

【ダブルス戦】「TARGET 21」

- ①2nd ラウンド各グループの最上位チームを FINAL 出場チームとする。
- ②FINAL 出場 3 チーム（プレイヤー）と主催者推薦チームで 6 ゲーム行い、勝ちポイントの最も多いチームを優勝とする。
- (1) 各ゲームとも、4 投以内に倒したピンの合計を「21」に近づける。21 を超えるとバースト（負け）
- (2) 倒したピンの数は、1～9 はそのままの数字、ストライクは 11
- (3) 勝敗の決定方法：
- プレイヤーが 21 を超えた（0 ポイント）
 - 主催者推薦チームがバーストし、プレイヤーが 21 以下（該当チームに 1 ポイント）
 - プレイヤーの本数が主催者推薦チームより高い（2 ポイント）
 - プレイヤーの本数と主催者推薦チームが同じ本数（1 ポイント）
- ③ゲームの順序：
- (1) はじめに各チームとも 2 投ずつ投球する
- ※投球順は主催者推薦チーム→プレイヤーA チーム→プレイヤーB チーム→プレイヤーC チーム
- (2) 続いて以下の順序に従い、各チームが“投球する or しない”を判断する
- ※1&4 ゲーム目：主催者推薦チーム→A チーム→B チーム→C チーム→主催者推薦チーム→……
 - 2&5 ゲーム目：主催者推薦チーム→B チーム→C チーム→A チーム→主催者推薦チーム→……
 - 3&6 ゲーム目：主催者推薦チーム→C チーム→A チーム→B チーム→主催者推薦チーム→……
 - ※3 投目で「投球しない」を選択し、4 投目で「投球する」を選択することも可
- ④6 ゲーム終了時点で同ポイントの場合は、主催者推薦チームと同ポイントチームとでサドンデスを行う。ただし、2 位と 3 位のチームが同ポイントの場合、開催要項『同位の裁定』により順位を決定する。

※注 1 投球ごとにリセットし、常に 10 本揃った状態で投球する。

※注 2 チーム内での投球順は、必ず交互に投球するものとする。ゲームごとに投球順の変更可

※注 3 投球するレーンは、2nd ラウンド 5 ゲームの総得点（ポイント含む）上位チームが優先的選択権を有する。（同点の場合は、開催要項『同位の裁定』内容を準用する）

※注 4 A チームはレーン番号の最も小さいレーン、B チームはその次に小さいレーン、C チームは最も大きいレーンで投球するものとする。

【チーム戦】「ポイント横取りラリー」

- ①2nd ラウンド各グループの最上位チームを FINAL 出場チームとし、各チーム 4 名+主催者推薦選手 1 名の 5 名編成とする。(主催者推薦選手の配分は、あらかじめ抽選により決定する)
- ②攻撃チームが守備チームと 1 ショット対決を行い、全チーム・全選手の攻撃が終了した段階で最もポイントを多く保持したチームを優勝とする。
- (1) スタート時、各チームは 10 ポイントを保有する。
- (2) 全 5 ターンの中で、決められた順番に従って各チームが攻撃役となり、1 チーム (守備役) を指名して対戦カードを決定する。
- ※各チームは、第 1～第 5 ターンで投球する選手を各ターン開始時に決定する。(各ターンではそれぞれ異なる選手を選出する。重複は不可)
- ※1 つのターンにおいて、4 チームそれぞれの選手が順番に攻撃役となり、守備チームと対戦する。
(1 ターン内、計 4 戦)
- (3) 攻撃チームの選手と指名された守備チームの選手とで 1 ショット対決を行う。
- ※対決の投球順は、攻撃チームが先投げ、守備チームが後投げとする。
- (4) 1 ショット対決に勝利すると、相手チームの保有ポイントを奪取できる
- 攻撃チームの勝利：守備チームから 1 ポイント奪取
守備チームの勝利：攻撃チームから 2 ポイント奪取
同ピンの場合：ポイント変動なし
- ※ボーナスチャンスとして、主催者推薦選手を含む対戦では、奪取するポイントが 2 倍 (攻撃チーム勝利で 2 ポイント奪取/守備チーム勝利で 4 ポイント奪取)
- (5) 保有ポイントが 0 になったチームは、その時点で敗退となる
- ③全チーム・全選手の攻撃が終了した段階で同ポイントの場合、プレーオフ (チーム代表者 1 名による 1 ショット対決) を行う。ただし、2 位と 3 位のチームが同ポイントの場合、開催要項『同位の裁定』により順位を決定する。

※注 1 投球するレーンは、2nd ラウンド 5 ゲームの総得点 (ポイント含む) 上位チームが優先的選択権を有する。(同点の場合は、開催要項『同位の裁定』内容を準用する)

※注 2 投球する順番は、レーン番号の小さい方から順に投球する。