

เรื่องการแข่งขัน

- หลังจากถูกเสวให้โดยหลังหนึ่งก้าว
- ห้ามสัมผัส หรือ นำมือเข้าไปในสนามรบโดยตรง
- หาก Bey ไม่หลุดออกจากที่เกาะระหว่างการชก หรือหาก Bey ตกลงมาจากหลังจากที่กรรมการเรียก "กรี - กรุ - วัน โทซูก" หรือ หาก Bey ถูกชกจนตกที่เกาะที่กำหนดและไม่สามารถกลับเข้าโซนการต่อสู้ได้
- การชกก่อนที่กรรมการจะเรียก "โท ซูก" ถือเป็นการเล่นก่อนกำหนด (การออกตัวก่อนเวลา) ในขณะทำการชกหลังจากเรียกเสร็จเรียบร้อยแล้วเป็นการชกที่ล่าช้า
- ผู้ตัดสินจะตัดสินความผิดพลาดในการชก การเปิดตัวก่อนกำหนด และ การเปิดตัวที่ล่าช้า และ จะตัดสินผู้แพ้ที่ เกี่ยวข้อง
- การต่อสู้จะเริ่มต้นเมื่อ Bey ทั้งหมดยกเว้นที่เกาะและสัมผัสสนามรบที่หา หาก Bey ชนกันกลางอากาศก่อนที่จะสัมผัสสนามรบโดยตรง หรือ หากมีบางกรณีที่ยื่นส่วนหลุดออกมา และการต่อสู้
- หากคุณมีคำถามใดๆ เกี่ยวกับการต่อสู้ โปรดแจ้งให้ผู้ตัดสินทราบในทันที ความคิดเห็นหลังจากการต่อสู้จะถือว่าไม่รับขึ้น หรือ จากบุคคลอื่นที่ไม่ใช่ผู้แข่งขันจะไม่ได้รับการยอมรับ
- ห้ามสัมผัสสนาม หรือ Bey ภายในสนามจนกว่าผู้ตัดสินจะอนุญาต
- หากผู้ตัดสินตัดสินว่าผู้ที่แพ้ หรือชก Bey นั้นเป็นอันตรายหรือเกิดเหตุการณ์ใดๆ ที่ขัดขวางการเล่นที่ยุติธรรมผู้ตัดสินจะหยุดและเริ่มการแบ่งทีมใหม่

เกี่ยวกับผลการแข่งขัน

- Bey ที่หมุนตัวต่อไปในการต่อสู้ได้นานกว่า Bey ของฝ่ายตรงข้ามจะเป็นผู้ชนะ
- การตัดสินใจเกี่ยวกับผลลัพธ์และการเคลื่อนไหวขึ้นสุดท้ายด้วยจะเป็นไปตามคำตัดสินของผู้ตัดสิน

หากการต่อสู้เริ่มต้นโดยไม่ขัดข้องผลขาดในการชก การชกก่อนกำหนด หรือการชกล่าช้า จะมีการให้คะแนนตามการเคลื่อนไหวต่อไปนี้ ผู้ที่ได้ 4 คะแนนเป็นคนที่ชนะการแข่งขัน		คะแนนที่จะได้
Xtreme finish	เกิดขึ้นเมื่อ Bey ของฝ่ายตรงข้ามเข้าสู่ Xtreme Zone อย่างสมบูรณ์ และไม่สามารถกลับเข้าสู่โซนการต่อสู้ได้ ※ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการ	
Over finish	เกิดขึ้นเมื่อ Bey ของฝ่ายตรงข้ามเข้าสู่ Over Zone อย่างสมบูรณ์ และไม่สามารถกลับเข้าสู่โซนการต่อสู้ได้ ※ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการ	จะได้ 3 คะแนน
Burst finish	ส่วนที่ตกเป็นเมื่อชิ้นส่วนของ Bey ของฝ่ายตรงข้ามหลุดออกและแยกออกจาก Bey ของคุณ (เช่น Blade, Ratchet, หรือ Bit)	
Spin finish	ส่วนที่ตกเป็นเมื่อความเร็วในการหมุนของ Bey ของฝ่ายตรงข้ามในทิศทาง การหมุนในโซนการต่อสู้ก่อน Bey ของคุณ	จะได้ 2 คะแนน
		จะได้ 1 คะแนน

- หากผู้ตัดสินตัดสินว่า Xtreme Finish, Over Finish, Burst Finish, Spin Finish หรือการรวมกันของสิ่งเหล่านี้เกิดขึ้นพร้อมๆ กัน จะถือว่าเป็นเสมอกัน และการแบ่งทีมจะเริ่มใหม่
- หากมีรูปแบบการจบการแข่งขันหลายครั้งในการแบ่งทีมเดียวกัน กำหนดโดยรูปแบบของการแบ่งทีมที่เกิดขึ้นครั้งแรก โดยหลังจากจังหวะต่อไป Xtreme Finish: ช่วงเวลาที่ Bey ทั้งหมดเข้าสู่โซน Xtreme Over Finish: ช่วงเวลาที่ Bey ทั้งหมดเข้าสู่โซน Over Burst Finish: ช่วงเวลาที่ชิ้นส่วนของ Bey หลุดออกและแยกออกจากกัน Spin Finish: ช่วงเวลาที่ความเร็วในการหมุนของ Bey ในทิศทางหมุนเดิมกลายเป็นหยุดหมุน
- จะถือว่าเป็นการย้อนกลับหาก Bey ทั้งหมดกลับมาที่โซนการแบ่งทีมโดยยังครองตำแหน่งการหมุนเวียนไว้หลังจากเข้าสู่โซนอีกครั้งหรือโอเวอร์โซน หรือ หลังจากออกจากสนามครั้งแรก ในกรณีนี้ Xtreme Finish, Over Finish หรือ การชกใหม่จะถูกยกเลิก และการแบ่งทีมจะดำเนินการต่อไป
- ห้ามสัมผัส Bey ในสนามก่อนที่ผู้ตัดสินจะประกาศ หากคุณสัมผัส Bey ผู้ตัดสินอาจตัดสินว่าคุณแพ้การแข่งขัน
- การแทรกแซงการต่อสู้ด้วยเจตนาจะส่งผลให้ถูกตัดสินตามที่ผู้ตัดสินกำหนด
- ห้ามผู้แข่งขันสัมผัสสนามด้วยร่างกาย ที่ถูก ของตนแต่ต่าง ฯลฯ ในระหว่างการต่อสู้โดยเด็ดขาด หากผู้ตัดสินตัดสินว่าการสัมผัสดังกล่าวเป็นไปโดยตั้งใจ จะส่งผลให้ถูกตัดสินแพ้
- ※ อย่างไรก็ตาม ข้อนี้จะไม่นำไปใช้ในเกมที่ดำเนินขึ้นของทั้งสองฝ่าย หรืออาจชกสัมผัสสนามหลังจากการชกโดยให้ผู้ตัดสินตัดสินว่าจะไม่ส่งผลต่อการแบ่งทีม
- ในกรณีที่ผู้ตัดสินตัดสินผลการแข่งขันที่ผ่านมาจะไม่ถูกพลิกกลับไม่ว่าด้วยเหตุผลใดๆ การตัดสินครั้งนี้จะมีผลตั้งแต่นั้นที่มีการตัดสิน ○ ในกรณีที่ไม่สามารถกำหนดการเคลื่อนไหวเพื่อจบการแข่งขันได้ เช่น เมื่อ Bey ออกจากสนามโดยสมบูรณ์ที่ไม่ใช่ Xtreme หรือ Xtreme และไม่สามารถกลับเข้าสู่โซนการแบ่งทีมได้ การแบ่งทีมอาจถูกเล่นไปตามดุลยพินิจของผู้ตัดสิน ○ หากกฎแตกต่างกับที่ขึ้นอยู่กับการแข่งขัน ข้อมูลที่ใช้สำหรับการแข่งขันนั้น อาจมีความสำคัญเหนือกว่าในการแบ่งทีมเดียวกัน หากมีการชกผิดพลาด การชกก่อนกำหนด หรือการชกล่าช้าร่วมกันสองครั้ง ผู้ตัดสินจะได้รับหนึ่งคะแนน และการแบ่งทีมจะถูกเล่นซ้ำ
- ※ เมื่อได้คะแนนแล้ว การชกผิดพลาด การชกก่อนกำหนด หรือการชกล่าช้าใดๆ ก่อนหน้านั้นจะถูกยกเลิก
- ※ อย่างไรก็ตาม หากผู้เล่นทั้งหมดในการแบ่งทีมเดียวกันดำเนินการพร้อมกันเป็นครั้งที่สอง การกระทำครั้งที่สองจะถือเป็นโทษ และการแบ่งทีมจะเล่นซ้ำโดยถือว่าผู้เล่นทั้งหมดได้ดำเนินการดังกล่าวเป็นครั้งแรกของผลการแบ่งทีม

เกี่ยวกับผลลัพธ์ของการต่อสู้ 3รอบ

การตีสนาม

- วาง Bey ทั้งสามตัวในกล่องสำหรับสามตัวที่พวกมันจะต่อสู้ และผ่านการตรวจสอบ Bey
- ผู้เล่นไม่สามารถใช้ส่วนเดียวกันซ้ำได้ระหว่าง Bey ทั้งสามตัว แม้ว่าสิ่งจะต่างกัน แต่ก็ถือว่าเป็นส่วนเดียวกัน (ยกเว้นลอคซ์จากโมโม CX)
- ในระหว่างการแข่งขัน คุณไม่สามารถเปลี่ยนลำดับหรือการรวมกันของทั้งสาม Bey โดยไม่ได้ยินอนุญาตจากผู้ตัดสิน
- หากคุณไม่สามารถตีสนาม Bey ได้สามตัว คุณจะได้รับการตีสนาม Bey หนึ่งตัวจากผู้ตัดสิน คุณต้องใช้ Bey ที่ยื่นสำหรับการแบ่งทีมทุกครั้ง

ผลลัพธ์

- เบลด์เดอร์ที่สะสมแต้มรวมได้ 4 แต้มก่อนจะเป็นผู้ชนะ
- การแบ่งทีมจะจัดขึ้นครั้งละหนึ่ง Bey โดยทำตามลำดับที่ผู้เข้ากำหนด
- ในกรณีที่เสมอกันจะมีการแข่งขันใหม่กับ Bey เดิม
- หากไม่สามารถระบุผู้ชนะได้หลังจากการแบ่งทีม 3 ครั้ง คุณสามารถจัดลำดับ Bey ใหม่ได้ จากนั้นดำเนินการแบ่งทีมต่อไปและการแบ่งทีมจะดำเนินการต่อไป

เกี่ยวกับผลลัพธ์ของการต่อสู้แบบ 3 คน

ผลลัพธ์ของการแบ่งทีม

- ผู้เล่นสามคนต่อสู้กันและคนสุดท้ายที่เหลือเป็นผู้ชนะ
- จนกว่าจะได้ตัวผู้เล่นคนสุดท้ายที่เหลืออยู่อย่างใดอย่างหนึ่ง Bey ในสนาม หากคุณทำเช่นนั้น ผู้ตัดสินอาจตัดสินว่าคุณแพ้การแข่งขัน ในกรณีนี้ การแข่งขันจะดำเนินการต่อไปด้วยผู้เล่นที่เหลือโดยไม่เปลี่ยนตำแหน่งการชกหรือคะแนนที่ได้
- หากมีการจบการแข่งขันหลายครั้งในการต่อสู้ด้วยทั้งสาม Bey ตัวเดียว เช่น เมื่อ Bey ตัวหนึ่งหลุดแล้วจะเปิดหลังจากสัมผัส Bey ตัวอื่น ผลลัพธ์จะถูกกำหนดโดยการจบการแข่งขันที่เกิดขึ้นครั้งแรก
- หากผู้เล่นสะสมข้อผิดพลาดในการชก การชกก่อนกำหนด หรือการชกล่าช้าสองครั้งในการแบ่งทีมเดียวกัน ตำแหน่งการชกจะไม่เปลี่ยนแปลง และการแบ่งทีมจะเริ่มใหม่โดยผู้เล่นอีกสองคน ยกเว้นผู้เล่นที่ถูกคัดออก หลังจากการแบ่งทีม หากการแข่งขันยังไม่ยุติการแบ่งทีม จะดำเนินการต่อไปด้วยผู้เล่นทั้งสามคน
- หากผู้เล่นคนหนึ่งถูกคัดออกเนื่องจากข้อผิดพลาดในการชก การชกก่อนกำหนด หรือการชกล่าช้า และผู้เล่นอีกคนสะสมข้อผิดพลาดในการชก การชกก่อนกำหนด หรือการชกล่าช้าสองครั้ง ผู้เล่นที่เหลือจะได้รับ 1 คะแนนและการต่อสู้จะดำเนินการต่อไปจะเริ่มต้นขึ้น
- ※ หากผู้เล่นสองคนทำสิ่งเช่น Wide Xtreme Stadium เมื่อเริ่มการต่อสู้ ผู้เล่นจะได้รับ 1 คะแนนเมื่อฝ่ายตรงข้ามสะสมข้อผิดพลาดในการชก การชกก่อนกำหนด หรือการชกล่าช้าสองครั้งในการต่อสู้ด้วยตัวกัน และการต่อสู้จะเริ่มต้นใหม่
- ในการแบ่งทีมเดียวกัน หากผู้เล่นสองคนสะสมข้อผิดพลาดในการชก การชกก่อนกำหนด หรือการชกล่าช้าพร้อมกัน 2 ครั้ง ผู้เล่นที่เหลือจะได้รับ 1 คะแนน และการแบ่งทีมจะเริ่มใหม่อีกครั้ง
- ※ เมื่อได้คะแนนแล้ว ข้อผิดพลาดในการชก การชกก่อนกำหนด หรือการชกล่าช้าก่อนหน้านั้นจะถือเป็นโทษ
- ※ อย่างไรก็ตาม หากผู้เล่นทั้งหมดในการแบ่งทีมเดียวกันดำเนินการพร้อมกันเป็นครั้งที่สอง การกระทำครั้งที่สองจะถือเป็นโทษ และการแบ่งทีมจะเล่นซ้ำโดยถือว่าผู้เล่นทั้งหมดได้ดำเนินการดังกล่าวเป็นครั้งแรก

เกี่ยวกับผลการแข่งขัน

ระบบ 5 คะแนน

เริ่มการต่อสู้ 3 ผู้เล่น คะแนนทั้งหมดจากการเคลื่อนไหวครั้งสุดท้ายของผู้เล่นอีกสองคนจะมอบให้กับผู้เล่นคนสุดท้ายที่เหลือ ผู้เล่นที่สะสมคะแนนรวมได้ 5 คะแนนเป็นคนที่ชนะการแข่งขัน

ระบบ Best of Two Wins

เริ่มการต่อสู้ 3 ผู้เล่น คนสุดท้ายที่เหลืออยู่จะได้รับชัยชนะหนึ่งครั้งโดยไม่คำนึงถึงการเคลื่อนไหวครั้งสุดท้าย ผู้เล่นคนแรกที่ชนะสองครั้งจะเป็นผู้ชนะโดยรวม หากผู้เล่นได้รับคะแนนเนื่องจากข้อผิดพลาดในการชกของฝ่ายตรงข้าม การชกก่อนกำหนด หรือการชกที่ล่าช้า ก็จะนับเป็นชัยชนะหนึ่งครั้งเช่นกัน

เกี่ยวกับผลลัพธ์ของการต่อสู้แบบทีม

เกี่ยวกับการตัดสินตัว

- ① จัดตั้งทีมโดยมีจำนวนสมาชิกตามที่กำหนดในกฎการแข่งขัน ทีมที่มีสมาชิกไม่เท่ากันจะไม่สามารถเข้าร่วมได้
- ② วางเบย์เบลไว้ใกล้ช่องของเบลดเดอร์แต่ละคนตามลำดับที่พวกเขาจะต่อสู้และรับการตรวจ Bey
- ③ ไม่สามารถใช้ชิ้นส่วนเดียวกันได้กับเบย์เบลในทีมเดียวกัน ชิ้นส่วนที่มีสีต่างกันของชิ้นส่วนเดียวกันถือว่าเป็นชิ้นส่วนเดียวกันเช่นกัน (ยกเว้นล้อยางจากโลบ CX)
- ④ ดัดสินใจลำดับการชิงสำหรับทีมของคุณ
- ⑤ ในระหว่างการแข่งขัน คุณไม่สามารถเปลี่ยนลำดับของ Bey การรวมตัวของพวกเขา ลำดับการชก หรือสมาชิกในทีมได้เว้นแต่จะได้รับอนุญาตจากผู้ตัดสิน
- ⑥ หากทีมใดไม่สามารถเตรียมเบย์เบลได้ตามจำนวนที่ต้องการ ผู้ตัดสินจะจัดหาเบย์เบลมาให้ ในกรณีนี้ สมาชิกในทีมทุกคนจะต้องใช้เบย์เบลเข้าในกฎการแข่งขัน

เกี่ยวกับผลลัพธ์

- ① การแข่งขันจะจัดขึ้นในรูปแบบการคัดออก
- ② การต่อสู้แต่ละครั้งจะปฏิบัติตามกฎตั้งแต่ 1 ถึง 2 คะแนน
- ③ เบลดเดอร์ที่ชนะจะเข้าสู่การต่อสู้ครั้งต่อไป ในขณะที่เบลดเดอร์ที่แพ้จะถูกแทนที่ด้วยสมาชิกคนอื่นในทีม
- ④ ทีมที่เอาชนะเบลดเดอร์ของทีมฝ่ายตรงข้ามทั้งหมดก่อนจะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน
- ⑤ เมื่อตัดสินการแบ่งทีมแล้วจะมีคู่ต่อสู้คนใหม่เข้ามา คะแนนที่ได้รับจนถึงจุดนั้นจะไม่โอนไปยังคะแนนเดิม (ตัวอย่าง: หากการแบ่งทีมครั้งแรกจบลงด้วยคะแนน 2-1 คะแนนที่ได้รับจากผู้ชนะเบลดเดอร์คนแรกของทีมทั้งสองทีมจะไม่โอนไปยังคู่เล่นเบลดเดอร์คนที่สอง ผลการต่อสู้ครั้งใหม่จะเริ่มต้นจาก 0-0)

อื่นๆ

- ① การเข้าร่วมกิจกรรมหรือการแข่งขันถือว่าคุณเข้าใจและปฏิบัติตามกฎระเบียบ
- ② การให้คำแนะนําที่เป็นการขัดขวางการเล่นที่สุจริตหรือการเขยื้อนมากเกินไปจนทำให้ผู้เล่นหวาดกลัวนับเป็นสิ่งต้องห้าม
- ③ ห้ามมิให้มีการล่วงละเมิดทางวาจา การหมิ่นประมาท หรือพฤติกรรมที่เป็นอันตรายอื่นๆ ต่อบุคคล เช่น ผู้เล่น ผู้ชม เจ้าหน้าที่ ผู้ตัดสิน ในระหว่างการเข้าร่วมหรือชมการแข่งขันและกิจกรรมต่างๆ
- ④ ห้ามกระทำการใดๆ ที่ก่อให้เกิดความไม่สะดวกแก่ผู้อื่น หรือแทรกแซงการดำเนินการจัดงานหรือการแข่งขัน
- ⑤ การใช้ชื่อที่ไม่เหมาะสมซึ่งจะสร้างความสับสนหรือยั่วยุและศีลธรรมอันดีของประชาชน หรือชื่อ (ชื่อเล่น) ที่สามารถระบุข้อมูลส่วนบุคคลของเบลดเดอร์เมื่อเข้าร่วมการแข่งขัน/กิจกรรมนั้นเป็นสิ่งต้องห้าม
- ⑥ เมื่อเสร็จพิธีหรือรูปภาพของการแข่งขันหรือกิจกรรมบนเว็บไซต์สดมีวิดีโอหรือโซเชียลมีเดีย ห้ามกระทำการใดๆ หรือนำเนื้อหาใดๆ ที่อาจนำไปสู่การระบุข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นหรือผู้ชม หรืออาจส่งผลให้เกิดการหมิ่นประมาทโดยเด็ดขาด
* ในกรณีที่ก่อให้เกิดข้อพิพาทกับบุคคลที่สามอันเกิดจากเนื้อหาที่โพสต์ (รวมถึงวิดีโอและรูปภาพ) ผู้ที่อัปโหลดจะต้องรับผิดชอบในการแก้ไขข้อพิพาทดังกล่าว ด้วยค่าใช้จ่ายของตนเอง โปรดทราบว่า Tomly Company Limited และ Kc Toys Co., Ltd. จะไม่รับผิดชอบในกรณีที่เกิดเหตุการณ์ดังกล่าว
- ⑦ ปฏิบัติตามกฎและส่วนอื่นๆ ในกฎการแข่งขันและการแข่งขัน หากไม่ปฏิบัติตามกฎอาจส่งผลให้ถูกตัดสิทธิ์
- ⑧ หากคุณไม่ปฏิบัติตามคำตัดสินของเจ้าหน้าที่หรือกรรมการเกี่ยวกับการใช้ "Beyblade X" คุณอาจถูกขอให้งดเข้าร่วมกิจกรรมหรือการแข่งขัน