

# Bowlstar One 4 All CUP 4on4

## ボウルスターワンフォーオールカップ2026

BOWLSTAR ONE 4 ALL CUP 4on4 2026 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】2026年6月13日(土) 09:30～20:00 (Aシフト受付08:30 Bシフト受付10:30)

【会場】石下ボウル(24レーン) ※JBC公認競技場認証取得済

【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、HG賞

ベストチーム名賞、ベストドレッサー賞等(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3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)

【ゲスト】

◆ボウルスターメンバー 佐藤貴啓プロ/斎藤祐太プロ/羽ヶ崎匠海プロ/木村晃プロ/大橋龍寛

◆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08:30～09:30 / Bシフト10:30～11:30

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】

- 08:30 ~ 09:30 Aシフト受付
- 09:30 ~ 11:30 Aシフトレギュラー(4G)
- 10:30 ~ 11:30 Bシフト大会受付
- 11:40 ~ 12:00 開会式
- 12:00 ~ 14:00 Bシフトレギュラー(4G)
- 14:00 ~ 14:20 休憩
- 14:20 ~ 15:40 準決勝スタート(ベーカー4G)
- 15:40 ~ 16:00 13位決定戦+敗者復活戦
- 16:00 ~ 16:30 集計・設営・抽選会
- 16:30 ~ 19:40 決勝トーナメント
- 19:40 ~ 20:00 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。

※2026年6月6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下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](mailto:info@bowlstar.jp) Twitter: [https://twitter.com/BOWLSTAR\\_JP](https://twitter.com/BOWLSTAR_JP)

### ◆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、

第二試合は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!

### ◆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

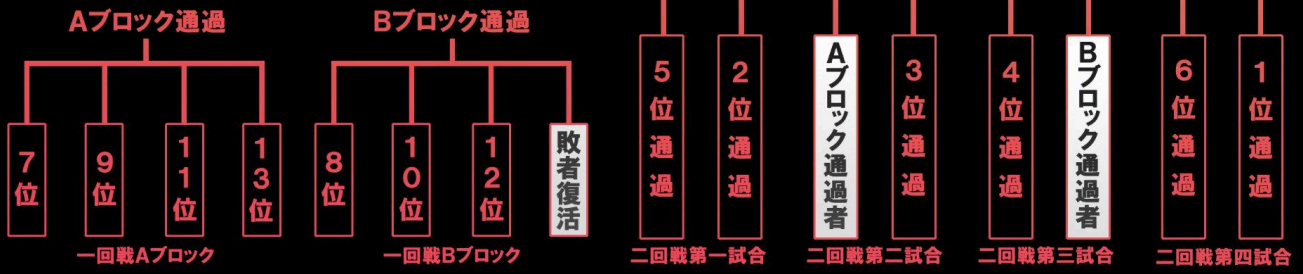
◆決勝トーナメント

# Bowlstar One 4 All CUP 4on4 競技方式

ボウルスターワンフォーオールカップ2025



- 予選 レギュラー4G+ペーカー4G
  - 一回戦 バトルビートサバイバルマッチ
  - 二回戦 バトルビートストライクマッチ二本先取
  - 準決勝 バトルビートサバイバルマッチ
  - 決勝 ミックスバトル
- (ストライクダービー・9-10フレームマッチ・バトルビートストライクマッチ)



### ◆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)

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『2』。各チーム順番に投球し、倒した本数が一番少なかったチームはライフが『1』減少となる。1～4ターン目までは各チーム2回(2人で)投球した合計点で脱落判定を行う。  
5ターン目以降は1人の投球で脱落判定を行う。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。最後の1チームにな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。  
生き残ったチームが2回戦に進出。

### ◆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、1st Roundは両者ポイント獲得、2nd Round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。

## ◆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『4』。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。

※全員同ピンの場合はそのどのチームもダメージを受けない。

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 (ハイタッチ方式)

チームで120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ほうが勝利。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。

誰か1人が投げている間は他の選手は投球ができない。

投球者を交代する場合はチームメイトとハイタッチを行う事で投球者を交代できる。

※ずっと1人が投球し続けるのもOK(とても疲れます。) ※何回交代してもOK

※トーナメント左側のチームが先攻。

※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。(倒した本数が多いほうが勝利)

### ★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。点数が大きいほうが勝利。

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。(倒した本数が多いほうが勝利)

### ★バトルビートストライクマッチ 2on2

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ほうが勝利。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1ショットマッチで決着をつける。(倒した本数が多いほうが勝利)

※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。