

# 戰鬥陀螺X 官方規則

第 12 版(2026年3月)

本「戰鬥陀螺X 官方規則」適用於活動、大會的所有參加者。

※回合：決定戰鬥陀螺勝負的最小單位。

※比賽：進行多次的回合，決定出勝者的流程。

## 關於戰鬥陀螺

1. 能夠使用之戰鬥陀螺(以下簡稱陀螺)僅限於2023年7月起台灣麗嬰國際正式代理販售、發送的「戰鬥陀螺X」系列商品。禁止使用於此之前的陀螺、發射器、競技場、裝飾品。
2. 「殿堂零件」在僅能使用1個戰鬥陀螺的比賽中不可使用。但在3on3對戰或團隊戰等可使用多個戰鬥陀螺的比賽中則可以使用。
3. 陀螺檢查與對戰的勝負等所有判決請遵從裁判指示。
4. 如有違規改造、或是被判定為故意之違規行為將會失去資格。

## 關於陀螺檢查

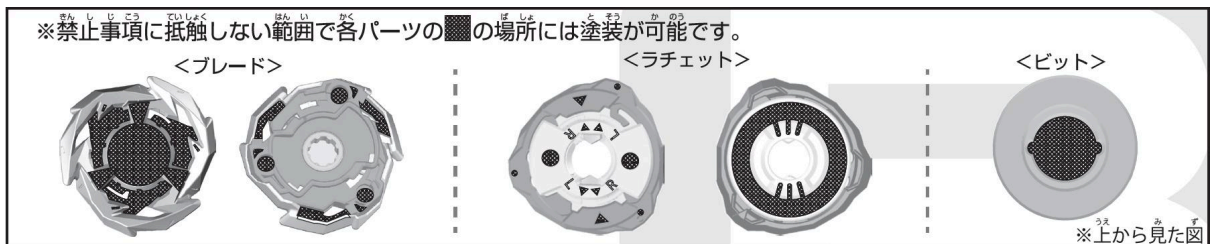
1. 允許「戰鬥陀螺X」正版零件之間組合替換的改造。
2. 禁止省略本來應當使用之零件，或將零件以原本使用目的之外的方式組合、組裝。
3. 禁止將陀螺的正版零件進行「分解」或是「加工」，且使用。

※以下的塗裝為原則上禁止。

- 改變性能 ○會損傷或污損對手陀螺、競技場 ○各零件的接觸部分或與發射器接觸部分的塗裝
- 被裁判判定為有侵害，或是可能侵害第三者的智慧財產權、名譽、信用、肖像、隱私等內容
- 被裁判判定為有違反公序良俗疑慮的內容

※以下的貼紙黏貼為原則上禁止。

- 黏貼未經由官方販售、發送的貼紙 ○改變性能 ○會損傷或污損對手陀螺、競技場
- 各零件的接觸部分或與發射器接觸部分的黏貼貼紙 ○黏貼經過剪裁等加工後的貼紙
- 重疊黏貼貼紙(但UX系列的陀螺紋章等，或在開封時就已經貼有貼紙的商品、活動贈品等，則可以於此之上再黏貼1層貼紙)



4. 禁止使用原始性能被改變或增幅之零件。
5. 出示陀螺後，在沒有裁判指示的情況下，禁止變更陀螺。如經裁判確認有需要變更陀螺之情況，則雙方皆能夠更換陀螺。
6. 出示陀螺後，裁判將會把對戰者陀螺的「鋼鐵戰刃」「鎖定紋章」「主要戰刃」「超越戰刃」「金屬戰刃」「輔助戰刃」「固鎖輪盤」「軸心」各零件逐一拆解確認，並以未組裝的狀態將陀螺交還給使用者。
7. 對戰者雙方在不將陀螺遞交給對方的狀態下確認彼此陀螺的正反面。

8. 若想變更具有切換模式功能零件之模式、或是變更固鎖輪盤等零件的組裝方向，在雙方確認完陀螺正反面並向裁判提出申請且同意後，每回合皆能夠進行變更。此外，陀螺的分離之相關行為請在裁判訂定時間內完成。
9. 發射後會變形，且於對戰結束後可復原的零件，請務必於發射前將其恢復至初始狀態後再進行發射。
10. 回合之間無法進行陀螺的更換、零件的組合替換。每當比賽結束，對戰對手變更時可以更換陀螺或是零件。
11. 若對陀螺檢查有相關疑問，請當場由選手向裁判進行反應。來自選手以外，抑或比賽開始後的意見皆不予以承認。

### 關於發射器檢查(包含握把等)

1. 不得省略本來應當使用之零件，或將零件以原本使用目以外的方式組合。
2. 禁止將發射器、握把等的正版零件進行「分解」或是「加工」，且使用。
  - ※以下對發射器、握把等的塗裝為原則上禁止。
    - 改變性能 ○會損傷或污損對手陀螺、競技場 ○各零件的接觸部分或與發射器接觸部分的塗裝
    - 被裁判判定為有侵害，或是可能侵害第三者的智慧財產權、名譽、信用、肖像、隱私等內容
    - 被裁判判定為有違反公序良俗疑慮的內容
  - ※以下對發射器、握把等的貼紙黏貼為原則上禁止。
    - 黏貼未經由官方販售、發送的貼紙 ○改變性能 ○會損傷或污損對手陀螺、競技場
    - 各零件的接觸部分或與發射器接觸部分的黏貼貼紙 ○重疊黏貼貼紙 ○黏貼經過剪裁等加工後的貼紙
  - ※以下對通行證飾板的使用為原則上禁止。
    - 被裁判判定為有侵害，或是可能侵害第三者的智慧財產權、名譽、信用、肖像、隱私等內容
    - 被裁判判定為有違反公序良俗疑慮的內容
3. 禁止使用原始性能被改變或增幅的零件。
4. 若經裁判判定發射器、握把等有加工痕跡或是故障，將會禁止該零件的使用。
5. 若有更換發射器、握把等的情況，將由裁判進行發射器檢查。
6. 若發射器、握把等裝有會妨礙對戰進行之裝飾物，裁判將會要求將其取下。

### 關於競技場

1. 僅限使用「戰鬥陀螺X」系列商品之競技場。
2. 所謂競技場，由競技場本體、競技場上罩所組成。
3. 所謂發射區域，為競技場上罩中央的洞口。
4. 所謂極限加速帶，為固定於競技場本體上的軌條形零件。



### 關於極限衝擊競技場

1. 所謂擊飛區域，為極限衝擊競技場外側左右的2個袋狀結構。
2. 所謂極限區域，為極限衝擊競技場外側中央的洞口。
3. 所謂戰鬥區域，泛指極限衝擊競技場本體除了擊飛區域、極限區域以外的部分。



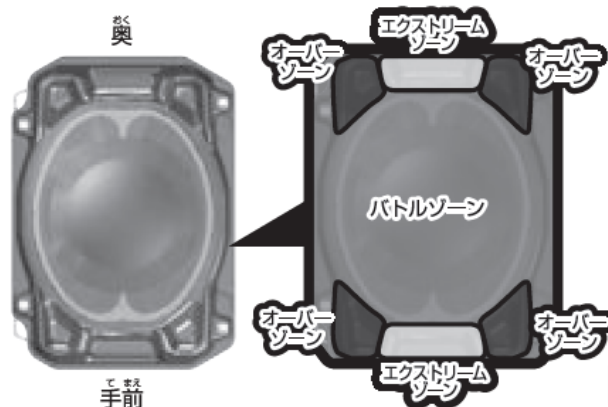
#### 關於寬型極限衝擊競技場

1. 所謂擊飛區域，為寬型極限衝擊競技場外側中央的洞口。
2. 所謂極限區域，為寬型極限衝擊競技場內側，左右兩側的洞口。
3. 所謂戰鬥區域，泛指寬型極限衝擊競技場本體除了擊飛區域、極限區域以外的部分。



#### 關於無限競技場

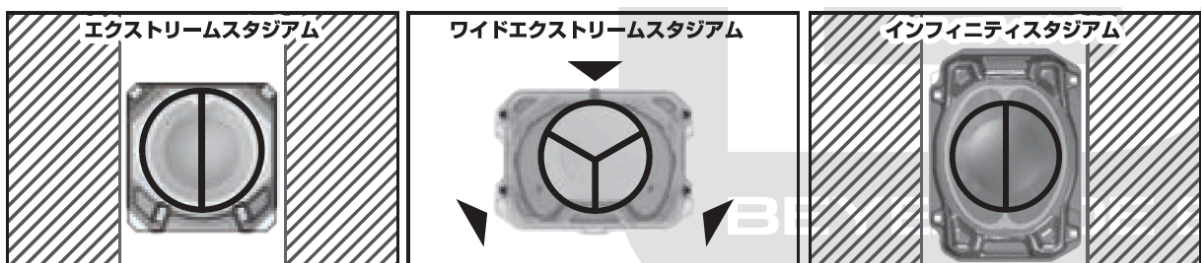
1. 所謂擊飛區域，為無限競技場內側與外側左右的4個袋狀結構。
2. 所謂極限區域，為無限競技場內側與外側中央的2個洞口。
3. 所謂戰鬥區域，泛指無限競技場本體除了擊飛區域、極限區域以外的部分。



#### 發射方式



1. 發射陀螺時，請從距離競技場本體20cm以內的高度進行發射。
2. 發射位置(左側位置、右側位置、中央位置)請由猜拳等公平方式決定。發射位置一經決定，該場比賽中不得變更。
3. 發射預備時，請以陀螺的一部分進入所選定的發射位置內為原則進行預備動作。但若裁判判定雙方的發射預備動作未妨礙對手的預備與發射，則不在此限。
4. 禁止以發射預備動作等方式妨礙對手的發射或預備。  
無論任何情況，發射時選手之身體、發射器或裝飾品等不得接觸對方選手或競技場。  
若因對手的手部、手腕、發射器本體或裝飾品進入自身的發射位置，而影響自身發射或發射預備時，可向裁判提出申訴。  
若裁判判定確實造成妨礙，將會要求選手調整其發射預備姿勢後，再開始進行該回合戰鬥。  
若在發射時發生接觸，且裁判判定具有危險性，裁判可能會指定選手的發射預備姿勢或位置。  
若裁判判定為故意接觸對手或競技場，將喪失該場比賽資格。
5. 請聽從裁判「Three, Two, One, Go~Shoot」的口令進行發射。
6. 發射時，請以陀螺能通過發射區域的方式發射。
7. 請於口令「Three, Two, One, Go~Shoot」中「Shoot」的瞬間進行發射。
8. 請勿將陀螺直接依靠在競技場上進行發射。若裁判判定為故意行為，將喪失資格。
9. 發射預備時，請在下方所示的斜線區域內完成發射預備動作。  
若使用寬型極限競技場，請將身體對準發射位置標示的標記正前方進行發射預備。



### 關於對戰

1. 發射結束後請選手向後退一步。
2. 請勿靠近窺視競技場。
3. 若發射時發生陀螺卡在發射器上導致無法成功發射、或是裁判開始宣讀「Three, Two, One, Go~Shoot」口令後的陀螺掉落、又或是發射至發射區域外，使陀螺接觸到競技場以外地方或競技場上罩的情況時，將會視為發射失誤。
4. 在裁判宣讀到「Shoot」的口令之前的發射視為過早發射，在裁判的口令完成之後的發射視為過晚發射。
5. 發射失誤、過早發射、過晚發射將由裁判進行判定，請選手多加注意。
6. 當所有的陀螺通過發射區域、並接觸到競技場的當下即對戰開始。若在接觸到競技場之前，雙方陀螺在空中發生接觸、或零件脫落等狀況，導致對戰無法成立的情況，則該回合將重新再戰。

7. 若對於對戰有相關疑問，請當場由選手向裁判進行反應。來自選手以外，抑或下一個回合開始後的意見皆不予以承認。
8. 禁止在沒有裁判的許可之下觸碰競技場或競技場內的陀螺。
9. 若經由裁判判定使用了具有危險性的陀螺、射擊方式等，影響比賽公平性之情況時，將中止該回合並重新再戰。

#### 關於對戰之勝負

1. 在戰鬥區域中迴轉至最後的陀螺即為勝利。
2. 勝負的判定，請遵從裁判之判決。

在沒有發射失誤、過早發射、過晚發射的情況下開始的對戰，將會由以下幾種勝利方式獲得相對應之分數。

先取得4分者即獲得該場比賽之勝利。

**極限勝利** → 獲得3分

對手陀螺整體落入極限區域，並無法回到戰鬥區域的狀態。※由裁判判定

**擊飛勝利** → 獲得2分

對手陀螺整體落入擊飛區域，並無法回到戰鬥區域的狀態。※由裁判判定

**爆裂勝利** → 獲得2分

比起自己的陀螺，對手陀螺之零件先行脫落，且分離的狀態。

(鋼鐵戰刃、鎖定紋章、主要戰刃、上層戰刃、金屬戰刃、輔助戰刃、固鎖輪盤、軸心等)

**迴轉勝利** → 獲得1分

比起自己的陀螺，對手陀螺先行於戰鬥區域內，以原本迴轉方向之速度變為0的狀態。

※自「子彈獅鷲」分離之子彈，不列入上述勝負判定，勝負判定以本體為準。

3. 若經由裁判判定同時發生極限勝利、擊飛勝利、爆裂勝利、迴轉勝利等情況，將視為平手並重新再戰。
4. 若同一回合中成立複數的勝利方式的情況，將會以下列的發生時機為基準，以先發生的勝利方式判定該回合之勝負。  
極限勝利：陀螺整體進入極限區域的瞬間。  
擊飛勝利：陀螺整體進入擊飛區域的瞬間。  
爆裂勝利：陀螺零件脫落，且分離的瞬間。  
迴轉勝利：陀螺以原本迴轉方向之速度變為0的瞬間。
5. 當陀螺曾經進入到極限區域、擊飛區域，又或是曾經離開競技場後陀螺整體仍維持著迴轉，並且重新回到戰鬥區域中的情況稱為「復活」，此前所發生的極限勝利、擊飛勝利、重賽將會被取消，並繼續進行該回合。
6. 在裁判做出勝負宣告之前，嚴禁碰觸競技場中之陀螺。如有碰觸，根據裁判判定，該場比賽將會直接落敗。
7. 惡意妨礙對戰進行之行為，經裁判判定後將會失去資格。
8. 無論任何情況下，發射時皆禁止選手身體、發射器、裝飾品等接觸到競技場。  
若經由裁判判定為故意為之的情況下將會失去資格。  
※但是，若發射後的旋風發射器之繩子或尾端持握處碰觸到競技場，經裁判判定不影響對戰進行的情況，則不在此限。

9. 一旦被判定為失格，無論任何理由，皆不得推翻先前之對戰成績。於違規行為發覺當下即視同失格處理。
- 若發生陀螺經由擊飛區域或極限區域以外的地方離開競技場，且沒有回到戰鬥區域之類無法判定勝利方式的情況，將根據裁判判定重新開始該回合。
  - 根據大會不同而規則有所差異時，皆以該大會的現場指示為優先。
  - 同一回合中的發射失誤、過早發射、過晚發射合計發生2次時，對手將會獲得1分，並重新開始該回合。
- ※在獲得分數的同時，目前為止的發射失誤、過早發射、過晚發射將會取消。  
※但是，同一回合中所有選手同時發生第2次的失誤行為時，第2次的失誤行為將會無效、且所有選手將以第1次失誤行為發生後的狀態下重新開始該回合。

### 關於3on3對戰的勝負

#### 關於準備

1. 將3顆陀螺按照出戰順序排列至對戰收納盒中進行陀螺檢查。
2. 3顆陀螺中禁止使用重複的零件。同名稱零件就算顏色不同也會被視為相同零件。  
但在CX系列的鎖定紋章中，「戰神」與「帝王」紋章各只能使用一個，其餘款式則可重複使用。
3. 在沒有裁判的許可下，禁止於比賽進行中變更3顆陀螺的順序或是改造組合。

#### 關於勝負

1. 合計先得到4分的選手獲得勝利。
2. 每回合將由雙方決定好順序的陀螺依序進行對戰。
3. 當判定為平手時，將由相同編號的陀螺重新再戰。
4. 當3回合的對戰無法決定勝負時，將重新排列陀螺的對戰順序並繼續進行比賽。

### 關於3人對戰的勝負

#### 關於對戰的勝負

1. 進行3人的對戰，於場上留存至最後的1人獲得勝利。
2. 在確定留存至最後的1人之前，嚴禁碰觸競技場中之陀螺。如有碰觸，根據裁判判定，該場比賽將會直接落敗。落敗以外的其他選手該場比賽的發射位置與已取得分數將不會變動，並繼續進行該場比賽。
3. 若陀螺的迴轉勝利已經發生且成立之後，因為其他陀螺的接觸而發生爆裂等，同一回合中對同1顆陀螺成立複數的勝利方式的情況，將會以先發生的勝利方式判定該場勝負。
4. 同一回合中，1位選手的發射失誤、過早發射、過晚發射合計發生2次時，在不變更發射位置的情況下將該名選手除外，並由其他2位選手重新開始該回合。若該回合結束後比賽仍未分出勝負，將會由3名選手繼續進行之後回合。  
※在因發射失誤、過早發射、過晚發射而除外了1位選手的狀況下所進行的回合中，若同一回合中1位選手發生發射失誤、過早發射、過晚發射合計發生2次時對方選手即獲得1分，並進行至下一回合。  
※在比賽開始的時間點使用寬型極限衝擊競技場以2位選手進行比賽的情況下，同一回合中1位選手的發射失誤、過早發射、過晚發射合計發生2次時，對手將會獲得1分，並重新開始該回合。

5. 同一回合中，2位選手的發射失誤、過早發射、過晚發射同時各發生第2次時，其他的1位選手將會獲得1分，並重新開始該回合。  
※在獲得分數的同時，目前為止的發射失誤、過早發射、過晚發射將會取消。  
※但是，同一回合中所有選手同時發生第2次的失誤行為時，第2次的失誤行為將會無效、且所有選手將以第1次失誤行為發生後的狀態下重新開始該回合。

#### 關於比賽的勝負

##### 5分制>

進行3人的對戰，於場上留存至最後的1人獲得對手2人所有勝利方式對應之分數。  
先取得5分者即獲得該場比賽之勝利。

##### 先取2勝制>

進行3人的對戰，無關勝利方式，於場上留存至最後的1人獲得1勝。

先獲得2勝的選手獲得該場比賽之勝利。

因對手的發射失誤、過早發射、過晚發射而獲得的分數也會被視為1勝。

#### 關於團隊戰的勝負

##### 關於準備

1. 依照大會規則，組成符合指定人數的隊伍。若隊伍人數不符規定，將無法參賽。
2. 依照出戰順序，將與隊員人數相同數量的戰鬥陀螺放入對戰盒中，並進行陀螺檢查。
3. 隊伍中使用的戰鬥陀螺禁止使用重複的零件。同名稱零件就算顏色不同也會被視為相同零件。  
但在CX系列的鎖定紋章中，「戰神」與「帝王」紋章各只能使用一個，其餘款式則可重複使用。
4. 決定隊伍內的發射順序。
5. 在沒有裁判的許可下，禁止於比賽進行中變更陀螺的順序與改造組合、發射順序或更換隊員。

##### 關於勝負

1. 比賽採勝者留在場上的淘汰制。
2. 每場對戰採先取得2分者獲勝的規則。
3. 獲勝的選手可繼續下一場對戰，落敗的選手則由隊伍內的下一位選手接替出場。
4. 先將對手隊伍的所有選手淘汰的隊伍獲勝。
5. 當對戰結束並換對手時，累積的分數不會延續。  
(例：若第1位選手的比賽結果為 2-1，則第2位選手的分數將重新計算，從 0-0 開始對戰。)

#### 其他

1. 能在完全理解所有相關官方規定之狀態下參加活動、大會。
2. 禁止會影響比賽之公平性的第三人之意見、或造成選手畏縮的過度聲援。
3. 參加大會、活動，觀戰時禁止對選手、觀戰者、工作人員、裁判等有言語暴力或誹謗中傷等行為。
4. 禁止會造成周邊困擾，以及妨礙活動、大會進行之行為。
5. 參加大會、活動時，禁止使用違反善良風俗的不適當名字、或是會暴露個人資料的名字(全名)作為陀螺手名稱。

6. 將大會、活動現場的影片或照片上傳至影片直播網站或SNS時，禁止有暴露選手、參賽者等的個人資料、或是會導致誹謗中傷的信息傳播與行為。  
※萬一，因投稿內容(包含動畫、圖像)而產生第三者的糾紛時，將由投稿者本人自行承擔責任與解決糾紛的所有費用。多美股份有限公司(株式会社タカラトミー)與台灣麗嬰國際股份有限公司概不承擔任何責任，請見諒。
7. 遵守官方規則並抱著愉快的心參加活動、大會。若無法遵守官方規則時將會有失去資格之可能性。
8. 若經B4工作人員或裁判判定無法繼續使用「戰鬥陀螺X」產品，將可能婉謝參加活動或大會，敬請見諒。

第12版(2025年3月13日制定／3月31日施行)

## 第 12 版 改定內容

### 關於陀螺檢查

#### 改定前

6. 出示陀螺後，裁判將會把對戰者陀螺的「鋼鐵戰刃」「鎖定紋章」「主要戰刃」「輔助戰刃」「固鎖輪盤」「軸心」各零件逐一拆解確認，並以未組裝的狀態將陀螺交還給使用者。



#### 改定後

6. 出示陀螺後，裁判將會把對戰者陀螺的「鋼鐵戰刃」「鎖定紋章」「主要戰刃」「超越戰刃」「金屬戰刃」「輔助戰刃」「固鎖輪盤」「軸心」各零件逐一拆解確認，並以未組裝的狀態將陀螺交還給使用者。

### 關於對戰之勝負

#### 改定前

2. 勝負的判定，請遵從裁判之判決。

**爆裂勝利** → 獲得**2分**

比起自己的陀螺，對手陀螺之零件先行脫落，且分離的狀態。

(鋼鐵戰刃、鎖定紋章、主要戰刃、輔助戰刃、固鎖輪盤、軸心等)



#### 改定後

**爆裂勝利** →獲得**2分**

比起自己的陀螺，對手陀螺之零件先行脫落，且分離的狀態。

(鋼鐵戰刃、鎖定紋章、主要戰刃、上層戰刃、金屬戰刃、輔助戰刃、固鎖輪盤、軸心等)

**追記**

※自「子彈獅鷲」分離之子彈，不列入上述勝負判定。勝負判定以本體為準。