

SOBRE LOS TORNEOS (Continuación)

13. Antes de cada duelo el juez debe revisar el deck. El orden de los beys no puede ser modificado una vez haya sido revisado. En caso de no haber juez debe mostrarse a la cámara anunciando el jugador propietario del deck (véase "Sobre el formato").
14. Si en un torneo se detectan 3 o más irregularidades el torneo no será puntuado.
15. Se prohíben los consejos que puedan interferir con un juego limpio o el apoyo excesivo que pueda intimidar a los jugadores.
16. Está prohibido cualquier comportamiento que pueda causar molestias a quienes le rodean o que pueda interferir con el funcionamiento del evento o torneo.
17. Siga las regulaciones y diviértase participando en eventos y competiciones. El incumplimiento de las normas puede resultar en la descalificación.
18. Si no puede utilizar Beyblade según el criterio del personal y los jueces de la SBBL, abstenerse de participar en el evento o torneo.
19. Para enviar el vídeo puedes enviarlo por WeTransfer o compartirlo por drive al correo sbbl.official@gmail.com añadiendo en el título el nombre del torneo, lugar del torneo y fecha (Algo como "CopaBurstMadrid15septiembre")
20. La fecha del torneo será la fecha en la que la SBBL reciba el video, por lo tanto si tienes algún torneo grabado envíalo antes de que termine el mes para que cuente dentro de este y no en el siguiente.
21. Número máximo de eventos oficiales al mes por cada blader: 2 (Con límite de 1 a la semana)

SOBRE EL FORMATO

1. Tanto los torneos como duelos se realizarán en el formato 3on3 (Todos los participantes deben llevar un deck compuesto por 3 beys)
2. No se pueden repetir piezas en un mismo deck.
3. Todas las piezas que componen el bey deben ser oficiales (Takara Tomy o Hasbro).
4. El juez podrá desensamblar el bey del compartimento del jugador, comprobar cada parte y las volverá a montar el blader.
5. Si un jugador tiene alguna duda sobre un bey, debe informar al juez en el momento. No se aceptarán opiniones una vez iniciado el juego ni de ninguna persona distinta a los bladers o juez.
6. Se decidirá el orden de tus tres beys oculto del rival antes de iniciar el combate.
7. Se llevará a cabo una batalla entre los beys en el orden decidido por cada blader. (1º vs 1º, 2º vs 2º y 3º vs 3º)
8. Los combates se jugarán a 4 puntos. El primer blader en alcanzar la puntuación será el vencedor.
9. En caso de empate, se volverá a luchar con el mismo bey usado en la batalla.
10. Si no se determina el ganador después de tres batallas, el orden de los bey se reorganizará y la partida continuará.
11. Si una puntuación no puede ser determinada se repetirá el combate.
 - Ejemplo: Si un bey sale de la zona de juego por la parte superior del estadio sin posibilidad de volver el combate sería nulo y se repetiría.

SOBRE LOS DUELOS

1. Un duelo es un combate de 1vs1.
2. El duelo se harán en formato 3on3 (Véase "Sobre el formato")
3. El duelo tiene que ser grabado de principio a fin enseñando los combos antes de cada batalla.
4. Una vez realizado el duelo, se tiene que introducir el resultado en el apartado de duelos de la web y enviar el video a revisión del mismo modo que en los torneos (Véase "Sobre los Torneos (Continuación)")
5. Una vez el duelo sea revisado, si es apto, al ganador se le añadirá un punto en la web.
6. Cada blader puede enfrentarse a un mismo oponente una vez al mes

SOBRE LOS DUELOS DE EQUIPO

1. Los duelos de equipo formarán parte de un ranking independiente.
2. Cada equipo deberá estar formado con un mínimo de 3 bladers y un máximo de 5 bladers.
3. Cada blader usará un único bey que no podrá ser cambiado durante el duelo.
4. En el equipo no podrán repetirse piezas entre integrantes.
5. Para realizar un duelo deben participar al menos 3 integrantes del equipo.
6. Antes de iniciar el duelo cada equipo debe decidir el orden de los blader y este orden se mantendrá hasta acabar el duelo.
7. Dicho orden y el bey que usará cada blader deberá ser apuntado de algún modo (ya sea en papel, un documento de texto en el móvil o similar). Antes de iniciar el duelo el orden se mostrará al equipo rival para que haya transparencia en el desarrollo del mismo.
8. Una vez establecido el orden, cada blader se enfrentará con su rival con su posición correspondiente. Esto sería el 1º vs 1º, 2º vs 2º, etc. Si uno de los 2 equipos tiene más participantes que el equipo rival, el equipo con menos integrantes continuará volviendo al primer integrante y manteniendo el orden establecido.
 - Ejemplo: Equipo A, con 5 bladers se enfrenta a Equipo B con 3 integrantes. Al llegar el turno del 4º blader del Equipo A este se enfrentará al 1º del Equipo B y el 5º vs el 2º.
10. El equipo que más puntuación haya conseguido al acabar todos los combates ganará el duelo y recibirá un punto en el ranking de equipos y tendrá que introducir el resultado en: <https://sbbl.es/all-teams-versus> para validarlo.
11. El duelo tiene que ser grabado de principio a fin enseñando los combos antes de cada batalla.
12. Una vez realizado el duelo de equipo, se debe enviar el video a revisión del mismo modo que en los torneos y duelos (Véase "Sobre los Torneos (Continuación)").

SOBRE LOS BEYBLADES

- Solo podrán usarse Beys de la generación Beyblade X. Estos pueden ser tanto de Hasbro como de Takara Tomy.
- Las partes que componen un Bey son: Blade, Ratchet y Bit. Ninguna de estas partes podrá ser modificada, alterada o pintada excepto en las partes marcadas en la siguiente imagen. En los lugares permitidos podréis usar rotuladores, lápices, bolígrafos o similares para hacer pequeñas marcas. No se permiten pinturas de ningún tipo (óleo, acrílico, etc) Tampoco se permite el uso de pegatinas que no sean de las marcas oficiales o de la SBBL. Aún siendo pegatinas permitidas no está permitido pegar pegatinas unas encima de otras.



- Los lanzadores tienen que ser de las marcas oficiales y no podrán ser modificados o alterados en forma alguna.
- Queda a juicio de un juez si alguna de estas normas ha sido incumplida.

SOBRE LOS COMBATES

- Debe lanzarse a una altura máxima de 20 centímetros.
- Queda prohibido interferir en el lanzamiento del rival.
- El combate comienza tras una cuenta atrás en la que se dirá: "3,2,1, Go Shoot". Se lanzará cuando se diga la palabra "Shoot". Antes de iniciar la cuenta, el juez se asegurará de que ambos bladers están preparados.
- El combate comenzará cuando los beys pasen por el área de lanzamiento y toquen el propio estadio. Si el combate no comienza debido a que los beys chocan entre sí o explotan antes de tocar el estadio, el combate se reiniciará.
- Queda prohibido el "sniping". Esto es cuando lanzas sobre el bey rival en el suelo del estadio. Si el juez determina que se hizo intencionalmente, podrá ser descalificado. Es decir, si un bey ya ha tocado el suelo del estadio no está permitido lanzar sobre él.
- Si el bey no se sale del lanzador al lanzar, si el bey se cae después de iniciar la cuenta o si lanza fuera del área de lanzamiento, se considerará un error de lanzamiento.
- Los lanzamientos realizados antes o después de la cuenta atrás también serán considerados errores de lanzamiento.
- Si se cometen tres errores de lanzamiento en la misma batalla, el oponente recibirá 1 punto.
- Está prohibido tocar el estadio y los espacios dentro del estadio hasta que lo autorice el juez. Tampoco está permitido mirar por encima del estadio.
- No tocar el bey dentro del estadio antes de que el juez declare al ganador. Si se toca, el combate se perderá a criterio del juez.
- Si el bey sale por la salida de Over o Xtreme sin haber tocado el bey rival perderá un punto y se repetirá el combate.
- La interferencia maliciosa en la batalla resultará en la descalificación a discreción del juez.
- Todas las decisiones del juez serán definitivas y respetadas.
- El combate lo ganará el primer jugador en alcanzar 4 puntos siendo 4 el número máximo de puntos por combate.

PUNTUACIÓN

Xtreme finish	Cuando el bey rival entra completo en la zona Xtreme sin posibilidad de volver a la zona de combate	3 Puntos
Over finish	Cuando el bey rival entra completo en la zona Over sin posibilidad de volver a la zona de combate	2 Puntos
Burst finish	Cuando alguna o todas las partes (Blade, ratchet, bit) del bey rival se desmontan antes que las tuyas o antes de que ocurra algún otro final.	2 Puntos
Spin finish	Cuando se detenga la rotación del bey rival antes que la tuya o gire en la dirección contraria a la natural del bey.	1 Punto

SOBRE LOS TORNEOS

- Número mínimo de bladers para realizar un torneo: 4.
- Se tienen que jugar todas las rondas del torneo el mismo día que comienza.
- Para puntuar en un torneo, todos los participantes deben inscribirse con el botón que aparece debajo del nombre en la página del evento.
- El torneo se creará en la web de challenge.com
- El torneo puede ser de cualquier formato que admita la web de challenge siempre que al final del torneo queden las tres primeras posiciones bien definidas.
- Puntuación en torneo: *Floor = Redondear a la baja
Todo participante recibirá 1 punto de participación.
La puntuación para el primer puesto se añadirá con la siguiente fórmula: $\text{Floor}(\text{Número de participantes}/4)+2$
La puntuación para el segundo puesto se añadirá con la siguiente fórmula: $\text{Floor}(\text{Número de participantes}/4)+1$
La puntuación para el tercer puesto se añadirá con la siguiente fórmula: $\text{Floor}(\text{Número de participantes}/4)$
- Ejemplos:
El ganador de un torneo de 6 participantes sería $\text{Floor}(6/4) = 1+2 = 3 + 1$ de participación = 4 puntos en total.
El ganador de un torneo de 8 jugadores sería $\text{Floor}(8/4) = 2+2 = 4 + 1$ de participación = 5 puntos en total.
- Cuando vaya a empezar el torneo o se conozcan los participantes confirmados se deben introducir en el torneo creado en la web de challenge.
- Una vez añadidos los participantes y barajadas las semillas se debe facilitar el código "iframe" que se mostrará pulsando un icono con el símbolo "<>" en la ventana principal del torneo.
- Después de cada duelo se deben ir introduciendo los resultados en el torneo ya que este se actualizará en vivo para que los que no hayan podido asistir puedan ir viendo cómo va el torneo.
- Una vez se hayan jugado todos los duelos, en la página del torneo hay que seleccionar en finalizar el torneo para que se muestre el ganador del mismo.
- Para que el torneo cuente como oficial tiene que ser grabado desde el principio del torneo hasta el final sin cortes, desde una perspectiva isométrica y sin cortes (A excepción de los torneos que cuenten con la participación de un árbitro designado por la SBBL).
- Si en un torneo se detectan 3 o más irregularidades leves o una grave el torneo no será puntuado.