Bowlstar One 4 All CUP 4on4

ボウルスターワンフォーオールカップ

BOWLSTAR ONE 4 ALL CUP 4on4　ボウルスター4人チーム戦大会

【主催】ボウルスター／**BOWLSTAR**
【日次】**2024年6月8日（土）10:00～20:30（Aシフト受付09:00　Bシフト受付11:00）**
【会場】石下ボウル（24レーン）※**4**月に**JBC**公認競技場認証取得予定
【定員】4人チーム　**MAX22**チーム（合計**88**名）※最低開催チーム数「**11**」
【参加費】**1**名**8,000**円（チーム**32,000**円）
【HDCP】1ゲームにつき　小学生：**20**　中学生：**10**　高校生：**0**　女性：**10**　シニア**50**歳以上：**5**

【競技内容】**上位13チーム+敗者復活枠1チームの合計14チームが決勝トーナメント進出**

予選：レギュラー**4G**（予選中にイベントあり）＋ベーカー**4G**（ランキングバトル方式）

※準決勝は1ゲームマッチを4回行い、勝利するごとに順位が上がる特殊な方式です。

決勝トーナメントはビカムアボウルスター方式。

※A･Bシフトの配当については大会1週間前までにメールにてお知らせします。
【表彰内容】
優勝、準優勝、ベスト**4**、ベスト**8**、予選通過賞、飛び賞、**BB**賞、**HG**賞
等（表彰内容は参加人数などによって変動します。）
優勝チームは年末開催予定の **BOWLSTAR CUP GRAND CHAMPIONSHIP 2024**のシード権を獲得！
（優勝チーム内レギュラー**4G**ハイアベレージ者が**A**シード　それ以外3名が**B**シード）

【ゲスト】
◆ボウルスターメンバー　現在調整中
◆石下ボウルメンバー　前屋瑠美プロ／中濱歩プロ

【選手集合】**A**シフト09：00～10：00　／　**B**シフト11：00～12：00
特殊な大会フォーマットですので競技要項をよくお読みになりましてお申し込みください。

【注意事項】今大会は**YouTube**にてライブ配信予定です。
※大会の様子は動画や画像として**SNS**や**Youtube**にアップする可能性があるので予めご了承ください。

【タイムスケジュール】
9:00　～　10:00　Aシフト受付
10:00　～　12:00　Aシフト レギュラー**(4G)**
11:00　～　12:00　Bシフト大会受付
12:10　～　12:30　開会式
12:30　～　14:30　Bシフト レギュラー**(4G)**
14:30　～　14:50　休憩
14:50　～　16:10　準決勝スタート**(**ベーカー**4G)**
16:10　～　16:30　13位決定戦**+**敗者復活戦
16:30　～　17:00　集計・設営・抽選会
17:00　～　20:10　決勝トーナメント
20:10　～　20:30　表彰式
【お申込み】『**WEB**フォーム』もしくは石下ボウル（**0297-21-5024**）までエントリーをお願いします。
※2024年6月1日0時0分以降のキャンセルに関しては、チームキャンセル料16,000円がかかります。
（大会前日、当日のキャンセルは32,000円いただきます。）

【協賛のお願い】
今大会では協賛してくださる方を募集しています。以下メールアドレスかTwitterまでお願いします。
メールアドレス：bowlstar300jp@gmail.com　Twitter：https://twitter.com/BOWLSTAR_JP
【レーンコンディション】ハウスコンディション

◆予選4ゲーム（BOX4人）

◆バトルビートストライクマッチを予選中に行う。勝利するとチームにボーナスポイント50が加算される

試合の順番は以下
1ゲーム目開始前：3～6番レーン
2ゲーム目開始前：7～10番レーン
3ゲーム目開始前：11～14番レーン
4ゲーム目開始前：15～18番レーン
4ゲーム終了後　：19～22番レーン＋23番～24番レーン

※該当チーム以外は予選ゲームを投球する。
該当チームも試合が終わり次第、通常の試合に戻る。対戦の組み合わせは

第一試合は奇数レーンのチーム同士の戦い、
第二試合が偶数レーンのチーム同士が戦う。
（例：3～6番レーンの試合の場合、第一試合は　3番レーンのチーム　VS　5番レーンのチーム）
※23－24番レーンのみ運営が用意したチームとの戦いとなる。

8小節ごとにスクラッチの入るバトルビートに合わせて交互に投球する。
それぞれのボックスで4回ずつ投球しストライク数が多いチームが勝利。
4投目でストライクを出した場合のみ、点数が2倍（2回ストライクを出した扱い）となる。

※相手のボックスでは投球することができない。自分のボックスで2レーンを交互に投球する。
ストライク数が同数の場合は代表者によるワンショットマッチ（カウント勝負・毎回投球者変更）

◆準決勝ベーカー4ゲーム（同じボックスと1ゲームマッチ）

※ベーカーは4人が順番を決めて1フレームずつ投げていく方式です。
『今回のベーカー戦はハンディキャップは全チーム0で行います。』
一投目選手投球フレーム　1・5・9
二投目選手投球フレーム　2・6・10
三投目選手投球フレーム　3・7
四投目選手投球フレーム　4・8
※ゲーム間の投球順番変更はOKとします。（ゲーム中はNG）

①前半4Gの各シフトのトータルピン上位チームから、若い番号のボックスに入る。
※Aシフトは奇数レーン、Bシフトは偶数レーンに入る。

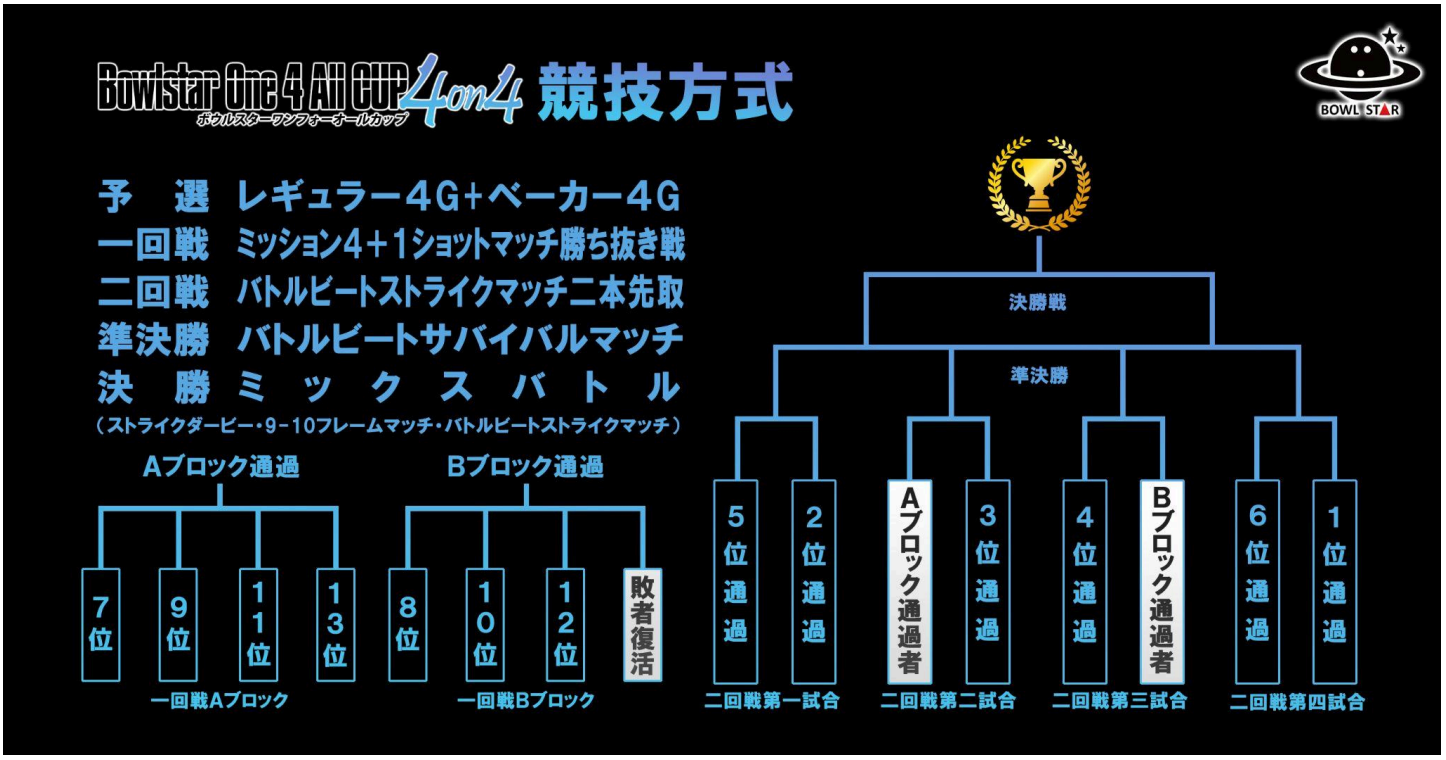
②同じボックスに入ったチームと1Gマッチを行い、
勝利チームは左ボックスの偶数レーンに移動、敗北チームは右ボックスの奇数レーンに移動する。

③これを繰り返し1Gマッチを4回行う。
順位について、左のレーンから1位・2位・3位…とつけていく。13位までが決勝トーナメント進出となる。
但し13位・14位のボックスにおいてはベーカー4G終了後に
バトルビートストライクマッチ4on4を行い勝った方を13位とし決勝TM進出とする。
上位13チーム＋敗者復活枠1チーム、合計14チームが決勝トーナメントに進出。
※1～6位のチームは1回戦シードとなる。
予選(4G)を最下位で通過してもベーカー戦を全勝すれば決勝に残るチャンスが！
逆に1位で通過しても負け続けると敗退の可能性が…！

◆敗者復活戦

敗退した全チームが1G投球し一番点数の高かったチームが決勝トーナメント進出

◆決勝トーナメント



◆決勝トーナメント１回戦（ベスト１４）

・予選７～１３位　と　敗者復活枠１チーム　の　合計８チーム　が投球する。
Aブロック4チーム、**B**ブロック4チームに分かれての投球となる。
（**A**ブロック7・9・11・13位　**B**ブロック8・10・12位＋敗者復活枠）
当日予選3位と4位は対戦チームを指名できる。

・**1st Round**『ミッション４』
・**2nd Round**　上位2チームによる『１ショットマッチ　勝ち抜き戦』

◆**1st Round**『ミッション４』練習投球４分

合計**4**レーンを使用して行う。
投球するレーンは入場順に左から入る。左から順に投げる。

ミッション１　８本以上倒せ（１人で挑戦）
ミッション２　マークをつけろ（１人で挑戦）
ミッション３　１投で3本以下を倒せ※0本**NG**（１人で挑戦）
ミッション４　ダブルを出せ（１人で挑戦）※点数２倍

ミッションをクリアした回数が多い上位２チームが、**2ndRound**に進出する。
ミッションのクリア数が同数で上位**2**チームが決まらない場合は、
対象チームの代表者による1ショットマッチ（カウント勝負）
同ピンだった場合、投球者を交代してもう一度。
※ミッション内容は変更となる場合があります。

◆**2nd Round**『１ショットマッチ　勝ち抜き戦』

1st Round勝者チーム同士の対決。
ワンショットカウントマッチを行う。倒した本数が多い選手が勝ち残り。
倒した本数が同ピンだった場合は、両選手共に脱落となる。
ただし４投目の選手のみは同ピンでも脱落とならない。
先に相手を全滅させたチームが勝利。

投球順番は第１ターンは左側のレーンのチームが先攻となる。
第２ターンは右側のレーンのチームが後攻となる、それを交互に繰り返す。

◆決勝トーナメント2回戦（ベスト8） 練習投球4分

・1回戦通過者2チーム
・予選シード（各シフト1～6位）6チーム の合計8チームで行う。
1vs1の対戦で、勝者がベスト4進出となる。
対戦ルールは『バトルビートストライクマッチ』2pt先取

8小節ごとにスクラッチの入るバトルビートに合わせて交互に投球する。
それぞれ4回投球して合計ストライク数が多い方が1pt獲得。先に2pt獲得した方が勝利
ストライク数が同数だった場合は一旦ビートをかけなおし、再度点差がつくまでサドンデスを行う。

4投目にストライクを出した場合に限り、ストライクを2回出したことになる。
（※逆転もありえる為、4投目に投げる選手が責任重大！）

投球するレーンは入場順で左のボックスと右のボックスに分かれて投球する。
自チームのボックスで交互に投球する。左のボックスのチームが先攻となる。

※一球ごとに投球者はチームで入れ替わる。左右のレーンを交互に投げること。
※相手のターンで投球したり、時間内に投げることができなかったチームには、
　一回目は警告が与えられ、二回目は失格となる。
※マシントラブルが発生した際は一旦中断する場合がある。

1pt VS 1ptになった場合は代表者による1ショットマッチを行う。
その際、先攻・後攻の順番は直前のラウンドと同じ順番で行う。
また、投球者は1投ごとに交代しなければならない。

◆決勝トーナメント準決勝（ベスト4） 練習投球2分

対戦ルールは『バトルビートサバイバルマッチ』
合計4レーンを使用して4チームで行う。

各チームのライフポイントは『3』。順番に投球し、倒した本数が一番多かったチーム以外はライフが『1』減少となる。
毎ターン投球者は交代する。（投球順番は事前に決めておくこと。）
ライフが『0』になったチームから脱落となる。2チームが脱落するまで投球を繰り返す。
投球レーンは入場順に左から固定となる。一番左のレーンのチームから順番に投球する。
※今回はそのターンが全員ストライクの場合でも、ライフポイントが『2』以上あるチームはダメージを受ける。

生き残った2チームが決勝戦に進出。1チームのみしか生き残らなかった場合、
その直前に脱落したチームの代表者による1ショットマッチ（カウント勝負）を行う。

◆優勝決定戦
※ストライクダービーの選手のみ全レーン練習投球2分→全メンバー練習投球2分
※Final Round 開始前に各レーン、一投のみ練習可能。
3つのラウンドを行いポイントを競う。
投球ボックスは入場順に左側と右側にわかれる。左側のボックスにいるチームが先攻となる。

1st Round（勝利で**1pt**）**1on1**　ストライクダービー60秒
2nd Round（勝利で**1pt**）**2on2**　**9-10**フレームマッチ（ベーカー方式）
Final Round（勝利で**2pt**）**1on1**　バトルビートストライクマッチ

※1人で2つ以上の**Round**に参加することはできない。

同ポイントとなった場合は代表者1名によるワンショットマッチにて勝敗を決める。
（倒した本数が多いほうが勝利、同ピンだった場合は投球者を変更してもう一度。）

【各種目説明】
★ストライクダービー **1on1**
60秒間投球しストライクの数を競う。4つのレーンを使用する。
ストライクの数が多い方が勝利。残り秒数が0になる前に投球体制に入っていればその投球まで有効とする。
※マシントラブルなどで試合を一時停止や投げ直しなどの措置をとる場合がある。
ストライク数が同数だった場合は両チーム1pt獲得となる。

★9－10フレームマッチ　**2on2**
9-10フレームを投球しスコアを競う。点数が大きい方が勝利。
1フレームごとに投球者を変更するベーカー方式。レーンはどちらで投げても**OK**。
同点となった場合は両チーム1pt獲得となる
※各ルールでレーンを決める際は、じゃんけんで勝った選手から選択する。

★バトルビートストライクマッチ **1on1**
8小節ごとにスクラッチの入るバトルビートに合わせて交互に投球する。
それぞれ4回投球して合計ストライク数が多い方が勝利。4投目のみ点数が2倍となる。
使用するレーンは自分のボックスの左右のレーンどちらからスタートしても**OK**だが毎投交互に投げる事。
ストライク数が同数だった場合はワンッショットカウントマッチで決着をつける。
※相手のターンで投球した場合は無効となる場合がある。※マシントラブルが発生した際は一旦中断する場合がある。

【その他】
※今大会は1レーン牽制で行います。速やかな投球をよろしくお願いします。
※本大会における参加者の肖像や投球等に関する著作権及び著作隣接権等の一切の権利は、すべて当社に独占的に譲渡されたものとみなします。従って、当社は、自ら又は第三者をして、本イベントの映像・画像を商品として販売し、又はインターネットを通じて配信（有料・プロモーションを含む）し、その他一切の利用を行うことができるものとし、これらに関して、参加者はプライバシー権や肖像権を行使しえないものとします。
※大会要項、試合内容、表彰対象などは予告なく変更になる場合がございます。

BOWL STAR