

CANNON STAR CUP

IWAYA CANNON BOWL × BOWLSTAR

【主催】岩屋キャノンボウル

【共催】ボウルスター／BOWLSTAR

【日時】2025年01月18日(土)10:30～21:00(受付10:00～)

【会場】岩屋キャノンボウル(使用レーンMAX24レーン)愛知県豊橋市岩屋町岩屋下48-1

【定員】55名 【参加費】9,000円

【HDCP】1ゲームにつき 女性:10/男性:0/中学生:10/小学生以下:20/50歳以上:5

【競技内容】

①予選6ゲーム

②決勝トーナメント 上位12名+救済枠4名+ゲスト8名

救済枠:女性上位1名+U22上位1名+中学生以下上位1名+O50(50歳以上)上位1名

※優先順位は、女性→U22→中学生以下→O50 の順番となる。この順に救済選手が選ばれる。

(該当選手がいない場合は予選6ゲームのスコアをもとに予選敗退者上位から救済する。)

③VSファイナルボス戦(斎藤 祐太)

【表彰内容】

優勝、ベスト4、ベスト8、決勝進出賞、飛び賞、BB賞、HG賞

ファイナルボス撃破賞 等(表彰内容は参加人数などによって変動します。)

優勝者は年末開催予定のボウルスターカップ グランドチャンピオンシップシード権を獲得!

【スペシャルボウラー】

◆岩屋キャノンボウル 村山恵梨プロ/水野耕佑プロ/増田優希プロ/内藤広人プロ

◆ボウルスター 斎藤祐太プロ/田中椋也プロ/水野あやか/菊田樹プロ+α?

【選手集合】大会当日10:00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、動画や画像として

インターネット等で公開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】

10:00 受付開始

10:30 開会式・予選前半3G開始

13:30 休憩

14:00 予選後半3G

17:00 結果発表

17:30 決勝トーナメント

20:30 表彰式

【お申込み】『大会申し込みフォーム』もしくは岩屋キャノンボウル(TEL:0532-61-6261)まで。

※大会前日のキャンセルは4,500円、当日のキャンセルは9,000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:info@bowlstar.jp Twitter:https://twitter.com/BOWLSTAR_JP

【競技方法・詳細】

◆予選6ゲーム(BOX3-3)

ゲストボウラー8名を除いた

①予選上位12名(1位STAGE4から・2~3位STAGE3から・4~8位STAGE2から)

②救済枠 4名

女性上位1名+U22上位1名+中学生以下上位1名+O50上位1名

※上から順に枠を確定する。それぞれの枠で選手が被った場合は繰り上げとする。

※レーンは事前に抽選で決定する。

※ゲストボウラーは、

1位STAGE4から

2~3位STAGE3から

4~6位STAGE2から

7~8位STAGE1から

◆決勝トーナメント

予選1~12位、救済枠4名、ゲスト8名

合計24名で行う。(ゲストの数は変動する場合がある。)

◆決勝トーナメント ステージ1

『バトルビートサバイバルマッチ ライフ1』 5人制バトルロワイヤル

【Aブロック】

- ・女性1位
- ・U22-1位
- ・予選9位
- ・ゲスト8位
- ・予選11位

【Bブロック】

- ・中学生以下1位
- ・ゲスト7位
- ・O50 1位
- ・予選10位
- ・予選12位

A・Bブロックに分けて実施する。

・『バトルビートサバイバルマッチ』

合計5レーンを使用して行う。順番に投球して倒した本数が一番小さかった選手が脱落していく。

最後の一人になるまで投球を繰り返す。

レーン移動は行わない。投球レーンは入場順に若い番号のレーンへ入る。投球順は左のレーンから。

最小本数のボウラーが複数いた場合はその全員が脱落となる。

各ブロックの勝者がステージ2進出となる。

◆決勝トーナメント ステージ2 5人制バトルロワイヤル

『ミッション4』+『ワンショットマッチ』

【Aブロック】

- ・1回戦Aブロック勝者
- ・予選8位
- ・予選7位
- ・ゲスト5位
- ・予選4位

【Bブロック】

- ・1回戦Bブロック勝者
- ・ゲスト6位
- ・予選6位
- ・予選5位
- ・ゲスト4位

各ブロックの勝者がステージ3進出となる。

『ミッション4』+『ワンショットマッチ』の2種目で行う。

4つのミッションに挑戦し、クリアしたミッションの数を競う。※Mission4のみ点数2倍となる。

レーン移動は行わない。投球レーンは入場順に若い番号のレーンへ入る。投球順は左のレーンから。

Mission 1「マークを付けろ」

Mission 2「8本以上倒せ」

Mission 3「1本だけ倒せ」

Mission 4「ダブルを出せ」

ポイント上位2名にて1ショットマッチを行う。

もし同一ポイントの選手が複数おり、上位2名の枠が確定しない場合は対象の選手にて1ショットマッチへ進出するための1ショットマッチを行う。

※ワンショットマッチは同じレーンで行う。左側の選手から投球する。

◆決勝トーナメント ステージ3

『バトルビートストライクマッチ』 3人制バトルロワイヤル

【Aブロック】

- ・2回戦Aブロック勝者
- ・ゲスト3位
- ・予選2位

【Bブロック】

- ・2回戦Bブロック勝者
- ・予選3位
- ・ゲスト2位

『バトルビートストライクマッチ』を2回行う。

1勝すると1ptを獲得。2pt先取で勝利。

※各ラウンドで引き分けとなった場合は両者ポイントを獲得する。

レーン移動は行わない。投球レーンは入場順に若い番号のボックスへ入る。投球順は左のボックスから。

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後攻は直前で進んでいたルールと同じ順番で行う。

『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順番に投球する。(8回投球後に一回休憩)

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投目のストライクのみ2倍の点数が入る。

レーン移動は行わない。

◆決勝トーナメント ステージ4 4人制バトルロワイヤル

『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 LIFE2』

合計4レーンを使用する。レーン移動は行わない、左から入場順に固定。

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。)

2名になるまで投球を繰り返し、残った選手がFINALステージへ進出。

※勝者は年末のボウルスターグランドチャンピオンシップAシードの権利を得る。

◆FINALステージ 優勝決定戦 VSファイナルボス戦 1vs1 タイマンバトル

『ミッション5』+『バトルビートストライクマッチ』+『9-10フレームマッチ』

ステージ4勝者 VS ファイナルボス 齋藤祐太

グランドチャンピオンの座を賭けて戦う。

三本勝負の二本先取で行う。

1st Round ミッション5

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

※ファイナルボス戦のみ各ラウンドで引き分けとなった場合、そのラウンドの決着をつけるためのワンショットマッチでカウント勝負を行う。ワンショットマッチ時の先攻or後攻は直前で進んでいたルールと同じ順番で行う。

※1戦目は 先攻or後攻 と 投球レーン をじゃんけんで勝った選手が選択する。

※2戦目は 1戦目に負けた選手が選択できる。

※3戦目は 2戦目に負けた選手が選択できる。

ファイナルボスを撃破した者には賞品が贈られる。

1st Round『ミッション5』

5つのミッションに挑戦し、クリアしたミッションの数を競う。

※Mission5のみ点数2倍となる。

Mission 1「マークを付けろ」

Mission 2「8本以上倒せ」

Mission 3「1投で1本だけ倒せ」

Mission 4「ストライクを出せ」

Mission 5「ダブルを出せ」

※挑戦者が先攻or後攻とレーンを選択することができる。

2nd Roundは 負けた選手が選択できる。

2nd Round『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投目のストライクのみ2倍の点数が入る。

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。

ストライク数が同数だった場合はそのままビートをかけ続け、点差がつくまでサドンデスを行う。

※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。

※1st Roundで負けた選手が先攻or後攻を選択することができる。

Final Roundは 負けた選手が選択できる。

Final Round『9-10フレームマッチ』

9-10フレームを投球しスコアを競う。ヨーロピアン形式。点数が大きい方が勝利。

※2nd Roundで負けた選手が先攻or後攻と投球レーンを選択することが出来る。

【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。

※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。