

BOWLSTAR CUP U18

2024 SPRING JUNIOR TOURNAMENT

BOWLSTAR BOWLER決定戦!!

BOWLSTAR CUP U18 2024 SPRING JUNIOR TOURNAMENT -ボウルスターボウラー決定戦 5th

【主催】ボウルスター／BOWLSTAR

【日時】2024年05月25日(土) 09:00～17:30

(受付:Aシフト08:30～09:00 Bシフト09:50～10:20)

【会場】アイビーボウル越谷 【定員】MAX48名(ゲスト含む)

【参加資格】ジュニア部門 小学生～高校生(2006年4月2日以降に生まれた人)

投げて応援オーバーエイジ部門(2006年4月1日以前に生まれた人)

※定員に達した場合はジュニアの枠を優先します。

※オーバーエイジ部門とは？

→ジュニア大会と一緒に投げて応援いただく方を募集します！

オーバーエイジ部門出場者には全員オリジナルグッズをプレゼント！

またこの部門の予選上位2名による優勝決定戦も開催予定(2名以上の参加があった場合のみ行います)。

【参加費】ジュニア部門 7,000円(税込) オーバーエイジ部門 9,000円(税込)

【HDCP】1ゲームにつき 小学生:20 中学生:10 高校生:0 女性:10

【競技内容】①予選6ゲーム(A・Bシフト制) ②敗者復活サドンデスバトル

③ジュニア部門18名による決勝トーナメント(ABシフト合算上位10名+救済枠8名)

※エキシビションとして オーバーエイジ枠上位2名による一対一の決勝戦。

【表彰内容】ファイナルジュニアボス戦勝利賞、優勝、ベスト4、ベスト10、決勝出場賞、オーバーエイジ優賞、飛び賞、BB賞、HG賞 参加賞 等(表彰内容は参加人数などによって変動します。)

ジュニア部門の優勝者は年末開催予定のグランドチャンピオンシップにご招待！(Aシード権獲得)

さらに今年復活予定のYouTube企画、ビカムアボウルスター2ndにて

ファイナルボスを守るボウルスターボウラーに就任！

ジュニアファイナルボス戦で勝利すると

次回開催するジュニア大会のファイナルジュニアボスの座に就任！

【ゲストボウラー】ボウルスターアンバサダー参加予定

ファイナルジュニアボス

【選手集合】大会当日08:30よりフロントにて受付を開始致します。

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】

※大会の様子はYoutubeに公開予定ですのでご了承のうえお申し込みください。

【レーンコンディション】◆アイビーボウル越谷 5月のハウスコンディション

◆予選6ゲーム(BOX3人) ※練習投球10分

・予選A/Bシフト合算上位10名通過(予選1位～8位はシードとなる。1位と2位は優勝決定戦から登場！)

・救済枠8名

小学生男子1名&女子1名 中学生男子1名&女子1名 高校生男子1名&女子1名 敗者復活戦勝者2名
※救済枠はエントリーする学生の割合によって変更する可能性がある。※レーンは事前に抽選で決定する。

◆イベントマッチ サドンデスサバイバルマッチ

予選敗退者が参加する。全員1投ずつ投球し、ストライク以外は脱落。

これを繰り返し最後に残った1名が決勝トーナメント進出。これを2回行う。

※進行次第で中止となる場合がございます。

【決勝トーナメント】

◆オーバーエイジ部門 予選上位2名が通過 優勝決定戦

・予選上位2名で行う。対戦ルールは『バトルビートストライクマッチ』

もしくはそのブロックの選手全員が望んだ場合は『ストライクダービー』1本勝負

◆ジュニア部門 決勝トーナメント1回戦 ※練習投球4分

・予選9～10位 と 救済枠8名 の 合計10名 が投球する。

A・Bブロックに分けて実施する。

対戦ルールは『ミッション4』 合計5レーンを使用して行う。

ミッションクリア数の多い上位2名が1ショットマッチに進む。(カウント勝負・左から投球)

(倒した本数が多い選手の勝利。同ピンだった場合はもう1回ワンショットマッチを行う。)

【ミッション内容】

ミッション1: 1投で8本以上倒せ

ミッション2: 1フレームでマークをつけろ

ミッション3: 1投で3本以下を倒せ(0本の場合は失敗となる)

ミッション4: ダブルを出せ

※ミッション4を成功させた場合に限り、二回分成功したことになる。

※クリア数が同数で上位2名を決定できない場合、該当者による1ショットマッチを行う。

※レーン選択は左から入場順に固定。

・Aブロック(小学生女子1位・中学生男子1位・高校生女子1位・敗者復活①・予選9位通過)

・Bブロック(小学生男子1位・中学生女子1位・高校生男子1位・敗者復活②・予選10位通過)

各ブロックの勝者1名、合計2名が決勝トーナメント二回戦(ベスト10)進出となる。

◆ジュニア部門 決勝トーナメント2回戦(ベスト10) ※練習投球3分(ヨーロッパ方式)

・1回戦通過者2名

・予選シード(3~8位)6名 の合計8名で行う。

4人で戦い、勝者1名が優勝決定戦に進出する。1st Round・2nd Roundを行う

1勝すると1ptを獲得、2戦終えてポイントが多い選手の勝利。

もし同ptの選手がいた場合は該当選手によるワンショットカウントマッチを行う。

対戦ルールは1st・2nd Round共に『バトルビートストライクマッチ』

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投目にストライクを出した場合に限り、ストライクを2個出したことになる。

各自、自分のレーンで順番に投球する投球順は以下の通り。

第一試合(Aブロック勝者・予選8位・予選5位・予選4位)

第二試合(Bブロック勝者・予選7位・予選6位・予選3位)

1st Roundでストライク数トップの選手が複数いた場合は、該当者全員に1ptが入るが

2nd Roundではストライク数トップの選手が複数いた場合は、

そのラウンドの決着をつけるワンショットカウントマッチを行う。

◆ジュニア部門 決勝トーナメント優勝決定戦 ※練習投球3分

二回戦勝者2名+予選2位・予選1位で行う。対戦ルールは『バトルビートサバイバルマッチ ライフ2』

・『バトルビートサバイバルマッチ ライフ2』

合計4レーンを使用して行う。レーン選択は左から入場順に固定。

二回戦第一試合勝者・二回戦第二試合勝者・予選2位・予選1位 の順番で投球する。

各選手のライフポイントは『2』。順番に投球して

倒した本数が一番少なかった選手のライフが『1』減少し、ライフが0になった選手は脱落となる。

(最小本数のボウラーが複数いた場合はその全員のライフが減少する。)

最後の一人になるまで投球を繰り返し、残った選手が優勝。

ファイナルジュニアボス戦へ進出となる。

この試合の勝者は年末開催予定のグランドチャンピオンシップのAシード権を得る。

さらに今年復活予定のYouTube企画、ビカムアボウルスター2ndにて

ファイナルボスを守るボウルスターボウラーに就任！

◆VS ファイナルジュニアボス ※練習投球3分

三本勝負の二本先取で行う。

1st Round ストライクダービー 60秒

2nd Round バトルビートストライクマッチ

Final Round 9-10 フレームマッチ

じゃんけんで勝った選手が先攻or後攻、投球するレーンを選択することができる。

2戦目は負けた選手が選択できる。

①『ストライクダービー』一本勝負

60秒間投球しストライクの数进行競う。4つのレーンを使用する。

ストライク数が同数だった場合は1ショットマッチで決着をつける。(倒した本数が多い方が勝利)

※挑戦者が着脱式サムホールを使用している場合はミッション4を行う。

②『バトルビートストライクマッチ』一本勝負

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ターン目のストライクは点数2倍となる。

自分が直前に投げたレーンと、相手が直前に投げたレーンは投球する事ができない。

(リセットが間に合わないなどある為。)

ストライク数が同数だった場合は1ショットマッチで決着をつける。(倒した本数が多い方が勝利)

※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。

③『9-10フレームマッチ』一本勝負

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。

同点となった場合は1ショットマッチで決着をつける。(倒した本数が多い方が勝利)

2戦終えて同ポイントとなった場合はワンショットマッチで勝敗を決定する。(カウント勝負)

ワンショットマッチ時の先攻or後攻は直前に行っていたルールと同じ順番で行う。

勝利した選手には、ファイナルジュニアボス戦勝利者賞が贈られ、

次回開催するジュニア大会のファイナルジュニアボスの座に就任となる！

【その他】

※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。

