

Q&A — Reglamento WBO Beyblade X:

A) Autoridad del reglamento y criterio general

1. P: ¿Qué reglamento usamos si el torneo es WBO?

R: El reglamento vigente de Beyblade X Rules publicado por WBO.

2. P: ¿La traducción al español reemplaza al reglamento WBO?

R: No. Sirve como apoyo, pero si hay diferencia, manda la versión vigente en inglés de WBO.

3. P: ¿WBO es Takara Tomy?

R: No. WBO es un proyecto fan-run/voluntario y no está afiliado a Takara Tomy ni Hasbro.

4. P: ¿WBO se basa en reglas oficiales?

R: Sí. WBO declara que su reglamento se basa en reglas oficiales Beyblade X de Takara Tomy/B4 e investigación de eventos oficiales.

5. P: ¿Un organizador puede inventar reglas locales en WBO Ranked?

R: No libremente. En eventos Ranked, las modificaciones permitidas son las reglas opcionales listadas por WBO.

6. P: ¿Las reglas opcionales deben avisarse antes?

R: Sí. Para evitar confusión, deben anunciarse antes de iniciar la etapa donde aplican.

7. P: ¿El juez puede decidir casos no previstos?
R: Sí. WBO le da al juez autoridad para proteger el juego justo y seguro.
8. P: ¿La decisión del juez es final?
R: Sí. La decisión final de batalla o match pertenece al juez o jueces.
9. P: ¿Puedo reclamar una decisión?
R: Sí, pero con calma e inmediatamente. Cuando empieza la siguiente batalla, el resultado anterior ya no se ajusta.
- 10.P: ¿Puedo discutir durante una batalla activa?
R: No. Las preguntas al juez se hacen cuando no hay batalla activa.

B) Equipo legal

- 11.P: ¿Qué es un Bey completo en WBO?
R: Un Bey con blade, ratchet y bit.
- 12.P: ¿Las blades CX cuentan igual?
R: Sí, pero deben tener sus componentes CX correspondientes: lock chip, main blade y assist blade.
- 13.P: ¿Las CX Expand qué deben tener?
R: Lock chip, over blade, metal blade y assist blade.
- 14.P: ¿Puedo usar un Bey incompleto?
R: No. Debe ser un Bey completo y legal.
- 15.P: ¿Puedo usar piezas de Beyblade Burst?
R: No. Las generaciones anteriores no son legales en WBO Beyblade X.

16.P: ¿Puedo usar piezas de Metal Fight?

R: No. Solo piezas oficiales Beyblade X.

17.P: ¿Puedo usar piezas Hasbro Beyblade X?

R: Sí, si son oficiales Beyblade X y cumplen las reglas WBO.

18.P: ¿Puedo usar piezas Takara Tomy Beyblade X?

R: Sí, si son oficiales y legales.

19.P: ¿Puedo usar piezas falsas si pesan igual?

R: No. Deben ser oficiales.

20.P: ¿Puedo usar piezas modificadas?

R: No, salvo lo que WBO permita explícitamente.

21.P: ¿Qué pasa si una modificación parece inofensiva?

R: El juez puede rechazarla si afecta el juego justo o seguro.

22.P: ¿Puedo usar una pieza que dañe el stadium?

R: No. WBO prohíbe modificaciones o piezas que puedan dañar Beys o stadium.

23.P: ¿Puedo usar una pieza que dé ventaja injusta?

R: No. Aunque parezca permitida, si genera ventaja injusta puede ser ilegal.

24.P: ¿Puedo tener que cambiar una pieza aunque yo crea que es legal?

R: Sí. El juez puede pedir cambiar a piezas oficiales no modificadas.

25.P: ¿Puedo desarmar y rearmar ratchets?

R: Sí, si el resultado coincide idénticamente con construcción y rendimiento de una versión comercial.

26.P: ¿Los tornillos deben ser oficiales?

R: Sí. Todos los componentes, incluidos tornillos, deben ser oficiales, sin modificar y sin daño.

27.P: ¿Puedo desarmar piezas remachadas?

R: No, si deben dañarse para desarmarse.

28.P: ¿Puedo combinar componentes de varias piezas?

R: Sí, pero solo dentro de las condiciones de reensamble legal.

29.P: ¿Puedo pintar piezas?

R: En regla base, no, excepto pequeñas marcas con marcador o pintura fina en zonas permitidas.

30.P: ¿Puedo usar barniz transparente?

R: No. El clear coat está prohibido.

31.P: ¿Puedo marcar un lock chip?

R: Sí, en el centro superior, excepto lock chips metálicos.

32.P: ¿Puedo marcar una blade?

R: Sí, solo en zonas permitidas como ganchos del launcher y centro superior del gear chip.

33.P: ¿Puedo marcar un ratchet?

R: Sí, en la parte inferior de la base, excepto donde toca el bit.

34.P: ¿Puedo marcar un bit?

R: Sí, en la superficie superior del eje del bit.

35.P: ¿Puedo usar stickers oficiales?

R: Sí, en las ubicaciones oficiales indicadas por las instrucciones del producto.

36.P: ¿Puedo usar stickers personalizados?

R: Solo en gear chip o lock chips CX básicos, si son delgados, planos y apropiados.

37.P: ¿Puedo poner stickers personalizados en lock chips metálicos?

R: No.

38.P: ¿Puedo poner un sticker encima de otro?

R: No, excepto encima de stickers preaplicados de fábrica.

39.P: ¿Puedo usar piezas muy gastadas?

R: No. Las piezas extremadamente desgastadas no se pueden usar.

40.P: ¿Quién decide si el desgaste es extremo?

R: El juez.

41.P: ¿Qué es desgaste normal?

R: Batallas en stadium oficial con máximo otros 2 Beys.

42.P: ¿Qué desgaste no es normal?

R: Desgaste por superficies u objetos que no sean Beys o stadium oficial.

43.P: ¿Puedo usar un bit con defecto de fábrica?

R: No, si funciona de forma atípica por defecto de fabricación.

44.P: ¿Qué pasa con los bits de goma como RA?

R: Se desgastan más rápido; deben conservar condición legal según criterio WBO/juez.

45.P: ¿Metal Needle / MN está permitido?

R: En regla base WBO, no. Está prohibido porque puede dañar stadiums.

46.P: ¿MN puede permitirse alguna vez?

R: Sí, solo si se activa expresamente la regla opcional “MN bit unbanned”.

47.P: ¿Puedo usar accesorios no oficiales de launcher?

R: Sí, pero principalmente por estética, ergonomía o accesibilidad, y sin alterar rendimiento.

48.P: ¿Un accesorio no oficial puede modificar el launcher?

R: No. No puede cambiar función ni rendimiento del launcher.

49.P: ¿Puede tener electrónica?

R: No. Los accesorios no oficiales no pueden estar alimentados electrónicamente.

50.P: ¿Puede mostrar ángulo o ubicación de lanzamiento?

R: No. No puede comunicar información como ángulo o ubicación.

C) Launchers y accesorios

51.P: ¿Qué tipos de launchers reconoce WBO?

R: String launchers y winder launchers.

52.P: ¿Puedo usar cualquier winder oficial Beyblade X con cualquier winder launcher?

R: Sí.

53.P: ¿Puedo modificar el winder?

R: No.

54.P: ¿Cuántos grips puedo conectar a un launcher?

R: Solo uno a la vez.

55.P: ¿Puedo decorar el launcher?

R: Sí, con pintura o stickers que no afecten rendimiento ni sean ofensivos.

56.P: ¿Puedo usar launcher izquierdo con Bey derecho?

R: No. La dirección de giro debe coincidir.

57.P: ¿Puedo usar launcher derecho con Bey izquierdo?

R: No.

58.P: ¿Puede el juez revisar mis launchers?

R: Sí. Si lo solicita, debes presentar todos los que usarás en la partida.

59.P: ¿Qué pasa si mi launcher falla durante el lanzamiento?

R: Puedes pedir restart si fue falla real durante el lanzamiento.

60.P: ¿Puedo pedir restart por falla de launcher varias veces?

R: No. Solo una vez por match por falla de launcher.

61.P: ¿Si se aprueba mi restart por launcher puedo seguir usando ese launcher?

R: No. Debes usar otro launcher por el resto del match.

62.P: ¿El juez puede probar mi launcher?

R: Sí, puede revisarlo y hacer lanzamiento de prueba.

63.P: ¿Si mi launcher provoca reinicios repetidos qué pasa?

R: El juez puede pedirte cambiar tu método; si no obedeces, puedes ser descalificado.

64.P: ¿Un accesorio puede colgar cerca del stadium?

R: No, si hay riesgo de contacto con el stadium.

65.P: ¿Un accesorio puede interferir con el rival?

R: No. Si interfiere, puede ser rechazado o causar penalización/descalificación.

D) Decks, piezas repetidas y construcción

66.P: ¿Qué es un deck?

R: Un conjunto de 3 Beys.

67.P: ¿Siempre se usa deck?

R: Se requiere en la mayoría de tipos de batalla, como 3on3 y Counter Battle.

68.P: ¿Puedo repetir una blade?

R: No, si cuenta como la misma pieza.

69.P: ¿Puedo repetir ratchet?

R: No.

70.P: ¿Puedo repetir bit?

R: No.

71.P: ¿Puedo repetir lock chips básicos?

R: Sí.

72.P: ¿Puedo usar dos lock chips metálicos iguales?

R: No.

73.P: ¿Puedo usar Valkyrie metálico y Emperor metálico?

R: Sí, una vez cada uno.

74.P: ¿Un recolor cuenta como pieza distinta?

R: No. Recolor sigue siendo la misma pieza.

75.P: ¿Un molde diferente cuenta como pieza distinta?

R: No. Moldes distintos de la misma pieza siguen siendo la misma pieza.

76.P: ¿Una versión especial cuenta como pieza distinta?

R: No, si WBO la considera versión de la pieza original.

77.P: ¿Un retool cuenta como pieza distinta?

R: Sí, si WBO lo trata como retool único.

78.P: ¿Qué nombre de pieza tiene prioridad?

R: El nombre original japonés del producto.

79.P: ¿Lightning L-Drago Upper y Rapid-Hit son distintas?

R: No. WBO las trata como la misma pieza.

80.P: ¿Puedo intercambiar piezas entre Beys del deck durante el match?

R: No.

81.P: ¿Puedo cambiar el orden del deck?

R: Sí, solo cuando el tipo de batalla lo permite, por ejemplo después de usar el 3.º Bey en 3on3.

82.P: ¿Puedo cambiar combinación completa después de juez check?

R: No, salvo reglas específicas o reinicio por pieza rota según procedimiento.

83.P: ¿Puedo traer piezas extra al stadium?

R: Sí, pero una vez inicia el match no puedes recibir asistencia externa ni abandonar sin permiso.

84.P: ¿Qué pasa si mi deck es ilegal en judge check?

R: Debes seleccionar de nuevo.

85.P: ¿Qué pasa si mi deck falla dos veces el judge check?

R: Pierdes el match inmediatamente.

86.P: ¿Qué pasa si fue trampa intencional?

R: Descalificación.

87.P: ¿Debo preguntar antes si una pieza me genera duda?

R: Sí. WBO recomienda preguntar antes de presentar a judge check.

88.P: ¿Puede el juez retener los Beys?

R: Sí. Puede retenerlos y presentarlos antes de cada batalla.

89.P: ¿Puedo ocultar el orden del deck?

R: Sí; WBO recomienda un deck case que oculte y separe el orden en 3on3.

90.P: ¿En Counter Battle el deck queda visible?

R: Sí. Después de presentar Beys para la primera batalla, ambos decks deben estar visibles.

E) Stadium y zonas

91.P: ¿Dónde se juega la batalla?

R: Dentro del stadium soportado por WBO.

92.P: ¿Cuáles son las partes principales del stadium?

R: Stadium cover y stadium body.

93.P: ¿Qué es el launch area?

R: La abertura circular de la cubierta por donde se lanzan los Beys.

94.P: ¿Qué es el stadium body?

R: La superficie interna donde caen y combaten los Beys.

95.P: ¿Qué es battle zone?

R: Todo el espacio interior excepto Xtreme zone y over zones.

96.P: ¿Dónde están las over zones?

R: En las esquinas izquierda y derecha frontales del stadium.

97.P: ¿Dónde está la Xtreme zone?

R: En el centro frontal del stadium.

98.P: ¿El stadium debe estar nivelado?

R: Sí. Debe estar en superficie plana y nivelada.

99.P: ¿Una barrera pegada a la mesa cuenta como superficie de juego?

R: No, solo cuenta la superficie plana donde está el stadium.

100.P: ¿Puedo jugar en mesa elevada?

R: Sí, pero WBO pide precaución.

101.P: ¿El Bey entra a una zona apenas toca una parte de ella?

R: No. Entra cuando todo el Bey está completamente dentro de esa zona.

102.P: ¿Cuándo deja una zona?

R: Cuando todo el Bey abandona esa zona.

103.P: ¿Si entra a Xtreme/Over pero regresa girando cuenta?

R: No. El final iniciado se revierte y se considera como si nunca hubiera iniciado.

104.P: ¿Si se queda atrapado entre cubierta y cuerpo del stadium?

R: Si queda atascado dentro de battle zone entre cubierta y lateral del cuerpo, la batalla se reinicia.

105.P: ¿Si se rompe el stadium?

R: La batalla se reinicia.

106.P: ¿Si se desprende una parte del stadium?

R: La batalla se reinicia.

107.P: ¿Si el Bey sale por launch area?

R: Regla base: puede regresar si sigue girando y no toca objetos prohibidos; si no puede regresar, se reinicia.

108.P: ¿Puede contarse salida por launch area como punto?

R: Solo con regla opcional “Out-of-bounds finish”.

109.P: ¿Cuánto vale Out-of-bounds finish?

R: 1 o 2 puntos, según determine el organizador, si esa regla opcional está activa.

110.P: ¿Si no se anunció Out-of-bounds finish, aplica?

R: No. En regla base, salida por launch area que no puede regresar reinicia.

F) Tipos de batalla y tipos de partida

111.P: ¿Qué es 1on1 Battle?

R: Cada jugador selecciona un Bey y lo usa durante todo el match.

112.P: ¿Qué es 3on3 Battle?

R: Cada jugador ordena 3 Beys; usa 1.º, luego 2.º, luego 3.º.

113.P: ¿Después del 3.º Bey qué pasa en 3on3?

R: Ambos pueden reordenar en secreto y volver a empezar con el 1.º Bey.

114.P: ¿Qué es Counter Battle?

R: Cada jugador usa deck de hasta 3 Beys; el perdedor decide rematch o counter.

115.P: ¿Qué es rematch en Counter Battle?

R: Ambos usan los mismos Beys y launchers sin ajustes para la siguiente batalla.

116.P: ¿Qué es counter en Counter Battle?

R: El ganador selecciona primero un Bey de su deck y lo presenta; luego el perdedor selecciona el suyo.

117.P: ¿Cuántos puntos gana una partida estándar WBO?

R: 4 puntos.

118.P: ¿Hay partidas a 5 puntos?

R: Sí, WBO las contempla como match type.

119.P: ¿Hay partidas a 7 puntos?

R: Sí.

120.P: ¿Qué es Best of 3 [4-Point]?

R: Ganas 4 puntos para ganar un set; ganas 2 sets para ganar el match.

121.P: ¿Puedo pasarme del puntaje requerido?

R: No. Un blader no puede ganar más puntos que el número requerido para el set.

122.P: ¿Qué es una batalla?

R: Un enfrentamiento individual donde se determina un Bey ganador y se otorgan puntos.

123.P: ¿Qué es un punto?

R: La recompensa por ganar una batalla, según el tipo de finish.

124.P: ¿Qué es un set?

R: Se gana al alcanzar el número requerido de puntos.

125.P: ¿Qué es un match?

R: El conjunto completo hasta que alguien gana el set o sets requeridos.

G) Preparación del match

126.P: ¿Cuándo empieza el match?

R: Cuando ambos bladers y el juez llegaron al stadium.

127.P: ¿Puedo recibir ayuda después de iniciar el match?

R: No, salvo permiso del juez.

128.P: ¿Puedo irme del stadium durante el match?

R: No, salvo permiso del juez.

129.P: ¿Cómo se elige lado de lanzamiento?

R: Por método justo y aleatorio decidido por el juez.

130.P: ¿Quién elige posición?

R: El blader determinado aleatoriamente.

131.P: ¿Qué posición toma el otro blader?

R: La restante.

132.P: ¿Puedo hablar con mi rival para acordar lados?

R: No. WBO prohíbe discutir posiciones.

133.P: ¿Cuánto tiempo tengo para elegir Beys?

R: 1 minuto.

134.P: ¿La selección de Beys es pública?

R: No. Debe hacerse en secreto.

135.P: ¿Puedo mirar o intentar deducir la selección del rival?

R: No. WBO prohíbe intentar obtener información de la selección rival.

136.P: ¿Cuándo informo al juez mi selección?

R: Cuando ya completaste la selección.

137.P: ¿Qué revisa el juez?

R: Legalidad de equipo y construcción del deck.

138.P: ¿El juez puede desarmar mi Bey?

R: Sí.

139.P: ¿El juez puede devolverlo desarmado?

R: Sí. Tú debes asegurarte de armarlo antes de jugar.

140.P: ¿Después del judge check puedo cambiar Beys u orden inicial?

R: No.

H) Presentación y ajustes antes de lanzar

141.P: ¿Cómo se presenta un Bey?

R: Mostrando claramente parte superior e inferior para que todas las piezas sean visibles.

142.P: ¿Puedo pedir que mi rival presente otra vez?

R: Sí.

143.P: ¿Puedo pedir que diga verbalmente sus piezas?

R: Sí.

144.P: ¿Puedo ajustar el Bey después de presentarlo?

R: Sí, en regla base, una vez por batalla.

145.P: ¿Qué ajustes se permiten?

R: Orientación de piezas, rotación de ratchet/bit o cambio de modo si la pieza lo permite.

146.P: ¿Puedo desarmar para ajustar?

R: Sí, si el ajuste legal lo requiere.

147.P: ¿Debo avisar que voy a ajustar?

R: Sí, al oponente y al juez.

148.P: ¿Si ambos quieren ajustar, cómo se hace?

R: En secreto.

149.P: ¿Después de ajustar debo presentar de nuevo?

R: Sí.

150.P: ¿Puedo ajustar varias veces en la misma batalla?

R: No. Solo una vez por batalla.

I) Rango de lanzamiento y posición exacta del Bey

151.P: ¿Qué tan arriba máximo puede estar mi Bey antes de lanzarlo?

R: La parte superior del Bey no puede estar a más de 5 cm / 2 pulgadas por encima del punto más alto de la cubierta del stadium.

152.P: ¿Desde dónde se mide la altura máxima de 5 cm?

R: Desde el punto más alto de la cubierta del stadium hasta la parte superior del Bey.

153.P: ¿El launcher también debe estar dentro de esos 5 cm?

R: La regla habla del Bey. Sin embargo, el launcher no debe interferir, tocar al rival ni tocar el stadium de forma ilegal.

154.P: ¿Puedo meter parte del Bey por debajo de la abertura del área de lanzamiento?

R: Sí, siempre que al menos una parte del Bey siga estando por encima de la abertura del área de lanzamiento.

155.P: ¿Puedo meter todo el Bey por debajo de la abertura antes de soltarlo?

R: No. Si todo el Bey queda por debajo de la abertura del launch area, está fuera de rango.

156.P: ¿Puedo lanzar con el Bey totalmente arriba del launch area?

R: Sí, si está directamente arriba o dentro del launch area, no pasa de 5 cm y no excede 70° de inclinación.

157.P: ¿Puedo lanzar con el Bey parcialmente dentro del stadium?

R: Sí, pero debe seguir cumpliendo el rango legal: al menos parte del Bey sobre la abertura, máximo 5 cm de altura, máximo 70° de inclinación y sin interferir.

158.P: ¿Hay una medida máxima de “qué tanto puedo meter el Bey” hacia abajo?

R: WBO no da una medida en centímetros hacia abajo. La regla clave es que al menos parte del Bey debe permanecer por encima de la abertura del launch area.

159.P: ¿Qué pasa si mi Bey está completamente debajo de la abertura antes del lanzamiento?

R: Está fuera de rango. Si lanzas así, es error de lanzamiento.

160.P: ¿Qué pasa si solo una pequeña parte del Bey queda por encima de la abertura?

R: Puede ser legal, siempre que el juez determine que cumple el rango, no excede inclinación, no excede altura y no interfiere.

161.P: ¿Puedo lanzar desde fuera del launch area?

R: No. El Bey debe estar directamente arriba o dentro del launch area.

162.P: ¿Qué pasa si parte del Bey no está directamente arriba o dentro del launch area?

R: Está fuera de rango.

163.P: ¿Puedo lanzar muy inclinado?

R: Sí, pero no más de 70° en cualquier dirección.

164.P: ¿Qué pasa si inclino el Bey más de 70°?

R: Está fuera de rango. Si lanzas así, es error de lanzamiento.

165.P: ¿El ángulo de 70° aplica hacia cualquier lado?

R: Sí. Aplica en cualquier dirección.

- 166.P: ¿Puedo mover el Bey antes del lanzamiento?
R: Sí, siempre que permanezca dentro del rango legal y no interfiera con el rival.
- 167.P: ¿Puedo mover el Bey durante el lanzamiento?
R: Sí, siempre que permanezca dentro del rango legal y no interfiera.
- 168.P: ¿Puedo empezar dentro del rango y salirme del rango al lanzar?
R: No. Si colocas el Bey fuera del rango mientras lanzas, es error de lanzamiento.
- 169.P: ¿Puedo bajar el Bey al momento exacto de jalar?
R: Solo si sigue dentro del rango legal. No puede quedar completamente debajo de la abertura ni fuera del launch area.
- 170.P: ¿Puedo meter el launcher al área del rival?
R: Solo si no interfiere con su lanzamiento y el juez lo considera permitido.
- 171.P: ¿Puedo sostener mi Bey en el lado del rival?
R: Sí, pero únicamente si no interfiere con el lanzamiento del rival, según determine el juez.
- 172.P: ¿El launch range se divide por lados?
R: Sí. El rango se divide entre lado izquierdo y lado derecho del stadium.
- 173.P: ¿Puedo sostener mi Bey en cualquier punto de mi lado?
R: Sí, mientras esté dentro del rango legal y no exista interferencia.

174.P: ¿Qué pasa si ambos launchers se estorban aunque cada quien esté en su lado?

R: El juez puede determinar interferencia mutua y ordenar ajustes.

175.P: ¿Qué pasa si me niego a ajustar mi posición cuando el juez lo ordena?

R: Puedes ser descalificado.

176.P: ¿Qué pasa si interfiero intencionalmente con el lanzamiento del rival?

R: Puedes ser descalificado.

177.P: ¿Puedo tocar al oponente con mi cuerpo al lanzar?

R: No. Está prohibido tocar al rival con cuerpo, launcher, Bey o equipo.

178.P: ¿Puedo tocar el launcher del rival al lanzar?

R: No. Eso puede ser interferencia de lanzamiento.

179.P: ¿Puedo cruzarme físicamente sobre el rival?

R: No si eso obstruye o interfiere con su lanzamiento.

180.P: ¿Quién decide si hubo interferencia?

R: El juez.

J) Conteo, momento de lanzamiento y errores

181.P: ¿Qué dice el juez antes del lanzamiento?

R: Primero puede anunciar “ready set” o equivalente para indicar que viene el conteo. Luego cuenta “three, two, one, go shoot” o “three, two, one, let it rip”.

182.P: ¿Cuándo debo soltar o jalar?

R: En la palabra “shoot” o “rip”.

183.P: ¿Puedo empezar a jalar antes de que diga “shoot” o “rip”?

R: No. Eso es lanzamiento anticipado.

184.P: ¿Qué pasa si jalo después de la palabra “shoot” o “rip”?

R: Es lanzamiento tardío.

185.P: ¿Lanzar antes cuenta como falta aunque mi Bey caiga bien?

R: Sí. Es error de lanzamiento.

186.P: ¿Lanzar tarde cuenta como falta aunque gane la batalla?

R: Sí. Es error de lanzamiento.

187.P: ¿Qué pasa si lanzo fuera del stadium?

R: Es error de lanzamiento llamado stadium miss.

188.P: ¿Qué pasa si mi Bey toca la cubierta antes de pasar por el launch area?

R: Es error de lanzamiento llamado launch area miss.

189.P: ¿Qué pasa si el blade golpea primero el stadium body antes que cualquier otra parte?

R: Es lanzamiento invertido o flipped launch, y cuenta como error de lanzamiento.

190.P: ¿Qué pasa si toco el stadium con mi cuerpo al lanzar?

R: Es error de lanzamiento.

191.P: ¿Qué pasa si toco el stadium con el launcher al lanzar?

R: Es error de lanzamiento, salvo la cuerda de un string launcher.

192.P: ¿Qué pasa si la cuerda del string launcher toca el stadium?

R: La regla exceptúa la cuerda del string launcher en el contacto con stadium.

193.P: ¿Qué pasa si el Bey toca el stadium de forma ilegal durante el lanzamiento?

R: Puede contar como error de lanzamiento, según el caso.

194.P: ¿Qué pasa si mi accesorio toca el stadium al lanzar?

R: Es contacto con el stadium y cuenta como error de lanzamiento.

195.P: ¿Qué pasa si lanzo y el Bey no pasa por el launch area?

R: Es error de lanzamiento.

196.P: ¿Qué pasa si el Bey sale disparado hacia afuera sin entrar al stadium?

R: Es stadium miss, error de lanzamiento.

197.P: ¿Qué pasa después de mi primer error de lanzamiento?

R: Recibes una penalización pendiente y la batalla se reinicia.

198.P: ¿El primer error de lanzamiento da punto al rival?

R: No inmediatamente. Primero genera una penalización pendiente.

199.P: ¿Cuándo el rival recibe punto por mis errores de lanzamiento?

R: Si cometes otro error de lanzamiento mientras ya tienes una penalización pendiente.

200.P: ¿Cuánto vale el punto de penalización por segundo error?

R: 1 punto para el oponente.

201.P: ¿Después del punto de penalización se mantiene la penalización pendiente?

R: No. La penalización pendiente se elimina.

202.P: ¿La batalla se reinicia después de dar punto de penalización?

R: Sí, salvo que ese punto haga ganar el set.

203.P: ¿Qué pasa si el punto de penalización hace que el rival gane el set?

R: El rival gana el set; no se reinicia la batalla.

204.P: ¿Qué pasa si ambos cometemos error de lanzamiento al mismo tiempo?

R: Nadie recibe penalización pendiente ni punto.

205.P: ¿Cuándo se eliminan las penalizaciones pendientes?

R: Cuando cualquiera de los bladers gana una batalla.

K) Lanzamiento fallido, colisión en el aire e interferencia

206.P: ¿Qué es un lanzamiento fallido?

R: Cuando una pieza se desprende antes de tocar el

stadium, cuando el Bey no está girando al tocar el stadium, o cuando el Bey no se suelta del launcher.

207.P: ¿Qué pasa si mi Bey no se suelta del launcher?

R: Es lanzamiento fallido y la batalla se reinicia.

208.P: ¿Qué pasa si mi Bey cae al stadium sin girar?

R: Es lanzamiento fallido y se reinicia.

209.P: ¿Qué pasa si una pieza se desprende antes de tocar el stadium?

R: Es lanzamiento fallido y se reinicia.

210.P: ¿Un lanzamiento fallido da penalización pendiente?

R: No por sí mismo. Se reinicia la batalla.

211.P: ¿El juez puede revisar mi equipo después de un lanzamiento fallido?

R: Sí. Puede revisar y exigir cambio de equipo si lo considera defectuoso.

212.P: ¿Qué pasa si hay error de lanzamiento y también lanzamiento fallido?

R: El error de lanzamiento se ignora y se reinicia por lanzamiento fallido o interferencia.

213.P: ¿Qué es interferencia de lanzamiento?

R: Cuando el juez determina que el lanzamiento de un blader fue interferido.

214.P: ¿Ejemplo de interferencia de lanzamiento?

R: Tocar al rival con cuerpo, launcher o Bey durante el lanzamiento.

215.P: ¿Otro ejemplo de interferencia?

R: Reposicionarse repentinamente de forma que estorbe el lanzamiento del rival.

216.P: ¿Qué pasa si hay interferencia de lanzamiento?

R: La batalla se reinicia.

217.P: ¿La interferencia siempre descalifica?

R: No siempre. Pero si fue intencional, grave o repetida, puede causar descalificación.

218.P: ¿Qué es colisión en el aire?

R: Cuando los Beys se tocan entre sí antes de que ambos hayan tocado el stadium una vez.

219.P: ¿Qué pasa si los Beys chocan en el aire?

R: La batalla se reinicia.

220.P: ¿Si un Bey ya tocó el stadium y el otro no, y chocan, es colisión en el aire?

R: Sí, si ambos no habían tocado el stadium una vez antes del contacto.

221.P: ¿Cuándo empieza oficialmente la batalla?

R: Cuando ambos Beys pasaron por el launch area y tocaron el stadium sin error de lanzamiento, lanzamiento fallido, interferencia o colisión aérea.

222.P: ¿Si hubo error antes de que empiece la batalla, el resultado posterior cuenta?

R: No. Se reinicia según corresponda.

223.P: ¿Puedo pedir reinicio si mi lanzamiento fue obstruido?

R: Sí, si fue por interferencia del rival, persona/objeto externo o falla del launcher.

224.P: ¿Cómo pido reinicio?

R: Debes decir claramente “restart” o “reinicio” y levantar la mano inmediatamente después de lanzar.

225.P: ¿Puedo esperar a ver si pierdo para pedir reinicio?

R: No. Debe pedirse inmediatamente después del lanzamiento.

226.P: ¿El juez puede responder después de que termine la batalla?

R: Sí. Tú pides el reinicio inmediatamente y esperas la respuesta del juez.

227.P: ¿Quién aprueba el reinicio?

R: Solo el juez.

228.P: ¿Puedo exigir un reinicio?

R: No. La aprobación queda a discreción del juez.

229.P: ¿Puedo pedir reinicio porque lancé mal?

R: No. El restart solicitado por jugador es para interferencia, obstrucción externa o falla real del launcher.

230.P: ¿Puedo pedir reinicio porque mi técnica no salió como quería?

R: No.

L) Resolver batalla: giro, burst y Bey finalizado

231.P: ¿Cuándo un Bey se considera finalizado?

R: Cuando deja de girar, explota o es incapaz de regresar a la zona de batalla.

232.P: ¿La batalla termina cuando uno queda girando y el otro está finalizado?

R: Sí.

233.P: ¿La batalla termina si ambos Beys están finalizados?

R: Sí.

234.P: ¿Puedo tocar mi Bey después de que creo que ya ganó?

R: No. No debes tocar ningún Bey hasta que el juez confirme el resultado.

235.P: ¿Qué pasa si toco un Bey antes de que el juez confirme?

R: Tu oponente recibe 3 puntos y la batalla se reinicia.

236.P: ¿Un Bey sigue girando si está de lado?

R: Sí, si sigue rotando en su dirección original y no tiene piezas desprendidas.

237.P: ¿Un Bey sigue girando si está boca abajo?

R: Sí, si sigue rotando en su dirección original.

238.P: ¿Un Bey sigue girando si está rodando contra el stadium body?

R: Sí, si sigue rotando en su dirección original.

239.P: ¿Un Bey sigue girando si está fuera de la zona de batalla?

R: Sí, puede seguir considerándose girando, aunque su situación puede llevar a un finish o reinicio según el caso.

240.P: ¿Un Bey sigue girando si no completa una rotación completa?

R: Sí, si todavía rota en su dirección original.

241.P: ¿Cuándo deja de girar un Bey?

R: Cuando deja de rotar en su dirección original o empieza a rotar en dirección opuesta.

242.P: ¿Qué es burst?

R: Cuando cualquier parte del Bey se desprende completamente y se separa del resto.

243.P: ¿Si el bit se sale parcialmente pero sigue dentro del ratchet, cuenta como burst?

R: No. Si no se separa completamente, no es burst.

244.P: ¿Si una pieza se separa totalmente pero el Bey sigue girando, cuenta burst?

R: Sí. Burst ocurre cuando cualquier parte se desprende completamente y se separa del resto.

245.P: ¿Si una pieza se rompe pero no se separa, es burst?

R: No necesariamente. Puede tratarse como pieza rota y causar reinicio o procedimiento de pieza rota, según el juez.

246.P: ¿Si mi Bey sale de la zona de batalla pero sigue girando, ya perdió?

R: No necesariamente. Depende de si puede regresar o si se vuelve incapaz de regresar.

247.P: ¿Cuándo un Bey es incapaz de regresar a la zona de batalla?

R: Cuando se detiene o explota fuera de la zona de

batalla, sale completamente del stadium desde Xtreme/Over, o toca objetos no permitidos fuera de la zona.

248.P: ¿Qué objetos puede tocar un Bey fuera de la zona sin quedar incapaz de regresar?

R: Stadium, superficie de juego o Bey oponente, según el caso.

249.P: ¿Si el Bey toca una persona fuera de la zona, puede regresar?

R: No. Si toca algo que no sea stadium, superficie de juego o Bey oponente, queda incapaz de regresar.

250.P: ¿Si el Bey sale por launch area y toca algo externo, qué pasa?

R: Si salió por launch area y, estando fuera del stadium, toca algo que no sea el stadium o el Bey oponente, se vuelve incapaz de regresar; bajo regla base, eso provoca reinicio, salvo regla opcional aplicable.