



## io.LEAGUE SHOWCASE リポート

# ソフト面のテストはひとまず成功。 谷口会長も上々の反響に手応え

JPBA(公益財団法人日本プロボウリング協会)が2024年1月の開幕を目指す男女混成チームによる新機軸のチーム戦「io.LEAGUE」。そのテスト大会「io.LEAGUE SHOWCASE」が1月10～13日の4日間、東西の2会場(東:東京ポートボウル、西:ポウラアロー松原店)とYahoo!JAPAN「LODGE」内のスタジオ(都内千代田区)をつないでリモート開催された。その結果と成果は——!?

### 優勝はチーム千葉!

今大会にはio.LEAGUE実行委員会が指名したプロ30名によって特別編成された別表の東西各3チームが出場。競技はベーカーク方式の男女混合4人チーム戦で、まず東対西でチーム総当たり3試合を行い、最終日に東西の同順位チーム同士が対戦するポジションマッチ及び同1位チーム同士のチャンピオンシップ戦で総合順位を決定した。

得点はカレントスコアリングシステムを採用。勝敗は1試合3Gのポイント制(1G毎の勝ち点2、引き分けの場合は両チーム各1、トータルピン上位チームには4ポイントを加算)で争われた。

その結果、チーム千葉とチーム神戸の対戦となったチャンピオンシップ戦は、千葉が3G全勝の10-0で神戸に完全勝利し、優勝賞金100万円を5名で分け合った。キャプテンを務めた岩見彩乃は「チーム千葉は普段から研修会などで一緒のことが多いので仲がよく、お互いのボウリングを知っていたので、意見を言いやすかった」と、チームワークのよさを勝因に挙げた。

今大会の様子は、オフィシャルサイトの「Rankseeker」で連

日ライブ配信された。火～金の平日開催で、視聴者数は4日間とも2000人台にとどまったが、YouTubeチャンネルの再生回数は1月31日現在で延べ約14.5万回、最終日は4.3万回に達している。土方捷(59期)、渡辺けあき(45期)両プロとともにカケ合いで実況解説を務めたJPBAの谷口健会長は「関係者の方には『いい数字だ』と言っています。反響もいいし、うれしいですね」と、たしかな手応えを口にして



▲優勝のチーム千葉。「まさか優勝できるとは思っていなかったのが本当にうれしい」とキャプテンの岩見(左端)

### カレントスコアの効能

一昨秋、千葉・幕張メッセで開催されたメディア総合イベント「Inter BEE 2021」で行われたプロボウリングのリモート対決が、パナソニック社の最新リモートプロダクションのデモンストレーションを兼ねたハード面のテストだったのに対し、今大会はソフト面(競技方法)のテストに重きが置かれていた。

今回採用されたカレントスコアは、ストライク30点、スペアは1投目のカウント+10点(9本スペアなら19点)と1フレーム毎に得点が確定するので、計算が容易で分かりやすい上、よほどの大差がつかない限りゲーム終盤での大逆転も可能なため、公式戦のTV決勝以上にスリリングで飽

きがこない。すでにカレントスコアが正式採用されているアジア競技大会での投球経験があるチーム神戸の安里秀策は「この方式では、いかに多くのストライクを出すかが大事」という。その安里自身、最終日こそややペースダウンしたものの、最初の3日間に投じた24フレームで23個のストライクを決めて「魅せた」。

また、1人1フレーム交代のベーカーク戦ながらゲームの進行は予想以上にスピーディーで、どの試合もほぼ1時間で終了。このテンポのよさも現代人向きで、「観客を楽しませる」ことをio.LEAGUEの主眼とするなら、カレントスコア及びベーカーク方式の正式採用は間違いなく「あり」だろう。

### 業界一丸の支援が不可欠

「io.LEAGUEは各地の企業にサポートしていただき、地域の人に可愛がられていた



▲カレントスコア経験者の安里は出場選手中ナンバーワンのストライク率でチーム神戸の準Vに貢献した

## JBCも新たに「チームボウリング」の大会を開催!



令和のボウリング界は「チーム戦」がトレンドになるかも!? (公財)全日本ボウリング協会(JBC)はきたる3月11～12日

の2日間、兵庫・神戸六甲ボウルにおいて「THE TEAM FESTIVAL 2023」と銘打ったチームボウリングの大会を開催する。

同大会では3種目のチーム戦(ダブルス、トリオ、5人チーム)が行われ、1人何種目でも参加可能。また、競技ボウラーであることを条件に、JBC会員以外にも門戸が開放される。エントリーは専用オンライン

フォームe-moshicomで受付中(右下のQRコードから飛ぶことができます)。

同フォームにて開催要項及び記載事項をご確認の上、奮ってご参加ください。



▲(上)今大会はリモート開催。実況ブースはYahoo!JAPAN「LODGE」内のスタジオに設置された(下)チーム福岡が練習ボール中の大阪会場。写真左から2人目はio.LEAGUE実行委員の井口直之プロ(1月12日、ポウラアロー松原店)

向けて、いいと思う意見についてはどんどん取り入れていきますし、頭を柔らかくして進化していきますので、楽しみにしてください」と谷口会長。その言葉に甘えて?最後に今回のテスト大会を観ていて少々心配になった点をいくつか挙げてみたい。

今後、io.LEAGUE参入を希望するチームが全国各地に誕生してフランチャイズのセンターを持った場合、リーグ戦はどのようなカタチで展開されていくのだろうか? サッカーのJリーグやプロ野球のようにホーム&アウェー方式ならば地元の応援も盛り上がるだろうし、競技の公平性も最低限担保されるが、運営面にかかる負担は大きい。

設備の問題もある。現在、カレントスコアに対応可能なオートスコアラーを備えたBPAJ加盟センターは群馬県のドリームスタジアム太田のみ。ライブ配信ではなく、会場での応援観戦が楽しみな地元のギャラリーにスコアを確認してもらうには専用のビジョン特設が必要で、これまた大きな負担になる。

また、谷口会長は今大会の成果を携えてのスポンサー開発に意欲的だが、肝心なのは参入を希望するプロ自身がスポンサーを探し、仲間を募ってチームを立ち上げることが先決だということ。誰かがお膳立てしてくれるのを待っていても、何も始まらない。



▲(左から)土方、谷口会長、渡辺の3名が連日カケ合いで実況解説を務めた

io.LEAGUEは、プロボウリング及びプロボウラーの認知度を向上させることで市場規模の拡大を図るプロジェクト。成功すれば長びくコロナ禍で疲弊したボウリング界全体の起爆剤にもなり得るだろう。目標とする2024年1月の開幕まで、残された時間はあるようで、ない。われわれ専門メディアを含めた業界が一丸となったの支援が不可欠と感じた。

(取材・文責/浜部良典)

### io.LEAGUE SHOWCASE 結果

順位	チーム	ポイント	勝	敗
1	千葉	26	3	1
2	神戸	24	2	2
3	大阪	20	2	2
4	埼玉	20	2	2
5	福岡	16	2	2
6	東京	14	1	3

- ポジションマッチ  
東京(725) 4-6 (734) 福岡  
埼玉(723) 2-8 (789) 大阪  
千葉(758) 8-2 (709) 神戸
- Championship  
千葉(792) 10-0 (710) 神戸  
※カッコ内数字は3Gのスコア

### io.LEAGUE SHOWCASE 出場チーム

チーム	メンバー
千葉	森本 健太・戸辺 誠・川崎 由意・岩見 彩乃・霜出 佳奈
埼玉	永野すばる・小林 哲也・小久保実希・大嶋 有香・本橋 優美
東京	藤井 信人・三浦 美里・浅田 梨奈・坂本 かや・藤村 隆史
大阪	和田 秀和・山田 幸・久保田彩花・山田 成人・堀井 春花
神戸	姫路 麗・高田 浩規・寺下 智香・越智 真南・安里 秀策
福岡	松永 裕美・川添 奨太・宇山 侑花・中島 瑞葵・原口 優馬