

# Bowlstar Trio CUP 3on3 ボウルスタートリオカップ 入間の陣

ボウルスタートリオカップ3on3 入間の陣

【日時】**2026年3月7日(土)START:09:30～CLOSE:18:50** (受付開始**09:00**)

【会場】**SAIOS BOWL**(22レーン使用)

【参加費】**1チーム24,000円(1人8,000円)**【定員】先着**22チーム66名**

【HDCP】1ゲームにつき 小学生低学年:30 高学年:20 中学生:10 高校生:0 女性:10 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。)

※ベーカー4Gの点数は2倍となります。予選12G+準決勝ベーカー8G 合計20Gトータルピンにより順位を決定。

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 2026** 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)

※ボウルスタークラブ グランドチャンピオンシップ2026: 2025年12月29日～30日で開催予定

※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】

◆ゲスト 蒲生敬プロ

◆ボウルスターメンバー 斎藤祐太プロ／熊田菜奈海プロ／大橋龍寛／木村晃プロ

## 【タイムスケジュール】

09:00～09:30 大会受付

09:30～09:50 競技説明・招待選手紹介など

09:50～10:00 練習投球

10:00～13:20 予選スタート(4G)

13:20～13:50 休憩(30分)

13:50～15:10 準決勝スタート(ベーカー4G)

15:10～15:40 休憩(30分)

15:40～18:20 決勝トーナメント

18:20～18:50 表彰式・全日程終了 ※進行次第で変更の可能性があります。

## 【お申込み】『大会申し込みフォーム』まで。

※2026年3月2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】未定

## 【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。

## 【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](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 : 17~22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**)

※21~22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のいるチームにボーナス付与)

**4ゲーム目ミッション: ハイフ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

※ベーカー方式は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  $0+10+10=20$

$20 \div 3 = 6.666\ldots$ 切り上げして、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

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・9・9

※ゲーム間の投球順番変更はOKとします。(ゲーム中はNG)

準決勝ベーカー4ゲームのスコアが2倍になります！

予選12ゲーム+準決勝ベーカー8ゲーム合計20ゲームトータルピンにより順位を決定。

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)練習投球3分

・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+救済枠)

合計4レーンを使用して4チームで行う。

・1st Round 『ミッション5』1pt

・2nd Round 『バトルビートサバイバルマッチ ライフ3』1pt

勝利ポイントを2pt獲得したチームが準決勝進出。1ー1になった場合は代表者によるワンショット。

### ◆1st Round『ミッション5』

合計4レーンを使用して4チームで行う。ミッションをクリアした回数が多いチームが勝利ポイント獲得  
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

上位チームが複数いた場合対象チームすべてに勝利ポイントを付与する。

※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。

### ◆2nd Round『バトルビートサバイバルマッチ ライフ3』

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、倒した本数が一番少なかったチームはライフが1減る。

※全員同ピンの場合はそのターンどのチームもライフが減らない。各ターンごとに投球者は交代する事。

※3ターン連続同ピンが続いた場合全チームにダメージが入る。(ライフ1のチームは除く。)

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順番に投げる。

最後に生き残っていたチームが勝利ポイント獲得。

2nd Roundを終えて勝利ポイントが2ptに達したチームが準決勝進出。

1ー1の場合は代表者によるワンショット(同ピンの場合は交代。)

## ◆決勝トーナメント準決勝(ベスト4)練習投球2分(ヨーロピアン)

※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。

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 ミッション4

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)

## 【各種目説明】

### ・1st Round ストライクダービー 1名で挑戦

60秒間投球し、ストライクの数が多いチームが1pt獲得。

4つのレーン全てを投球することが可能。

※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)

※トーナメント左側のチームが先攻。

### ・2nd Round ミッション4 2名で挑戦

ミッションをクリアした回数が多いチームが1pt獲得

投球レーンは入場順に左から固定となる。**左のチームから順番に投球する。**

ミッション1 必ず2投でマークをつけろ(2人で挑戦)

ミッション2 1投で1本だけ倒せ(1人で挑戦)

ミッション3 ストライクを出せ(1人で挑戦)※ミッション2とは別の人気が投げること。

ミッション4 ダブルを出せ※点数2倍(2人で挑戦)

同クリア数の場合は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)

※トーナメント左側のチームが先攻。

### ・Final Round バトルビートストライクマッチ 3名で挑戦

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チームが2pt獲得

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。

2戦終わった時点で2pt VS 2ptになった場合は代表者による

1ショットマッチを行う。また、投球者は1投ごとに交代しなければならない。

## ◆決勝トーナメント優勝決定戦

準決勝と同じルールで優勝を決定する。

### 【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。