

## 東日本選手権大会/西日本選手権大会の競技内容変更について(別紙)

	変更後	変更前
競技種目	①2人チーム戦(男子・女子別) レギュラー方式3ゲーム(チーム合計6ゲーム) ベーカーク方式4ゲーム ②4人チーム戦(男子・女子別) レギュラー方式3ゲーム(チーム合計12ゲーム) ベーカーク方式4ゲーム ③選手権者決定戦(男子・女子別) 6ゲーム	①2人チーム戦(男子・女子別) 6ゲーム(チーム合計12ゲーム) ②4人チーム戦(男子・女子別) 6ゲーム(チーム合計24ゲーム) ③選手権者決定戦(男子・女子別) 9ゲーム
競技方式	レギュラー方式の競技はデュアルレーン方式(アメリカ方式)、ベーカーク方式の競技はシングルレーン方式(ヨーロッパ方式)で実施する。	デュアルレーン方式(アメリカ方式)で実施する。
競技方法	①男女とも2人チーム戦、4人チーム戦の2種目は、レギュラー方式3ゲーム及びベーカーク方式4ゲームの競技を行い(1ゲーム毎にレーン移動)、その合計得点により順位を決定する。 ②選手権者決定戦は、2人チーム戦、4人チーム戦の2種目の個人総得点(計6ゲーム)の上位より、男子●●名、女子●●名を選出し、改めて6ゲームの競技を行い(1ゲーム毎にレーン移動)、その合計得点により順位を決定する。 ※参加人数により、選手権者決定戦進出人数を変更する場合がある。	①男女とも2人チーム戦、4人チーム戦の2種目は、それぞれ1人6ゲームの競技を行い(1ゲーム毎にレーン移動)、その合計得点により順位を決定する。 ②選手権者決定戦は、2人チーム戦、4人チーム戦の2種目の個人総得点の上位より、男子●●名、女子●●名を選出、改めて9ゲームの競技を行い(1ゲーム毎にレーン移動)、その合計得点により順位を決定する。 ※参加人数により、選手権者決定戦進出人数を変更する場合がある。
同位の裁定	各種目において同位が生じた場合、第133条に基づき裁定する。(2人チーム戦、4人チーム戦の2種目は、レギュラー方式の得点を基に裁定する)ただし、選手権者決定戦の1位と2位が同点の場合、9・10フレームの決定戦により順位を決定する。	各種目において同位が生じた場合、第133条に基づき裁定する。ただし、選手権者決定戦の1位と2位が同点の場合、9・10フレームの決定戦により順位を決定する。
チーム編成	①男女とも、1チーム4名編成とする。 ②補欠選手の登録は、1チームにつき1名を認める。補欠選手の交代は、レギュラー方式ではシリーズごとに交代することができる。ベーカーク方式では1ゲームごとに交代することができる(投球順序についても1ゲームごとに変更できるが、投球順序を明示すること)。 ③各種目とも欠員が生じた場合、レギュラー方式では、選手権者決定戦の出場資格を得るためにメイクチームまたは欠員チームでも競技できる。ただし、その種目での入賞対象とはならない。ベーカーク方式では、既定人数に満たない場合でも競技を認めるが、公式記録とはならない。	①男女とも、1チーム4名編成とする。補欠選手の登録は、1チームにつき1名を認める。 ②各種目とも欠員が生じた場合、選手権者決定戦の出場資格を得るためにメイクチームまたは欠員チームでも競技できる。ただし、その種目での入賞対象とはならない。

※ この変更は2026年度(第62回大会)より適用します。

※ 既定人数を満たさずにベーカーク方式を行う場合、その得点は大会成績表にも掲載せず、褒賞対象外となります。

仮に2人チーム戦を1名で競技する場合、1名で10個のフレーム全てを投球し、ゲームを完成することとします。

仮に4人チーム戦を3人で競技する場合、第1投球者は1・4・7・10フレーム、第2投球者は2・5・8フレーム、第3投球者は3・6・9フレームを投球し、ゲームを完成することとします。

※ ベーカーク方式における補欠選手との交代について、全日本クラブ対抗選手権大会と全日本実業団都市対抗選手権大会では、ハンディキャップとの兼ね合いでゲームごとの交代を認めていませんが、この大会はハンディキャップの設定がないため、ゲームごとの選手交代を可とします。