

1. 本大会は控え審判制をとる。
  - a) カウントの明らかな間違いについては、控え審判員が訂正しなければならない。
  - b) 当該審判員が裁定に苦しむときは、控え審判員と協議することができる。
  - c) 規則適用の明らかな間違いについては、控え審判員が当該審判員と協議のうえ解決することができる。この解決は最終的なものである。
2. 暗黒、降雨その他の事情で試合を中止するなど大会の運営に関する事柄については、当該審判員、控え審判員及び大会本部と協議して決定する。
3. 試合回数と延長戦について。
  - a) 試合回数は全試合6回戦とするが、暗黒、降雨などで6回までインニングが進まなくとも5回又は試合開始以降1時間30分を終了すればゲームは成立する。試合開始以降1時間30分を経過後の均等回完了をもってゲームは終了する。但し、点差によるコールドゲームを採用し、5回以降7点差が生じたときは、点差コールドゲームを採用する。決勝戦も同じ。
  - b) 6回又は試合開始以降1時間30分を経過後同点の場合は、引き続きタイブレイク方式を最長2回行い、決着がつかないときは抽選で勝敗を決定する。但し、決勝戦については、勝敗が決するまでタイブレイク方式を行う。
  - c) タイブレイク方式は、継続打順とし、前回の最終打者を一塁走者とし、その前の打者を二塁走者とする。すなわち、無死一・二塁の状態にして1回行い、得点の多いチームを勝ちとする。なお、勝敗が決しない場合は、さらに継続打順でこれを繰り返すこととする。
  - d) 抽選方法は、審判員及び試合終了時に出場していた両チームのメンバーがポジション順に整列し、○印、×印各9枚、計18枚の封筒を球審が先攻チームより一枚づつ交互に選ばせる。二人の審判員が両チームの監督立ち会いのもとに開封し、○印の多い方を抽選勝ちとする。
4. 監督は、グラウンドに出て、指示、抗議ができる（抗議は、監督か当該プレーヤー）
5. 監督、コーチのベースコーチは認められない。交代して一度退いた選手は、ウォーミングアップなどのほか、ベースコーチも許される。
6. 装具の着用について
  - a) 同一チームの監督、コーチ、選手は、同色・同形・同意匠のユニフォーム、帽子でなければならない。なお、学童部は、すそ幅の広いストレートタイプのパンツの着用は禁止する。（監督、コーチを含む）
  - b) アンダーシャツ、ストッキングは、同色でなければならない。
  - c) 背番号の規格は、最小限15.2cm以上、最大限長さ21cm、巾16cm、太さ4cm以内とする。
  - d) 金属製金具のついたスパイクを使用することはできない。
7. 背番号は、監督30番、コーチは29番、28番とする。選手の背番号は、0番～99番を使用すること。主将は10番をつけること。
8. チーム全員ユニフォームの左袖に、三重（県名）を必ず入れること。
9. 金属バット、ハイコンバットは、J S B Bマークの付いた公認のものに限る。上記のバットの色の制限はないが、単色以外の場合は連盟の承認を必要とする。
10. 試合中にベンチに入れる人員
  - a) 登録されユニフォームを着用した監督1名、コーチ2名以内とする。（成人とする）
  - b) チーム責任者（成人とする）1名（ユニフォームの着用はできない）、マネージャー1名、スコアラー1名（以上男女は問わない）
  - c) 登録されユニフォームを着用した選手10名以上20名以内とする。
  - d) グラウンド内では、練習中でもユニフォームを着用していないものは、グラウンドにでることはできない。
11. 投手は、変化球を投げることを禁止する。変化球を投げた場合は次のペナルティを課すこととする。
  - a) 変化球に対して“ボール”を宣告し、その投手に注意をする。注意したにもかかわらず同一投手が同一試合で再び変化球を投げたときは、その投手を交代させる。なお、その投手は他の守備位置につくことは許されるが、大会期間中、投手として出場することは出来ない。
  - b) 変化球が投げられた時にプレイが続けられた場合は、打者が一塁でアウトになるか、走者が次塁に達するまでにアウトになった場合は、プレイを無効とし、打者に“ボール”が加算される。この場合攻撃側の監督の申し出があれば、プレイはそのまま有効とする。但し、打者が安打、失策、四死球、その他で一塁で生き、走者が進塁するか、占有塁にとどまっていた場合は、ペナルティーはなく、プレイはそのまま続けられる。
  - c) 学童の投球数制限について
    - 1) 投手の投球数制限については、健康維持を考慮し、一日70球以内とする。
    - 2) 学童4年生以下にあたっては、一日60球以内とする。
    - 3) 投手が投球数（70球）に達したならば、その時の打者が打撃を完了完了するまで攻守交代まで投球できる。。
    - 4) タイブレイク方式となった場合、1日70球制限以内で投球できる。
    - 5) 投手が他の守備位置についたなら、70球以内であれば再び投手に戻れる。
    - 6) 投球数の管理は大会本部で行う。
12. チームが球場に到着したら、必ず本部に到着した旨報告し、打順表を受け取ること。
13. インニングの交代時、“ボール”を投手板上におくこと。ころがさないこと。
14. ホームベースは一般用を適用する。なお、キャンパスバッグも一般用を適用することもあ
15. 指名打者制ルールを使用することが出来る。（全軟連適用）指名打者（投手の打順の時に代わって打つ打者）（規則：5. 1 1項）指名打者を使うときは、試合開始前に提出の打順表に記載すること。ただし、二刀流選手（大谷ルール）は採用しない。