

BEYBLADE X - REGOLAMENTO IBNA Ver 05/07/2025 ed.01

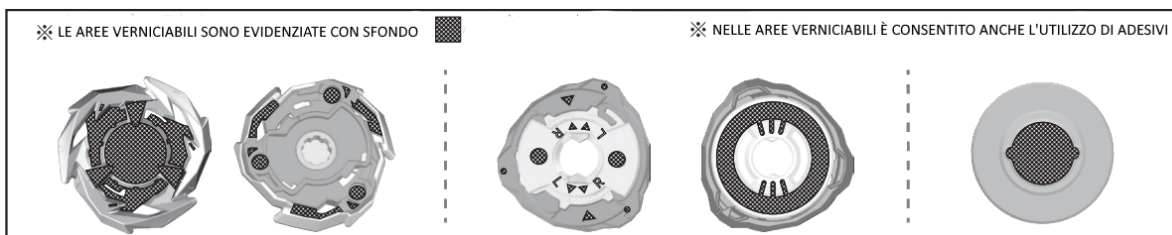
Questo regolamento si applica a tutti i partecipanti agli eventi e ai tornei ufficiali.

★ Componentistica e parti utilizzabili

1. È possibile utilizzare solo i Beyblade della serie *"Beyblade X"* con limitazioni in base al formato di gioco
 - LIMITED FORMAT - Tutti i componenti rilasciati da Hasbro in occidente, reperibili in Italia. Sono comunque valide le versioni orientali degli stessi beyblade, rilasciate da Takara Tomy (ad esempio metal coat o recolor degli stessi). Sono inoltre utilizzabili alcuni accessori come i grip, purché originali Takara tomy. Al fine di eliminare ogni dubbio, allegato a questo regolamento è presente una lista dettagliata di tutti i componenti ed accessori disponibili per questo formato.
 - STANDARD FORMAT - Tutti i componenti e accessori rilasciati da Takara Tomy e da Hasbro. è quindi consentito utilizzare qualsiasi prodotto Beyblade X, comprese le esclusive Hasbro e tutti i tipi di lanciatori ufficiali. Stadio "BX-10 Xtreme Stadium" o sue versioni con colori differenti come BX-00, BX-07, BX-17, UX-04 e CX-04.
2. Le *"parti da Hall of Fame"* non possono essere utilizzate nelle battaglie in cui si usa un solo Beyblade. Tuttavia, possono essere usate nei combattimenti 3 contro 3 o nelle battaglie a squadre.
3. Tutte le decisioni relative al controllo dei Beyblade e ai risultati delle battaglie devono essere accettate senza contestazioni, seguendo le indicazioni dei giudici.
4. Modifiche non autorizzate e manomissioni intenzionali sono considerate scorrettezze e possono portare alla squalifica dal torneo.

★ Controllo dei componenti e Bey Check

1. Sono consentite solo modifiche estetiche basate sulla sostituzione di parti originali della serie *"Beyblade X"*.
2. È vietato utilizzare parti non previste dal regolamento o combinarle in modi non conformi alle istruzioni ufficiali.
3. È proibito, modificare o alterare le parti originali dei Beyblade. È consentito lo smontaggio per calibrazione parti meccaniche senza alterazione (No strumenti da taglio, abrasivi, fiamme, calore, lubrificanti) e lo scambio di parti per combinazione colori: in caso di modifica cromatica, l'oggetto risultante dovrà comunque essere un componente legale per il formato di torneo in cui sarà utilizzato e, comunque, non è possibile creare componenti mai rilasciate.
 - È vietata qualsiasi verniciatura che alteri le prestazioni.
 - È proibito qualsiasi intervento che possa danneggiare o sporcare i Beyblade avversari o lo stadio.
 - È vietato usare sulle zone di contatto adesivi non ufficiali o che possano influenzare le prestazioni.
 - In caso ci siano due beyblade identici, è possibile marchiarli con un pennarello per poterli distinguere. Le parti possono essere segnate in questo modo, solo nelle aree consentite dal regolamento.



4. Parti con prestazioni modificate o potenziate sono vietate.
5. Una volta presentato il Beyblade per una battaglia, non può essere cambiato senza l'autorizzazione del giudice. I giudici possono, autorizzare solo una sostituzione con un componente uguale al precedente (se ad esempio il primo si è rotto).
6. I giudici possono smontare e verificare ogni componente del Beyblade prima della battaglia.
7. I giocatori devono mostrare il proprio Beyblade all'avversario senza scambiarlo. Il beyblade deve essere mostrato sia sopra che sotto, in modo da permettere all'avversario di capire da quali componenti sia realizzato.
 - Eventuali modifiche di modalità o regolazioni possono essere effettuate solo dopo la verifica del giudice.
 - Tutte le operazioni devono essere completate entro il tempo stabilito dai giudici.
8. Non è consentito cambiare Beyblade o parti durante una battaglia. Le sostituzioni sono permesse solo tra un match e l'altro contro avversari diversi. Il giudice può comunque autorizzare o imporre la sostituzione di un componente danneggiato, uguale al precedente in termini di prestazioni.
9. Se un giocatore ha dubbi su una verifica, deve rivolgersi immediatamente al giudice. Contestazioni post-partita non saranno accettate.

★ Controllo del lanciatore (compresi grip e accessori)

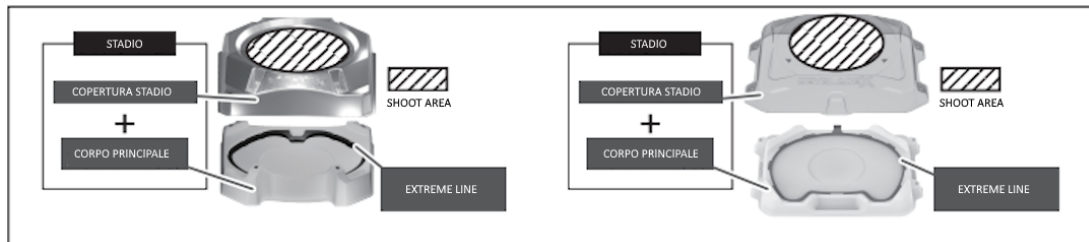
1. È vietato utilizzare parti non previste dal regolamento o combinate in modo non conforme alle istruzioni ufficiali.
2. Non è consentito modificare il lanciatore o il grip, salvo per riparazioni con parti ufficiali o scambio scocca originale per cambio colorazione.
3. È vietata qualsiasi verniciatura che possa alterare le prestazioni.
4. Se un lanciatore o grip è modificato o rotto, il giudice può vietarne l'uso, qualsiasi modifica non deve compromettere le prestazioni originali comparate con un prodotto nuovo.
5. Dopo la sostituzione di un lanciatore o grip, il giudice effettuerà un nuovo controllo.
6. Se un accessorio interferisce con la battaglia, il giocatore potrebbe essere obbligato a rimuoverlo.

★ Riguardo agli stadi

1. Si possono usare solo stadi ufficiali della serie "Beyblade X".
2. Uno stadio è composto da:
 - Corpo principale
 - Copertura dello stadio

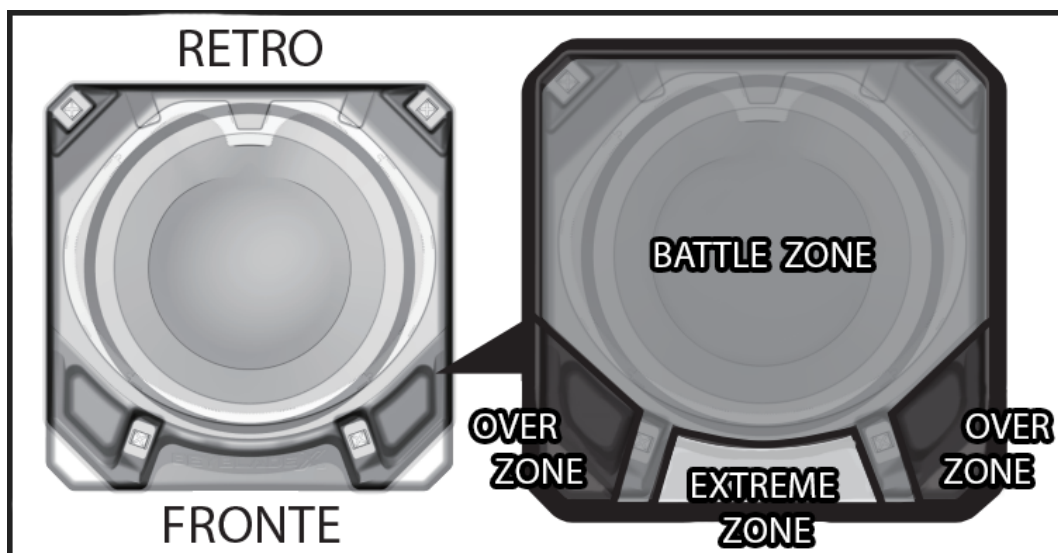
3. Elementi dello stadio:

- *Shoot Area*: Fori sulla copertura dello stadio attraverso cui i giocatori lanciano i Beyblade.
- *Extreme Line*: Guide fisse a cremagliera presenti sullo stadio.



★ Extreme Stadium (TOMY) e Xtreme Battle Set Stadium (Hasbro)

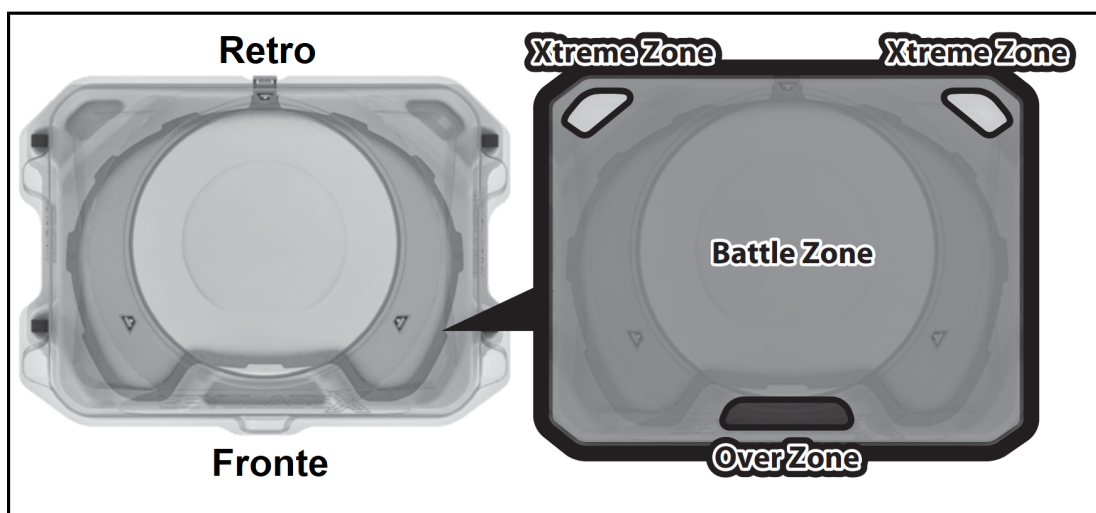
1. *Over Zone*: Due tasche posizionate nella parte anteriore sinistra e destra dello stadio.
2. *Extreme Zone*: Foro centrale nella parte anteriore dello stadio.
3. *Battle Zone*: L'area di combattimento dello stadio, escludendo le Over Zone e l'Extreme Zone.



*Con Extreme stadium si fa riferimento ai prodotti BX-00, BX-07, BX-17, UX-04, CX-04.

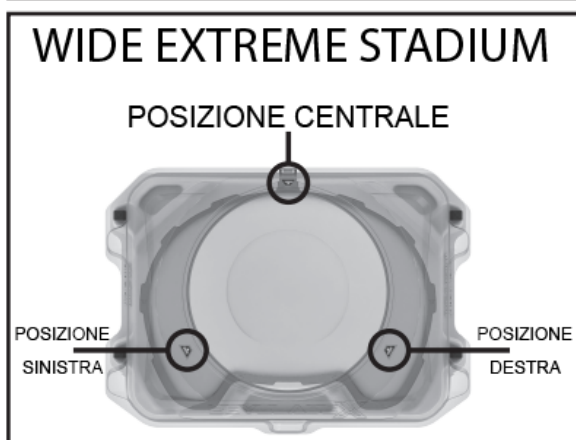
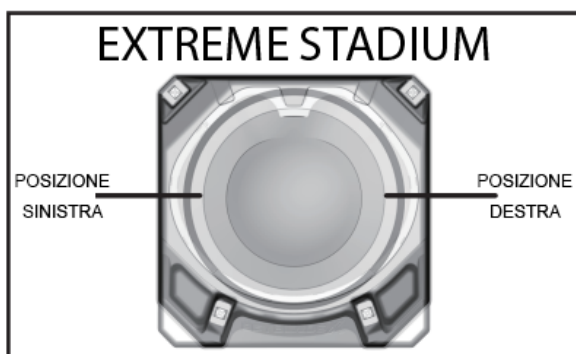
★ Wide Extreme Stadium (3 Player - TOMY)

1. *Over Zone*: Foro centrale nella parte anteriore dello stadio.
2. *Extreme Zone*: Due fori posizionati nella parte posteriore sinistra e destra dello stadio.
3. *Battle Zone*: L'area di combattimento dello stadio, escludendo Over Zone ed Extreme Zone.



★ Modalità di lancio

1. Il Beyblade deve essere lanciato da un'altezza pari o inferiore a **20 cm** dallo stadio.
2. È vietato ostacolare il lancio dell'avversario con movimenti intenzionali.
3. Le posizioni di lancio (sinistra, destra, centro) devono essere decise con un metodo equo come la morra (*sasso, carta, forbici*).
 - La posizione scelta deve rimanere invariata per tutta la partita.



4. Il lancio deve avvenire seguendo il comando del giudice:

- **"Tre, Due, Uno, Pronti, LANCIO!"**
 - **Il lancio deve avvenire durante la parola "LANCIO".**
5. Il Beyblade deve essere lanciato attraverso la *Shoot Area*.
 6. È vietato toccare lo stadio con il corpo, il lanciatore o accessori durante il lancio.
 - Se il giudice ritiene che il tocco sia stato intenzionale, il giocatore sarà squalificato.
 7. Il Beyblade non può essere fatto partire già in contatto con lo stadio.
-

★ Regole di battaglia

1. Dopo aver eseguito il lancio, il giocatore deve fare un passo indietro.
2. Non è consentito chinarsi per guardare all'interno dello stadio.
3. Si verifica un **errore di lancio** nei seguenti casi:
 - Il Beyblade non si sgancia dal lanciatore e il lancio non avviene.
 - Il Beyblade si stacca (non viene lanciato) e cade prima che l'arbitro termini il conteggio "tre, due, uno, pronti... lancio!"
 - Il Beyblade viene lanciato fuori dall'area di lancio, uscendo dallo stadio o colpendo la copertura dello stadio, indipendentemente dal fatto che termini poi nell'area di battaglia.
4. **Autodichiarazione di errore di lancio.** Una sola volta per incontro, un giocatore ha la possibilità di chiedere di rifare il tiro, qualora abbia riscontrato una difficoltà durante la fase di lancio. Per farlo dovrà alzare la mano subito dopo aver lanciato e dichiarare "ERRORE"!

L'arbitro potrà decidere, **a suo insindacabile giudizio**, di accordare la richiesta ed applicare un **errore di lancio** per quel tiro. Se l'arbitro dovesse comunque ritenere che la richiesta non sia genuinamente nata da un problema o se valutasse che tale regola fosse stata abusata da un giocatore durante tutto il torneo, non concederà il rilancio.

Affinché la richiesta possa essere accettata, comunque, **devono** essere soddisfatte **tutte** le seguenti condizioni:

- La richiesta è avvenuta immediatamente dopo il lancio per un problema durante il tiro, non per un lancio avvenuto in modo diverso dal desiderato.
- Non sono stati assegnati punti (extreme, over, spin o own finish).
- Il beyblade ha un comportamento anomalo dovuto al lancio errato (ad esempio spin basso o quasi nullo, inclinazione totale con blade adesa al suolo etc).
- L'arbitro ha in effetti riconosciuto un problema durante il lancio, in particolare, uno dei seguenti:
 - I. Grip del lanciatore o della corda
 - II. Incastro della corda o del lanciatore
 - III. Perdita della presa sul lanciatore o sulla corda
 - IV. Anomalia nel distacco del beyblade
 - V. Contatto indesiderato con la mano che tiene il lanciatore e il beyblade
 - VI. Impedimento del movimento del corpo

5. Se un giocatore lancia il Beyblade prima del comando dell'arbitro, in particolare, prima che inizi la parola "Lancio", si tratta di **partenza anticipata**.
 6. Se il lancio avviene dopo il comando dell'arbitro, in particolare se avviene dopo la parola "lancio", si tratta di **partenza ritardata**.
 7. Errori di lancio, partenze anticipate o lanci ritardati saranno segnalati dall'arbitro, che avviserà il giocatore ed assegnerà un **fallo**.
 8. La battaglia inizia ufficialmente quando tutti i Beyblade **toccano lo stadio** dopo il lancio.
 - I beyblade devono entrare nello stadio passando dall'area di lancio.
 - I lanci devono essere validi, ovvero non devono essere avvenuti errori di lancio, partenze anticipate o partenze ritardate.
 - Se i Beyblade si scontrano in aria o uno perde pezzi **prima** di toccare lo stadio, la battaglia verrà ripetuta. Si utilizzeranno gli stessi beyblade, non verranno assegnati o rimossi falli.
 9. Se si verifica una disputa durante una battaglia, il giocatore deve segnalarlo **immediatamente** all'arbitro.
 - Dopo l'inizio della battaglia successiva o se la segnalazione proviene da qualcuno che non è un partecipante, il reclamo non sarà accettato.
 10. I giocatori non possono toccare lo stadio o i Beyblade all'interno dello stadio fino a quando l'arbitro non dà il permesso. Le conseguenze della violazione di questa regola saranno valutate dall'arbitro.
 11. Se un Beyblade o un metodo di lancio viene giudicato pericoloso o scorretto, l'arbitro può interrompere la battaglia e farla ripetere.
 12. I lanciatori vanno posizionati in modo da non ostruire l'area di lancio del giocatore avversario, l'arbitro ha pieno diritto di segnalare al giocatore una posizione di lancio non idonea e, se recidivo, il giocatore può ricevere un fallo.
-

★ Regole sulla vittoria della battaglia

1. Vince il Beyblade che rimane per ultimo all'interno della **Battle Zone**.
2. I risultati della battaglia e le condizioni di vittoria sono determinati dall'arbitro.
3. Se la battaglia comincia senza errori di lancio, senza partenze anticipate o ritardate ed avviene in modo regolare senza necessità di ripetere il lancio, allora verranno assegnati dei punti in base alla lista seguente. un giocatore vince l'incontro se ottiene 4 punti. Nei tornei, i punti per vincere gli incontri di semifinale o finale sono 7.
 - **Extreme Finish (3 punti):** Il Beyblade entra completamente nella **Extreme Zone** e non può tornare nella **Battle Zone**.
 - **Over Finish (2 punti):** Il Beyblade entra completamente nella **Over Zone** e non può tornare nella **Battle Zone**.
 - **Burst Finish (2 punti):** Almeno una delle componenti del beyblade avversario (Blade, Lock Chip, Main Blade, Assist Blade, Ratchet, Bit, ecc.) si **sgancia e separa** dal resto del bey. Nota: solo la separazione **completa** del pezzo dal resto del beyblade, determina questa condizione.
 - **Spin Finish (1 punto):** il bey avversario si trova ancora nella **Battle Zone**, tuttavia, smette di ruotare.
 - **Own Finish (1 punto):** Il bey avversario entra completamente in una tra **extreme zone o over zone**, tuttavia, **SENZA** che vi sia stato alcun contatto tra i beyblade prima di questo evento.
4. Se si verificano più condizioni di vittoria contemporaneamente, la battaglia sarà considerata un pareggio e deve essere ripetuta con gli stessi beyblade.
5. Se si verificano due eventi che potrebbero assegnare punti, l'arbitro valuterà quale sia avvenuto per primo ed assegnerà i punti come di consueto. Al fine di determinare il momento esatto in cui un evento avviene, si consideri che:
 - **Extreme finish:** il momento in cui il bey entra completamente nella extreme zone

- **Over finish:** il momento in cui il bey entra completamente nella over zone
 - **Burst finish:** il momento in cui almeno una componente si **separa completamente** dal resto del beyblade.
 - **Spin finish:** il momento in cui la velocità di rotazione nel verso originale arriva a zero.
 - **Own finish:** il momento in cui il bey entra completamente in una tra over zone o extreme zone.
6. L'arbitro è tenuto ad assegnare i punti **nell'istante** esatto in cui si verifica una delle situazioni descritte nel paragrafo precedente, come ad esempio un Extreme Finish o un Over Finish. Tuttavia, l'assegnazione del punteggio non determina automaticamente la conclusione della battaglia, in quanto può verificarsi un evento di **reverse** immediatamente successivo. Si definisce "**reverse**" l'evento in cui un Beyblade rientra autonomamente nella zona di combattimento dopo esserne uscito (ossia dopo essere entrato nella Extreme Zone, nella Over Zone o essere uscito completamente dallo stadio di gioco). Perché tale evento sia considerato valido, è necessario che:
- non vi sia stato alcun intervento esterno
 - il Beyblade sia rientrato nella zona di combattimento
 - sia ancora in rotazione e che mantenga il proprio verso originale di rotazione (bit a contatto con l'area di gioco)
- Nel caso in cui il reverse si verifichi secondo i criteri sopra descritti, l'assegnazione dei punti effettuata in precedenza viene **annullata**, e la **battaglia prosegue** regolarmente fino al successivo evento valido ai fini del punteggio.
7. Non si possono toccare i Beyblade nello stadio prima del verdetto dell'arbitro. Farlo può portare alla sconfitta immediata.
8. Qualsiasi azione scorretta durante la battaglia può portare alla squalifica.
9. I giocatori non devono mai toccare lo stadio con il corpo, il lanciatore o qualsiasi altro oggetto.
- Se l'arbitro ritiene che un tocco sia intenzionale, il giocatore sarà squalificato.
 - Se un componente del lanciatore (impugnatura o corda) tocca lo stadio senza alterare la battaglia, non sarà penalizzato.
10. Una volta decretata la squalifica, i risultati precedenti della partita non verranno annullati.
11. Se non è possibile per l'arbitro determinare un vincitore, ad esempio perché un beyblade lascia lo stadio senza potervi tornare, prima che qualsiasi altro punto possa essere assegnato, allora l'arbitro farà rifare il match, con gli stessi beyblade. **Nota:** se una condizione di assegnazione di punti avviene prima che il beyblade lasci la zona di combattimento uscendo dallo stadio, allora l'arbitro assegnerà i punti e la vittoria secondo le normali regole
12. Se il Beyblade lascia l'area di gioco ma non ha lasciato il perimetro dello stadio (esempio anello Shoot Area) la battaglia continuerà in caso di rientro nell'area di gioco in rotazione nel senso originario (bit a contatto con l'area di gioco) o riavviata in caso di arresto della rotazione del bey prima del rientro / rientro con bey in rotazione ma capovolto (bit non a contatto con l'area di gioco, esempio rivolta verso l'altro e con chip rivolto verso il basso)
13. Se un torneo ha regole specifiche, queste avranno priorità sul regolamento generale.
14. Se un giocatore commette due **falli** (errore, partenza anticipata, lancio ritardato) nella stessa battaglia, l'avversario riceverà 1 punto e la battaglia verrà ripetuta con gli stessi beyblade.
- Ogni qualvolta viene assegnato almeno un punto, qualsiasi "fallo" precedente viene annullato
 - Se due giocatori hanno a proprio carico un fallo, e ne commettono uno entrambi, non vengono assegnati punti e il lancio viene fatto ripetere.

★ Regole 3-on-3 Battle

1. I giocatori devono posizionare **3 Beyblade diversi** in un **Deck Case** per il controllo prima del match.
 - Non è possibile usare più copie dello stesso pezzo, anche se di colore diverso (eccetto i Lock Chip della Custom Line).
2. Durante il match, non è possibile modificare la combinazione dei Beyblade senza il permesso dell'arbitro.

3. La vittoria va al primo giocatore che raggiunge **4 punti**. Nota: nelle finali e nelle semifinali di un torneo, i punti necessari a vincere sono 7.
 4. Le battaglie si svolgono nell'ordine deciso dai giocatori (Beyblade 1 contro 1, 2 contro 2, ecc.).
 5. Se c'è un pareggio, si ripete la battaglia con gli stessi Beyblade.
 6. Se dopo 3 battaglie non c'è un vincitore, si ripete il match con una nuova sequenza di Beyblade. I giocatori possono scegliere una qualsiasi sequenza di beyblade per la prossima battaglia. Non possono tuttavia modificare la composizione dei beyblade.
-

★ Regole Battle a 3 giocatori

1. L'ultimo giocatore rimasto in gioco vince.
 2. Nessuno può toccare i Beyblade fino a che la battaglia non è finita. Chi lo fa viene automaticamente eliminato.
 3. Se un Beyblade perde per **Spin Finish**, ma poi viene colpito e si rompe (**Burst Finish**), la vittoria viene assegnata in base all'evento che è avvenuto per primo.
 4. Se un giocatore commette **due errori di lancio** nella stessa battaglia, la partita viene ripetuta solo con gli altri due giocatori.
 5. Il vincitore riceve **tutti** i punti dei Beyblade avversari e vince al raggiungimento di **5 punti**.
 6. Se un giocatore vince **2 battaglie**, ottiene la vittoria finale.
-

★ Regole Team Battle

1. Il numero di giocatori per squadra è stabilito dal regolamento del torneo.
2. Ogni squadra deve avere un **Deck Case** con un numero di Beyblade pari ai giocatori.
 - Non si possono usare pezzi duplicati (colori diversi contano come duplicati).
3. La squadra deve stabilire in anticipo l'ordine di lancio.
4. Durante il match, non si può modificare l'ordine dei giocatori o la composizione dei Beyblade senza permesso.
5. Se un team non ha abbastanza Beyblade, può riceverne in prestito dall'arbitro e dovrà usarli per tutta la partita.
6. I match sono a eliminazione diretta:
 - Ogni battaglia si gioca a **2 punti**.
 - Il vincitore continua a giocare, il perdente viene sostituito dal compagno di squadra successivo.
 - Vince il team che elimina tutti gli avversari.
7. Quando un giocatore viene eliminato, i punti accumulati vengono azzerati.

★ Regole generali

1. Partecipando a un evento o torneo, si considera che il giocatore abbia letto e compreso il regolamento.
2. È vietato fornire consigli che possano alterare l'equità della partita o incitare eccessivamente un giocatore.
3. Insulti, diffamazione o comportamenti offensivi nei confronti di giocatori, spettatori, staff o arbitri sono severamente vietati.
4. È proibito qualsiasi comportamento che possa disturbare gli altri partecipanti o interferire con il regolare svolgimento dell'evento o del torneo.
5. È vietato utilizzare un nome giocatore (Blader Name) che contenga parole inappropriate o informazioni personali identificabili (come il nome completo).
6. È vietato pubblicare foto o video degli eventi su piattaforme di streaming o social media se contengono informazioni personali identificabili di giocatori, spettatori o staff.
 - In caso di dispute legali per la pubblicazione di contenuti che violano la privacy, il responsabile dovrà occuparsi personalmente delle spese legali.
 - **Takara Tomy** declina ogni responsabilità.
7. Il regolamento deve essere rispettato per garantire un'esperienza di gioco corretta e divertente.
 - Il mancato rispetto delle regole può comportare la squalifica.
 - Se un giocatore non segue le istruzioni dello staff o degli arbitri, potrebbe essere escluso dall'evento.
8. E' sempre possibile, se fatto educatamente, chiedere delucidazioni ad un arbitro su una decisione che il giocatore trova dubbia. Le scelte finali dell'arbitro sono, tuttavia, **insindacabili e non sono tollerate proteste**. Qualora fosse presente un sistema di registrazione a supporto dell'arbitraggio (VAR), il giudice di gara potrà usufruirne per valutare delle situazioni incerte. La scelta di usare il VAR o meno è a totale discrezione dell'arbitro. I giocatori NON sono tenuti a visualizzare le immagini e l'arbitro NON è vincolato a mostrarle, sebbene non sia vietato. Nota: l'uso del VAR è obbligatorio nei tornei RANKED IBNA.

★ Definizione di battaglia e incontro

- **Battaglia:** La singola sfida tra due Beyblade per determinare il vincitore.
- **Incontro:** L'insieme di battaglie necessarie per decretare il vincitore tra due giocatori.

★ Aggiornamenti dell'edizione IBNA 05/07/2025 ed.01

1. Inserimento regole specifiche per posizione lanciatori e ostruzione lancio avversario
2. Inserimento regole specifiche per l'uscita dall'area di gioco e l'orientamento del Bey in rotazione valido in caso di rientro
3. Aggiunte componenti per formato STANDARD Utilizzabili (Tricera Press, M-85)
4. Aggiunte componenti per formato STANDARD Non ancora utilizzabili e in attesa di rilascio nel mese di Luglio (C: Pegasus, MB: Blast, AB: Assault, RB: Tr, C: Cerberus, MB: Flame, AB: Wheel, B: WB, C: Whale, AB: Massive)

Legenda parti:

- **C** - Chip
- **BXB** - BX Blade
- **UXB** - UX Blade
- **MB** - Main Blade
- **AB** - Assist Blade

- **RB** - Ratchet Bit (componente unico)
 - **R** - Ratchet
 - **B** - Bit
-

★ Controllo Beyblade (Bey Check)

1. Durante il controllo, l'arbitro smonterà il Beyblade e verificherà singolarmente le seguenti parti:
 - **Blade, Lock Chip, Main Blade, Assist Blade, Ratchet, Bit**
 2. Dopo il controllo, i pezzi verranno riconsegnati senza essere riassemblati.
-

★ Regole sulla vittoria della battaglia

Modifica delle condizioni di vittoria

1. Il verdetto della battaglia è determinato dall'arbitro.
 2. **Burst Finish:**
 - Si verifica quando le parti del Beyblade avversario si separano prima del proprio Beyblade.
 - Pezzi coinvolti: **Blade, Lock Chip, Main Blade, Assist Blade, Ratchet, Bit.**
-

★ Regole 3-on-3 Battle

Regole di preparazione

1. Ogni giocatore deve preparare **3 Beyblade differenti**.
 2. Non è possibile utilizzare lo stesso pezzo su più Beyblade, indipendentemente dal colore.
 - **Eccezione:** I **Lock Chip della Custom Line** possono essere duplicati.
-

★ Regole Team Battle

Preparazione

1. Ogni squadra deve essere composta dal numero di giocatori stabilito dal torneo.
2. Ogni giocatore deve inserire il proprio Beyblade in un **Deck Case** per il controllo.
3. Non è possibile utilizzare lo stesso pezzo su più Beyblade, anche se di colore diverso.

- **Eccezione: I Lock Chip della Custom Line.**
- 4. I giocatori devono stabilire in anticipo l'ordine di lancio.
- 5. Durante il match, non è possibile modificare l'ordine dei Beyblade, il loro assemblaggio o la sequenza di lancio senza il permesso dell'arbitro.
- 6. Se una squadra non ha abbastanza Beyblade, può riceverne in prestito dall'arbitro.
 - In tal caso, tutti i membri della squadra devono usare solo i Beyblade in prestito per tutta la partita.

Regole del match

1. La modalità di gioco è a **eliminazione diretta**.
 2. Ogni battaglia è vinta dal primo giocatore che raggiunge **2 punti**.
 3. Il vincitore della battaglia continua a giocare, mentre il perdente viene sostituito da un compagno di squadra.
 4. Vince la squadra che elimina tutti gli avversari.
 5. Quando un giocatore viene eliminato, i punti accumulati vengono azzerati.
 - **Esempio:** Se un giocatore perde **2-1**, i punti non vengono trasferiti al giocatore successivo, che partirà da **0-0**.
-

★ FAQ

Se durante una partita si rompe un pezzo posso sostituirlo?

Si (ma): La sostituzione di un pezzo rotto non solo è concessa, ma obbligatoria. Tuttavia, il pezzo deve essere equivalente al precedente (stesso pezzo, eventualmente con una colorazione differente); la sostituzione deve essere comunque comunicata ed autorizzata dall'arbitro.

Ho lanciato il beyblade, ha colpito leggermente la copertura dello stadio prima di toccare il fondo dello stadio. Il lancio è valido?

No: si tratta di un fallo. Perché il lancio sia valido il beyblade deve passare dalla zona di lancio e toccare il fondo senza colpire nel tragitto dal lanciatore allo stadio alcunché.

C'è stato un Own finish seguito da un reverse. La partita continua?

Si: I punti vengono assegnati nel momento in cui avviene l'evento, il reverse (ritorno del beyblade nella zona di combattimento dopo essere uscito) annulla l'assegnazione dei punti e la partita continua.

Ho lanciato il beyblade direttamente in una tasca senza che toccasse il fondo dello stadio, si tratta di Own finish?

No: si tratta di un fallo. Affinché vengano assegnati punti, il lancio deve essere valido.

Volevo fare un reverse dash (o un lancio particolare) ma non mi è venuto; posso chiedere il rilancio?

No: Il rilancio viene concesso solo in caso di un problema che renda anomalo il lancio stesso, non l'effetto o la tecnica del lancio.

Stavo lanciando il beyblade ed ha colpito la mia mano, rallentando e facendolo partire male. Posso chiedere il rilancio?

Si (ma): La situazione descritta è un esempio di ragione valida per autodichiarare l'errore di lancio. Tuttavia si può fare una sola volta per incontro.

Se un beyblade esce dallo stadio, si rifà sempre il match?

No: Ogni evento di una partita viene valutato nell'istante in cui accade. Se l'uscita dallo stadio avviene prima di uno degli eventi sottoelencati, allora il match va rifatto, viceversa, se l'uscita dallo stadio avviene dopo, allora vengono assegnati i punti come di consueto:

- Il beyblade avversario entra in una tasca (extreme zone o over zone)
- Avviene un burst dell'avversario
- L'avversario si ferma (spin finish)

Inoltre, riprendendo quanto riportato nel regolamento "se il Beyblade lascia l'area di gioco ma non ha lasciato il perimetro dello stadio (esempio anello Shoot Area) la battaglia continuerà in caso di rientro nell'area di gioco in rotazione nel senso originario (bit a contatto con l'area di gioco) o riavviata in caso di arresto della rotazione del bey prima del rientro / rientro con bey in rotazione ma capovolto (bit non a contatto con l'area di gioco, esempio rivolta verso l'altro e con chip rivolto verso il basso)."

Se alla fine di una partita l'arbitro solleva il beyblade e si stacca il bit (o un altro pezzo) si tratta di Burst finish?

No: Il burst finish avviene nel momento in cui un pezzo si sgancia e si separa completamente dal resto del beyblade. Fintanto che le componenti sono nella propria sede, indipendentemente dal fatto che siano sganciate, non scatta la burst finish.

In un match 3 on 3 abbiamo usato tutti i beyblade ma nessuno ha ottenuto i punti per la fine della partita. Posso mettere i beyblade nello stesso ordine?

Si: Il nuovo ordine può essere diverso, ma non deve per forza esserlo.

Ero in dubbio su una decisione ed ho chiesto all'arbitro di usare il video per verificarla. Deve assecondare la mia richiesta?

No: L'utilizzo del sistema VAR (Video Assistant Referee) è a totale discrezione dell'arbitro. Se ritiene di non avere dubbi su una decisione non deve essere per forza utilizzato.

Ho chiesto all'arbitro di usare il VAR ed ha accettato; ho diritto di guardare le immagini e dare il mio parere?

No (ma): Solo l'arbitro o i suoi assistenti hanno il diritto di consultare le immagini del VAR e non sono ammesse intrusioni durante le operazioni di scelta. L'arbitro non ha nessun vincolo a mostrare le immagini sebbene non sia costretto alla segretezza.
