

본 「베이블레이드X 대회 규정」은 이벤트 · 대회에 참가하는 모든 참가자에게 적용됩니다. 대회에 따라 규정 또는 배틀 룰이 다를 경우 해당 대회의 안내가 우선시 될 수 있으며, 특수한 상황의 경우 베이블레이드X 운영진의 결정에 따라 임시로 규정을 변경하여 운영 할 수 있습니다.

\* 배틀 : 베이블레이드로 승패가 결정되는 최소 단위

\* 시합 : 수 차례에 걸쳐 배틀을 행하여 승패가 결정되는 것

## ▶ 베이블레이드에 대해

- 2023년 11월 한국에서 정식 출시 된 「베이블레이드X」 시리즈의 베이블레이드(이후 베이)만 사용 가능합니다.  
그 이전 버전의 베이블레이드, 런처, 스타디움, 장식품은 사용할 수 없습니다.
- 베이 체크나 배틀의 승패 등 모든 판단은 심판을 따라 주십시오.
- 불법 개조 및 고의라고 판단되는 부정 행위는 실격 처리될 수 있습니다.

## ▶ 베이 체크에 대해

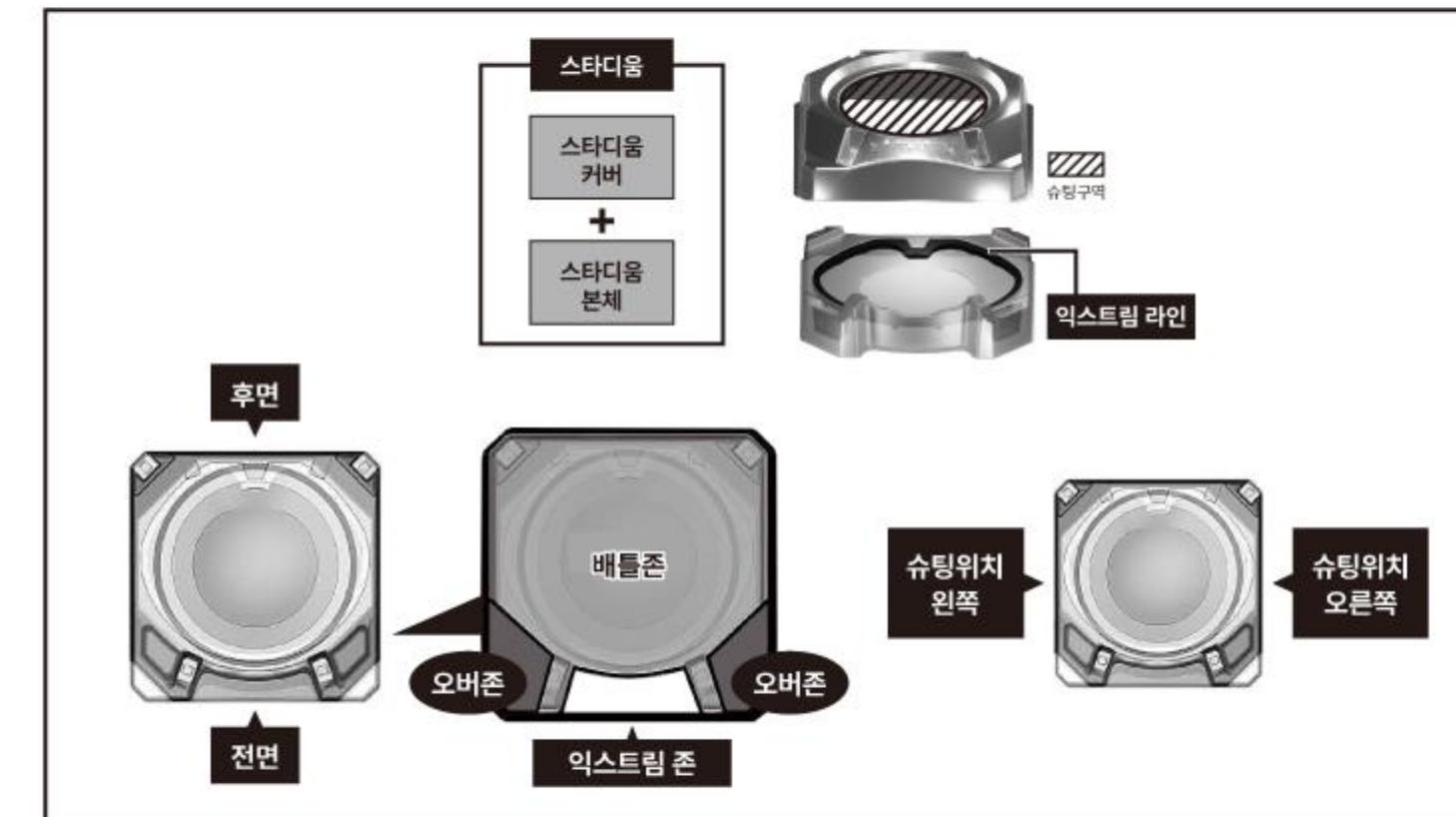
- 「베이블레이드X」 시리즈의 순정 부품(파츠)에 한해서 교체하거나 조합하는 개조만 허용됩니다.
- 원래 사용되어야 할 부품을 빼는 행위, 본래의 사용 목적 이외의 용도로 부품을 사용하거나 조립하는 것은 금지되어 있습니다.
- 베이의 순정 부품을 '분해' 및 '가공'한 제품을 사용하는 것은 금지되어 있습니다.
  - \* 다음과 같은 도색은 원칙적으로 금지입니다.
    - 성능의 변화 ○ 상대방의 베이 및 스타디움에 상처를 입히거나 더럽히는 것
    - 각 부품의 접속 부분이나 런처와 접속되는 부분에 도색
  - \* 다음과 같은 스티커 부착은 원칙적으로 금지입니다.
    - 공식적으로 판매 · 배포되지 않은 스티커의 부착 ○ 성능의 변화 ○ 상대방의 베이 및 스타디움을 상처를 입히거나 더럽히는 것
    - 각 부품의 접속 부분이나 런처와 접속되는 부분에 스티커 부착 ○ 스티커 겹쳐 붙이기 ○ 오려내기 등 가공한 스티커 부착
- 성능을 변화 및 증폭시킨 부품의 사용은 금지되어 있습니다.
- 베이를 제시한 이후, 심판의 지시가 없는 한 베이는 변경 할 수 없습니다.
  - 베이 변경이 인정되는 경우, 어느 한쪽이 아닌 양쪽 블레이더 모두 베이를 변경할 수 있습니다.
- 대전 선수끼리 서로의 베이를 교환하여 '블레이드' '래칫' '비트'를 각각 분리합니다.
  - 서로 각 부품을 확인하고 다시 조립합니다. 그 후 서로의 베이를 돌려줍니다.
- 심판이 대전 선수 베이의 '블레이드' '래칫' '비트'를 하나씩 분리하여 각 부품을 확인한 후 재조립합니다.
- 배틀과 배틀 사이에 베이의 변경 및 부품의 교체(부품의 방향 변경 등)는 불가능하며,
  - 시합이 끝나고 상대가 바뀔 때 베이의 변경이 가능합니다.
- 베이 체크에 관해 의문이 있는 경우, 선수는 그 자리에서 즉시 심판에게 알려야 합니다.
  - 시합 시작 후 또는 선수가 아닌 타인의 의견은 인정 되지 않습니다.

## ▶ 런처 체크에 대해 (그립 등도 포함)

- 원래 사용되어야 할 부품을 빼는 행위, 본래의 사용 목적 이외의 용도로 부품을 사용하거나 조립하는 것은 금지되어 있습니다.
- 런처, 그립 등 순정 부품을 '분해' 및 '가공'한 제품을 사용하는 것은 금지되어 있습니다.
  - \* 런처, 그립 등에 다음과 같은 도색은 원칙적으로 금지입니다.
    - 성능의 변화 ○ 상대방의 베이 및 스타디움에 상처를 입히거나 더럽히는 것
    - 각 부품의 접속 부분이나 런처와 접속되는 부분에 도색
  - \* 런처, 그립 등에 다음과 같은 스티커 부착은 원칙적으로 금지되어 있습니다.
    - 공식적으로 판매 · 배포되지 않은 스티커의 부착 ○ 성능의 변화 ○ 상대방의 베이 및 스타디움을 상처를 입히거나 더럽히는 것
    - 각 부품의 접속 부분이나 런처와 접속되는 부분에 스티커 부착 ○ 스티커 겹쳐 붙이기 ○ 오려내기 등 가공한 스티커 부착
- 성능을 변화 · 증폭시킨 부품의 사용은 금지되어 있습니다.
- 심판이 런처, 그립 등을 가공했거나 고장이라고 판단하는 경우 해당 부품의 사용은 금지됩니다.
- 런처, 그립 등을 교체한 경우, 심판이 런처 체크를 하게 됩니다.
- 런처, 그립 등에 부착된 장식이 배틀에 방해가 되는 경우, 심판이 해당 장식을 제거하도록 요청 할 수 있습니다.

## ▶ 스타디움에 대해

- 「베이블레이드X」 전용 스타디움만 사용 가능합니다.
- 스타디움은 스타디움 본체, 스타디움 커버로 구성되어 있습니다.
- 슈팅 구역은 스타디움 커버 중앙의 뚫려있는 부분을 뜻합니다.
- 익스트림 라인은 스타디움 본체에 고정된 레일 부분을 뜻합니다.
- 오버존은 스타디움의 전면부 좌우 양옆 2곳에 움푹 들어간 부분을 뜻합니다.
- 익스트림 존은 스타디움의 전면부 중앙에 있는 움푹 들어간 부분을 뜻합니다.
- 배틀존은 스타디움 본체의 오버존 · 익스트림 존 이외의 부분을 뜻합니다.



## ▶ 슈팅 방법

- 베이를 슛할 때는 스타디움 본체에서 20cm 이하의 높이에서 해야합니다.
- 슈팅 자세 등으로 상대 선수의 슛을 방해하는 것은 금지되어 있습니다.
  - 슈팅 시에는 어떠한 경우에도 선수의 몸, 런처, 장식품 등이 스타디움에 닿을 수 없습니다.
- 심판이 고의가 있었다고 판단할 경우 실격 처리 됩니다.
- 슈팅 위치(왼쪽, 오른쪽)는 가위바위보 등 공정한 수단으로 결정해 주십시오.
  - 결정된 슈팅 위치는 해당 배틀이 끝날 때까지 바꿀 수 없습니다.
- "쓰리, 투, 원, 고 슛!"의 구령에 맞춰 슛을 해주세요.
- 슈팅 구역을 잘 통과하도록 슛을 해주세요.
- 심판의 "쓰리, 투, 원, 고 슛!"의 구령 중 "슛!"에서 베이를 슛 하세요.
- 베이가 바닥에 닿은 상태로 슛을 하지 마세요. 심판이 고의가 있었다고 판단할 경우 실격 처리됩니다.

본 「베이블레이드X 대회 규정」은 이벤트 · 대회에 참가하는 모든 참가자에게 적용됩니다. 대회에 따라 규정 또는 배틀 룰이 다를 경우 해당 대회의 안내가 우선시 될 수 있으며, 특수한 상황의 경우 베이블레이드X 운영진의 결정에 따라 임시로 규정을 변경하여 운영 할 수 있습니다.

\* 배틀 : 베이블레이드로 승패가 결정되는 최소 단위

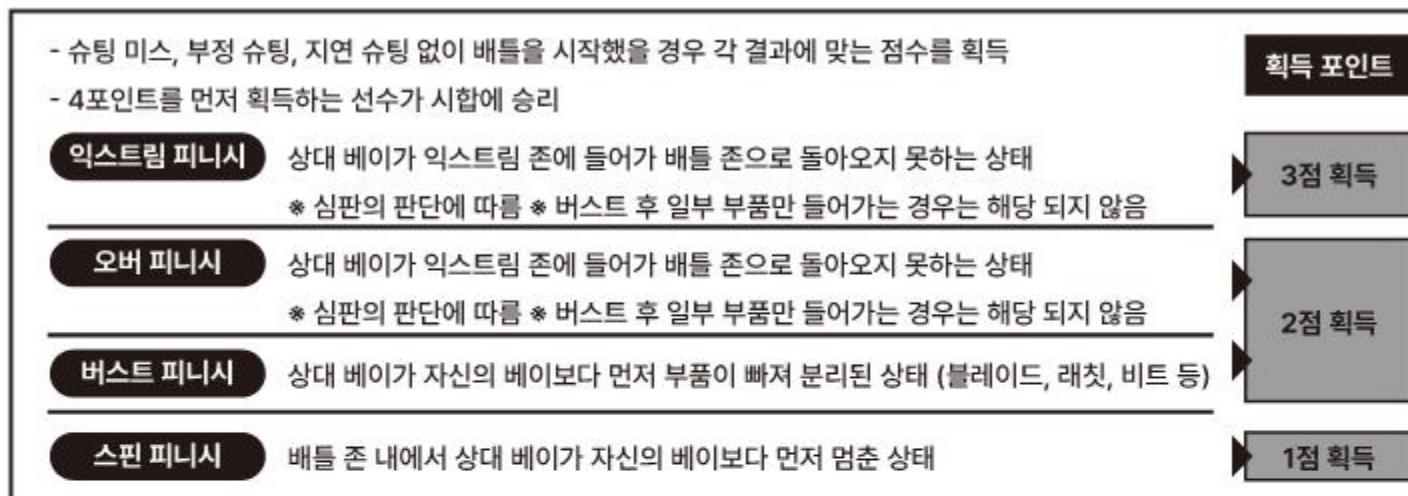
\* 시합 : 수 차례에 걸쳐 배틀을 행하여 승패가 결정되는 것

## X 배틀에 대해

- 슛을 끝낸 선수는 한발 뒤로 물러나야 합니다.
- 슈팅 후 스타디움을 가까이 들여다보지 마십시오. 다칠 수 있습니다.
- 슈팅 시 베이가 런처에서 빠지지 않는 경우 또는 심판의 구령이 끝난 후 베이가 떨어지는 경우, 슈팅 구역 외 스타디움의 바깥이나 스타디움 커버에 떨어진 경우는 슈팅 미스로 판단합니다.
- 심판의 '슛' 구령 전에 슛을 하면 '부정 슈팅', 구령 후 늦게 슛을 하면 '지연 슈팅'으로 판단합니다.
- 슈팅 미스, 부정 슈팅, 지연 슈팅은 심판의 판단에 따라 해당 선수에게 주의를 줄 수 있습니다.
- 모든 베이가 슈팅 구역을 통과하여 스타디움에 닿은 시점에서 배틀이 시작됩니다.  
스타디움에 닿기 전 베이끼리 부딪혀 버스트하는 등 배틀이 시작되지 못한 경우 배틀을 다시 시작합니다.
- 배틀에 대해 의문이 있는 경우 선수는 그 자리에서 즉시 심판에게 알려야 합니다.  
다음 배틀 시작 후 또는 선수가 아닌 타인의 의견은 인정되지 않습니다.
- 심판이 승인할 때까지 스타디움과 스타디움 내 베이를 만져선 안됩니다.
- 선수의 행동이 공평한 시합에 방해 된다고 심판이 판단한 경우  
(예: 베이의 사용 · 슈팅 방법 등이 위협하거나 부정 행위로 의심 되는 상황), 해당 배틀을 중지하고 배틀을 다시 진행합니다.

## X 배틀의 승패에 대해

- 상대보다 배틀 존 안에서 오래 회전하는 베이가 승리합니다.
- 승패의 결정 및 결과는 심판의 판단에 따라주십시오.



- 익스트림 피니시, 오버 피니시, 버스트 피니시, 스핀 피니시 등이 동시에 발생했다고 심판이 판단할 경우, 무승부로 판단하며 배틀을 다시 한 번 진행합니다.
- 여러가지 포인트 획득이 일어난 배틀의 경우, 아래의 타이밍 기준을 참고하여 배틀의 승패를 판단합니다.  
익스트림 피니시 : 베이 전체가 익스트림 존에 들어가는 순간  
오버 피니시 : 베이 전체가 오버존에 들어가는 순간  
버스트 피니시 : 베이의 부품이 분리되는 순간  
스핀 피니시 : 베이의 원래 회전 방향의 속도가 0이 되는 순간
- 심판이 승패를 선언하기 전까지 경기장 내에 있는 베이를 만지면 안 됩니다.  
베이를 만진 선수는 심판의 판단에 따라 패배하게 됩니다.
- 의의적인 배틀 방해는 심판의 판단에 따라 실격 처리됩니다.

7. 어떠한 경우에도 배틀 중에 선수의 몸, 런처, 장식품 등이 스타디움에 닿아서는 안됩니다.

고의가 있다고 심판이 판단할 경우 실격 처리됩니다.

\* 단, 슈팅 후 스트링 런처의 손잡이나 끈이 스타디움에 닿았을 경우 심판이 배틀에 영향이 없다고 판단하면 예외로 함

8. 실격 된 선수는 어떠한 이유로도 과거의 대전 기록을 번복할 수 없으며 발각된 시점에 즉시 실격 처리됩니다.

◎ 베이가 오버 존이나 익스트림 존 외의 스타디움의 밖으로 이탈하여 배틀 존으로 돌아오지 못하는 상황 등  
승패의 결정이 어려운 경우 심판의 판단에 따라 그 배틀을 다시 진행합니다.

◎ 대회에 따라 룰이 다를 경우 해당 대회의 안내가 우선시 될 수 있습니다.

◎ 동일 배틀 내에서 슈팅 미스, 부정 슈팅, 지연 슈팅이 총 2회 누적 되면 상대에게 1점이 부여되며, 배틀을 다시 진행합니다.

\* 점수가 부여된 시점에 지금까지 누적된 슈팅 미스, 부정 슈팅, 지연 슈팅 횟수는 초기화 됩니다.

\* 단, 동일 배틀 중에 모든 선수가 슈팅 미스, 부정 슈팅, 지연 슈팅을 2회 째 동시에 하면

두 선수 모두 누적 횟수는 1회로 변경 되며 배틀을 다시 진행합니다.

## X 3on3 배틀의 승패에 대해

### 준비 단계

- 3개의 베이를 배틀할 순서대로 덱 케이스에 넣어 베이 체크를 실시합니다.
- 3개의 베이에 같은 부품을 중복해서 사용할 수 없습니다.  
색이 다르더라도 모양 또는 이름이 같은 부품일 경우 중복 부품 사용으로 판단합니다.
- 경기 중 심판의 허가 없이 3개의 베이 순서나 조합을 변경할 수 없습니다.
- 3개의 베이가 준비되지 않았을 경우, 심판에게 베이 대여를 요청 할 수 있습니다.  
단, 모든 배틀에서 대여 베이를 사용해야 합니다.

### 승패 결정

- 총 4점을 먼저 획득한 블레이더가 승리합니다.
- 배틀은 1번~3번의 베이를 순서대로 사용하여 한 번씩 진행합니다.
- 무승부의 경우, 같은 번호의 베이로 배틀을 다시 진행합니다.
- 3회의 배틀에서 승패가 결정되지 않으면 베이의 배틀 순서를 다시 정하여 시합을 진행합니다.

## X 그 외

- 이벤트 및 대회에 참가한 경우 본 규정을 모두 숙지하고 동의한 것으로 간주합니다.
- 공평한 시합을 방해하는 의견 또는 선수가 영향을 받을 수 있는 과도한 응원 또는 함성은 금지되어 있습니다.
- 대회 및 이벤트에 참가하거나 배틀 관전을 할 때 선수, 관객, 스텁, 심판 등을 향한 폭언이나 비방 등의 행위는 금지되어 있습니다.
- 주위에 피해를 줄 수 있는 행위나 이벤트 및 대회 운영에 방해가 되는 행위는 금지되어 있습니다.
- 대회 및 이벤트 참가 시 블레이더 네임으로 미풍양속에 반하는 부적절한 이름을 사용하는 것은 금지되어 있습니다.
- 대회 및 이벤트의 현장을 촬영한 동영상이나 사진을 온라인 또는 불특정 다수가 볼 수 있는 곳에 게시할 시,  
선수 및 관객 등의 개인정보를 특정 할 수 있거나 비방으로 이어질 수 있는 모든 행위를 금지합니다.  
\* 만일, 게시 한 내용(동영상 · 사진을 포함)으로 인해 제3자와의 분쟁이 생겼을 경우에는,  
게시자 본인의 책임과 비용으로 해결해야 합니다. 영실업 및 주식회사 타카라토미는 일체 관여하지 않습니다.
- 대회 규정을 지켜 즐겁게 대회에 참가해 주십시오. 규정을 지키지 않을 경우 실격으로 처리됩니다.
- '베이블레이드X'를 이용하지 않을 경우, 스텁과 심판의 판단에 따라 이벤트 및 모든 대회의 참가를 거절할 수 있습니다.

본 「베이블레이드X 대회 규정」은 이벤트 · 대회에 참가하는 모든 참가자에게 적용됩니다. 대회에 따라 규정 또는 배틀 룰이 다를 경우 해당 대회의 안내가 우선시 될 수 있으며, 특수한 상황의 경우 베이블레이드X 운영진의 결정에 따라 임시로 규정을 변경하여 운영 할 수 있습니다.

\* 배틀 : 베이블레이드로 승패가 결정되는 최소 단위

\* 시합 : 수 차례에 걸쳐 배틀을 행하여 승패가 결정되는 것

## 개정 내용

### 베이 체크에 대해

#### 개정 전

- 3. 베이의 순정 부품을 '분해' 및 '가공' 하여 사용하는 것은 금지되어 있습니다.
  - \* 다음과 같은 도색, 스티커 부착은 원칙적으로 금지입니다.
  - 성능의 변화 ○ 상대방의 베이 및 스타디움에 상처를 입히거나 더럽히는 것
  - 각 부품의 접촉 부분이나 런처에 닿는 부분에 도색, 스티커 부착 ○ 스티커 겹쳐 붙이기



#### 개정 후

- 3. 베이의 순정 부품을 '분해' 및 '가공' 하여 사용하는 것은 금지되어 있습니다.
  - \* 다음과 같은 도색은 원칙적으로 금지입니다.
  - 성능의 변화 ○ 상대방의 베이 및 스타디움에 상처를 입히거나 더럽히는 것
  - 각 부품의 접촉 부분이나 런처와 접속되는 부분에 도색
  - \* 다음과 같은 스티커 부착은 원칙적으로 금지입니다.
    - 공식적으로 판매 · 배포되지 않은 스티커의 부착 ○ 성능의 변화 ○ 상대방의 베이 및 스타디움을 상처를 입히거나 더럽히는 것
    - 각 부품의 접촉 부분이나 런처와 접속되는 부분에 스티커 부착 ○ 스티커 겹쳐 붙이기 ○ 오려내기 등 가공한 스티커 부착

### 런처 체크에 대해 (그립 등도 포함)

#### 개정 전

- 2. 런처, 그립 등 순정 부품을 '분해' 및 '가공' 하여 사용하는 것은 금지되어 있습니다.
  - 런처, 그립 등에 다음과 같은 도색 및 스티커 부착은 원칙적으로 금지입니다.
  - 성능의 변화 ○ 상대방의 베이 및 스타디움에 상처를 입히거나 더럽히는 것
  - 각 부품의 부분이나 베이에 닿는 부분에 도색, 스티커 부착 ○ 스티커 겹쳐 붙이기



#### 개정 후

- 2. 런처, 그립 등 순정 부품을 '분해' 및 '가공'하여 사용하는 것은 금지되어 있습니다.
  - \* 런처, 그립 등에 다음과 같은 도색은 원칙적으로 금지입니다.
  - 성능의 변화 ○ 상대방의 베이 및 스타디움에 상처를 입히거나 더럽히는 것
  - 각 부품의 접촉 부분이나 런처와 접속되는 부분에 도색
  - \* 런처, 그립 등에 다음과 같은 스티커 부착은 원칙적으로 금지입니다.
    - 공식적으로 판매 · 배포되지 않은 스티커의 부착 ○ 성능의 변화 ○ 상대방의 베이 및 스타디움을 상처를 입히거나 더럽히는 것
    - 각 부품의 접촉 부분이나 런처와 접속되는 부분에 스티커 부착 ○ 스티커 겹쳐 붙이기 ○ 오려내기 등 가공한 스티커 부착

### 슈팅 방법

#### 추가

- 6. 심판의 "쓰리, 투, 원, 고 슛!" 의 구령 중 "슛!"에서 베이를 슛 하세요.



### 배틀에 대해

#### 개정 전

- 3. 슈팅 시에 베이블레이드가 런처로부터 떨어지지 않아 슛을 할 수가 없다거나, 겨누고 있는 동안 베이블레이드가 떨어진 경우에는 슈팅 미스로 처리됩니다.

#### 개정 후

- 3. 슈팅 시 베이가 런처에서 빠지지 않는 경우 또는 심판의 구령이 끝난 후 베이가 떨어지는 경우, 슈팅 구역 외 스타디움의 바깥이나 스타디움 커버에 떨어진 경우는 슈팅 미스로 판단합니다.

#### 개정 전

- 4. 심판에 의한 구령이 다 끝나기 전의 슛은 [부정 출발], 끝난 후의 슛은 [지연 출발]으로 간주됩니다.



#### 개정 후

- 4. 심판의 '슛' 구령 전에 슛을 하면 '부정 슈팅', 구령 후 늦게 슛을 하면 '지연 슈팅'으로 판단합니다.

#### 개정 전

- 6. 모든 베이가 슈팅 구역을 통과하여 스타디움 본체에 닿은 시점에서 배틀이 시작됩니다.

스타디움 본체에 닿기 전에 베이끼리 부딪혀 버스트하는 등 배틀이 시작되지 못한 경우 배틀을 다시 시작합니다.



#### 개정 후

- 6. 모든 베이가 슈팅 구역을 통과하여 스타디움에 닿은 시점에서 배틀이 시작됩니다.

스타디움에 닿기 전 베이끼리 부딪혀 버스트하는 등 배틀이 시작되지 못한 경우 배틀을 다시 시작합니다.

본 「베이블레이드X 대회 규정」은 이벤트 · 대회에 참가하는 모든 참가자에게 적용됩니다. 대회에 따라 규정 또는 배틀 룰이 다를 경우 해당 대회의 안내가 우선시 될 수 있으며, 특수한 상황의 경우 베이블레이드X 운영진의 결정에 따라 임시로 규정을 변경하여 운영 할 수 있습니다.

\* 배틀 : 베이블레이드로 승패가 결정되는 최소 단위  
\* 시합 : 수 차례에 걸쳐 배틀을 행하여 승패가 결정되는 것

## 개정 내용

### 배틀의 승패에 대해

#### 개정 전

8. 실격 된 선수는 어떠한 이유로도 과거의 대전 기록을 번복할 수 없으며 발각된 시점에 즉시 실격 처리됩니다.
  - 베이가 오버 존이나 익스트림 존 외의 스터디움의 밖으로 이탈하여 배틀 존으로 돌아오지 못하는 상황 등 승패의 결정이 어려운 경우 심판의 판단에 따라 그 배틀을 다시 진행할 수 있습니다.
  - 대회에 따라 규칙이 다를 경우 해당 대회 안내가 우선시 될 수 있습니다.
  - 동일 배틀 중에 슈팅 미스, 부정 슈팅, 지연 슈팅이 슈팅이 총 2회 누적 되면 상대에게 1점이 부여되며 다음 배틀로 넘어갑니다.
  - \* 단, 동일 배틀 중 모든 선수가 2회째 동시에 한 경우에는 그 배틀을 다시 합니다.



#### 개정 후

8. 실격 된 선수는 어떠한 이유로도 과거의 대전 기록을 번복할 수 없으며 발각된 시점에 즉시 실격 처리됩니다.
  - 베이가 오버 존이나 익스트림 존 외의 스터디움의 밖으로 이탈하여 배틀 존으로 돌아오지 못하는 상황 등 승패의 결정이 어려운 경우 심판의 판단에 따라 그 배틀을 다시 진행합니다.
  - 대회에 따라 룰이 다를 경우 해당 대회의 안내가 우선시 될 수 있습니다.
  - 동일 배틀 내에서 슈팅 미스, 부정 슈팅, 지연 슈팅이 총 2회 누적 되면 상대에게 1점이 부여되며, 배틀을 다시 진행합니다.
  - \* 점수가 부여된 시점에 지금까지 누적된 슈팅 미스, 부정 슈팅, 지연 슈팅 횟수는 초기화 됩니다.
  - \* 단, 동일 배틀 중에 모든 선수가 슈팅 미스, 부정 슈팅, 지연 슈팅을 2회 째 동시에 하면, 두 선수 모두 누적 횟수는 1회로 변경 되며 배틀을 다시 진행합니다.

### 그 외

#### 추가

3. 대회 및 이벤트 참가, 관전 시에 선수, 관전객, 스탭, 심판 등을 향한 폭언이나 비방 등의 행위는 금지되어 있습니다.
5. 대회 및 이벤트 참가 시 블레이더 네임에 미풍양속에 반하는 부적절한 이름을 사용하는 것은 금지되어 있습니다.
6. 대회 및 이벤트의 현장을 촬영한 동영상이나 사진을 온라인 또는 불특정 다수가 볼 수 있는 곳에 게시할 시, 선수 및 관객 등의 개인정보를 특정 할 수 있거나 비방으로 이어질 수 있는 모든 행위를 금지합니다.
  - \* 만일, 게시 한 내용(동영상·사진을 포함)으로 인해 제3자와의 분쟁이 생겼을 경우에는, 게시자 본인의 책임과 비용으로 해결해야 합니다.
  - 영실업 및 주식회사 타카라토미는 일체 관여하지 않습니다.

### 3on3 배틀의 승패에 대해

#### 개정 전

- 준비 단계
2. 3개의 베이 중에 같은 부품은 여러 개 사용할 수 없습니다.



#### 개정 후

- 준비 단계
2. 3개의 베이에 같은 부품을 중복해서 사용할 수 없습니다.
  - \* 색이 다르더라도 모양 또는 이름이 같은 부품일 경우 중복 부품 사용으로 판단합니다.