

決勝戦ベーカー方式・説明

1. レギュラー方式9ゲーム（チーム合計36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。なお、予選成績は決勝に持ち込みず、ゼロスタートとする。
2. 通過チームを36ゲームの総得点順に並び替え、その順位に従って、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也可）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・5・9 |
| 黄 | 2・6・10 |
| 緑 | 3・7 |
| 青 | 4・8 |

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、ゲームローハイ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。