

【ダブルス戦】「スカッチダブルス（ラウンドロビン方式）」

- ① 予選10ゲームの総得点より上位3チームを選出し、主催者推薦チームを含んだ4チームを決勝戦出場チームとする。
- ② 決勝出場4チームがスカッチダブルス方式による1ゲーム総当たり戦（ラウンドロビン方式）を行い、勝ちポイント20（引き分け10）を加えた3ゲームの総得点で最終順位を確定する。（主催者推薦チームは最終順位に含まない）
 - ※1 スカッチダブルス方式は、事前に決めた投球順番に従って1投ずつ交互に投球を行う。
（例えば、第1投球者がストライクでなかった場合の2投目は第2投球者が行う）

【トリオ戦】「ワンショットサバイバル」

- ① 予選14ゲームの総得点より上位3チームを選出し、主催者推薦チームを含んだ4チームを決勝出場チームとする。
- ② 決勝出場4チームがそれぞれチーム内でオーダーを決定する。全チームが同時に競技を行い、各チームの第1投球者は進行の合図で投球し、4人全員が投球を完了した時点で倒した本数が最も少なかった選手は脱落となる。
 - ※1 投球するレーンは、予選通過上位チームが優先的選択権を有する。
 - ※2 投球する順番は、レーン番号の若い方から順に投球する。
 - ※3 全投球者のカウントが同数だった場合はもう一度投球する。
 - ※4 最小カウントの選手が2名以上の場合は同時に脱落となる。
- ③ 第1投球者が脱落したチームから第2投球者に交代し、次のターンに移る。第3投球者まで脱落したチームから最終順位が確定となり、全選手が脱落したチームが3チームになった時点で最終順位を確定する。（主催者推薦チームは最終順位に含まない）

【チーム戦】「ストライクPK（エリミネーター方式）」

- ① 予選20ゲームの総得点より上位3チームを選出し、主催者推薦チームを含んだ4チームを決勝出場チームとする。
- ② 決勝出場4チームがそれぞれチーム内でオーダーを決定する。全チームが同時に競技を行い、第1投球チームの1番手から順番に投球する。ストライクを成功、それ以外を失敗とし、5番手の投球を終えた時点で成功回数が多い2チームを勝利とする。（敗退したチームは最終順位確定となる）
 - ※1 投球するレーンは、予選通過上位チームが優先的選択権を有する。
 - ※2 投球する順番は、レーン番号の若い方から順に投球する。
 - ※3 5人が投球した時点で決着がつかない場合はサドンデスとし、成功回数に差がつくまで繰り返す。（その際の投球者は1番手に戻り、オーダーの変更は出来ない）
 - ※4 勝利チームが確定した時点で試合終了となる。（例えば、第1・第2投球チームが3人連続して成功し、第3・第4投球チームが3人連続失敗した時点で逆転の可能性がなくなるのでその時点で終了となる）
- ③ 勝ち残った2チームで再度競技を行い、決着がついた時点で最終順位を確定する。（主催者推薦チームは最終順位に含まない）
 - ※5 第1試合からオーダーを変更することは可能とする。