

Documento Reglas Beyblade X Alpaca Chinchona.

Este manual está creado por y para los eventos de la tienda **Alpaca Chinchona, E.S.P.J.**

Alpaca Chinchona, E.S.P.J. no está vinculada ni a Hasbro, Takara Tomy o afiliados oficiales a la Marca Beyblade.

COMPONENTES

Bey

1. El *Bey* (también referido como “Beyblade”) es la peonza que se usa en el combate.
2. Cada jugador (también llamado “Blader”) necesitará al menos 1 Bey completo para poder jugar.
3. Un Bey completo consiste de: un *blade*, un *ratchet*, y un *bit*.
 - a. Para Beys del sistema CX, la blade debe consistir de estas 3 partes: un *lock chip*, una *main blade*, y una *assist blade*.

Deck

1. Un *deck* es un set de 3 Beys que se requiere para jugar en diversos formatos.
2. Solo una copia de cada parte (excepto para los *lock chips*₁) pueden ser usados en un mismo deck.
 - a. Las partes se consideran la misma parte cuando se llaman igual.
 - b. Variantes regionales de nombres (como *Phoenix Wing* / *Soar Phoenix*) se consideran el mismo nombre.
 - c. Beys echo — como *Roar Tyranno*, el cual su diseño está basado en *Soar Phoenix* —se consideran partes únicas con nombre diferente.
 - d. *Lightning L-Draco (upper type)* y *Lightning L-Draco (rapid-hit type)* se consideran ambas *Lightning L-Draco*.
 - e. *Lock chips* con el mismo nombre pueden ser usados en el deck.₁
3. No se puede cambiar ninguna parte de los Beys del deck una vez empieza un evento.

Launcher/Lanzador

1. El *launcher* se usa para lanzar el Bey al estadio para combatir.
2. Hay dos categorías de *launchers*:
 - a. *String launchers*, los cuales usan un mecanismo de cuerda interno.
 - b. *Winder launchers*, los cuales usan un mecanismo de cuerda externo.
3. Cualquier accesorio acoplado al *launcher* se considera parte del mismo.

Stadium

Fig. 1. Componentes del estadio

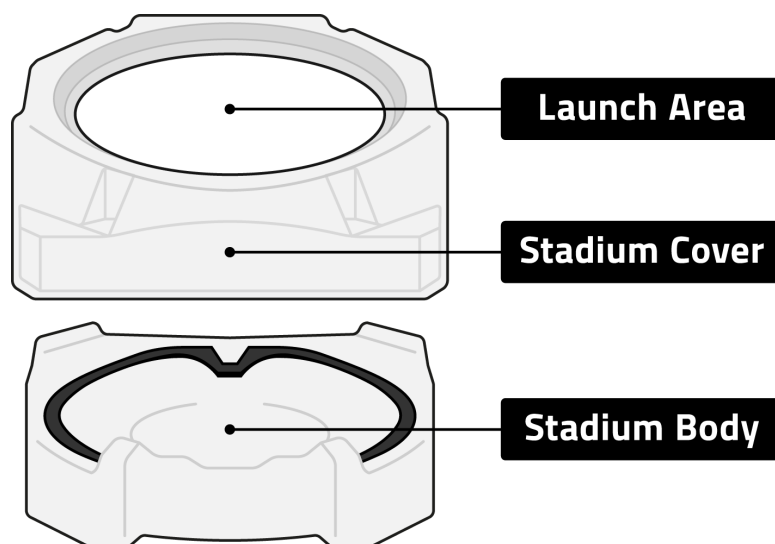
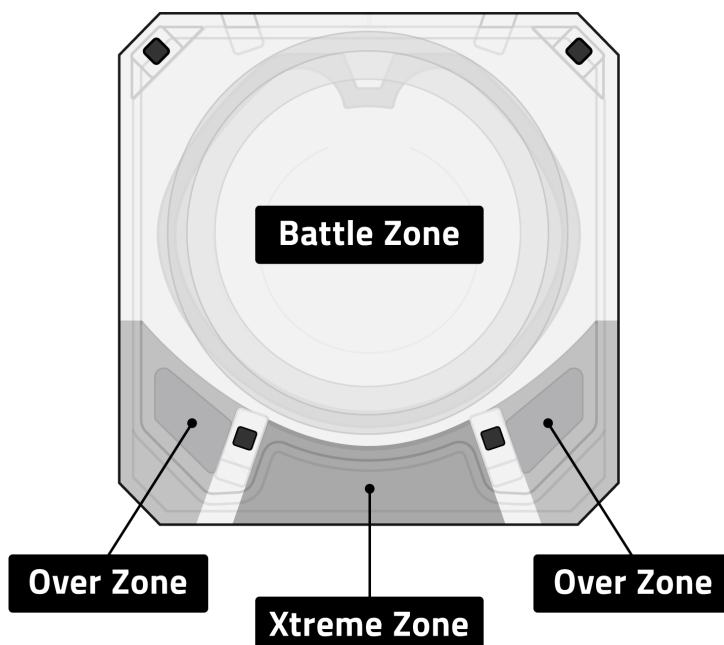


Fig. 2. Zonas del estadio



1. Las batallas se realizan dentro de un estadio.
2. El estadio se divide en dos partes: Un cubre estadio y el cuerpo del estadio (figure 1).

- a. El cubre estadio incluye la zona de lanzamiento, una apertura circular por donde se lanzan los Beys.
 - b. El cuerpo del estadio que es donde los Beys realizan su combate.
3. El espacio dentro del estadio (la parte interna entre el cubre estadio y el cuerpo del estadio) se divide en 3 zonas que se usarán en la batalla (figure 2):
 - a. La zona de batalla está formada por toda la parte interna salvo la *over zone* y la *Xtreme zone*.
 - b. Las dos *over zones*, localizadas en las esquinas izquierda y derecha al frente del estadio
 - c. La *Xtreme zone*, localizada en el centro, al frente del estadio
4. Un Bey se considera que está en una zona en el momento que esté dentro de la misma.
5. Un Bey que ha salido del estadio se considerará que está en la *over zone*.

Ganar un *Match*

1. En una configuración de torneo, las partidas de Beyblade se juegan en *matches*.
2. Un *match* de Beyblade consiste en batallas, puntos y sets.
 - a. Batallas: enfrentamiento entre dos Beys que juegan uno contra otro y, al determinarse un Bey ganador, se puntúa.
 - b. Puntos: recompensados al ganador de la batalla. El número de puntos recompensados se basa en cómo ha sido ganada la batalla.
 - c. Sets: ganado cuando un jugador llega o supera el número de puntos requerido para ganar.
3. Los puntos requeridos para ganar un set pueden ser **4, 5, o 7** dependiendo de las reglas del torneo.
 - a. **7 puntos** son la base de puntuación por norma general.
 - b. Cualquier otro tipo de puntuación se avisará antes de empezar un torneo.
4. El número de sets requerido para ganar depende del formato del torneo:
 - a. Best-of-1 (Bo1): 1 set
 - b. Best-of-3 (Bo3): 2 sets

Fases del Match

Empezando el Match

1. El match comienza una vez ambos jugadores llegan a su estadio.
2. Una vez empieza el match, no puedes recibir ni asistencia ni consejo de terceros.
 - a. Puede haber excepciones a discreción del juez/organizador del evento.
3. Una vez comience el match, no puedes salir de la zona de tu estadio, a excepción de avisar al juez/organizador.

Posición de Lanzamiento

1. Un jugador será seleccionado para escoger el lado izquierdo o derecho del estadio.
2. Se seleccionará de forma aleatoria (dados, moneda, etc) o si no hay preferencia por ningún jugador podrá escogerse cualquier lado.
3. Entre cada selección de orden del deck, se podrá cambiar el lado del campo si así lo desea cualquiera de los jugadores.
4. El jugador que no haya escogido un lado, debe ir al otro.

Selección de Beys

1. Los jugadores han de escoger su deck antes de empezar el torneo.
2. Los jugadores han de escoger el orden de sus Beys para el match en secreto.
3. La selección del orden debe tardar como máximo 1 minuto. A partir del minuto, un juez/organizador puede pedir que se elija instantáneamente o podrá éste seleccionar el orden.
4. Jamás debes intentar conseguir información del orden de los Beys del rival.
5. El juez/organizador podrá comprobar los Beys y el equipamiento para asegurarse de que estén correctos y entren en la regulación del equipo/torneo. El juez/organizador podrá desmontar los beys si así lo considera necesario.
6. La selección del deck no podrá ser cambiada una vez comience el torneo.

Presentación de Beys

1. Ambos jugadores deben presentar sus Beys al rival, enseñando todos los componentes.
2. Una vez los jugadores presentan sus Beys, podrán ajustar su Bey.
 - a. Un jugador podrá ajustar la orientación de las partes del Bey (por ejemplo, rotando la posición del ratchet o bit) o cambiando el modo de un Bey, si tiene esa capacidad.
 - b. El jugador deberá anunciar que se dispone a hacer un ajuste.
 - c. Una vez se haya hecho un ajuste, se deberá volver a presentar el Bey al rival.
3. Los jugadores jamás han de tocar los Beys y componentes de los demás sin permiso del dueño.

Batalla

1. Ambos jugadores combatirán tal y como es descrito en la sección “reglas de batalla” hasta que un jugador consiga los puntos suficientes para ganar.
2. Al seleccionar el Bey de cada batalla, se debe presentar de nuevo al rival.

Resultado del set

1. Si un jugador consigue el número mínimo para ganar el set, ha de comunicárselo al juez/organizador del evento, y confirmar la finalización de la batalla.
2. Si ningún jugador ha conseguido los puntos necesarios para ganar el match, se procederá al siguiente set volviendo a la posición de lanzamiento.

Tipos de Match

1on1

Los jugadores seleccionan un Bey y jugarán hasta que haya un ganador del match.

3on3

Batallas con decks de 3 Beys, donde después de escoger un orden en secreto jugarán el 1ero vs el 1ero, el 2do vs el 2do y el 3ero vs 3ero.

- Si no hay un ganador del set después del 3er combate, se podrá volver a seleccionar un orden en secreto.

3on3 Copa ligera

- Batallas con decks de 3 Beys, donde después de escoger un orden en secreto jugarán el 1ero vs el 1ero, el 2do vs el 2do y el 3ero vs 3ero.
- Si no hay un ganador del set después del 3er combate, se podrá volver a seleccionar un orden en secreto.
- El peso de la Blade no ha de ser superior a **34g**

3on3 Formato Nemesis

- Los jugadores **cambiarán sus decks** y jugarán con el equipo creado por el jugador rival.
- Batallas con decks de 3 Beys, donde después de escoger un orden en secreto jugarán el 1ero vs el 1ero, el 2do vs el 2do y el 3ero vs 3ero.
- Si no hay un ganador del set después del 3er combate, se podrá volver a seleccionar un orden en secreto.

3on3 Formato Limitado

- Batallas con decks de 3 Beys, donde después de escoger un orden en secreto jugarán el 1ero vs el 1ero, el 2do vs el 2do y el 3ero vs 3ero.
- Si no hay un ganador del set después del 3er combate, se podrá volver a seleccionar un orden en secreto.
- Hay una selección de **Blades y bits** de las cuales **solo se podrá llevar una** en el equipo.

La lista es:

Blades: Phoenix wing, Wizard rod, Knight mail, Cobalt dragoon, Tyranno beat, Dran buster, Silver wolf, Samurai saber, Impact drake, Scorpio spear

Bits: Ball, Free ball, Low orb, Orb, Hexa.

Reglas de batalla

Lanzamiento

Fig. 3. Área de lanzamiento

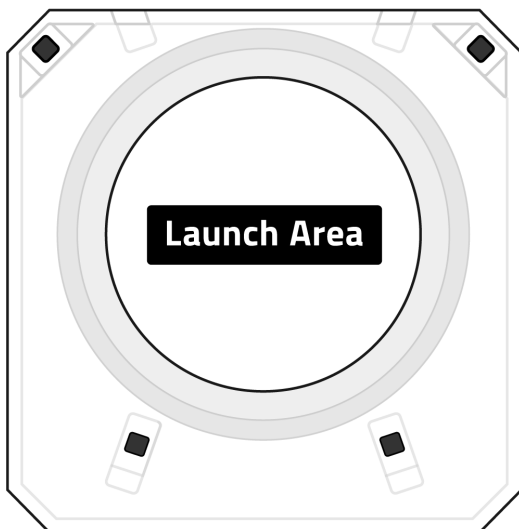
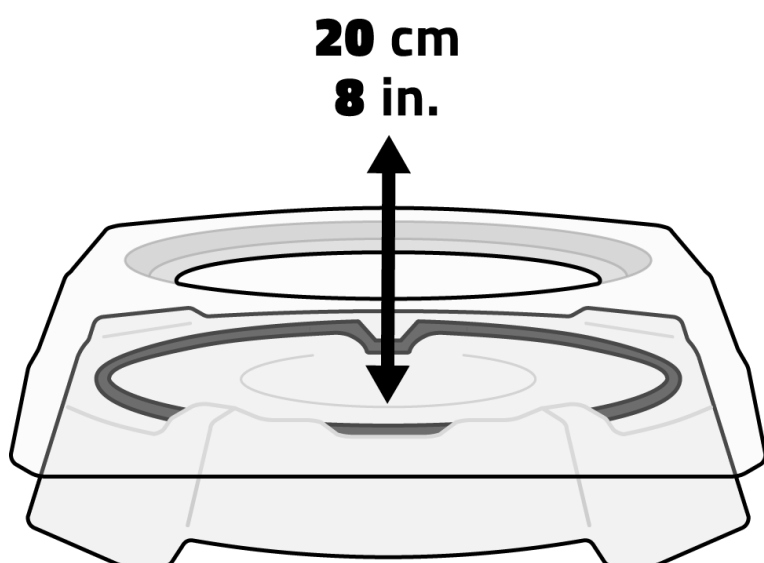


Fig. 4. Altura de lanzamiento



1. Asegúrate de que tu Bey está montado correctamente, apretando el ratchet y presionando el bit.
2. Acopla tu Bey a tu Lanzador y mantenlo en la zona de lanzamiento. (figure 3).
3. Mantén el Bit apuntando hacia abajo mientras el Bey esté acoplado al lanzador. No posiciones el lanzador de forma que el bit apunte a un lado o hacia arriba.
4. Cuando ambos jugadores declaren que están preparados para lanzar se comenzará la cuenta atrás.
5. Durante la cuenta atrás se dirá: "Tres, dos, uno, go **shoot!**" Hay que lanzar cuando suene la palabra "**shoot**".
6. Lanza tu Bey con una altura máxima de 20 cm desde el cuerpo del estadio.
7. No obstaculices el lanzamiento del oponente.
8. No intentes golpear el Bey del oponente mientras no toque el estadio.
9. No corras, saltes o lances de cualquier forma que pueda ser peligrosa.
10. No toques o muevas el estadio o el stand del estadio.
11. Una vez lanzado da un paso atrás. No observes desde arriba del estadio.

Errores de lanzamiento

1. Un jugador comete un error de lanzamiento cuando:
 - a. Se lanza antes o después de la palabra **"shoot"**
 - b. Se lanza por encima de 20 cm
 - c. Se lanza desde otra zona fuera del área de lanzamiento
 - d. Se lanza fuera del estadio
 - e. Se lanza el Bey del revés o lateralmente
 - f. Se lanza el Bey de forma que toca la cobertura del estadio antes de entrar en el área de lanzamiento
 - g. Se toca alguna parte del estadio con el cuerpo o lanzador (sin contar la cuerda)
 - h. Cuando uno o los dos Beys se quedan fuera de juego antes de iniciar la batalla, se considerará error de lanzamiento para los dos jugadores a la vez.
2. Cuando un jugador comete un error de lanzamiento, se anula ese combate y se repite el lanzamiento.
3. Cada 2 errores de lanzamiento consecutivos que se realicen, el jugador oponente se lleva 1 punto.
 - a. Si ambos jugadores realizan un error de lanzamiento a la vez, se repite el lanzamiento y no cuenta como lanzamiento erróneo.

Pedir un re-lanzamiento

1. Puedes pedir un re-lanzamiento cuando:
 - a. El rival te entorpece el lanzamiento
 - b. Has sido golpeado, movido o entorpecido por algo externo al rival.
 - c. Tu lanzamiento es claramente más lento de lo normal debido a un atasco o problema con el lanzador.
2. Cuando una petición de re-lanzamiento es aprobada por el rival o por el juez/organizador, esa batalla se anula.
3. Pide un re-lanzamiento inmediatamente después de uno de los puntos previamente dichos
4. Si has pedido un re-lanzamiento por problemas con el lanzador, has de cambiar de lanzador para el resto del match.
 - a. Si no dispones de uno extra, puedes pedir uno extra al juez/organizador del evento.
5. Si pides un re-lanzamiento por un problema técnico, el juez/organizador podrá inspeccionar el lanzador, y usarlo para probar problemas.

6. Los re-lanzamientos solo pueden ser pedidos por el jugador afectado y no pueden ser recomendados por ninguna tercera parte. Para otras razones de batallas anuladas mira la sección “**Batallas nulas**”

Comienzo y final de una Batalla

1. La batalla comienza una vez ambos Beys tocan el estadio y se golpean por primera vez.
2. Un Bey se considera que está fuera de juego cuando:
 - a. **Deja de girar:** Un bey deja de girar cuando su fuerza rotacional en su dirección de giro original se vuelve cero en cualquier momento.
 - b. **Explota:** Un bey ha explotado cuando cualquier parte del bey se suelta y se separa del todo.
 - c. **No puede volver al estadio:** Un Bey queda fuera de juego cuando ya no le es posible volver a la zona de batalla.
3. La batalla termina cuando:
 - a. Queda un Bey girando en la zona de batalla mientras el otro Bey está fuera de juego, o
 - b. cuando ambos Beys están fuera de juego.
4. No se puede tocar el estadio o los Beys hasta que se haya confirmado claramente el resultado de la batalla. Si se hace se puede considerar que se está retirando del set.

Puntuación de *Finishes*

Cuando se termina una batalla, **el Bey que haya conseguido un *Finish* es el ganador de la batalla**, y el jugador ganador conseguirá puntos según el *Finish* logrado.

1. Xtreme Finish — 3 puntos

Iniciado cuando el Bey rival entra en la Xtreme zone.

Puntuado cuando el Bey rival queda fuera de juego.

2. Over Finish — 2 points

Iniciado cuando el Bey rival entra en la over zone o sale del estadio en su totalidad.

Puntuado cuando el Bey rival queda fuera de juego.

3. Burst Finish — 2 points

Iniciado y puntuado cuando el Bey rival explota.

4. Spin Finish — 1 point

Iniciado y puntuado cuando el Bey rival deja de girar.

5. Inicias un *finish* cuando el Bey rival sale de la zona de batalla o se queda fuera de juego en la zona de batalla, pero no ganas hasta que se puntúe este *finish*.
6. Si se inicia un Xtreme finish o un over finish, pero el Bey vuelve a la zona de batalla, se considera revertido. Un *finish* revertido se considera que nunca se ha iniciado y no puntúa.
7. Si ambos Beys logran un *finish*, el ganador de la partida es el Bey que haya iniciado primero el *finish*, independientemente de cuando se puntúe.
8. Si ambos Beys inician un *finish* al mismo tiempo y ambos *finish* puntúan, se considerará empate.
9. Si ningún Bey logra un *finish*, la batalla se considerará empate

Batallas nulas y Replays

Cuando una batalla se considere nula, el resultado de esta batalla se cancelará y habrá un replay.

1. La batalla será nula cuando:
 - a. La batalla termina en empate
 - b. Hay un error de lanzamiento
 - c. Los Beys se tocan antes de tocar el estadio
 - d. Un Bey explota antes de iniciar la batalla
 - e. Un Bey queda fuera de juego antes de iniciar la batalla
 - f. Si se considera que se ha interrumpido el lanzamiento de un jugador
 - g. Se aprueba un re-lanzamiento
 - h. Se rompe un Bey
 - i. Se rompe un estadio durante la batalla
 - j. Si se considera que una partida no es justa o segura para los jugadores
2. Cuando hay un replay de la batalla, se repite el lanzamiento con las mismas condiciones si es posible (por ejemplo, si se rompe un lanzador no es posible repetirlo con las mismas condiciones)
3. Antes de que comience un replay, no se puede ajustar un Bey, pero si apretar el ratchet y presionar el bit.

4. Si se rompe una parte del Bey durante la batalla, esta batalla se considerará nula y se ha de reemplazar la pieza por una pieza con el mismo nombre que la parte rota. Si no es posible, ambos jugadores vuelven a la fase de selección de Beys pero se mantiene la puntuación actual.

Decisiones del juez/organizador

1. Si encuentras algún problema en tu batalla. **debes comentarlo al juez/organizador inmediatamente.**
2. Una vez comience la siguiente batalla, el resultado de la batalla anterior no podrá ser cambiado.
3. Si la partida ha sido grabada, el juez/organizador podrá comprobar la repetición.
4. A veces puede que haya eventos que requieran de la ayuda del juez/organizador. Se le puede preguntar siempre que haga falta ayuda por su parte.
5. La decisión de un juez/organizador es final y debe ser aceptada.
6. No aceptar su decisión puede llegar a descalificación.

Regulación de equipo

Regulaciones generales

1. **Solo el producto oficial Beyblade X producido por Takara Tomy y Hasbro puede ser usado. No se pueden usar productos de generaciones anteriores.**
2. El uso de producto oficial pero de forma no intencional está totalmente prohibido (por ejemplo, lanzar un Bey en la dirección contraria de su giro especificado)
3. Cualquier modificación a mayores de lo explícitamente permitido está prohibido.
4. Partes hechas de componentes individuales que puedan ser desmontadas de forma no destructiva pueden ser reemplazadas por sustitutos idénticos de otra parte.
 - a. Un sustituto idéntico es considerado otra copia del mismo componente con el mismo diseño y función.

- b. Los componentes deben ser desmontados de forma no destructiva y montados de nuevo de forma que tenga las mismas especificaciones que el original.
 - c. Los componentes no pueden ser modificados.
5. Cualquier modificación que cause daños a un Bey o estadio o creen una ventaja externa en la batalla, quedan prohibidos, incluso si fuesen permitidos por las regulaciones de equipo.

Regulación de Beys

1. Las Blades pueden ser decoradas con pintura o pegatinas.
 - a. La pintura o las pegatinas no deben afectar a los parámetros originales del Blade.
 - b. La pintura o las pegatinas no deben tocar otras partes del Bey.
 - c. No se pueden poner pegatinas encima de pegatinas salvo si las pegatinas ya venían de serie.
 - d. Los diseños no pueden tener contenido o temática ofensiva o inapropiada.
2. Blades, ratchets, y bits pueden ser marcadas con pequeñas marcas (líneas, puntos) para identificarlas o guías de alineación.
3. Partes que hayan sido gastadas de forma externa al uso normal de batalla no pueden ser usadas.
 - a. El uso normal de batalla se considera cuando son batallas dentro de un estadio oficial de Beyblade X con su número máximo de Beys.
4. Partes que tengan un desgaste extremo no pueden ser usadas, aunque se hayan desgastado con un uso normal de batallas.
 - a. Se considera desgaste extremo cuando la forma o los parámetros de una parte han cambiado dramáticamente sus estadísticas originales.
 - b. Las partes de goma tienen un desgaste mucho mayor que otras partes. Las partes de goma no se consideran que tengan un desgaste extremo mientras aún quede goma en los puntos de contacto originales y no influya con su uso original.
 - c. El desgaste extremo será determinado por el juez/organizador
5. Partes defectuosas de fábrica no pueden ser usadas.

Regulación de los Lanzadores

1. Cualquier tipo de cuerda oficial puede ser usada en cualquier lanzador de cuerda externa.
 - a. Cuerdas oficiales: cuerda corta, cuerda normal, cuerda larga, cuerda dragón.
 - b. Lanzadores de cuerda externa: Lanzador de aceleración, proto-lanzador, Lanzador Victory Grip, Lanzador de Aceleración L
2. Los lanzadores no pueden ser modificados de ninguna forma.
3. Los lanzadores, grips y accesorios pueden ser decorados con pintura y pegatinas.
 - a. La pintura o pegatinas no debe afectar al uso.
 - b. Los diseños no pueden tener contenido ofensivo o inapropiado.
4. Los lanzadores y los agarres podrán tener añadidos no oficiales, mientras no interrumpa el juego normal o modifique el uso de los mismos.

Partes prohibidas

Blades

1. Wizard rod (formato 1v1)
 - a. Razonamiento: Es una blade extremadamente consistente y tóxico para formato 1v1
2. Cobalt Drake
 - a. Razonamiento: Parte solo obtenible a través de Rare Bey Get Battle, injusto para los jugadores debido a que su acceso es extremadamente limitado y/o de precio muy elevado
3. Aero Pegasus
 - a. Razonamiento: Parte solo obtenible a través de Rare Bey Get Battle, injusto para los jugadores debido a que su acceso es extremadamente limitado y/o de precio muy elevado
4. Volt
 - a. Razonamiento: Parte solo obtenible a través de Rare Bey Get Battle, injusto para los jugadores debido a que su acceso es extremadamente limitado y/o de precio muy elevado

Bits

5. Metal Needle (MN)

- a. Razonamiento: Este bit, debido a su forma en punta metálica, daña frecuentemente los estadios.

Lock Chip

6. Valkyrie

- a. Razonamiento: Parte solo obtenible a través de Rare Bey Get Battle, injusto para los jugadores debido a que su acceso es extremadamente limitado y/o de precio muy elevado

Reglamento opcional

Las reglas opcionales serán usadas por la organización para crear formas de juego únicas ajustadas al entorno local de cada lugar. Cuando haya reglas opcionales activas, sobrecribiré cualquier regla que se contradiga.

Descalificación

1. A la discreción del juez/organizador, podrás ser descalificado del evento por estas razones, incluyendo, pero no limitado a:
 - a. Se rompe alguna regla de este manual de forma intencionada.
 - b. Tu equipamiento no tiene los estándares correctos para las regulaciones de este manual.
 - c. Cometes un número excesivo de errores de lanzamiento o de forma no segura.
 - d. Tienes un comportamiento negativo, disruptivo o de forma no deportiva.
2. Si eres descalificado durante un match, perderás el mismo. No se cambiará el resultado de rondas previas.
3. Si eres descalificado de un evento, no recibirás ningún premio o sorteo.
4. Si eres descalificado de un evento, podrás tener prohibida la entrada a eventos futuros.

¹ El lock chip valkyrie está limitado a 1 por deck