

この「ベイブレードバースト 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。

ベイブレードについて

- 1 使用できるベイブレードは2015年7月より発売の「ベイブレードバースト」シリーズのみです(殿堂入りベイを除く)。それ以前のベイブレード、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

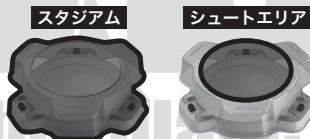
- 1 「ベイブレードバースト」の純正パーツの組み替え改造のみ認められます。
- 2 本来使用すべきパーツを省くこと、本来の使用目的以外のパーツの組み合わせは禁止です。
- 3 ベイブレードの純正パーツを「分解」および「加工」する・それを使用することは禁止です。
 ※次のような塗装・シール貼り付けは原則禁止です。
 ○性能が変わる ○相手のベイスタジアムを傷つける、汚す ○各パーツの接触部分やランチャーに触れる部分への塗装・シール貼り付け ○シールの重ね貼り
- 4 性能が変化・増幅したパーツの使用は禁止です。
- 5 ベイの提示後、ジャッジの指示がない限り、ベイの変更をすることはできません。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 対戦者同士がお互いのベイを交換し、「レイヤー」「ディスク」「ドライバー」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。
- 7 ジャッジが対戦者のベイの「レイヤー」「ディスク」「ドライバー」をそれぞれ外し各パーツを確認し、再度組み立てます。
- 8 バトル間でのベイの交換、パーツ組み替えはできません。試合が終了して対戦相手が変わった時はベイブレードを交換できます。
- 9 モードチェンジ等ができるパーツの切り替えやフレーム・レベルチップの着脱はバトル毎に可能です。
 尚、ベイ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。

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 ランチャーの純正パーツを「分解」及び「加工」したものを使用することは禁止です。
- 3 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、そのランチャーの使用は禁止です。
- 5 ランチャーを交換した場合、ジャッジによりランチャーチェックを行います。
- 6 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 「ベイブレードバースト」のスタジアムのみ使用できます。
- 2 スタジアムとは、スタジアム本体全体のことです。
- 3 シュートエリアとは、スタジアムのフェンスに囲まれた円の中のことです。



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。
- 3 「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。
- 4 シュートはシュートエリアの内側にシュートしてください。
- 5 ベイブレードをスタジアムに接地させたままシュートをしないでください。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 シュート時にベイブレードがランチャーから外れずシュートできない、または構えた後にベイが落ちてしまった場合、シュートエリア外にシュートしてしまった場合はシュートミスとなります。
- 4 ジャッジによるかけ声を言い切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。バトル開始にならなかった場合、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ベイに触れることは禁止です。
- 9 危険と思われるベイの使用・シュート方法、またその他公平な試合を妨げるような出来事(フレームがバトル中に外れる等)、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 勝敗の決定、決まり手はジャッジに従ってください。
- 2 相手よりもスタジアムの中で回り続けたベイの勝利となります。
- 3 同時にオーバーフィニッシュ、スピニフィニッシュ、バーストフィニッシュ等の事象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 ジャッジの勝敗宣告前に、スタジアム内にあるベ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。
- 5 悪質なバトル妨害は、ジャッジの判断で失格になります。
- 6 選手の体、ベイ、ランチャー、装飾品等がいかなる場合も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、シュート後のベイランチャーの持ち手や紐がスタジアムに触れた場合に限り、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。
- 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ことはありません。発覚した時点で失格扱いとなります。

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。3ポイントを先取にて試合に勝利。

ポイント	獲得ポイント
バーストフィニッシュ	2ポイント獲得
オーバーフィニッシュ	1ポイント獲得
スピニフィニッシュ	1ポイント獲得

- 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、次のバトルに移ります。
 ※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。

3人対戦について

- 1 3人対戦を行う場合はベイスタジアム ワイドタイプを使用してください。
- 2 3人対戦は最後までスタジアム上で回り続けたベイが勝利となります。
- 3 バトルの勝者が決まるまでベイブレードやパーツに触れてはいけません。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。また、そのバトルのやり直しについてはジャッジが判断します。
- 4 勝者が決まらなかった場合は3人でバトルをやり直します。
- 5 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回した時点で負けとなり、その試合に参加することができません。



3on3 バトルについて

準備について

- 1 3個のベイをバトルさせる順番に3on3バトルケースに入れてベイチェックを行います。
- 2 3個のベイの中に同じパーツは複数使用できません(ゴッドチップ・レベルチップは除く)。
- 3 試合中にジャッジの許可無く3つのベ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個のベイが用意出来無い場合、ジャッジより貸出ベイを1個受け取り、貸出ベ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3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、同じ番号のベ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 周りの迷惑となるような行為、また、イベント運営の妨げになるような行為は禁止します。
- 4 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。
- 5 wbb.aスタッフ、ジャッジの判断に従って「ベイブレードバースト」をご利用いただけない場合は、ペイアカウントの利用停止・削除やイベント・大会への参加をご遠慮いただくことがあります。