



Regole del torneo Beyblade X

**BEYBLADE X**  
バイブレードエックス

# Stadio utilizzato

- Lo stadio utilizzato durante il torneo sarà lo **standard Takara Tomy**, che offre un campo di gioco ideale per le sfide più intense e precise.

Fig. 1. Stadium Components

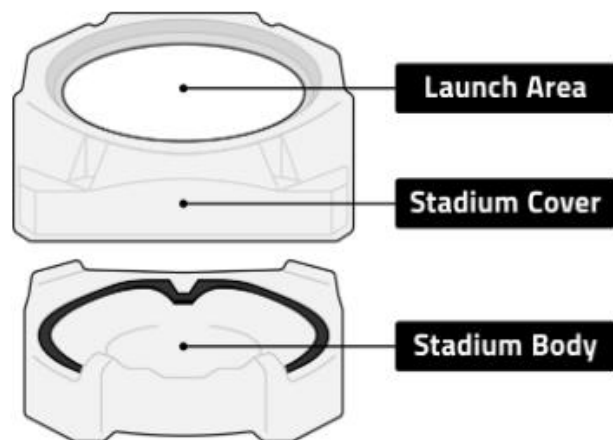
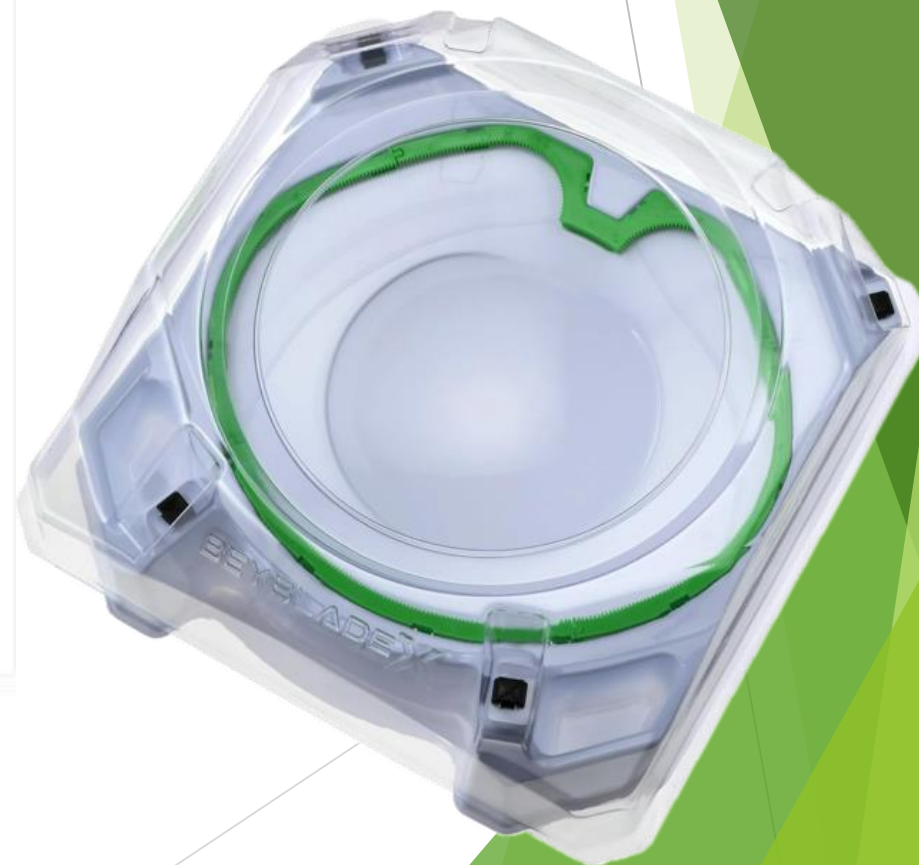
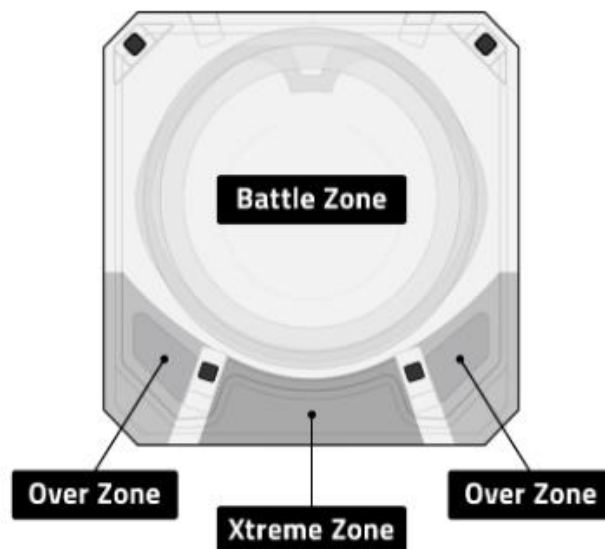


Fig. 2. Stadium Zones



# Beyblade ammessi:

- ▶ I Beyblade validi per il torneo sono quelli distribuiti sia da Takara Tomy che da Hasbro.
- ▶ Attualmente sono presenti i seguenti modelli Beyblade X (BX - UX - CX)



# Composizione Beyblade X

- ▶ Blade (Lama)
- ▶ Ratchet (Cricchetto)
- ▶ Bit (Punta)



## BLADE

The part that directly collides with the opponent. Attack and Defense power changes.



## RATCHET

This part determines the height of the Bey. The height affects the balance of the rotation.



## BIT

This part determines the movement of the Bey. The way the Bey hits changes depending on the movement.



# Sistema di Punti

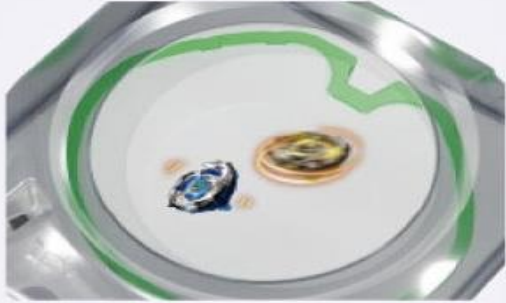
- ▶ Il sistema di punteggio è strutturato per premiare le diverse modalità di vittoria durante le battaglie:
- ▶ **Spin Finish** → 1 punto
- ▶ **Burst Finish** → 2 punti
- ▶ **Over Finish** → 2 punti
- ▶ **Xtreme Finish** → 3 punti
  
- ▶ In caso di più Finish simultanei, verrà presa in considerazione il tipo di Finish che avviene per prima. Se non si riesce a determinare l'ordine nemmeno tramite il **VAR** (Video Assistant Referee), i giocatori procederanno con un **rilancio**.
- ▶ Se entrambi i Beyblade smettono di girare nello stesso momento, ma uno fa **almeno mezzo giro** in più rispetto all'altro, il Beyblade che ha fatto il mezzo giro in più vincerà con uno **Spin Finish**.



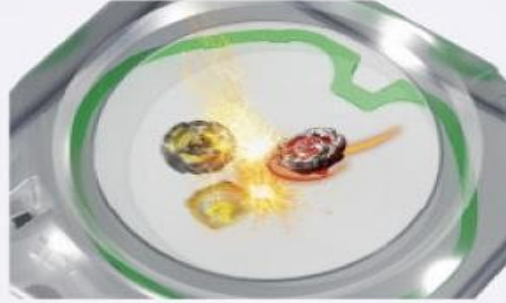
# Punteggio:



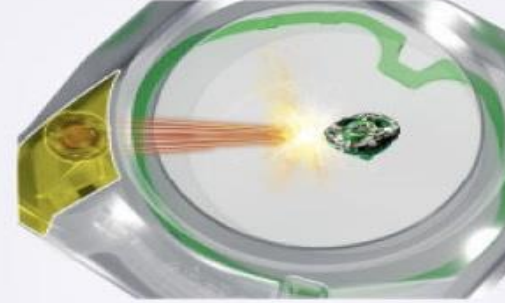
## 4 ways to win



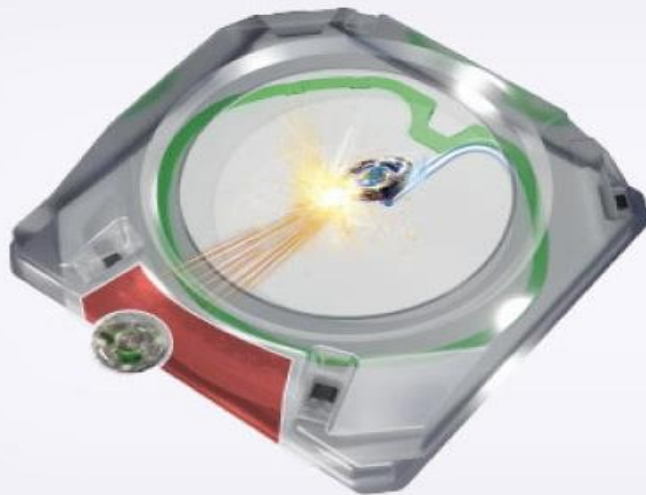
**1PT** **SPIN FINISH**  
Spin longer than your opponent's Bey.



**2PT** **BURST FINISH**  
Attack and break your opponent's Bey.



**2PT** **OVER FINISH**  
Attack opponent's Bey to enter the over zone.



**3PT** **XTREME FINISH**

Attack opponent's Bey to enter the Xtreme Zone.

### XTREME STADIUM

Over Zone

Xtreme Zone



# Svolgimento dell'incontro

## ► Registrazione e Video

Ogni set sarà registrato per garantire la revisione da parte dell'arbitro in caso di situazioni particolari. È fondamentale che ci sia qualcuno a filmare ogni incontro.

## ► Scelta del Campo

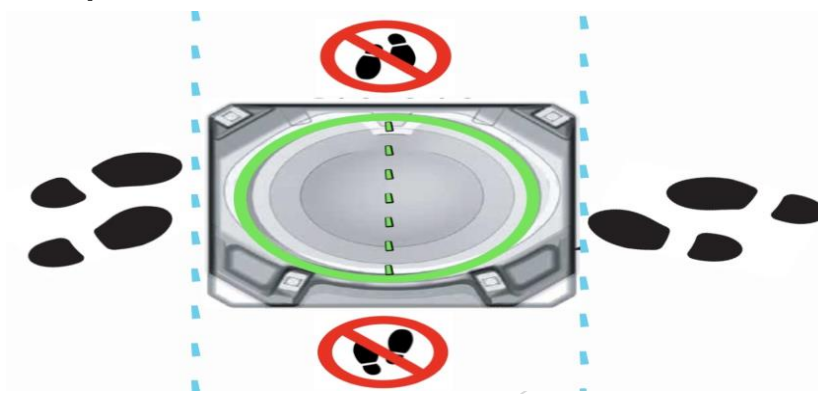
L'arbitro deciderà chi sceglie il campo di gioco tramite un lancio di moneta.

## ► Inizio del Set

I giocatori devono mostrare i loro Beyblade prima dell'inizio di ogni set. L'arbitro eseguirà il conto alla rovescia e darà il segnale con la parola "Lancio!" per il via al lancio.

## ► Area di Gioco

I giocatori non devono oltrepassare con i piedi l'area delimitata dallo stadio. Un'infrazione comporterà penalità.



# Gestione del Deck

## ► Deck Composizione

Ogni Blader deve avere un **deck** composto da **3 Beyblade**, **3 Ratchet** e **3 Bit** differenti.

► Nel caso in cui vengano utilizzati Beyblade **CX**, anche le **assist blade** devono essere diverse tra loro.



## ► Cambio dei Beyblade

Tra un incontro e l'altro, i giocatori possono cambiare l'intero Beyblade o solo le sue componenti, rispettando sempre l'unicità dei componenti.

Dopo l'uso dei 3 Beyblade, i giocatori possono rimescolare l'ordine del loro deck e procedere con il prossimo set di battaglie.



# Iscrizione

- ▶ **Iscrizione al torneo:** I partecipanti si iscriveranno al torneo tramite un link creato dall'organizzatore dell'evento trami l'applicazione **Challonge** . Una volta completata l'iscrizione, il sistema di Challonge si occuperà automaticamente dei **sorteggi dei gruppi**.  **CHALLENGE!**
- ▶ **Costo dell'iscrizione:** L'organizzatore stabilirà un **costo d'iscrizione** che coprirà i premi e le spese organizzative, chiarendo che non si tratta di un'attività a scopo di lucro, ma solo per coprire i costi dell'evento.
- ▶ **Metodo di pagamento all'iscrizione del torneo:** I partecipati potranno eseguire il pagamento all'evento tramite Twint, PayPal o a contanti in loco (direttamente allo stand dell'organizzazione).
- ▶ **TWINT:** pagamento tramite applicazione al seguente nr. di cellulare **+41 79 535 65 22**
- ▶ **PAYPAL:** pagamento tramite applicazione al seguente email: **kev.sorre\_69@hotmail.com**  
 **(utilizzare modalità pagamento familiari/amici)**
- ▶ **CONTANTE:** pagamento a contanti presso stand in loco (si richiede per una gestione organizzativa di portare il contante esatto!!!)



# Sistema di incontri

## ► Fase a Gironi

Durante la fase a gironi, si applica il **sistema Svizzero**, dove i partecipanti sono suddivisi in gruppi. I primi 2/4 di ciascun gruppo passeranno alla fase successiva.

## ► Fase ad Eliminazione Diretta

I vincitori dei singoli gruppi della fase precedente si sfideranno in un **sistema di eliminazione diretta** fino alla finale.

## ► Punteggio degli Incontri

Ogni match vedrà un conteggio fino a un massimo di **6 punti**. La vittoria viene raggiunta con **4 punti**, ma i punti extra (come un Xtreme Finish) verranno conteggiati per i piazzamenti finali.

Esempio: Se Kevin vince il primo round con un Xtreme Finish (3 punti) e poi batte l'avversario con un Over Finish (2 punti), il punteggio finale dell'incontro sarà **5 punti** per Kevin.

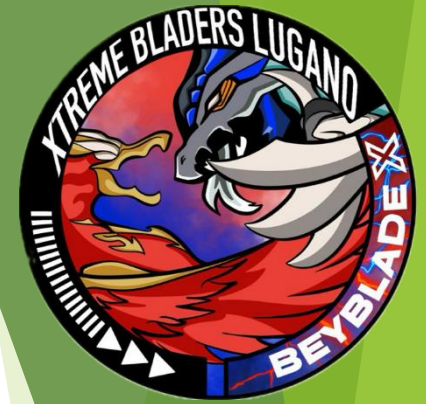


# Penalità

Si applicano penalità in caso di:

- ▶ **Lanciate fuori tempo:** Se il lancio avviene prima o dopo la parola “Lancio!”
- ▶ **Self KO:** Se il Beyblade entra direttamente in una delle tre tasche senza toccare il campo di gioco.
- ▶ **Lancio fuori dall’arena:** Se il Beyblade viene lanciato direttamente fuori o sopra il campo di gioco.
- ▶ **Toccare la cupola trasparente:** Se il Beyblade tocca la cupola prima di atterrare nel campo.

In caso di due penalità, l'avversario riceverà **1 punto**.



# Rilanci e situazioni speciali

- ▶ **Rilancio:** Un rilancio è consentito se un Beyblade viene lanciato in modo impreciso (ad esempio troppo lento o fuori controllo). Il giocatore dovrà dichiarare “**RILANCIO!**” prima che il set finisca. Ogni giocatore ha diritto a **1 rilancio per match**.
- ▶ **Contatto con l’arena:** È severamente vietato toccare l’arena o i Beyblade mentre sono in campo. Chi tocca l’arena o i Beyblade in modo antisportivo sarà **squalificato**.



# Contestazioni e decisioni dell'arbitro

- ▶ Le **contestazioni** devono essere fatte tra il giocatore e l'arbitro durante l'incontro, non alla fine della partita.
- ▶ L'arbitro ha l'ultima parola in ogni situazione e, se necessario, può rivedere i video per risolvere eventuali dubbi.



# Restrizioni e componenti ammessi

- ▶ **Grip e Lanciatori:** È possibile utilizzare grip per i lanciatori.
- ▶ **Componenti non Ammessi:** Il componente **Metal Needle (MN)** non è ammesso durante il torneo.



# Conclusione

Con queste regole, il torneo Beyblade X promette di essere un evento entusiasmante e competitivo, dove abilità, strategia e precisione saranno determinanti per il successo. Buona fortuna a tutti i partecipanti, che la migliore Beyblade vinca!

