SCBA
South Celebes Blader Alliance

BEYBLADE X · SULAWESI SELATAN

SCBA RULEBOOK

Aturan pertandingan resmi untuk seluruh event komunitas aliansi South Celebes Blader Alliance.

EDISI 1 · BERLAKU MULAI SEASON 1 (1 DESEMBER 2026)

Disusun berdasarkan:
BEYBLADE X Regulations (Asia ver.) 12th Edition – Maret 2026 (Takara Tomy)
Rules Handbook V.2 2026 (Federasi Beybladers Indonesia),
dan **BeyJaxel Rulebook 2025** (South Jakarta Beyblade Community)

scba-arena.pages.dev
@scbagearsports

00 PENGANTAR

Rulebook ini menjadi pegangan bersama bagi blader, juri, panitia, dan penonton di setiap event yang memakai nama SCBA, baik event SCBA maupun event komunitas aliansi. Tujuannya sederhana: setiap blader bertanding dengan aturan yang sama, di mana pun eventnya diadakan.

Aturan teknis pertandingan (Bey, launcher, stadium, cara launch, dan cara menang) mengikuti **BEYBLADE X Regulations (Asia ver.) edisi 12** dari Takara Tomy dan **Rules Handbook FBI 2026**, dilengkapi praktik turnamen komunitas dari **BeyJaxel Rulebook 2025**. Rulebook SCBA menambahkan aturan khusus SCBA: pendaftaran lewat aplikasi SCBA Arena, registrasi deck, tingkat event (SC1–SC4), ranking, serta etika dan sanksi.

URUTAN YANG BERLAKU JIKA ADA PERBEDAAN

1. Keputusan juri yang bertugas di laga tersebut.
2. Aturan khusus event yang diumumkan panitia sebelum event (misalnya format, jumlah deck, atau sistem poin).
3. Rulebook SCBA ini.
4. Rules Handbook FBI 2026 dan BEYBLADE X Regulations (Takara Tomy) edisi terbaru.

DAFTAR ISI

01 Ketentuan Umum & Istilah
02 Pendaftaran & Kehadiran
03 Bey, Launcher & Stadium
04 Deck & Registrasi Deck
05 Cara Launch
06 FOUL/MISS (Kesalahan Launch)
07 Jalannya Battle
08 Hasil Battle & Poin
09 Format Event & Live Score
10 Tingkat Event (SC1–SC4)
11 Ranking & Season
12 Juri & Panitia
13 Etika, Protes & Sanksi
14 Penutup

01 KETENTUAN UMUM & ISTILAH

1. Bey yang boleh dipakai hanya **seri BEYBLADE X** resmi yang dirilis dan didistribusikan sejak Juli 2023. Bey, launcher, stadium, dan alat dari generasi Beyblade sebelumnya tidak boleh dipakai.
2. Bey yang sudah masuk daftar *Hall of Fame* Takara Tomy tidak boleh dipakai di battle satu Bey, tetapi boleh dipakai di battle beberapa Bey (misalnya 3on3 atau battle tim), kecuali panitia menentukan lain.
3. Semua keputusan juri tentang pemeriksaan Bey dan hasil battle wajib dipatuhi.
4. Modifikasi tanpa izin atau kecurangan yang disengaja dapat berakibat diskualifikasi.
5. Dengan mendaftar ke event SCBA, blader dianggap sudah membaca dan memahami rulebook ini.

ISTILAH

ISTILAH	ARTI
Battle	Unit terkecil pertandingan: satu kali adu Bey sampai ada yang menang atau kalah.
Match	Rangkaian battle sampai salah satu blader mencapai poin kemenangan (misalnya *First to 4*).
Set / Leg	Bagian dari match bila event memakai sistem *Best of* atau dua leg (kandang–tandang).
Combo	Satu Bey lengkap: Blade (atau Lock Chip + Main Blade + Assist Blade), Ratchet, dan Bit.
Deck	Kumpulan combo yang didaftarkan blader untuk satu event (misalnya 3G = 3 combo).
Juri	Petugas yang memimpin battle di satu stadium dan mencatat skor di Live Score.
Panitia	Pengurus komunitas penyelenggara (atau Super Admin SCBA untuk Event SCBA) yang mengatur event.
SCBA Arena	Aplikasi resmi SCBA untuk pendaftaran, bracket, Live Score, ranking, dan profil blader.

02 PENDAFTARAN & KEHADIRAN

1. Peserta event SCBA wajib terdaftar sebagai blader di **SCBA Arena** (punya ID SCBA). Pendaftaran blader baru dikonfirmasi admin atau pengurus komunitas.
2. Pendaftaran event dilakukan lewat halaman event di aplikasi. Jika kuota penuh, blader masuk **daftar tunggu**. Event besar dapat memakai **undian**: pemenang undian menjadi peserta, sisanya masuk daftar tunggu sesuai urutan undian.
3. Biaya pendaftaran, Golden Ticket, dan cara pembayaran mengikuti pengumuman panitia di halaman event.
4. Peserta melakukan **check-in** di venue dengan menunjukkan QR tiket dari aplikasi (halaman event atau Jadwal Saya). Blader di bawah umur dapat didampingi orang tua/wali yang didaftarkan lewat fitur Pendamping.
5. Nickname blader tidak boleh melanggar kesusilaan, ketertiban umum, atau memuat data pribadi lengkap.
6. Blader wajib hadir di stadium saat dipanggil (lewat notifikasi Antrean Stadion atau panggilan panitia). Blader yang **tidak hadir 5 menit setelah panggilan ketiga** dapat dinyatakan kalah **WO (walkover)** untuk match tersebut. Panitia boleh menetapkan batas waktu lain dan mengumumkannya sebelum event.
7. Blader yang mengundurkan diri setelah event dimulai dicatat kalah WO pada match-match berikutnya.
8. **Izin lebih awal**: blader yang perlu meninggalkan event lebih awal karena kendala tertentu (misalnya sakit, keperluan keluarga, atau jadwal transportasi) wajib memberi tahu panitia sebelum match berikutnya. Perlakuan atas match yang belum dimainkan, apakah dicatat WO, digeser jadwalnya, atau kebijakan lain, mengikuti **kebijakan panitia pelaksana** event tersebut.

03 BEY, LAUNCHER & STADIUM

BEY & PART

1. Kustomisasi hanya boleh memakai **part resmi seri BEYBLADE X** (Blade, Lock Chip, Main Blade, Over Blade, Metal Blade, Assist Blade, Ratchet, Bit).
2. **Bey lengkap** terdiri dari Blade, Ratchet, dan Bit. Blade sistem CX wajib berisi ketiga bagiannya: Lock Chip, Main Blade, dan Assist Blade. Setiap blader membutuhkan minimal satu Bey lengkap untuk bertanding.
3. Dilarang menghilangkan part yang seharusnya terpasang, atau merakit part di luar cara pakai yang semestinya.
4. Dilarang membongkar, memodifikasi, atau mengubah/meningkatkan performa asli part.
5. **Cat & penandaan**: pelapisan cat/coating umumnya dilarang. Penandaan sederhana boleh, selama tidak mengubah performa, tidak merusak Bey lawan atau stadium, tidak berada di area kontak part atau bagian yang menyentuh launcher, dan tidak melanggar hak pihak lain maupun kesusilaan.
6. **Stiker**: hanya stiker resmi. Dilarang stiker olahan sendiri (misalnya cutting sticker), stiker yang mengubah performa, stiker di area kontak, dan penumpukan stiker (kecuali satu stiker di atas gear chip seri UX Unique Line atau di atas stiker bawaan produk/hadiah resmi).

LAUNCHER, GRIP & BATTLE PASS

1. Hanya launcher, ripcord, grip, dan Battle Pass **resmi**. Produk pihak ketiga, tiruan, dan cetak 3D dilarang.
2. Dilarang membongkar, memodifikasi, mengecat, atau menukar warna bagian launcher dari aslinya. Pelumasan ringan pada roda gigi plastik di dalam launcher masih diperbolehkan.
3. Aksesori/dekorasi launcher yang dinilai juri mengganggu battle dapat diminta dilepas selama event. Semua aksesori yang terpasang dianggap bagian dari launcher.
4. Jenis launcher: **string launcher** (bertali, digerakkan mekanisme tali di dalamnya) dan **winder launcher** (digerakkan winder dari luar).

REGULASI PERLENGKAPAN SCBA

PENGGUNAAN YANG DILARANG

- Penggunaan **part berulang** dalam satu deck, **tanpa terkecuali** di event resmi (lihat pengecualian event fun di Pasal 04).
- Penggunaan **Hells Hammer** putaran kiri (*left spin*).
- Penggunaan **Bit berbahan metal**.
- Kustomisasi winder, string, atau ripcord secara berlebihan.
- Mengubah peletakan part saat event berlangsung (mengikuti regulasi event).
- Pewarnaan ulang pada part, terutama di daerah kontak antar-Bey.
- Penggunaan produk duplikat atau non-original.
- Mengubah bentuk Blade atau mengustomisasinya.
- Memodifikasi part (Blade, Ratchet, Bit, Assist Blade, Main Blade, dan Chip).

DIPERBOLEHKAN

- Membawa **spare/cadangan part** saat event berlangsung.
- Menggunakan lebih dari satu winder, string, dan ripcord.
- Menggunakan alat bantu pegang (**grip**).

DIPERBOLEHKAN DALAM KONDISI TERTENTU

- Mengubah **lock ratchet**, mengikuti sistem rilis produk Takara Tomy & Hasbro.

PEMERIKSAAN (BEY CHECK)

1. Sebelum match, juri dapat memeriksa setiap Bey: Blade, Lock Chip, Main Blade, Assist Blade, Ratchet, dan Bit dilepas, diperiksa, lalu dikembalikan tanpa dirakit ulang. Blader saling memperlihatkan Bey (depan dan belakang) tanpa menyerahkannya ke lawan.
2. Part atau launcher yang dimodifikasi atau sudah tidak layak dapat **disita sampai event selesai**, dan pemeriksaan ulang dapat dilakukan.
3. Setelah pemeriksaan, part tidak boleh diganti tanpa izin juri; penggantian wajib diperiksa ulang. Melanggar ketentuan ini dapat berakibat diskualifikasi.
4. Pergantian mode part (Mode-Change) atau arah ratchet hanya boleh dilakukan di antara battle jika **regulasi event mengizinkan** (lihat Regulasi Perlengkapan SCBA), setelah diperlihatkan ke lawan dan seizin juri. Bey yang berubah bentuk saat battle wajib dikembalikan ke bentuk awal sebelum launch berikutnya, dalam batas waktu dari juri.

STADIUM

Hanya stadium resmi seri BEYBLADE X: **Xtreme Stadium**, **Wide Xtreme Stadium**, atau **Infinity Stadium**, sesuai pengumuman panitia. Stadium terdiri dari badan dan penutup (cover); area tembak adalah lubang di tengah cover; Xtreme Line adalah rel di badan stadium.

STADIUM	OVER ZONE	XTREME ZONE
Xtreme Stadium	2 kantong di depan kiri & kanan	Lubang di tengah depan
Wide Xtreme Stadium	Lubang di tengah depan	2 lubang di belakang kiri & kanan
Infinity Stadium	4 kantong di kiri & kanan, depan & belakang	2 lubang di tengah depan & belakang

Battle Zone = seluruh badan stadium selain Over Zone dan Xtreme Zone.

04 DECK & REGISTRASI DECK

1. Event dapat mewajibkan **registrasi deck** dengan jumlah combo tertentu: 1G sampai 6G (misalnya **3G = 3 combo**). Jika tidak diwajibkan, blader cukup membawa Bey yang sah.
2. Deck diisi lewat **SCBA Arena → Jadwal Saya → Isi Deck** sebelum batas **kunci deck** yang ditentukan panitia (jika tidak ditentukan: sampai event dimulai). Setelah kunci deck, hanya panitia yang dapat mengubah deck.
3. Isi deck dirahasiakan dari blader lain sampai event dimulai, dan tampil di riwayat setelahnya.

4. **Part tidak boleh berulang** dalam satu deck, **tanpa terkecuali** (termasuk Lock Chip), walaupun warnanya berbeda. **Pengecualian khusus event fun**: event tidak resmi yang hanya untuk seru-seruan boleh memakai aturan *part berulang* jika diumumkan panitia sebelum event (di aplikasi: centang *Boleh part berulang*). Event seperti ini sebaiknya diberi tingkat **SC4** atau dijadikan event latihan, karena bukan pertandingan resmi.
    - Part dianggap **sama** jika namanya sama, apa pun warna atau produk asalnya.
    - Nama yang berbeda karena wilayah rilis dianggap sama (contoh: *Phoenix Wing* dan *Soar Phoenix*).
    - Varian tipe dari part yang sama dianggap satu nama (contoh: Lightning L-Drago tipe *upper* dan tipe *rapid-hit*).
    - Desain turunan yang punya nama sendiri dianggap part berbeda (contoh: Optimus Prime yang desainnya turunan Knight Shield).
5. Combo yang dimainkan harus sama dengan deck yang didaftarkan. Selisih part antara Bey di meja dan deck di aplikasi diperlakukan sebagai penggantian part tanpa izin (Pasal 03).
6. Part **tidak boleh ditukar antar-Bey** di dalam deck selama match berlangsung.
7. **Sistem Point Deck** (jika dipakai event): setiap blade dan part memiliki point menurut tier di aplikasi (Meta Global atau Meta Lokal SCBA), dan total point deck tidak boleh melebihi batas yang ditetapkan panitia. Point yang berlaku adalah yang tampil di aplikasi saat deck dikunci.
8. Blader yang tidak dapat menyiapkan deck lengkap dapat dipinjami Bey oleh panitia (Bey rental) dan wajib memakai Bey rental tersebut di setiap battle, atau dinyatakan tidak dapat bertanding, sesuai keputusan panitia.

FORMAT 3ON3 (DECK 3 BEY)

1. Tiga Bey disusun di deck case sesuai urutan bertanding, lalu diperiksa juri.
2. Urutan dan kombinasi tidak boleh diubah selama match tanpa izin juri. Battle dimainkan satu Bey per battle mengikuti urutan.
3. Pemenang adalah blader yang lebih dulu mencapai 4 poin. Jika battle seri, battle diulang dengan Bey yang sama.
4. Jika setelah tiga battle belum ada pemenang, urutan Bey boleh disusun ulang, lalu match dilanjutkan.

05 CARA LAUNCH

"THREE, TWO, ONE, GO SHOOT!!!"

1. Bey diluncurkan tepat pada kata **"Shoot"** dari aba-aba juri *"Three, Two, One, Go Shoot"*, dan harus melewati area tembak.
2. Launch dilakukan dari ketinggian **maksimal 20 cm** di atas badan stadium. Juri berhak mengatur posisi tangan blader.
3. Posisi launch (kiri/kanan, atau tengah di Wide Xtreme Stadium) ditentukan dengan suit (batu-gunting-kertas); **pemenang suit memilih sisi lebih dulu**. Posisi ini **tidak berubah** selama match.
4. Posisi badan, kaki, dan tangan tidak melewati area arsiran di samping stadium. Di Wide Xtreme Stadium, badan berada tepat di depan penanda posisi.
5. Postur launch tidak boleh mengganggu launch atau posisi lawan. Bagian tubuh, launcher, atau aksesori tidak boleh menyentuh lawan atau stadium saat launch. Kontak yang disengaja dapat berakibat diskualifikasi.

6. Bey tidak boleh diluncurkan sambil menempel ke stadium, atau terlalu dekat/jauh dari dasar stadium.
7. Setelah launch, blader mundur satu langkah dan tidak mengintip terlalu dekat ke dalam stadium.

06 FOUL/MISS (KESALAHAN LAUNCH)

Juri menyatakan **FOUL/MISS** dan memperingatkan blader jika terjadi salah satu hal berikut:

- Bey tersangkut di launcher atau jatuh sebelum aba-aba selesai.
- Bey mendarat di luar Battle Zone (lantai, cover stadium).
- Launch terlalu cepat, sebelum kata "Shoot" (*premature*).
- Launch terlambat, setelah kata "Shoot" (*delayed*).
- Posisi/postur launch tetap melanggar setelah diingatkan juri.
- Kontak dengan lawan atau stadium saat launch.
- Bey diluncurkan langsung masuk ke Over Zone atau Xtreme Zone.

ATURAN DUA KALI FOUL/MISS

Jika seorang blader melakukan **2 kali FOUL/MISS berturut-turut dalam battle yang sama**, lawan mendapat **+1 poin** dan battle diulang dengan Bey yang sama (format *Last Bey Standing*: satu Bey blader tersebut gugur). Setelah ada poin dan battle dinyatakan selesai, hitungan FOUL/MISS sebelumnya kembali nol. Jika kedua blader melakukan FOUL/MISS kedua secara bersamaan, FOUL/MISS kedua itu dibatalkan dan battle diulang dengan keduanya dianggap sudah 1 kali FOUL/MISS.

PERMINTAAN RELAUNCH

Jika launch terhalang atau jelas melemah (*soft launch*) karena hal di luar kendali blader, atau terjadi kontak di udara, blader dapat meminta relaunch dengan **mengangkat tangan** saat hitungan mundur atau segera sesudahnya. Battle saat itu dibatalkan. Juri dapat menolak permintaan jika kesalahannya dari blader sendiri atau permintaannya terlambat.

Di SCBA Arena, juri mencatat FOUL/MISS dengan tombol FOUL/MISS di Live Score; poin hukuman ditambahkan otomatis.

07 JALANNYA BATTLE

1. Battle dimulai saat kedua Bey melewati area tembak dan **menyentuh Battle Zone minimal satu kali**. Battle Zone mencakup lantai stadium yang dibatasi dinding dan celah keluar, termasuk ruang di atasnya; Over Zone dan Xtreme Zone mencakup bagian di bawah cover yang tidak berlantai.
2. **Masih berputar**: Bey dianggap masih berputar selama bagian atasnya terlihat bergerak searah putaran awal. Bey yang sudah berhenti lalu berputar lagi tidak menghidupkan kembali battle yang sudah selesai.
3. Battle diulang (**re-launch**) jika: kedua Bey bertabrakan di udara sebelum mendarat; Bey yang sudah mendarat ditabrak Bey yang terlambat mendarat; atau ada part yang lepas sebelum mendarat.
4. Dilarang menyentuh stadium (dengan badan, launcher, grip, atau aksesori) selama battle. Pengecualian: ujung tali launcher yang menyentuh stadium setelah launch, selama juri menilai tidak memengaruhi battle.
5. Dilarang menyentuh Bey di dalam stadium **sebelum juri mengumumkan hasil**. Pelanggaran dapat membuat blader dinyatakan kalah match.

6. Blader maupun penonton dilarang memengaruhi juri dengan menyuarakan pendapat tentang hasil battle sebelum juri memutuskan.
7. Jika satu Bey utuh terlempar keluar Battle Zone tanpa melalui Over Zone/Xtreme Zone (misalnya lewat atap/lubang tembak) dan tidak bisa kembali, **tidak ada poin** dan battle diulang. Bey yang tersangkut di bagian Battle Zone tetap dianggap bermain.
8. **Snipe**: jika tabrakan di udara membuat salah satu Bey keluar atau burst, tidak ada poin dan battle diulang. Launch tepat waktu untuk mencegahnya.
9. Jika part atau launcher patah/pecah saat battle atau saat launch, battle dibatalkan. Blader wajib mengganti dengan part yang **identik** (nama sama, warna atau produk asal boleh berbeda; diperiksa ulang juri), lalu battle diulang. Jika tidak punya pengganti, blader dinyatakan **kalah match**.
10. Jika juri menilai cara bermain berbahaya atau merusak fair play, juri dapat menghentikan dan mengulang battle, dan dapat mendiskualifikasi blader yang bersangkutan.

08 HASIL BATTLE & POIN

Secara umum, Bey yang berputar lebih lama di Battle Zone menang. Jika battle dimulai tanpa FOUL/MISS, poin diberikan menurut jenis finish:

FINISH	TERJADI SAAT	POIN
Xtreme Finish	Bey lawan masuk penuh ke Xtreme Zone dan tidak bisa kembali ke Battle Zone (keputusan akhir juri).	**3**
Over Finish	Bey lawan masuk penuh ke Over Zone dan tidak bisa kembali ke Battle Zone (keputusan akhir juri).	**2**
Burst Finish	Part Bey lawan (Blade, Lock Chip, Main Blade, Assist Blade, Ratchet, Bit, dll.) lepas dan terpisah sebelum Bey kita berhenti.	**2**
Spin Finish	Bey lawan berhenti berputar (searah putaran aslinya) di Battle Zone lebih dulu.	**1**

1. Bawaan SCBA: blader yang lebih dulu mencapai **4 poin** memenangkan match (*First to 4*) untuk deck sampai 3G. Untuk deck **5G**, poin target yang disarankan adalah **7 poin**. Panitia menetapkan poin target, sistem *Best of*, atau dua leg di pengaturan event.
2. **Last Bey Standing** (jika dipilih panitia): setiap blader membawa sejumlah Bey yang ditentukan panitia (1–6 Bey). Setiap battle yang dimenangkan **menggugurkan satu Bey lawan**, apa pun jenis finish-nya; battle seri tidak menggugurkan Bey. Blader yang lebih dulu menggugurkan semua Bey lawan memenangkan match. Pada klasemen, nilai finish yang dicetak tiap Bey (Spin 1, Over 2, Burst 2, Xtreme 3, FOUL/MISS lawan 1) dicatat sebagai **Skor** dan dipakai sebagai pembanding.
3. Jika dua finish terjadi **bersamaan**, battle dinyatakan seri dan diulang dengan Bey yang sama. Jika dua finish terjadi berurutan, yang dihitung adalah yang terjadi **lebih dulu**.

4. **Panduan juri menentukan finish yang lebih dulu** (dari satu tabrakan yang sama):
    - Satu Bey keluar (Over/Xtreme) dan satu lagi berhenti berputar: Bey yang **berhenti berputar menang**, karena ia memberi pukulan penentu sebelum kalah putaran.
    - Satu Bey burst dan satu lagi keluar: Bey yang **keluar menang**, karena ia meninggalkan stadium sesaat setelah burst terjadi.
    - Satu Bey masuk Over Zone dan satu lagi masuk Xtreme Zone bersamaan: **seri**, battle diulang.
5. **Reverse**: jika Bey utuh yang masuk Xtreme/Over Zone atau terlempar keluar stadium kembali ke Battle Zone dengan putarannya tetap, finish dibatalkan dan battle dilanjutkan.
6. Khusus **UX Bullet Griffon**: bagian BULLET yang terlepas sesuai gimmick tidak dihitung; hasil ditentukan oleh badan utama.
7. Diskualifikasi tidak membatalkan hasil match yang sudah selesai sebelumnya; diskualifikasi berlaku sejak keputusan dibuat.

09 FORMAT EVENT & LIVE SCORE

1. Format yang dapat dipakai: **Single Elimination**, **Double Elimination**, **Round Robin/Liga**, **Fase Grup**, **Swiss**, **Battle Royale** (3–4 blader), **Leaderboard**, dan **Challenge Ladder**. Event dapat terdiri dari beberapa stage (misalnya Swiss → Top 8 Single Elimination).
2. Pasangan dan seed dibuat aplikasi. Pada Swiss, peringkat seri dipecahkan dengan **Median Buchholz** → **Buchholz** → **Sonneborn-Berger** (kecuali panitia memilih cara lain).
3. Skor dicatat juri di **Live Score** SCBA Arena per battle, lengkap dengan jenis finish dan FOUL/MISS. Hasil di Live Score menjadi hasil resmi setelah match selesai.
4. Kesalahan pencatatan dilaporkan ke juri atau panitia **sebelum match berikutnya blader itu dimulai**. Setelah event diselesaikan, hasil hanya dapat dikoreksi oleh Super Admin.
5. Event besar dapat memakai **Antrean Stadion**: blader dipanggil lewat notifikasi HP ke stadium yang kosong. Blader wajib memantau notifikasi selama event.
6. **Event latihan** berjalan seperti event biasa, tetapi tidak dihitung ke statistik, ranking, maupun profil blader.
7. **MVP event** dihitung otomatis oleh aplikasi dari semua match di semua stage, tidak dipilih panitia: 40% win rate, 25% selisih skor per match, 20% kekuatan lawan yang dikalahkan, dan 15% kualitas finish. Posisi juara tidak ikut dihitung. Saat menyelesaikan event, panitia memilih apakah MVP dan juara (sampai peringkat ke berapa) ditampilkan.

10 TINGKAT EVENT (SC1–SC4)

Setiap event resmi diberi tingkat. Tingkat menentukan bobot hasil event ke ranking (berlaku mulai Season 1) dan jatah penyelenggaraannya.

TINGKAT	UNTUK EVENT SEPERTI	BOBOT ELO	JATAH
SC1 Grand Major	Event resmi SCBA tingkat nasional/provinsi; dibuat Super Admin, yang memilih panitianya.	**×2**	Bebas
SC2 Premier Cup	Monthly, cup, liga, dan sejenisnya (sebulan sekali).	**×1,5**	2× per bulan
SC3 Weekly Clash	Weekly berperingkat, kualifikasi, fun match, spesial event.	**×1**	2× per minggu
SC4 Practice Match	Latihan dan belajar memakai SCBA Arena. Tidak menambah apa pun ke ranking (Power, Elo, win rate, keaktifan, gelar season); hasil tetap ada di halaman event.	Tidak dihitung	Bebas

1. Jatah dihitung per penyelenggara. Minggu dihitung Senin–Minggu. Liga atau event beberapa hari memakai jatah di setiap bulan/minggu yang dilaluinya.
2. Tingkat event dapat diubah pengurus selama event belum dimulai; Super Admin dapat mengubahnya kapan saja.
3. **Event kolaborasi** antar-komunitas: jika komunitas penyelenggaranya berasal dari **kabupaten/kota yang berbeda**, event otomatis menjadi **Event SCBA** (diawasi Super Admin dan panitia Event SCBA, dan boleh diberi tingkat SC1 oleh Super Admin). Jatah SC2/SC3 tetap memakai jatah **penyelenggara utama**.

11 RANKING & SEASON

1. Ranked Blader SCBA diurutkan menurut **Power** (1–99, 50 = rata-rata), gabungan **Kemampuan 30%** (Attack, Defense, Stamina, Balance dari ronde Live Score), **Elo 34%**, **Win rate 21%**, dan **Keaktifan 15%**.
2. **Keaktifan** = jumlah event yang diikuti season ini, penuh di **8 event**. Event dihitung menurut tingkatnya: SC1 = 2 event, SC2 = 1,5, SC3 = 1; SC4 tidak dihitung. Ikut lebih dari 8 event tidak menambah nilai.
3. Semua blader mulai dari Elo 1.500 setiap season. Elo berubah per match menurut kekuatan lawan dan bobot tingkat event (Pasal 10).
4. Blader yang baru sedikit bertanding mendapat potongan Power sementara (3 match –15, 6 match –11, 13 match –7, 25 match –3, hilang setelah 50 match).
5. **Penyusutan**: blader yang lebih dari **2 minggu** tidak ikut event kehilangan **1 Power setiap minggu** (paling banyak –10). Power langsung pulih begitu blader ikut event lagi.
6. **Season** berlangsung 3 bulan. Season 1: 1 Desember 2026 – 28 Februari 2027. Setiap season baru, ranking dimulai dari awal; season lama tetap tersimpan sebagai arsip.
7. Di akhir season diberikan **gelar season**: Juara Season, Blader Paling Rajin, Raja Juara, Langganan Podium, MVP Season, Raja Extreme, dan Win Rate Terbaik. **Juara Season** adalah blader dengan Power tertinggi di Ranked Blader pada akhir season (tidak ada Poin Season terpisah). Gelar tercatat di profil dan Hall of Fame.
8. **Ranked Duel** (Duel Point) adalah papan terpisah dan tidak mengubah Power event. Duel dengan blader yang sama paling banyak **5 kali per bulan**.

9. **Duel Championship** (mulai Season 1): 16 blader teratas Duel Point yang sudah main minimal **8 duel melawan 4 lawan berbeda** masuk playoff gugur di **14 hari terakhir season**. Unggulan dikunci saat playoff dimulai; laga playoff 3G, First to 4, Best of 3 (final Best of 5), tanpa ban, tidak mengubah Duel Point. Laga yang tidak selesai sampai batas babak dimenangkan unggulan yang lebih tinggi. Juaranya bergelar **Duel Champion**.
10. **Duel Tim** (Tim G-Sports): format Tag Team, 3–5 pemain, susunan pemain dikunci kedua kapten sebelum bertanding; menghasilkan **Team Point** dan tidak mengubah Duel Point pribadi. **Team Championship**: 4 tim teratas (minimal 4 duel tim melawan 2 tim berbeda) bertanding di semifinal dan final pada 14 hari terakhir season.

12 JURI & PANITIA

1. Juri memimpin battle, memeriksa Bey, memberi aba-aba, menetapkan hasil, dan mencatat skor di Live Score. **Keputusan juri di laga adalah final.**
2. Juri bersikap netral. Jika juri berasal dari komunitas yang sama dengan salah satu blader, blader lawan boleh meminta juri lain sebelum match dimulai, selama ada juri yang tersedia.
3. Rekaman video hanya menjadi bahan pertimbangan; juri tetap memegang keputusan tertinggi.
4. Panitia bertanggung jawab atas jadwal, venue, stadium, pengumuman aturan khusus event, serta keamanan dan kenyamanan peserta.

13 ETIKA, PROTES & SANKSI

ETIKA

1. Junjung **fair play**: hormati lawan, juri, panitia, dan penonton.
2. Dilarang memberi arahan yang mengganggu fair play atau sorakan berlebihan yang mengintimidasi blader. Penonton yang mengganggu dapat diminta meninggalkan area pertandingan.
3. Dilarang melakukan pelecehan verbal, pencemaran nama baik, atau perilaku merugikan lainnya, baik di venue maupun di media sosial.
4. Saat membagikan foto/video event, jangan menyebarkan data pribadi blader atau penonton. Pengunggah bertanggung jawab atas konten yang ia unggah.

SELALU

- Jujur kepada juri.
- Bertanya ke juri sebelum melakukan sesuatu yang mungkin melanggar aturan.
- Ramah dan menghormati juri serta blader lain.
- Menyambut blader baru dan membantu mereka memahami aturan.

JANGAN PERNAH

- Mengejek atau menyoraki (*boo*) blader lain.
- Sengaja mengalah. Jika ingin berhenti bermain, beri tahu juri.
- Mengganggu match yang sedang berjalan, milikmu maupun milik orang lain.
- Menyentuh atau mengambil perlengkapan blader lain tanpa izin.

PROTES

1. Pendapat, pertanyaan, atau protes tentang battle disampaikan **langsung ke juri saat itu juga**. Protes setelah battle berikutnya dimulai, atau dari orang selain blader yang bertanding, tidak diterima.
2. Protes tentang pemeriksaan Bey disampaikan sebelum match dimulai.

SANKSI

TINGKAT	CONTOH PELANGGARAN
Peringatan	Postur launch mengganggu (pertama kali), mengintip stadium, perilaku kurang sopan ringan.
FOUL/MISS / poin untuk lawan	Kesalahan launch (Pasal 06), mengulang pelanggaran setelah diingatkan.
Kalah match	Menyentuh Bey sebelum hasil diumumkan, tidak hadir saat dipanggil (WO).
Diskualifikasi dari event	Part/launcher dimodifikasi, mengganti part tanpa izin, kontak atau gangguan yang disengaja, tidak mematuhi keputusan juri.
Larangan ikut event	Kecurangan berulang, pelecehan, kekerasan, atau pelanggaran berat lainnya. Diputuskan pengurus SCBA dan dapat berlaku untuk seluruh event aliansi.

14 PENUTUP

1. Hal yang belum diatur di rulebook ini diputuskan oleh juri di laga, lalu oleh panitia event, dan untuk hal yang berlaku umum oleh pengurus SCBA.
2. Rulebook dapat diperbarui mengikuti regulasi Takara Tomy, FBI, dan kebutuhan komunitas. Versi terbaru selalu tersedia di **SCBA Arena** → **Aturan Main** dan website SCBA.
3. Selalu patuhi peraturan, dan nikmati setiap event bersama komunitas.

SOUTH CELEBES BLADER ALLIANCE

scba-arena.pages.dev · @scbagearsports