

メタルファイト ベイブレード レギュレーション

2012年1月現在

※バトルとは…ベイブレードで勝ち負けが決まる最小単位のことを言います。
※試合とは…何回かバトルを行い、次の勝ち上がり選手が決まるまでのことを言います。

TAKARA TOMY

ベイブレードについて

- 1 使用できるベイブレードは2008年8月より発売の「メタルファイト ベイブレードシリーズ」のみです。それ以前のベイブレードの使用はできません。
- 2 ただし、スーパーコントロールベイブレードシリーズは使用できません。

ベイブレードに關して

- 1 「メタルファイト ベイブレード」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は禁止です。
- 3 ベイブレードのパーツを故意に削ったり、重りを入れたりすることは禁止です。発覚した時点で他のベイブレードと交換してもらいます。
- 4 故意に削った場合でなくても、パーツの性能が変化・増幅し、バトルに使用すると危険であるとジャッジが判断したものは、その時点で他のベイブレードと交換してもらいます。
- 5 ベイを提示した後、ジャッジの指示がない限り、ベイを変更することはできません。
- 6 ベイブレードにメッキ加工することは禁止です。マジックなどで色をつけるのは問題ないですが、それにより、本来の性能が変わるようなものは使用できません。ジャッジが判断した時点で他のベイブレードと交換してもらいます。
※月刊コロコロコミック2011年2月号に付属している「ハードロックステッカー」はメタルウィールの「ヘル」、クリアウィールの「ケルベクス」、トラックの「BD145」にのみ使用できます。その他のパーツに使用することはできません。また、複数枚重ねて使用することはできません。
- 7 相手のベイブレードがおかしいと思った時点でおかしいと思われる箇所を選手自身がジャッジに伝えてください。次のバトル開始後の意見は認められません。
- 8 ジャッジが「分解し確認する必要がある」と判断した場合のみ、ベイ本体をパーツに分解してもらい、確認することがあります。
- 9 ジャッジがベイブレードの分解を求めたときのみ、本人に速やかに分解してもらい、ジャッジが内部を確認します。
分解不可能な場合は公正を期するため、使用を認められません。別のベイブレードと交換してもらう可能性があります。
- 10 ベイチェック後から次の対戦相手に変わるまではパーツの組み替えはできません。ただし、モードチェンジできるパーツを使用している場合はモードチェンジをすることは可能です。※モードチェンジする場合は対戦前にジャッジが確認します。
- 11 2名以上がモードチェンジをする場合は、モードチェンジ後、同時に提出していただき、対戦前にジャッジが確認します。

ランチャーチェンジに關して

- 1 本来使用すべきパーツを省くことは禁止です。
- 2 ランチャーをばらして、ギアを変えたり、ヒモを長くしたりなど、回転力・回転方向を変えることは禁止です。
- 3 故障したランチャー、故障した箇所を自分で直したランチャー等、ジャッジが危険と判断したものは使用できません。
- 4 ベイブレードの回転方向と異なる回転方向のランチャーは使用できません。
- 5 グリップについている裝飾物などが相手のシュートの妨げになる場合、はずしてもらったことがあります。
- 6 ヒモの先のグリップ(指を掛ける部分)を短く切ったり、削ることは禁止です。また、グリップ(指を掛ける部分)にテープ等を着ける場合ジャッジが危険とみなしたら使用できません。
- 7 グラビティペルセウス(メタルウィール：グラビティ、クリアウィール：ペルセウス)ヴァリアレス(4Dメタルウィール：ヴァリアレス)を使用する際、右回転ランチャーと左回転ランチャーの両方、もしくは両回転ランチャー(ペイルランチャーLR、デジタルパワーランチャー)をバトルの場に所持している場合、1バトル毎に左右の回転方向を変えることができます。
- 8 ペイルランチャーLR、またはデジタルパワーランチャーを使用した場合でも対戦相手が変わるまで、ベイブレードを交換することはできません。

シュート方法

- 1 ベイブレードをシュートさせる際はスタジアムから30cm以下の高さからシュートしてください。
- 2 シュートの構えなどで相手の選手のシュートを妨害しないようにしてください。
- 3 「スリー、ツー、ワン、ゴーシュート」の掛け声でシュートしてください。
- 4 シュートはスタジアムフェンスの内側の部分にシュートをしてください。
- 5 ベイブレードをスタジアムに接地したままシュートをしないでください。
- 6 シュート方法に疑問があった場合は、その場でジャッジに伝えてください。バトル終了後の意見は認められません。
- 7 危険と思われるシュート方法はジャッジより注意させていただきます。
- 8 シュート直後にペイルランチャーのヒモがベイブレード本体にあたり、その他公平な試合を妨げるような出来事が起こった時は、ジャッジの判断によりバトルを中止し、そのバトルをやり直します。また、公平な試合を妨げるような行為を2度行った時点で失格となります。

バトルに關して

- 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 後出し、フライングはジャッジの判断に従ってください。ジャッジから2度注意を受けると失格になります。
- 4 ジャッジの勝敗宣告前に、オーバーフェンス内にあるベイに触ってはいけません。触った場合、そのバトルが負けになります。
- 5 バトルに關して疑問があった場合は、その場でジャッジに伝えてください。次のバトル開始後の意見は認められません。
- 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 ベイの提示後にベイを交換する場合、両者ともベイを交換することができます。
- 8 バトルが終了して対戦相手が変わった時はベイブレードを交換できます。
- 9 3人バトル対戦中に、最後2体のベイブレードが残り、引き分けて終わった時は、残った2人で再戦となります。
- 10 3人バトル対戦中に、1体がスリープアウトになった時や、アルティメットベイ太スタジアムに付属のプロトタイプネメシスがスリープアウトになった時は、そのベイブレードはスタジアムから取り除かず、障害物としてバトルが終わるまでそのままにしておきます。

3デッキバトルに關して

- 1 3つのベイブレードの中で同じウィール、メタルウィールを使用してはいけません。3つのベイの中でフェイス、クリアウィール、トラック、ボトムは同じ種類のものを使用することができます。ただし、対戦中に3つのベイを分解することはできません。
※同じ名称のウィール、メタルウィールは、色等が異なっても3デッキ内で使用することはできません。
- 2 対戦方法はポイント制バトルです。先に規定ポイントを獲得した方の勝利となります。
- 3 1バトル毎にベイは変えていきますが、3つのベイ同士が戦っても決着がつかない場合、使ったベイの使用順序を再度決め直し勝負します。
- 4 もし3つのベイを持っていない、もしくは破損の為使用できなくなった場合、大会運営側が用意したベイブレードを使用してもらいます。ただし改造はできません。
- 5 デッキを提示した後は、ジャッジの指示がない限り、ベイを変更することはできません。

バトルの勝敗に關して

- 1 勝敗の決定はジャッジに従ってください。
- 2 相手よりも長くスタジアムの中で回り続けた方が勝者となります。
- 3 シュート時にベイブレードがランチャーから外れず、リリースできない場合、シュートミスとなります。
- 4 ジャッジがシュートミス、フライング、後出しと判断した場合、すぐに試合を止め該当選手を注意します。
- 5 1試合中に、シュートミス、フライング、後出しのうち、同じ行為を2回行った場合、失格となります。
※ただし、同じバトル内の全ての選手が2回自となる行為を同時に行った場合は、そのバトルをやり直します。
- 6 同時にスタジアムアウトまたはスリープアウトするなどの事象がおきたとジャッジが判断した場合、引分けとし再バトルとなります。
- 7 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事はございません。
発覚した時点で失格扱いとさせていただきます。

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、勝敗が決まるパターンは3種類あります。

スタジアムアウト	相手のベイブレードをスタジアムの外へはじき出す。 ※一度スタジアムから出てオーバーフェンスに当たって戻って来ても負けになります。 ※ランチャーからベイが離れた後、一度でもベイブレード同士が当たり、スタジアムアウトになります。	勝者2ポイント獲得
スリープアウト	スタジアム上でどちらかのベイブレードの回転が止まる。 ※「止まる」の判断基準：本来の回転方向の速度が0になった時点。	勝者1ポイント獲得
自滅	スタジアム内のベイブレードに一度も当たらずにスタジアムの外に出る。 ベイブレードがバトル中に分解・破損してしまう。	

スタジアムについて

スタジアムとは、スタジアム本体全部になります。



このような部分もスタジアムとなります。
※この部分に、シュートすることは禁止です。

シュートはスロープ部分に行ってください。
スロープ以外のスタジアム内にシュートした場合は、シュートミスとなります。

シュートする際、スタジアム中央の青いスピンスポット上の領域に構えてはいけません。ジャッジが領域内であると判断した場合、シュートミスとなります。

その他

- 1 大会に出場した時点で、選手自身がレギュレーションを理解したものとします。
- 2 レギュレーションを守って楽しく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場合があります。

プレーダーのマナー

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行わないようにしましょう。
回りの選手の迷惑となるような行為、またはイベント運営の妨げになるような行為は行わないようにしましょう。