

Reglas de Beyblade X

Tabla de Contenidos ▼

Acerca de este Reglamento

Este reglamento ha sido desarrollado por la World Beyblade Organization, un proyecto voluntario dirigido por fans que ha apoyado el Beyblade competitivo desde 2008. La World Beyblade Organization no está afiliada con Takara Tomy, Hasbro ni ningún otro titular oficial de la licencia de Beyblade.

Este reglamento se basa en las reglas oficiales de Beyblade X publicadas por Takara Tomy (B4) y en una extensa investigación sobre cómo se aplican dichas reglas en eventos oficiales. Los resultados del juego son generalmente idénticos a las reglas oficiales. También se incluyen algunos conjuntos de reglas alternativos que difieren más de las reglas oficiales.

Reglas WBO Vs. B4: ¿Qué es diferente?

(<https://worldbeyblade.org/Thread-WBO-Vs-B4-Rules-What-s-Different>)

Acerca de Beyblade

1. Beyblade es un juego donde dos *bladers* (jugadores) compiten lanzando peonzas giratorias conocidas como *Beys* a una *batalla* dentro de un *stadium*.
2. Los bladers pueden cambiar el desempeño de sus Beys en batalla personalizando sus piezas y lanzándolos con diversas técnicas.
3. El último Bey que permanezca girando en la *zona de batalla* —el área central del stadium— gana la batalla.
4. Los Beys se consideran *finalizados* cuando *dejan de girar*, *estallan* (las piezas se separan) o se vuelven *incapaces de regresar a la zona de batalla*.
5. El ganador de cada batalla recibe puntos basados en cómo y dónde fue finalizado el Bey del oponente.
6. El objetivo del juego es, a través de múltiples batallas, ganar suficientes puntos (predeterminado: 4) para ganar la partida.

Equipo de Juego

IMPORTANTE: Todo el equipo utilizado debe cumplir con las regulaciones de equipo.

Bey

1. Un *Bey* (a menudo referido como un "Beyblade") es el trompo giratorio utilizado para la batalla.
2. Se debe utilizar un Bey completo que consista en una *blade* (hoja), *ratchet* (trinquete) y *bit* (punta).
 - a. Las blades CX deben contener las tres partes: un *lock chip*, una *main blade* y una *assist blade*.
 - b. Las blades CX Expand deben contener las cuatro partes: un *lock chip*, una *over blade*, una *metal blade* y una *assist blade*.
 - c. Las piezas con ratchet integrado, como la blade *BulletGriffon* y el bit *Operate*, no pueden usar un ratchet.

Deck

1. Un *deck* (baraja) es un conjunto de 3 Beys que se requiere para la mayoría de los tipos de batalla.
2. Un deck no puede incluir más de una copia de cualquier pieza, excepto por los lock chips básicos.
 - a. Los lock chips básicos con el mismo diseño y/o nombre pueden incluirse cualquier número de veces.
 - b. Los lock chips metálicos (*Valkyrie* y *Emperor*) pueden incluirse una vez cada uno.
3. Las piezas no pueden intercambiarse entre Beys dentro de un deck en ningún momento durante un combate.

Determinando si las piezas son la misma

1. Las piezas generalmente se consideran la misma pieza cuando tienen el mismo nombre. Los nombres de los productos originales japoneses tienen prioridad.
2. **Recolores:** Las piezas que han sido relanzadas en diferentes colores se siguen considerando la misma que la pieza original.
3. **Retools (Remodelados):** Las piezas que tienen diseños similares porque están basadas en otra pieza — como *Optimus Primal* estando basado en *SharkEdge* — se consideran *retools*. Aunque los retools se ven similares a las piezas en las que se basan, **se consideran piezas diferentes y únicas**.
4. **Diferencias de Molde:** Las copias de la misma pieza que presentan diferencias menores — como *PhoenixWing*, que ha recibido al menos dos revisiones — se consideran *moldes diferentes*. Todos los moldes diferentes de una pieza se consideran la misma pieza.
5. **Versiones:** Las piezas que han sido relanzadas en nuevas versiones, como *TyrannoBeat Jurassic World Version* (con la marca *T. Rex*) siendo una nueva versión de *TyrannoBeat*, se siguen considerando la misma pieza que la original.

6. Blade Lightning L-Drago: Ambas versiones del blade *Lightning L-Drago*, *Lightning L-Drago (Upper Type)* y *Lightning L-Drago (Rapid-Hit Type)*, son tratadas como la misma pieza.

Ejemplos de Decks Legales ▼

Ejemplos de Decks Ilegales ▼

Lanzador

1. El *lanzador* se utiliza para *lanzar el Bey* al estadio para la batalla.
2. Los lanzadores tienen dos tipos:
 - a. *Lanzadores de cuerda (String launchers)*, los cuales funcionan mediante un mecanismo interno de cuerda.
 - b. *Lanzadores de tira (Winder launchers)*, los cuales funcionan mediante una tira externa.
3. Cualquier tira oficial de Beyblade X puede usarse con cualquier lanzador de tira.
4. Los lanzadores solo pueden usarse con Beys que tengan la misma dirección de giro (ej. los lanzadores de giro izquierdo solo pueden usarse con Beys designados como giro izquierdo).

Estadio

Fig. 1. Componentes del Estadio

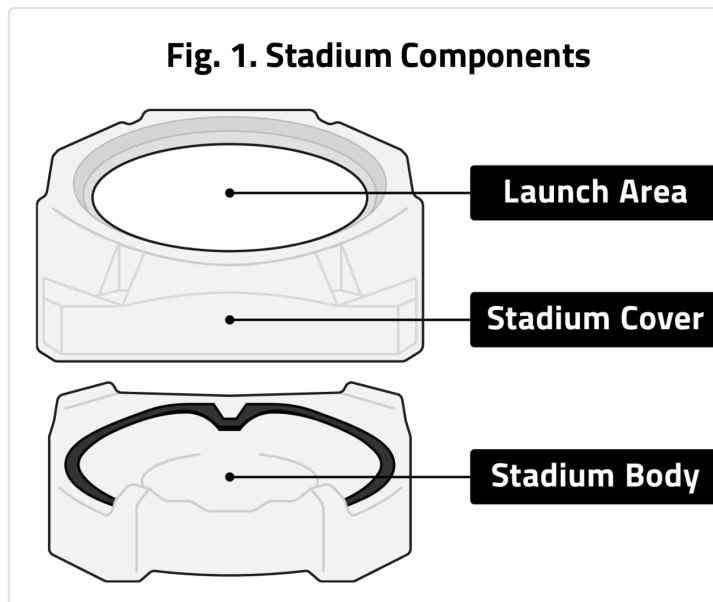
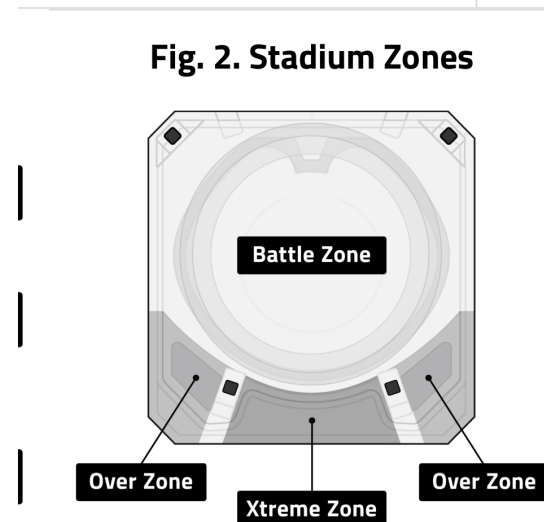


Fig. 2. Zonas del Estadio



1. Las batallas se llevan a cabo en el *estadio*. Este conjunto de reglas está destinado únicamente para el **“Xtreme Stadium”** de Takara Tomy (también conocido como **“Tournament Beystadium”** de Hasbro), con reglas suplementarias para el **“Infinity Stadium”** de Takara Tomy.

2. El estadio se compone de una *cubierta del estadio* y un *cuerpo del estadio* (figura 1).
 - a. La cubierta del estadio incluye el *área de lanzamiento*, una abertura circular a través de la cual se lanzan los Beys.
 - b. El cuerpo del estadio es la superficie sobre la cual se lanzan los Beys.
3. El espacio dentro del estadio (entre la cubierta del estadio y el cuerpo del estadio) se divide en tres tipos de *zonas* (figura 2):
 - a. la *zona de batalla*, que consiste en todo el espacio dentro del estadio excepto por la *zona de salida (over zone)* y la *zona Xtreme*
 - b. las dos *zonas de salida (over zones)*, ubicadas en las esquinas izquierda y derecha, en la parte frontal del estadio
 - c. la *zona Xtreme*, ubicada en el centro, en la parte frontal del estadio
4. El estadio se coloca sobre una superficie de juego plana y nivelada.
 - a. Cualquier barrera u objeto que no sea la superficie plana sobre la que se coloca el estadio no se considera parte de la superficie de juego, incluso si están unidos a la superficie de juego.
 - b. Tenga precaución al jugar en superficies de juego elevadas, como mesas o soportes para estadios.

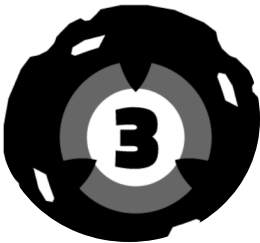
Tipos de Batalla

Batalla 1 contra 1 Oficial



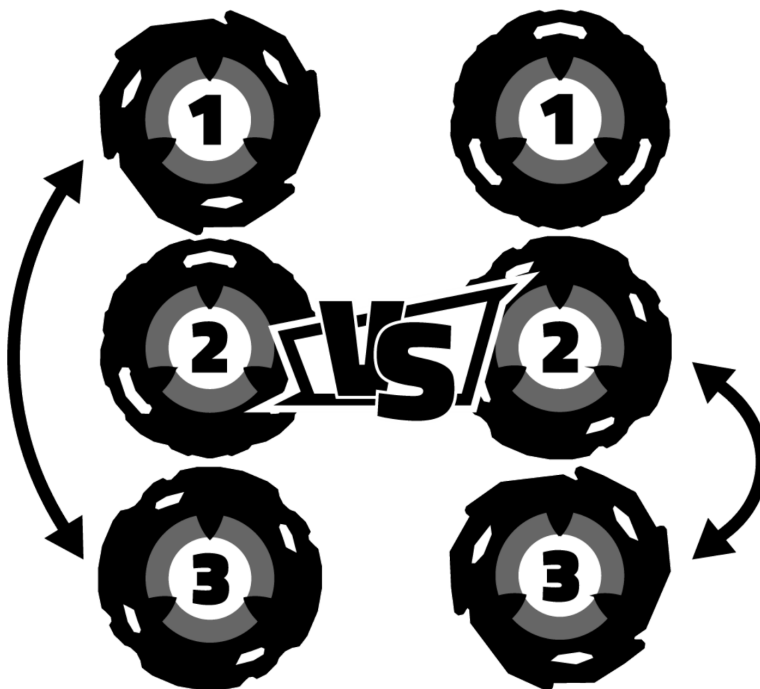
1. Cada blader selecciona un Bey y lo utiliza durante toda la partida.

Batalla 3 contra 3 Oficial



1. Cada blader selecciona un mazo de 3 Beys y ordena sus Beys de izquierda a derecha como el 1er Bey, 2do Bey y 3er Bey. **Se recomienda encarecidamente el uso de un estuche para mazos que oculte cada Bey y separe su orden.**
2. Para la primera batalla, cada blader usa su 1er Bey. Para cada batalla posterior, los bladers deben usar el siguiente Bey en el orden de su mazo.
3. Después de luchar con el 3er Bey, ambos bladers pueden cambiar el orden de su mazo en secreto. Luego, cada blader usa su 1er Bey para la siguiente batalla.

Batalla de Contraataque (Counter Battle) Diseñado por WBO



1. Cada blader selecciona un deck de hasta 3 Beys.
2. Antes de la primera batalla, cada blader revela completamente su deck al oponente. Luego, cada blader selecciona en secreto qué Bey usará para la primera batalla.
3. Después de presentar los Beys para la primera batalla, los decks de ambos bladers deben estar visibles en todo momento.
4. El perdedor de cada batalla declara si la siguiente batalla es una revancha (rematch) o un contraataque (counter):
 - a. Si se declara una **revancha**, ambos bladers deben usar los mismos Beys y lanzadores sin ajustes para la siguiente batalla. Una revancha no afecta el resultado de la batalla anterior.
 - b. Si se declara un **contraataque**, el ganador de la batalla anterior selecciona cualquier Bey de su deck para usar en la siguiente batalla y lo presenta al oponente. Luego, el perdedor de la batalla anterior selecciona cualquier Bey de su deck para usar en la siguiente batalla y lo presenta.

Tipos de Partida

Partida a 4 Puntos Oficial

Gana 4 puntos para ganar la partida.

Partida a 5 Puntos

Gana 5 puntos para ganar la partida.

Partida a 7 Puntos

Gana 7 puntos para ganar la partida.

Partida al Mejor de 3 [4 Puntos]

Gana 4 puntos para ganar un *set*. Gana dos *sets* de 4 puntos para ganar la partida.

Después de cada *set*, si la partida continúa, el perdedor del *set* anterior selecciona su posición de lanzamiento para el siguiente *set*. Luego, ambos bladers pueden reordenar sus barajas (decks).

Ganar la Partida

1. Una partida de Beyblade consiste en *batallas*, *puntos* y *sets*.
 - a. **Batallas:** Cuando dos Beys juegan uno contra el otro y se determina un Bey ganador una vez, lo que resulta en la adjudicación de puntos.
 - b. **Puntos:** Otorgados al ganador de la batalla. El número de puntos otorgados se basa en cómo se ganó la batalla (ver: resultado de la batalla).
 - c. **Sets:** Se ganan cuando un blader ha obtenido el número requerido de puntos. Un blader no puede ganar más puntos que el número requerido.
2. Ganas la partida cuando:
 - a. **4 puntos, 5 puntos y 7 puntos:** ganas un *set* con el número requerido de puntos.
 - b. **Mejor de 3 [4 puntos]:** ganas dos *sets* de 4 puntos.

Preparación de la Partida

Complete estos pasos una vez antes de la primera batalla de la partida.

Inicio de la Partida

Llegue a su estadio puntualmente con todo el equipo requerido.

Seleccionar Posición

Se determina un blader al azar para seleccionar su posición de lanzamiento.

Seleccionar Beys

Los bladers tienen un minuto para finalizar sus Beys y el orden de su baraja (deck).

Revisión del Juez

El juez revisa cada Bey para asegurar que cumplan con las reglas.

Inicio de la Partida

1. La partida comienza una vez que ambos bladers participantes y el juez han llegado al estadio.
2. Traiga cualquier equipo que considere utilizar durante la partida.
3. Una vez que la partida comienza, no podrá recibir asistencia de otros ni abandonar el estadio sin el permiso del juez.

Seleccionar Posición

1. Si se está utilizando el "Infinity Stadium", este paso es opcional y puede omitirse.
2. Se determina un blader al azar para elegir su *posición de lanzamiento* ya sea en el *lado izquierdo* o el *lado derecho* del estadio.
3. El blader que elegirá su posición de lanzamiento se determina mediante un método justo y aleatorio decidido por el juez (por ejemplo, lanzar una moneda, un dado o piedra, papel o tijera). El blader determinado al azar declara entonces su posición.
4. El blader que no eligió posición debe tomar la posición restante.
5. La posición de lanzamiento debe ser elegida de forma independiente por el blader determinado al azar. Los bladers no pueden discutir las posiciones de lanzamiento en ningún momento.

Seleccionar Beys

1. Los bladers seleccionan su(s) Bey(s) para la partida, incluyendo el orden inicial de su baraja (deck).

2. La selección de Bey debe completarse en secreto (normalmente con ambos bladers dando la espalda al estadio).
3. Nunca debes intentar obtener información sobre la selección de Bey del oponente.
4. La selección de Bey debe completarse en un plazo de 1 minuto. Pasado el minuto, el juez puede pedirte que finalices tu selección inmediatamente.
5. Una vez completada la selección de tu Bey, infórmalo al juez.

Revisión del Juez

1. El juez tomará los Beys de cada blader y los revisará para asegurar que cumplen con las regulaciones de equipo y las reglas de construcción de deck.
2. Si el juez determina que los Beys de un blader no pueden usarse en la partida, ese blader realiza la selección de Bey una vez más.
 - a. Si los Beys de un blader son rechazados por una revisión del juez dos veces durante la misma partida, pierde la partida inmediatamente.
 - b. Si tienes dudas sobre si puedes usar una pieza, pregunta antes de presentarla a la revisión del juez.
 - c. Si un blader falla una revisión del juez debido a trampas intencionales, será descalificado.
3. El juez puede desarmar los Beys al revisarlos y puede devolverlos desarmados. Asegúrate de que tus Beys estén completamente armados antes de jugar la primera batalla.
4. Alternativamente, el juez puede optar por retener los Beys de cada blader y presentarlos para cada batalla antes de devolverlos.
5. El juez puede solicitar revisar los lanzadores de cada blader. De ser así, debes presentar todos los lanzadores que usarás para la partida junto con tus Beys.
6. Una vez que el juez haya confirmado que el equipo de ambos bladers puede ser utilizado, se jugará la primera batalla. Después de este punto, los Beys seleccionados y el orden inicial del deck no pueden cambiarse.

Batalla

Repite estos pasos hasta que un blader gane la partida.

Presentar Beys

Cada blader muestra claramente al oponente el Bey que utilizará.

Listos para el Lanzamiento

Los Beys se acoplan a los lanzadores y se mantienen dentro del rango de lanzamiento legal.

Lanzamiento

Los Beys se lanzan al conteo de "tres, dos, uno, ¡go shoot! / ¡let it rip!"

Resolver la Batalla

Batalla hasta que uno o ambos Beys ya no puedan girar en la zona de batalla.

Resultado de la Batalla

El ganador de la batalla se determina y gana puntos basándose en cómo ganó.

Reiniciar Batalla: Si ocurre un lanzamiento ilegal, falla del equipo o un resultado de batalla inválido, reinicie la batalla en el paso de *Listos para el Lanzamiento*.

Presentar Beys

1. Ambos bladers *presentan* el Bey que usarán en la batalla el uno al otro, mostrando la parte superior e inferior del Bey para que todas las piezas sean claramente visibles.
2. Puedes pedirle a tu oponente que presente su Bey nuevamente, o que mencione verbalmente las piezas de su Bey.
3. Después de que ambos bladers hayan presentado sus Beys, ambos pueden elegir *ajustar su Bey*.
 - a. Al ajustar un Bey, un blader puede ajustar la orientación de las piezas en su Bey (como rotar la posición del ratchet y/o el bit), o cambiar el modo de las piezas con funcionalidad de *cambio de modo*, incluso si estos ajustes requieren el desensamblaje del Bey.
 - b. Un blader debe comunicarse con el oponente y el juez cuando esté a punto de ajustar su Bey.
 - c. Si ambos bladers desean ajustar sus Beys, ambos deben completar sus ajustes en secreto.
 - d. Una vez que el ajuste se ha completado y el Bey está totalmente ensamblado, el Bey se presenta al oponente nuevamente.
 - e. Los Beys solo pueden ser ajustados una vez por batalla.

Listos para el Lanzamiento

Accesibilidad y Adaptaciones

Si requiere asistencia, adaptaciones o ajustes a estas reglas para poder jugar de manera segura y cómoda, por favor informe al organizador del torneo y/o al juez principal (con antelación cuando sea posible).

La WBO cree firmemente en hacer que Beyblade sea accesible para todos. Los organizadores de torneos y jueces están facultados para proporcionar adaptaciones razonables preservando al mismo tiempo la imparcialidad e integridad del juego.

Fig. 3. Posiciones de Lanzamiento

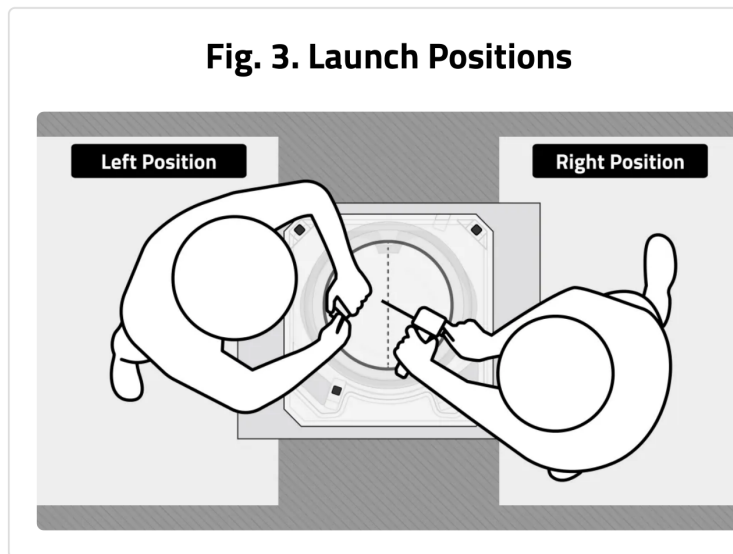
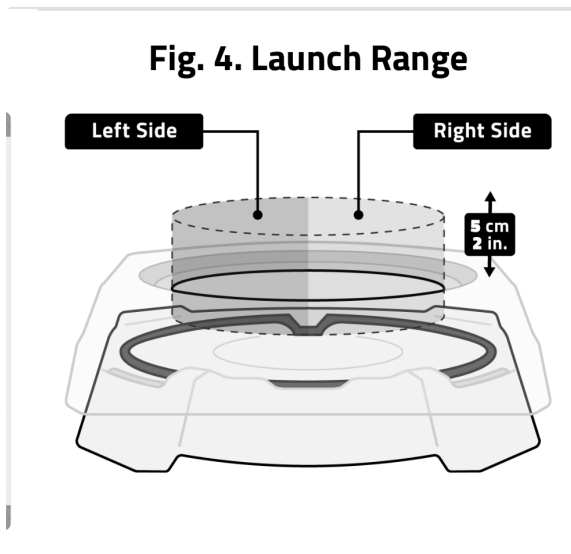
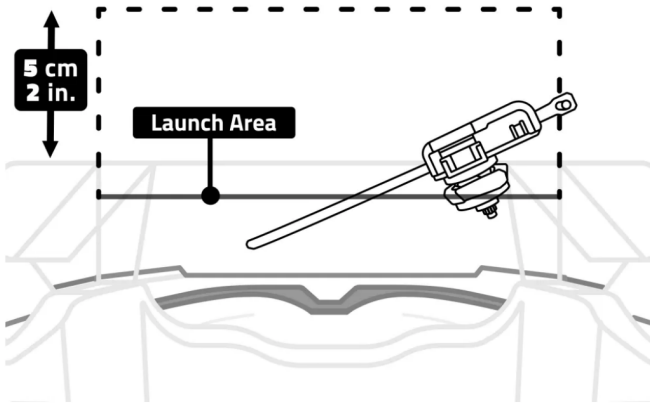


Fig. 4. Rango de Lanzamiento

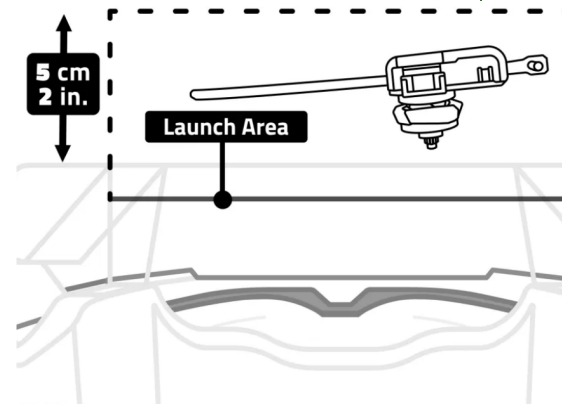


1. Mantenga sus pies y la parte inferior de su cuerpo dentro de su posición de lanzamiento designada (figura 3).
2. Sujete su Bey a su lanzador y sosténgalo dentro del *rango de lanzamiento* (figura 4):
 - a. directamente arriba o dentro del área de lanzamiento
 - b. con al menos una parte de su Bey por encima de la apertura del área de lanzamiento
 - c. con la parte superior del Bey a no más de 5 cm/2 pulgadas por encima del punto más alto de la cubierta del estadio
 - d. con el Bey inclinado no más de 70° en cualquier dirección

Ejemplos Dentro del Rango

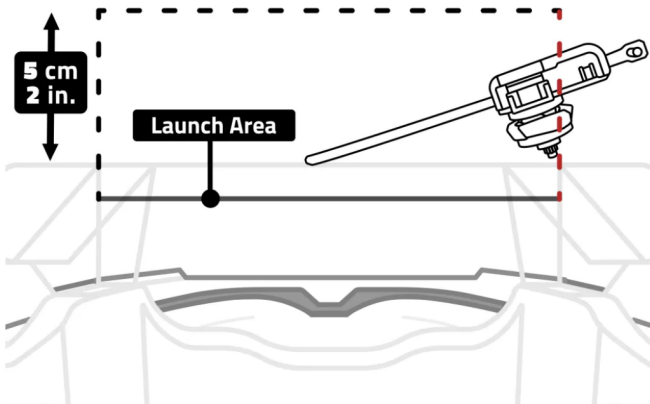


Dentro del rango. Aunque parte del Bey está debajo de la apertura del área de lanzamiento, al menos parte del Bey está por encima de ella.

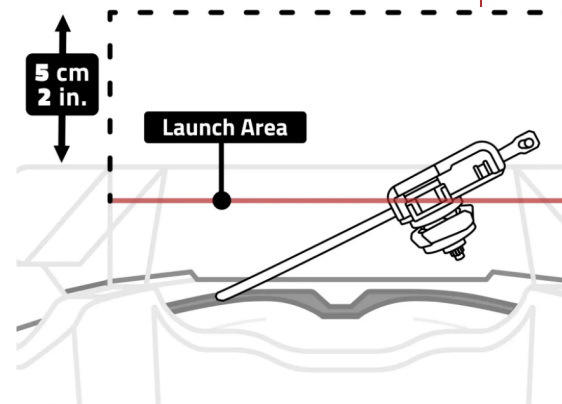


Dentro del rango. El Bey está por encima de la apertura del área de lanzamiento, pero por debajo de los 5 cm desde la superior de la cubierta del estadio.

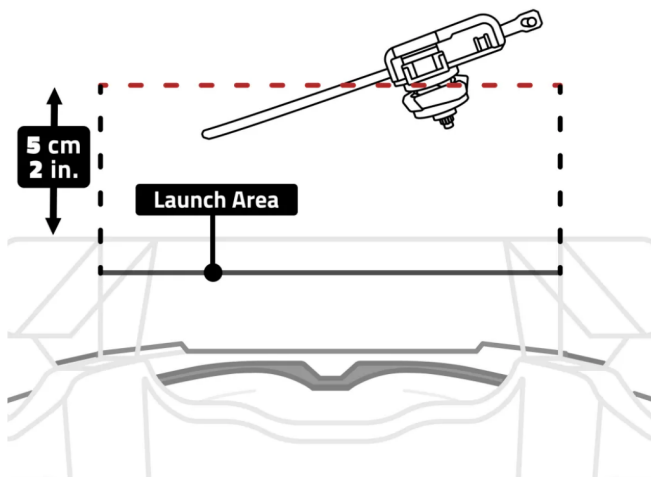
Ejemplos de Fuera de Rango



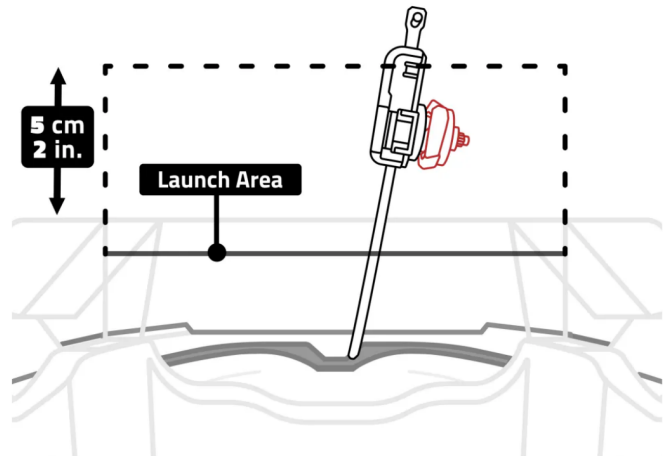
Fuera de rango debido a que parte del Bey no está directamente encima o dentro del área de lanzamiento.



Fuera de rango debido a que todo el Bey está por encima de la apertura del área de lanzamiento.



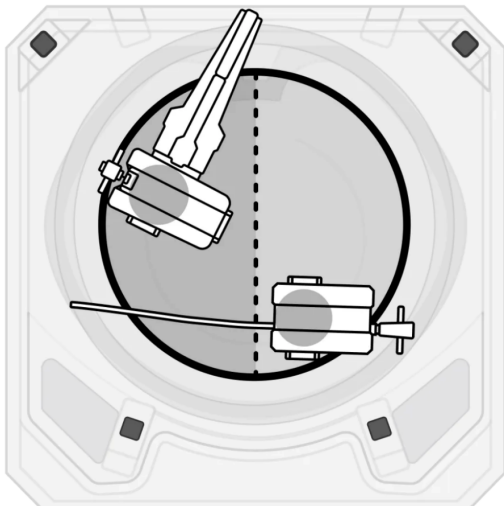
Fuera de rango debido a que parte del Bey está a más de 5 cm / 2" por encima de la parte superior de la cubierta del estadio.



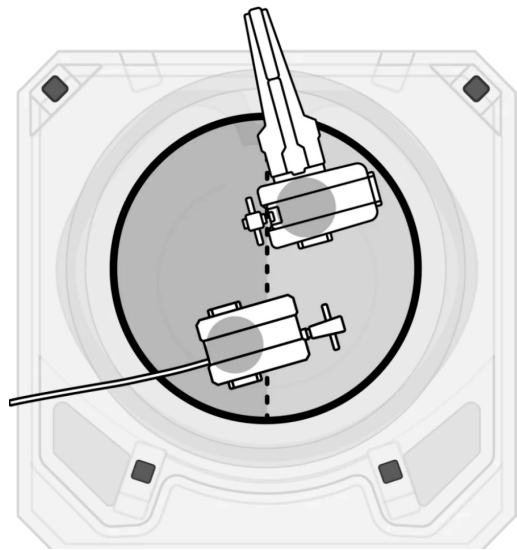
Fuera de rango debido a que el Bey está inclinado en un ángulo superior a 70°.

3. El rango de lanzamiento se divide a la mitad entre el *lado izquierdo* y el *lado derecho* del estadio (figura 4).
 - a. Puedes sostener tu Bey en cualquier lugar dentro del rango de tu lado, a menos que haya interferencia mutua.
 - b. Puedes sostener tu Bey dentro del rango del lado del oponente solo si no interfiere con el lanzamiento del oponente, según lo determine el juez.
4. Puedes mover tu Bey antes y durante el lanzamiento siempre que permanezcas dentro del rango de lanzamiento y no interfieras con el lanzamiento del oponente.
5. Los Bladers nunca deben tocar a su oponente con ninguna parte de su cuerpo o equipo, ni interferir de otro modo con el lanzamiento de su oponente.
 - a. Si crees que el equipo de tu oponente interfiere con tu lanzamiento, infórmalo a tu oponente y al juez.
 - b. Si el juez determina que un blader está interfiriendo con el lanzamiento de su oponente, o si hay interferencia mutua, el juez puede requerir que uno o ambos bladers realicen los ajustes especificados.
 - c. Si un blader se niega a realizar los ajustes especificados, o interfiere intencionalmente con el lanzamiento de su oponente, será descalificado.

Ejemplos de No Interferencia

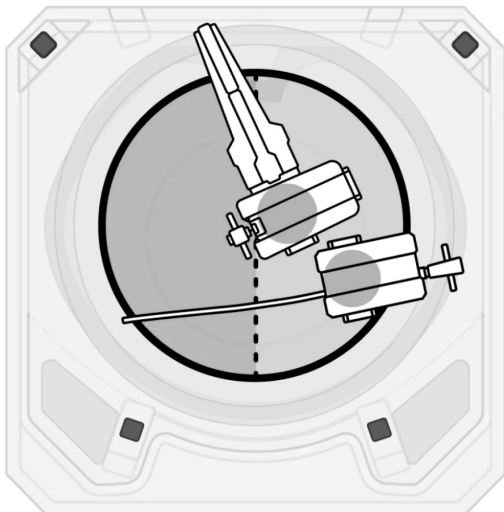


Sin interferencia. Ambos Beys están dentro del lado del rango de lanzamiento de sus respectivos bladers, y el lanzamiento de ningún blader está obstruido físicamente.

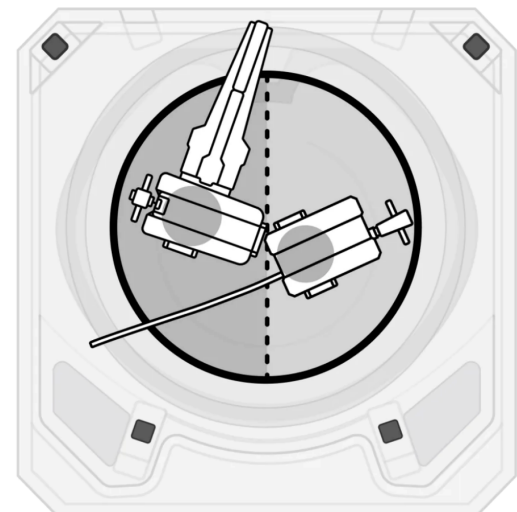


Sin interferencia. Aunque ambos Beys están dentro del lado del rango de lanzamiento de sus oponentes, el lanzamiento de ningún blader está obstruido físicamente.

Ejemplos de Interferencia



El blader del lado izquierdo está interfiriendo. Su Bey está completamente dentro del lado del rango de lanzamiento de su oponente, y su lanzador obstruye físicamente el lanzamiento del blader del lado derecho.



Ambos bladers están interfiriendo entre sí. Mientras que los Beys y lanzadores de ambos bladers están completamente dentro de sus propios lados del rango de lanzamiento, están obstruyendo físicamente los lanzamientos del otro.

6. Una vez que ambos Beys se encuentren dentro del rango de lanzamiento y no haya interferencia, el juez anunciará "listos, fuera" para informar a los jugadores que la **cuenta regresiva** para el lanzamiento está por comenzar. Si no estás listo para lanzar, infórmalo inmediatamente al juez.

Lanzamiento

1. Durante la cuenta regresiva, el juez gritará: "tres, dos, uno, ¡go shoot!" o "tres, dos, uno, ¡let it rip!"
2. Lanza tu Bey en el momento en que se diga la palabra "**shoot**" o "**rip**". No comiences a tirar de tu lanzador/cuerda antes de que comience la palabra "shoot" o "rip".
3. Lanza tu Bey de modo que pase a través del área de lanzamiento y toque el estadio antes de tocar el Bey del oponente.
4. El juez observará el lanzamiento de cada *blader* para verificar si hay *errores de lanzamiento, interferencia de lanzamiento, lanzamientos fallidos y colisiones en el aire*. Si ocurre cualquiera de estos, la batalla se reiniciará.
5. Si durante la cuenta regresiva, un Bey se mueve fuera del rango de lanzamiento, se cae del lanzador o de otra manera no está listo para el lanzamiento, la cuenta regresiva se pausará y se reiniciará.
6. Si el juez determina que tu método de lanzamiento provoca batallas reiniciadas, debes modificarlo a petición suya. Si no lo haces, serás descalificado.
7. Si tu lanzamiento fue obstruido debido a la interferencia de tu oponente, una falla de tu lanzador u otro evento fuera de tu control, puedes solicitar un reinicio.

Errores de lanzamiento

1. Un *blader* comete un *error de lanzamiento* cuando:
 - a. coloca su Bey fuera del rango de lanzamiento mientras lanza (*lanzamiento fuera de rango*)
 - b. lanza o comienza a tirar de la cuerda/winder de su lanzador antes de que se diga la palabra "shoot" o "rip" (*lanzamiento anticipado*)
 - c. lanza después de que se haya dicho la palabra "shoot" o "rip" (*lanzamiento tardío*)
 - d. lanza su Bey fuera del estadio (*fallo de estadio*)
 - e. lanza su Bey de modo que toque la cubierta del estadio antes de pasar por el área de lanzamiento (*fallo de área de lanzamiento*)
 - f. lanza su Bey de modo que el *blade* golpee el cuerpo del estadio antes que cualquier otra parte (*lanzamiento invertido*)
 - g. toca el estadio con su cuerpo, lanzador (excepto la cuerda de un lanzador de cuerda), accesorio o Bey mientras lanza (*contacto con el estadio*)
2. Cuando un *blader* comete un error de lanzamiento, recibe una *penalización pendiente* y la batalla se reinicia.

3. Cuando un blader comete un error de lanzamiento mientras tiene una penalización pendiente, el blader oponente recibe 1 punto (un punto de penalización). La penalización pendiente se elimina y la batalla se reinicia.
4. Si ambos bladers cometen un error de lanzamiento durante el mismo lanzamiento, ningún blader recibirá una penalización pendiente ni un punto de penalización.
5. Cuando cualquiera de los bladers gana una batalla, se eliminan todas las penalizaciones pendientes para ambos bladers.
6. Si un blader comete un error de lanzamiento, y también ocurrió un *lanzamiento fallido* o una *interferencia de lanzamiento* durante ese lanzamiento, el error de lanzamiento será ignorado y la batalla se reiniciará debido al *lanzamiento fallido* o la *interferencia de lanzamiento* en su lugar.

Lanzamientos fallidos

1. Un *lanzamiento fallido* ocurre cuando:
 - a. Una pieza se desprende de un Bey antes de que toque el estadio
 - b. Un Bey no está girando cuando toca el estadio por primera vez
 - c. Un Bey no logra soltarse de su lanzador
2. Cuando ocurre un *lanzamiento fallido*, la batalla se reinicia.
3. El juez puede optar por revisar el equipo utilizado antes de reiniciar la batalla, y puede requerir que los bladers cambien su equipo si determina que es defectuoso.

Interferencia de lanzamiento

1. La interferencia de lanzamiento ocurre cuando el juez determina que el lanzamiento de cualquiera de los bladers ha sido interferido, incluyendo pero no limitado a:
 - a. un blader toca a otro con su cuerpo, lanzador o Bey
 - b. un blader se reposiciona repentinamente de una manera que interfiere con el lanzamiento de su oponente
2. Cuando ocurre una interferencia de lanzamiento, la batalla se reinicia.
3. Si el juez determina que la interferencia fue causada por un blader, y que la interferencia fue intencional, grave o repetida, será descalificado.

Colisión en el aire

1. La *colisión en el aire* ocurre cuando los Beys se tocan entre sí antes de que ambos Beys hayan tocado el estadio una vez.
2. Cuando ocurre una colisión en el aire, la batalla se reinicia.

Solicitar un reinicio

1. Puedes *solicitar un reinicio* solo si:

- a. el lanzamiento del Blader oponente interfirió con tu lanzamiento
 - b. fuiste golpeado o de otra manera obstruido por una persona u objeto durante el lanzamiento
 - c. tu lanzador no funciona correctamente o se rompe durante el lanzamiento
2. Solicita un reinicio diciendo claramente "reinicio" (restart) y levantando la mano **inmediatamente después del lanzamiento**.
 3. Después de solicitar un reinicio, espera la respuesta del juez, la cual puede llegar después de que termine la batalla. Luego explica el motivo de tu solicitud.
 4. Si tu solicitud es aprobada debido a un problema técnico con tu lanzador, debes usar un lanzador diferente durante el resto de la partida.
 5. Solo puedes solicitar un reinicio por falla del lanzador una vez por partida.
 6. Si solicitas un reinicio por falla del lanzador, el juez puede revisar tu lanzador, incluyendo realizar un lanzamiento de prueba con él.
 7. Las solicitudes de reinicio se aprueban únicamente a discreción del juez.

Resolver Batalla

1. La batalla comienza una vez que ambos Beys han pasado por el área de lanzamiento y tocado el estadio, sin que ocurran errores de lanzamiento, lanzamientos fallidos, interferencia de lanzamiento o colisiones en el aire.
2. Un Bey se considera *finalizado* (finished) cuando deja de girar, estalla (burst) o es incapaz de regresar a la zona de batalla.
3. La batalla termina tan pronto como:
 - a. un Bey está girando en la zona de batalla mientras el Bey oponente está *finalizado*, O
 - b. ambos Beys están *finalizados*.
4. **No toques ningún Bey hasta que el juez confirme el resultado de la batalla.** Si lo haces, tu oponente recibirá 3 puntos y la batalla será reiniciada.

Giro y detención del giro

1. Un Bey está *girando* (spinning) mientras continúe rotando en su dirección de giro original a cualquier velocidad y sin ninguna pieza desprendida, independientemente del eje, orientación o posición del Bey.
2. Esto incluye:
 - a. cuando el Bey está rodando contra el cuerpo del estadio
 - b. cuando el Bey se voltea de lado o boca abajo
 - c. cuando el Bey está fuera de la zona de batalla o del estadio
 - d. cuando el Bey no puede completar una rotación completa, pero sigue rotando

3. Un Bey **deja de girar** en el momento en que cesa de rotar en su dirección de giro original, o comienza a rotar en la dirección opuesta.

Final por Explosión (Burst)

1. Un Bey explota (burst) cuando cualquier parte del Bey se desprende completamente y se separa del resto del Bey.
2. Si una parte se desprende parcialmente de un Bey pero no se separa por completo (por ejemplo, el *bit* de un Bey se sale del *ratchet*, pero permanece parcialmente dentro del mismo), el Bey no ha explotado.

Incapaz de regresar a la zona de batalla

1. Un Bey es *incapaz de regresar a la zona de batalla* cuando:
 - a. deja de girar o explota mientras está fuera de la zona de batalla
 - b. sale completamente del estadio directamente desde la zona Xtreme o la zona Over
 - c. toca cualquier cosa que no sea el estadio, la superficie de juego o el Bey oponente mientras está fuera de la zona de batalla
 - d. sale del estadio a través del área de lanzamiento y luego, mientras aún está fuera del estadio, toca cualquier cosa que no sea el estadio o el Bey oponente
2. Si un Bey sale de la zona de batalla a través del área de lanzamiento:
 - a. puede regresar a la zona de batalla siempre que no deje de girar, explote o toque cualquier objeto que no sea el estadio o el Bey oponente
 - b. si se vuelve incapaz de regresar a la zona de batalla, la batalla se reinicia

Resultado de la Batalla

1. Tú *anotas un final* cuando el Bey del oponente ha finalizado (a menos que la batalla se reinicie).
2. Cuando la batalla termina, **el blader que anotó un final gana la batalla**, y gana puntos basados en cómo finalizó el Bey oponente.

Final Xtreme (Xtreme Finish)

3 puntos

- **Iniciado** cuando el Bey del oponente entra en la zona Xtreme.
- **Anotado** cuando el Bey del oponente se vuelve incapaz de regresar a la zona de batalla.

Final por Salida (Over Finish)

2 puntos

- **Iniciado** cuando el Bey del oponente entra en la zona Over.

- **Se anota** cuando el Bey del oponente se vuelve incapaz de regresar a la zona de batalla.

Final por Explosión (Burst Finish)

2 puntos

- **Iniciado y anotado** cuando el Bey del oponente explota mientras está en la zona de batalla.

Final por Giro (Spin Finish)

1 punto

- **Iniciado y anotado** cuando el Bey del oponente deja de girar mientras está en la zona de batalla.

3. Un Bey entra en una zona cuando la totalidad del Bey está completamente dentro de esa zona. Se considera que permanece dentro de esa zona hasta que la totalidad del Bey abandona dicha zona.

4. Si ambos bladers logran un final, el primer final *iniciado* gana. Si el juez determina que ambos finales se iniciaron al mismo tiempo, la batalla es un **empate** y se reinicia.

5. Si un Bey entra en la zona Xtreme o zona de salida (over zone), pero regresa a la zona de batalla aún girando, el final iniciado se **revierte**. Cuando un final se revierte, se considera que dicho final nunca se ha iniciado y no se anota.

6. En el "Infinity Stadium", si un Bey entra en la zona Xtreme o zona de salida, y luego entra directamente en una zona Xtreme o zona de salida **diferente**, la **primera** zona Xtreme o zona de salida en la que entró (y por lo tanto el primer final *iniciado*) es **anotado** cuando el Bey se vuelve incapaz de regresar a la zona de batalla.

Después de la Batalla

Después de que se haya determinado un ganador de la batalla y se hayan otorgado los puntos, a menos que el encuentro haya sido ganado, continúe con la siguiente batalla de acuerdo con el tipo de encuentro y el tipo de batalla.

Reiniciar Batalla

1. Una batalla se reinicia cuando:

- ocurre un error de lanzamiento, lanzamiento fallido, interferencia de lanzamiento o colisión en el aire
- se aprueba una solicitud de reinicio debido a una obstrucción del lanzamiento
- un Bey sale del estadio sin pasar por la zona Xtreme o la zona de salida, y se vuelve incapaz de regresar a la zona de batalla
- ocurre un empate
- una pieza de un Bey se rompe

- f. f. la arena se rompe o una parte de la arena se desprende
 - g. g. un blader toca un Bey antes de que el resultado de la batalla sea confirmado por el juez
 - h. h. un Bey se queda atascado entre la cubierta de la arena y el lateral del cuerpo de la arena mientras está dentro de la zona de batalla
 - i. i. el juez determina de otro modo que se ha interferido con el juego limpio y seguro de la batalla
2. Cuando se reinicia una batalla, cualquier resultado de esa batalla se cancela, y la batalla se juega de nuevo utilizando los mismos Beys y lanzadores sin ajustes.
 3. Comience la batalla reiniciada en el paso de posición de lanzamiento, sin presentar los Beys.
 4. Si una batalla fuera a reiniciarse al mismo tiempo que un blader ganaría el set (como después de recibir un punto de penalización), en lugar de reiniciar la batalla, ese blader gana el set.
 5. Si parte de su Bey se rompe durante la batalla, o el juez determina de otro modo que ya no puede ser utilizado en el encuentro:
 - a. Si puede reemplazar la pieza con otra copia de la misma pieza, la pieza rota se reemplaza y la batalla se reinicia.
 - b. Si no puede reemplazar la pieza con otra copia, en lugar de reiniciar la batalla actual, la batalla actual se cancela.
 - c. Luego, ambos bladers seleccionan Beys nuevamente y continúan el set conservando sus puntos actuales.

Acerca de los Jueces

1. En un torneo de Beyblade, cada encuentro debe ser supervisado por un *juez*.
2. El papel del juez es asegurar que todos los encuentros se jueguen de acuerdo con las reglas y que los resultados de los encuentros se informen con precisión.
3. Si tiene preguntas sobre las reglas, puede preguntar al juez en cualquier momento que no sea cuando una batalla esté ocurriendo activamente.
4. Si tiene preguntas o inquietudes sobre una decisión tomada por el juez, **informe al juez de inmediato**. Una vez que comienza la siguiente batalla, el resultado de la batalla anterior no puede ser ajustado.
5. En algunos torneos, las grabaciones de los encuentros pueden ser registradas por los jueces para ayudar en la toma de decisiones, de acuerdo con las reglas de grabación de la WBO y la política de grabación del organizador.
6. Algunos eventos pueden tener un juez principal y pueden permitirle apelar un fallo ante ellos. Puede preguntar al juez o al organizador del torneo si esta opción está disponible.

7. La decisión final de la batalla y/o el resultado del encuentro pertenece al juez o jueces. Debes aceptar la decisión final del juez. El comportamiento disruptivo como resultado de estar en desacuerdo con la decisión de un juez conducirá a la descalificación.

Conducta del Blader

1. **Llega a tiempo.** Llega a la hora de inicio designada por el torneo y dirígete puntualmente a tu estadio cuando se llame a tu encuentro.
2. **Prepárate para jugar.** Revisa las reglas del evento y llega a tus encuentros con equipo legal.
3. **Respeta a los demás.** Evita el lenguaje ofensivo y discriminatorio, las "provocaciones" (trash talking) y otros comportamientos que puedan interrumpir el evento o molestar a los asistentes y al personal.
4. **Respeta el lugar.** Mantén limpio el recinto y evita jugar de formas que puedan dañar el lugar, los estadios o los Beys.
5. **Prioriza la equidad.** Haz tu mejor esfuerzo para asegurar que las reglas se cumplan siempre, tanto por ti como por tu oponente. No eludas las reglas intencionalmente; si no estás seguro de si algo es legal, pregunta a un juez.
6. **Sigue las instrucciones del personal del torneo.** Los organizadores del torneo y los jueces tienen la última palabra. Si no estás de acuerdo con una decisión, solicita una revisión con calma. Si crees que un juez u organizador del torneo tomó una decisión equivocada, puedes presentar un [informe de problemas del torneo](https://docs.google.com/forms/d/1G3mVApO_uzr9TrM7dwfMDFHNSCWLFU0p-5ZdJXySC_o/) (https://docs.google.com/forms/d/1G3mVApO_uzr9TrM7dwfMDFHNSCWLFU0p-5ZdJXySC_o/).

Grabación de Encuentros

1. Puedes grabar tus propios encuentros con el permiso del juez, siempre y cuando no interfiera con el encuentro.
2. Coloca tu equipo de cámara lejos del juez y del blader oponente.
3. Graba un video continuo para todo el encuentro. No inicies ni detengas la grabación durante el encuentro, ya que esto puede retrasar la finalización del mismo.
4. El material grabado por bladers o espectadores no será considerado por los jueces al tomar una decisión.
5. Los jueces pueden revocar el derecho de un blader a grabar encuentros en cualquier momento.

Descalificación

1. A discreción del organizador del torneo y del juez o jueces, puedes ser descalificado de un evento por cualquier motivo.

2. Si eres descalificado durante una partida, perderás la partida.
3. Los resultados de las rondas anteriores no serán modificados.
4. Si eres descalificado de un evento, pierdes cualquier posición y premio.
5. Si eres descalificado de un evento, puedes ser suspendido o vetado de asistir a futuros eventos.
6. Si crees que fuiste descalificado injustamente, puedes presentar un informe de problemas del torneo (https://docs.google.com/forms/d/1G3mVApO_uzr9TrM7dwfMDFHNSCWLFU0p-5ZdJXySC_o/).

Regulaciones de Equipo

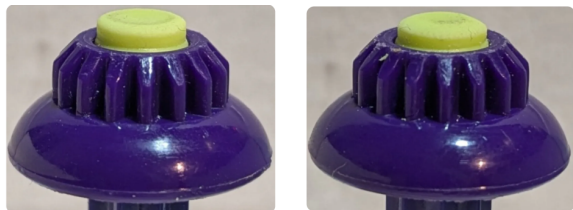
1. Solo se pueden utilizar piezas y lanzadores oficiales de Beyblade X producidos por Takara Tomy y Hasbro.
 - a. No se pueden utilizar piezas de generaciones anteriores de Beyblade.
 - b. Se permiten algunos accesorios de lanzador no oficiales y personalizados (ver: Regulaciones de Lanzadores).
2. Cualquier modificación del equipo más allá de lo explícitamente permitido en estas regulaciones está prohibida.
3. Cualquier modificación que pueda causar daño a un Bey o al estadio (incluyendo daños estéticos), o crear una ventaja injusta en la batalla, está prohibida incluso si dicha modificación parece estar permitida por las regulaciones.
4. Las piezas modificadas o no oficiales, incluso si parecen cumplir con estas regulaciones, pueden ser rechazadas a discreción del juez si este considera que existe la posibilidad de que interfieran con el juego justo y seguro de la partida. Prepárate para cambiar a piezas oficiales no modificadas si es necesario.
5. Las piezas compuestas por componentes individuales (como los ratchets) pueden ser desmontadas y vueltas a montar.
 - a. La pieza reensamblada debe coincidir idénticamente con la construcción y el rendimiento de una versión comercial de esa pieza.
 - b. Todos los componentes (incluidos los tornillos) deben ser oficiales, no estar modificados y no presentar daños.
 - c. Las piezas que deban dañarse para ser desmontadas (por ejemplo, piezas remachadas) no pueden ser desmontadas.
 - d. Se pueden reensamblar componentes de múltiples piezas diferentes entre sí.

Regulaciones de Bey

1. Las piezas no pueden pintarse, excepto por pequeñas marcas hechas con marcador o pintura fina. No se pueden utilizar capas de barniz transparente (clear coats).
2. Las marcas se pueden aplicar a:
 - a. Lock Chips: En el centro superior. Excluye los lock chips de metal.

- b. **Blades:** En la parte superior de los ganchos del lanzador y en el centro superior del chip de engranaje (gear chip).
 - c. **Ratchets:** En cualquier lugar de la parte inferior de la base del ratchet, excepto donde el bit lo toca.
 - d. **Bits:** La superficie superior del eje del bit.
3. Las calcomanías oficiales pueden usarse en sus ubicaciones oficiales indicadas en las instrucciones del producto.
4. Las calcomanías personalizadas o no oficiales pueden usarse únicamente en el chip de engranaje o en los chips de bloqueo CX básicos.
- a. Las calcomanías deben ser delgadas y planas, y no pueden contener imágenes ofensivas o inapropiadas.
 - b. No se pueden aplicar calcomanías personalizadas a los chips de bloqueo de metal.
5. Las calcomanías no pueden colocarse encima de otras calcomanías, excepto sobre aquellas que ya venían aplicadas al producto en su venta al por menor.
6. No se pueden utilizar piezas que se hayan desgastado fuera del juego normal.
- a. Se considera juego normal a las batallas en un estadio oficial con un máximo de otros 2 Beys.
 - b. No se pueden utilizar piezas que se hayan desgastado o dañado por el contacto con superficies u objetos que no sean un Bey o un estadio oficial.
7. No se pueden utilizar piezas que funcionen de forma atípica debido a un defecto de fabricación (como un bit fabricado con el nivel incorrecto de resistencia al estallido/burst).
8. Las piezas que estén *extremadamente desgastadas* no pueden utilizarse, incluso si el desgaste ocurrió por el juego normal.
- a. El *desgaste extremo* incluye cuando la forma o el rendimiento de una pieza han cambiado drásticamente respecto a su condición original, por ejemplo:
 - b. un bit afilado que se vuelve plano, o un bit plano que se vuelve redondo o afilado.
 - c. El desgaste extremo se determina a discreción del juez.
 - d. Los bits de goma (como el *RA/Rubber Accel*) se desgastan a un ritmo acelerado. Consulte el diagrama a continuación para determinar si un bit de goma está en condiciones legales.

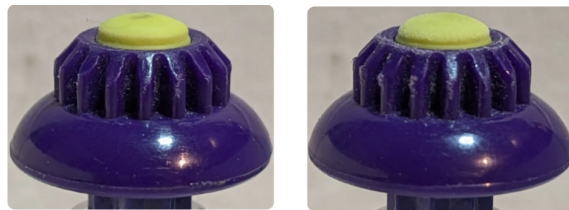
Desgaste Legal de RA



Los bordes se han vuelto algo redondeados, pero el centro de la punta permanece mayormente plano.

<https://worldbeyblade.org/Thread-Beyblade-X-Rules>

Desgaste Ilegal de RA



La punta se ha vuelto redondeada sin una superficie plana clara, y los bordes de la punta se han...

23/27

Hay una pared vertical clara en los lados de la punta.

reducido para que el plástico se convierta en un punto de contacto primario.

Regulaciones del Lanzador

1. Cualquier tipo de jalador (winder) puede ser usado con cualquier tipo de lanzador de jalador.
 - a. **Jaladores (Winders):** *Winder, Long Winder, Entry Winder y Dragon Winder*
 - b. **Lanzadores de jalador:** *Winder Launcher, Entry Launcher, Winder Launcher L, y Hold Launcher*
2. Los jaladores no pueden ser modificados de ninguna manera.
3. Solo se puede conectar un mango de lanzador (launcher grip) a un lanzador a la vez.
4. Los lanzadores, mangos de lanzador y accesorios pueden ser decorados con pintura y calcomanías.
 - a. La pintura o calcomanías aplicadas no deben afectar el rendimiento.
 - b. Los diseños no deben contener ninguna imagen ofensiva o inapropiada.

Accesorios No Oficiales para el Lanzador

1. Los mangos de lanzador y accesorios no oficiales y hechos a medida pueden ser utilizados principalmente por razones estéticas, ergonómicas y de accesibilidad.
2. Los accesorios no oficiales no deben:
 - a. modificar la función o el rendimiento del propio lanzador
 - b. estar alimentados electrónicamente
 - c. comunicar información (como el ángulo o la ubicación del lanzamiento)
 - d. interferir con el lanzamiento del oponente
 - e. correr el riesgo de contacto con el estadio (como accesorios colgantes)
 - f. estar sujetos de forma insegura o ser de otro modo peligrosos, según lo determine el juez
 - g. proporcionar una ventaja significativa en el juego, según lo determine el juez
3. Ejemplos de accesorios aceptables (no inclusivos):
 - a. mangos de lanzador personalizados con diseños únicos
 - b. réplicas de mangos de lanzador oficiales de generaciones anteriores de Beyblade (pero no sus accesorios)
 - c. accesorios personalizados para el *Beyblade X Launcher Grip* oficial que alteren su ergonomía
 - d. accesorios de mango para jaladores y lanzadores de cuerda (string launchers)

Piezas Prohibidas

Bits

1. MN/*Metal Needle*

- a. **Motivo:** Este bit daña frecuentemente los estadios con su punta de metal afilada.

Reglas Opcionales

Las reglas opcionales pueden usarse para modificar el conjunto de reglas principales anterior para crear diferentes experiencias de juego.

Cuando una regla opcional está en vigor, esta anula cualquier otra regla que la contradiga.

Las reglas opcionales son las únicas modificaciones a este conjunto de reglas que están permitidas en los eventos de la Liga Clasificada de la WBO.

1. Lista de deck registrado

- a. Los Bladers deben *registrar una lista de deck* para una o ambas etapas del torneo.
- b. Una lista de deck registrado es una lista de 3 Beys, incluyendo todas sus piezas por nombre.
- c. Debes usar únicamente los Beys registrados en tu lista de deck para la etapa designada del torneo.
- d. No puedes intercambiar piezas entre los Beys de tu lista de deck registrado;
- e. debes usar cada combinación tal como fue escrita al momento del registro.
- f. Sigue las instrucciones del organizador del torneo sobre cómo registrar tu lista de deck.

2. Deck lateral registrado

- a. Esta regla solo puede usarse junto con la regla opcional de *lista de deck registrado*.
- b. Al registrar un deck, los bladers también pueden registrar un *deck lateral* que incluya hasta 2 Beys adicionales.
- c. Los Beys registrados como deck lateral no pueden tener piezas repetidas dentro del mismo deck lateral.
- d. El deck lateral puede contener piezas que también estén incluidas en el deck principal, siempre y cuando el deck utilizado para cada partida no contenga piezas repetidas.

3. Final propio (Own finish)

- a. Cuando logras un *Xtreme finish* o un *over finish* contra un Bey que no tocó a tu Bey durante la batalla, se considera en su lugar un *final propio*.
- b. Cuando logras un *final propio* ganas 1 punto. Luego, se reinicia la batalla.
- c. Esta regla opcional puede aplicarse a etapas individuales del evento.

4. Final fuera de los límites (Out-of-bounds finish)

- a. Si el Bey oponente sale de la zona de batalla a través del área de lanzamiento y no puede regresar, en lugar de reiniciar la batalla, se considerará un *final fuera de los límites*.
- b. Tú inicias un *final fuera de los límites* cuando el Bey oponente sale de la zona de batalla a través del área de lanzamiento, y anotas cuando este no puede regresar a la zona de batalla.
- c. Un final fuera de los límites vale 1 o 2 puntos, según lo determine el organizador del torneo.

5. Se permiten Blades pintados

- a. Los Blades pueden decorarse con pintura siempre que no afecte el rendimiento y no se aplique en áreas del Blade que toquen otras partes del Bey ensamblado.
- b. Las partes metálicas de los Blades pueden teñirse siempre que puedan desmontarse y volver a montarse sin daños ni ninguna otra modificación. **Las piezas de plástico no deben teñirse, ya que puede provocar daños.**
- c. No se puede aplicar pintura a los chips de bloqueo metálicos como *Valkyrie* y *Emperor*.

6. Revelar y reordenar

- a. Una vez finalizada la comprobación del juez, cada blader revela su deck completo a su oponente.
- b. Después, cada blader puede reordenar su deck antes de jugar la primera batalla.

7. Intercambio de posiciones después de la batalla

- a. Después de cada batalla dentro de un set, los bladers intercambian sus posiciones de lanzamiento.
- b. En una batalla de contraataque, esto no se aplica si la siguiente batalla es una repetición.

8. El perdedor selecciona la posición después de la batalla

- a. Después de cada batalla dentro de un set, el perdedor de la batalla anterior elige su posición de lanzamiento.
- b. En una batalla de contraataque, esto no se aplica si la siguiente batalla es una repetición.

9. Prohibidos los componentes desmontados

- a. No se pueden utilizar piezas que hayan sido desmontadas de una forma no prevista por el fabricante (p. ej., quitando tornillos o separando ratchets).

10. Bit MN permitido

- a. Se puede utilizar el bit MN (Metal Needle).

11. Ajustar antes de presentar

- a. Los Beys deben ajustarse antes de ser presentados al oponente, y no pueden ajustarse después.

12. Sin reversa (solo Infinity Stadium)

- a. <https://worldbeyblade.org/Thread-Beyblade-X-Rules> Cuando un Bey sale de la zona de batalla y entra en la zona Xtreme o superior, el final se inicia y se puntúa en el momento en que la mayor parte del Bey entra en esa zona Xtreme o superior. 26/27

- b. Las paredes de los bolsillos que dividen las zonas Xtreme y Over se consideran parte de la zona de batalla. Si un Bey entra en este espacio entre zonas, no ocurre ni un final Xtreme ni un final Over.
13. Cuenta regresiva inversa de 3 segundos (solo Infinity Stadium)
- a. Cuando un Bey sale de la zona de batalla y entra en la zona Xtreme u Over, el juez comienza una cuenta regresiva de 3 segundos.
 - b. Si el Bey no regresa a la zona de batalla después de la cuenta regresiva de 3 segundos, se califica el final iniciado.

© worldbeyblade.org, Fighting Spirits Inc. 2026

World Beyblade Organization es un proyecto sin fines de lucro gestionado por fans, mantenido por Fighting Spirits Inc. y no está afiliado con TOMY, Hasbro, ADK Emotions u otros titulares oficiales de derechos de Beyblade.

Términos de Servicio (<https://worldbeyblade.org/pages.php?page=terms-of-service>)

Desarrollado por MyBB

Patrocinado por

**BEYS &
BRICKS**

(<https://beysandbricks.com>)