

長岡e-GATE杯SF6大会

～あげろ 勝どき！叩き込め 栃尾インパクト！～

大会規約

制定日：2026年7月6日

主催：長岡市地域政策部

事務局：株式会社新潟放送(BSN)

本大会規約(以下「本規約」)は、長岡市地域政策部(以下「主催者」)が主催する「長岡e-GATE杯～あげろ 勝どき！叩き込め 栃尾インパクト！～」(以下「本大会」)の全参加者に適用されます。

1.総則

1.1 大会の位置付け

本大会は、株式会社カプコンの「コミュニティ大会開催ガイドライン」等の諸規定に則り開催される公式イベントです。

1.2 運営事務局

本大会の運営は、株式会社新潟放送(以下「運営事務局」)が行います。大会中の裁定やトラブル対応に関する最終決定権は、すべて運営事務局が有するものとします。

2.大会概要

- 開催日時：

予選大会：2026年9月22日(火祝)10:00～18:00

決勝大会：2026年10月12日(月祝)10:00～18:00

- 会場：栃尾地域交流拠点施設 トチオーレ (新潟県長岡市中央公園1丁目1-67)
- 定員：最大128名(定員を超えた場合は抽選となります)
- 使用タイトル：ストリートファイター6
- 使用機材：PC
- 参加料：1,500円

■予選大会

参加人数：128名

大会形式：ダブルエリミネーション

予選終了時点で以下の64名が決勝大会へ進出します。

- ・ウィナーズブラケット通過者：32名
- ・ルーザーズブラケット通過者：32名

■決勝大会

参加人数:64名(予選通過者)

大会形式:ダブルエリミネーション

決勝大会は、予選を通過した64名により実施し、最終順位を決定します。

3.参加資格

以下のすべての条件を満たす選手のみが参加可能です。

- 年齢:大会開催日時点で満15歳以上であること。
- オフライン参加: 大会当日に指定された会場へ来場し、参加可能であること。

4.大会形式

本大会の対戦形式およびゲーム設定は、原則として以降に記載されている「添付B:CAPCOM Pro Tour 2026 公式大会ルール」および「添付C:コントローラー利用規定」に準拠して行われます。以下は本大会における主要なルールの抜粋です。

- 対戦形式:ダブルエリミネーション方式。TOP8まではBO3(2BATTLE先取)、TOP8以降はBO5(3BATTLE先取)。
- ゲーム設定:「実況設定 OFF」、「対戦ラウンド数 3」、「タイムカウント 99」、「ステージ Random(TRAINING ROOM禁止)」
- 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)。
- コントローラー:参加者自身で持参すること。マクロ、ターボ(連打機能)、認められない複合入力機能の使用は禁止。(※詳細は添付Cを参照)
- キャラクター変更:BATTLEに勝利した選手はキャラクター・操作タイプの変更不可。敗北した選手は変更可能。

5.トラブル・ルール違反の対応

- 審判の設置および申告:各試合には審判を設置します。ボタンが効かない等の機器トラブルが発生した場合、即座に手を挙げて審判に申告してください。
- ポーズ等の誤操作:必然的敗北ルールを適用します。選手が適正に勝利していた状況を除き、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等は、中断した選手がそのROUNDに敗北したことになります。
- ルール違反の報告:ゲームプレイ外のルール違反(キャラクターの無断変更など)は試合の開始前に運営に報告しなければなりません。進行中の試合を不当に中断した場合は、そのROUNDを放棄したものとみなします。

6.お問い合わせ

本大会に関するご質問、エントリー内容の変更・キャンセル、およびトラブル等のご報告は、以下の窓口までご連絡ください。

お問い合わせ窓口:運営事務局 株式会社新潟放送

メールアドレス:info_nagaoka_egate@bsn-niigata.co.jp

対応時間:平日 10:00～17:00(※土日祝日を除く。大会当日は常時対応いたします)

※メールでお問い合わせの際は、件名に「長岡e-GATE杯SF6大会について」とご記載いただき、本文にお名前(プレイヤーネーム)を明記してください。

※ご返信までに数営業日いただく場合がございます。あらかじめご了承ください。

本大会は**CAPCOM Pro Tour 2026** 公式ルールに準拠したもので行います。

添付B: **CAPCOM Pro Tour 2026** 公式大会ルール

以下は、すべてのCPT PremierおよびCPTWW、CAPCOM CUP 13が準拠するCAPCOM Pro Tour 2026の公式大会ルール(以下、「大会ルール」という)である。大会ルールにて使用される用語はすべて「CAPCOM Pro Tour 2026 公式規定」に定められたものと同じ意味を持つ。

すべてのCPT PremierおよびCPTWW、CAPCOM CUP 13は、以下に記される大会ルールに従って運営される。

A.各用語の定義

- ・各選手の対戦を「PLAYER MATCH(プレイヤーマッチ)」とする。
- ・「PLAYER MATCH」の中で、最小1回から最大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。(2ROUND先取で1BATTLEとする)

B.大会の一般規則

1.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6(PlayStation®5版、PlayStation®4版、Xbox Series X|S版、Steam版、Nintendo Switch™ 2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、パッチおよびステージ、(2)大会開催日から数えて7日前の日付までにリリースされるキャラクターパック。

2.選手は**CPT**大会群でオンライン対戦を行う為に、下記参加資格を満たす必要がある。

2.1.3Mbps以上のアップロード回線速度を保有すること。

2.2.start.ggないし、大会運営者が指定する大会ツールアカウントのアカウントを保有すること。

<https://www.start.gg/>

2.3.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。

2.4.PSN、Xboxネットワーク、Steamアカウント、またはニンテンドーアカウントを保有していること。

2.5.大会に登録できるのは、選手1人につき、1つのユーザーコードとする。

2.6.大会に登録できるのは、選手1人につき、PSN、Xboxネットワーク、Steamアカウント、またはニンテンドーアカウントいずれか1つとする。

2.7.選手が複数のアカウントで大会に登録しているという裏付けが取れた場合、当該選手はその年のCPT大会群への出場を不可とする。

2.8.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、当該選手はその年のCPT大会群への出場を不可とする。

2.9.後述される「添付 C コントローラー利用規定」に沿ったコントローラーを使用すること。

3.ゲーム設定

3.1.オフライン大会

「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」、「Vsync 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大会運営者が判断した場合は、ONにする場合もある。

また、大会によっては「ローカル大会モード」の使用をする場合がある。その場合は「ローカル大会モード」のうち、下記設定を除いてすべて初期設定とする。

「演出スキップ不可 ONもしくはOFF」

※「演出スキップ不可」に関しては、大会運営者によってONまたはOFFが選択される

CAPCOMと大会運営者の指示によって、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CAPCOMと大会運営者が、独断により任意のタイミングで決めることができる。

選手が任意にゲーム設定および、対戦環境を変更する行為は禁止とする。

3.2.オンライン大会

「FIGHTING GROUND」「ONLINE」「CUSTOM ROOM」

「対戦ラウンド数 3」、「タイムカウント 99」、「アドバンテージ アドバンテージなし」

「操作タイプ モダンもしくはクラシック」

4.CPT大会群大会形式

すべての大会は、ダブルエリミネーション方式で行う。

TOP8までの試合は、BO3(2BATTLE先取)、TOP8以降の試合は、BO5(3BATTLE先取)とする。

5.CAPCOM CUP 13 大会形式

後日発表。

6.禁止ステージ

オフライン大会:「TRAINING ROOM」

オンライン大会:なし

※オフライン大会開催時、使用ステージは「Random」で決定する。

※オンライン大会開催時は、「TRAINING ROOM」の使用も可とする。

7.禁止キャラクター

なし

8.禁止コスチューム、カラー

なし

9.選手は**CAPCOM**または大会運営者の指示によって、大会または試合中に上記6～8.で禁止されていない特定のステージ、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については、**CAPCOM**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。

10.ゲーム設定が誤っていた場合や、禁止ステージ、コスチューム、カラーが選択されたことに対して、両選手もしくは大会運営者より申告がなく対戦が進行した場合、第**2ROUND**の対戦が始まった時点で、その**BATTLE**は成立とする。第**1ROUND**中に、両選手もしくは大会運営者より申告があった場合、その**BATTLE**を無効とし、再戦を行うこととする。

11.禁止されたキャラクターが使用された場合、速やかに**ROUND**を中断して再戦を行わなければならない。もし選手が**ROUND**の中断を行わずに続行した場合は、その**ROUND**の勝敗結果を無効とした上で再戦を行うこととする。

12.選手は**CAPCOM**と大会運営者の指示によって、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、**CAPCOM**と大会運営者が、独断により任意のタイミングで決めることができる。

13.CAPCOMと大会運営者の指示、あるいは独断により、プレイヤーネームに、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込む場合などは、特にその可能性が高い)。

変更後のプレイヤーネームは**CAPCOM**と大会運営者の事前承認の対象となるが、**CAPCOM**と大会運営者の独断によって実行される場合もある。

14.CAPCOM CUP 13および、一部のオフライン大会では、各試合に審判を設置する。両選手は審判の指示に従い試合の進行を行う。また、試合開始前に審判による両選手のコントローラーチェックを行うものとする。

C. 大会の対戦ルール

1.プレイサイド選択

両選手のプレイサイド(どちらが1P側で、どちらが2P側か)については、大会運営者の指示に従うものとする。

2.キャラクター選択

オフライン大会のキャラクターの選択方法には次の2つがある。

スタンダード方式、ダブルブラインド方式。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。

2.1.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。

2.2.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、1P側の選手は、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2P側の選手にキャラクターを選ぶよう合図する。2P側の選手が選択を終えると、大会運営者が1P側の選手に最初に選んだキャラクターを選択させる。

3.試合の進行

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1BATTLEを開始する。

BATTLEが終了すると、次のルールが適用される。

3.1.どちらかの選手が規定のBATTLE数を取ると、PLAYER MATCHは終了する。

3.2.どちらかの選手が規定のBATTLE数を取ったら、試合の勝者は審判に結果を報告する。

3.3.先行するBATTLEを取った選手にはプレイサイド交替の権利はない。先行するBATTLE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。

3.4.先行するBATTLEを取った選手は、同じキャラクター・同じ操作タイプ(モダンタイプ/クラシックタイプ)を使用しなければならない。

3.5.先行するBATTLEを落とした選手は、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。

3.6.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。

3.7.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。

4.ルール違反の報告

大会開催中に、選手が大会ルールに違反した場合、ルール違反を正す為に次の規則が適用される。

4.1.大会に臨む選手は、あらゆる大会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。

4.2.ゲームプレイ外中以外のルール違反は試合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1BATTLEを取った選手によるキャラクターの変更など)。

4.3.選手はゲームプレイ外のルール違反に対処する為に、進行中の試合を中断してはならない。

ゲームプレイ外のルール違反に対処する為に、進行中の試合を中断すると、試合を中断した選手が、そのROUNDを放棄したことになる。

4.4.ルール違反を報告する為に、試合を中断することが許されるのは、その違反が試合の最中に発生した場合のみである。

4.5.進行中の試合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、試合を中断した選手がそのROUNDを放棄したことになる。

4.6.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。そうでない限り違反は不問とされる。

4.7.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。

4.8.大会運営者が、試合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、操作タイプ、サイドを選んで、可能な限りの状況再現を行ったうえで、そのROUNDからやり直す。この際、失格者は発生しない。

4.9.違反を指摘する為に、試合を中断できるのは、大会運営者と当該試合中の選手のみである。

5.紛争

5.1.オンライン大会でなんらかの紛争が発生した場合、当事者である選手は、大会運営者にスクリーンショットを提出するか動画を共有しなければならない。

5.2.CAPCOMと大会運営者は個別に紛争を解決する。

6.その他

6.1.どの大会でも試合が引き分けになることはない。

6.2.必然的敗北ルールは適用される。

必然的敗北とは、選手がROUND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にスーパーアーツをヒットさせたが、そのスーパーアーツが掴み技の為、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、選手2は、そのROUND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、大会運営者が試合のポーズを解いて、技の結果を確認し、技によって対戦相手が倒されていない場合は、中断した選手がそのROUNDに敗北したことになる。

6.3.各大会においては、CAPCOMと大会運営者から本ルールに記載されていない追加ルールの提示が行われる場合があるが、選手は提示された追加ルールにも従う必要がある。

6.4.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為のものである。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、そうした場合の為に、CAPCOMと大会運営者は、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。

添付C: コントローラー利用規定

コントローラー利用規定は、CAPCOMが主催する大会・競技シーン以外でのコントローラーの利用について制約するものではない。

以下は、CAPCOM Pro Tourにおけるすべての大会において、選手が利用するコントローラーの規定（以下、本規定）である。

ただしCAPCOMは、本規定をいつでも変更する権限を有す。想定しない問題が発生する場合は、CAPCOMまたは大会運営者の協議のもと判断を下す事ができる。

1.CAPCOM Pro Tourにおけるコントローラー利用の理念

CAPCOMは、選手が好みのコントローラーを選択したり、カスタマイズ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、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。

2.本規定においての用語の定義

2.1.ゲーム：ストリートファイター6のすべての場面や要素のこと。対戦中に限らない。

2.2.対戦：選手同士がゲームを用いて勝敗を競うこと。

2.3.コントローラー：主にキャラクター操作を目的とし、ゲームプログラムがコントローラーと認識する機材。

2.4.キーボード：主に文字入力を目的とし、ゲームプログラムがキーボードと認識する機材。

2.5.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つの状態を感知する装置のこと。

2.6.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つの状態を感知する装置のこと。

2.7.アナログスティック：スティックの傾倒角度による段階的な入力状態を感知する装置のこと。

2.8.機械的な能力：ボタンやレバーの数。アナログスティックの感度のこと。

2.9.入力系統：ボタン・方向キー・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ておらず、場合によっては増えることも検討する。方向キー・レバーの入力系統の数は方向ごとに数え、最大4個となる。特に、アナログスティックを除外したものを「デジタル入力系統」と呼ぶ。

2.10.攻撃行動:ストリートファイター6のコントローラー設定にて設定変更できる要素のこと。攻撃行動は操作タイプによって下記の通りとなり、1つのコントローラーに最大11個の攻撃行動を選んで適用する。

2.11.モダン:弱攻撃・中攻撃・強攻撃・必殺技・ドライブパリティ・ドライブインパクト・アシスト・弱＋中・弱＋強・中＋強・弱＋中＋強・強＋必殺技・アピール・アシストサウンド・通常投げ

2.12.クラシック:弱パンチ・中パンチ・強パンチ・弱キック・中キック・強キック・弱P＋弱K・中P＋中K・強P＋強K・弱P＋中P・弱P＋強P・中P＋強P・弱P＋中P＋強P・弱K＋中K・弱K＋強K・中K＋強K・弱K＋中K＋強K・アピール・同時押しアシスト・アシストサウンド(Pはパンチ、Kはキックを指す)

2.13.移動行動:方向キーを押下、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、必殺技や特殊技などを入力したりする際に必要な行動のこと。

2.14.複合入力:1つの入力で複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6のゲーム中、コントローラー設定で適用できる複合入力以外は認められない。すなわち、操作タイプごとに下記の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。

2.14.1.モダン:弱＋中・弱＋強・中＋強・弱＋中＋強・強＋必殺技・アピール・通常投げ

2.14.2.クラシック:弱P＋弱K・中P＋中K・強P＋強K・弱P＋中P・弱P＋強P・中P＋強P・弱P＋中P＋強P・弱K＋中K・弱K＋強K・中K＋強K・弱K＋中K＋強K・アピール(Pはパンチ、Kはキックを指す)

2.15.代替コントローラー:選手が、試合で利用するコントローラーを何らかの理由で交換するコントローラー。

3.コントローラーのカスタマイズ

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。また、PS5標準コントローラーである、DualSenseの機械的な能力を超えたカスタマイズは、身体の特徴を考慮する、そうせざるを得ない特別な理由がない限り禁止する。

言わずもがな、マクロ、ターボ(連打機能)、認められない複合入力、あるいはそれに類推する機能については禁止する。CAPCOMと大会運営者は、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コントローラー(以下、違反コントローラー)であった場合、選手へ該当コントローラーの使用停止と処罰を与え、代

替コントローラーの速やかな用意を指示する場合がある。その際、CAPCOMと大会運営者は選手に対して十分な説明を行う。

4.公平性の範囲

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。

4.1.攻撃行動

攻撃行動として使用できる入力系統は最大11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、弱パンチボタンを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11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入力系統（DualSenseのPSボタン、ミュートボタンなど）については上記対象とならない。

4.2.移動行動

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、ボタンとして適用するものを移動ボタンと呼ぶ。移動ボタンと方向キー・レバー・アナログスティックは共存して設置できるが、その場合は対価として、対応する移動行動の入力を失わなければならない。例えば、上方向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。

4.2.1.移動行動として使用できるデジタル入力系統は最大4個までとする。これは上下左右方向への割り当てを意図するものである。設置数の範囲内であっても、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、上方向の入力ボタンを2つ以上設置することはできない。

4.2.2.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なければならない。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などの機械的な能力の変換を行うことは認めない。

4.2.3.移動行動の同時入力

上下及び左右方向の同時入力については下記仕様のみ認める。

- ・上下方向が同時に入力された場合

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。

- ・左右方向が同時に入力された場合

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。

上記以外で、攻撃行動もしくは移動行動の入力情報を不成立とする機能を追加してはならない。例えば強制的にニュートラル状態とするボタンを増設してはならない。

5. キーボードの利用

大会で使用するプラットフォームがSteamの場合にのみ、キーボードの使用を認める。ただし、キーボードでもコントローラーと同様に、本規定を守らなければならない。

オフラインで開催するCPT大会群にはキーボード単体で出場できず、ペアとなるコントローラーの用意が必要となる。ペアのコントローラーは単純にPCへ接続するのみとし、キャラクター操作に使用してはならず、ゲームプログラムがキーボードをプレイヤーと認識することのみに使用する。またオフラインで開催されるCPT大会群で相対する双方の選手がキーボードの使用を望む場合は、インターネット回線が用意できる環境（以下、オンライン対戦環境）に限り、2台のPCにてCUSTOM ROOMからオンライン対戦を実施する事で、各々のキーボード使用を許可する。これは1台のPCに対して、同時に2つのキーボードを接続して対戦を行う事ができない為である。やむを得ず、オンライン対戦環境が用意できない場合は、両者共にキーボード以外の代替コントローラーによってゲームをプレイしなければならない。

6. 代替コントローラーの入手

選手は、違反コントローラーを使用したり、予期しない不具合が起きたりした場合、現在のコントローラーの変更を余儀なくされることがある。その場合は次の通り運用する。

6.1. コントローラー不具合の場合

選手は、必要に応じてコントローラー不具合を審判に申告できる。不具合の申告は対戦が進行中の場合でも可能である。ただし、対戦中の不具合申告は対戦の中断を意味し、不具合申告した選手は現行のROUNDを放棄しなければならない。

6.1.1. 不具合を申告する選手は、代替コントローラーを速やかに用意しなければならない。申告から5分以内に用意できない場合、大会運営者が用意する代替コントローラーによるゲームプレイを提案することがある。このとき選手は、大会運営者が用意する代替コントローラーを指定することはできない。なお、大会運営者による代替コントローラーの提案は可能な場合に限る。

6.1.2. 選手は、不具合のある現在のコントローラーでゲームプレイを続けるか、代替コントローラーでプレイするか、試合を放棄するかを即座（1分程度以内）に選択しなければならない。

6.2. 違反コントローラー使用の場合

6.2.1.コントローラーチェックの結果、大会運営者が違反コントローラーと判定した場合、適切な処罰後、選手に代替コントローラーの入手を指示するときがある。

6.2.2.指示を受ける選手は、代替コントローラーを速やかに用意しなければならない。指示から5分以内に用意できない場合、大会運営者が用意する代替コントローラーによるゲームプレイを提案することがある。このとき選手は、大会運営者が用意する代替コントローラーを指定することはできない。なお、大会運営者による代替コントローラーの提案は可能な場合に限る。

6.2.3.選手は、代替コントローラーでプレイするか、試合を放棄するかを即座（1分程度以内）に選択しなければならない。

6.3.代替コントローラー入手後の動作確認

代替コントローラー入手後、選手は次の通りボタン設定などの動作確認ができる。

6.3.1.代替コントローラー入手が対戦中断中の場合は、そのROUNDは放棄となるが、残り時間で動作の確認をすることができる。

ただし、これによってスーパーアーツゲージが大幅にチャージされるなど、代替コントローラーを入手した選手が過度のアドバンテージを得たと審判が判断した場合、審判は当該選手に試合放棄を求めることができる。

6.3.2.代替コントローラー入手がBATTLE間の場合は、次のBATTLEが始まる前に動作確認をする時間（最大5分間）が与えられる。

6.4.代替コントローラー、あるいは不具合のあるコントローラーを選ぶにせよ、たとえ新たな不具合が発生したとしても、選手は不具合を追加して申告をすることはできず、不具合が看過できない場合は試合を放棄することになる。ただし大会運営者が用意する代替コントローラーに不具合が認められた場合は、必要に応じてコントローラー不具合を審判に申告できる。