士報酬を含む)、そして法的責任(示談を含む)から補償、弁護ならびに免責する。これらの責務は大会実施期間の後も継続する

14. 紛争

紛争はシンガポール共和国の法律に準拠し、これに従って解釈されるものとし、紛争はシンガポール共和国の第一審として適切な裁判所の管轄で解決される。

15. 差別や不当行為の禁止

登録後のいかなる時点においても、プレイヤーは、(i) ONE ESPORTS、EVENT、または ONE ESPORTSのスポンサーの信用、名誉、ブランド、または評判を軽蔑、名誉棄損、または破壊するために、いかなる声明またはその他の行動をとらないものとする。(パートナーまたはアフィリエイト(ソーシャルネットワークサービス、オンラインフォーラム、ブログ、ビデオブログ、ロコミなど、手段は限らず)、また(ii) ONE ESPORTSのビジネス、運営を傷つけ、妨害し、または妨害する可能性のある行動その他の行為はとらないものとする

16. スポンサー

各大会の大会運営者は、適用される各種の競技会関連法のもと、開示義務その他を含むスポンサー/管理者/運営者の義務を果たすために、大会のスポンサー/管理者/運営者を務める。

17. 権利保有

ONE ESPORTSは独断により、理由に関わらず本ルールを改定、更新、変更、改変、追加、補足または削除する権利を有する。かかる変更は事前告知の有無に関係なく有効となる。本ルールの最新版は次のURLに掲載される：<https://oneesports.gg/events..>

18. 優先版

本ルールについては英語のものが優先される

添付A

公式大会ルール

以下はオープンコミュニティトーナメントとインビテーションチームトーナメントが準拠するONE Street Fighter Tokyo Challengeの公式大会ルール(「大会ルール」)である。本大会ルールにて使用される用語はすべて公式規定に定められたものと同じ意味を持つ。

オープンコミュニティトーナメントとインビテーションチームトーナメントは以下に記される大会ルールに従って運営される。

- プレイヤーは、チームジャパンの複数の出場枠を得る資格を有さない。チームジャパンの枠は、オープンコミュニティトーナメントの上位2名のプレイヤーに授与されるものとする。
- 大会で使用されるゲーム：CAPCOMのビデオゲーム「ストリートファイターV アーケードエディション」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。
- プラットフォーム：ONE Street Fighter Tokyo ChallengeのプラットフォームはPlayStation 4とする。
- ゲーム設定：バーサスモード、99カウント、3ラウンド制
- シングルエリミネーション大会：シングルエリミネーション方式トップ8までは2本先取
- インビテーションチームトーナメント：ダブルエリミネーション形式。ONE ESPORTSから直接招待された3つのチームと、日本からの招待されたトッププレイヤーを含む1つのチームに、オープンコミュニティトーナメントの上位2名のプレイヤーが参加し、4チームによるダブルエリミネーショントーナメントが開催される。以下ルール詳細。

ゲームモード： VERSUS MODE
チーム構成： 3v3チーム
形式： ダブルエリミネーション
ゲームの長さ： 99カウント
対戦ラウンド： 3ラウンド制
設定形式： 「星獲り戦」 → 「勝ち抜き戦」

1. チームキャプテンは、最初の試合でチームを代表する選手を選択
2. 対戦を行う
3. チームキャプテンは、次の試合でチームを代表する選手を選択
4. 対戦を行う
5. チームキャプテンは、最後の試合でチームを代表する選手を選択
6. 対戦を行う ※この時点で1チームが全試合に勝利した場合、試合終了
7. 1.-6.の対戦で勝ち残った選手を以ってチームを再構成する
8. 7.の選手で「勝ち抜き戦」にて対戦を行う
9. 最終的に1名でも選手が勝ち残ったチームが勝利

タイマールール：1分の猶予期間がすべてのプレイヤーに与えられ、諸報告内容を報告の上対戦に参加する。1分後に報告・試合参加の意思表示がされなかった場合、チームは失格となる。

- 選手はゲームをフリーズ/リセットさせたり、キャラクターをプレイエリア外に出したり、あるいはそれに似た結果を生んでゲームのプレイを妨げるグリッチやバグを利用してはならない。
- 選手はONE ESPORTSまたは大会運営者の指示によって、大会または試合中に特定のキャラクターコスチュームの使用を禁じられる場合がある。どのコスチュームが禁止されるかはONE ESPORTSまたは大会運営者が独断により任意のタイミングで決めることができる。
- ONE ESPORTSまたは大会運営者の指示あるいは独断により、選手名にぼかしや覆い、あるいは変更が加えられる場合がある（選手名が大会のプロモーション素材や放送素材に入りこむ場合などは、特にその可能性が高い）。変更後の選手名はONE ESPORTSまたは大会運営者の事前承認の対象となるが、ONE ESPORTSまたは大会運営者の独断によってそれが差し控えられることもある。

● 大会の対戦ルール

- プレイサイド選択：両選手は、着席の際にマシンのどちら側につくか（誰が1Pで誰が2Pか）について合意しなければならない。合意に達しなかった場合は、ジャンケンで勝った選手が好きなサイドを選べる。
- キャラクター選択：キャラクターの選択方法には次の3つがある：スタンダード、ダブルブラインド、サイド&キャラクター選択マナー。キャラクター選択方法について選手が協議しない場合、スタンダード方式が使われるものと理解される。キャラクター選択方法について選手が合意に達しない場合、審判はダブルブラインド方式を適用する。
 - スタンダード方式：両選手は任意のタイミングで使用キャラクターを選択する。これは自由選択となる。選手は希望するキャラクターを選んでプレイを始める。どちらかの選手がキャラクターの選択を終えると、ダブルブラインド方式の適用を希望することはできなくなる。
 - ダブルブラインド方式：選手は、もう一方の選手がキャラクターの選択を終える前に、明確なかたちでダブルブラインド方式を希望しなければならない。選手がダブルブラインド方式を希望した場合、左側の選手（1P）は自分がどのキャラクターを選択するか決め、その選択を審判に耳打ちする。審判は次に右側の選手（2P）にキャラクターを選ぶよう合図する。右側の選手（2P）が選択を終えると、大会運営者が左側の選手（1P）に最初に選んだキャラクターを選択させる。
 - サイド&キャラクター選択マナー：どのサイド（1Pまたは2P）でプレイするかを選択権を得た選手が先にキャラクターを選択する、というマナーがある。これはあくまでもマナーである。選手に何らかの義務を負わせるものではない。
- 試合の進行：サイドとキャラクターの選択が終わったら、選手は試合の第1ゲームを開始する。ゲームが終了すると、次のルールが適用される：
 - どちらかの選手が規定のゲーム数を取ると、試合は終了する。
 - どちらかの選手が規定のゲーム数を取ったら、試合の勝者は審判に結果を報告する。
 - ゲームを取った選手にはサイド交替の権利はない。ゲームを落とした選手が移動を望まない場合、サイドの交替はできない。

- 先行するゲームを取った選手は同じキャラクターを使い続けなければならないが、Vトリガーの変更はできる。ただし対戦相手がVトリガーを選択する前に先にVトリガーの選択を終えなければならない。
- 先行するゲームを落とした選手は自由に次のキャラクター・Vトリガーを選択してよい。
- ルール違反の報告：大会の開催中に、選手が大会ルールまたは大会中の特定ゲームのルールに違反することがある。ルール違反を正すために次の規則が適用される。
 - 試合に臨む選手は、あらゆる試合のルール違反を発見し、それを即座に大会運営者に報告する責任がある。
 - ゲームプレイ外のルール違反はゲームの開始前に大会運営者に報告しなければならない（試合の第1ゲームを取った選手によるキャラクターの変更など）。
 - 選手はゲーム外のルール違反に対処するために進行中のゲームを中断してはならない。ゲーム外のルール違反に対処するために進行中のゲームを中断すると、ゲームを中断した人物がラウンドを放棄したことになる。
 - ルール違反を報告するためにゲームを中断することが許されるのは、かかる違反が試合の最中に発生した場合のみである。
 - 進行中のゲームを中断してルール違反を指摘したがそれが誤りだった場合は、ゲームを中断した人物がラウンドを放棄したことになる。
 - ルール違反はその発生時点で報告されなければならない。そうでないかぎり違反は不問とされる。
 - 大会運営者は選手の代わりにあらゆるルール違反を報告することができる。
 - 大会運営者がゲームを中断してルール違反を指摘したがそれが誤りだった場合、両選手は同じキャラクター、順番、サイドを選んでゲームをやり直す。この際、失格者は発生しない。
 - 違反を指摘するためにゲームを中断できるのは大会運営者と当該試合をプレイ中の選手のみである。
 - 選手がその他の理由によって偶然あるいは意図的にゲームを中断した場合、そのラウンド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STARTボタンを押して試合をポーズする、自分あるいは対戦相手のジョイスティックのコードを抜くといった行為などがある。妨害が発生したのとまったく同じ時点からゲームを再開できない場合、その選手は1本を放棄しなければならない。ゲームを放棄しなければならないかどうかを決めるのは、選手ではなく大会運営者である。
 - 選手がその他の理由によって偶然あるいは意図的にゲームを中断した場合、そのラウンド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STARTボタンを押して試合をポーズする、自分あるいは対戦相手のジョイスティックのコードを抜くといった行為などがある。妨害が発生したのとまったく同じ時点からゲームを再開できない場合、その選手は1本を放棄しなければならない。ゲームを放棄しなければならないかどうかを決めるのは、選手ではなく大会運営者である。
- 機材の不具合の報告：ビデオゲームのハードウェアは大会中に故障することが少なくない。ボタンやジョイスティックが試合の途中で壊れることもあり、故障した側の選手は非常に不利な立場に追い込まれる。故障が発生した場合は次のルールが適用される。

- 機材が故障した場合、選手には進行中のゲームを中断して代替品を入手する選択肢が与えられる。
 - 進行中のゲームが中断された場合、報告した選手は現行のラウンドを放棄しなければならない。
 - 新しい機材は即座に用意されなければならない。代替機材が速やかに（通知から5分以内）入手できない場合、選手は現在の機材でプレイを続けるか試合を放棄するかを選択しなければならない。
 - 代替機材が入手できたら、選手はラウンドの残り時間でボタンの設定や動作の確認をすることができる。代替機材を入手した選手が過度のアドバンテージを得た（これによってEXゲージが大幅にチャージされるなど）と大会運営者が判断した場合、大会運営者は独断により当該選手にゲームの放棄を求めることができる。
 - 選手はゲーム間であればペナルティを受けることなく機材を交換することができる。この場合交換した選手には、次のゲームが始まる前にボタン類を設定する時間（5分間）が与えられる。
- **コントローラー利用概要**
- 選手が利用するコントローラーは選手の好みのコントローラーを使用することができる。
 - 使用するコントローラーは、ゲームの標準的な機能に干渉するマクロやターボ（連打機能）、あるいはその他の機能は禁止される。
 - PCやPlayStation®4などに接続して速やかに認識しない場合、ONE ESPORTSまたは大会運営者によって代替コントローラーによるゲームプレイを提案される。その場合選手は代替コントローラーによってゲームプレイを実行しなければならない。
 - 提案される代替コントローラーは以下の通り。
 - PlayStation4® Wireless Controller（DUALSHOCK 4） CUH-ZCT1 もしくは CUH-ZCT2
 - RAZER PANTHERA STREET FIGHTER V EDITION
 - ONE ESPORTSまたは大会運営者は大会期間中にいつでもコントローラーのチェックを行なう権利を有する。チェックの結果、使用する事が認められない場合選手は代替コントローラーによってゲームプレイを実行しなければならない。
- **ONE Street Fighter Tokyo Challengeにおけるコントローラー利用の理念**
- ONE ESPORTSはコントローラーを選択したり、またはカスタマイズしたりすることを阻害しない。これは選手の置かれた環境や、身体的な特徴、個性、その他やむを得ない理由によって、そうせざるを得ない事象が有ることを認めるからである。ただし、これは公平性が担保された範囲でのみ、その多様性が認められる。
- カスタマイズとはボタンやレバーの物理的な場所の変更や、コントローラーそのものを作り出すことを指す。その場合PS4標準コントローラーである、DUALSHOCK 4の機械的な能力を超えたカスタマイズは推奨されない。
- もしもONE Street Fighter Tokyo Challenge 大会会場でコントローラー利用の理念に反する物が見受けられた場合は、現地大会運営者の判断により該当コントローラーの使用停止と、コントローラー利用概要に準じた代替コントローラーの提案がなされる場合が

ある。その際、大会運営者は選手に対して十分な説明を行う必要がある。

コントローラーのカスタマイズ

公平性の担保としてカスタマイズが認められる範囲は以下の通りとなる。

- 攻撃行動として使用できる入力系統は最大8個までとする。ただし同じ攻撃行動を複数の入力系統に割り当てることはできない。例えば、弱Pボタンを2つ以上設置することは認められない。攻撃行動の入力系統が8個を超えるコントローラーを使用する場合は事前に不要な入力系統を攻撃行動として使用できないようにする措置を行わなければならない。なお、ゲーム中の『コントローラー設定』で攻撃行動の入力として使用できないボタン（DUALSHOCK 4のL3、R3ボタン等）については上記対象とならない。
 - 移動行動として使用できる入力系統は最大4個までとする。同じ移動行動を複数の入力系統に割り当てることはできない。例えば、上方向キー入力ボタンを2つ以上設置することは認められない。
 - 移動行動を方向キーやレバー、アナログスティックではなく、ボタンとして適応したものを移動ボタンと言う。移動ボタンとレバーは共存して設置することができるが、その場合は対価として、対応する移動行動のキー入力を失わなければならない。例えば、上方向キーだけを移動ボタン化した場合、レバーの上方向の入力は無効化しなければならない。
 - 移動行動ができる方向キー、レバー、移動ボタンと、アナログスティックは共存して設置することができる。ただしアナログ入力による移動行動はアナログ情報のまま入力を行わねばならない。例えば、アナログスティックをボタン化したりレバー化したりする等の機械能力の変換を行うことは認められない。
 - 左右の方向キーが同時に入力された場合は、両方の入力を維持、もしくは両方の入力を不成立とする必要がある。
 - 同様に上下の方向キーが同時に入力された場合は両方の入力を維持、もしくは両方の入力を不成立とすることが推奨される。しかし、上方向のみの入力として出力されることは、ファイティングゲームコミュニティやONE ESPORTSの運営の歴史に鑑みると排除されるべきではないため、特例的に認める。ただしONE ESPORTSはONE Street Fighter Tokyo Challengeにおいてこの特例を破棄する権限を有す。
- **用語の定義**
- レバー** - レバーの傾倒によって、「入力されたか」「入力されていないか」の2つの状態を見る装置のこと。
- ボタン** - ボタンの押下によって、「入力されたか」「入力されていないか」の2つの状態を見る装置のこと。
- アナログスティック** - スティックの傾倒角度によって段階的に入力状態を伝える装置のこと。
- 機械的な能力（機械能力）** - ボタンやレバーの数。アナログスティックの感度のこと。
- 入力系統** - ボタン・レバー・アナログスティック、キーボードキーを指す。しかし全選手の要望がこれらの入力系統で網羅できるとは考えおらず、場合によっては増えることも検討される。

攻撃行動 1つの入力が発生するストリートファイターVにおける攻撃のこと。1つのコントローラーには、弱P・中P・強P・弱K・中K・強K・複合入力1・複合入力2の最大8つまでの攻撃行動を適応させることができる。

移動行動 - 方向キー、あるいはアナログスティックを傾倒することでキャラクターが移動したり、必殺技や特殊技等を入力したりする際に必要な行動のこと。

複合入力 - 1つの入力を行うことで多数の入力を実行したことになること。複合入力は、ストリートファイターVのゲーム中、コントローラー設定で適応できる複合入力以外は認められない。すなわち、

弱P+弱K・中P+中K・強P+強K・弱P+中P・弱K+中K・弱P+中P+強P・弱K+中K+強Kの7組み合わせ以外に無い。無論、移動行動と攻撃行動の組み合わせを1つの入力系統に収める事はできない。

上記以外の想定しない問題が出た場合は、大会運営者がONE ESPORTSの協議のもと判断を下す事ができる。

○ その他の追加ルール

- どの大会でも試合が引き分けになることはない。試合（決勝戦を含む）のプレイを拒否する選手は失格処分となり、その大会で得られたであろう権利や褒賞はすべて没収される。
- ゲームが引き分け判定を下した試合は、ゲームが引き分けでも勝者が決まっている場合を除き、再試合となる。
- 必然的敗北ルールは適用される。必然的敗北とは、選手がラウンドまたは試合に適正に勝利した（対戦相手を倒す技がヒットした状態など）にもかかわらず、ゲームによって勝利アイコンが与えられる前にポーズをかけてしまった場合、依然として勝敗が確定することを指す。このルールの一般的な事例としては、選手1が選手2にクリティカルアーツをヒットさせたが、そのクリティカルアーツが掴み技のため最後のヒットが処理されるまでダメージが入らない、というケースが考えられる。この場合でも対戦相手はラウンドに適正に敗北したことになる。技がもう一方の選手をKOしたかどうかについて意見が分かれる場合、大会オフィシャルが試合のポーズを解いて技の結果を確認し、次の処理に移行する。技によって対戦相手が倒されていない場合は、ゲーム途中の中断に関するルールが適用される。
- 競合相手との共謀はいかなる類のものであれチート行為とみなされる。大会運営者によって、競技者が共謀して結果を操作している、あるいは故意に手を抜いたプレイをしていると判断された場合、当事者である選手は即座に失格処分となる。この判断は大会責任者が独自に下すことになる。これによって失格処分となった選手は、その大会で得られたであろう権利や褒賞をすべて没収される。
- 大会運営者は暴力、暴力行使の示唆、あるいはその他の脅迫・威嚇行為を一切容認しない。暴力行使の示唆や極端な威嚇行為、あらゆる種類の暴力には、即座に永久的出場停止処分が下される。
- 大会会場内あるいはその周辺での賭博行為は禁止とする。会場内で賭博行為を行う選手は即座に大会から除外され、場合によっては永久出場停止となる。

- Kanzuki Beach、The Grid、Flamenco Tavern、Skies of Honorの各ステージは大会での使用が禁止される。
- R.ミカの職業コスチューム（ポンポン）は大会での使用が禁止される。
- これらのルールは可能な限り公平かつ円滑な大会運営を実現するためのものである。だが予見されない状況によって特別な対応が必要となることもあり、そうした場合のためにONE ESPORTSまたは大会運営者は、理由や時期に関係なく独断によって大会ルールの一部変更や選手の除外を行う権利を有する。