

この「ベイブレードエックス レギュレーション」はイベント・大会にご参加される皆様に適用されます。

※バトル・・・ベイブレードで勝ち負けが決まる最小単位のこと
 ※試合・・・何回かバトルを行い、勝者が決まるまでのこと

ベイブレードについて

- 1 利用できるベイブレード(以降ベイ)は2023年7月より日本国内で発売・配布された「ベイブレードエックス」シリーズのみです。それ以前のベイ、ランチャー、スタジアム、装飾品の使用はできません。
- 2 ベイチェックやバトルの勝敗等すべての判断はジャッジに従ってください。
- 3 不正改造、故意と判断される不正は失格となる場合があります。

ベイチェックに関して

- 1 「ベイブレードエックス」シリーズの純正パーツの組み替え改造のみ認められます。
- 2 本来使用すべきパーツを省くこと、本来の使用目的以外のパーツの組み合わせ・組み立て方は禁止です。
- 3 ベイの純正パーツを「分解」および「加工」する・それを使用することは禁止です。

※次のような塗装は原則禁止です。

○性能が変わる ○相手のベイ・スタジアムを傷つける、汚す ○各パーツの接触部分やランチャーに触れる部分への塗装

※次のようなシール貼り付けは原則禁止です。

- 公式から販売・配布されたものではないシールの貼り付け ○性能が変わる ○相手のベイ・スタジアムを傷つける、汚す
- 各パーツの接触部分やランチャーに触れる部分へのシール貼り付け ○切り抜き等加工したシールの貼り付け
- シールの重ね貼り (ただしユニークラインのギヤチップ等、商品・景品等の開封時点で既に貼られているシールの上には1枚のみシールを貼ることが可能です。)

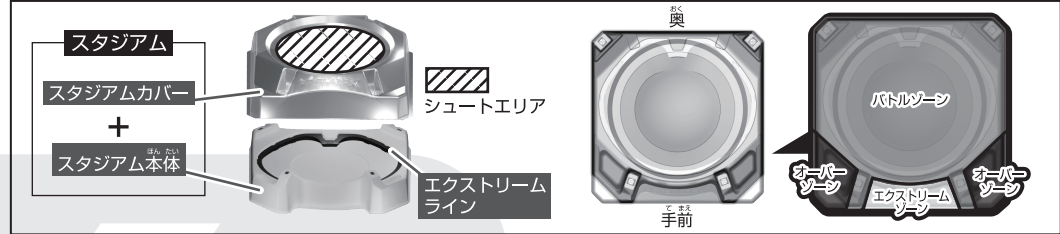
- 4 本来の性能が変化・増幅したパーツの使用は禁止です。
- 5 ベイの提示後、ジャッジの指示がない限り、ベイの変更をすることはできません。ベイの変更が認められた場合、両者ともベイを交換することができます。
- 6 ベイの提示後、ジャッジが対戦者のベイの「ブレード」「ラチェット」「ビット」をそれぞれ外し各パーツを確認し、組み立てずにベイを使用者に受け渡します。
- 7 ジャッジからベイを受け取った後に、使用者がベイを組み立て、対戦者同士がお互いのベイを確認し、その後お互いのベイを戻します。
- 8 対戦者からベイを戻された後に、パーツ組み立て向きに関して変更したい箇所がある場合、その場でジャッジに申し出た上で変更をすることができます。
- 9 バトル間でのベイの交換、パーツの交換はできません。試合が終了して対戦相手が変わった時はベイやパーツを交換できます。
- 10 ベイチェックに関して疑問があった場合は、その場で選手がジャッジに伝えてください。試合開始後や選手以外からの意見は認められません。

ランチャーチェックに関して(グリップ等も含む)

- 1 本来使用すべきパーツを省くこと、本来の使用目的以外のパーツの組み合わせは禁止です。
 - 2 ランチャー、グリップ等の純正パーツを「分解」および「加工」したものを使用することは禁止です。
- ※ランチャー、グリップ等への次のような塗装は原則禁止です。
- 性能が変わる ○相手のベイ・スタジアムを傷つける、汚す ○各パーツの接触部分やランチャーに触れる部分への塗装
- ※ランチャー、グリップ等への次のようなシール貼り付けは原則禁止です。
- 公式から販売・配布されたものではないシールの貼り付け ○性能が変わる ○相手のベイ・スタジアムを傷つける、汚す
- 各パーツの接触部分やランチャーに触れる部分へのシール貼り付け ○シールの重ね貼り ○切り抜き等加工したシールの貼り付け
- 3 本来の性能が変化・増幅したパーツの使用は禁止です。
 - 4 ランチャー、グリップ等を加工している、または故障しているとジャッジが判断した場合、そのパーツの使用は禁止です。
 - 5 ランチャー、グリップ等を交換した場合、ジャッジによりランチャーチェックを行います。
 - 6 ランチャー、グリップ等についた装飾物がバトルの妨げになる場合、外してもらうことがあります。

スタジアムについて

- 1 「ベイブレードエックス」シリーズのスタジアムのみ使用できます。
- 2 スタジアムは、スタジアム本体・スタジアムカバーで構成されています。
- 3 シュートエリアとは、スタジアムカバー中央の穴のことです。
- 4 エクストリームラインとは、スタジアム本体に固定されたレールパーツのことです。
- 5 オーバーゾーンとは、スタジアムの手前、左右2か所にあるポケットのことです。
- 6 エクストリームゾーンとは、スタジアムの手前中央にある穴のことです。
- 7 バトルゾーンとは、スタジアム本体のオーバーゾーン・エクストリームゾーン以外の部分のことです。



シュート方法

- 1 ベイをシュートさせる際はスタジアム本体から20cm以下の高さからシュートしてください。
- 2 シュートの構え等で相手の選手のシュートを妨害することは禁止です。いかなる場合も、シュート時に選手の体、ランチャー、装飾品等がスタジアムに触れることを禁止します。故意に触れたとジャッジが判断した場合は失格になります。
- 3 シュートポジション(レフトサイド、ライトサイド)をじゃんけん等公平な手段で決めてください。選んだシュートポジションはその試合の間は変更することができません。
- 4 「スリー、トゥー、ワン、ゴーシュート」の掛け声でシュートしてください。
- 5 シュートはシュートエリアを通過するようにシュートしてください。
- 6 ジャッジの「スリー、トゥー、ワン、ゴーシュート」の掛け声の内、「シュート」の掛け声の間にベイをシュートしてください。
- 7 ベイをスタジアムに接地させたままシュートしないでください。故意に触れたとジャッジが判断した場合は失格になります。



この「ベイブレードエックス レギュレーション」はイベント・大会にご参加される皆様に適用されます。

※バトル・・・ベイブレードで勝ち負けが決まる最小単位のこと
 ※試合・・・何回かバトルを行い、勝者が決まるまでのこと

バトルに関して

- ① シュートし終わった選手は一步後ろに下がってください。
- ② スタジアムをのぞき込まないでください。
- ③ シュート時にペイがランチャーから外れずシュートできない、またはジャッジが「スリー、トゥー、ワン、ゴーシュート」の掛け声を言い始めた後にペイが落ちてしまう、またはシュートエリア外にシュートし、スタジアム外やスタジアムカバーへ接触した場合はシュートミスとなります。
- ④ ジャッジによる「シュート」の掛け声を言い始める前のシュートはフライング、言い切った後のシュートは後出しとなります。
- ⑤ シュートミス、フライング、後出しはジャッジが判断し、該当選手を注意します。
- ⑥ 全てのペイがシュートエリアを通過し、スタジアムに触れた時点でバトル開始となります。スタジアムに触れる前にペイ同士が空中で接触した場合、パーツが外れた場合等、バトル開始にならなかった場合はそのバトルをやり直します。
- ⑦ バトルに関して疑問があった場合は、その場で選手がジャッジに伝えてください。次のバトル開始後や選手以外からの意見は認められません。
- ⑧ ジャッジが許可するまでスタジアムとスタジアム内のペイに触ることは禁止です。
- ⑨ 危険と思われるペイの使用・シュート方法等、公平な試合を妨げるような出来事が発生したとジャッジが判断した場合、そのバトルを中止しやり直します。

バトルの勝敗に関して

- ① 相手よりもバトルゾーンの中で回り続けたペイの勝利となります。
- ② 勝敗の決定、決まり手はジャッジに従ってください。

シュートミス、フライング、後出しがなくバトルを開始した場合の決まり手について 下記決まり手に応じたポイントを取得。4ポイントを先取にて試合に勝利。	獲得ポイント
エクストリームフィニッシュ 相手のペイ全体がエクストリームゾーンに入り、バトルゾーンに戻ってこれない状態。 ※ジャッジの判断による	3ポイント獲得
オーバーフィニッシュ 相手のペイ全体がオーバーゾーンに入り、バトルゾーンに戻ってこれない状態。 ※ジャッジの判断による	2ポイント獲得
バーストフィニッシュ 自分のペイより先に相手ペイのパーツが外れ、かつ分離した状態。 (ブレード、ラチェット、ビット等)	2ポイント獲得
スピニフィニッシュ 自分のペイよりも先にバトルゾーン内で、相手ペイの本来の回転方向の速度が0になった状態。	1ポイント獲得

- ③ 同時にエクストリームフィニッシュ、オーバーフィニッシュ、バーストフィニッシュ、スピニフィニッシュ等の決まり手がおきたとジャッジが判断した場合、引き分けとし再バトルとなります。
- ④ 複数の決まり手が同バトルで成立した場合、以下を発生タイミングとし、先に発生した決まり手にてバトルの勝ち負けを判断します。
 エクストリームフィニッシュ：ペイ全体がエクストリームゾーンに入った瞬間。
 オーバーフィニッシュ：ペイ全体がオーバーゾーンに入った瞬間。
 バーストフィニッシュ：ペイのパーツが外れ、かつ分離した瞬間。
 スピニフィニッシュ：ペイの本来の回転方向の速度が0になった瞬間。
- ⑤ ジャッジの勝敗宣告前に、スタジアム内にあるペイに触ってはいけません。触った場合、ジャッジの判断により、その試合が負けになります。
- ⑥ 悪質なバトル妨害は、ジャッジの判断で失格になります。
- ⑦ いかなる場合も、バトル中に選手の体、ランチャー、装飾品等がスタジアムに触れることを禁止します。
 故意に触れたとジャッジが判断した場合は失格になります。
 ※ただし、シュート後のストリングランチャーの持ち手やヒモがスタジアムに触れた時に限り、バトルに影響がないとジャッジが判断した場合は、この限りではありません。
- ⑧ 失格となった場合、いかなる理由であっても過去の対戦成績が覆ることはありません。発覚した時点で失格扱いとなります。

- オーバーゾーンやエクストリームゾーン以外の場所からスタジアム外にペイが出てバトルゾーンに戻ってこれない場合など、どの決まり手とも判断ができない時は、ジャッジの判断に従いそのバトルをやり直します。
- 大会によってルールが異なる場合はその大会の案内が優先される場合があります。
- 同じバトル内で、シュートミス、フライング、後出しを合計2回した時点で相手に1ポイントが入り、そのバトルをやり直します。
 ※ポイントが入った時点で、それまでのシュートミス、フライング、後出しは取り消します。
 ※ただし、同じバトル内で全ての選手が2回目となる行為を同時に行った場合は、2回目の行為は無効とし、全ての選手が1回目の行為を行った状態としてそのバトルをやり直します。

3on3 バトルの勝敗について

準備について

- ① 3個のペイをバトルさせる順番にデッキケースに入れてペイチェックを行います。
- ② 3個のペイの中に同じパーツは複数使用できません。色違いでも同じパーツとみなします。
- ③ 試合中にジャッジの許可無く3個のペイの順番や組み合わせを変更することはできません。
- ④ 3個のペイが用意できない場合、ジャッジより貸出ペイを1個受け取り、貸出ペイのみで全てのバトルを行います。

勝敗について

- ① 合計で4ポイント先取したプレーダーが勝利となります。
- ② バトルはお互いに決めた順番の番号同士で1バトルずつ行います。
- ③ 引き分けの場合、同じ番号のペイで再バトルとなります。
- ④ 3回のバトルで勝敗が決まらなかった場合は、再度バトルさせる順番を組み直して試合を続行します。

その他

- ① イベント・大会に参加した場合、その時点でレギュレーションを理解したものとします。
- ② 公平な試合を妨げるようなアドバイス、選手が萎縮するような過度な応援は禁止します。
- ③ 大会・イベント参加、観戦時における選手、観戦者、スタッフ、ジャッジ等への暴言や誹謗中傷等の行為は禁止します。
- ④ 周りの迷惑となるような行為、また、イベント・大会運営の妨げになるような行為は禁止します。
- ⑤ 大会・イベント参加時のプレーダーネームに、公序良俗に反する不適切な名前、個人情報特定できる名前(フルネーム)を使用することは禁止します。
- ⑥ 大会・イベントの様子などの動画や写真を動画配信サイトやSNSにて発信する際、選手、観戦者等の個人情報の特定や誹謗中傷に繋がりがかねない発信・行為は禁止します。
 ※万一、投稿内容(動画・画像を含む)に起因して第三者との紛争が生じた場合には、投稿者自身の責任と費用をもって解決するものとします。株式会社タカラトミーは、一切責任を負いかねますのでご了承ください。
- ⑦ レギュレーションを守って楽しくイベント・大会に参加しましょう。レギュレーションを守れない場合は失格となることがあります。
- ⑧ B4スタッフ、ジャッジの判断に従って「ベイブレードエックス」をご利用いただけない場合は、イベント・大会への参加をご遠慮いただくことがあります。

BATTLE BASE

NEXT

第4版 改定内容

ベイブレードについて

改定前

- ① 使用できるベイブレード (以降ベイ) は 2023 年 7 月より発売の「ベイブレードエックス」シリーズのみです。それ以前のベイ、ランチャー、スタジアム、装飾品の使用はできません。



改定後

- ① 使用できるベイブレード (以降ベイ) は 2023 年 7 月より日本国内で発売・配布された「ベイブレードエックス」シリーズのみです。それ以前のベイ、ランチャー、スタジアム、装飾品の使用はできません。

ベイチェックに関して

改定前

- ③ ベイの純正パーツを「分解」および「加工」する・それを使用することは禁止です。
- ※ 次のような塗装は原則禁止です。
 - 性能が変わる ○ 相手のベイ・スタジアムを傷つける、汚す ○ 各パーツの接触部分やランチャーに触れる部分への塗装
 - ※ 次のようなシール貼り付けは原則禁止です。
 - 公式から販売・配布されたものではないシールの貼り付け ○ 性能が変わる ○ 相手のベイ・スタジアムを傷つける、汚す
 - 各パーツの接触部分やランチャーに触れる部分へのシール貼り付け ○ シールの重ね貼り ○ 切り抜き等加工したシールの貼り付け



改定後

- ③ ベイの純正パーツを「分解」および「加工」する・それを使用することは禁止です。
- ※ 次のような塗装は原則禁止です。
 - 性能が変わる ○ 相手のベイ・スタジアムを傷つける、汚す ○ 各パーツの接触部分やランチャーに触れる部分への塗装
 - ※ 次のようなシール貼り付けは原則禁止です。
 - 公式から販売・配布されたものではないシールの貼り付け ○ 性能が変わる ○ 相手のベイ・スタジアムを傷つける、汚す
 - 各パーツの接触部分やランチャーに触れる部分へのシール貼り付け ○ 切り抜き等加工したシールの貼り付け
 - シールの重ね貼り (ただしユニークラインのギャチャップ等、商品・景品等の開封時点で既に貼られているシールの上には 1 枚のみシールを貼ることが可能です。)

改定前

- ④ 対戦者同士がお互いのベイを交換し、「ブレード」「ラチェット」「ビット」をそれぞれ外します。お互い各パーツを確認し、再度組み立てます。その後お互いのベイを戻します。
- ⑤ ジャッジが対戦者のベイの「ブレード」「ラチェット」「ビット」をそれぞれ外し各パーツを確認し、再度組み立てます。
- ⑥ バトル間でのベイの交換、パーツ組み替え (パーツ組み立て向きの変更等) はできません。試合が終了して対戦相手が変わった時はベイを交換できません。



改定後

- ④ ベイの提示後、ジャッジが対戦者のベイの「ブレード」「ラチェット」「ビット」をそれぞれ外し各パーツを確認し、組み立てずにベイを使用者に受け渡します。
- ⑤ ジャッジからベイを受け取った後に、使用者がベイを組み立て、対戦者同士がお互いのベイを確認し、その後お互いのベイを戻します。
- ⑥ 対戦者からベイを戻された後に、パーツ組み立て向きに関して変更したい箇所がある場合、その場でジャッジに申し出た上で変更をすることができます。
- ⑦ バトル間でのベイの交換、パーツの交換はできません。試合が終了して対戦相手が変わった時はベイやパーツを交換できます。

バトルに関して

改定前

- ⑧ 全てのベイがシュートエリアを通過し、スタジアムに触れた時点でバトル開始となります。スタジアムに触れる前にベイ同士がぶつかりバーストする等、バトル開始にならなかった場合はそのバトルをやり直します。



改定後

- ⑧ 全てのベイがシュートエリアを通過し、スタジアムに触れた時点でバトル開始となります。スタジアムに触れる前にベイ同士が空中で接触した場合、パーツが外れた場合等、バトル開始にならなかった場合はそのバトルをやり直します。