

Rulebook Deutsch

Generelle Regeln **1**

Spezifische Regeln **2**

Launchen **2**

Punkte System **3**

Normale Szenarien 3

Spezielle Szenarien 3

Ablauf **4**

1. Blader Registrierung 4

2. Bey/Deck Registrierung 4

3. Genereller Match Ablauf (je nach Format) 4

Formate **5**

1on1/1G 5

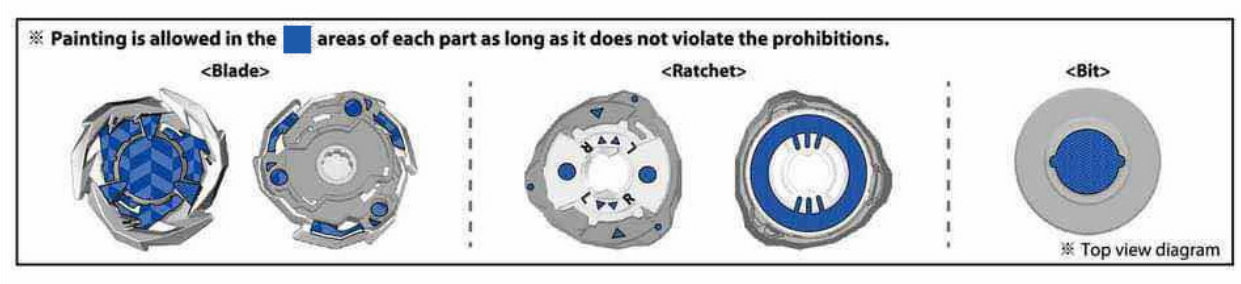
3on3/3G 5

3G + n*x (n* Xtra Beys) z.B. 3G + 2x 5

Fate of the Eight 5

Generelle Regeln

- 1 Bey = 1 BX/UX/CX Blade + 1 Ratchet + 1 Bit
    - CX Blade: 1 Lock Chip + 1 Main Blade + 1 Assist Blade
        - CX∞: Main Blade wird in Over Blade und Metal Blade unterteilt
    - UX∞: Blade und Ratchet bilden eine Einheit
    - Turbo und Operate: Ratchet und Bit bilden eine Einheit
- Nur offizielle Takara Tomy und Hasbro Beyblade X Beys und Launchers sind erlaubt.
- Färbung/Polierung darf nur in bestimmten Bereichen jedes Teils erfolgen, wie in der untenstehenden Grafik dargestellt.



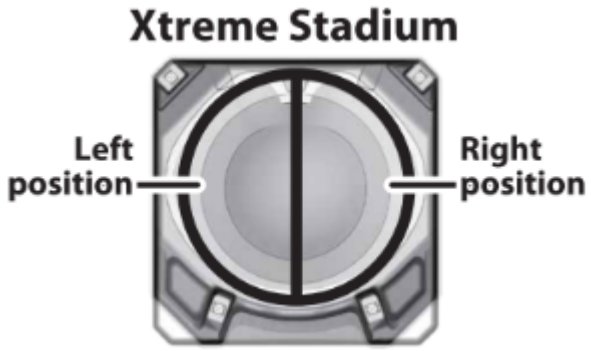
- 3G-Deck = 3 Beys mit sich **nicht** wiederholenden Teilen (Ausnahme: Lock Chips aus reinem Plastik)
- Definitionen:
    - Battle = Bey vs. Bey
    - Match = Alle Battles bis jemand gewinnt
- Turniersystem:
    1. **Vormatches**
        a. **Swiss:** Bladers mit gleicher Anzahl Wins und Losses spielen gegeneinander, was nach mehreren Spielen ein Ranking ermöglicht. Initiale Matchups werden von Challonge zufällig generiert.
        b. **Round Robin:** Alle Bladers spielen gegen alle.
        c. Der Erstplatzierte aus den Vormatches: King, e.g. Swiss King
    2. **Top Cut/Endmatches:** Analog Final, Halbfinal, Viertelfinal etc. mit den besten Bladers aus den Vormatches.
- Besondere Regeln während Turnier:
    - Der Zeitpunkt für den Turnierstart gemäss Anmeldung ist fix. Genügend Zeit soll für die Registrierung und den Bey-Check eingeplant werden (gemäss Anmeldung; bis zu 1h vor Turnierstart). Erscheinen nach angegebenem Turnierstart ermöglicht keine Qualifizierung mehr. Abmeldungen immer an unseren Community Lead Jerico (+41 79 660 64 38). Nichterscheinen ohne Abmeldung kann zu Sperrungen für zukünftige Turniere führen.
    - Wir zeichnen uns durch eine angenehme Turnieratmosphäre für alle Beteiligten aus. Unsportliches Verhalten kann mit einer Disqualifizierung bestraft werden.
    - Falls ein Teil während dem Turnier kaputt geht, hat der Blader die Möglichkeit, diesen durch einen identischen Teil zu ersetzen. Wenn das Teil nicht ausgetauscht werden kann, wird der Blader disqualifiziert.
    - Wenn im 3G-Deck sich wiederholende Teile entdeckt werden, die nicht ausgewechselt werden können, wird der Blader disqualifiziert.
    - **Disqualifizierung**: Wenn ein Blader disqualifiziert wird oder nicht mehr zu seinem Match erscheint (Wartezeit generell 5min, ggf. länger bei zuvor genanntem Grund), gewinnt der andere Blader das Match mit 4:0.
    - **Bye-Blader**: Bei ungerader Spieleranzahl wird im Challonge ein Bye-Blader hinzugefügt, zufällige Matchups gegen diesen Bye-Blader werden mit 4:3 gewonnen.
        - Bei zufälligem Matchup von Bye-Blader vs. disqualifiziertem Blader ist das Ergebnis immer 0:0.

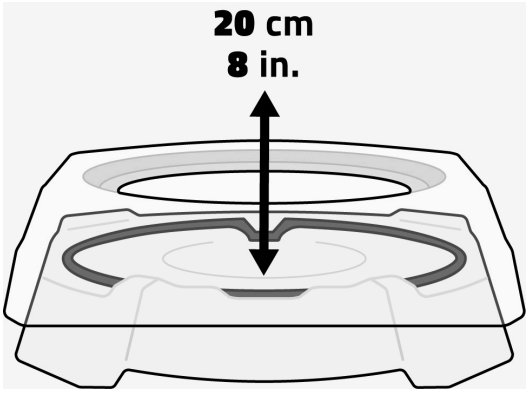
Spezifische Regeln

- Bit *«**Metal Needle**»* wegen Gefahr Stadiums zu beschädigen bis auf Weiteres **verboten**
- Color-Swapping für neue Farbkombis oder komplett neue Ratchets **verboten**
- Blade *«**T. Rex**»* ist die Jurassic World Version von *«**Tyranno Beat**»* und kein separates Blade = Beide Blades im gleichen Deck **verboten.** Ansonsten sind Echoes (z.B. Bite Croc und Shark Edge, da sie den gleichen Plastikguss enthalten) im gleichen Deck erlaubt.
- **UX∞**: **Bullet Griffon** besteht aus einem oberen Part (Bullet) und unteren Part (Griffon), welche sich während eines Battles lösen können. Dies zählt nicht als Burst Finish. Für die Auswertung des Matches wird nur Griffon berücksichtigt.
- Nur originale Blade-Stickers sind erlaubt.
- Lock Chip Stickers sind grundsätzlich erlaubt, ausser bei CX-Blades auf metallenen Lock Chips (MLC). Es könnte die Identifizierung des MLC erschweren, eine Manipulation des MLC ermöglichen und den Kontakt mit dem Launcher beeinflussen.
- Deck Box/Case: Zur besseren Übersicht während der Turniere wird **jeder Teilnehmer aufgefordert**, einen Behälter für seine registrierten Beys dabei zu haben. Die Deckbox soll die Standardgrösse handelsüblicher Beyblade-Boxen haben und Platz für 3 Beys bieten, die so in einer festen Reihenfolge eingesetzt werden können. Wir bieten aus diesem Grund am Turniertag zur Miete auch einfache Plastik-Boxen mit Platz für bis zu 3 Beys an. (**Miete CHF 3**; Miete für Minderjährige kostenfrei || **Kauf CHF 5**)

Launchen

- Der Launcher muss in der eigenen Hälfte des Stadiums gehalten werden, ausser beide Spieler stimmen einer Abweichung zu. (siehe Grafik)
- Der Bey darf überall hin gelauncht werden.
- Beys dürfen nicht **zu tief** (Stadium berühren) oder **zu hoch** (>20cm über dem Arenaboden) gelauncht werden. (siehe Grafik)
- Fehlstart: Launcher spinnt, Bey war nicht richtig aufgesetzt oder der Blader macht einen Fehler.
    - Wiederholung darf beantragt werden und muss sofort nach Launch mittels ***"Contest!"*** ausgerufen werden. Der Richter entscheidet nach Erläuterung des Bladers, weswegen eine Wiederholung notwendig sei, ob sie stattfindet.
        - Nach eigenem Ermessen kann der Richter ablehnen, wenn diese Option ausgenutzt oder unberechtigt angewandt wird.
    - Grundsätzlich hat jeder Blader ein Anrecht auf eine Wiederholung wegen Fehlstart pro Battle.

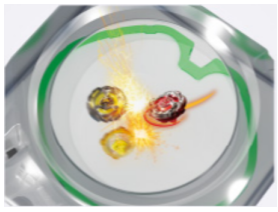
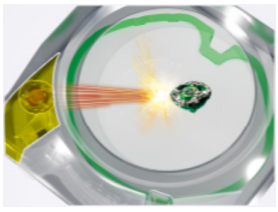
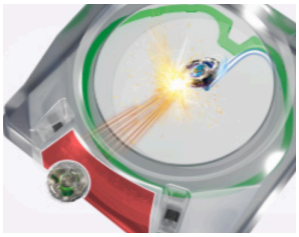




Punkte System

Um zu gewinnen, benötigt man in den Vormatches 4 und im Top Cut 7 Punkte.

Normale Szenarien

			
Spin Finish: 1	Burst Finish*: 2	Over Finish: 2	Xtreme Finish: 3

* Ein Burst Finish ist erst gültig, wenn sich der Lock-Mechanismus löst **UND** sich mind. 1 Teil vom restlichen Bey trennt.

Spezielle Szenarien

Einige Szenarien führen zu Wiederholungen ohne/mit Warnungen für den jeweiligen Spieler. Bei Auftreten von mehreren Szenarien gleichzeitig kann nur eine Warnung pro Spieler folgen. Diese Szenarien müssen sofort beim Eintreten durch Richter - oder Spieler mit anschliessender Bestätigung durch Richter - kommuniziert (Callout: *Check!*) und sofern nicht eindeutig mittels Videomaterial überprüft werden. **Gezieltes Ausnutzen** dieser Szenarien (Entscheid durch mind. 2 Richter) kann zu einer **Disqualifizierung führen**.

- Blader launcht zu früh/zu spät.
  - Warnung*
- Beys treffen sich in der Luft vor Berührung des Arenabodens.
  - Wiederholung
- Self-KO ohne Boden- oder Beykontakt, oder der Bey trifft gar nicht in die Arena.
  - Warnung*
- Der Bey wird mit Wucht in die Arena gestartet, indem der Launcher zu stark bewegt wird.
  - Warnung*
- Arena wird beim Launch oder während des Battles bewegt/berührt.
  - Warnung*
- KO durch die obere Öffnung:
  - Wiederholung
- Bounce-Back (Bey springt aus der Over/Xtreme-Pocket zurück in die Arena):
  - Der Bey dreht sich weiter in gleicher Richtung => das Spiel geht weiter
  - Der Bey dreht sich nicht mehr oder in die falsche Richtung (z.B. von Rechts- zu Linksdrehung) => wird als Over/Xtreme Finish bewertet
- Jegliche Finishes beider Beys passieren zum absolut selben Zeitpunkt
  - Wiederholung
- Herausnehmen der Beys **vor** offizieller Punkteverteilung durch Richter
  - Warnung* (+ bei wiederholtem Auftreten im Match direkt 1 Punkt an Gegner)

*: Reset der Anzahl Warnungen nach jedem Battle

- Erste Warnung: Wiederholung (gelbe Karte)
- Jede weitere Warnung: Wiederholung und 1 Punkt für Gegner (rote Karte)

Ablauf

1. Blader Registrierung
   - 1.1. Der Blader registriert sich und bestätigt somit das Rulebook gelesen und verstanden zu haben.
   - 1.2. Der Blader zahlt für den Eintritt (falls kostenpflichtig) und für die Miete, falls es Beys, Deckboxen oder Launchers beim Event zu mieten gibt.
2. Bey/Deck Registrierung
   - 2.1. Beys werden mitgenommen oder gemietet.
   - 2.2. Ein Zettel wird dem Blader mitgegeben, auf welchem er selbstständig (oder mit Hilfe unserer Richter) seine Beys angibt.
   - 2.3. Die Beys mit ihren Parts werden von unseren Richtern auf ihre Authentizität geprüft. Nach erfolgreicher Überprüfung bekommt der Blader eine Unterschrift des Richters auf seinem Zettel. Die Beys sind somit registriert.
   - 2.4. Um eine wiederholte Prüfung der Decks vor jedem Match zu vermeiden, werden die Beys nach jedem Match bei den Richtern abgegeben. Die Beys/Decks werden vor jedem Match von den Richtern abgeholt. Freeplay ist während dem Turnier grundsätzlich erlaubt, ausser mit registrierten Beys.
   - 2.5. Die Zettel mit den angegebenen Beys werden am Ende des Turniers gesammelt und für die Statistiken verwendet.
3. Genereller Match Ablauf (je nach Format)
   - 3.1. Die Beys/Decks werden vor Matchbeginn gezeigt und bleiben im Spielverlauf beim Richter.
   - 3.2. Die Blader entscheiden sich, mit welchen Beys und in welcher Reihenfolge sie diese spielen möchten. Gespielt wird von links nach rechts.
   - 3.3. Der Richter gibt den Spielern den ersten/zweiten/dritten Bey aus.
   - 3.4. Bladers entscheiden zusammen oder der Richter wirft eine Münze, um zu bestimmen, auf welcher Seite der Arena sie spielen.
   - 3.5. Der Richter sagt ***„First bey show“*** *(First; Second; Third)*. Beide Bladers zeigen dem Gegner zuerst den oberen Teil und darauf den unteren Teil ihres Beys.
   - 3.6. Beide Bladers bereiten sich auf den Launch vor. Der Richter fragt ***“Bladers ready?”***. Der Countdown beginnt erst, wenn beide Bladers deutlich verbal ***“Ja/Yes”*** geantwortet haben.
   - 3.7. Der Richter nimmt jedes Battle einzeln auf: Vom Zeitpunkt des Countdowns bis zum Zeitpunkt, wenn ein Punkt erzielt wurde. (Die Kamera muss Slowmo-Funktionen haben)
   - 3.8. Der Richter macht den Countdown ***“3, 2, 1, Go Shoot!”***. Beim “Shoot” launchen beide Bladers ihre Beys gleichzeitig.
   - 3.9. Erst wenn der Richter die Punkteverteilung gemacht hat, können die Beys wieder aus dem Stadium entnommen werden.
   - 3.10. Der Richter sammelt die gespielten Beys wieder ein.
   - 3.11. Schritte 3.3 - 3.10 werden wiederholt, bis ein Blader 4 oder 7 Punkte hat.
   - 3.12. Matchpunkte werden im Turnier Challonge/Bracket geloggt.

Formate

1on1/1G

- Der Blader nimmt nur ein Bey zum Match mit.
- 1 Bey wird registriert und Teile dürfen nicht mehr ausgetauscht werden.

3on3/3G

- Der Blader nimmt 3 Beys zum Match mit. Diese 3 Beys sind sein Deck.
- 3 Beys werden registriert und Teile dürfen nicht mehr ausgetauscht werden.
- Reshuffle: wenn nach 3/6/etc. Battles noch kein Sieger feststeht, haben beide Bladers die Möglichkeit, die Reihenfolge ihrer 3 Beys zu ändern.

3G + n*x (n* Xtra Beys) z.B. 3G + 2x

- Der Blader nimmt 3 + n* Beys mit. Sich wiederholende Teile sind erlaubt, solange das daraus erstellte Deck keine sich wiederholenden Teile enthält (Ausnahme Lock Chips aus reinem Plastik). Die sich wiederholenden Teile müssen einzeln verfügbar sein (z.B. kein Wechsel vom Rush-Bit zwischen zwei Combos, weil man nur einen Rush-Bit besitzt etc.)
- 3 + n* Beys werden registriert und Teile dürfen nicht mehr ausgetauscht werden.
- Ein Deck aus 3 Beys wird aus diesen Beys vor Matchbeginn definiert und in die Deckbox eingelegt. Die anderen Beys dürfen während diesem Match nicht verwendet oder eingetauscht werden (auch nicht beim Reshuffle).
- Reshuffle: wenn nach 3/6/etc. Battles noch kein Sieger feststeht, haben beide Bladers die Möglichkeit, die Reihenfolge ihrer 3 Beys zu ändern.
- Zusatz: Bei Aufstieg in den Top Cut (3G) wird nur noch mit 3 durch den Blader ausgewählten Beys gespielt und die übrigen Beys auf dem Zettel werden mit einem X markiert und dürfen nicht mehr eingetauscht werden.

n* = maximale Anzahl der zusätzlichen Beys

Fate of the Eight

- Mit dem neuen Jahr beginnt auch eine neue Beyblade-Saison. Um die letzte Saison noch ein letztes Mal zu ehren, werden die besten 8 Spieler aus dem ganzen vorherigen Jahr zu einem finalen Battle eingeladen. In diesem kleineren Turnier treffen die erfahrensten Blader aufeinander und beweisen endgültig, wer im vergangenen Jahr der oder die Beste ist!
- Gespielt wird im 3G-Format mit ein paar Anpassungen des Regelwerks, welche nur für dieses Turnier spezifisch gelten.
    - **Keine Gruppenphase** sondern ein **Doppel-KO-System**
        - Dieses System gibt jedem Blader eine zweite Chance und man scheidet erst nach 2 Niederlagen aus dem Turnier aus.
    - Es wird auf **7 Punkte** gespielt
    - Self-KO ohne Boden- oder Beykontakt
        - **keine Warnung**, sondern **direkt volle Punktzahl** für den Gegner, wie wenn Boden- oder Beykontakt bestanden hätte.
    - Da wir voraussetzen, dass die besten 8 Blader das Regelwerk in- und auswendig kennen, gibt es keine Toleranz für Unwissen oder Nachfragen während des Matches.