

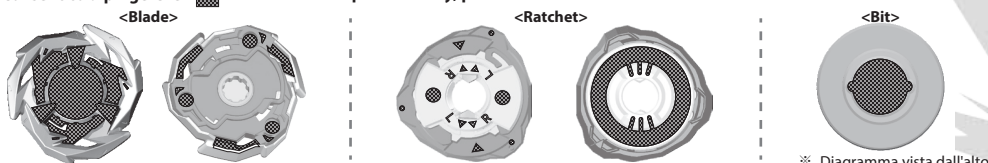
Riguardo Beyblade

- 1 Gli unici BEYBLADE (da ora chiamati "Bey") che possono essere utilizzati devono fare parte della generazione BEYBLADE X (4° Gen), distribuiti ufficialmente da Luglio 2023. Non sono ammessi Bey, lanciatori, stadi, di altre serie o generazioni di BEYBLADE.
- 2 I Bey facenti parte della categoria "Hall of Fame" non possono essere utilizzati nei tornei a singolo Bey (1on1). Possono essere utilizzati in tornei dove si usano più Bey, esempio formato 3on3 o Team Battle
- 3 Tutte le decisioni relative al controllo dei Bey e all'esito dei match o round devono essere rispettate in accordo con le decisioni dell'arbitro.
- 4 Qualsiasi modifica non autorizzata o comportamento scorretto ritenuto intenzionale può comportare la squalifica.

Riguardo al check dei Bey

- 1 È consentita solo la personalizzazione utilizzando parti ufficiali della serie "Beyblade X".
- 2 È vietato omettere parti previste per l'utilizzo o combinare e assemblare parti in modi non conformi al loro uso previsto.
- 3 È ammesso lo smontaggio e la ricombinazione dei Ratchet purché il risultato sia un componente esistente e conforme alla resistenza al burst.
 - ※ Le seguenti forme di rivestimento con vernici sono generalmente vietate se rientrano nelle seguenti alterazioni o danni
 - Cambi di prestazioni ○ Danni o macchie a Bey/stadio avversari ○ Rivestire le aree di contatto delle parti dei Bey o quelle a contatto con il lanciatore. ○ Modifiche che il giudice ritiene violino o possano violare i diritti di proprietà intellettuale, l'onore, la credibilità, l'immagine, la privacy o altri diritti di terzi. ○ Modifiche che il giudice ritiene contengano contenuti contrari all'ordine pubblico e al buon costume.
 - ※ I seguenti tipi di applicazione di adesivi sono generalmente vietati.
 - Applicare adesivi in materiali diversi da quelli originali ○ Cambi di prestazioni ○ Danni o macchie a Bey/stadio avversari
 - Applicare stickers nelle aree di contatto delle parti dei Bey o quelle a contatto con il lanciatore. ○ Applicare adesivi modificati, come adesivi ritagliati. ○ Sovrapposizione di adesivi (tuttavia, è consentito posizionare un adesivo sopra elementi come il gear chip della Unique Line o su un adesivo già applicato al prodotto/premio al momento dell'apertura).

※ È consentito dipingere le  aree di ciascuna parte del Bey, purché ciò non violi i divieti.



- 4 È vietato l'uso di parti il cui funzionamento originale sia stato modificato o potenziato.
- 5 Dopo aver presentato il tuo Bey, non puoi cambiarlo salvo istruzioni del giudice. Se è consentito dal giudice, entrambi possono cambiare.
- 6 Dopo aver presentato il tuo Bey, il giudice rimuoverà "Blades", "Lock Chips", "Over Blades", "Metal Blades", "Main Blades", "Assist Blades", "RiBs", "Ratchets" e "Bits" da ogni Bey dei giocatori, controllerà ogni parte e restituirà il Bey al giocatore senza rimontarlo.
- 7 I concorrenti mostreranno reciprocamente il fronte e il retro dei propri Bey senza consegnarli all'avversario per la verifica.
- 8 Il cambio di modalità delle parti con la funzione Mode-Change o la modifica dell'orientamento di parti come i ratchet può essere effettuato in ogni round dopo aver mostrato i Bey agli avversari e averlo richiesto al giudice.
- 9 Quando un Bey si trasforma dopo il lancio, deve essere riportato alla forma originale prima di lanciare nuovamente. Queste operazioni, comprese le separazioni delle parti del Bey, devono essere completate entro il tempo stabilito dal giudice.
- 10 Non è consentito scambiare Bey o parti tra i round. Tuttavia, al termine di un match e con il cambio dell'avversario, è possibile scambiare Bey e parti.
- 11 Per qualsiasi dubbio sul Bey check, informa il giudice sul momento. Opinioni dopo l'inizio del match o da persone diverse dal giocatore non saranno accettate.

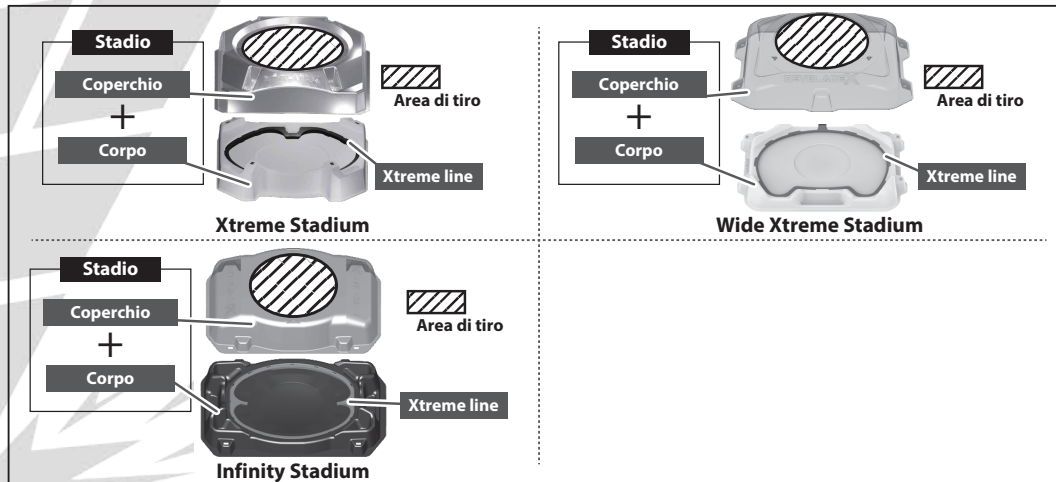
Riguardo al controllo del launcher (inclusi impugnature e accessori)

- 1 È vietato omettere parti che devono essere utilizzate o combinare parti in modi diversi da quelli previsti.
- 2 È vietato utilizzare lanciatori e impugnature/accessori modificati che alterano il loro originale funzionamento.
 - ※ Il rivestimento di parti quali lanciatori e impugnature è generalmente vietato.
 - Sono vietate modifiche che: alterino le prestazioni, danneggino Bey o stadio, modifichino superfici di contatto, violino diritti di terzi o contengano contenuti contrari all'ordine pubblico e al buon costume.
 - ※ In generale, sono vietati i seguenti tipi di applicazione di adesivi su parti come launcher e impugnature.
 - Sono vietati adesivi che alterino le prestazioni, danneggino Bey, stadio o il dispositivo di lancio stesso. Non validi sulle superfici di contatto con Bey e parti meccaniche in movimento del lanciatore.
 - ※ In generale, è vietato l'uso di banner del Battle Pass che rientrano nelle seguenti categorie.
 - Sono vietati oggetti che violino diritti di terzi o contengano contenuti contrari all'ordine pubblico e al buon costume.

- 3 È vietato usare parti il cui funzionamento originale sia stato modificato o potenziato.
- 4 Se launcher, impugnatura o altre parti sono modificate, difettose o sostituite, il giudice ne vieterà l'uso ed effettuerà un controllo.
- 5 Se il launcher, l'impugnatura o altre parti sono state sostituite, il giudice effettuerà un controllo.
- 6 Se decorazioni su launcher, impugnatura o altre parti interferiscono con il round, potrebbe essere richiesto di rimuoverle.

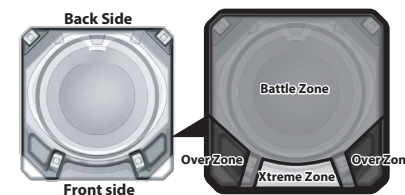
Riguardo lo stadio

- 1 Possono essere utilizzati solo stadi della serie "Beyblade X".
- 2 Uno stadio è composto dal corpo dello stadio e dal coperchio dello stadio.
- 3 L'area di tiro si riferisce al foro al centro del coperchio dello stadio.
- 4 La Xtreme Line si riferisce alle parti a binario fissate al corpo dello stadio.



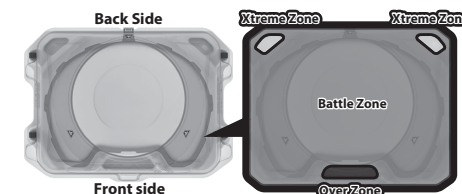
Riguardo l'Xtreme Stadium

- 1 La Over Zone si riferisce alle due tasche situate frontali a sinistra e a destra dello Xtreme Stadium.
- 2 La Xtreme Zone si riferisce alla tasca centrale nella parte frontale dell'Xtreme Stadium.
- 3 La Battle Zone comprende le parti del corpo dell'Xtreme Stadium diverse dalla Over Zone e dalla Xtreme Zone.



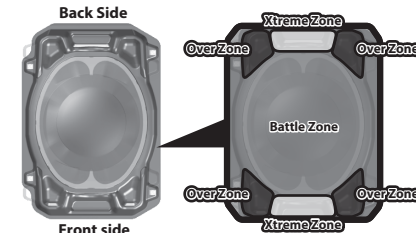
Riguardo il Wide Xtreme Stadium

- 1 La Over Zone si riferisce alla tasca centrale nella parte frontale del Wide Xtreme Stadium.
- 2 The Xtreme Zone si riferisce alle due tasche situate sul retro a sinistra e a destra del Wide Xtreme Stadium.
- 3 La Battle Zone comprende le parti del corpo del Wide Xtreme Stadium diverse dalla Over Zone e dalla Xtreme Zone.



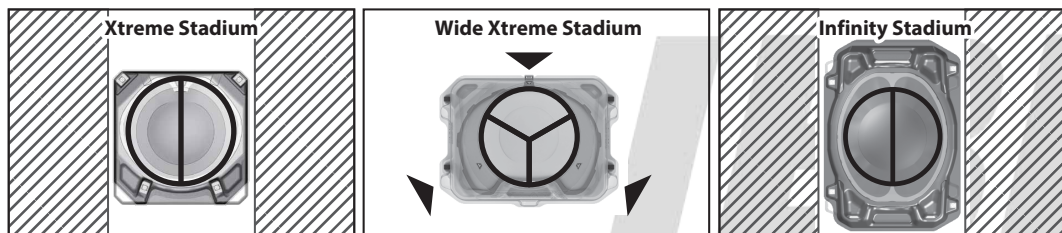
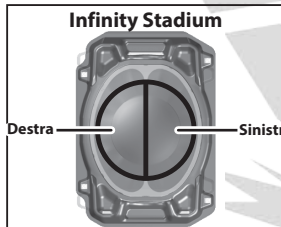
Riguardo l'Infinity Stadium

- 1 La Over Zone si riferisce alle tasche situate nelle quattro posizioni davanti e dietro a sinistra e destra dell'Infinity Stadium.
- 2 La Xtreme Zone si riferisce ai due fori situati nelle posizioni centrali davanti e dietro dell'Infinity Stadium.
- 3 La Battle Zone comprende le parti del corpo principale dell'Infinity Stadium escluse la Over Zone e la Xtreme Zone.



Metodo di lancio

- Quando lanci il tuo Bey, effettua il tiro da un'altezza di 20 cm o meno rispetto allo stadio.
- Decidi la posizione di tiro (sinistra, destra o centrale) con un metodo equo, come carta-forbice-sasso. La posizione scelta non può essere cambiata durante la partita.
- In generale, i giocatori devono prepararsi a lanciare solo quando una parte del loro Beyblade si trova nella posizione di tiro scelta. Tuttavia, questa regola non si applica se il giudice ritiene che la postura di tiro di nessun giocatore interferisca con il lancio o la preparazione dell'avversario.
- È vietato interferire con il lancio o la postura dell'avversario tramite la propria posizione di tiro. In nessun caso parti del corpo, launcher o accessori del giocatore possono entrare in contatto con l'avversario o con lo stadio durante il lancio. Se la mano, il braccio, il launcher o gli accessori dell'avversario entrano nella tua posizione di tiro e interferiscono con il tuo lancio o la tua postura, puoi segnalarlo al giudice. Se il giudice conferma l'interferenza, i giocatori devono correggere la postura di lancio e il round inizia. Se il contatto avviene durante il tiro e il giudice lo ritiene pericoloso, il giudice può stabilire la postura di tiro. Contatti intenzionali con l'avversario o lo stadio, accertati dal giudice, comportano la squalifica.
- Lancia il Bey al conteggio: "Tre, Due, Uno, Pronti LANCIO!"
- Lancia il tuo Bey in modo che attraversi l'area di tiro.
- Quando il giudice dice "Tre, Due, Uno, pronti LANCIO!", lancia il tuo Bey quando dice "LANCIO!".
- Non lanciare il tuo Bey mantenendolo a contatto con lo stadio. Se il giudice ritiene che il contatto sia intenzionale, comporterà la squalifica.
- Prepara la postura di tiro all'interno dell'area tratteggiata designata. Per il Wide Xtreme Stadium, posiziona il corpo direttamente davanti al segnalino della posizione di tiro.



Riguardo il round

- Dopo il lancio, fai un passo indietro.
- Non guardare all'interno dello stadio.
- Se il Bey non si stacca dal launcher durante il tiro, cade dopo il comando del giudice "Tre, due, uno, pronti LANCIO!", oppure viene lanciato fuori dall'area di tiro e tocca l'esterno dello stadio o il coperchio, si considera un errore di tiro.
- Un lancio prima del comando "LANCIO!" del giudice è considerato un lancio prematuro (false start), mentre un lancio dopo che il comando è terminato è considerato un lancio ritardato.
- Il giudice determinerà errori di tiro, lanci prematuri e ritardati e ammonirà i giocatori coinvolti.
- Il round inizia solo quando tutti i Bey hanno attraversato l'area di tiro e toccato lo stadio. Se i Bey collidono in aria prima di toccare lo stadio, oppure se parti si staccano prima dell'inizio del round questo verrà ripetuto.
- Per qualsiasi dubbio durante il round, informa il giudice sul momento. Opinioni dopo l'inizio della battaglia successiva o da persone diverse dai giocatori non saranno accettate.
- Non toccare lo stadio o i Bey al suo interno fino a quando il giudice non dà il permesso.
- Se il giudice ritiene che il modo in cui un giocatore lancia o usa il Bey sia pericoloso, o se si verifica un evento che compromette il fair play, il giudice può fermare e far ripetere il round.

Riguardo i risultati del Match

- Il Bey che continua a girare più a lungo nella zona di battaglia rispetto a quello dell'avversario vince.
- Le decisioni su esiti e finishing move seguono le determinazioni del giudice.

Se il round inizia senza errori di tiro, lanci prematuri o ritardati, i punti vengono assegnati in base alle finishing move. Il primo giocatore a raggiungere 4 punti vince il match. 7 punti in caso di Semifinale e Finale di un torneo.

Finishing Move	Descrizione	Punti ottenuti
Xtreme finish	Si verifica quando il Bey dell'avversario entra completamente nella Xtreme Zone e non può tornare nella battle zone. ※A discrezione del giudice.	3 Punti ottenuti
Over finish	Si verifica quando il Bey dell'avversario entra completamente nella Over Zone e non può tornare nella battle zone. ※A discrezione del giudice.	2 Punti ottenuti
Burst finish	Si verifica quando le parti del Bey dell'avversario si staccano e si separano prima del tuo Bey (Es: "Blades", "Lock Chips", "Over Blades", "Metal Blades", "Main Blades", "Assist Blades", "RiBs", "Ratchets" e "Bits").	1 Punto ottenuto
Spin finish	Si verifica quando la velocità di rotazione del Bey dell'avversario nella direzione originale raggiunge lo zero nella battle zone prima del tuo Bey.	1 Punto ottenuto
Own finish	Si verifica quando dalla fase di lancio fino al compimento di un over finish o Xtreme finish non è avvenuto alcun contatto tra i due Bey. In caso di Own finish il round si ripete con gli stessi Bey.	1 Punto ottenuto

- Se il giudice determina che Xtreme Finish, Over Finish, Burst Finish, Spin Finish, Own Finish o qualsiasi combinazione di questi avvengono simultaneamente, il round è considerato pareggio e verrà ripetuto.
- Se più finishing move si verificano nello stesso round, l'esito viene determinato dalla finishing move che avviene per prima, secondo i seguenti criteri:
 Xtreme Finish: Quando l'intero Bey entra nella Xtreme Zone.
 Over Finish: Quando l'intero Bey entra nella Over Zone.
 Burst Finish: Quando le parti di un Bey si staccano e si separano.
 Spin Finish: Quando la velocità di rotazione del Bey nella direzione originale diventa zero.
- Si considera Reverse se l'intero Bey, dopo essere entrato nella Xtreme Zone o Over Zone, o dopo essere uscito dallo stadio una volta, ritorna nella battle zone mantenendo la rotazione. In tal caso, Xtreme Finish, Over Finish o il restart vengono annullati e il round continua.
- Non toccare i Bey all'interno dello stadio prima che il giudice annunci l'esito. Se lo fai, il giudice può decretare la tua sconfitta nel match.
- Interferenze intenzionali durante il round comportano la squalifica, come stabilito dal giudice.
- In nessun caso i giocatori possono toccare lo stadio con il corpo, il launcher, accessori o decorazioni durante il round. Se il giudice ritiene il contatto intenzionale, comporta la squalifica.
 ※ Tuttavia, questa regola non si applica se il manico o la corda del launcher toccano lo stadio dopo il lancio, purché il giudice ritenga che ciò non influisca sul round.
- In caso di squalifica, i risultati dei match precedenti non verranno annullati per alcun motivo. La squalifica ha effetto dal momento in cui la decisione viene presa.
 - **Nei casi in cui non sia possibile determinare alcuna finishing move, ad esempio quando un Bey esce dallo stadio da una posizione diversa dalla Over Zone o Xtreme Zone e non può tornare nella battle zone, il round può essere ripetuto a discrezione del giudice.**
 - **Se le regole variano a seconda del torneo, le informazioni fornite per quel torneo specifico prevalgono.**
 - **Nello stesso round, se si verificano complessivamente due errori di tiro, lanci prematuri o lanci ritardati, viene assegnato 1 punto all'avversario e il round verrà ripetuto.**
 ※ Una volta segnato un punto, tutti gli errori di tiro, lanci prematuri o lanci ritardati precedenti vengono annullati.
 ※ Tuttavia, se tutti i giocatori nello stesso round eseguono contemporaneamente l'azione per la seconda volta, la seconda occorrenza sarà invalidata e il round verrà ripetuto, considerando tutti i giocatori come se stessero eseguendo l'azione per la prima volta.

Riguardo le battaglie formato 3on3

Preparazione

- 1 Posiziona i tre Beyblade nell'ordine nel quale vuoi giocarli, successivamente andranno al Bey check.
- 2 Un giocatore non può utilizzare lo stesso pezzo più volte tra i tre Bey. Anche se i colori sono diversi, sono considerati come lo stesso pezzo. Tuttavia, tra i Lock Chip della linea Custom (CX), "Valkyrie" e "Emperor" sono limitati a uno solo ciascuno, mentre tutti gli altri chip di blocco possono essere utilizzati più volte.
- 3 Durante la partita, non si possono cambiare ordine dei Bey, combinazioni, ordine di gioco dei Bey, compagni senza approvazione del giudice.
- 4 Se non puoi preparare tre Bey, riceverai un Bey in prestito dal giudice. Devi usare il Bey in prestito per ogni battaglia.

Risultati

- 1 Il Blader che per primo accumula un totale di 4 punti vince. 7 punti durante Semifinale e Finale di un torneo.
- 2 Le battaglie si svolgono un Bey alla volta, seguendo l'ordine assegnato dal giocatore.
- 3 In caso di pareggio, si disputa un rematch con gli stessi Bey.
- 4 Se dopo tre battaglie non viene determinato un vincitore, puoi riordinare l'ordine dei tuoi Bey. Dopodiché la partita prosegue normalmente.

Riguardo le battaglie formato a 3 Giocatori

Risultati match

- 1 Tre giocatori si sfidano e l'ultimo rimasto in gioco è il vincitore.
- 2 Finché non viene determinato l'ultimo giocatore rimasto, non toccare i Bey dentro lo stadio. Se lo fai, il giudice può decretare la tua sconfitta. In tal caso, la partita prosegue con i giocatori rimanenti senza cambiare la posizione di tiro o i punti guadagnati.
- 3 Se in una stessa battaglia si verificano più finishing move per un singolo Bey — ad esempio quando un Bey che ha già ottenuto uno spin finish esplose dopo aver toccato un altro Bey — l'esito viene determinato dalla finishing move che si è verificata per prima.
- 4 Se un giocatore commette due errori di tiro, lanci prematuri o lanci ritardati nella stessa battaglia, la posizione di tiro non verrà cambiata e la battaglia verrà ricominciata con gli altri due giocatori, escludendo quello eliminato. Dopo la battaglia, se il match non è ancora deciso, si continuerà con tutti e tre i giocatori.
 - ※ Se un giocatore viene eliminato per errori di tiro, lanci prematuri o lanci ritardati, e un altro giocatore accumula anch'esso due errori simili, l'altro giocatore otterrà 1 punto e si passerà al round successivo del match.
 - ※ Se due giocatori stanno usando il Wide Xtreme Stadium all'inizio di una battaglia, il giocatore riceverà 1 punto quando l'avversario commette due errori di tiro, lanci prematuri o lanci ritardati nella stessa battaglia, e la battaglia verrà ricominciata.
- 5 Nella stessa battaglia, se due giocatori accumulano contemporaneamente due errori di tiro, lanci prematuri o lanci ritardati, il giocatore rimanente riceve 1 punto e la battaglia viene ricominciata.
 - ※ Una volta segnato un punto, tutti gli errori di tiro, i lanci prematuri o i lanci ritardati precedenti vengono annullati.
 - ※ Tuttavia, se tutti i giocatori nella stessa battaglia eseguono l'azione per la seconda volta contemporaneamente, la seconda occorrenza sarà invalidata e la battaglia verrà ripetuta, considerando tutti i giocatori come se stessero eseguendo l'azione per la prima volta.

Riguardo agli esiti della partita

Sistema a 5 Punti

Inizia una battaglia a 3 giocatori. Tutti i punti derivanti dalle finishing move degli altri due giocatori vengono assegnati all'ultimo rimasto. Il primo giocatore a raggiungere un totale di 5 punti vince la partita.

Sistema alla Meglio dei due

Inizia una battaglia a 3 giocatori. L'ultimo rimasto in gioco, indipendentemente dalla finishing move, ottiene una vittoria. Il primo giocatore a ottenere due vittorie è il vincitore del match. Se un giocatore ottiene punti a causa di errori di tiro, lanci prematuri o lanci ritardati dell'avversario, questi contano anch'essi come una vittoria.

Riguardo i match a Squadre

Preparazione

- 1 Forma una squadra con il numero di membri previsto dal torneo; squadre con un numero diverso non possono partecipare.
- 2 Sistema i Beyblade nel deck case di ciascun Blader nell'ordine in cui parteciperanno alle battaglie e sottoponili al controllo Bey.
- 3 La stessa parte non può essere usata su più Bey della stessa squadra; varianti di colore della stessa parte sono considerate identiche. Tra i lock chip CX, "Valkyrie" e "Emperor" sono limitati a uno ciascuno, gli altri possono essere usati più volte.
- 4 Decidi l'ordine di tiro della squadra.
- 5 Durante la partita, non si possono cambiare ordine dei Bey, combinazioni, ordine di tiro o membri della squadra senza l'approvazione del giudice.
- 6 Se la squadra non può preparare il numero richiesto di Bey, il giudice fornirà Bey in prestito, che devono essere usati in tutte le battaglie.

Riguardo i risultati

- 1 Le partite si svolgono in formato eliminazione diretta.
- 2 Ogni battaglia segue la regola del primo che raggiunge 2 punti.
- 3 Il Blader vincente continua nel round successivo, mentre il Blader perdente viene sostituito dal prossimo membro della squadra.
- 4 La squadra che sconfigge per prima tutti i Blader della squadra avversaria vince la partita.
- 5 Quando una battaglia si conclude e entra un nuovo avversario, i punti accumulati fino a quel momento non vengono trasferiti.
(Esempio: se la prima battaglia termina 2-1, i punti dei primi Blader di entrambe le squadre non si trasferiscono ai secondi Blader, e la nuova battaglia inizia da 0-0.)

Altro

- 1 Partecipando a un evento o torneo, si presume la conoscenza del regolamento.
- 2 È vietato dare consigli che compromettano il fair play o fare tifo eccessivo che possa intimidire i giocatori.
- 3 Sono vietati insulti, diffamazioni o altri comportamenti dannosi nei confronti di giocatori, spettatori, staff o giudici durante la partecipazione o la visione di tornei ed eventi.
- 4 Sono vietati comportamenti che arrecano disturbo agli altri o interferiscono con lo svolgimento dell'evento o del torneo.
- 5 È vietato usare nomi inappropriati che violino l'ordine pubblico o la morale, o nomi (completi) che possano rivelare informazioni personali dei Blader durante tornei o eventi.
- 6 Quando si condividono video o foto di tornei o eventi su piattaforme di streaming o social media, è vietato pubblicare contenuti che possano identificare giocatori o spettatori o che possano comportare diffamazione.
 - ※ In caso di controversie con terzi derivanti dai contenuti pubblicati (inclusi video e immagini), chi li ha caricati è responsabile della risoluzione a proprie spese.
- 7 Rispetta il regolamento e divertiti a partecipare a eventi e tornei. La mancata osservanza delle regole può comportare la squalifica.
- 8 Se non rispetti le decisioni dello staff o del giudice sull'uso di "Beyblade X", ti potrebbe essere chiesto di non partecipare all'evento o al torneo.
- 9 Nel caso di utilizzo della Blade UX Expand/Infinity Bullet Gryphon, solo il corpo principale (corpo inferiore) dopo la separazione vale per l'attribuzione di punti dovuti a spin, burst, over, xtreme e own finish.

FAQ REGOLE CIRCUITO IBNA

- 1 **Accessori speciali** - Stampati 3D tramite files, link al download su [ibna.it](#)
 - ❖ Liguetta string launcher
 - ❖ Attacchi per il trasporto del lanciatore (gancio cintura meccanico o magnetico)
 - ❖ Tasche per la parte esterna dell'area Xtreme
 - ❖ Basette gommate a clip per stadio
- 2 **VAR** - Ogni arbitro in un torneo di categoria Ranked dovrà registrare gli scontri tramite un dispositivo di cattura video per i quali esempi possono essere Smartphone con app fotocamera o funzione VAR su sito/app IBNA, Fotocamera compatta/dslr e simili, Action Cam.