

Bowlstar Trio CUP 3on3 GOLDEN

ボウルスタートリオカップ

ボウルスタートリオカップ3on3 GOLDEN

【日時】2025年5月3日(土) START:10:00~CLOSE:19:00 (受付開始09:00)

【会場】立川スターレーン(18レーン使用)

【参加費】1チーム24,000円(1人8,000円)【定員】先着18チーム54名

【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9チーム+救済枠1チームの合計10チームが決勝トーナメント進出

予選:4G(予選中にイベントあり)準決勝:ベーカー4G(全チーム準決勝に進出します。)

※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。

【表彰内容】

優勝、準優勝、ベスト4、ベスト10、BB賞、個人HG賞、個人ハイアベ賞、抽選賞など(参加人数によって変動)

優勝チームは年末開催予定の BOWLSTAR CUP GRAND CHAMPIONSHIP 2025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2名がBシード)

※ボウルスターカップ グランドチャンピオンシップ2025: 2025年12月29日~30日で関東開催予定

※Aシード:本大会の参加費が無料&決勝トーナメントへの進出が確定となります。(最低STAGE2)

※Bシード:本大会の参加費は有料&決勝トーナメントへの進出が確定となります。(最低STAGE1)

【スペシャルボウラー】

◆ボウルスターメンバー 斎藤祐太プロ/木村晃プロ/水野あやか/

◆ゲストボウラー 佐藤亜優プロ/笹島新太郎

【タイムスケジュール】

09:00~10:00 大会受付

10:00~10:20 競技説明・招待選手紹介など

10:20~10:30 練習投球

10:30~13:50 予選スタート(4G)

13:50~14:20 休憩(30分)

14:20~15:40 準決勝スタート(ベーカー4G)

15:40~16:00 休憩(20分)

16:00~18:30 決勝トーナメント

18:30~19:00 表彰式・全日程終了 ※進行次第で変更の可能性あります。

【お申込み】『大会申し込みフォーム』まで。

※2025年4月27日0時0分以降のキャンセルに関しては、1名につきキャンセル料4,000円がかかります。

(大会前日、当日のキャンセルは1名につき8,000円いただきます。)

【レーンコンディション】立川スターレーン ハウスコンディション

【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ため予めご了承ください。

【協賛のお願い】

今大会では協賛いただける方を募集しています。メールアドレス:info@bowlstar.jp Twitter:https://twitter.com/BOWLSTAR_JP

【競技方法・詳細】

◆予選4ゲーム(BOX6人)

■バトルビートストライクマッチ

◆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: 1～4番レーン
- 2ゲーム目開始前: 5～8番レーン
- 3ゲーム目開始前: 9～12番レーン
- 4ゲーム目開始前: 13～16番レーン
- 4ゲーム終了後 : 17～18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: 1～4番レーンの試合の場合、

第一試合は 1番レーンのチーム VS 3番レーンのチーム)

※17～18番レーンのみ同ボックス内での戦いとなる。

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。

四投目でストライクを出した場合のみ、2回ストライクを出した扱いとなる。

※一投目の選手のみ2回投球する。(一投目と四投目)

※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ワンショットマッチ(カウント勝負・毎回投球者変更)

■ミッションチャレンジ

◆ミッションを各ゲームに挑戦してもらう。成功するとチームにボーナスポイント50が加算される

1ゲーム目ミッション:パンチアウトしろ(チーム内で誰か一人でも10フレでストライクを3つ出せばボーナス付与)

2ゲーム目ミッション:10フレでチーム全員ストライクを出せ(3人全員が10フレでストライクを出せばボーナス付与)

3ゲーム目ミッション:ボックス内トップになれ(ボックス内、ハンデ込で最も点数の高い選手がいるチームにボーナス付与)

4ゲーム目ミッション:ハイレームパーフェクトを出せ(チーム内で一番高い点数のフレームを採用して300点を出せばボーナス付与)

◆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3人が順番を決めて1フレームずつ投げていく方式です。

※ベーカー戦のハンデは元々の1ゲームのハンデを3人分足して3で割ります。

小数点以下は切り上げとなります。

例 0+10+10=20

20÷3=6.666...切り上げて、1ゲームのハンデは7になる。

一投目選手投球フレーム 1、4、7、10

二投目選手投球フレーム 2、5、8

三投目選手投球フレーム 3、6、9

①前半4Gのトータルピン上位から、若い番号のレーンに入る。

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1つ左の(レーン番号の若い)ボックスへ、
敗北したチームは1つ右のボックスへ移動する。

③これを繰り返し1Gマッチを4回行う。
順位について、1位タイ、3位タイ、5位タイ、7位タイ...と
同ボックスにいるチームは同着とする。

但し左から5番目のボックス(9位10位)においては
ベーカー6G終了後にバトルビートストライクマッチ3on3を行い順位を決定する。

上位9チーム+救済枠1チーム、合計10チームが決勝トーナメントに進出。

※1位タイの2チームはシードとなる。

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...！

救済枠1チームの選出方法は準決勝の最終ゲーム開始時に発表する。



◆決勝トーナメント1回戦(ベスト10)

・予選3～9位 と 救済枠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3・6・7・9位 Bブロック4・5・8位+ ??? 枠)

合計4レーンを使用して4チームで行う。

・1st Round 4チームによる『ミッション5』

・2nd Round 上位2チームによる『バトルビートサバイバルマッチ ライフ3』

◆1st Round『ミッション5』練習投球3分

合計4レーンを使用して行う。ミッションをクリアした回数が多い上位2チームが2nd Round進出
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。

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1本だけ倒せ(1人で挑戦)

ミッション4 ストライクを出せ(1人で挑戦)

ミッション5 ダブルを出せ(ミッション4に挑戦しなかった2人で挑戦)※点数2倍

上位チームが2チームが決定できない場合、代表者による1ショットマッチ(カウント勝負)

同ピンだった場合は再びワンショットマッチを行う。(投球者は交代)

※ミッション1～3はそれぞれ違う選手が担当すること。

※ミッション内容は変更となる場合があります。クリア数上位2チームが2nd Roundに進出。

◆2nd Round『バトルビートサバイバルマッチ ライフ3(交代なしver)』練習投球2分

合計4レーンを使用して2チームで行う。左右BOXに分かれて行う。

各チームのライフポイントは『3』。順番に投球し、倒した本数が一番少なかった選手は脱落となる。

最初に各チーム2名が投球する。脱落するまで投球者は交代しない。

投球する順番はチーム内で事前に決めておくこと。投球は左のボックスから交互に投げる。

(左のボックス1人目→右のボックス1人目→左のボックス2人目→右のボックス2人目)

どちらかのチームが全滅するまで投球を繰り返す。※全員同ピンだった場合はそのターン誰も脱落しない。

脱落した選手のレーンに3人目が入る。

投球するボックス左右どちらかを、ミッションクリア数上位チームが選べる。

クリア数が同じだった場合は予選上位チームが決定する。

2nd Roundに勝利したチームが準決勝に進出。

◆決勝トーナメント準決勝(ベスト4)

※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。

1回戦勝者の2チーム&当日予選1～2位チーム。

三本勝負を行いポイントを競う。先攻後攻はじゃんけんで決定する。

投球ボックスは入場順に左側と右側にわかる。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) 3on3 バトルビートストライクマッチ

※1st Roundに出場した選手は2nd Roundに続けて出場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)

◆決勝トーナメント優勝決定戦

準決勝と同じルールで優勝を決定する。

【各種目説明】

★ストライクダービー

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代表者による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)

★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とレーンを変更するペーカー方式。

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)

※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 3on3

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、ワンショットマッチでそのラウンドの決着をつける。

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。

【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。