

ベイブレードについて

- 1 使用できるベイブレード (以降ベィ) 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。それ以前のベィ、ランチャー、スタジアム、装飾品の使用はできません。
- 2 「殿堂入りパーツ」はベィを 1 つのみ使用する試合では使用できません。3on3 バトルやチーム戦等、複数のベィを使用する試合では使用可能です。
- 3 ベィ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。
- 4 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。

ベィチェックに関して

- 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 ベィの純正パーツを「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 ○相手のベィ・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
- 第三者の知的財産権、名誉、信用、肖像、プライバシー等の権利を侵害する・しうるとジャッジが判断したもの
- 公序良俗に反する内容にあたとジャッジが判断したもの

※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 ○相手のベィ・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。)

※禁止事項に抵触しない範囲で各パーツの 〇 の場所に は 塗装が可能です。



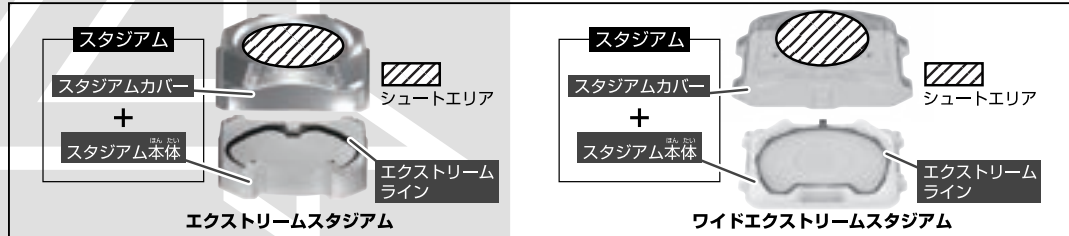
- 4 本来の性能が変化・増幅したパーツの使用は禁止です。
- 5 ベィの提示後、ジャッジの指示がない限り、ベィの変更をすることはできません。ベィの変更が認められた場合、両者ともベィを交換することができます。
- 6 ベィの提示後、ジャッジが対戦者のベィの「ブレード」「ロックチップ」「メインブレード」「アシストブレード」「ラチェット」「ビット」をそれぞれ外し各パーツを確認し、組み立てずにベィを使用者に受け渡します。
- 7 対戦者同士が相手にはベィを渡さずお互いのベィの表裏を見せ合い、確認します。
- 8 モードチェンジができるパーツのモード切り替えや、ラチェット等のパーツ組み立て向きの変更はお互いにベィを見せ合った後に、その場でジャッジに申し出た上でバトル毎に可能です。
尚、ベィの分離を伴うこれらの行為はジャッジが定めた時間内で行うようにしてください。
- 9 シュート後に変形し、バトル後元に戻せるパーツは元の状態に戻してからシュートを行うようにしてください。
- 10 バトル間でのベィの交換、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ィやパーツを交換できます。
- 11 ベィ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 ○相手のベィ・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
○第三者の知的財産権、名誉、信用、肖像、プライバシー等の権利を侵害する・しうるとジャッジが判断したもの
○公序良俗に反する内容にあたとジャッジが判断したもの
※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 ○相手のベィ・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
※次のようなバトルバースートの使用は原則禁止です。
○第三者の知的財産権、名誉、信用、肖像、プライバシー等の権利を侵害する・しうるとジャッジが判断したもの
○公序良俗に反する内容にあたとジャッジが判断したもの
- 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、グリップ等についての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。



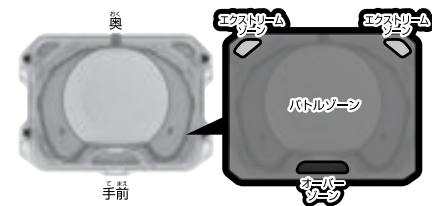
エクストリームスタジアムについて

- 1 オーバーゾーンとは、エクストリームスタジアムの手前、左右 2 か所にあるポケットのことです。
- 2 エクストリームゾーンとは、エクストリームスタジアムの手前中央にある穴のことです。
- 3 バトルゾーンとは、エクストリーム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。



ワイドエクストリームスタジアムについて

- 1 オーバーゾーンとは、ワイドエクストリームスタジアムの手前中央にある穴のことです。
- 2 エクストリームゾーンとは、ワイドエクストリームスタジアムの奥、左右 2 か所にある穴のことです。
- 3 バトルゾーンとは、ワイドエクストリーム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ペイをシュートす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シュートポジション(レフトポジション、ライトポジション、センターポジション)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えることができません。
- ③シュートの構えは選んだシュートポジション内に自身のペイの一部が入っている状態で原則行ってください。
ただしお互いのシュートの構えて、相手のシュートや構えが妨害されていないとジャッジが判断した場合はその限りではありません。
- ④シュートの構え等で相手の選手のシュートや構え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、装飾品等が相手の選手やスタジアムに触れることを禁止します。
自身のシュートポジションに相手の手や腕、ランチャー本体、装飾品等が入っており、自身のシュートや構えが妨害されている場合はジャッジに申し出ることができます。
ジャッジが妨害していると判断した場合、シュートの構えを変更し、バトルを始めます。
故意に相手の選手やスタジアムに触れたとジャッジが判断した場合は失格になります。

- ⑤「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。
- ⑥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。
- ⑦ジャッジの「スリー、ツー、ワン、ゴーシュート」の掛け声の内、「シュート」の掛け声の間にペイをシュートしてください。
- ⑧ペ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。

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、ツー、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。

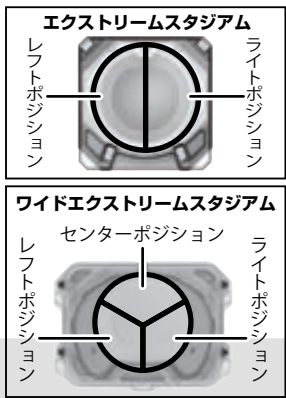
エクストリームフィニッシュ 相手のペイ全体がエクストリームゾーンに入り、バトルゾーンに戻ってこれない状態。
※ジャッジの判断による

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

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、ロックチップ、メインブレード、アシストブレード、ラチェット、ビット等)

スピンフィニッシュ 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。

- 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、スピン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。
スピンフィニッシュ：ペイの本来の回転方向の速度が0になった瞬間。
 - ⑤エクストリームゾーン、オーバーゾーンに一度入った、またはスタジアム外に一度出たペイ全体が回転を維持したまま、バトルゾーンに戻ってきた場合リバースとなり、エクストリームフィニッシュ、オーバーフィニッシュ、やり直しの発生は取り消され、バトルを続行します。
 - ⑥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。
 - ⑦悪質なバトル妨害は、ジャッジの判断で失格になります。
 - ⑧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。
 - ⑨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、後出しは取り消されます。
※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。

3人バトルの勝敗について

バトルの勝敗について

- ①3人でバトルをし、最後まで勝ち残った1人が勝利となります。
- ②勝ち残る1人が決まるまで、スタジアム内の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。
その試合はシュートポジションや取得したポイントの変更はせず、負けになった選手以外で試合を継続します。
- ③既にスピンフィニッシュが発生・成立しているペイが、他のペイに触れたことでバーストした場合等、1つのペイに対して複数の決まり手が同バトルで成立した場合、先に発生した決まり手にて勝ち負けを判断します。
- ④同じバトル内で、1人の選手がシュートミス、フライング、後出しを合計2回行った時点で、シュートポジションの変更はせず、該当選手を除いた2人の選手でそのバトルをやり直します。そのバトルの終了後、試合の決着がついていない場合は3人の選手でバトルを継続します。
※シュートミス、フライング、後出しにより1人の選手が除かれた状態でのバトルにおいて、同じバトル内で、1人の選手がシュートミス、フライング、後出しを合計2回行った時点で相手選手に1ポイントが入り、次のバトルにうつります。
※試合開始時点でワイドエクストリームスタジアムを用いて2人の選手で試合をしている場合は、同じバトル内で1人の選手がシュートミス、フライング、後出しを合計2回行った時点で相手選手に1ポイントが入り、そのバトルをやり直します。
- ⑤同じバトル内で、2人の選手がシュートミス、フライング、後出しを合計2回、同時に行った時点で他の1人の選手に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、後出しは取り消されます。
※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。

試合の勝敗について

3人でバトルをし、最後まで勝ち残った1人に他の2人の決まり手によるポイントがすべて入ります。
合計で5ポイント先取した選手の勝利となります。

5ポイント制

2勝先取制

3人でバトルをし、最後まで勝ち残った1人が決まり手を問わず、1勝となります。
先に2勝した選手の勝利となります。
相手のシュートミス、フライング、後出しでポイントを獲得した場合も1勝となります。

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。(カスタムラインのロックチップは除く)
- 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。

チーム戦の勝敗について

準備について

- ① 大会ルールで指定された人数 1 組のチームを作ります。指定された人数以外のチームでは参加できません。
- ② 人数分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。
- ③ 使用する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。(カスタムラインのロックチップは除く)
- ④ チームでシュートする順番を決めてください。
- ⑤ 試合中にジャッジの許可なくペイの順番や組み合わせ、シュートの順番、チームメンバーを変更することはできません。
- ⑥ 人数分のペイが用意できない場合、ジャッジより貸出ペイを受け取り、チームメンバー全員が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 試合は勝ち抜き戦で行います。
- ② 各バトルは 2 ポイント先取制で行います。
- ③ 勝ったプレーダーはそのまま次のバトルを行い、負けたプレーダーは次のプレーダーに交代します。
- ④ 先に相手のチームのプレーダーを全員倒したチームが勝利となります。
- ⑤ 決着がつき、対戦相手が変わった場合、それまでに獲得していたポイントは引き継がれません。
(例：1人自同士が2-1で決着となった場合、両チームともに1人目が獲得していたポイントは2人目に引き継がれず、0-0の状態からバトルが始まります。)

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、個人情報等を特定できる名前(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。
※方一、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「バ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。

第 8 版 改定内容

ペイチェックに関して

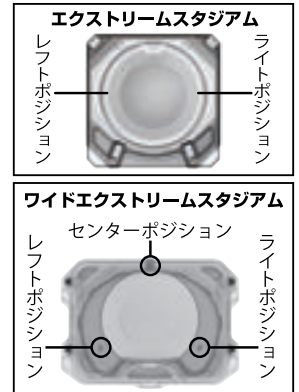
追加

- ⑨ シュート後に変形し、バトル後元に戻るパーツは元の状態に戻してからシュートを行うようにしてください。

シュート方法

改定前

- ① ペイをシュートす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(レフトポジション、ライトポジション、センターポジション)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えることができません。
- ④ 「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。
- 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、ツー、ワン、ゴーシュート」の掛け声の内、「シュート」の掛け声の間にペイをシュートしてください。
- ⑦ ペ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。



改定後

- ① ペイをシュートす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 シュートポジション(レフトポジション、ライトポジション、センターポジション)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えることができません。
- ③ シュートの構えは選んだシュートポジション内に自身のペイの一部が入っている状態で原則行ってください。
ただしお互いのシュートの構えで、相手のシュートや構えが妨害されていないとジャッジが判断した場合はその限りではありません。
- ④ シュートの構え等で相手の選手のシュートや構え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、装飾品等が相手の選手やスタジアムに触れることを禁止します。
自身のシュートポジションに相手の手や腕、ランチャー本体、装飾品等が入っており、自身のシュートや構えが妨害されている場合はジャッジに申し出ることができます。
ジャッジが妨害していると判断した場合、シュートの構えを変更し、バトルを始めます。
故意に相手の選手やスタジアムに触れたとジャッジが判断した場合は失格になります。
- ⑤ 「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。
- ⑥ 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。
- ⑦ ジャッジの「スリー、ツー、ワン、ゴーシュート」の掛け声の内、「シュート」の掛け声の間にペイをシュートしてください。
- ⑧ ペ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。

