

REGLAMENTO OFICIAL ABL

Normativa y Código de Arbitraje

Índice

Reglas Básicas

1. Normativa General y Montajes de Piezas
2. Uso de Pegatinas y Personalización
3. El Estadio y Normas de Lanzamiento
4. Combate y Sistema de Puntuación
5. Formato 3 VS 3
6. Participación y Código de Conducta

Interacciones Anómalas

1. Salidas anómalas por los laterales del estadio
2. Salidas por la apertura superior de la cúpula
3. Retorno válido desde zonas de penalización
4. Prohibición de lanzamientos verticales
5. Bullet Gryphon

Estado de Piezas

1. Criterio en bits
2. Estado del Blade
3. Estado del Ratchet

Inspección de Autenticidad

1. Inspección de Tornillería y Ensamblaje
2. Marcas de Molde y Grabados de Fabricante
3. Autenticidad de las Puntas (Bits)
4. Identificadores Visuales y Regionales
5. Ratchet Swap

REGLAS BÁSICAS

1. NORMATIVA GENERAL Y MONTAJES DE PIEZAS

Solo se pueden utilizar los BEYBLADE de la serie BEYBLADE X (desde julio de 2023). No se permiten series anteriores.

SISTEMAS PERMITIDOS:

- **BX/UX:** Blade - Ratchet - Bit
- **CX:** Lock Chip - Main Blade - Assist Blade - Ratchet - Bit

- **CX Infinity:** Lock Chip - Over Blade - Metal Blade - Assist Blade - Ratchet - Bit
- **BX/UX Infinity:** Blade/ratchet - Bit
- **Piezas Originales:** Prohibido mezclar piezas de versiones antiguas (Burst, Metal Fight, etc.).
- **Estructura Completa:** Es obligatorio usar todas las partes del sistema correspondiente. No se puede quitar ni añadir piezas extra.
- **Montaje Estándar:** Prohibido encajar piezas a la fuerza, pegarlas o usar componentes desmontados internamente (ej. alterar muelles).
- **Prohibido Modificar:** No se puede lijar, cortar, alterar la forma, peso o aerodinámica.
- **Pintura Prohibida:** Si cambia el rendimiento, ensucia el estadio/rival, o si recubre áreas de contacto.
- **Inspección:** El juez podrá desmontar y revisar las piezas antes del duelo. El usuario lo volverá a montar bajo supervisión.

Está permitido que un jugador sustituya una pieza de su combo por otra idéntica que corresponda a otra versión de molde diferente (oficial). Para que este cambio sea legal, es estrictamente obligatorio notificarlo previamente al árbitro, quien deberá inspeccionar y aprobar la nueva pieza antes de que comience el combate.

Excepción de emergencia: En caso de que el Blade de un jugador sufra una rotura durante el transcurso del torneo y este no disponga de un reemplazo idéntico, el jugador podrá sustituir el Blade roto por uno diferente para poder continuar en la competición.

Condiciones: Este cambio deberá realizarse de forma obligatoria bajo la supervisión directa del árbitro. Además, el jugador deberá mantener intacto el resto del combo original registrado (es decir, el mismo Ratchet y el mismo Bit no podrán ser alterados).

2. USO DE PEGATINAS Y PERSONALIZACIÓN

A diferencia del reglamento estándar, en la ABL SÍ se permite el uso de pegatinas personalizadas bajo estas condiciones:

- **Contenido Apropiado:** Sin mensajes ofensivos, políticos o religiosos. El juez tiene la última palabra.
- **Rendimiento:** Deben ser meramente estéticas. No pueden alterar el peso ni la forma de golpear.
- **Zonas Prohibidas:** Cualquier zona que no sea el chip o core del blade, exceptuando las pegatinas para reconocer en caso de dos beys iguales, la cual será puesta por el árbitro.
- **Mantenimiento:** Si una pegatina se despegas y ensucia el estadio durante el combate, habrá advertencia.

3. EL ESTADIO Y NORMAS DE LANZAMIENTO

Solo se permiten estadios oficiales de la serie «Beyblade X».

- **Áreas del Estadio:** Área de Lanzamiento (orificio superior), Xtreme Lines (rieles), Over Zones (bolsillos laterales), Xtreme Zone (hueco central frontal) y Battle Zone.
- **Canto Oficial:** «Tres, dos, uno, go shoot!». El lanzamiento debe ser exacto durante la palabra «shoot».
- **Altura:** Lanzamiento a menos de 20 cm del fondo del estadio.
- **Lanzamiento Limpio:** No lanzar mientras el Bey toque el estadio. Prohibido tocar el estadio con el cuerpo/lanzador (descalificación si es intencionado).
- **Errores de Lanzamiento (Warning):** Se cae el bey durante el canto, el bey no entra al estadio o entra tocando la cúpula, lanzamiento tardío y si el bey va del lanzador al pocket directo. Dos errores en una misma batalla otorgan 1 punto al rival.
- **Snipe:** Ocurre cuando un Beyblade aterriza directamente sobre el otro durante el lanzamiento. La infracción recae siempre sobre el jugador cuyo Bey cae encima, a menos que el jugador que está debajo haya lanzado a destiempo, siendo entonces falta de este último. Se castiga con un warning, siempre y cuando el snipe no sea mutuo (ambos chocan en la misma altura antes de contactar con el suelo del estadio).

4. COMBATE Y SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Gana el primer jugador en alcanzar 4 puntos. La batalla inicia cuando los Beys tocan el suelo de la arena.

- **Xtreme Finish:** El rival entra en la Xtreme Zone y no puede salir. **(3 PTS.)**
- **Over Finish:** El rival entra en una Over Zone y no puede salir. **(2 PTS.)**
- **Burst Finish:** Las piezas del rival se separan completamente. **(2 PTS.)**
- **Spin Finish:** El bey rival deja de rotar antes que el tuyo. **(1 PTS.)**
- **Penalty:** Recibir 2 warnings o que el bey se salga por Xtreme u Over sin haber contacto y habiendo hecho un recorrido mínimo. Si el bey va del lanzador al pocket directo es Warning. **(1 PTS.)**

Empates y Prioridades: Si ocurren varios finales manda el orden cronológico. Si es simultáneo exacto, el árbitro no lo ve claro o no se puede revisar, es nulo y se repite.

5. FORMATO 3 VS 3

- **Preparación:** Colocar los 3 Beys en la caja o mesa en el orden de lucha para la revisión (De izquierda a derecha).
- **No Duplicidad:** No se puede repetir la misma pieza entre los 3 Beys (incluso si cambia el color).
- **Inalterabilidad:** Prohibido cambiar el orden o la combinación durante el encuentro sin permiso.
- **Orden:** Bey #1 vs Bey #1, etc. Gana el primero en llegar a 4 puntos. Si no se llega a los 4 puntos tras los 3 duelos, se reordena el mazo a voluntad siguiendo el orden de izquierda a derecha y se continúa.

6. PARTICIPACIÓN Y CÓDIGO DE CONDUCTA

- **Juego Limpio:** Prohibido dar consejos que ayuden en el combate (Ej: Inclina más el bey, pon ese primero, etc) o intimidar al rival.
- **Respeto:** Tolerancia cero al abuso verbal, difamación o comportamiento dañino hacia jugadores, jueces o público.
- **Nombres de Blader:** Sin nombres inapropiados o que revelen información personal, tampoco se pueden poner nombres de personajes famosos.
- **Privacidad:** Prohibido publicar fotos/vídeos que revelen información personal de terceros sin permiso. La ABL no se hace responsable de conflictos entre terceros por publicaciones.
- **Penalización:** El incumplimiento del reglamento o del estándar de la ABL puede resultar en la descalificación inmediata, expulsión del evento o incluso de la liga.

Incomparecencia o abandono del torneo: Es obligatorio finalizar todas las rondas correspondientes al registro del jugador. En caso de que un participante no pueda o decida no completar el torneo en su totalidad, se le aplicará la descalificación directa. Esta medida conlleva, de forma automática, la pérdida y retirada de todos los puntos acumulados en dicho evento.

INTERACCIONES ANÓMALAS

1. Salidas anómalas por los laterales del estadio

Si durante el transcurso del combate, uno o ambos Beys salen del terreno de juego forzando las paredes laterales (es decir, sin utilizar las zonas designadas de Over Finish o Xtreme Finish), el combate se detendrá inmediatamente.

Procedimiento: El árbitro procederá a inspeccionar el estado del estadio. Si se detecta alguna rotura, abolladura o desperfecto que comprometa el juego, el estadio deberá ser reparado o sustituido. Una vez garantizadas las condiciones de la pista, el lanzamiento se repetirá sin penalización.

2. Salidas por la apertura superior de la cúpula

Si, tras un lanzamiento válido, un Bey sale expulsado a través de la apertura superior de la cubierta (cúpula) del estadio, la jugada se evaluará bajo un criterio estrictamente cronológico. Si se produjo un desenlace válido (Burst, Over, Spin Finish, etc.) antes de que el Bey saliera por la apertura superior, el resultado de dicho desenlace será el que prevalezca.

Protocolo de resolución: Para determinar la validez de la acción, se seguirá rigurosamente este orden:

1. **Criterio del árbitro:** Prevalecerá la decisión inicial basada en lo que el árbitro haya percibido en tiempo real.

2. **Revisión:** Si el torneo dispone de sistema de vídeo, se podrá recurrir a la grabación para corroborar la acción.
3. **Repetición:** En caso de duda razonable, disparidad o incapacidad para determinar con total claridad el orden de los eventos, el árbitro ordenará la repetición del lanzamiento.

3. Retorno válido desde zonas de penalización (Over/Xtreme)

Para que un Bey que ha sido proyectado hacia la zona de Over o Xtreme pueda salvarse y reincorporarse legítimamente al combate, debe cumplir simultáneamente las siguientes condiciones al reentrar en la pista:

1. Debe regresar girando.
2. Debe hacer contacto con el suelo del estadio obligatoriamente con la punta (Bit).
3. Debe completar, como mínimo, un giro completo sobre sí mismo tras tocar el suelo.

Retorno Inválido: Si el Bey vuelve al interior del estadio pero lo hace completamente detenido y/o dado la vuelta (boca abajo) la salvada se considerará nula y se decretará el Over Finish o Xtreme Finish de forma inmediata.

4. Prohibición de lanzamientos verticales (Efecto "Beywheel")

Queda estrictamente prohibido efectuar lanzamientos con un ángulo de inclinación totalmente vertical, provocando que el Bey ruede como una rueda (Beywheel) y que su primer recorrido en el estadio se realice solamente con el Blade o el anillo en lugar de la punta.

Excepción: Esta regla no penaliza el "tiro de parapeto" u otros lanzamientos inclinados legítimos. La determinación de si un lanzamiento ha cruzado el límite hacia un "Beywheel" ilegal quedará sujeta a la interpretación y decisión exclusiva del árbitro.

5. Bullet Gryphon

El Bullet Gryphon tiene una habilidad que desprende un bey extra al recibir impactos, desde ahora Bey(2).

- **No es Burst Finish:** El desprendimiento del Bey(2) no es Burst. El combate sigue mientras el cuerpo principal (Blade + Bit) siga girando.
- **Salidas de la pieza:** Si Bey(2) sale del estadio, no cuenta como punto en contra.
- **Spin Finish:** El tiempo de giro se mide solo con el cuerpo principal.
- **Interferencia legal:** Si el rival o el usuario tropieza con Bey(2) y pierde, el punto es totalmente legal.

ESTADO DE PIEZAS

1. Criterio en bits

Toda punta a la que le falte un diente por completo, o que presente un desgaste o rotura equivalente al 50% o más de uno de sus dientes, será declarada automáticamente inválida para su uso en el torneo.

Una punta (Bit) será declarada inválida para el torneo si su nivel de desgaste físico altera su altura original de forma extrema, modifica su patrón de movimiento base o cumple con alguna de las siguientes condiciones específicas:

- **Puntas de Goma (Ej: Rubber Accel):** Se consideran inválidas si el material de goma se ha desgastado hasta quedar a ras (al mismo nivel) que el encapsulado de plástico que la rodea. Si al apoyar el Beyblade de forma vertical el plástico toca el estadio en lugar de la goma, la pieza es ilegal.
- **Puntas Cónicas o Redondeadas (Ej: Taper, Ball, Needle, Point):** Serán invalidadas si han perdido su curvatura o ángulo original y presentan una superficie de contacto totalmente plana, provocando que se comporten como una punta plana tradicional.
- **Puntas Planas y Engranajes (Ej: Flat, Gear Flat):** Serán declaradas inválidas si los bordes están tan limados que la punta tiene forma de cúpula, o si los dientes del engranaje (gears) encargados de enganchar en la línea del Xtreme Dash están completamente desgastados o rotos, impidiendo su función mecánica principal.
- **Modificación intencional:** Cualquier punta que presente señales evidentes de haber sido limada, lijada, cortada o desgastada de forma artificial e intencional (desgaste no natural por uso en batallas) será retirada inmediatamente del torneo.

2. Estado del Blade

Un Blade no podrá ser utilizado en competición si presenta alguna de las siguientes condiciones:

- **Grietas:** Cualquier fisura estructural visible, ya sea en la parte plástica o metálica.
- **Manipulación del acabado:** Queda estrictamente prohibido el uso de Blades en los que el recubrimiento (Metal Coat) haya sido desgastado, lijado o alterado de manera intencionada.

3. Estado del Ratchet

Un Ratchet será considerado inválido y deberá ser sustituido inmediatamente si se detecta la rotura, desgaste extremo o ausencia de al menos uno de sus puntos de contacto (salientes de impacto).

INSPECCIÓN DE AUTENTICIDAD

Para garantizar un juego justo y seguro, queda estrictamente prohibido el uso de material falsificado o midfake. Los árbitros deberán comprobar la autenticidad de las piezas prestando atención a los siguientes indicadores:

1. Inspección de Tornillería y Ensamblaje

- **Tornillos legales:** Los productos oficiales de Beyblade X utilizan de forma exclusiva tornillos de seguridad de triple ala (tipo Y) o, en su defecto, remaches metálicos.
- **Tornillos ilegales:** Cualquier pieza que presente tornillos de estrella (Phillips), de cabeza plana, hexagonales o de cualquier otro tipo estándar, será considerada automáticamente como falsificación.

2. Marcas de Molde y Grabados de Fabricante

Casi todas las piezas oficiales deben contener en su estructura marcas de molde legibles. La ausencia de estas indicará que la pieza es ilegítima. Las marcas válidas a revisar son:

- Grabados de origen y derechos: *"Made in Vietnam"* y *"© Tomy"*.
- Códigos de molde (generalmente alfanuméricos), tales como: *A1*, *L33*, etc.

3. Autenticidad de las Puntas (Bits)

Para verificar un Bit, el árbitro debe observar a través del cañón o cilindro central (la parte que encaja con el Ratchet). Las piezas originales poseen un remache interno visible en el fondo. Si al observar el interior se aprecia un tornillo convencional o el hueco está completamente vacío, la pieza es falsa.

4. Identificadores Visuales y Regionales

- **Emblema Central:** La pegatina o diseño central del Blade (Gear Chip) debe contener obligatoriamente el texto de "Beyblade X". Cualquier variación u omisión indica falsificación.
- **Productos Hasbro:** Para identificar la autenticidad específica de los Blades distribuidos por la marca Hasbro, el árbitro deberá comprobar la presencia de un código QR de color verde impreso en la parte inferior de la pieza.

5. Ratchet Swap

El término **Ratchet Swap** hace referencia a la práctica no permitida de desmontar un Ratchet para intercambiar sus componentes estructurales (núcleo, anillos) con las partes de otro Ratchet diferente.

Veredicto de ilegalidad: Esta acción se considera una manipulación directa y alteración del material oficial. Los Ratchets deben utilizarse estrictamente con su ensamblaje de fábrica. Cualquier Ratchet que presente indicios de haber sido desatornillado, abierto o reensamblado con piezas cruzadas (por ejemplo, mezclar la carcasa de un 3-60 con el núcleo de un 4-50) será **invalidado de forma inmediata**, y el jugador será expulsado de la liga.