

Regolamento di gioco

Come si gioca una battaglia, dal controllo del bey all'esito

Le regole ufficiali Beyblade X - bey ammessi, controlli, lancio, battaglia, esito - nella forma in cui valgono ai tornei della lega.

Basato sulle Beyblade X Regulations (Asia ver.), 12ª edizione - marzo 2026. Documento generato dall'app il 4 ottobre 2026.

I bey ammessi

- 1. Si gioca solo con la serie BEYBLADE X, quella distribuita da luglio 2023 in poi.**
Bey, lanciatori, arene e attrezzi delle serie precedenti non sono ammessi.
- 2. Ogni decisione sul controllo dei bey e sull'esito di una battaglia segue quello che dice il judge.**
- 3. Modifiche non autorizzate e imbrogli ritenuti intenzionali portano alla squalifica.**

Il controllo dei bey

PARTI E PERSONALIZZAZIONE

- 1. E' possibile personalizzare i bey solo con parti ufficiali della serie Beyblade X.**
- 2. Non si omettono parti che devono esserci, né si combinano in modi diversi dal loro uso previsto.**
- 3. Smontare o modificare le parti ufficiali, e usare parti così ottenute, è PERMESSO.**
- 4. Sono vietate le parti la cui prestazione originale è stata alterata o potenziata.**

VERNICE E ADESIVI

- 1. La vernice è ammessa solo sulle superfici consentite di blade, ratchet e bit.**
Mai dove cambia la prestazione, danneggia o sporca bey e arena dell'avversario, copre i punti di contatto con il lanciatore, o dove il judge riconosce una violazione di diritti altrui o del buon costume.
- 2. Sono vietati gli adesivi che cambiano la prestazione e quelli sui punti di contatto con il lanciatore.**

La regola generale è una sola: il bey deve restare riconoscibile e rendere come è uscito dalla scatola.

COME SI SVOLGE IL CONTROLLO

- 1. Dopo aver presentato il bey non lo si cambia più, salvo che lo dica il judge.**
Se il cambio viene concesso, possono cambiare entrambi i giocatori.
- 2. Il judge può smontare lock chip, main blade, over blade, metal blade, assist blade, ratchet e bit, controlla ogni pezzo e restituisce il bey senza rimontarlo.**
Sarà cura del giocatore rimontare correttamente il bey dopo il controllo in modo tale da non sentirsi penalizzato durante la battaglia.
- 3. I giocatori si mostrano fronte e retro del proprio bey senza consegnarlo all'avversario.**
- 4. Mode change e orientamento delle parti - per esempio il ratchet - si cambiano a ogni battaglia, dopo essersi mostrati i bey e averlo chiesto al judge.**
- 5. Un bey che si trasforma durante il lancio va riportato alla forma di partenza prima del lancio successivo.**
- 6. Fra una battaglia e l'altra non si scambiano bey o parti. A match finito e avversario nuovo, sì.**
- 7. Le domande sul controllo si fanno al judge sul momento.**
A match iniziato, o se arrivano da chi non sta giocando, non vengono accolte.

I lanciatori, i grip e gli accessori

- 1. I lanciatori devono essere originali Hasbro o Takara Tomy.**
Repliche, stampe in 3D e pezzi di provenienza non ufficiale non passano il controllo.
- 2. La manutenzione dei lanciatori winder e string con lubrificante è ammessa.**
A patto che il lanciatore non sia grondante di prodotto: se cola, o sporca l'arena e il materiale dell'avversario, il judge lo ferma.
- 3. Lanciatori modificati non sono ammessi, come le parti la cui prestazione originale è stata alterata o potenziata.**
- 4. Vernice e adesivi seguono le stesse regole dei bey.**
Niente che cambi la prestazione, danneggi o sporchi il materiale dell'avversario, copra i punti di contatto o violi diritti altrui e buon costume.
- 5. Il Battle Pass Sheet non può contenere ciò che viola diritti di terzi o il buon costume.**
- 6. Se il judge ritiene un lanciatore, un grip o una parte modificata o difettosa, ne vieta l'uso.**
- 7. Se si sostituisce un lanciatore, un grip o una qualsiasi parte, il judge rifà il controllo.**
- 8. Le decorazioni che interferiscono con la battaglia vanno tolte su richiesta del judge.**

L'arena

1. **Si gioca solo su arene della serie Beyblade X.**
2. **Un'arena è fatta di corpo (stadium body) e guscio (stadium cover).**
3. **La shoot area è il foro al centro del guscio: il bey deve passare di lì.**
4. **La Xtreme Line è il binario fissato al corpo dell'arena.**
5. **L'arena deve stare su un supporto alto 60 cm, con una tolleranza di 5 cm.**
 È l'altezza a cui si gioca in lega: la stessa per tutti i tavoli della giornata. (ove possibile)

LE ZONE, ARENA PER ARENA

1. **Xtreme Stadium**
 Over Zone: le due tasche davanti, a sinistra e a destra. Xtreme Zone: il foro al centro, davanti. Battle Zone: tutto il resto.
2. **Wide Xtreme Stadium**
 Over Zone: il foro al centro, davanti. Xtreme Zone: i due fori dietro, a sinistra e a destra. Battle Zone: tutto il resto.
3. **Infinity Stadium**
 Over Zone: le tasche ai quattro angoli, davanti e dietro. Xtreme Zone: i due fori centrali, davanti e dietro. Battle Zone: tutto il resto.

Over Zone e Xtreme Zone sono i punti da cui un bey esce dal gioco; la Battle Zone è tutto il resto del corpo dell'arena, cioè dove la battaglia conta.

Il lancio

- 1. Si lancia da non più di 20 cm sopra il corpo dell'arena.**
- 2. La posizione di lancio - sinistra, destra o centro - si decide in modo equo tramite il lancio della moneta sull'app.**
- 3. Ci si prepara a lanciare con una parte del bey dentro la propria posizione di lancio.**
Il judge può derogare quando la postura non interferisce con il lancio o la preparazione dell'avversario.
- 4. La postura si prepara dentro l'area tratteggiata; sulla Wide Xtreme Stadium ci si mette davanti al segno della propria posizione.**
- 5. Una volta partito il conto, nessuno dei due giocatori cambia posizione.**
- 6. Il via è "Tre, due, uno, pronti, lancio": si lancia sulla parola "lancio".**
- 7. Il bey deve passare attraverso la shoot area.**
- 8. È vietato disturbare il lancio o la postura dell'avversario.**
Durante il lancio nessuna parte del corpo, del lanciatore o degli accessori tocca l'avversario o l'arena. Se è l'avversario a invadere la tua posizione lo segnali al judge: verificata l'interferenza le posture si correggono e si comincia. Il contatto ritenuto volontario porta alla squalifica.
- 9. Non si lancia tenendo il bey appoggiato dentro l'arena: se il judge ritiene il contatto intenzionale, è squalifica.**

La battaglia

1. **È errore di lancio il bey che non si stacca dal lanciatore, quello che cade dopo il "lancio" e quello lanciato fuori dalla shoot area che tocca l'esterno dell'arena o il guscio.**
2. **È lancio anticipato quello che parte prima del "lancio", ritardato quello che parte a chiamata finita.**
3. **Errori, anticipi e ritardi li dichiara il judge, che richiama il giocatore.**
4. **La battaglia comincia quando tutti i bey sono passati per la shoot area e hanno toccato l'arena.**
Se i bey si scontrano in aria prima di toccare l'arena, o se una parte si stacca prima dell'inizio, il lancio si ripete.
5. **Il contatto aereo comporta sempre la ripetizione del lancio.**
Se il judge ritiene che uno dei due giocatori lo provochi volontariamente due volte di fila, a quel giocatore viene attribuito un fallo; se gli episodi continuano, viene assegnato un punto che va all'avversario.
6. **Non si toccano l'arena e i bey al suo interno finché il judge non lo consente.**
7. **Toccare il guscio dell'arena provocandone uno spostamento EVIDENTE è fallo.**
8. **Se il judge ritiene pericoloso il modo di usare o lanciare il bey, o se succede qualcosa che rompe il fair play, ferma la battaglia e la fa ripetere.**
9. **Le domande sulla battaglia si fanno al judge sul momento.**
A battaglia successiva iniziata, o se arrivano da chi non sta giocando, non vengono accolte.

L'esito della battaglia

Se la battaglia è partita senza errori di lancio, anticipi o ritardi, i punti si assegnano in base al finish. Una battaglia assegna punti; la partita finisce quando uno dei due arriva al punteggio previsto.

VALORE DEI FINISH

Extreme Finish Il bey avversario entra per intero nella Xtreme Zone e non può tornare in battle zone. Resta il giudizio del judge.	3 punti
Over Finish Il bey avversario entra per intero nella Over Zone e non può tornare in battle zone. Resta il giudizio del judge.	2 punti
Burst Finish Le parti del bey avversario - blade, lock chip, main blade, over blade, metal blade, assist blade, ratchet o bit - si staccano e si separano prima delle tue.	2 punti
Spin Finish La rotazione del bey avversario, nel suo verso originale, si ferma in battle zone prima della tua.	1 punto

I punti dei finish valgono per vincere la singola partita e non finiscono nella classifica di campionato. Il documento ufficiale chiama Xtreme Finish quello che l'app segna come Extreme Finish: è lo stesso finish, e vale lo stesso.

COME SI LEGGE UN ESITO

- 1. Vince la battaglia il bey che continua a girare in battle zone più a lungo dell'altro.**
- 2. Lo spin finish è valido quando uno dei due bey compie mezzo giro in più dell'altro.**
È il margine minimo perché il judge possa dichiararlo: sotto quello il dubbio resta, e vale la regola del dubbio.
- 3. Il BULLET staccato dal GRIFFON non conta per l'esito: vale il corpo principale.**
- 4. Se più finish avvengono insieme e il judge non riesce a distinguerli, è pareggio e la battaglia si ripete.**
- 5. Se nella stessa battaglia si verificano più finish, vale quello avvenuto per primo.**
Xtreme: l'istante in cui il bey entra tutto nella Xtreme Zone. Over: lo stesso, per la Over Zone. Burst: l'istante in cui le parti si staccano. Spin: l'istante in cui la rotazione arriva a zero.
- 6. È un reverse il bey che, dopo essere entrato nella Xtreme Zone o nella Over Zone o dopo essere uscito dall'arena, torna in battle zone continuando a girare.**
Il finish o la ripetizione vengono annullati e la battaglia continua.
- 7. Non si toccano i bey dentro l'arena prima che il judge annunci l'esito: chi lo fa può perdere il match.**
- 8. L'interferenza malevola porta alla squalifica, a giudizio del judge.**
- 9. Durante la battaglia non si tocca l'arena con il corpo, il lanciatore o le decorazioni: il tocco ritenuto intenzionale è squalifica.**
Non vale per l'impugnatura o la cordicella dello string launcher che toccano l'arena dopo il lancio, se il judge stabilisce che non hanno influito.
- 10. La linguetta dello string launcher non fa mai fallo.**
Solo se colpisce un bey già in battle zone il lancio si ripete.
- 11. Quando non si riesce a determinare alcun finish - per esempio un bey che esce dall'arena da un punto diverso da Over Zone e Xtreme Zone e non può rientrare - il judge può far ripetere la battaglia.**
- 12. In caso di squalifica i risultati dei match già giocati non vengono ribaltati: la squalifica vale dal momento della decisione.**

FALLI E RIPETIZIONI

1. **Nella stessa battaglia, due errori di lancio, anticipi o ritardi in tutto valgono un punto per l'avversario e la battaglia si ripete.**
2. **Appena viene segnato un punto, errori, anticipi e ritardi precedenti si azzerano.**
3. **Se entrambi commettono l'azione per la seconda volta nello stesso istante, la seconda occorrenza è invalidata e si ripete considerandola la prima per tutti.**
4. **L'own finish non esiste.**
Un bey che, dopo essere entrato in battle zone, finisce in una tasca Over o Xtreme senza contatto con l'altro bey ha comunque fatto un lancio valido: non si ripete, il finish vale per l'avversario e si passa al bey successivo.
5. **Se il bey finisce in una tasca senza essere mai entrato in battle zone è fallo e il lancio si ripete.**
6. **Il bey che entra in battle zone e si bursta da solo, senza toccare l'avversario, ha comunque fatto un lancio valido: si assegna il punto all'avversario e si passa al bey successivo.**

FALLI

Fallo singolo Viene registrato ma non muove il punteggio.	0 punti
Secondo fallo consecutivo Il punto va all'avversario e il contatore riparte da zero.	1 punto
Finish valido Uno Spin, Burst, Over o Extreme di uno qualsiasi dei due giocatori interrompe la serie di falli.	Azzera

Nell'app il fallo si segna come un finish qualsiasi, e il contatore dei falli consecutivi lo tiene lei: l'arbitro tocca e basta.

QUANDO FINISCE UNA PARTITA

Fase a gironi	Primo a 4
Fase a eliminazione	Primo a 4
Al meglio delle 3 Con il punteggio Bo3, semifinali, finale 3° /4° posto e finale sono sempre al meglio delle 3. L'organizzatore può estenderlo a tutta la Top Cut.	Semifinali e finali
Altri punteggi In alternativa al Bo3: tutto in partita secca a 4, oppure una Top Cut di partite secche a 5 o a 7 (su tutta la Top Cut o solo su semifinali e finali). I gironi restano a 4.	4, 5 o 7 punti

Sono i valori del formato standard della lega: un singolo torneo può dichiararne altri, e in quel caso valgono quelli scritti nella sua scheda.

Il judge e le contestazioni

- 1. Quello che dice il judge è legge.**
- 2. Una decisione si può contestare chiamando l'head judge per una verifica.**
La contestazione si fa sul momento e la fa chi gioca, non il pubblico: quello che decide l'head judge chiude la questione.
- 3. Se il judge ha un dubbio sull'esito e il dubbio resta anche dopo il confronto con gli altri judge, il lancio si ripete.**
- 4. Nessuno arbitra la partita in cui gioca.**
Chi organizza usa "Fatti arbitrare" e passa il telefono a chi segue la partita: il referto porta il nome di chi ha segnato.

IL VIDEO DELLA BATTAGLIA

- 1. Il judge riprende OGNI battaglia che arbitra: il video è obbligatorio, non facoltativo.**
Si inquadra tutto lo stadium, dal lancio alla fine della battaglia.
- 2. Su iPhone si usa obbligatoriamente la modalità Slow-motion a 240 fps.**
Si imposta da Impostazioni > Fotocamera > Registra slow-mo, scegliendo l'opzione a 240 fps; poi si riprende dalla modalità Slow-mo della Fotocamera.
- 3. Su Android si usa la modalità equivalente: il rallentatore (slow motion) al numero di fotogrammi al secondo più alto che il telefono offre.**
Il nome cambia da un produttore all'altro - Slow motion, Rallentatore, Super slow-mo - ma conta il numero: si sceglie sempre il valore di fps più alto.

In sostanza: si riprende sempre con la modalità che ha il numero più alto di fotogrammi al secondo fra quelle del telefono. Una battaglia si decide in pochi centesimi di secondo, e solo un video al rallentatore permette di rivederli.

Chi può arbitrare in un torneo della lega, e come si corregge un risultato già registrato nell'app, lo dice il Regolamento della lega.

Battaglie 3 on 3

PREPARAZIONE

- 1. I tre bey si mettono nella deck case nell'ordine in cui verranno usati e si presentano al controllo.**
- 2. La stessa parte non si usa su più bey dello stesso deck, nemmeno in un colore diverso.**
Fanno eccezione i lock chip della Custom Line (CX): "Valkyrie" ed "Emperor" restano limitati a uno ciascuno, gli altri lock chip si possono ripetere.
- 3. Durante il match l'ordine e la composizione dei tre bey non si cambiano senza il permesso del judge.**
- 4. Chi non riesce a preparare tre bey riceve un bey a noleggio dal judge, e con quello gioca tutte le battaglie.**

ESITO

1. **Vince il match il blader che arriva per primo a 4 punti.**
2. **Si combatte un bey alla volta, nell'ordine dichiarato.**
3. **In caso di pareggio si ripete la battaglia con gli stessi bey.**
4. **Se dopo tre battaglie non c'è un vincitore si può riordinare il proprio deck, e il match continua.**

Battaglie a tre giocatori

COME SI SVOLGE UNA BATTAGLIA

1. **Giocano tre bladers: vince chi resta per ultimo.**
2. **Finché non resta l'ultimo non si toccano i bey nell'arena: chi lo fa può perdere il match.**
La battaglia prosegue con gli altri, senza cambiare le posizioni di lancio né i punti già presi.
3. **Se per un bey si verificano più finish nella stessa battaglia - per esempio un bey che ha già fatto spin finish e poi si bursta toccandone un altro - vale il finish avvenuto per primo.**
4. **Chi accumula due errori di lancio, anticipi o ritardi nella stessa battaglia viene escluso da quella battaglia: si riparte con gli altri due, senza cambiare le posizioni di lancio.**
Se il match non è ancora deciso, la battaglia successiva torna a tre. Se anche uno dei due rimasti arriva a due, il punto va a chi resta e si passa alla battaglia successiva. Quando la battaglia comincia già in due sulla Wide Xtreme Stadium, chi resta prende 1 punto appena l'avversario arriva a due, e la battaglia si ripete.
5. **Se due giocatori arrivano a due errori nello stesso istante, il punto va al terzo e la battaglia si ripete.**
Appena viene segnato un punto, errori, anticipi e ritardi precedenti si azzerano. Se tutti compiono l'azione per la seconda volta nello stesso istante, la seconda occorrenza è invalidata e la battaglia si ripete considerandola la prima per tutti.

COME SI CHIUDE IL MATCH

1. **Sistema a 5 punti**
Si parte in tre. I punti dei finish degli altri due vanno a chi resta per ultimo. Vince chi arriva per primo a 5 punti.
2. **Al meglio delle due vittorie**
Si parte in tre. Chi resta per ultimo, con qualunque finish, si prende una vittoria. Vince chi arriva a due vittorie. Vale come vittoria anche il punto preso per un errore di lancio, un anticipo o un ritardo dell'avversario.

Quale dei due sistemi vale lo dichiara il torneo prima di cominciare.

Tornei a squadre

PREPARAZIONE

- 1. La squadra ha il numero di componenti fissato dal torneo: una squadra di dimensione diversa non partecipa.**
- 2. Ogni blader mette i propri bey nella deck case nell'ordine in cui li userà e li presenta al controllo.**
- 3. La stessa parte non si usa sui bey di una stessa squadra, nemmeno in un colore diverso.**
Come nel 3vs3, i lock chip CX "Valkyrie" ed "Emperor" restano limitati a uno ciascuno; gli altri si possono ripetere.
- 4. La squadra dichiara il proprio ordine di lancio.**
- 5. Ordine dei bey, combinazioni, ordine di lancio e componenti non si cambiano durante il match senza il permesso del judge.**
- 6. Se una squadra non riesce a portare i bey necessari, il judge fornisce bey a noleggio: in quel caso tutti i componenti giocano con il bey a noleggio.**
- 7. Ulteriori regole del torneo vengono stabilite dall'organizzatore.**
Possono riguardare qualsiasi aspetto del torneo, come il numero di bey richiesti per squadra, le modalità di lancio e altre regole specifiche. Le dichiara nella scheda del torneo, ed è quella la versione che vale sul campo.

ESITO

- 1. Ogni match si svolge fra due squadre.**
- 2. Vince il match la prima squadra che arriva a 7 punti.**
È un punteggio solo, quello della squadra: l'app tiene un segnapunti per squadra e non uno per blader, e l'arbitro segna i punti alla squadra. Chi lancia, e in che ordine, non cambia il punteggio della partita.

Il documento ufficiale prevede invece un match a eliminazione, con ogni battaglia ai 2 punti e il punteggio azzerato a ogni cambio di blader: nei tornei della lega vale quello che c'è scritto qui sopra.

Comportamento e obblighi

- 1. Partecipando a un evento o a un torneo si dichiara di conoscere il regolamento.**
- 2. Sono vietati i consigli che rompono il fair play e il tifo che intimidisce chi gioca.**
- 3. Sono vietati insulti, diffamazione e comportamenti offensivi verso giocatori, pubblico, staff e judge, da parte di chi gioca come di chi guarda.**
- 4. È vietato ciò che disturba gli altri o intralcia lo svolgimento dell'evento.**
- 5. Non si usano nomi da blader contrari al buon costume, né nomi e cognomi reali che identifichino una persona.**
- 6. Nei video e nelle foto di tornei pubblicati in rete è vietato tutto ciò che può identificare i dati personali di giocatori e spettatori o portare a diffamazione.**
In caso di contestazioni da parte di terzi risponde, a proprie spese, chi ha pubblicato: Takara Tomy non risponde di quei contenuti.
- 7. Non rispettare il regolamento può portare alla squalifica; non rispettare le indicazioni dello staff o del judge può portare all'allontanamento dall'evento.**

Questo documento dice come si gioca una battaglia. Come è fatto un torneo - punteggi della partita, scaglioni, criteri di spareggio, punti di campionato - lo dice il Regolamento della lega, che sta nella stessa sezione delle Impostazioni. Se un torneo dichiara regole proprie, sul campo valgono quelle; per tutto il resto, davanti a un caso che nessuno dei due documenti prevede, decide il judge.