

決勝戦ラウンドロビン ベーカー方式・説明

1. 予選チーム合計 38 ゲームの得点上位より各組 8 チーム（計 16 チーム）、各組 9 位以下のチームを得点順に並べた上位 8 チームの合計 24 チームを決勝出場チームとする。
2. 次項の表の通りに A グループ 12 チーム、B グループ 12 チームに分け、各グループ内でラウンドロビン方式（総当たり戦）の 1 ゲームマッチを行う。通常の得点に加え、勝利ポイント（勝利チームに 20 ポイント／同点の場合は両チームに 10 ポイントずつ）を加えた 11 ゲームの合計得点により、各グループの順位を決定する。
3. さらに、A グループ・B グループの同順位同士によるポジションマッチ 2 ゲームを行い、同様に勝利ポイントを加えた 13 ゲームの合計得点により最終順位を決定する。
4. モニターにはチーム名のみを表示し、投球順序は左袖（左投げの選手は右袖も可）にリボンをつけることにより明示する。投球順序の変更はゲームごとに認める。リボンの色と、投球フレームの関係は次の通りとする。

リボンの色	投球フレーム
赤 	1・6
黄 	2・7
緑 	3・8
青 	4・9
白 	5・10

5. 補欠選手との交代は、決勝 6 ゲーム目開始前、決勝ポジションマッチ 1 ゲーム目開始前のみ認める。それ以外のゲーム間での交代は認めない。
6. その他補足事項
 - (A) シングルレーン方式（ヨーロッパ方式）で実施する。
 - (B) スコアはハンデキャップ制とし、個人記録の対象にはならない。
 - (C) 練習投球は、ラウンドロビンスタート時、決勝 6 ゲーム目スタート時、ポジションマッチスタート時のみとする。補欠選手は投球できない。練習はシングルレーンで行う。
 - (D) 各ゲームの終了後は、投球レーンにて待機する。アナウンスにより次のレーンへ移動し、ホイッスルにより一斉にスタートする。
 - (E) ラウンドロビン 11 ゲーム終了時点で、グループ内に同点が出た場合は、ゲームローハの差の少ないチームを上位とする。
 - (F) 決勝全 13 ゲーム終了時点で、同点の場合には次の通りとする。
 - ① 1 位に同点が出た場合
チーム代表 2 名による 9・10 フレームの競技を決着がつくまで行う。
 - ② 2 位以下に同点が出た場合全ゲームのロー・ハイの差の少ないチームを上位とする。