

Rules Handbook

Panduan Aturan Bertanding



V.2
2
0
2
6

Disusun berdasarkan :

BEYBLADE X Regulations (Asia ver.) 12th Edition - March 2026



Daftar Isi

Cover	1
Daftar Isi	2
Ketentuan Umum	3
Pemeriksaan Beyblade	4
Pemeriksaan Kelengkapan	5
Xtreme Stadium	6
Infinity Stadium	7
Metode Launch	8
Metode Launch	9
Beyblade Battle (Proses)	10
Beyblade Battle (Hasil)	11
Aturan Penting Lainnya	12

Ketentuan Umum

- BEYBLADE yang dapat digunakan adalah Seri BEYBLADE X, yang resmi dirilis dan didistribusikan Juli 2023.
- Bey, Launcher, Stadium, dan peralatan dari beyblade generasi sebelumnya tidak boleh digunakan.
- Semua keputusan juri terkait pemeriksaan Bey dan hasil pertandingan harus dipatuhi.

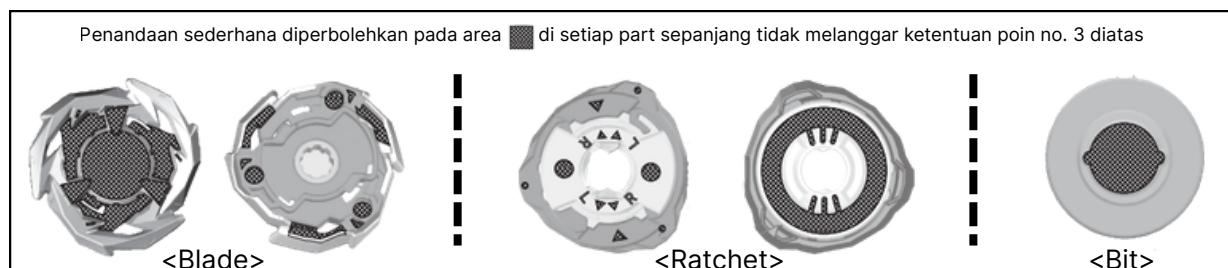


- Setiap modifikasi atau kecurangan yang disengaja dan tidak sesuai aturan ,dapat mengakibatkan diskualifikasi.
- Istilah Umum :
 - Battle : Unit terkecil dari sebuah match dimana hasilnya ditentukan oleh menang/kalah dalam mengadu 1 Beyblade.
 - Match : Proses menjalankan beberapa Battle sampai skor kemenangan tercapai dan bisa ditentukan pemenangnya.



Pemeriksaan Beyblade

1. Kustomisasi Bey (dalam hal ini tukar menukar antara element Blade, Main Blade, Over Blade, Metal Blade, Assist Blade, Bey Chip, Ratchet dan Bit) hanya menggunakan part resmi dari seri Beyblade X
2. Dilarang mengabaikan part yang harusnya terpasang, atau mengkombinasikan dan menyusun part yang tidak sesuai dengan penggunaannya.
3. Dilarang membongkar atau memodifikasi part resmi.
 - Dilarang melakukan pelapisan cat/lapisan apapun pada part. Penandaan diperbolehkan dengan ketentuan sebagai berikut :
 - Tidak menyebabkan perubahan performa pada part.
 - Tidak merusak atau menodai baik Bey lawan atau Stadium.
 - Tidak dilakukan di area kontak part atau bagian yang bersentuhan dengan launcher.
 - Tidak melanggar hak kekayaan intelektual, kehormatan, kredibilitas, citra, privasi, atau hak pihak ketiga lainnya.
 - Tidak mengandung konten yang bertentangan dengan ketertiban umum dan moral.
 - Penempelan stiker pada part yang dilarang adalah sebagai berikut :
 - Menempelkan stiker yang tidak dijual dan didistribusikan secara resmi/ stiker olahan sendiri seperti cutting stiker
 - Menyebabkan perubahan performa pada part.
 - Merusak atau menodai baik Bey lawan atau Stadium.
 - Menempelkan stiker ke area kontak part atau bagian yang bersentuhan dengan launcher.
 - Penumpukan stiker (Namun, diperbolehkan untuk menempelkan satu stiker di atas item seperti gear chip untuk seri UX-Unique Line, atau pada stiker yang sudah melekat pada produk/hadiah dari pabrikan resmi.
4. Dilarang menggunakan part yang performa aslinya telah diubah atau ditingkatkan.
5. Saat proses pemeriksaan Bey, juri yang bertugas memeriksa akan melepas "Blade", "Lock Chip", "Main Blade", "Assist", "Ratchet", dan "Bit" dari setiap Bey pemain, memeriksa setiap bagian, dan mengembalikan Bey kepada pemain tanpa merakitnya kembali.
6. Apabila ditemukan part yang sudah dimodifikasi atau sudah tidak layak digunakan, maka juri pemeriksa berhak untuk :
 - Melakukan penyitaan terhadap barang tersebut dan hanya akan dikembalikan kepada pemain sesuai acara.
 - Melakukan pemeriksaan ulang terhadap part Beyblade pemain tersebut.
7. Setelah proses pemeriksaan Bey, pemain tidak dapat mengubah partnya tanpa persetujuan juri yang bertugas memeriksa.
 - pemain yang ingin mengubah part diwajibkan untuk mengikuti pemeriksaan ulang.
8. Apabila pemain melanggar ketentuan poin no. 7, maka juri berhak untuk mendiskualifikasi pemain.





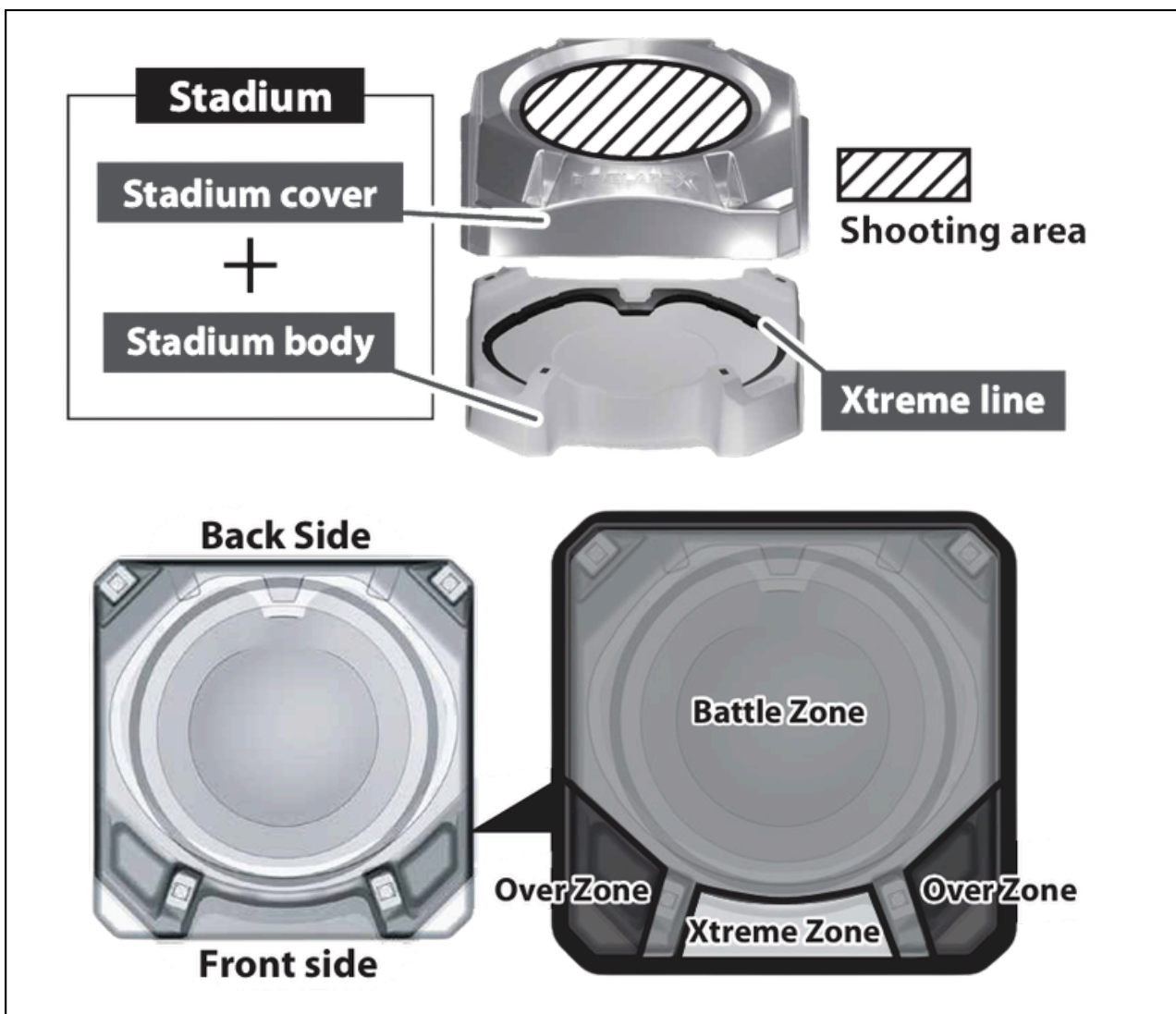
Pemeriksaan Kelengkapan

1. Dilarang mengabaikan part yang harusnya terpasang, atau mengkombinasikan dan menyusun part yang tidak sesuai dengan penggunaannya.
2. Dilarang menggunakan ripcord, launcher dan Battle Pass dari pabrikan pihak ketiga (termasuk didalamnya produk non original dan produk 3D print).
3. Dilarang membongkar atau memodifikasi launcher & battlepass resmi. (Pelumasan untuk bagian roda gigi plastik di dalam launcher masih diperbolehkan asal tidak berlebihan)
 - Dilarang melakukan pelapisan cat/coating apapun terhadap launcher/Battle Pass
 - Dilarang menukar warna bagian launcher yang tidak sesuai warna originalnya
 - Dilarang melakukan modifikasi yang menurut juri melanggar atau dapat melanggar hak kekayaan intelektual, kehormatan, kredibilitas, citra, privasi, atau hak pihak ketiga lainnya.
 - Dilarang melakukan modifikasi yang menurut juri mengandung konten yang bertentangan dengan ketertiban umum dan moral.
 - Penempelan stiker pada yang dilarang adalah sebagai berikut :
 - Menyebabkan perubahan performa pada launcher/grip/battlepass.
 - Merusak atau menodai baik Bey lawan atau Stadium.
 - Menempelkan stiker ke area kontak launcher yang terkena part Beyblade.
 - Penggunaan lembaran Battle Pass yang dilarang adalah sebagai berikut :
 - Lembaran menurut juri melanggar atau dapat melanggar hak kekayaan intelektual, kehormatan, kredibilitas, citra, privasi, atau hak pihak ketiga lainnya.
 - Lembaran yang menurut juri mengandung konten yang bertentangan dengan ketertiban umum dan moral.
4. Dilarang menggunakan part yang performa aslinya telah diubah atau ditingkatkan.
5. Apabila penggunaan aksesoris/dekorasi di launcher/ grip dari pabrikan pihak ketiga (termasuk 3D print) dinilai mengganggu jalannya pertandingan, maka juri berhak untuk meminta pemain untuk melepaskannya sepanjang acara berlangsung.
6. Apabila ditemukan launcher/ ripcord/ Battle Pass/ Grip yang sudah dimodifikasi atau sudah tidak layak digunakan, maka juri pemeriksa berhak untuk :
 - Melakukan penyitaan terhadap barang tersebut dan hanya akan dikembalikan kepada pemain se usai acara.
 - Melakukan pemeriksaan ulang terhadap launcher/ ripcord/ Battle Pass/ Grip
7. Setelah proses pemeriksaan, pemain tidak dapat mengubah launcher/ ripcord/ Battle Pass/ Grip tanpa persetujuan juri yang bertugas memeriksa.
 - pemain yang ingin mengubah launcher/ ripcord/ Battle Pass/ Grip diwajibkan untuk mengikuti pemeriksaan ulang.
8. Apabila pemain melanggar ketentuan poin no. 7, maka juri berhak untuk mendiskualifikasi pemain.



Xtreme Stadium

1. Hanya Xtreme Stadium dari seri "Beyblade X" yang dapat digunakan.
 - penggunaan produk non original tidak diperbolehkan
2. Stadium terdiri dari Stadium Body (Badan Stadium) dan Stadium Cover (Penutup Stadium).
3. Shooting Area (Area Tembak) mengacu pada area lubang di tengah penutup stadium.
4. Xtreme Line (Rel Xtreme) mengacu pada bagian rel yang terpasang pada badan stadion.
5. Over Zone (Zona Over) mengacu kepada dua kantung lubang yang terletak di bagian depan kanan dan depan kiri Xtreme Stadium.
6. Xtreme Zone (Zona Xtreme) mengacu kepada lubang yang terletak tepat di tengah dari bagian depan Xtreme Stadium.
7. Battle Zone (Zona Battle) mengacu kepada bagian dari Stadium Body (Badan Stadium) dari Xtreme Stadium selain Zona Over dan Zona Xtreme.





Infinity Stadium

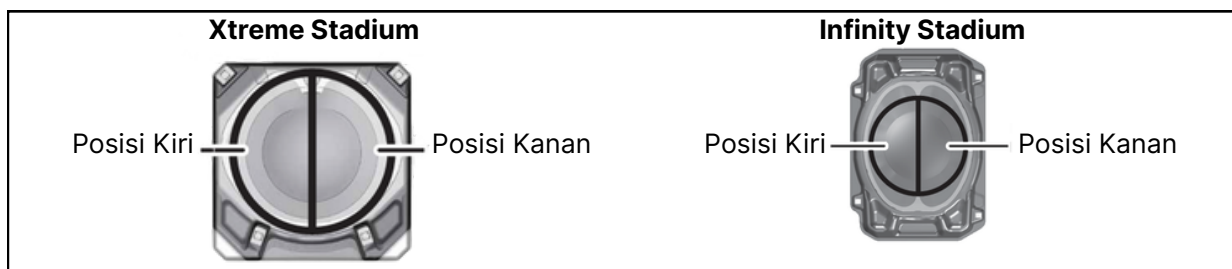
1. Hanya Infinity Stadium dari seri "Beyblade X" yang dapat digunakan.
 - penggunaan produk non original tidak diperbolehkan
2. Stadium terdiri dari Stadium Body (Badan Stadium) dan Stadium Cover (Penutup Stadium).
3. Shooting Area (Area Tembak) mengacu pada area lubang di tengah penutup stadium.
4. Xtreme Line (Rel Xtreme) mengacu pada bagian rel yang terpasang pada badan stadion.
5. Over Zone (Zona Over) mengacu kepada empat kantung lubang yang terletak di bagian kanan dan kiri pada masing-masing depan dan belakang Infinity Stadium.
6. Xtreme Zone (Zona Xtreme) mengacu kepada 2 lubang yang terletak tepat di tengah dari bagian depan dan belakang Infinity Stadium.
7. Battle Zone (Zona Battle) mengacu kepada bagian dari Stadium Body (Badan Stadium) dari Infinity Stadium selain Zona Over dan Zona Xtreme.





Metode Launch

1. Saat launch (meluncurkan) Beyblade Anda, luncurkan dari ketinggian 20cm atau kurang di atas Stadium Body (Badan Stadium).
 - Juri berhak dan harus mengatur posisi tangan pemain sebelum launch untuk memastikan ketinggian ini terpenuhi
2. Tentukan posisi launch (posisi kiri atau posisi kanan) dengan cara yang adil seperti batu-gunting-kertas.
 - Posisi launch yang dipilih tidak dapat diubah selama Match (pertandingan) berlangsung.

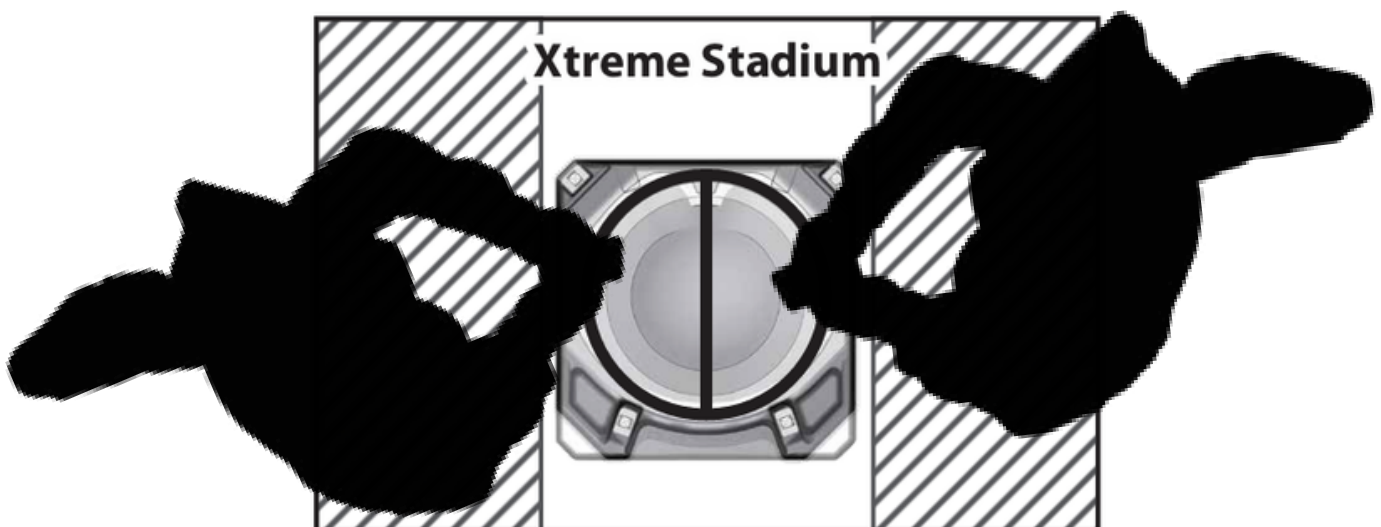


3. Umumnya, pemain sudah bisa dan harus bersiap untuk launch hanya ketika sebagian Beyblade mereka sudah berada dalam posisi launch yang dipilih.
 - Namun, hal ini tidak berlaku jika juri memutuskan bahwa posisi launch kedua pemain tidak saling mengganggu launch satu sama lain.
4. Postur launch pemain tidak boleh mengganggu proses launch atau posisi lawan.
 - Juri berhak dan harus mengatur postur launch Apabila dirasa mengganggu lawan.
 - Apabila postur launch berubah dan mengganggu lawan pada saat sudah diatur oleh juri sebelumnya, maka juri berhak memberikan 1 foul launch kepada pemain tersebut (2 kali foul launch untuk 1 Battle yang sama, maka lawan akan mendapatkan 1 poin dan lanjut Battle berikutnya)
 - Apabila di Battle berikutnya pemain tetap mempertahankan postur launch yang mengganggu lawan bahkan setelah diingatkan oleh juri, maka juri berhak mendiskualifikasi pemain tersebut.
5. Dalam keadaan apapun, bagian tubuh/launcher/aksesoris pemain tidak boleh bersentuhan dengan lawan atau bagian apapun dari stadium selama proses launch.
 - Apabila bagian tubuh/launcher/aksesoris lawan anda bersentuhan dengan anda dan dirasa mengganggu, maka anda bisa melaporkannya ke juri. Jika juri mengonfirmasi adanya gangguan, pemain akan diminta untuk menyesuaikan.
 - Apabila bagian tubuh/launcher/aksesoris pemain bersentuhan dengan lawan atau bagian apapun dari stadium selama proses launch, maka juri berhak memberikan 1 foul launch kepada pemain tersebut (2 kali foul launch untuk 1 Battle yang sama, maka lawan akan mendapatkan 1 poin dan lanjut Battle berikutnya)
6. Apabila terjadi kontak selama proses launch dan juri merasa itu berbahaya, maka juri berhak untuk mengatur postur dan posisi launch pemain yang bermasalah.
7. Apabila pemain selama proses launch melakukan kontak terhadap lawan atau bagian Stadium manapun dan juri melihat dan memutuskan itu sebagai kesengajaan, maka juri berhak mendiskualifikasi pemain tersebut.



Metode Launch

1. Launch Beyblade sesuai dengan aba-aba "Three, Two, One, Go Shoot" dari juri.
 - Ketika aba-aba dari juri "Three, Two, One, Go Shoot", launch Beyblade pada saat aba-aba "Shoot".
 - Pastikan launch Beyblade masuk dan melewati Shoot Area (Area Launch)
2. Dilarang untuk launch dengan posisi Beyblade menempel ke bagian Stadium manapun atau dengan posisi Beyblade terlalu dekat/jauh ke dasar Stadium.
 - Juri berhak dan harus mengatur posisi launch.
 - Apabila hal ini terjadi dan sudah diingatkan oleh juri sebelumnya, maka juri berhak memberikan 1 foul launch kepada pemain tersebut (2 kali foul launch untuk 1 Battle yang sama, maka lawan akan mendapatkan 1 poin dan lanjut Battle berikutnya)
 - Apabila di Battle berikutnya pemain tetap mempertahankan launch seperti itu, maka juri berhak mendiskualifikasi pemain tersebut.
3. Persiapkan posisi launch (dalam hal ini posisi kaki, tangan dan badan) untuk tidak melebihi area yang diarsir digambar bawah.
 - Juri berhak dan harus mengatur posisi launch bila dirasa tidak sesuai area.
 - Apabila terjadi perubahan posisi kaki, tangan atau badana pemain saat launch dan sudah diingatkan oleh juri sebelumnya, maka juri berhak memberikan 1 foul launch kepada pemain tersebut (2 kali foul launch untuk 1 Battle yang sama, maka lawan akan mendapatkan 1 poin dan lanjut Battle berikutnya)
 - Apabila di Battle berikutnya pemain tetap mempertahankan posisi seperti itu, maka juri berhak mendiskualifikasi pemain tersebut.





Beyblade Battle (Proses)

1. Dianjurkan setelah selesai launch Beyblade, pemain disarankan untuk mengambil 1 langkah mundur menjauh dari Stadium.
2. Dilarang mengintip atau melihat terlalu dekat ke dalam Stadium saat Battle berlangsung.
 - Juri berhak mendiskualifikasi pemain yang melanggar hal ini
3. Juri akan memutuskan terjadi foul launch, memperingatkan pemain dan memutuskan untuk re-launch ketika :
 - Bey tidak jatuh dengan sempurna karena tersangkut di launcher setelah aba-aba "Three, two, one, go shoot"
 - Bey jatuh prematur karena tidak terpasang di launcher dengan baik selama aba-aba "Three, two, one, go shoot"
 - Bey mendarat diluar Battle Zone setelah launch (contoh : mendarat di lantai atau Stadium Cover)
 - Bey dilaunch terlalu cepat ketika aba-aba belum mencapai "Shoot"
 - Bey dilaunch terlalu terlambat ketika aba-aba sudah mencapai "Shoot"
4. Apabila terjadi 2 kali foul launch oleh salah satu pemain berturut-turut didalam Battle yang sama, maka lawan akan mendapatkan 1 poin dan Battle dengan Bey yang sama akan diulang.
 - Setelah poin dicetak dan Battle dinyatakan selesai, semua foul launch yang terjadi sebelumnya akan dibatalkan perhitungannya.
 - dan di kesalahan tembakan sebelumnya, peluncuran prematur, atau peluncuran tertunda akan dibatalkan.
 - Namun, jika kedua pemain dalam Battle yang sama secara bersamaan melakukan foul launch untuk kedua kalinya, maka foul launch kedua akan dibatalkan dan Battle akan diulang dengan kedua pemain dianggap telah melakukan 1 kali foul launch.
5. Battle dimulai ketika kedua Bey sudah sama-sama melewati Shoot Area dan mendarat di Battle Zone.
 - Apabila 2 Bey saling bertabrakan di udara sebelum mendarat di Battle Zone, maka Battle akan diulang dengan re-launch.
 - Apabila salah satu Bey sudah mendarat di Battle Zone lalu ditabrak oleh Bey yang terlambat mendarat, maka Battle akan diulang dengan re-launch.
 - Apabila ada part yang terlepas dari Bey sebelum mendarat ke Battle Zone, maka Battle akan diulang dengan re-launch.
6. Apabila pemain ada pendapat, pertanyaan atau protes terkait Battle, harap untuk langsung menyampaikan ke juri pada saat itu juga.
 - Pendapat, pertanyaan atau protes terkait Battle yang disampaikan pemain pada saat next Battle sudah dimulai tidak akan diterima oleh juri.
 - Pendapat, pertanyaan atau protes terkait Battle yang disampaikan oleh orang yang bukan pemain juga tidak akan diterima oleh juri.
 - Segala jenis rekaman digital hanya sebagai bahan pertimbangan pengambilan keputusan juri. Juri tetap memegang diskresi tertinggi dalam pengambilan keputusan Battle
 - Penonton dilarang memberi arahan atau komentar mengganggu kepada salah satu pemain. Apabila diperlukan juri berhak untuk meminta penonton tersebut meninggalkan lokasi pertandingan.
7. Apabila selama Battle berlangsung juri melihat salah satu pemain melakukan tindakan yang berbahaya atau mencederai permainan yang jujur dan adil, maka juri berhak untuk menghentikan Battle dan mengulangnya (Diskualifikasi juga bisa dilakukan kepada pemain yang bersangkutan)



Beyblade Battle (Hasil)

1. Secara umum, Beyblade yang berputar lebih lama di Battle Zone daripada Beyblade lawan dinyatakan sebagai pemenang dalam Battle tersebut.
2. Semua keputusan mengenai hasil dan langkah penyelesaian Battle harus mengikuti keputusan juri yang bertugas.
3. Jika Battle dimulai tanpa foul launch, poin akan diberikan berdasarkan gerakan finishing berikut dan pemain pertama yang mendapatkan 4 poin akan memenangkan Match.

Xtreme Finish	Gerakan finishing ini terjadi ketika Bey lawan sudah memasuki zona Xtreme secara penuh dan tidak bisa kembali lagi ke battle zone (**keputusan akhir tetap di tangan juri)	➔ 3 poin
Over Finish	Gerakan finishing ini terjadi ketika Bey lawan sudah memasuki zona Over secara penuh dan tidak bisa kembali lagi ke battle zone (**keputusan akhir tetap di tangan juri)	➔ 2 poin
Burst Finish	Gerakan finishing ini terjadi ketika part (contohnya : Blade, Lock Chip, Main Blade, Over Blade, Metal Blade, Assist Blade, Blade, Ratchet, atau Bit) Bey lawan terlepas dan terpisah dari part lainnya terlebih dahulu sebelum Bey kita sendiri berhenti berputar di dalam Battle Zone.	➔ 2 poin
Spin Finish	Gerakan finishing ini terjadi ketika Bey lawan berhenti berputar sesuai arah putaran aslinya di dalam Battle Zone terlebih dahulu sebelum Bey kita sendiri berhenti berputar di dalam Battle Zone.	➔ 1 poin

4. Terkhusus untuk Beyblade UX BULLET GRIFFON, bagian atas BULLET yang terlepas sesuai gimmick Bey tersebut tidak akan terpengaruh dan dihitung oleh hasil finishing apapun. Hasil finishing hanya akan ditentukan oleh bagian bawah/ MAIN BODY.
5. Apabila juri menentukan bahwa terjadi 2 gerakan finishing yang terjadi bersamaan baik itu Xtreme Finish, Over Finish, Burst Finish, Spin Finish, atau kombinasi dari 2 finishing yang berbeda, maka Battle akan dinyatakan Draw dan dilakukan Battle ulang dengan Bey yang sama.
6. Apabila terjadi 2 gerakan finishing dalam 1 Battle yang sama, hasil Battle akan ditentukan berdasarkan gerakan finishing yang terjadi terlebih dahulu berdasarkan waktu kejadian.
7. Situasi masuk kembali / Reverse adalah jika seluruh bagian Bey dalam kondisi utuh, setelah 1 kali :
 - memasuki Xtreme Zone atau Over Zone (untuk Xtreme Stadium) atau maksimal selama 3 detik (untuk Infinity Stadium)
 - terlempar dan mendarat di bagian stadium selain Battle Zone maksimal selama 3 detik
 - lalu kembali ke Battle Zone sambil tetap mempertahankan putaran aslinya. Dalam kasus ini, Xtreme finish, over finish, atau re-launch akan dibatalkan, dan pertarungan dilanjutkan.
 - untuk Xtreme Stadium, hanya bagian alas yang masih tercakup dalam area Xtreme Zone/ Over Zone, secara sah dapat digunakan Bey untuk memantul kembali ke Battle Zone dan melakukan Reverse.
 - Untuk Infinity Stadium, bagian alas stadium secara sah tidak dapat digunakan Bey untuk memantul kembali ke Battle Zone dan melakukan Reverse.
8. Dilarang menyentuh Bey apa pun di dalam stadion sebelum juri mengumumkan hasil Battle.
 - Apabila melanggar, maka juri berhak untuk memutuskan bahwa pemain tersebut kalah dalam pertandingan.
9. Apabila juri melihat dan memutuskan bahwa ada gangguan merugikan yang sengaja dilakukan oleh salah satu pemain, pemain tersebut akan didiskualifikasi.
10. Dalam kondisi seperti apapun, selama Battle berlangsung pemain tidak boleh menyentuh Stadium dengan anggota badan, launcher, grip, aksesoris dll.
 - apabila juri melihat perbuatan diatas dilakukan dengan sengaja, maka pemain tersebut akan didiskualifikasi.
 - Namun, hal ini tidak berlaku dalam kasus di mana ujung dari string launcher atau talinya menyentuh Stadium (dengan catatan juri memutuskan hal tersebut tidak memengaruhi Battle).
11. Apabila ada kasus dimana salah satu Bey (Bey disini berarti 1 Bey utuh) terlempar keluar dari Battle Zone tanpa melalui Over Zone dan Xtreme Zone dan tidak dapat kembali lagi ke Battle Zone, maka akan dilakukan re-launch untuk Battle tersebut.
12. Apabila ada Bey yang mengalami kerusakan part hingga patah/pecah saat Battle berlangsung, maka juri akan menghentikan Battle dan meminta pemain untuk melakukan penggantian part (juri akan memeriksa kembali part pengganti), dan dilakukan re-launch untuk Battle tersebut.
13. Apabila ada aturan yang berbeda-beda untuk turnamen lokal, maka aturan turnamen tersebut dapat lebih diutamakan.



Etika Turnamen Dan Gathering

1. Dengan ikut berpartisipasi dalam sebuah acara atau turnamen Beyblade, pemain diasumsikan sudah memahami peraturan yang berlaku.
2. Dilarang memberikan nasihat/arahan yang mengganggu nilai "fair play" pertandingan atau sorakan berlebihan yang mengintimidasi pemain.
3. Dilarang untuk melakukan segala tindakan pelecehan verbal, pencemaran nama baik, atau perilaku merugikan lainnya terhadap orang-orang seperti pemain, penonton, staf, juri selama berpartisipasi dalam atau menyaksikan turnamen dan acara.
4. Dilarang melakukan tindakan yang menyebabkan ketidaknyamanan bagi orang lain atau mengganggu jalannya acara atau turnamen.
5. Dilarang menggunakan nama yang tidak pantas, melanggar ketertiban umum, dan kesusilaan, atau nama (nama lengkap) yang dapat mengidentifikasi informasi pribadi untuk nama pemain/ Blader saat berpartisipasi dalam turnamen dan acara.
6. Saat membagikan video atau foto turnamen atau acara di situs streaming video atau media sosial, dilarang keras untuk melakukan segala tindakan atau konten yang dapat mengarah pada identifikasi informasi pribadi pemain atau penonton, atau yang dapat mengakibatkan pencemaran nama baik.
7. Jika terjadi perselisihan dengan pihak ketiga akibat dari konten yang diposting (termasuk video dan gambar), pengunggah bertanggung jawab penuh untuk menyelesaikan konflik tersebut dengan biaya sendiri.
8. Selalu patuhi peraturan dan nikmati berpartisipasi dalam acara dan turnamen (pemain bisa didiskualifikasi bila tidak mematuhi peraturan).
9. Jika pemain tidak mematuhi keputusan staf atau juri terkait penggunaan "Beyblade X", pemain tersebut akan diminta untuk tidak berpartisipasi dalam acara atau turnamen tersebut.