

BEYBLADE

- เบย์บลัด (ต่อไปนี้จะเรียกว่า "Bey") ที่ออกจำหน่ายในประเทศไทยก่อนวันที่ 20/23 จะไม่มีการใช้ชิ้นส่วนของ Bey Launcher และ Stadium รวมไปถึงอุปกรณ์อื่นๆ ที่จะสามารถใช้ในการแข่งขันด้วย
- ตัวที่อยู่ในรายชื่อของ Hall of Fame จะไม่สามารถใช้ในการต่อสู้ที่มีเพียงเบย์ตัวเดียว แต่สามารถใช้ในรูปแบบการต่อสู้ที่มีหลายเบย์ เช่น การต่อสู้แบบ 3 on 3 และการต่อสู้แบบทีม
- การตัดสินทั้งหมด ทั้งการชี้เบย์และผลการแข่งขันจะขึ้นอยู่กับกรรมการ
- การดัดแปลงใดๆ หรือการผิดกติกาโดยตั้งใจ มีผลทำให้ถูกตัดสิทธิ์ในการแข่งขัน

การตรวจเช็ค BEYBLADE

- การประกอบชิ้นส่วนและการปรับแต่งของเบย์บลัดอื่นๆ ต้องเป็นของแท้เท่านั้น
- จะต้องประกอบให้สมบูรณ์ตามขนาดชิ้นส่วนที่กำหนดหรือประกอบชิ้นส่วนเกินกว่าผลิตภัณฑ์เดิม
- ไม่อนุญาตให้ "ถอดประกอบ" หรือ "ดัดแปลง" ส่วนประกอบของ Bey:
 - การทำสี
 - การเปลี่ยนแปดประสิทธิภาพ
 - การทำให้ Stadium/Bey ของคู่ต่อสู้เสียหาย
 - สิ่งที่กรรมการมองว่าเป็นผิดกติกาหรือสิ่งที่ไม่เป็นธรรมของประชาชน
 - สิ่งที่กรรมการมองว่าเป็นผิดกติกาหรือสิ่งที่ไม่เป็นธรรมของประชาชน
 - ห้ามดัดแปลงหรือดัดแปลง: ดัดแปลงที่ไปดัดแปลงจากฝ่ายกรรมการ, เปลี่ยนแปดประสิทธิภาพ, ทำให้เบย์ของคู่ต่อสู้หรือสเตเดียมเสียหาย, ดัดแปลงที่ส่งผลให้เบย์, ดัดแปลงที่ไปดัดแปลงจากฝ่ายกรรมการ, เปลี่ยนแปดประสิทธิภาพ, ทำให้เบย์ของคู่ต่อสู้หรือสเตเดียมเสียหาย, ดัดแปลงที่ส่งผลให้เบย์, ดัดแปลงที่ไปดัดแปลงจากฝ่ายกรรมการ, เปลี่ยนแปดประสิทธิภาพ, ทำให้เบย์ของคู่ต่อสู้หรือสเตเดียมเสียหาย



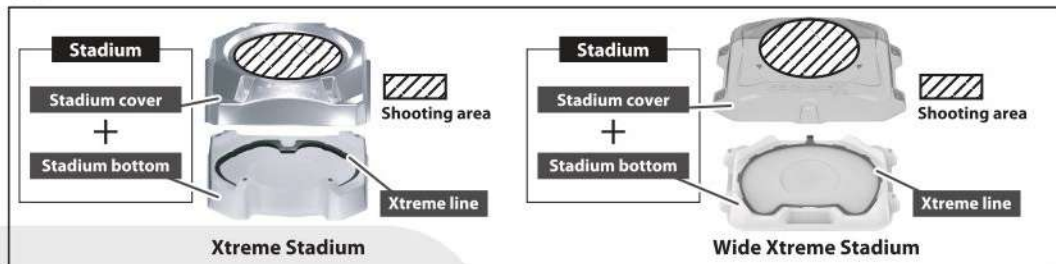
- ไม่อนุญาตให้ใช้ชิ้นส่วนที่ทำให้ประสิทธิภาพเพิ่ม หรือเปลี่ยนแปลง
- หลังจากใช้เบย์ของตนเองแล้ว ห้ามทำเบย์ของตนเองให้เสียหายได้ เว้นเสียแต่จะทำได้หลังจากกรรมการว่าควรเปลี่ยนทั้ง 2 ฝ่ายสามารถแลกเปลี่ยนเบย์กัน เพื่อดูเบย์ของฝั่งใด
- หลังจากใช้เบย์ของตนเองแล้ว กรรมการจะถอด "Blade" "Lock chip" "Main blade" "Assist blade" "Ratchet" และ "Bit" ออกจากเบย์ของผู้เข้าแข่งขันแต่ละคน เพื่อตรวจเช็คแต่ละส่วน และจะส่งคืนเบย์ให้โดยที่จะไม่ประกอบกลับ
- ผู้เข้าแข่งขันจะต้องใช้เบย์ทั้งด้านที่เป็นด้าน Blade และ Bit โดยที่ไม่ต้องส่งให้กัน
- การสลับโหมดของชิ้นส่วนด้วยฟังก์ชันเปลี่ยนโหมดหรือการเปลี่ยนทิศทางของชิ้นส่วน เช่น Ratchet สามารถทำได้ในแต่ละการต่อสู้ หลังจากแสดงเบย์ให้กันและกันดูแล้วหลังจากจบอนุญาตกรรมการ
- โปรดทราบว่ากรรมการที่เกี่ยวกับการแข่งขันส่วนของผู้แข่งขันดำเนินการให้เสร็จสิ้นภายในเวลาที่กรรมการกำหนด
- หากมีคำถามใดๆ เกี่ยวกับการตรวจเบย์ โปรดแจ้งให้กรรมการทราบในทันที ความคิดที่มาจากบุคคลอื่นที่ไม่ใช่ผู้เล่นจะไม่ได้รับการยอมรับ

การตรวจ LAUNCHER

- การละเว้นชิ้นส่วนที่ควรใช้หรือการประกอบชิ้นส่วนในลักษณะที่นอกเหนือจากการใช้งานที่กำหนดไว้เป็นสิ่งต้องห้าม
- ไม่อนุญาตให้ "ถอดประกอบ" หรือ "ดัดแปลง" ส่วนประกอบของ Launcher และ Grip:
 - ไม่อนุญาตให้ทำสีใดๆ กับตัว Launcher และ Grip
 - การเปลี่ยนแปลงประสิทธิภาพ
 - การทำให้สเตเดียม/เบย์ของคู่ต่อสู้เสียหาย
 - ทำสีในส่วนที่สัมผัสกับ Launcher
 - สิ่งที่กรรมการมองว่าเป็นผิดกติกาหรือสิ่งที่ไม่เป็นธรรมของประชาชน
 - สิ่งที่กรรมการมองว่าเป็นผิดกติกาหรือสิ่งที่ไม่เป็นธรรมของประชาชน
 - ห้ามดัดแปลงหรือดัดแปลง: ดัดแปลงที่ไปดัดแปลงจากฝ่ายกรรมการ, เปลี่ยนแปดประสิทธิภาพ, ทำให้เบย์ของคู่ต่อสู้หรือสเตเดียมเสียหาย, ดัดแปลงที่ส่งผลให้เบย์, ดัดแปลงที่ไปดัดแปลงจากฝ่ายกรรมการ, เปลี่ยนแปดประสิทธิภาพ, ทำให้เบย์ของคู่ต่อสู้หรือสเตเดียมเสียหาย
- ไม่อนุญาตให้ใช้ชิ้นส่วนที่ทำให้ประสิทธิภาพเพิ่ม หรือเปลี่ยนแปลง
- หากกรรมการตัดสินว่า Launcher Grip หรือชิ้นส่วนอื่นๆ ที่ได้รับการดัดแปลงหรือมีข้อบกพร่อง
- หาก Launcher Grip หรือชิ้นส่วนอื่นๆ ที่ได้รับการดัดแปลงหรือมีข้อบกพร่อง กรรมการจะทำการตรวจสอบให้
- หากมีการดัดแปลง Launcher เพิ่มเติม หรือชิ้นส่วนใดๆ ที่มีส่วนรบกวนในการแข่งขัน อาจต้องขอให้ออกออก

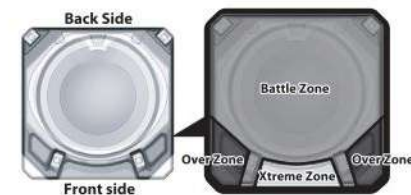
STADIUM

- ต้องเป็น Stadium จาก "BEYBLADE X" เท่านั้น
- สเตเดียมจะประกอบไปด้วย Stadium bottom และ Stadium cover
- Shooting area คือตรงกลางสเตเดียม
- Xtreme Line คือส่วนที่ชิดกับตัวสเตเดียม



XTREME STADIUM

- Over Zone หมายถึงช่องทั้ง 2 ที่อยู่หน้าซ้ายและขวาของสเตเดียม
- Xtreme Zone หมายถึงช่องที่อยู่ตรงกลางของสเตเดียม
- Battle Zone หมายถึงส่วนต่างๆ ของเอ็กซ์ตรีมสเตเดียม นอกเหนือจาก Over Zone และ Xtreme Zone



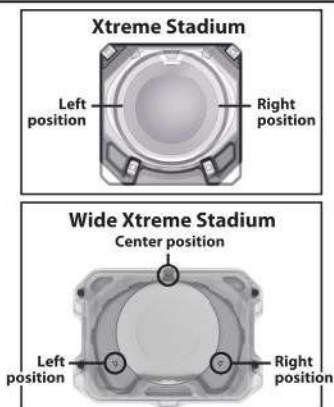
WIDE XTREME STADIUM

- Over Zone หมายถึงช่องทั้ง 2 ที่อยู่หน้าซ้ายและขวาของสเตเดียม
- Xtreme Zone หมายถึงช่องที่อยู่ตรงกลางของสเตเดียม
- Battle Zone หมายถึงส่วนต่างๆ ของเอ็กซ์ตรีมสเตเดียม นอกเหนือจาก Over Zone และ Xtreme Zone



การ SHOOT

- หากจะชู้ดด้วย Bey ของคุณ จะต้องชู้ดในระยะ 20 เซนติเมตร จากฐานของสเตเดียม
- ห้ามขัดขวางการชู้ดของคู่แข่งในสถานการณ์ใดๆ เช่นร่างกาย, Launcher, ส่วนตกแต่ง, ฯลฯ, โดนสเตเดียม หากกรรมการเห็นว่ามีการสัมผัส จะส่งผลให้ถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขัน
- ตัดสินให้เสียแต้มหากคู่แข่ง (ด้านซ้าย, ด้านขวา) โดยการเข้าชิงดู หากเสียแต้มให้เสียแต้มไป แล้ว จะไม่สามารถเปลี่ยนตำแหน่งระหว่างการแข่งขันได้
- เริ่มชู้ดเมื่อได้ยินเสียงสัญญาณ "Three, two, one, Go Shoot!"
- ชู้ดในพื้นที่การชู้ด (Shooting area)
- เมื่อกรรมการพูดว่า "Three, two, one, Go Shoot!" ผู้เล่นเบย์เมื่อได้ยินกรรมการพูดว่า "Shoot" หากชู้ด Bey ไม่ออก หรือ Bey หล่นหลังจากกรรมการให้สัญญาณ "Three, two, one, Go Shoot!" หรือหากเบย์ถูกชู้ดออกนอก Shooting area และสัมผัสกับภายนอกสเตเดียมหรือที่ครอบสเตเดียม จะถูกนับเป็นการชู้ดที่ผิดพลาด



Regarding Battle

- หลังจากการชู้ต ผู้เล่นจะต้องคอยห่างจากสนามหนึ่งก้าว
- ห้ามจ้องใกล้สเตเดียม
- หากชู้ตเบย์ไม่ออก หรือ เบย์หล่นหลังจากกรรมการให้สัญญาณ "ทรี ฅ วัน โท ชู้ต" หรือหากเบย์ถูกชู้ตออกนอกบริเวณการชู้ต และล้มล้มกับภายนอกสเตเดียมหรือที่ครอบสเตเดียม จะถูกนับเป็นการชู้ตที่ผิดพลาด
- หากชู้ตก่อนที่จากกรรมการให้สัญญาณ "ชู้ต" จะถือว่าชู้ตก่อนเวลา (ไม่ถูกต้อง) และหากชู้ตหลังจากสิ้นสุดคำพูดถือว่า ชู้ตหลังเวลา
- การชู้ตพลาดและชู้ตซ้ำจะถูกประเมินโดยกรรมการ โดยผู้เล่นที่กระทำจะถูกกรรมการตักเตือน
- การเบกเกิ้ลจะเริ่มต่อเมื่อ เบย์ผ่านบริเวณการชู้ตและเข้าสู่พื้นที่สเตเดียม หากการเบกเกิ้ลจะไม่ได้เริ่มต้นโดยอัตโนมัติ เช่น เบย์ชนกันกลางอากาศก่อนแตะสเตเดียม หรือ ชื่นส่วนหลุด จะให้ทำการเบกเกิ้ลใหม่
- หากมีคำถามเกี่ยวกับการเบกเกิ้ล ให้แจ้งกรรมการในขณะนั้นโดยทันที จะไม่มีการรับฟังความคิดเห็นหลังจากการเบกเกิ้ลรอบต่อไปเริ่มต้นขึ้น หรือจากบุคคลอื่นที่นอกเหนือผู้เข้าแข่งขัน
- ห้ามแตะสเตเดียมหรือจับเบย์ในสเตเดียมจนกว่ากรรมการจะอนุญาต
- หากกรรมการเห็นว่ามีผู้ที่ผู้แข่งขันใช้หรือปล่อยเบย์นั้นเป็นอันตรายหรือเกิดเหตุการณ์ใดๆ ที่ขัดขวางการเล่นที่ยุติธรรม กรรมการจะหยุดและให้กรรมการเบกเกิ้ลใหม่

Regarding Battle Results

- เบย์ที่หมุนใน Battle zone ได้มากกว่าจะเป็นฝ่ายชนะ
- การตัดสินใจเกี่ยวกับผลของการแข่งขันและคำสุดท้ายจะเป็นไปตามการตัดสินของกรรมการ

หากการเบกเกิ้ลเริ่มต้นโดยปราศจากข้อผิดพลาดในการชู้ต เช่น การชู้ตก่อนกำหนด การชู้ตที่ซ้ำ จะมีการให้คะแนนตามการเคลื่อนไหวสุดท้ายที่ตามมา ผู้ที่ได้ 4 คะแนนก่อนจะเป็นผู้ชนะ		Points earned
Xtreme finish	จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อBeyของอีกฝ่ายเข้าสู่ Xtreme Zone อย่างสมบูรณ์ และไม่สามารถกลับเข้าสู่โซนเบกเกิ้ลได้อีก ※ ครั้งนี้ชนะกับคู่แข่งด้วยวิธีของกรรมการ	3 Points earned
Over finish	จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อBeyของอีกฝ่ายเข้าสู่ Over Zone อย่างสมบูรณ์ และไม่สามารถกลับเข้าสู่โซนเบกเกิ้ลได้อีก ※ ครั้งนี้ชนะกับคู่แข่งด้วยวิธีของกรรมการ	2 Points earned
Burst finish	จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อชิ้นส่วนBeyของอีกฝ่ายเกิดการแยกตัวออกก่อนของเบย์ของคุณ (เช่น Blade Ratchet หรือ Bit)	1 Point earned
Spin finish	จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อความเร็วในการหมุนของBeyอีกฝ่าย ในทิศทางการหมุนเดิมหยุดลง ในเบกเกิ้ลโซนก่อนเบย์ของคุณ	1 Point earned

- หากกรรมการตัดสินว่า Xtreme finish, Over finish, Burst finish หรือ เกิด 3 สิ่งนี้พร้อมๆ กัน จะถือว่าเสมอกัน และจะเริ่มการเบกเกิ้ลใหม่
- หากมีการจบหลายแบบพร้อมกันในการเบกเกิ้ล ผลลัพธ์จะถูกกำหนดโดยแบบแรกที่เกิดขึ้นก่อน ดังต่อไปนี้
Xtreme finish: เกิดขึ้นโดยเบย์เข้าสู่ Xtreme Zone
Over finish: เกิดขึ้นโดยเบย์เข้าสู่ Over Zone
Burst finish: เกิดขึ้นโดยชิ้นส่วนBeyแยกออกจากกัน
Spin finish: เกิดขึ้นโดยเบย์ความเร็วลดลงและหยุดหมุนลง
- หากBeyทั้งตัวเข้าสู่ Xtreme Zone หรือ Over Zone หรือออกจากสนาม 1 ครั้งแล้วกลับเข้าสู่เบกเกิ้ลโซน โดยยังคงรักษาการหมุนเอาไว้ ในกรณีนี้ เบกเกิ้ลยังคงดำเนินต่อไป
- ห้ามแตะต้องBeyใดๆ ในสเตเดียมก่อนกรรมการจะตัดสินผลการแข่งขัน หากผู้แข่งขันกระทำการดังกล่าว กรรมการจะตัดสินให้แพ้
- การขัดขวางการเบกเกิ้ลโดยเจตนา จะส่งผลให้ถูกตัดสินสิทธิ์ ตามที่กรรมการกำหนด
- ห้ามผู้แข่งขันสัมผัสสนามด้วยร่างกาย, Launcher, การตกแต่ง ฯลฯ ระหว่างการแข่งขัน หากกรรมการตัดสินว่าผู้แข่งขันกระทำการดังกล่าวโดยที่ตั้งใจ จะส่งผลให้ถูกตัดสินสิทธิ์
※ อย่างไรก็ตาม ข้อนี้จะไม่ใช้ในกรณีที่จับของ String Launcher หรือ เชือกสัมผัสกับสนามหลังจากการยิง โดยที่กรรมการพิจารณาว่าไม่ได้ส่งผลกระทบต่อการชู้ต
- ในกรณีที่ตัดสินสิทธิ์ ผลการแข่งขันที่ผ่านมาจะไม่ถูกพลิกกลับไม่ว่าด้วยเหตุผลใดก็ตาม การตัดสินสิทธิ์จะมีผลตั้งแต่นั้นเป็นต้นไป
ในกรณีที่ไม่สามารถระบุการเคลื่อนไหวเพื่อการแข่งขันได้ เช่น เมื่อเบย์ออกจากสนามจากสถานที่อื่นที่ไม่ใช่ Over zone หรือExtreme zone และไม่สามารถกลับเข้าสู่โซนการชู้ตได้ การชู้ตจะถูกตัดสินว่าชนะตามดุลพินิจของกรรมการ หากกฎแตกต่างขึ้นไปขึ้นอยู่กับกฎการแข่งขัน ข้อมูลที่ให้ไว้สำหรับการแข่งขันนั้นๆ อาจมีความสำคัญเหนือกว่า ในการชู้ตเดียวกัน หากมีการยิงผิดพลาด การยิงก่อนกำหนด หรือการยิงซ้ำรวมกันสองครั้ง คู่ต่อสู้จะได้รับหนึ่งคะแนน และการชู้ตจะถูกตัดสินซ้ำ เมื่อได้คะแนนแล้ว การยิงผิดพลาด การยิงก่อนกำหนด หรือการยิงซ้ำใดๆ ก่อนหน้านั้นจะถูกยกเลิก
※ อย่างไรก็ตาม หากผู้เล่นทั้งหมดในการชู้ตเดียวกันกระทำพร้อมกันเป็นครั้งที่สอง การกระทำครั้งที่สองจะถือเป็นโมฆะ และการชู้ตจะถูกตัดสินซ้ำโดยที่ผู้แข่งขันทั้งสองฝ่ายได้ดำเนินการดังกล่าวเป็นครั้งแรก

Regarding Results of 3on3 Battles

การเตรียมตัว

- วางเบย์บน 3 ตัวลงในทิศทางตามลำดับที่จะเบกเกิ้ล และทำการเช็กBey
- ผู้แข่งขันจะไม่สามารถใช้ส่วนประกอบที่เหมือนกันในทั้ง 3 เบย์บน 3 ตัว แม้ว่าคะแนนจะเสมอก็ถือว่าเป็นส่วนเดียวกัน (Lock chipจาก CX ถือเป็นข้อยกเว้น)
- ระหว่างการแข่งขัน ผู้เล่นจะไม่สามารถเปลี่ยนลำดับใดๆ จนกว่าจะได้รับอนุญาตจากกรรมการ
- หากคุณไม่สามารถเตรียมเบย์บน 3 ตัวได้ คุณจะได้รับเบย์สำรองจากการกรรมการอื่นและใช้ผลการแข่งขัน

ผลการแข่งขัน

- ผู้เล่นที่ทำคะแนนครบ 4 คะแนนก่อนจะเป็นฝ่ายชนะ
- จะเป็นการใช้เบย์ที่เรียงไว้ตามลำดับของผู้เข้าแข่งขันทั้ง 2 ฝั่ง
- ในกรณีที่เสมอกัน จะเบกเกิ้ลอีกครั้งโดยใช้เบย์ตามหมายเลขเดิม
- หากไม่สามารถระบุผู้ชนะหลังจากการเบกเกิ้ล 3 ครั้ง ลำดับการเบกเกิ้ลจะถูกปรับเปลี่ยน และการแข่งขันจะดำเนินต่อไป

Regarding Outcomes of 3-Person Battles

Battle outcomes

- ผู้แข่งขัน 3 คนเบกเกิ้ลกันและคนสุดท้ายที่เหลือจะเป็นผู้ชนะ
- จนกว่าจะมีผู้เล่นเหลือเพียงคนเดียว อย่างไรก็ตามการเตะต้องBeyภายในสนาม หากทำเช่นนั้น ผู้ตัดสินอาจตัดสินให้คุณแพ้ในการแข่งขัน ในกรณีนี้ การแข่งขันจะดำเนินต่อไปกับผู้เล่นที่เหลือโดยไม่เปลี่ยนตำแหน่งการยิงหรือคะแนนที่ได้รับ และผู้เล่นที่เตะต้องเบย์จะถูกพิจารณาเป็นผู้แพ้
- หากเกิดการจบเกมหลายครั้งในการชู้ตเดียวกันสำหรับเบย์ตัวเดียว เช่น เมื่อBeyที่หมุนจนแล้วรอบแล้วหลังจากเตะเบย์อีกครั้ง ผลลัพธ์จะถูกตัดสินจากการจบเกมที่เกิดขึ้นก่อน
- หากผู้เล่นสะสมข้อผิดพลาดในการยิงสองครั้ง เช่น การปล่อยBeyก่อนกำหนด หรือการปล่อยBeyช้ากว่าเวลาที่กำหนดในการชู้ตเดียวกัน ตำแหน่งการยิงจะไม่ถูกเปลี่ยนและการแข่งขันจะเริ่มใหม่โดยมีผู้เล่นสองคนอื่นๆ ยกเว้นผู้เล่นที่ถูกตัดออก หลังจากการชู้ต หากการแข่งขันยังไม่จบ การชู้ตจะดำเนินต่อไปโดยมีผู้เล่นทั้งสามคน
※ หากผู้เล่นคนหนึ่งถูกตัดออกเนื่องจากข้อผิดพลาดในการยิง, การปล่อยตัวก่อนเวลา หรือการปล่อยตัวช้า และผู้เล่นอีกคนสะสมข้อผิดพลาดในการยิง, การปล่อยตัวก่อนเวลา หรือการปล่อยตัวช้าครบสองครั้ง ผู้เล่นที่เหลือจะได้รับ 1 คะแนน และการชู้ตจะดำเนินต่อไปจะเริ่มต้นขึ้น
※ หากผู้เล่นสองคนกำลังแข่งขันใน Wide Xtreme Stadium ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา การชู้ต ผู้เล่นจะได้รับ 1 คะแนนเมื่อคู่ต่อสู้สะสมข้อผิดพลาดในการยิง การปล่อยตัวก่อนเวลา หรือการปล่อยตัวช้าครบสองครั้งในเบดเดียวกัน และการชู้ตจะเริ่มต้นใหม่
- ในการชู้ตเดียวกัน หากผู้เล่นทั้งสองสะสมข้อผิดพลาดในการยิง, การปล่อยตัวก่อนเวลา หรือการปล่อยตัวช้าครบสองครั้งพร้อมกัน ผู้เล่นที่เหลือจะได้รับ 1 คะแนน และการชู้ตจะเริ่มต้นใหม่
※ เมื่อมีการให้คะแนน ข้อผิดพลาดในการยิง, การปล่อยตัวก่อนเวลา หรือการปล่อยตัวช้าก่อนหน้านั้นจะถูกยกเลิกทั้งหมด
※ อย่างไรก็ตาม หากผู้เล่นทุกคนในเบดเดียวกันกระทำดังกล่าวเป็นครั้งที่สองพร้อมกัน การกระทำครั้งที่สองจะถือว่าเป็นโมฆะ และการชู้ตจะถูกตัดสินใหม่โดยที่ผู้เล่นทุกคนได้กระทำการดังกล่าวเป็นครั้งแรก

Regarding Match Outcomes

5-point System

เริ่มการชู้ตแบบ 3 ผู้เล่น คะแนนทั้งหมดจากการเคลื่อนไหวครั้งสุดท้ายของผู้เล่นสองคนที่ถูกตัดออกจะถูกมอบให้กับผู้เล่นคนสุดท้ายที่เหลืออยู่ ผู้เล่นที่สะสมครบ 5 คะแนนก่อน จะเป็นผู้ชนะของเบดนี้

Best of Two Wins System

เริ่มการชู้ตแบบ 3 ผู้เล่น ผู้เล่นคนสุดท้ายที่เหลืออยู่ ไม่ว่าจะเป็นผลจากจบแบบใด จะได้รับ 1 ชัยชนะ ผู้เล่นคนแรกที่สะสมครบ 2 ชัยชนะ จะเป็นผู้ชนะของเบดนี้ทั้งหมด หากผู้เล่นได้รับคะแนนจาก ข้อผิดพลาดในการยิง, การปล่อยตัวก่อนเวลา หรือการปล่อยตัวช้าของคู่ต่อสู้ จะนับเป็น 1 ชัยชนะเช่นกัน

เกี่ยวกับผลการแข่งขันแบบทีม

การเตรียมทีม

- ① จัดทีมให้มีจำนวนสมาชิกตามที่ระบุในกฎการแข่งขัน ทีมที่มีจำนวนสมาชิกไม่ตรงตามที่กำหนดจะไม่สามารถเข้าร่วมได้
- ② วางเบย์เบลลงลงในกล่องเก็บตามลำดับที่จะลงแข่งขัน และต้องผ่านการตรวจสอบเบย์
- ③ ชิ้นส่วนเดียวกันไม่สามารถใช้ซ้ำได้ภายในทีมเดียวกัน แม้จะเป็นชิ้นส่วนที่สีต่างกันแต่ก็ถือว่าเป็นชิ้นส่วนเดียวกัน (ยกเว้นล้อคซ์จากซีรีส์ CX)
- ④ ดัดสันใจลำดับการชู้ตของทีมคุณ
- ⑤ ระหว่างการแข่งขัน จะไม่สามารถเปลี่ยนลำดับของเบย์, การรวมชิ้นส่วน, ลำดับการชู้ต หรือสมาชิกทีมได้ หากไม่ได้รับการอนุมัติจากกรรมการ
- ⑥ หากทีมไม่สามารถเตรียมเบย์เบลลงได้ครบตามที่กำหนด กรรมการจะจัดหาเบย์เบลลงสำรองให้ ซึ่งในกรณีนี้ สมาชิกทุกคนในทีมต้องใช้เบย์เบลลงสำรองตลอดการแข่งขัน

เกี่ยวกับผลการแข่งขัน

- ① การแข่งขันจะใช้รูปแบบ แพ็คคัตออก
 - ② แต่ละรอบใช้กฎ ผู้ชนะต้องได้ 2 แต้มก่อน
 - ③ ผู้เล่นที่ชนะจะได้แข่งในรอบถัดไป ส่วนผู้เล่นที่แพ้จะถูกแทนที่ด้วยสมาชิกทีมคนต่อไป
 - ④ ทีมที่สามารถเอาชนะผู้เล่นของทีมฝ่ายตรงข้ามได้หมดก่อน จะเป็นผู้ชนะของการแข่งขัน
 - ⑤ เมื่อการต่อสู้หนึ่งจบลงและมีผู้เล่นใหม่เข้ามา คะแนนที่สะสมมาก่อนหน้านี้ จะไม่นับต่อ
- (ตัวอย่าง: หากรอบแรกจบลงด้วยคะแนน 2-1 คะแนนที่ผู้เล่นคนแรกของทีมทั้งสองทีมทำไว้จะไม่ถูกส่งต่อไปให้ผู้เล่นคนที่สอง คะแนนจะเริ่มที่ 0-0)

Others

- ① การเข้าร่วมการแข่งขันหรือทัวร์นาเมนต์ หมายความว่า คุณเข้าใจกฎระเบียบต่างๆ แล้ว
- ② การให้คำแนะนําทันทีกับความยุติธรรมหรือการเชียร์ที่รุนแรงจนทำให้ผู้เล่นรู้สึกหวาดกลัวเป็นสิ่งต้องห้าม
- ③ การใช้วาจาหยาบคาย, การหมิ่นประมาท หรือพฤติกรรมที่เป็นอันตรายต่อผู้อื่น เช่น ผู้เล่น, ผู้ชม, กรรมการ หรือเจ้าหน้าที่ระหว่างการแข่งขันหรือกิจกรรมต่างๆ เป็นสิ่งต้องห้าม
- ④ การกระทำที่สร้างความไม่สะดวกให้ผู้อื่นหรือรบกวนการดำเนินงานของการแข่งขัน/กิจกรรมเป็นสิ่งต้องห้าม
- ⑤ การใช้ชื่อที่ไม่เหมาะสมซึ่งขัดต่อศีลธรรมและศีลธรรม หรือชื่อ (ชื่อเดิม) ที่สามารถระบุตัวตนของบุคคลได้ในการตั้งชื่อ Blader เมื่อลงแข่งขัน/เข้าร่วมงาน ถือเป็นสิ่งต้องห้าม
- ⑥ เมื่อแฮร์วีดีโอหรือภาพถ่ายจากการแข่งขันหรืออีเวนต์บนแพลตฟอร์มวีดีโอหรือโซเชียลมีเดีย ห้ามเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวของผู้เล่นหรือผู้ชม รวมถึงเนื้อหาที่อาจก่อให้เกิดการหมิ่นประมาท อย่างเคร่งครัด
 - ※ หากเกิดข้อพิพาทกับบุคคลที่สามจากเนื้อหาที่โพสต์ (รวมถึงวีดีโอและภาพถ่าย) ผู้โพสต์ต้องรับผิดชอบค่าใช้จ่ายในการแก้ไขปัญหาดังกล่าวด้วยตนเอง
 - บริษัท Tomy Company Limited ไม่มีส่วนรับผิดชอบใด ๆ ทั้งสิ้น
- ⑦ ปฏิบัติตามกฎระเบียบและสนุกไปกับการแข่งขันและอีเวนต์ หากไม่ปฏิบัติตาม อาจถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขัน
- ⑧ หากคุณไม่ปฏิบัติตามคำตัดสินของเจ้าหน้าที่หรือผู้ตัดสินเกี่ยวกับการใช้ "เบย์เบล เอ็กซ์" คุณอาจถูกขอให้งดเข้าร่วมการแข่งขันหรืออีเวนต์