

Reglamento Oficial del Campeonato de Beyblade X Ripley Chile

1. Participantes en el torneo:
 - a. El torneo constará de 32 participantes, quienes deberán inscribirse conforme a las indicaciones del organizador.
 - b. En caso de que un participante no pueda continuar en el torneo o no se presente a una batalla asignada, quedará automáticamente eliminado. Su oponente será declarado ganador por W (Walkover) y avanzará a la siguiente ronda.

2. Fechas del Torneo:
 - a. El torneo se realizará de la siguiente manera:
 - i. Etapa clasificatoria e inscripción de participantes: Sábado 22 de noviembre, de 15:00 a 18:00 hrs.
 - ii. Octavos y Cuartos de Final: Domingo 23 de noviembre, de 15:00 a 18:00 hrs.
 - iii. Semifinal y Final: Domingo 30 de noviembre, de 15:00 a 18:00 hrs.

3. Reglas Clasificatorias:
 - a. Para avanzar en cada etapa del torneo, los participantes deberán ganar la siguiente cantidad de batallas:
 - i. Etapa clasificatoria: gana quien obtenga una (1) victoria.
 - ii. Octavos de final: gana quien obtenga una (1) victoria.
 - iii. Cuartos de final: gana quien obtenga una (1) victoria.
 - iv. Semifinal: gana quien obtenga dos (2) de tres (3) batallas.
 - v. Final: gana quien obtenga dos (2) de tres (3) batallas

4. Normas de conducta y Reglamento del Torneo:
 - a. Un jugador puede abandonar el Evento en cualquier momento sin recibir penalidad alguna.

 - b. Los jugadores deben demostrar un comportamiento deportivo en todo momento. Los jugadores que se comporten de manera antideportiva, disruptiva, irritante, acosadora o amenazante, o que violen las reglas, obtengan una ventaja deshonesto en cualquiera de los torneos, o que intenten ganar por medios fraudulentos, incluyendo, entre otros, hacer trampa, piratear, recurrir a engaños u otras prácticas desleales, serán descalificados a discreción absoluta y exclusiva del Patrocinador del Torneo.

 - c. Los jugadores son responsables de comprender el Reglamento del Torneo tal como se explica aquí. De no ser especificado aquí por el Patrocinador del Torneo, todas las reglas normales del torneo aplicarán. Si alguna de las reglas del torneo difiere o es inconsistente con el presente Reglamento Oficial, prevalecerán las reglas del torneo proporcionadas a los jugadores por un juez en un torneo o batalla particular o en el Evento.

 - d. Hasbro proporcionará a los jugadores todos los productos (tal como se definen aquí debajo) que usarán durante el Evento. Los jugadores pueden traer y solicitar el uso de sus propios productos BEYBLADE X Series durante el Evento siempre y cuando dichos productos respeten este Reglamento Oficial (incluyendo, entre otros, que cumplan con todos los requisitos y que tanto los Beys como los lanzadores pasen todas las revisiones

expuestas aquí debajo), así como todas las demás reglas, políticas, normas, exigencias y/o decisiones implementadas o establecidas por Hasbro antes del Evento y durante del desarrollo del mismo. Hasbro y/o los jueces podrán decidir, a su discreción absoluta y exclusiva, qué producto personal puede utilizarse durante el Evento. Además, la aprobación y/o el permiso para utilizar algún producto personal durante una ronda y/o batalla individual del Evento no garantizará a dicho jugador la aprobación y/o el permiso para utilizar el mismo producto en una ronda y/o batalla subsiguiente del Evento. Todas las decisiones tomadas por Hasbro y/o los jueces en cuanto a la utilización de algún producto personal será final y vinculante, y no podrá ser impugnada ni apelada. Cualquier jugador que intente impugnar o apelar cualquier decisión tomada por Hasbro y/o los jueces en cuanto a la utilización de algún producto personal puede ser descalificado inmediatamente a discreción absoluta y exclusiva de Hasbro y/o los jueces.

i. Productos Beyblade X permitidos: Los únicos tops (de ahora en adelante "Bey" o "Beys"), lanzadores, arenas y/o herramientas BEYBLADE ("los productos") que pueden utilizarse durante el Evento son los productos BEYBLADE X Series producidos por Hasbro, que fueron lanzados y distribuidos oficialmente en junio de 2024 por Hasbro.

1. Ningún Bey, lanzador, arena o herramienta de generaciones Beyblade anteriores pueden utilizarse.
2. Todas las decisiones en cuanto a las revisiones de los Beys y lanzadores y al resultado de las batallas deben acatarse según las reglas de los jueces en el lugar del Evento.
3. Toda mejora o modificación de los productos (incluyendo, entre otras, la pintura, el recubrimiento y/o etiquetado de los productos) queda estrictamente prohibida.
4. Antes de cualquier batalla individual durante el Evento, los jugadores deberán presentar (y los jueces inspeccionar) todos los productos para garantizar que cumplan con los criterios y procedimientos específicos descritos en la Sección A (aquí debajo) titulada "Revisiones a los Beys y lanzadores", así como para garantizar que cumplan con este Reglamento Oficial y con todas las demás reglas, políticas, normas, exigencias y/o decisiones implementadas o establecidas por Hasbro antes del Evento y durante el desarrollo del mismo.

A. Revisiones a los Beys y lanzadores:

1. El uso de un Pase de Batalla está estrictamente prohibido.
2. Solo se puede utilizar productos BeyBlade X Series producidos por Hasbro.
3. Solo se puede personalizar usando partes oficiales de la serie "Beyblade X".
4. Omitir partes que deben ser usadas o combinar y/o ensamblar partes de manera inadecuada o que no respeten el uso para el que fueron diseñadas está estrictamente prohibido.
5. Desarmar o modificar tops y lanzadores Beyblade oficiales (incluyendo cualquier parte, agarre, etc.) y usar dichas partes modificadas está estrictamente prohibido.
6. Cuando un jugador presente su Bey y su lanzador para una revisión, el juez retirará las "hojas", los "trinquetes" y los "piñones" de ambos Beys del competidor y retirará los agarres de ambos lanzadores del competidor, revisará cada parte y devolverá los Beys y los lanzadores a sus respectivos jugadores sin armarlos nuevamente.
7. Una vez que un jugador haya presentado su Bey y su lanzador para una revisión, no podrá intercambiarlos a menos que el juez así lo indique o apruebe. Si el juez indicara o

aprobara dicho intercambio, ambos competidores tendrán la oportunidad de intercambiar su Bey y su lanzador.

8. Antes de comenzar la batalla, los jugadores mostrarán a sus oponentes las partes frontal y posterior de sus Beys armados sin entregárselos mutuamente para confirmar.

9. Los jugadores no pueden intercambiar Beys ni partes entre una batalla y otra. Sin embargo, una vez que termine una batalla y haya un cambio de oponente, los jugadores pueden intercambiar Beys y partes.

10. Si un jugador tiene preguntas sobre las revisiones a los Beys y a los lanzadores, este deberá informar al juez inmediatamente. Cualquier inquietud planteada (i) por los jugadores tras el inicio de la batalla o, (ii) en cualquier momento, por una persona que no sea uno de los jugadores, no se tendrá en cuenta.

e. Los jugadores deberán lanzar sus Beys desde una altura de 20 cm o inferior por encima de la cubierta de la arena de competencia.

f. Cuando el juez indique "Tres, dos, uno... Let it Rip!", los jugadores deberán lanzar sus Beys mientras este pronuncia la palabra "Rip".

g. Los jugadores deben lanzar sus Beys de manera que estos atraviesen el orificio de la cubierta de la arena de competencia.

h. Bajo ninguna circunstancia, el cuerpo, el lanzador o el Bey de un jugador deberán tocar la arena de competencia durante el lanzamiento. Si el juez determina que el toque fue intencional, el jugador podría resultar descalificado.

i. Tras el lanzamiento, los jugadores deberán alejarse un paso de la arena con toda seguridad y no deberán inclinarse sobre la misma mientras los Beys están en movimiento.

j. Si el Bey de un jugador (i) no se separa del lanzador durante el lanzamiento, (ii) se desprende y cae después de que el juez haya indicado "Tres, dos, uno... Let it Rip!", o (iii) es lanzado fuera del área de lanzamiento designada y toca el exterior de la arena o la cubierta de la misma, se considerará un "error de lanzamiento".

k. Si un jugador lanza antes de que el juez diga la palabra "rip" , se considerará un "lanzamiento prematuro" o "salida en falso".

l. Si un jugador lanza después de que el juez diga la palabra "rip", se considerará un "lanzamiento tardío".

m. El juez, a su propia discreción, determinará todos los errores de lanzamiento, lanzamientos prematuros y lanzamientos tardíos, e informará a los respectivos jugadores.

n. La batalla comienza una vez que todos los Beys hayan atravesado el orificio de la arena y tocado la parte inferior de la misma. Si los Beys chocan en el aire antes de tocar la arena, o si hay casos en que las partes se separan antes del comienzo de la batalla, el juez reiniciará la batalla.

o. Si un jugador tiene preguntas sobre las reglas de lanzamiento y/o batalla, deberá informar al juez inmediatamente antes de que comience la batalla. Cualquier pregunta o inquietud planteada (i) por los jugadores tras el inicio de la batalla o, (ii) en cualquier momento, por una persona que no sea uno de los jugadores, no se tendrá en cuenta.

p. Si el juez determina que la manera en la que un jugador usa o lanza su Bey (o compite en la batalla) es peligrosa, el juez detendrá la batalla inmediatamente y el jugador podría ser descalificado.

q. La batalla finaliza solamente cuando así lo indique el juez. Los jugadores no deberán tocar los Beys dentro de la arena antes de que el juez anuncie el resultado de la batalla y los autorice a retirar sus Beys de la misma. Si un jugador toca cualquiera de los Beys en la arena antes de que el juez haga su anuncio y/o lo autorice explícitamente, el juez puede determinar que dicho jugador pierde la batalla.

- r. Los jugadores no deben tocar la arena ni los Beys dentro de esta hasta que el juez los autorice.
- s. Todas las decisiones sobre los resultados de las batallas y sobre los tipos de finalización deben respetar las reglas del juez.
- i. Si la batalla comienza sin errores de lanzamiento, lanzamientos prematuros o lanzamientos tardíos, los jugadores reciben puntos según los siguientes tipos de finalización. Quien primero obtenga 4 puntos gana una batalla.
- Final Xtreme = 3 puntos
 - o Esto ocurre cuando el Bey de un jugador envía al Bey de su oponente a la zona Xtreme y este último no puede regresar a la zona de batalla.
 - Final por eliminación = 2 puntos
 - o Esto ocurre cuando el Bey de un jugador envía al Bey de su oponente a la zona de eliminación y este último no puede regresar a la zona de batalla.
 - Final explosivo = 2 puntos
 - o Esto ocurre cuando partes del Bey del oponente (como la hoja, el trinquete o el piñón) se desprenden y separan antes que las del Bey del jugador.
 - Final por supervivencia = 1 punto
 - o Esto ocurre cuando la velocidad de rotación del Bey del oponente en su dirección de giro original se reduce a cero (p. ej., deja de girar completamente) en la zona de batalla antes de que lo haga el Bey del jugador.
- t. Si el juez determina que un Final Xtreme, un Final por eliminación, un Final explosivo o un Final por supervivencia (cada uno un "Final"), o alguna combinación de los mismos ocurre de manera simultánea (entre ambos jugadores en batalla), este puede indicar un empate y reiniciar la batalla. De lo contrario, el resultado quedará determinado por el Final que ocurra primero, según los criterios temporales siguientes:
- i. Final Xtreme: el momento en el que todo el Bey entra en la zona Xtreme y no puede regresar a la zona de batalla.
 - ii. Final por eliminación: el momento en el que todo el Bey entra en la zona de eliminación y no puede regresar a la zona de batalla.
 - iii. Final explosivo: el momento en el que partes del Bey se desprenden y separan.
 - iv. Final por supervivencia: el momento en el que la velocidad de rotación del Bey en su dirección de giro original se reduce a cero.
- u. Se considera un Regreso si todo el Bey, tras haber entrado a la zona Xtreme o a la zona de eliminación (o tras haber salido brevemente de la arena una vez), regresa a la zona de batalla conservando su rotación original. En este caso, el final Xtreme, el final por eliminación o el reinicio queda cancelado y la batalla continúa.
- v. Los jugadores no pueden, en ninguna circunstancia, tocar la arena con sus cuerpos, lanzadores, decoraciones, etc. durante la batalla. Si el juez determina que el toque fue intencional, el jugador resultará descalificado.
- w. En caso de descalificación, los resultados de batallas anteriores no serán revertidos por ninguna razón. La descalificación entra en efecto desde el momento en el que el jugador es declarado descalificado.
- x. En casos en los que es imposible determinar el tipo de finalización (p. ej., cuando un Bey sale de la arena por un lugar que no sea la zona de eliminación o la zona Xtreme y no puede regresar a la zona de batalla), la batalla puede ser reiniciada a discreción del juez.

y. En la misma batalla, si un jugador tiene un total de dos (2) errores de lanzamiento, lanzamientos prematuros o lanzamientos tardíos, el juez puede otorgar un (1) punto al oponente de dicho jugador y reiniciar la batalla. Sin embargo:

i. Una vez otorgado ese punto y anotado en favor del oponente, todo error de lanzamiento, lanzamiento prematuro o lanzamiento tardío anterior del jugador quedará anulado y, si en la misma batalla, ese mismo jugador tiene un total de dos (2) errores de lanzamiento, lanzamientos prematuros o lanzamientos tardíos por segunda ocasión, el juez, a discreción propia, invalidará la segunda ocurrencia y reiniciará la batalla sin otorgar puntos adicionales al oponente.