

2022-2025
**OFFICIAL
RULES OF
SOFTBALL**
FAST PITCH



2022-2025 패스트 피치 소프트볼 경기 규칙

2021.10.11

세계야구소프트볼연맹(WBSC)

본 규칙서는 세계야구소프트볼연맹(이하 "WBSC")-舊국제소프트볼연맹(ISF) 운영- 패스트 피치 소프트볼 공식 규칙(이하 "공식 규칙")으로 구성되었다. WBSC의 사전 서면 승인 없이 본 공식 규칙의 사용 또는 재인쇄를 금지한다.

공식 규칙은 규칙, 적용, 그리고 부록으로 구성된다.

부록과 적용은 해당 규칙 조항 내에 인용되어 포함되어 있으며, 규칙 그 자체로서 효력을 가지고 적용된다. 규칙 내에서 확인할 수 있는 표와 인덱스, 키워드, 주요 내용 설명은 참고용으로 규칙 내에 포함되지 않는다.

WBSC는 결함 또는 시설 위반, 경기에 포함된 인원 에 대한 문제, 그리고 본 공식 규칙의 준수 및 적용 위반에 대하여 책임지지 않으며, 소프트볼 경기로부터 기인한 결과 또는 공식 규칙 위반에 따른 어떠한 법적 책임으로부터 자유롭다.

목 차

1. 경기

- 1.1 정의
- 1.2 정식 경기 성립 요건

2. 경기장 및 장비

- 2.1 정의
- 2.2 경기장
- 2.3 경기 장비
- 2.4 선수 장비
- 2.5 유니폼
- 2.6 코치 유니폼
- 2.7 장비

3. 참가자

- 3.1 정의
- 3.2 라인업 및 로스터
- 3.3 어필
- 3.4 코치
- 3.5 선수단 구성
- 3.6 심판위원
- 3.7 기록위원

4. 투구

- 4.1 정의
- 4.2 수비 작전회의
- 4.3 정규 투구 성립 요건
- 4.4 워밍업 투구
- 4.5 노 피치
- 4.6 낙구
- 4.7 투수 재출장
- 4.8 부정 투구(일리걸 피치)

5. 배팅 및 베이스 러닝

- 5.1 정의
- 5.2 공격 작전회의
- 5.3 대기타자
- 5.4 배팅
- 5.5 타자주자
- 5.6 더블 베이스(필요시)
- 5.7 부정 글러브 사용
- 5.8 헬멧 미착용
- 5.9 공식 오더에 따른 베이스 터치
- 5.10 주자
- 5.11 안전 진루권
(주루 방해 제외)

- 부록 1. 경기장/필드 규격
- 부록 2. 배트
- 부록 3. 대회 사용구
- 부록 4. 글러브
- 부록 5. 심판위원
- 부록 6. 기록
- 부록 7. 2022-2025 개정사항

1. 경기

1.1 정의

1.1.1 어필

볼 인플레이 또는 볼 데드 상황에서 어필은 규칙을 위반하지 않은 팀의 감독, 코치, 선수의 요청 없이 심판위원이 판정을 내릴 수 없다.

1.1.2 수비팀

필드에 있는 팀

1.1.3 몰수

주심이 규칙을 위반하지 않은 팀을 승리팀으로 선언함으로써 경기를 종료시키는 것을 말한다.

1.1.4 홈팀과 원정팀

- a) 홈팀은 동전 던지기, 상호 합의, 대회 또는 리그 규정 등 다양한 방법으로 결정된다.
- b) 홈팀은 수비로 경기를 시작하며, 말 공격권을 가진다. 3루 덕아웃을 사용한다.
- c) 원정팀은 공격으로 경기를 시작하며, 초 공격권을 가진다. 1루 덕아웃을 사용한다.

1.1.5 이닝

이닝이란 경기를 분할한 단위로 양 팀 모두 3아웃이 발생할 때까지 진행되는 공격과 수비를 말한다. 새로운 이닝은 이전 이닝의 마지막 아웃 후 바로 시작된다.

1.1.6 공격팀

배팅을 실시하는 팀

1.1.7 “플레이볼”

아래 상황에서 주심이 경기의 시작 또는 재개 시 볼 인 플레이의 신호를 주고 선언하는 것

- a) 투수가 피칭 서클 안에서 공을 소유하고 있을 때
- b) 경기 진행을 위해 포수는 캐처박스, 모든 수비수는 페어지역 안에 위치하고 있을 때

1.1.8 경기 전 미팅

사전 합의된 시간에 심판위원, 양 팀 감독, 코치, 매니저, 관계자가 홈플레이트에서 갖는 미팅을 말한다. 이 미팅에서 양 팀 관계자와 심판위원은 라인업 카드를 확인하고 교환하며, 경기 특이사항(그라운드 룰)에 관하여 논의한다.

1.1.9 항의

아래에 반하여 양 팀(공격, 수비)에서 실시하는 행위로 어필과는 구분한다.

- a) 심판위원에 의한 경기 규칙 오역 또는 잘못된 적용
- b) 로스터(선수단 명단) 상의 선수 자격

1.1.10 타임

경기 중 플레이의 중지를 위해 심판위원이 사용하는 용어. 이 때 볼 데드가 된다.

1.2 정식경기 성립 요건

1.2.1 정식경기

정식경기는 7회로 한다. 아래 경우는 예외로 한다.

- a) 6회 완료 또는 7회말 제3아웃 이전에 홈팀이 득점이 많은 경우 7회가 완료(초&말 공격이 완료)되지 않아도 된다.
- b) 7회 완료시 동점인 경기는 어느 한 팀이 다른 팀보다 득점이 많은 상태로 연장 이닝이 완료되거나 연장 이닝이 완료되기 전(말 공격 제3아웃 이전) 홈팀의 득점이 많을 때까지 연장을 진행한다.
- c) 5회 또는 그 이상의 이닝이 치러진 경우, 홈팀이 원정팀보다 앞서 있을 경우, Run Ahead

Rule에 부합할 경우, 심판위원이 종료 선언한 경기는 정식경기로 인정된다. 심판위원은 일몰, 우천, 화재, 공황 또는 다른 이유로 관중 또는 선수단이 신체적 위험에 노출되었다고 판단할 경우 언제든지 경기를 종료할 수 있다.

d) 정식 무승부경기는 5회 또는 그 이상의 이닝이 종료된 시점에 동점이거나 홈팀이 이닝이 완료되지 않았을 때 원정팀과 동점을 이룬 시점에 선언될 수 있다.

e) 본 조항은 몰수경기로 선언될 수 있는 선수 또는 관중의 어떠한 행위에도 적용되지 않는다. 주심은 선수단 인원이나 관중이 심판위원에게 물리적 공격을 가할 경우 몰수경기를 선언할 수 있다.

f) 정식 경기 또는 무승부경기로 인정되지 않은 경기는 재경기를 진행한다. 재경기의 경우, 기존 라인업은 수정될 수 있다.

1.2.2 몰수경기

아래 경우 몰수경기가 선언된다.

a) 팀이 경기장에 나오지 않았을 경우

b) 경기장에 나온 팀이 예정 또는 계획된 시간에 경기 시작을 거부하거나 조직위원회에서 몰수경기 선언을 위하여 특별히 정한 시간 이내에 경기 시작을 거부하는 경우

c) 주심이 일시정지 또는 경기종료를 선고하지 않았음에도 불구하고 경기의 속행을 거부하였을 경우

d) 일시정지 후 주심이 “플레이”를 선고하고 2분 안에 경기를 다시 시작하지 않았을 경우

e) 경기를 지연시키거나 단축시키기 위하여 명백히 술책을 썼을 경우

f) 심판위원이 경고를 하였음에도 불구하고 고의로 집요하게 반칙 행위를 거듭하였을 경우
단, 투수가 투구규정을 반복적으로 위반할 경우, 해당 투수는 남은 경기 시간동안 투수 포지션에서 물러나야 한다.(계속 투구할 수 없다.)

g) 심판위원으로부터 퇴장 명령을 받은 선수가 1분 이내에 이에 따르지 않을 경우

h) 심판위원으로부터 퇴장 명령을 받거나 다른 이유로 선수가 9명 미만일 경우

(지정선수제 시행 시 10명)

i) 퇴장 명령을 받은 선수(무자격 선수)가 경기에 다시 들어온 후 첫 번째 투구가 완료되었을 경우

j) 퇴장 명령을 받은 선수, 코치, 감독이 경기에 다시 관여하였음이 밝혀졌을 때

1.2.3 Run Ahead Rule

a) 모든 토너먼트와 선수권대회 경기에서 한 팀이 상대팀을 3회 15점, 4회 10점, 5회 7점으로 앞설 경우 적용한다.

b) 홈팀 공격 시 콜드게임 규정을 충족하는 점수를 획득하지 않는 한 이닝은 완료될 때까지 진행된다. 원정팀이 초 공격에 동 규정을 충족하는 점수를 획득할 경우라도 홈팀은 말 공격을 진행한다. 모든 플레이는 동 규정에 의해 경기 종료 선언될 때까지 완료되어야 한다. 동 규정을 충족하는 점수보다 많은 점수가 기록될 수 없다. 단, 말 공격에서 끝내기 홈런의 경우는 홈런 기록을 위하여 모든 득점을 인정한다.

1.2.4 Tiebreaker

a) 8회초부터 시작하며 공격팀은 직전 이닝 마지막 타자(직전이닝 9번 타순 선수)를 2루 주자로 놓고 이닝을 시작한다.

b) 2루 주자는 교체 규정(Substitution Rules)에 의거 교체할 수 있다.

c) 라인업 상 잘못된 주자가 2루에 나가있을 경우, 수비 팀이 적절한 어필을 하고 받아들여지면 그 주자는 교체해야 한다. 정규 또는 부정투구 이후 혹은 게임이 진행된 후에는 주자가 유지된다. 정규어필은 잘못된 주자가 루상에 있을 땐 언제든지 받아들여진다. 공격 팀의 어필이 들어오

기 전에 정당한 주자를 루상에 배치한다면 제재는 없다.

1.2.5 득점

- a) 주자가 이닝 당 제3아웃 전에 모든 루와 홈플레이트를 순서로 밟으면 득점이 인정된다.
- b) 연장에 들어간 경기에서 2루 주자는 1루를 밟지 않아도 정식 득점으로 인정된다.
- c) 제3아웃 그리고/또는 마지막 아웃이 아래와 같을 경우 득점은 인정되지 않는다.
 - i) 타자주자가 1루에 도달하기 전에 아웃된 경우
 - ii) 주자가 포스아웃이 되는 경우(어필 플레이 포함)
 - iii) 주자가 투구가 이루어지기 전에 베이스를 이탈한 경우
 - iv) 선행주자가 아웃된 경우
- d) 제3아웃 이후에도 득점 취소를 위한 추가 어필이 가능하다.

1.2.6 어필 플레이

어필 플레이에서 어필이 정당하게 이루어지지 않는 한 주자는 아웃되지 않는다.

a) 어필은 볼 인 플레이 또는 볼 데드일 때 가능하지만, 아래 상황에서 어필이 이루어지지 않을 경우 수비팀은 어필의 기회를 잃는다.

- i) 새로운 투구(정규 투구 또는 부정 투구) 전에 어필해야한다. 부정교체, 부정선수, 부정 재출장, 부정 대체선수, 부정 철회선수 그리고 주자간 교체등은 예외로 한다.
- ii) 모든 수비 선수들이 벤치 또는 덕아웃으로 이동하기 위하여 페어 지역을 벗어나기 전 어필 시, 해당 선수는 내야에 위치해야 한다.
- iii) 경기의 마지막 플레이의 경우, 심판위원이 경기장을 떠나기 전

iv) 잘못된 주자가 타이브레이커 이닝 혹은 포수나 투수를 대신할 임시주자로 루상에 있을 때

b) 주자는 볼 인 플레이 어필 상황에서 아래의 경우 루를 떠날 수 있다.

- i) 공이 피칭 서클을 떠났을 때
- ii) 공이 투수에게서 떠났을 때
- iii) 투수가 플레이 또는 거짓 투구와 같이 투구 모션을 취했을 때

c) 볼 데드 어필

공이 내야로 다시 들어오고 "타임"이 선언되거나 볼 데드가 되었을 때, 내야에 위치한 수비 팀 선수는 볼의 소유 여부와 관계 없이 주자의 베이스 공과 또는 플라이 볼 포구보다 앞서 베이스를 떠난 것에 대하여 구두로 어필할 수 있다. 코치 또는 감독만이 경기장에서 데드 볼 어필을 할 수 있다. 심판위원은 어필을 인지한 후 해당 플레이에 대하여 판정한다. 볼은 다음 투구 시까지 데드이며, 그 동안 어떠한 주자도 해당 베이스를 떠날 수 없다.

(예외) 플라이 볼 포구보다 앞서 베이스를 떠난 주자 또는 베이스를 공과하여 볼 데드 상황에서 공과된 베이스의 점유를 시도하는 주자

i) 공이 플레이 지역에서 벗어날 경우, 주심이 경기에 새 공을 투입할 때까지 볼 데드 어필은 이루어질 수 없다.

ii) 어필이 이루어졌을 때 투수가 공을 소유하고 투수판을 밟고 있으면, 일리걸 피치(부정 투구)는 선언될 수 없다.

iii) 심판이 "플레이 볼"을 선언하고 투수가 어필한 경우, 심판은 "타임"을 다시 선언하고 어필 과정을 진행하도록 한다.

d) 추가 아웃 어필은 어필이 정당하고 득점을 취소할 목적 또는 타순의 올바른 수정을 위한 목적일 경우에 한해 제3아웃 이후에도 가능하다.

e) 어필의 경우는 아래와 같다.

- i) 베이스의 공과
- ii) 리터치 상황에서 공이 수비수에 닿기 전 베이스를 떠났을 경우

- iii) 부정위 타자
- iv) 1루에 도달한 후 2루 진루를 시도하는 경우
- v) 부정 교체
- vi) 교체 선수 규정에 따라 교체가 통보되지 않은 선수를 기용하는 경우
- vii) 재출장 위반
- viii) 지정 선수 규칙에 따라 교체가 통보되지 않은 선수를 기용하는 경우
- ix) 주자 간 교체

x) 잘못된 주자를 2루에 타이브레이커 혹은 포수나 투수를 대신할 임시주자로 기용할 때

1.2.7 경기의 승자

정식 경기에서 상대팀보다 더 많은 득점을 한 팀이 경기의 승자가 된다.

- a) 모든 이닝이 완료된 시점의 점수를 정식 경기의 점수로 한다.

말 공격이 완료되지 않은 상태에서 홈팀의 점수가 원정팀의 점수보다 많은 경우에는 해당 시점의 점수가 경기의 최종 점수가 된다.

- b) 정식 무승부 경기의 최종 점수는 경기가 종료된 시점의 점수이다.
- c) 물수경기의 최종 점수는 잘못이 없는 팀의 7-0 승리로 한다.

1.2.8 제소(Protest)의 근거

- a) 제소는 아래 상황에서 받아들여져 심의될 수 있다.

- i) 규칙의 잘못된 해석
- ii) 심판위원의 상황에 따른 정확한 규정 적용 실패
- iii) 규칙 위반에 대한 정확한 조치(페널티) 실패

- b) 첫 번째 투구(정규 또는 부정 투구)가 이루어진 경우, 심판위원의 판정은 번복될 수 없다.

c) 로스터(선수 명단)에 기재된 선수의 자격과 관련하여 주심이 아닌 담당 임원에게 언제든지 심의를 청구할 수 있다.

1.2.9 제소(Protest)

제소는 판정과 규칙 해석을 모두 포함한다.

예) 1사, 주자 2,3루에서 타자의 페어 플레이가 포구된 경우, 3루 주자는 포구된 이후 태그업 하였으나 2루 주자는 그러지 못함. 2루에서 제3아웃이 이루어지기 전 3루 주자가 홈을 밟음. 심판위원은 득점을 인정하지 않음. 포구가 이루어지기 전 주자가 점유하고 있던 베이스를 떠났는지, 2루에서의 플레이 상황이 3루 주자가 홈을 통과하지 전에 이루어졌는지에 대한 의문은 전적으로 판정의 문제이지 제소 사항이 아니다. 심판위원이 득점을 인정하지 않은 것은 규칙을 잘못 해석한 것으로 제소 요건이 된다.

1.2.10 제소의 무효

심판위원의 정확한 판정을 포함한 결정에 기초하거나, 제소를 신청한 팀이 승리한 경우, 제소는 접수되거나 심의되지 않는다. 심의되지 않는 제소의 경우는 아래와 같다.

- a) 타구의 페어/파울
- b) 주자의 세이프/아웃
- c) 투구의 스트라이크/볼
- d) 정규 투구/부정 투구(일리걸 피치)
- e) 주자의 베이스 점유/공과
- f) 주자가 플라이 볼 포구 전 베이스를 떠났는지 여부
- g) 플라이 볼의 포구 여부
- h) 인필드 플라이 여부
- I) 방해(Interference) 여부

- j) 주루방해(Obstruction) 여부
- k) 주자나 살아있는 공이 볼 데드 지역으로 들어갔는지 여부, 볼 데드 지역에서 어떤 물건이 나 사람에게 닿았는지 여부
 - l) 타구가 펜스를 넘어갔는지 여부
 - m) 경기장이 경기를 지속하거나 재개하기에 적합한지 여부
 - n) 경기를 지속하기에 충분한 조명이 있는지 여부
 - o) 심판위원 판정의 정확성과 관련한 기타사항

1.2.11 제소의 통지

- a) 선수 자격과 관련한 사항 이외의 제소는 다음 투구가 이루어지기 전까지 주심에게 명확하게 통지되어야 한다. 이닝이 종료된 시점에는 모든 수비수가 벤치나 덕아웃으로 들어가기 위해 페어 지역을 벗어나기 전, 경기의 마지막 플레이의 경우는 심판위원이 경기장을 떠나기 전에 통지되어야 한다.
- b) 본 규칙에 따라 이루어진 제소 통지는 남은 경기가 제소 하에 진행되었음을 의미한다.
- c) 감독 또는 감독 대리인이 제소를 통지한다. 주심은 상대팀 감독과 공식 기록원에게 해당 사실을 알려야 한다.
- d) 모든 이해 당사자들은 해당 이슈에 대한 정확한 결정이 이루어지는데 도움이 될 판정과 관련한 상황에 주목해야 한다.

1.2.12 공식 제소 기한

공식 서면 제소는 적당한 기한 내에 제출되어야 한다.

- a) 리그 또는 대회 규정에 제소 기한을 명시하고 있지 않을 경우, 제소는 케이스 유형과 제소의 근거로써의 정보 확보의 어려움을 고려하여 적당한 기한 내에 심의되어야 한다.
- b) 일반적으로 경기 종료 후 48시간을 적당한 기한으로 고려한다.

1.2.13 공식 서면 제소 요구사항

공식 서면 제소는 다음 정보를 포함해야 유효하다.

- a) 날짜, 시간, 경기장
- b) 심판위원 및 기록원 성명
- c) 제소와 관련한 규칙 또는 로컬 규정
- d) 판정 내용 및 사유(배경)
- e) 제소 사항에 포함된 모든 기본 요인

1.2.14 제소 결과

제소 경기에 대한 결정은 다음 중 하나의 결과로 이어져야 한다.

- a) 제소 무효 시 경기 결과는 유지된다.
- b) 제소가 규칙의 잘못된 해석으로 인정될 경우, 경기는 잘못된 판정이 이루어진 시점부터 판정을 반복하고 다시 진행한다.
- c) 로스터에 기재된 선수의 자격에 대한 제소가 인정될 경우(무자격 선수), 경기는 위반한 팀의 몰수 경기로 처리한다.

2. 경기장 및 장비

2.1 정의

2.1.1 변형 배트

합법적인 배트의 물리적 구조가 변형된 경우를 변형 배트라 한다.

변형 배트의 예:

- 배트의 금속 손잡이를 나무나 다른 물질로 교체한 경우
- 배트 속에 다른 물질을 넣은 경우
- 배트 그림에 두 겹 이상의 테이프를 감은 경우
- 배트의 상단 또는 하단에 식별 목적이 아닌 다른 의도로 페인팅을 한 경우
- 금속 배트 끝 배럴부분에 "ID" 마킹을 한 경우
- 배트에 나팔 또는 원뿔형의 그림을 부착한 경우

그림을 다른 합법적인 그림으로 교체하는 것은 부정배트로 간주하지 않는다.

금속 배트의 손잡이 하단에 "ID" 마킹을 하거나 "ID" 목적으로 배트의 위치에 관계 없이 레이저 마킹을 한 경우는 변형 배트로 간주하지 않는다.

2.1.2 베이스 라인

2개의 베이스를 직선으로 이은 선

2.1.3 배터스 박스(타자석)

타자가 타격 및 공격팀의 득점을 목적으로 위치하는 구역을 의미한다. 라인은 배터스 박스(타자석)에 포함된다.

2.1.4 캐처스 박스(포수석)

투구가 이루어지는 동안 포수가 위치해야 할 지역이다. 라인은 캐처스 박스(포수석)에 포함된다. 포수는 캐처스 박스(포수석) 밖에서 그라운드를 밟는 것을 제외하고는 캐처스 박스(포수석) 안에 위치해야 한다.

2.1.5 코치박스

공격 팀 코치는 1루와 3루 파울지역 옆에 위치해야한다 (부록 1-F 참조: 경기장과 규격 참조)

2.1.6 덕아웃

선수단을 위해 지정된 볼 데드 지역이다. 덕아웃 내에서 흡연(씹는 담배 포함), 음주는 금지된다. 흡연은 담배 제품의 흡입, 전자담배, 불연성 담배를 포함한다.

2.1.7 페어 지역

홈플레이트로부터 1루 또는 3루를 지나 경기장 외야펜스 하단까지 그은 파울라인, 그리고 그 선과 수직이 되는 위쪽 공간의 안쪽 부분

2.1.8 파울 지역

페어지역 이외의 지역

2.1.9 헬멧

금이 가거나, 깨졌거나, 찌그러졌거나, 변형된 헬멧은 부정 헬멧으로 간주되며 경기에 사용할 수 없다.

a) 대기타자, 타자, 타자주자, 주자는 양귀 헬멧을 반드시 착용하여야 하며, 헬멧 안쪽에 패드가 부착되어 있고 전체가 플라스틱으로 덮여있는 형태로 안전기준에 부합하거나 더 안전하게 제작된 헬멧을 착용하여야 한다. 단순히 귀를 보호하기 위한 덮개는 규정에 부합하지 않는다.

b) 포수와 수비수를 위해 귀마개가 없는 헬멧을 착용할 수 있다.

2.1.10 부정 배트

2.3.1항에 부합하지 않는 배트

2.1.11 부정 글러브

정규 글러브의 조건에 부합하지 않거나 포수 또는 1루수 이외의 야수가 미트를 사용하는 경우 해당 글러브를 의미한다.

2.1.12 내야

페어지역의 일부분으로 내야수가 플레이를 하는 지역

2.1.13 미트

미트는 손가락 배치를 위한 단단한 물질, 손가락 슬롯이 없고 글러브보다 더 깊은 포켓으로 구성되어 있다. 글러브는 바깥쪽과 뒤쪽에 분리된 손가락 슬롯이 있다(부록 4 글러브 사양 참조)

2.1.14 공식 장비

공식 장비는 수비 또는 공격 팀이 경기중 사용하는 모든 장비(배트, 글러브, 헬멧 등)이다. 공격 팀이 경기장에 남겨둔 수비 장비(글러브 등)는 공식 장비가 아니다.

2.1.15 대기타석

타석에서 차례를 기다리는 동안 대기 타자가 위치하는 공간 (부록 1-F 경기장과 규격 참조)

2.1.16 외야

페어지역 안의 일부분으로써 내야 위쪽 지역을 말한다.

2.1.17 경기장

플레이가 이루어지는 지역과 데드 볼 라인을 포함한 지역을 말한다.

2.2 경기장

2.2.1 경기장 요건

- a) 경기장은 부록1(경기장 및 내야 도면)에 정의하고 있는 최소 규격에 따라 잘 정돈되고 장애물이 없어야 하며, 제시된 모든 규격(기능)이 포함되어야 한다.
- b) 경기장에는 워닝트랙(Warning track)이 있어야 한다. 워닝트랙은 경기장 내 외야 펜스와 사이드라인을 따라 이어지는 구역이어야 한다.
- c) 임시 펜스가 설치된 경우, 외야 표면(잔디 또는 기타)에 워닝트랙을 설치할 필요는 없다.
(슬로우 피치용으로 디자인된 경기장에서 패스트 피치 경기를 진행할 경우)
- d) 공이 경기 구역 밖의 지면, 사람 또는 물체에 닿았을 경우 "경기장 외부 지역"으로 간주한다.

2.2.2 공식 내야 규격

- a) 공식 내야 규격은 부록1의 규격과 사양에 부합되어야 하며, 제시된 모든 규격(기능-파울,1m. 사이드 라인, 코치,배터리,캐처스 박스, 대기타자석, 투수 셔클, 베이스, 홈플레이트)이 준수되어야 한다.
- b) 경기중 베이스 간 거리 또는 투구 거리가 규정에 부합되지 않은 것이 확인되었을 경우, 오류는 경기 재개 후 다음 초공격이 진행되기 전에 수정되어야 한다.

2.2.3 그라운드 또는 특별 규칙

그라운드 또는 특별 규칙은 백스톱, 펜스, 스탠드, 차량, 관중 또는 기타 장애물이 정규의 구역에 있을 경우 경기가 시작되기 전에 합의하여 처리되거나 사용될 수 있도록 경기장과 관련한 제한사항을 규정한다.

- a) 도면(부록1)에서 정하고 있는 최소 펜스 거리보다 짧은 페어 지역에 위치한 모든 장애물은 심판위원의 판단을 위하여 반드시 명확한 표시를 해두어야 한다.
- b) 야구 경기장을 사용할 경우, 투수 마운드는 제거되어야 하며, 백스톱은 홈플레이트로부터 지정된 위치(거리)에 설치되어야 한다.

2.3 경기 장비

2.3.1 공인 배트

세계야구소프트볼연맹(WBSC) 소프트볼 분과(이하 "WBSC-SD") 또는 국제소프트볼연맹(이하 "ISF") 대회에서는 WBSC-SD 또는 ISF 위원회, 장비표준위원회의 기준에 부합하고, WBSC-SD 또는 ISF 로고와 장비표준위원회에서 수용하고 승인한 마크가 인쇄된 공인 배트만 사용할 수 있다.

WBSC-SD 공인 배트 리스트와 승인 로고는 WBSC 홈페이지(www.wbso.org)에서 확인하실 수 있으며, 공인 배트 기준은 부록2A를 확인해 주시기 바랍니다.

2.3.2 연습배트

연습배트 승인 기준(부록2B)에 규정된 사항에 부합하는 연습배트만 사용할 수 있다.

2.3.3 공인구

세계야구소프트볼연맹(WBSC) 대회에서는 WBSC 또는 ISF 장비표준위원회의 기준에 부합하고, 동 위원회에서 수용하고 승인한 마크가 인쇄된 공인 소프트볼만 사용할 수 있다. 부록3 참조

2.4 선수 장비

2.4.1 글러브 및 미트

- a) 모든 선수는 글러브를 착용하며, 포수와 1루수는 미트를 사용할 수 있다.
- b) 1루수 및 포수의 미트와 야수 글러브는 엄지와 본체 사이에 끈을 매달거나(lacing) 그물을 덧대거나(webbing) 기타 장치가 없어야 하며, 길이가 12.7cm(5인치)를 초과할 수 없다.
- c) 투수 글러브는 어떠한 단일 색상 또는 색상들의 조합이더라도 상관없지만 끈을 포함하여 공의 색깔과 같아서는 안 된다. 투수 외의 선수가 착용하는 글러브는 색상에 구애를 받지 않는다.
- d) 외부에 흰색, 회색 또는 노란색의 원으로 공인구로 오인될 수 있는 인쇄가 들어간 글러브는 사용할 수 없다.

(부록4 참고 : 글러브 상세 도안 및 규격)

2.4.2 경기화

- a) 모든 선수단은 경기화를 착용하여야 한다. 경기화는 천이나 가죽 또는 이와 유사한 재질이어야 하며, 완전히 밀폐된 구조여야 한다.
- b) 바닥은 평평한 구조 또는 부드럽거나 단단한 고무 징(cleats)이 있어야 한다.
- c) 일반적인 금속 징과 뒤꿈치 패드가 사용될 수 있다. 단, 패드의 스파이크는 원형이거나 바닥 또는 패드로부터 길이가 1.9cm(3/4인치)를 초과할 수 없다.
- d) 금속 징과 뒤꿈치 패드와 유사한 단단한 플라스틱, 나일론 또는 폴리우레탄 스파이크는 어떤 등급의 경기에서도 허용되지 않는다.
- e) 바닥 표면에 나사가 돌출되어 분리 가능한 징이 있는 경기화는 착용할 수 없다.
단, 경기화 내부로 나사가 들어가는 구조의 분리 가능한 징이 있을 경우는 착용할 수 있다.
- f) 유소년 경기와 Modified 패스트 피치의 경우, 금속 징 스파이크의 착용을 금지한다.

2.4.3 보호 장비

- a) 마스크. 모든 포수는 마스크, 목 보호대, 헬멧을 착용해야 한다. 포수(또는 모든 수비선수)는 홈플레이트 또는 워밍업 구역에서 엄-업 투구를 받는 동안 마스크, 목 보호대, 헬멧을 반드시 착용해야 한다. 투구를 받는 사람이 마스크를 착용하지 않았을 경우, 반드시 마스크를 착용한 인원으로 교체되어야 한다. 마스크에 연장되어 금속으로 부착된 보호대가 있을 경우, 목보호대 대신 착용할 수 있다. 아이스하키 골리 스타일의 마스크(일체형 마스크)의 착용도 허용한다. 목 보호대가 마스크에 부착되지 않았을 경우, 사용 전 시정되어야 한다.
- b) 얼굴 보호대. 수비 또는 공격 선수는 승인받은 플라스틱 얼굴 보호대/가드를 착용할 수 있다. 얼굴 보호대/가드의 손상, 변형, 패딩의 훼손 또는 부존재가 확인되면 사용할 수 없으며, 경기에서 제거되어야 한다.
- c) 프로텍터. 모든 포수(성인 및 유소년)는 프로텍터를 반드시 착용해야 한다.
- d) 정강이 보호대. 성인 및 유소년 포수는 수비하는 동안 무릎 보호대가 부착된 정강이 보호대를 반드시 착용해야 한다.
- e) 보호대(팔, 다리). 타자 그리고 타자주자는 보호대를 착용할 수 있다. .

2.5 유니폼

2.5.1 선수 유니폼

한 팀의 모든 선수는 동일한 색상, 장식 그리고 스타일의 유니폼을 착용해야만 한다. 유니폼을 착용한 선수단 구성원이 종교적인 이유로 본 규칙에 부합되지 않는 특별한 머리 덮개와 의상을 제재 없이 착용할 수 있다.

a) 모자

i) 모자는 동일해야 한다. 모든 남자 선수들에게는 의무사항이며 단정히 착용해야 한다.

ii) 여성 선수들은 모자, 썬 바이저(햇빛 가리개) 그리고 머리띠를 착용할 수 있으며, 이것들 중 어떤 것을 입고 싶든지 자유롭게 선택할 수 있다. 각 팀 유니폼의 색상과 스타일이 같아야 하며 플라스틱 또는 하드 바이저는 허용하지 않는다.

iii) 야수가 선수단 모자와 유사한 색상의 헬멧 착용을 승인받았다면, 모자를 착용할 필요는 없다.

b) 언더셔츠

i) 선수는 동일한 색상의 언더셔츠를 착용해야 한다.(흰색) 모든 선수가 의무적으로 언더셔츠를 착용해야 하는 것은 아니지만, 착용한다면, 동일한 언더셔츠를 착용해야 한다. 어떠한 선수도 닳거나 헤지거나 구멍이 난 소매의 언더셔츠를 착용할 수 없다.

ii) 선수는 하나 또는 두 개의 워밍 슬리브(얇축 토시)를 입을 수 있다. 단, 팀 유니폼 색과 일치하는 단색이어야 하며, 팀의 모든 선수가 입는 언더셔츠 색과 일치해야 한다.

c) 하의/슬라이딩 팬츠

모든 선수의 하의는 동일한 스타일(길이)이어야 한다. 선수는 동일한 단색의 슬라이딩 팬츠를 착용할 수 있다. 모든 선수가 슬라이딩 팬츠를 착용해야 하는 것은 아니지만, 한 명 이상의 선수가 착용한다면, 동일한 색상과 스타일의 슬라이딩 팬츠여야 한다. 단, 스냅식(snap-on)이나 벨크로 패드가 부착된 것은 예외로 한다. 어떠한 선수도 닳거나 헤지거나 구멍이 난 슬라이딩 팬츠를 착용할 수 없다.

d) 배번. 유니폼 상의 뒷면에 대조되는 색상으로 최소 15.2cm(6인치) 높이로 새겨진 아라비아 숫자를 의미한다. 팀 내 감독, 코치 또는 선수는 동일한 배번을 사용할 수 없다.(1번과 01번은 같은 숫자로 간주한다.) 1번부터 99번 사이의 숫자를 사용한다. 배번이 없는 선수는 경기에 출장할 수 없다.

e) 이름. 모든 유니폼 저지 뒷면, 배번 위에 이름이 인쇄될 수 있다.

f) 깃스. 석고, 금속, 다른 딱딱한 물질의 깃스는 경기 중에 착용할 수 없다.

g) 집중을 방해하는 액세서리. 보석, 심판위원회 상대 선수의 집중을 방해할 수 있다고 판단하는 노출된 아이템은 착용하거나 노출되어서는 안 된다. 심판위원회는 반드시 해당 아이템을 제거하거나 가려지도록 요청해야 한다. 집중을 방해한다고 간주될 경우, 의료 목적의 팔찌 그리고/또는 목걸이는 해당 의료 목적의 표시로 착용 부위에 테이핑 처리가 되어야만 한다.

2.6 코치 유니폼

코치는 복장을 단정하게 착용(적합한 신발류 포함)하거나 팀 유니폼 색상 코드에 준하여 유니폼을 착용해야 한다. 코치가 모자를 착용할 경우, 2.5.1a 항에 따른다.

2.7 장비

동 규칙에서 정한 바에도 불구하고 WBSC-SD 또는 ISF 장비표준위원회는 위원회의 단독 결의로 경기의 특성 상 중대한 변경, 참가자 또는 관중의 안전에 영향을 주거나 선수의 개인적 기량보다

장비 자체가 선수들의 경기력을 보다 더 향상시킬 수 있는 경우에 대하여 승인을 보류하거나 철회할 권리를 보유한다.

<적용>

2.4.2항	부적합한 경기화 착용
2.4.3 a)항	포수의 헬멧, 마스크, 목 보호대 착용 위반
2.4.3 (c-d)	의무 장비 착용 위반
2.5.1	유니폼 규정 위반
2.6	코치의 유니폼 규정 위반
적용	심판위원의 경고 후, 재차 위반할 경우, 위반하는 자는 퇴장 조치한다.

3 참가자

3.1 정의

3.1.1 베이스 코치

소속 팀의 공격 시, 필드 내 코치 박스에 위치한 공격팀의 일원

3.1.2 코치

필드에서 소속 팀의 플레이에 책임을 지며, 심판위원과 상대팀 간 소통을 담당하는 인원
코치의 부재 시 선수가 코치가 될 수 있으며, 플레이 코치도 허용한다.

3.1.3 지정 선수(DP)

선발 공격수로 Flex 선수 대신 타석에 들어선 선수이다.

3.1.4 퇴장

심판위원이 선수, 임원 또는 팀 구성원에게 경기에서 떠날 것을 명령하는 행위이며, 경기의 남은 기간 동안 규칙 위반이 유지된다.

3.1.5 야수

경기장에서 수비하는 선수

3.1.6 플렉스 선수(Flex Player, 자유 선수)

타격하는 DP를 대신하는 플렉스 선수는 라인업 카드에서 10번째 기재된 선발 선수이다. 플렉스 선수는 모든 수비 포지션에서 경기할 수 있으며, 공격시 DP의 타순에만 들어갈 수 있다.

3.1.7 감독

팀의 근본적인 책임을 지는 팀의 매니저 또는 코치가 감독이 된다.

3.1.8 부정 재출장

부정 재출장의 경우는 아래와 같다.

- a) 선발 선수가 다른 타순으로 들어갈 경우
- b) 교체선수가 경기에 재 출장 할 경우
- c) 선발 선수가 교체선수가 아닌 두 번째로 경기에 재 출장 할 경우
- d) 무자격 교체 선수가 경기에 출전할 경우
- e) 플렉스 선수가 DP 선수가 아닌 다른 선수 타선에 들어갈 때

3.1.9 보고되지 않은 교체

심판에게 교체가 전달되지 않고 선수가 경기에 출전했을 경우, 보고되지 않은 교체가 발생한다.

- a) 교체 선수
- b) 교체 선수 규정에 따라 경기에 참가, 복귀 또는 잔류할 수 있는 선수
- c) 무자격 선수

d) 부정 재출장 선수

3.1.10 무자격 선수

심판위원회에 의해 경기에서 제외되어 선수로서 해당 경기에 더 이상 참가할 수 없는 선수.
무자격 선수는 해당 경기에서 코치로 계속 출전할 수 있다.

3.1.11 무자격 대체 선수

철회된 선수를 대체하기 위하여 경기에 출장할 수 없는 선수. **경기에 출장한 무자격 대체 선수는 부정 재출장으로 간주된다.** 무자격 대체 선수는 아래와 같다.

- a) 규칙 위반으로 심판위원회에 의하여 경기에서 퇴장당한 선수
- b) 현재 라인업에 기재된 선수

※ 현재 라인업에는 기재되어 있지만, 규칙위반으로 심판위원회에 의하여 경기에서 퇴장당한 선수
c) 현재 라인업에는 기재되어 있지 않지만, 경기에 재출장할 수 있는 선수

3.1.12 내야수

투수와 포수를 포함하여 일반적으로 페어 지역의 베이스 라인 근처 또는 안에 위치한 수비수.
일반적으로 외야에서 경기하는 선수가 내야수 수비 지역으로 이동하는 경우 내야수로 간주될 수 있다.

3.1.13 라인업 카드

선발, 교체 선수 그리고 코치 리스트로 경기 시작 전 심판위원장 그리고/또는 주심, 공식 기록 위원에게 전달된다. 주심은 라인업 카드를 경기가 진행되는 동안 소지하고 있어야 한다.

3.1.14 라인업

현재 공격과 수비에 출장하는 선수들로 구성된다.(DP, FLEX 포함)

3.1.15 타격 전문 선수("OPO")

수비하는 DP를 위해 타수에 위치한 선수(플렉스 선수 제외)

3.1.16 재출장

선발 선수가 교체된 이후 경기에 다시 들어오는 것

3.1.17 경기에서 제외

심판위원이 규칙 위반으로 선수가 경기에 더 이상 참가할 수 없다고 선언하는 것. 경기에서 제외된 사람은 벤치에 남아있을 수 있으나 경기에 더 이상 관여할 수 없다. 단, 코치 역할은 수행할 수 있다.

3.1.18 대체 선수

철회된 선수를 대신해 경기에 출장할 수 있는 선수

3.1.19 로스터

팀 라인업에 등록할 수 있는 모든 선수 명단

3.1.20 선발 선수

라인업 카드에 기재된 수비 또는 공격 선수로 경기를 시작하는 선수

3.1.21 교체

- a) 대체 선수로서 경기에 출장하지 않은 비 선발 선수
- b) 경기에서 한번 빠졌다가 라인업에 다시 들어온 선발 선수

3.1.22 팀 멤버

팀 벤치에 앉을 수 있도록 승인된 인원

3.1.23 임시 주자(Temporary Runner)

투아웃 상황에서 포수와 투수를 대신해서 루상에서 뛸 수 있는 선수

3.1.24 철회 선수

부상으로 인하여 출혈중이거나 적절한 시간 내에 지혈이 되지 않거나 유니폼에 혈흔이 묻어

3.2 라인업과 로스터

3.2.1 라인업 카드

- a) 라인업 카드는 아래 내용을 담고 있다.
 - i) 선발 선수의 성, 이름, 포지션, 배번
 - ii) 교체 가능한 선수의 성, 이름, 배번
 - iii) 감독의 성과 이름
- b) 유니폼을 입지 않고 팀 구역에 없는 선수의 이름은 선발 라인업 카드에 기재될 수 없다.
- c) 참가 자격 로스터에 기재된 선수는 경기 중 언제라도 교체 선수 명단에 포함시킬 수 있다.
- d) 남자 로스터에는 남자 선수만, 여자 로스터에는 여자 선수만 기재한다.
- e) 라인업 카드에 배번이 잘못 기재된 경우, 불이익 없이 수정할 수 있다. 잘못된 배번의 유니폼을 입은 선수가 규칙을 위반할 경우, 해당 규칙 위반을 우선하여 적용한다. 규칙 위반 이후 해당 선수가 경기에 남는다면, 경기가 재개되기 전에 배번을 정확히 수정해야 한다.

3.2.2 선수

- a) 각 팀은 항상 라인업에 최소 9명의 선수가 기재되어야 한다. DP를 기용할 경우, 10명의 선수가 기재되어야 한다. DP는 반드시 선발 라인업에 포함되어야 한다.
 - i) 수비 포지션은 투수(F1), 포수(F2), 1루수(F3), 2루수(F4), 3루수(F5), 유격수(F6), 좌익수(F7), 중견수(F8), 우익수(F9)이다.
 - ii) 10명의 수비 포지션은 상기 9명의 선수에 DP를 포함한다.
- b) 수비 선수들은 각 투구가 이루어질 때 페어 지역에 위치해야 한다. 심판위원이 볼 인 플레이를 선언하면, 포수는 캐처스 박스에, 투수는 지정된 투구 포지션 또는 피칭 써클 내에 위치해야 한다.
- c) 팀은 경기를 계속하기 위해 항상 라인업에 필요한 수의 자격 있는 선수를 보유해야 한다.

3.2.3 선발 선수

- a) 선발 선수는 홈플레이트 사전 미팅에서 주심과 팀 대표에 의해 확인되면 공식화된다.
- b) 선수 이름, 배번 그리고 포지션이 사전 미팅에 앞서 라인업 카드에 기재된다.
- c) 부상 또는 질병의 경우, 팀 대표는 홈플레이트 미팅에서 라인업이 공식화되기 전에 라인업을 변경할 수 있다. 명단에 있는 대체 선수가 선발 라인업에 기재된 부상 또는 질병 선수를 대신할 수 있다. 해당 선수들은 선발 선수가 되며, 나머지 선수는 대체 선수가 된다.
- d) 홈플레이트 미팅에서 변경된 선발 선수가 대체선수로서 이후 경기에 출장할 수 있다.
- e) **DP와 플렉스 선수를 포함한 모든 선발 선수는 교체되거나 재출장이 가능하며, 라인업 상 동일한 타순을 유지해야 한다. 위반할 경우 부정 재 출장으로 간주된다.**

3.2.4 지정 선수(DP, Designated Player)

a) DP는 플렉스 선수를 대신해서 타석에 들어갈 수 있다.

- b) DP는 플렉스 선수를 포함한 모든 선수를 대신해서 수비할 수 있다.

- i) 플렉스 선수를 제외한 선수를 DP가 대신해 수비할 경우, 해당 선수는 타격을 계속하고 타격 전문 선수(OPO)가 된다. OPO는 경기에서 제외되지 않은 채 타격을 계속하지만 수비는 하지 않는다.

- ii) 플렉스 선수를 대신해 DP가 수비를 할 경우, 이는 교체에 해당하며 심판위원에게 보고되어야 한다.

- iii) 플렉스 선수를 대신해 DP가 수비를 할 경우, 라인업 9명의 선수로 변경되며, 해당 경기는 9명의 선수로 종료된다.

iv) 팀의 라인업이 10명으로 되돌아가는 경우:

1) 플렉스 선수 위치에 교체선수를 출장 시킬 때

2) 원래 플렉스 선수를 재출장 시킬 때(단 한번만 가능)

c) DP와 플렉스 선수는 동시에 공격에 임할 수 없다.

3.2.5 플렉스 선수(FLEX Player, 자유선수)

a) 팀이 DP 기용을 선언하면, 해당 팀은 라인업 카드에서 플렉스 선수를 지명해야 한다.

b) 플렉스 선수는 선발 라인업에 최초 나인 배팅 포지션에 이은 비 타격 포지션(10번)에 위치하며, 원하는 수비 포지션에 들어갈 수 있다.

c) 플렉스 선수는 DP만을 대신해 공격을 할 수 있다.

i) 플렉스 선수가 공격에 들어갈 경우 라인업은 9명의 선수가 된다. 해당 팀은 라인업에 9명으로 경기를 종료할 수 있다.

ii) 플렉스 선수는 라인업의 DP 타순에 제한 없이 들어갈 수 있다. 이는 DP의 교체를 의미하며, 심판위원에게 보고되어야 한다.

iii) 팀의 라인업이 10명으로 되돌아가는 경우.

a) DP 위치에 교체선수를 출전 시킬 때

b) 원래 DP 선수를 재출장 시킬 때(단 한번만 가능)

d) DP가 아닌 다른 선수의 공격 때 게임에 들어가는 플렉스는 부정 재출장으로 간주된다.

3.2.6 대체 선수

a) 대체 선수는 철회 선수(부상으로 경기에서 빠진 선수)를 대신해 출장할 수 있다.

b) 철회 선수는 출혈이 멈추거나 부상 부위가 세척되고 조치되거나 필요한 경우, 유니폼을 갈아입을 때까지(유니폼 배변의 상이함은 고려하지 않는다.)는 경기에 재출장할 수 없다. 상이한 배변 사용에 대한 제재는 없으나 심판위원에게 배변 변경 사실을 통보해야 한다.

c) 대체 선수는 철회 선수를 대신해 진행중인 남은 이닝과 해당 이닝이 완료될 때까지 경기에 임할 수 있다. 이 기간 동안 철회 선수는 다시 경기에 재출장할 수 있으며, 이는 교체에 해당하지 않는다. 대체 선수는 교체로 고려하지 않는다. 철회 선수가 남은 이닝과 이어진 이닝의 완료 후에 경기에 재출장할 수 없을 경우, 정식 교체가 이루어진다.

d) 감독은 모든 라인업 변경 사항을 심판위원에게 알려야 한다. 주심에게 알리지 않은 상태에서 어필이 들어오게 되면 그 선수의 교체는 부정교체로 선언된다.

e) 교체 선수는 아래와 같다.

i) 경기에 아직 출장하지 않은 리스트에 기재된 교체 선수

ii) 경기에 출장하였으나 이후 경기로부터 정식 교체되지 않은 리스트에 기재된 교체 선수

iii) 라인업에 더 이상 기재되지 않고 경기에 재출장할 수 없는 선발 선수

3.2.7 임시 주자(Temporary Runner)

임시 주자는 선발 명단에 포함된 투수와 포수 또는 직전 이닝까지 투수, 포수인 선수가 현재 이닝 투아웃 상황에서 베이스를 점유했을 때 이를 대신하는 선수이다.

아래 조항이 적용된다.

a) 임시 주자의 기용은 공격팀 감독의 선택사항이다.

b) 임시 주자는 투아웃 이후에 언제든지 기용할 수 있다.

c) 임시 주자는 마지막 타순의 선수로 기용을 선택할 시 당시 베이스를 점유하고 있지 않아야 한다.

만약 적당한 선수가 임시 주자로 기용되지 않았을 경우, 투구 또는 플레이 후, 수비팀이 적절한 어필을 하고 어필이 인정되면 주자를 교체해야 한다. 부적합한 주자가 베이스에 있을 때는 언제든지 어필을 할 수 있다. 어필이 이루어지기 전에 적당한 주자를 출루시키면 제재는 없다.

3.2.8 경기 출장(교체)

a) 라인업 카드 교체선수란에 있는 선수는 라인업 상의 어떤 선수와도 교체될 수 있다. **선발 라인업에 기재된 선수중 다수를 교체할 수 있지만 교체선수를 제외한 교체된 선수들은 대체선수로 재출장하는 것을 제외하고는 라인업 상의 선수로 재출장 할 수 없다. 경기에 재출장하는 교체 선수는 부정 재출장으로 간주된다.**

b) 선발 라인업에 기재된 선수는 여러번 교체가 가능하지만, 교체선수 또는 코치를 제외하고 라인업에서 철회된 후 경기에 재출장할 수 없다.

c) 선발 선수와 해당 선수의 교체 선수는 동시에 경기에 출장할 수 없다.

d) 교체는 볼 데드 상황에서만 가능하다. 코치 또는 감독은 교체가 이루어지기 전에 주심에게 즉시 알려야 한다. 교체는 투수의 투구 또는 플레이가 완료되기 전까지 경기가 진행되는 중간에 이루어질 수 없다. 주심은 변경 사항을 기록위원에게 통보한다.

e) 경기중 정당하게 이루어진 교체도 심판위원에게 보고되지 않으면 부정 교체가 된다.

f) 상대팀이 어필하기 전, 감독, 코치, 팀 대표 또는 선수가 위반 사항을 심판위원에게 통보한 경우는 규칙 위반에 해당하지 않는다.

g) 교체 후 경기에 재출장한 교체는 교체 선수 또는 코치로 교체되지 않는 한 부정 교체로 본다.

부상으로 인해 타자 또는 타자 주자가 안전 진루권이 주어진 베이스로 진루할 수 없고 볼 데드가 선언된 경우, 타자 주자 또는 주자를 교체할 수 있다. 교체 선수가 안전 진루권이 확보된 베이스로의 진루가 허용된다. 교체 선수는 안전 진루권이 확보된 베이스 또는 이전에 공과된 베이스를 반드시 터치해야 한다.

h) 무자격 선수는 선수로서 경기에 복귀할 수 없다.

3.3 항의

a) 항의는 심판위원의 아래 판정 전에 감독, 코치 또는 선수에 의해 이루어져야 한다.

i) 보고되지 않은 선수 교체

ii) 부정 재출장

iii) 무자격 선수

b) 상기 상황에 대한 어필은 선수가 경기에 임하고 있는 동안 언제든지 이루어질 수 있다.

<적용>

3.2.2 a)항, 3.2.3 c)항, 3.2.6 c)항	요구되는 선수 수로 경기를 종료하지 못한 경우
적용	물수 게임 선언
3.1.10 a-b항, 3.2.4 b ii항, 3.2.5 c ii항, 3.2.6 d항, 3.2.8 a-e항	보고되지 않은 교체/부정 선수
적용	a) 보고되지 않은 교체 또는 부정 선수는 어필 플레이이다. b) 어필은 부정 선수 또는 보고되지 않은 교체 선수가 경기에 출장하고 있을 때 심판위원에게 제기되어야 한다.

	<p>c) 투구 또는 플레이가 완료되면 보고되지 않은 교체가 발견되면 해당 선수는 부정 선수로 선언된다.</p> <p>d) 부정 선수가 정당한 교체 선수로 대체되어야 한다. 위반한 팀에 정당한 교체 선수가 없을 경우, 경기는 몰수 처리된다.</p> <p>e) 부정 선수가 타석에 있을 때 어필이 이루어지면, 정당한 교체 선수가 볼-스트라이크를 이어받는다.</p> <p>i) 보고되지 않은 교체가 적발되기 이전의 모든 행위는 인정된다. 하지만, 보고되지 않은 교체 선수가 출루 또는 득점에 성공한 후 다음 타자에게 투구가 이루어지기 전 어필이 이루어 졌거나, 경기가 종료되고 심판위원들이 필드를 떠나기 전에 어필이 인정되면 모든 주자들은 투구 당시 점유하고 있던 베이스로 돌아간 후 보고되지 않은 교체 선수가 아웃으로 판정된다.</p> <p>ii) 상기 예외에 대한 모든 아웃은 유효하다.</p> <p>f) 수비에서 부정 선수가 발견되고 플레이가 이루어진 후 정당한 어필이 이루어질 경우, 공격팀은 다음의 선택사항을 보유한다. 1) 플레이 결과를 받아들이거나, 2) 타자는 복귀해 부정 선수 발견 이전 타자의 볼 스트라이크 카운트에서 경기를 재개한다. 각 주자는 해당 플레이 이전에 점유했던 베이스로 복귀한다.</p> <p>g) 보고되지 않은 교체 선수 또는 부정 재출장에 대한 어필이 확정된 후 기존 선수 또는 그 선수의 교체 선수는 경기에서 퇴장 조치된다.</p> <p>h) 부정 재출장에 해당한 교체 선수는 관련 위반에 대한 처벌을 받는다.</p> <p>i) 무자격 선수로 선언된 교체선수는 관련 위반에 대한 처벌을 받는다.</p>
<p>3.1.9항, 3.1.12항, 3.2.5 d항, 3.2.8항</p>	<p>부정 재출장</p>
<p>적용</p>	<p>1. 아래는 어필 플레이이며 부정 재출장 선수가 경기에 출장하면 언제든지 가능하고 다음 투구 전에 반드시 이루어질 필요는 없다.</p> <p>a) 라인업 카드에 기재된 감독/코치와 부정 재출장 선수는 퇴장 조치된다.</p> <p>b) 정규 교체 선수는 경기가 재개되기 전에 퇴장 조치된 부정 재출장 선수와 교체되어야 한다.</p> <p>c) 새로운 감독/코치가 선정되어야 한다.</p> <p>d) 부정 재출장 선수가 보고되지 않은 교체 선수일 경우, 두 가지 처벌을 모두 적용해야 한다.</p> <p>e) 부정 재출장에 대해 어필되지 않고, 이로 인해 부정 재출장과 경기장에 남아있는 다수의 기존 선수들이 부정 재출장이 되는 경우:</p> <p>i. 가장 최근의 부정 재출장만이 어필될 수 있다. 해당 선수와 코치는 퇴장 조치된다.</p> <p>ii. 부정 교체에 대한 적용은 해당 사항에도 적용된다;</p> <p>iii. 퇴장 조치된 선수와 코치를 대신하여 정당한 교체 선수가 투입</p>

	<p>되어야 한다.</p> <p>iv. 어필의 직접적인 대상이 아닌 다른 모든 부정 재출장 선수들은 부정 재출장으로 간주되지 않고 타순의 원래 위치로 돌아와야 하며, 명시된 경우를 제외하고 경기를 진행한다.</p> <p>만약 플렉스가 DP를 제외한 다른 선수를 대신하여 공격에 들어갈 경우, 2개 이상의 부정 재출장 중 하나이며, 비록 플렉스가 직접적인 어필 대상이 아니더라도, 플렉스는 베이스에서 사라지고 라인업 카드의 10번째 위치로 되돌아간다. 이것은 추가 아웃이 아니다. 베이스에서 사라진 플렉스는 다른 주자로 대체되지 않는다.</p>
3.1.10 c항, 3.1.11항	무자격 선수가 경기장에 복귀할 경우
적용	무자격 선수가 게임에 복귀할 경우, 몰수 게임 선언

3.4 코치

3.4.1 일반 사항

- a) 코치 또는 팀 대표는 라인업 상 변경사항이 발생할 경우 주심에게 통보할 책임이 있다.
- b) 코치는 선수, 심판위원 또는 관중에게 부정적인 영향을 끼치는 언어를 사용할 수 없다.
- c) 아래 인원은 통신장비를 사용할 수 없다.
 - i) 필드 내 코치 간
 - ii) 코치-덕아웃
 - iii) 코치-선수
 - iv) 관중 구역과 필드(덕아웃, 해당 구역 내 코치, 선수 포함)
- d) 수비팀 코치 또는 매니저는 덕아웃에 머무는 코치, 선수로서 경기에 출전하는 플레이 코치가 될 수 있다.
- e) 플레이 코치는 경기가 진행되는 동안 소속팀에 지시와 지원을 할 수 있다.

3.4.2 감독

- a) 감독은 라인업 카드에 확인하고 서명할 책임이 있다.
- b) 감독이 퇴장될 경우, 남은 경기 동안 감독의 의무를 수행할 인원의 이름을 주심에게 제출해야 한다.

3.4.3 베이스 코치

- a) 최대 2명의 베이스 코치가 소속 팀의 공격시 팀원에게 도움을 주거나 지시를 할 수 있도록 허용된다.
 - i) 각 베이스 코치는 두발을 해당 코치 박스의 경계 안에 두어야 한다. 코치 박스는 1루와 3루 근처에 각각 시설되어야 한다.
 - ii) 베이스 코치는 플레이를 방해하지 않는 범위 내에서 수비수와의 충돌을 피하거나 주자에게 슬라이딩, 진루 또는 귀루 신호를 주기 위해 해당 코치 박스를 벗어날 수 있다.
- b) 베이스 코치는 소속 팀원들에게만 지시할 수 있다.
- c) **베이스 코치는 코치 박스에 있을 때 비전기적, 비반사적 기록부, 펜 또는 연필 그리고 인디케이터를 소유하고 있을 수 있으며, 해당 용품은 기록 부기용 또는 기록 측정의 목적으로만 활용할 수 있다.**
- d) 1루 또는 3루 코치 박스에서 코치 역할을 수행하는 유소년 선수와 필드 또는 덕아웃에서 배트 보이/걸로 참가하는 유소년 대표는 반드시 승인된 헬멧을 착용해야 한다.

<적용>

3.4항	코치의 책임 위반
적용	1차 위반 시 경고 동일 팀 내 코치/매니저의 연속된 위반은 감독 퇴장으로 이어진다.
3.4.3 d)항	코치 박스에서 코치 역할을 수행하는 유소년 선수의 헬멧 미착용
적용	1차 경고 반복되는 위반 시, 유소년 선수 퇴장 조치

3.5 팀 구성원

3.5.1 일반 사항

a) 어떠한 팀 구성원도 심판위원의 판정과 관련해 논쟁을 벌일 수 없다.

b) 경기가 진행되는 동안, 동 규정이 별도로 승인하거나 심판위원으로부터 정당하다고 인정한 경우를 제외하고 라인업 카드에 기재되거나 덕아웃에 머무를 수 있도록 승인된 인원은 지정된 덕아웃 구역 내에 머물러야 한다. 이는 경기 시작 시점, 이닝 간, 투수의 워밍업 투구 시 대기타자(반드시 대기 타석에 머물러야 한다.)를 제외한 모든 선수를 포함한다. 지정된 구역 내에서는 흡연, 음주 또는 씹는 담배의 사용을 금지한다.

c) 팀 구성원은 아래와 같은 행위를 할 수 없다.

i) 상대방 선수, 관계자 또는 관중을 비난, 모욕적인 발언을 하거나 다른 사람이 그렇게 하도록 허용

ii) 스포츠맨 정신에 위배되는 행동

<적용>

3.5.1 a)항 3.5.1 b)항	심판위원 판정 및 덕아웃 시행 규칙 관련 논쟁
적용	a) 1차 경고 b) 재차 적발 시 팀 구성원 퇴장 조치
3.5.1 c)항	스포츠맨 정신에 위배되는 행동
적용	a) 1차 경고 i. 1차 적발시 위반 수위가 높을 경우, 위반자 퇴장 조치 ii. 2차 위반, 퇴장 b) 팀 구성원이 퇴장 조치되면, 즉시 대기실로 이동하거나 그라운드를 떠나야 한다. c) 퇴장 조치된 선수가 즉시 그라운드를 떠나지 않을 경우 몰수 게임이 된다. d) 심판위원은 경기 종료 선언 후 언제든지 공격적인 행동 및 언어 또는 신체적 학대와 관련하여 팀 구성원에게 출석을 통보할 수 있다. 이 경우, 통보를 받은 팀 구성원은 경기 또는 대회가 개최되는 동안 조직위원회에 출석해야 한다.

3.6 심판위원

3.6.1 권한과 의무

심판위원은 특정 경기에 배정되어 리그 또는 조직의 대표로서 권한을 부여받아 본 규칙의 각 조항을 적용해야 한다. 심판위원은 규칙 중 해당 조항 또는 전체에 효력을 부여하고 동 규칙에서 정한 바와 같이 선수, 코치, 주장 또는 매니저에게 필요한 조치를 명령하거나 심판위원의 판정이 필요한 특정 행위를 금지할 수 있다. 주심은 본 규칙에 명시되지 않은 상황에 대하여 결정할 권한이 있다.

3.6.2 주심

주심은 아래의 책임이 부여된다.

- a) 경기 진행을 위한 경기장의 적합성에 대한 단독 결정권
- b) 홈 플레이트와 포수 뒤에 위치
- c) 원활한 경기 진행을 위한 권한과 책임
- d) 볼, 스트라이크 판정
- e) 루심과의 합의와 협조를 통해 안타, 페어 또는 파울, 정규 포구 또는 부정 포구 판정.
루심이 내야를 벗어날 필요가 있는 플레이 상황에서 주심은 루심의 의무를 넘겨받는다.
- f) 아래 상황에 대한 결정과 판정을 한다.
 - i) 타자의 번트
 - ii) 타구가 선수 또는 타자의 유니폼에 닿았는지 여부
- g) 필요 시 안전 진루권 결정
- h) 몰수 경기 결정
- i) 경기에 단일 심판으로 배정될 경우 모든 의무를 부여받는다.

3.6.3 루심

- a) 루심은 심판 시스템에서 요구하는 바에 따라 경기장에서 해당 포지션에 위치해야 한다.
- b) 루심은 본 규칙을 적용하는 데 있어 모든 방법을 동원해 주심을 돕는다.

3.6.4 단독 심판위원의 책임

한 명의 심판위원이 배정될 경우, 그의 의무와 권한은 본 규칙의 모든 상황으로 확장된다.

각 투구에 따른 심판위원의 처음 포지션은 홈플레이트와 포수 후방이 된다. 각 타구 또는 진행되는 플레이 상황에 따라 심판위원은 최상의 포지션을 확보하기 위하여 홈플레이트 후방에서 내야로 이동한다.

3.6.5 심판위원의 교체

심판위원은 상대팀의 동의로 경기중 교체될 수 없으나 부상 또는 질병으로 심판위원직을 수행할 수 없을 경우는 예외로 한다.

3.6.6 심판위원의 판정

a) 그라운드에서 심판위원에 의해 결정된 사항(타구의 페어 또는 파울 여부, 주자의 세이프 또는 아웃, 볼 스트라이크 판정 또는 판정의 정확성과 관련한 플레이에 대한 판정)은 수정될 수 없으며, 어필 사항이 아니다. 심판위원이 동 규칙의 조항 위반이 확인되어 인정했을 때를 제외하고 심판위원이 내린 모든 결정은 번복될 수 없다. 한 팀의 감독, 주장이 단지 규칙의 포인트만을 근거로 결정을 번복하려 할 경우, 심판위원의 판정이 의심스러운 경우, 조치를 취하기 전 동료 심판위원들과 상의한다. 오직 감독 또는 주장만이 판정에 대하여 제소할 법적 권한이 있으며, 이 규칙에 위배된다는 주장에 대한 반론을 할 수 있다.

b) 어떠한 경우에도 심판위원은 다른 심판위원들이 요구하지 않는 한, 그들의 결정을 번복하거나, 동료 심판위원의 의무를 비판하거나 간섭하려고 하지 않아야 한다.

- c) 심판위원은 판정이 번복되거나, 판정이 지연되어 타자주자 또는 주자가 위험에 처하게 되거

나, 수비팀이 불리한 상황에 놓이게 되는 것을 바로잡을 수 있다. 정규 또는 부정 투구가 이루어 지거나 수비팀의 모든 선수들이 페어 지역을 벗어난 경우에는 반복될 수 없다.

3.6.7 경기의 일시 중지

- a) 심판위원은 조치가 정당화될 수 있는 상황 하에 자신의 판단에 따라 경기를 일시 중단할 수 있다.
- b) 주심이 홈플레이트를 정비하거나 플레이 콜과 직접적으로 관련이 없는 다른 임무를 수행하기 위하여 본래의 포지션에서 벗어나면 경기가 일시 중지된다.
- c) 심판위원은 정당한 사유로 타자 또는 투수가 해당 포지션에서 벗어날 때마다 경기를 일시 중지시킨다.
- d) 심판위원은 투수가 와인드업에 들어간 후 '타임'을 선언할 수 없다.
- e) 심판위원은 플레이 진행 중 '타임'을 선언할 수 없다.
- f) 심판위원은 선수가 위험에 처할 수 있는 심각한 부상에 대한 판정을 제외하고 모든 진행중인 플레이가 완료되고 주자가 베이스를 확보하기 전에는 '타임'을 선언하지 않는다.
- g) 심판위원은 양 팀이 진행중인 모든 행위가 종료될 때까지 선수, 코치 또는 매니저의 요청이 있다하더라도 경기를 중지하지 않는다.

<적용>

3.6.7항	경기의 일시 중지 선수가 위험에 처할 수 있는 심각한 부상으로 타임 선언
적용	부상의 경우, 타임이 선고되면 볼 데드가 된다. 심판위원의 판단에 따라 부상이 발생하지 않았다면, 주자가 확보할 수 있었던 만큼의 진루가 주어질 수 있다.

3.7 기록위원

3.7.1 공식 기록위원의 책임

공식 기록위원은 아래와 같은 책임이 있다.

- a) 본 규칙에서 규정하고 있는 바와 같이 경기를 준비하거나 준비될 수 있도록 하거나 기록한다.
- b) 판정을 포함한 모든 기록 결정에 대한 단독 권한이 있다.
- c) 타자의 안타 또는 에러 출루 여부를 결정한다.
- d) 일관성이 없거나 본 규칙 또는 심판위원의 판정과 충돌하는 기록의 결정을 내리지 않는다.

4. 투구

4.1 정의

4.1.1 수비 작전 회의

심판위원은 아래의 경우 수비팀에게 시간을 부여하거나 경기를 일시 중지시킬 수 있다.

- a) 수비팀의 대표가 야수와의 의사소통을 위해 경기장에 들어올 때
- b) 야수가 덕아웃으로 이동해 지시를 받는데 납득할 만한 사유를 심판위원에게 전달했을 때

4.1.2 크로우 홉(Crow hop)

- a) 투수가 공을 던지기 위해 투수판이 아닌 다른 위치로부터 발돋움했을 경우
- b) 투수가 투수판으로부터 발이 떠난 후 제2의 추진력을 얻기 위해 새로운 시작점으로부터

발을 밀어내 투구를 완료한 경우

4.1.3 부정 투수

합법적으로 경기에 출장했지만 심판위원의 피칭 포지션 퇴장 조치로 투구를 할 수 없는 선수

4.1.4 도약

a) 투수가 투수판을 미는 최초의 동작에서 크로우 홉 없이 공중에 뜬 동작

b) 투수의 중심발이 밀고 나가고 이에 따른 연속 동작이 이어진 후 투수의 움직임이 몸 전체로 이어지는 동작

c) 투구는 투수가 착지한 후 연속된 동작으로 공을 플레이트로 전달될 때 완료된다.

4.1.5 패스트 볼(Passed ball)

포수가 평범하게 잡거나 컨트롤할 수 있는 투구

4.1.6 투구

투수가 타자에게 공을 던지는 것

4.1.7 중심발(Pivot foot)

투수가 투수판에 대고 있는 발

4.1.8 퀵 리턴 피치(Quick Return Pitch)

타자가 타석에서 자세를 취하기 전이나 이전 투구의 영향으로 균형을 잃어 투구에 대한 준비가 되어 있지 않은 상태에서 타자를 잡기위한 명백한 시도의 투구

4.1.9 슬링샷 피치(Sling shot pitch)

투수가 빠른 슬링샷 동작을 시작하며 가속하기 전에 투구 팔을 측면과 후방으로 떨어뜨리는 투구. 적당한 투구가 되려면 투수가 엉덩이를 지나 첫 번째 전진 동작에서 공을 놓아야 하고 투구 팔을 완전히 돌리지 말아야 한다. 슬링샷 피치는 빠른 투구에서는 정당하지만 변형 투구에서는 정당하지 않다.

4.2 수비 작전회의

4.2.1 수비 작전회의

a) 수비팀은 7이닝 경기에서 오직 3회의 작전회의를 요청할 수 있다.

b) 작전회의 횟수는 누적되며, 새로운 투수의 등판으로 초기화되지 않는다.

c) 7이닝이 진행되는 동안 사용하지 못한 회의는 연장 이닝에서 사용할 수 없다.

d) 연장에 들어간 경기에서는 매 연장 이닝별 1회의 작전회의가 주어진다. 연장 이닝에서 사용하지 못한 회의는 이어진 이닝에 누적되지 않는다.

e) 작전회의는 수비팀 멤버가 파울라인을 넘어 덕아웃으로 복귀하거나 야수가 해당 포지션으로 복귀하면 종료된다.

f) 회의는 '타임' 요청 여부에 관계없이 선수들이 필드 내 해당 포지션을 떠나 지시를 받기 위해 덕아웃으로 향하는 것을 포함한다.

<적용>

4.2.1 a)항	수비 작전회의 개최 제한 횟수(7이닝(3회), 연장 이닝별(1회))를 초과할 경우, 회의가 진행되는 동안 투수는 경기에서 부정 투수로 선언되며, 남은 경기에서 더 이상 투구할 수 없다. 포지션 이동은 가능하다.
-----------	---

4.2.2 수비 작전회의 미포함

다음은 수비 작전회의로 포함하지 않는다.

a) 매니저, 코치 또는 수비팀 구성원이 투수와 의사소통하기 전/후로 주심에게 투수 교체사항을 보고하였을 때

b) 매니저, 코치 또는 선수가 덕아웃에서 심판위원에게 선수 교체를 통보하고 교체가 이루어진 후 다른 야수 또는 투수와의 커뮤니케이션을 위하여 파울라인을 통과하였을 때

c) 공격 준비가 완료되었을 때 모든 야수가 지정된 포지션에 위치하고 플레이를 재개할 준비가 되어 있는 한, 공격 작전회의가 진행되는 동안 한 명 또는 그 이상의 수비팀 인원과 적어도 한 명의 야수가 대화를 진행할 때

d) 덕아웃으로부터 지시사항이 전달될 때

e) 경기에 출장하고 있는 (플레이잉) 매니저/코치가 야수와 대화할 때, 심판위원은 플레이잉 매니저/코치와 투수 간 미팅을 통제해야하며, 1차 적발 시 경고, 2차 적발 시 플레이잉 매니저/코치를 퇴장 조치한다.

f) 심판이 경기를 일시 중지시켰을 때

4.3 정규 투구 시 요구사항

4.3.1 투구 전 동작

투구 전 다음 동작이 반드시 이루어져야 한다.

a) 모든 선수는 페어지역에 위치해야 하며, 포수는 포수석 안에서 투구를 받을 수 있는 곳에 위치해야 한다.

b) 투수는 공을 가지고 투수판 위 또는 근처에 있어야 한다.

c) 투수의 중심발은 반드시 투수판과 닿아있어야 하며, 양발은 투수판[길이:61cm(24인치)] 내에 위치해야 한다. 엉덩이는 1루, 3루 베이스와 일직선이어야 한다.

[수정 피치(Modified Pitch, MP)] 투수의 양발은 투수판과 닿아있어야 하며, 투수판[길이:61cm(24인치)] 내에 위치해야 한다. 어깨는 1루, 3루 베이스와 일직선이어야 한다.

d) 투수는 양손을 떼고, 글러브나 투구하는 손에 공을 가진 채, 투수판에 서 있는 동안 포수의 사인을 받거나 받을 준비가 되어 있어야 한다.

e) 투수는 포수의 사인을 받은 후 몸의 앞에서 공을 양손에 쥐고 완전히 멈추어야 한다.

자유로운 다른 발(중심발 아님)은 시작과 정지 중에 고정되어 있어야 하며, 투구를 시작할 때 앞으로만 이동할 수 있다. 자유로운 다른 발이 동작이 멈춘 동안 또는 그 후 뒤로 이동하는 것은 부정 투구로 간주한다. 이 포지션은 공을 릴리즈하기 전 반드시 2~5초 간 유지되어야 한다. 양손을 모아 몸의 측면에서 공을 잡은 것은 몸의 앞에서 잡은 것으로 간주한다.

[수정 피치(Modified Pitch, MP)] 이 포지션은 공을 릴리즈하기 전 반드시 2~10초 간 유지되어야 한다.

4.3.2 투구 시작

a) 투구는 투구하는 손에서 공이 떠날 때 또는 투수가 와인드업의 일환으로 어떠한 동작을 했을 때 시작된다. 투수는 공을 양손에 진 채 투구 포지션에 들어가 윈드밀 스윙 후 공을 몸 앞쪽 양손으로 돌려 투구 동작을 멈출 수 없다.

b) 중심발은 투구를 시작하기 전 투수판에 놓여 있어야 한다. 중심발을 투수판에서 들어올렸다 다시 투수판에 복귀시키고 흔드는 동작이 있을 경우, 부정 행위로 간주한다.

[수정 피치(Modified Pitch, MP)] 투구를 시작하기 전 양발은 투수판에 놓여 있어야 한다. 중심발을 투수판에서 들어올렸다 다시 투수판에 복귀시키고 흔드는 동작이 있을 경우, 부정 행위로 간주한다.

4.3.3 정규 투구

패스트 피치(Fast Pitch)

정규 투구는 아래와 같다.

a) 투수는 투구 동작에 들어가면 타자에게 공을 즉시 던져야 한다.

b) 투수는 윈드밀 투구 시 단 한 번의 회전만 할 수 있다. 투수는 윈드밀 모션 또는 슬링샷 모션을 시작하기 전에 투구하는 팔을 측면이나 뒤쪽으로 떨어뜨릴 수 있다. 투구하는 팔은 윈드밀 투구는 엉덩이를 2회, 슬링샷 투구는 1회 지나게 할 수 있다.

c) 투구 시 반드시 언더핸드 동작이어야 한다. 엉덩이 아래에 손을 두고 손목은 팔꿈치보다 몸 밖으로 나와서는 안되며, 연속된 동작으로 역동적이 없어야 한다.

d) 볼이 손을 떠나고 손과 손목의 팔로우 스루는 몸의 일직선을 지나 전방을 향해야 한다.

e) 투구 시, 투수는 공을 손에서 릴리즈함과 동시에 (자유발을) 한 걸음 내딛을 수 있다. 스텝은 타자를 향해야 하며 투수판으로부터 61cm(24인치) 이내여야 한다. 투수가 어느 한쪽 발로 투수의 플레이트를 가로질러 미끄러지거나, 플레이트와 접촉이 유지되고 플레이트에서 뒤쪽으로 이동하지 않는다면 이는 스텝이 아니다.

f) 중심발은 자유로운 발을 지면에 내딛기 전 투수판과 접촉을 유지하거나, 투수판에서 도움닫아 밀거나, 공중에 떠야 한다. 투수는 투수판에서 점프하여 착지하고 연속 동작으로 공을 타자에게 투구할 수 있다. 중심발은 투수의 연속 동작으로 끝까지 이어질 수 있다.

g) 투구하는 팔의 모든 동작은 투수가 투수판에서 발을 내딛거나 밀거나 도약함에 있어 연속되어야 한다.

h) 드래그, 도약 또는 흡을 위한 투수의 푸시 오프는 투수판에서 시작되어야 한다. 투수는 투수판이 아닌 다른 장소에서 크로우 흡 또는 푸시 오프를 해서는 안된다.

i) 만약 와인드업이 계속되지 않을 경우, 볼을 릴리즈하는 투수의 팔은 끝까지 이어져야 한다.

j) 투수는 타자에게 공을 전달해야만 한다. 타자의 타격을 방해할 목적으로 공을 고의로 떨어뜨리거나 굴리거나, 바운드하지 않아야 한다.

k) 투수는 공을 전달받고 또는 심판위원의 "플레이" 선언 후 20초 내에 다음 투구를 진행해야 한다.

수정 피치(Modified pitch)

정규 투구는 아래와 같다.

a) 투수는 투구 동작에 들어가면 타자에게 공을 즉시 던져야 한다.

b) 투수는 투구 동작의 정지나 역동적이 없이 윈드밀 또는 슬링샷 형태의 투구 또는 투구 시 완전한 변형된 투구를 하지 않을 경우 백스윙 시 등 뒤에서 공을 받을 수 있다.

c) 공은 다운 모션과 투구가 완료될 때까지 투수의 손목 안쪽에 위치해야 한다.

d) 투구는 엉덩이 아래에 손을 두고 손바닥이 아래쪽을 향한 언더핸드 모션이어야 한다.

e) 투구하는 팔의 앞쪽 회전에서

i) 팔꿈치는 릴리즈 포인트에서 잠겨 있어야 한다.(벌어지지 않아야 한다.)

ii) 볼이 릴리즈될 때 어깨와 엉덩이는 홈플레이트와 수평이 되어야 한다.

f) 볼의 릴리즈는 투구하는 팔의 앞쪽 회전 후 엉덩이를 지나야 한다. 릴리즈는 엉덩이 근처에서 팔이 갑자기 멈추지 않고 끝까지 부드럽게 이어져야 한다.

g) 자유로운 발이 투수판을 떠나기 전에 투수판이 아닌 다른 곳으로부터 중심발이 푸시 오프할 경우는 크로우 흡에 해당하며, 위반이다.

h) 투구 동작에서 투수는 볼을 릴리즈함과 동시에 반드시 한 걸음을 내딛어야 한다. 스텝은 타자를 향해야 하며, 투수판으로부터 61cm(24인치) 이내여야 한다. 내딛는 발(자유로운 발)은 홈플레이트를 향해야 하며, 중심발과 홈플레이트 사이의 가상의 직선 또는 전방 지면에 닿아서는 안된다. 투수판과 접촉을 유지할 경우, 투수가 어느 한쪽 발로 투수의 플레이트를 가로질러 미끄러지면 스텝이 아니다. 투수판으로부터 중심발을 들어올렸다 다시 투수판으로 내려놓고 흔드는 동작을 하면, 이는 규칙 4.32(b) 위반이다.

i) 만약 와인드업이 계속되지 않을 경우, 볼을 릴리즈하는 투수의 팔은 끝까지 이어져야 한다.

j) 투수는 타자에게 공을 전달해야만 한다. 타자의 타격을 방해할 목적으로 공을 고의로 떨어뜨리거나 굴리거나, 바운드하지 않아야 한다.

k) 투수는 공을 전달받고 또는 심판위원의 “플레이” 선언 후 20초 내에 다음 투구를 진행해야 한다.

4.3.4 수비 포지션

a) 야수는 어떤 식으로든 스포츠맨답지 않은 의도를 가지고 행동하거나 타자의 주의를 흐트러뜨리는 포지션을 취해서는 안 된다.

b) 3루 주자가 스쿼드 플레이 또는 스틸로 득점하려고 할 때, 공을 소유하지 않고 홈플레이트 위 또는 앞에 위치하거나 타자 또는 배트를 터치할 수 없다.

4.3.5 이물질

a) 수비팀 멤버는 경기 중 볼에 이물질을 묻힐 수 없다. 투구하는 손의 손가락을 닦는 투수는 공을 잡기 전에 반드시 건조시켜야 한다.

b) 심판위원의 감독과 통제 하에 손을 말리기 위해 로진(송진가루)을 사용할 수 있으며, 로진을 사용하지 않을 때는 피칭 서클 내 투수판 후방에 놓아야 한다. 약천후나 우천시, 심판위원의 허가 하에, 로진(송진가루) 봉투를 투수 뒷주머니에 넣을 수 있다.

c) 수지가 내장되어 제조가 승인된 천만 손을 건조시키는데 사용할 수 있으며, 반드시 뒷 주머니 또는 벨트에 보관되어야 한다.

d) 어떠한 야수도 수지를 볼 또는 글러브에 묻히고 공을 해당 수지에 닿게 할 수 없다.

e) 투수는 손가락에 테이프를 감을 수 없으며, 투구하는 팔의 손목 또는 팔뚝에 손목 밴드, 팔찌 또는 유사한 아이템을 착용할 수 없다. 투수가 만약 부상으로 투구하는 팔에 밴드 또는 테이핑을 할 경우, 양 팔은 언더셔츠로 가려져야 한다.

4.3.6 포수

a) 포수는 투구가 도달할 때까지 캐처스 박스에 머물러야 한다.

b) 포수는 다음의 경우를 제외하고 파울볼을 포함하여 각 투구 후 투수에게 신속하게 공을 돌려줘야 한다.

i) 삼진 후

ii) 타자가 타자 주자가 되었을 때

iii) 주자가 있을 때

iv) 파울볼이 파울라인을 벗어나기 전 포수가 아웃 카운트를 잡기 위해 공을 집어 베이스에 던질 때

v) 제3스트라이크가 포구되지 않고 스윙이 이루어졌을 때, 포수가 타자주자를 잡기 위해 공을 1루로 던질 때

4.3.7 베이스 송구

투구 전 동작을 취한 후, 발이 투수판에 닿은 채 볼 인 플레이 상황에서 투수가 공을 베이스로 던지거나 던지는 시늉을 해서는 안된다. 만약 라이브 볼 어필 플레이 도중 발생했다면, 어필은 취소된다. 투수는 손을 떼기 전에 투수판에서 뒤로 물러섬으로써 투구 포지션에서 정지하거나 이탈할 수 있다. 앞 또는 옆으로 내딛는 것은 부정 투구다.

<적용>

4.3.3 k)항	투수가 20초 내에 투구하지 못했을 경우
적용	타자에게 볼이 주어진다.
4.3.4 a)항	야수가 스포츠맨답지 않은 의도를 가지고 행동하거나 타자의 주의를 흐트러뜨리는 포지션을 취함. 공은 투구되지 않음
적용	해당 선수 퇴장 조치
4.3.4 b)항	스퀴즈 플레이 때, 야수가 공을 소유하지 않고 홈플레이트 앞에 위치하거나 타자 또는 배트를 터치했을 때
적용	볼 데드. 타자는 주루방해(Obstruction)로 1루로 진루하고, 모든 주자는 부정 투구로 한 베이스 씩 진루한다.
4.3.5항	수비팀 멤버가 공에 이물질을 묻히거나 4.3.5항 위반을 계속할 때
적용	투수 퇴장 조치
4.3.6 b)항	주자가 없는 상황에서 포수가 투수에게 직접 공을 돌려주지 않았을 때
적용	타자에게 볼이 주어진다.
4.3.1 ~ 4.3.7항	4.3.1 ~ 4.3.7항 위반 - 부적절한 투구폼(4.3.3 k)항, 4.3.5항, 4.3.6 b)항에 대해 위에 명시된 적용을 제외한 결과로 부정투구가 선언되었을 때
적용	지연 일시 정지 구(delayed dead ball)* 상황으로 다음의 조항과 조치가 적용된다. *지연 일시 정지 구(delayed dead ball) : 플레이가 완료되기까지 볼 인 플레이 상태로 놔두었다가 그 플레이가 일단락된 후 심판원이 적절한 조치를 취하는 것. 부정 투구나 방해 행위의 규칙 위반에도 불구하고 플레이가 계속되었을 때 즉시 데드볼을 선언하지 않고 플레이가 완료된 후에 볼데드로 선언하는 것을 말한다.
<p>a) 부정 투구가 타격되지 않으면, 타자에게 볼이 주어지고(볼넷일 경우, 1루 출루) 각 주자는 한 베이스씩 진루한다. 주자가 부정 투구, 패스트볼 또는 와일드 피치 때 정당하게 진루하였다면, 추가로 획득한 베이스를 유지할 수 있다. 주자가 한 베이스를 진루한 후 아웃되었다면, 주자는 아웃이다.</p> <p>b) 만약, 타자가 부정 투구를 타격했다면, 공격팀은 부정 투구에 따른 결과 또는 플레이의 결과에 대한 선택권이 있다. 타자가 부정 투구를 타격하여 1루에 출루하고 다른 주자들이 적어도 한 개 이상의 베이스에 진루했다면, 부정 투구는 무효가 되고, 플레이의 결과로서 모든 행위는 인정되며, 선택권은 소멸된다.</p> <p>c) 제3스트라이크 상황에서 부정 투구에 스윙을 했으나 타격은 하지 못하고 공을 떨어뜨렸다. 포수가 1루에 공을 던져 타자를 아웃시키고 다른 주자들은 적어도 한 개 이상의 베이스에 진루했다면, 공격팀은 부정 투구에 따른 결과 또는 플레이의 결과에 대한 선택권이 있다. 이 경우, 제3스트라이크가 포구되지 못한 결과 타자 주자가 1루에 출루하고 다른 주자들이 적어도 한 개 이상의 베이스에 진루했다면, 부정 투구는 무효가 되고, 플레이의 결과로서 모든 행위는 인정되며, 선택권은 소멸된다.</p>	

- d) 만약 공격팀 매니저가 플레이의 결과를 수용하지 않을 경우, 볼은 데드가 되며, 심판위원은 볼을 선언하고(볼넷일 경우, 1루 출루) 모든 주자는 한 개 베이스씩 진루한다.
- e) 부정 투구에 타자가 맞았다면, 볼은 데드가 되고 타자는 1루에 출루하며, 모든 주자는 한 개 베이스씩 진루한다. 선택권은 없다.

4.4 워밍업 투구

a) 양 팀의 첫 번째 이닝의 시작 또는 구원 투수가 등판했을 때 투수는 포수 또는 다른 야수에게 1분간 5개 이내의 워밍업 투구를 할 수 있다. 각 이닝(1회 이후)이 시작될 때 투수는 1분간 3개의 워밍업 투구를 할 수 있다. 1분이 되었거나 도달하려 할 때 심판위원은 투수의 워밍업 투구를 1개로 제한한다.

i) 포수가 출루중, 타석 또는 대기 타석에 있고 다른 야수가 워밍업 포수로 활용되지 않을 때를 제외하고 투수는 새롭게 등판한 투수가 아니라면 워밍업 투구가 1개로 제한된다.

ii) 교체, 작전회의, 부상 또는 심판위원이 언급한 다른 사유로 경기의 시작 또는 재개를 지연시킬 경우에는 적용되지 않는다.

b) 워밍업 투구 중에는 경기가 일시 중지 된다.

c) 같은 이닝에 투수로 재출장한 선수는 워밍업 투구가 주어지지 않는다.

<적용>

4.4항	과도한 워밍업 투구
적용	초과 투구마다 타자에게 볼이 주어진다.

4.5 노 피치(무효 투구)

“노 피치(무효 투구)”의 경우, 볼 데드가 선언되고 아래 상황에서 심판위원에 의해 투구와 관련한 모든 행위가 무효가 된다.

a) 경기가 일시 정지된 동안 투수가 투구했을 때

b) 투수가 퀵 리턴 피치를 시도했을 때

i) 타자가 타석에서 타격 자세를 취하기 전

ii) 타자가 이전 투구로 인해 균형을 잃었을 때

c) 투수의 손으로부터 공이 떠나기 전 주자가 베이스를 떠나 아웃이 선언되었을 때

d) 파울이 선언된 후 주자가 베이스를 리터치하기 전 투수가 투구를 시작했을 때

e) 매니저, 코치 또는 선수가 볼 인 플레이 때 투수의 부정 투구를 유도할 분명한 목적을 가지고 단어 또는 구문 또는 기타 행위로 타임을 요청했을 때.

이 경우, 공격팀에게 경고가 주어지며, 경고를 받은 팀의 구성원이 같은 위반을 반복했을 경우 해당 인원은 퇴장 조치한다.

4.6 낙구(Dropped ball)

투구 도중 투수의 손에서 공이 미끄러지거나 떨어질 경우,

a) 주심은 타자에게 볼을 선언한다.

b) 볼 인 플레이이다.

c) 주자는 아웃될 위험에도 불구하고 진루를 시도할 수 있다.

4.7 투수 재 등판

선수가 라인업에서 빠지지 않았거나 심판위원이 부정 투수로 선언하지 않는 한 투수가 투수로 재 등판하는 횟수에는 제한이 없다.

4.8 부정 투수

팀의 수비작전 회의 횟수를 초과하여 또는 반복적인 부정 투구로 경고를 받아 심판에 의해 부정 투수로 선언되어 투수 포지션을 잃은 선수를 말한다. 해당 선수는 남은 경기 동안 투수로 재 등판할 수 없지만, 다른 수비 포지션으로 출장할 수 있고, 공격을 계속할 수 있다.

<적용>

4.8항	부정 투수 - 부정 투수로 선언되었던 선수가 다시 투수로 재 등판하여 정규 또는 부정 투구를 완료했을 때
적용	a) 부정 투수는 퇴장 조치한다. b) 만약 부정 투수가 다음 투구 중에 발견되었을 경우, 공격팀의 매니저는 아래 선택권이 있다. i) 플레이 수용 ii) 플레이 무효, 타자는 타석에 복귀하고, 부정 투수가 발견된 이전의 볼, 스트라이크 카운트를 이어 받는다. iii) 각 주자는 투구 당시 점유하고 있던 베이스로 귀루한다.

5. 타격과 주루

5.1 정의

5.1.1 베이스 온 볼(볼넷)

주심이 부정 투구를 포함하여 네 개의 투구를 볼로 판단 할 때, 타자는 1루로 진루하며, 볼 인 플레이 상태이다.

5.1.2 주루

각 베이스 간 직선으로 수비수가 주자에게 태그(또는 시도)할 때 주자의 포지션을 의미한다.

5.1.3 타구

배트에 맞거나 타격되어 페어 또는 파울지역에 떨어진 공. 공을 칠 의도와는 무관하다.

5.1.4 타자

소속 팀의 득점을 목표로 타석에 들어선 공격팀 선수. 해당 선수는 심판위원이 아웃을 선언하거나 타자주자가 될 때까지 타자가 된다.

5.1.5 타자 주자

타격을 완료하였지만 아웃이 선고되지 않거나 1루에 도달한 선수.

5.1.6 타순

팀 구성원이 타격에 들어서는 공식 라인-업 상 순서로 공격 선수 리스트

5.1.7 정지된 공(Blocked ball)

정지된 공은 아래 상황의 타격 또는 투구된 공이다.

- 펜스 또는 심판위원의 의류, 장비에 끼인 공
- 경기과 무관한 인원에게 닿거나 멈추거나 핸들링되어진 공

- c) 공식 장비의 일부분 또는 경기 구역 내에 해당하지 않는 물체에 닿은 공
- d) 경기 구역이 아닌 곳에 위치한 수비수에게 닿은 공
라인은 경기 구역의 일부로 간주한다.
- e) 송구한 공이 우연히 베이스 코치(코치 박스 안팎과 관계없이)에게 닿았을 경우는 정지된 공이 아니며 볼 인 플레이가 유지된다.

5.1.8 번트

스윙에 의한 타구가 아닌 경기장 내에 천천히 구르도록 배트를 의도적으로 맞춘 타구

5.1.9 포구

야수가 타격 또는 투구된 공을 손 또는 글러브로 잡는 것

a) 정규 포구가 성립되기 위해서는 공이 안전하게 포구되어 공이 손을 떠나는 것(릴리즈)이 자발적이고 의도적이라는 것을 증명할 수 있을 만큼 충분히 포구가 유지되어야 한다. 선수가 글러브에서 공을 꺼내다가 또는 송고하는 동작에서 공을 떨어뜨릴 경우는 정규 포구로 인정한다.

b) 공이 단지 야수의 팔에 머물거나 야수의 몸, 장비 또는 의류의 일부분으로 볼이 떨어지는 것을 막기 위한 행위가 진행될 경우, 공이 야수의 손 또는 글러브로 완전히 잡힐 때까지 포구는 완료된 것이 아니다.

c) 정규 포구를 위해서 볼 데드 경계선에 닿거나 라이브 볼 구역을 떠나 공중에 있는 경우 야수의 발은 반드시 경기 구역 내에 있어야 한다. 만약 선수가 볼 데드 구역에서 경기장으로 돌아갈 때 공을 컨트롤할 수 있다면 정규 포구이다. 볼 데드 구역에서 라이브 볼 구역으로 돌아온 선수는 정규 포구를 위해서 볼에 닿기 전에 양 발이 경기 구역 내에 위치해야만 한다.

d) 만약 야수가 (볼 컨트롤 중) 다른 선수, 심판위원 또는 펜스와 충돌하거나 충돌의 결과 또는 땅에 떨어짐으로써 공을 놓쳤을 경우는 포구가 아니다.

e) 타구가 떠있는 동안 야수가 아닌 다른 어떤 것에 닿으면, 바닥과 닿은 것과 동일하게 적용한다.

5.1.10 공격 작전회의

공격팀의 매니저 또는 팀 대표가 소속 팀 멤버와의 회의를 위해 경기의 일시 정지 또는 지연을 요청하는 것. 타자, 주자, 대기타자, 코치가 포함된다.

5.1.11 볼 데드

인 플레이 상황이 아닌 공이며, 이후 플레이가 이루어질 수 없다.

5.1.12 딜레이드(지연) 볼 데드

플레이가 완료될 때까지 볼 인 플레이 상태가 유지되는 경기 상황. 모든 플레이가 완료된 후 필요에 따라 심판위원이 볼 데드를 선언하고 적절한 규칙을 적용하는 것을 말한다.

5.1.13 장비 또는 유니폼 분리

야수가 의도적으로 본인의 모자, 헬멧, 마스크, 프로텍터, 주머니, 글러브 또는 유니폼의 특정 부분을 기존의 적절한 위치로부터 분리해 정당하게 타격 또는 투구된 공에 닿거나 포구를 시도하는 행위

5.1.14 베이스 이탈

원래 위치에서 벗어난 베이스

5.1.15 더블 플레이

두 명의 공격선수를 연속된 행위로 정당하게 아웃시키는 수비 플레이.

5.1.16 페어 볼

아래의 정규 타구(라이브 볼)를 의미한다.

- a) 본루와 1루 또는 본루와 3루 사이의 페어 지역에 정지하거나 닿은 타구
- b) 바운드하여 1루 또는 3루의 페어 지역 또는 상공으로 지나간 타구. 볼이 베이스를 지난 후

어디에 닿았는지는 고려하지 않는다.

- c) 1루, 2루, 3루에 닿은 타구
- d) 페어 지역에서 심판위원 또는 선수 또는 의류에 닿은 타구
- e) 최초로 떨어진 지점이 1루와 3루 뒤의 페어 지역인 타구
- f) 떠 있는 상태로 외야 펜스를 넘어 경기장 밖으로 페어지역의 상공을 통과한 타구
- g) 파울 폴을 맞춘 타구

h) 페어 플라이는 공과 파울라인(파울 폴 포함)의 상대적 위치로 판정되어야 하며, 공에 닿을 때 야수의 위치가 페어지역이나 파울지역에 있었는지 여부로 판정하여서는 안된다. 파울 지역 내 자연 상태에서 어떠한 이물질에 닿지 않고 페어 볼로 판정되는 모든 다른 상황이 부합되는 한, 공이 최초 페어 또는 파울 지역에 닿았는가는 문제가 되지 않는다. 공이 파울 또는 페어 지역으로 굴러가는 것과 관계 없이 공이 방해를 받는 시점의 위치가 공의 페어 또는 파울 여부를 결정한다.

5.1.17 페이크 태그(위장 태그)

공을 소유하고 있지 않은 야수가 주자의 진루 또는 귀루를 방해하는 일종의 주루방해 행위.

주자가 멈추거나 슬라이딩을 하지 않았더라도 위장 태그를 시도해 속도가 줄어들었다면 주루방해가 성립된다.

5.1.18 플라이 볼

공중에 뜬 타구

5.1.19 포스 아웃

타자가 주자가 되거나 타자주자 또는 후속 주자가 아웃되기 전에 베이스 점유권을 잃는 것을 의미한다. 어필 플레이에서 포스 아웃은 어필이 이루어졌을 당시 포스 상황에 따라 결정되며, 위반 시기와는 관계가 없다. 어필 이전에 후속 주자의 아웃으로 포스 상황이 해제되었을 경우, 더 이상 포스 아웃이 아니다. 만약 포스 상태에 있는 주자가 다음 베이스를 터치한 후 어떤 이유로 이전에 점유했던 베이스로 귀루할 경우, 포스 상태는 다시 성립된다.

5.1.20 파울 볼

아래 정규 타구는 파울 볼이다.

- a) 본루와 1루 또는 본루와 3루 사이의 파울 지역에 멈춘 타구
- b) 바운드하여 1루 또는 3루 파울 지역 또는 상공으로 지나간 타구
- c) 1루 또는 3루를 넘어 파울지역에 최초로 떨어진 타구
- d) 파울 지역과 그 상공에서 심판위원이나 선수의 신체, 장비 또는 의류, 그 밖에 지면 이외의 물체에 닿은 타구
- e) 타자가 타석에 위치한 동안 타자 또는 타자가 들고 있는 배트에 두 번 닿은 타구
- f) 타자의 머리 높이 아래에서 배트로부터 포수의 몸 또는 장비에 직접 닿고 다른 야수에게 잡힌 타구
- g) 투수판을 맞고 1루 또는 3루에 도달하기 전 파울 지역으로 굴러간 타구
- h) 파울 볼 판정과 관련하여, 공과 파울라인(파울 폴 포함)의 상대적 위치로 판정되어야 하며, 공에 닿을 때 야수의 위치가 페어지역이나 파울지역에 있었느냐로 판정하여서는 안된다.

공이 파울 또는 페어 지역으로 굴러가는 것과 관계 없이 공이 방해를 받는 시점의 위치가 공의 페어 또는 파울 여부를 결정한다.

5.1.21 파울 팁

a) 아래 타구는 파울 팁에 해당된다.

- i) 배트에서 포수의 손 또는 글러브로 바로 들어간 타구
- ii) 타자의 머리 높이 이하로
- iii) 포수에게 정규 포구된 타구

b) 포구된 파울팁은 스트라이크이며 볼 인 플레이이다.

공이 포수의 손 또는 글러브에 최초로 닿지 않고 리바운드되었다면 포구가 아니다.

5.1.22 몸에 맞는 공

타자가 타석에 위치하여 투구된 공을 스윙하지 않거나 해당 공이 스트라이크가 아닐 때 공이 손 또는 의류를 포함해 타자의 어느 부분에 닿는 것. 타자가 공에 맞기 전 공이 지면에 닿은 것은 문제가 되지 않는다.

5.1.23 부정 타구(Illegally batted ball)

부정 타구는 공의 페어 또는 파울과 관계 없이 타자가 아래와 같이 타격한 경우에 해당된다.

- a) 타자의 한 쪽 발이 타석에서 벗어나 타격
- b) 타자의 발이 홈플레이트에 닿아 있는 동안 타격
- c) 부정 배트, 비승인 또는 변형 배트로 타격
- d) 타자가 타석에 있는 동안 한 발이 완전히 타석에서 벗어났다가 다시 들어와 타격

5.1.24 부정 포구(Illegally caught ball)

야수가 모자, 마스크, 글러브 또는 유니폼의 특정 부분을 원래의 위치에서 떼어내어 타구, 송구 또는 투구되었던 공을 받을 때

5.1.25 인 플레이(떠 있는 상태)

타구, 송구 또는 투구가 지면 또는 야수 이외의 어떤 물체에 닿기 전에 공중에 떠 있는 상태를 말한다.

5.1.26 인필드 플라이

무사 또는 1사에 주자 1루 또는 만루일 때 타자가 친 것이 플라이 볼(직선타구 또는 번트한 것이 떠올라 플라이 볼이 된 것은 제외)이 되어 내야수가 평범한 수비로 포구할 수 있는 것을 말한다. 이런 상황에서 투수, 포수는 물론 내야에 자리잡은 외야수는 이 규칙의 취지에 따라 모두 내야수로 간주한다.

5.1.27 인 제퍼디(In Jeopardy)

볼 인 플레이 때 공격팀 선수가 아웃될 위험이 있는 상태를 말한다.

5.1.28 고의 사구 또는 출루

수비팀이 공(볼 넷)을 던지지 않고 타자의 1루 진루를 요청하는 것을 말한다. 볼 데드이다.

5.1.29 플라이 볼의 고의 낙구(Intentionally dropped fly ball)

무사 또는 1사에 주자 1루일 때 내야수가 평범한 수비로 포구할 수 있는 라인 드라이브 또는 번트를 포함한 페어 플라이 볼을 내야수가 손 또는 글러브로 컨트롤하다 의도적으로 떨어뜨렸을 때를 말한다. 포구되었던 공 또는 플라이 볼이 바운드되었을 경우 고의 낙구로 간주하지 않는다. 인필드 플라이가 선언되면, 고의 낙구보다 우선한다.

5.1.30 수비 방해(Interference)

- a) 공격팀 선수 또는 팀 구성원이 플레이를 시도하는 수비수를 방해하거나 혼란을 주는 행위
- b) 심판위원이 베이스를 벗어난 주자를 아웃시키기 위한 포수의 시도를 방해하는 행위
- c) 아래 상황에서 페어 타구가 심판위원 또는 주자에게 닿을 때
 - i) 타구가 투수를 포함한 야수에게 닿기 전
 - ii) 타구가 내야수(투수 제외)에게 닿지 않고 통과하기 전
 - iii) 타구가 야수(투수 제외)를 통과하기 전 심판위원이 다른 야수가 아웃시킬 기회가 있다고 판단했을 때
- d) 관중이 경기장에 들어가거나 손을 뻗어 플레이 중인 야수를 방해하거나 플레이를 시도하는 야수의 공과 접촉하는 행위

5.1.31 라인 드라이브

날카롭게 타격되어 경기장으로 직접 날아가는 공

5.1.32 방해(Obstruction)

- a) 수비수 또는 팀 구성원이 타자의 타격을 방해하는 행위
- b) 아래 상황에서 야수가 타자주자 또는 주자의 정규 진루를 방해하는 행위
 - 1) 공을 소유하고 있지 않을 때
 - 2) 타구에 대한 수비 동작에 있지 않을 때
 - 3) 공 없이 위장 태그를 했을 때
 - 4) 공을 소유한 상태에서 주자를 베이스에서 밀쳐낼 때
 - 5) 공을 소유한 상태에서 타자주자 또는 주자에 대한 수비 행위를 하지 않을 때

5.1.33 대기 타자

타순 상 타격하는 타자의 다음 타순에 기록된 공격팀의 선수

5.1.34 옵션 플레이(선택권)

부정 행위 또는 플레이의 결과로 공격팀의 감독/코치에게 선택권이 주어지는 플레이를 말한다.

- i) 포수의 방해
- ii) 부정 글러브 사용
- iii) 부정 교체
- iv) 부정 투구
- v) 부정 투수가 재 출장 후 투구

5.1.35 오버 슬라이딩

타자주자 또는 주자가 슬라이딩으로 점유를 시도하는 베이스를 지나쳐 베이스와 떨어졌을 때 주자가 아웃될 위험 상태(In Jeopardy)에 놓이는 것을 말한다. 타자주자는 인 제퍼디 상태에 놓이지 않고 1루를 오버 슬라이딩할 수 있으나 즉시 1루로 복귀해야 한다.

5.1.36 오버 스로우

공이 야수에서 다른 야수로 송구될 때 공이 경기장 경계선을 넘거나 정지된 공 상태가 될 때를 의미한다.

5.1.37 픽-오프 플레이(Pick-off play)

투구한 공의 결과로 베이스를 벗어난 주자를 아웃시키려는 수비팀의 시도

5.1.38 플레이(Play)

투구 후 인플레이 상황인 경우

- a) 타자가 타석에 들어서서 투수를 상대하며, 스윙을 하거나 공을 치고 1루로 달려갈 때
- b) 공이 투수의 손을 떠난 후, 주자가 도루를 시도하거나 타구에 진루하려고 시도할 때
- c) 수비팀이 타자 주자나 주자를 아웃시키려고 할 때
- d) 투구는 플레이가 아니다

5.1.39 주자

타격을 완료한 후 아웃되지 않고 1루에 도달한 공격팀의 선수

5.1.40 슬랩 히트(Slap hit)

풀스윙이 아닌 짧고 내리 찍듯이 조절하여 치는 타격 방법으로 번트와 구분된다. 가장 많이 사용하는 슬랩 히트는 아래와 같다.

- a) 타자가 번트 자세를 취하지만 빠르고 간결한 스윙으로 공을 지면으로 보내거나 내야로 밀어 쳐내는 형태
- b) 빠르고 간결한 스윙으로 공을 지면으로 보내거나 내야로 밀어 쳐내기 전에 투수 방향으로 러닝 스텝(타석 내에서)을 취하는 형태

5.1.39 스퀴즈 플레이

주자가 3루에 있을 때, 타자가 공을 맞춰 득점을 시도하는 공격팀의 플레이

5.1.40 도루

타자에게 투구가 이루어지는 동안 또는 완료된 후 주자가 다음 베이스 또는 본루에 진루를 시도하는 것

5.1.41 스트라이크 존

타자가 자연스러운 타격 자세를 취했을 때, 타자의 흉골 아래 부분과 무릎 아래쪽 사이의 홈플레이트 상공을 말한다.(MP-타자가 자연스러운 타격 자세를 취했을 때, 타자의 거드랑이와 무릎 위 사이의 홈플레이트 상공을 말한다.) 여기에서 자연스러운 타격 자세란 타자가 투수의 투구에 대하여 스윙 여부를 결정할 때 취하는 자세를 의미한다.

5.1.42 태그

정규의 태그는 아래와 같은 야수의 행위를 의미한다.

a) 야수의 손 또는 글러브에 공을 완벽하게 소유하고 베이스에 닿아 있지 않은 타자주자 또는 주자를 터치하는 것. 선수가 고의적으로 야수의 손 또는 글러브에서 공을 떨어뜨리게 하지 않는 한, 타자주자 또는 주자를 태그한 후 야수가 공을 저글링하거나 놓친 것은 완벽하게 포구된 것으로 간주하지 않는다. 주자는 공이 있는 손이나 글러브로 태그되어야만 한다.

b) 손 또는 글러브에 완벽하게 공을 소유하고 베이스를 터치하는 것. 정규 태그가 성립되기 위해서는 신체의 어느 부위로도 베이스를 터치할 수 있다.(예. 야수는 발, 손, 베이스에 얹는 행위 등으로 베이스를 터치할 수 있다.) 이는 포스 아웃 또는 어필 상황에 적용될 수 있다.

5.1.43 태그 업

플라이 볼이 야수에 처음 닿을 때 진루를 목적으로 주자가 점유하고 있는 베이스로 귀루하거나 머물러있는 행위이다.

5.1.44 제3스트라이크 규정

포수가 공이 지면에 닿기 전 제3스트라이크를 포구하지 못했을 때

- a) 무사 또는 1사, 1루에 주자가 없을 때, 또는
- b) 2사

5.1.45 송구

한 야수가 다른 야수에게 공을 던지는 행위

5.1.46 트랩트 볼(Trapped ball)

- a) 포구되기 전 지면 또는 펜스에 닿은 정상적으로 타격된 플라이 볼 또는 라인 드라이브
- b) 글러브 또는 손과 함께 펜스에 닿은 정상적으로 타격된 플라이 볼
- c) 포스 아웃을 시키기 위해 송구된 공의 상단을 글러브가 덮듯이 포구된 공
- d) 포수가 포구하기 전 지면에 닿은 스트라이크

5.1.47 트리플 플레이

3명의 공격 선수를 아웃시키는 연속된 수비 플레이

5.1.48 타격 순서

선수가 처음 타석에 들어섰을 때 시작되며 타자가 타자주자가 될 때까지 계속된다.

5.1.49 와일드 피치

지나치게 높거나, 낮거나, 플레이트를 횡으로 벗어나 포수가 평범하게 포구하거나 통제할 수 없는 투구

5.1.50 약송구

한 야수가 다른 야수에게 송구한 공이 포구 또는 통제할 수 없고 인 플레이 상황일 때

5.2 공격 작전 회의

- a) 수비 및 공격팀이 경기 준비를 마쳤거나 심판위원이 경기를 시작하였다면, 투수가 베이스에

워밍업 자켓을 입고 있거나 수비팀의 작전회의가 진행되는 도중 또는 경기가 일시 정지된 경우 이루어지는 미팅은 공격 작전 회의로 간주하지 않는다.

b) 이닝 당 한 번의 작전 회의가 허용된다.

<적용>

5.2 b)항	두 번째 작전 회의
적용	두 번째 작전 회의를 주장하는 코치 또는 매니저 퇴장 조치

5.3 대기 타자

a) 이닝 시작 시, 선두 타자는 타석에 들어서기 전까지 대기타자석에 머물러야 한다.

b) 이닝이 시작되면, 라인업 타순 상 타석에 들어서는 다음 공격 선수이다.

c) 대기타자는 아래와 같다.

i) 대기타자석 내에 위치하여 타자의 후방, 타자의 오픈 방향을 피해 위치해야 한다.

ii) 헬멧을 반드시 착용해야 한다.

iii) 2자루 이하의 공식 소프트볼 배트, 승인된 워밍업 배트 또는 2자루를 초과하지 않는 범위 내에서 두 배트의 조합으로 몸을 풀 수 있다. 몸을 푸는 대기타자가 사용하는 배트는 세계야구소프트볼연맹(WBSC) 소프트볼 분과 또는 국제소프트볼연맹(ISF)에서 승인한 배트(별첨) 이외에는 사용할 수 없다.

iv) 아래의 경우, 대기타자석을 벗어날 수 있다.

1. 타자가 되었을 때
2. 3루 주자가 홈으로 쇄도할 때
3. 플라이 볼 또는 송구에 대하여 있을 수 있는 방해를 피해야 할 때

d) 수비수의 플레이를 방해하지 않아야 한다.

<적용>

5.3 d)항	수비수의 플레이를 방해했을 경우
적용	아래와 같이 방해가 일어났다면, 볼 데드가 된다. 1. 수비수가 주자를 아웃시키려는 시도 중 a. 방해가 이루어졌을 때 홈플레이트에서 가장 가까운 주자는 아웃이다. b. 타자주자가 주자가 되어 진루할 의무가 없다면, 다른 주자들은 방해가 이루어진 시점에 마지막으로 점유한 베이스로 돌아가야 한다. 2. 수비수가 플라이 볼을 포구하려고 시도하거나 야수가 포구를 시도하는 플라이 볼 상황 a. 타자주자에게 아웃이 선언된다. b. 주자는 포구 시점에 점유하던 베이스로 돌아간다.
5.3 c) ii항	헬멧 미착용
적용	경고 후 해당 선수 퇴장 조치
5.3 c) iii항	승인받지 않은 워밍업 장비 사용
적용	승인받지 않은 워밍업 장비는 경기에서 사용할 수 없다.(제거) 이에 따르지 않고 사용을 계속할 경우 동 장비를 사용한 선수는 퇴장 조치한다.

5.4 타격

5.4.1 타순

a) 선수가 교체되어 해당 선수의 타순을 대신하지 않는 한, 경기가 진행되는 동안 타순은 반드시 준수되어야 한다.

b) 각 이닝의 첫 타자는 전 이닝에서 타순을 완료한 마지막 타자의 후속 타자여야 한다.

c) 타자가 본인이 타순에 타격을 완료하기 전 제3아웃이 이루어진 경우, 해당 타자는 다음 이닝의 첫 타자가 되어야 한다. 볼-스트라이크 카운트는 취소된다.

d) 라인업 상의 순서대로 타격하지 못했을 때, 선수는 그대로 타순을 진행한다.

<적용>

5.4.1항	타격 순서 착오
적용	<p>이는 수비팀의 감독, 코치 또는 선수에 의해서만 이루어지는 어필 플레이이다. 모든 수비수가 벤치 또는 덕아웃으로 향하는 길에 페어 지역을 떠나면 수비팀은 타격 순서 착오에 대한 어필 권리를 상실하게 된다.</p> <p>a) 부정위타자가 타석에 있는 동안 착오가 발견되었을 경우,</p> <ul style="list-style-type: none"> i. 정위타자는 정당하게 타석을 넘겨받아 부정위타자의 볼-스트라이크 카운트를 넘겨받을 수 있다. ii. 부정위타자의 타순이 정당화되면, 득점 또는 진루는 인정된다. <p>b) 부정위타자가 타순을 완료하고 정규 또는 부정 투구가 다음 타자에게 이루어지기 전 착오가 발견될 경우,</p> <ul style="list-style-type: none"> i. 정위타자 아웃 ii. 부정위타자가 타자주자가 된 결과로 이루어진 진루 또는 득점은 무효가 된다. 동 위반이 발견되기 전에 이루어진 아웃은 유지된다. iii. 다음 타자는 타격에 실패하여 아웃이 선언된 선수의 다음 선수이다. 다음 선수가 아웃이 선언된 부정위타자일 경우, 라인업 상 다음 선수로 이어진다. iv. 만약 부정위타자였던 선수가 아웃되면, 해당 선수의 타순은 타순에 있는 모든 다른 타자의 타격이 완료되기 전에는 같은 이닝에 이루어질 수 없다. 만약 해당 타자의 타순이 동 상황이 이루어지기 전에 돌아오면, 다음 타자로 이어진다. v. 만약 이러한 상황에서 타자에게 선언된 아웃이 제3아웃이었다면, 다음 이닝의 정위타자는 타석에 들어선 후 정상적인 플레이에서 아웃되었을 선수가 된다. vi. 위반이 발견되기 전 타자주자 또는 주자가 제3아웃이 되면, 올바른 타격 순서를 회복하기 위해서 어필이 가능하다. <p>c) 정규 또는 부정 투구가 다음 타자에게 이루어진 후 착오가 발견될 경우,</p> <ul style="list-style-type: none"> i. 부정위타자의 타순이 정당화된다. ii. 모든 득점과 진루가 인정된다. iii. 부정위타자의 다음에 이름을 올린 선수가 후속 타자가 된다. iv. 어느 누구도 타격 실패로 아웃 선언되지 않는다. v. 타격이 이루어지지 않고 아웃이 선언되지 않은 선수는 정상적인 타순

으로 다시 돌아오기 전까지 타격 순서를 잃는다.

d) 정당한 타순에 의해 확보된 베이스는 인정된다. 그들은 페널티 없이 타석에 들어서지 못할 뿐이다. 이는 상기 b) (ii)항에 명시된 바와 같이 심판위원에 의해 베이스에서 떨어진 타자주자에게는 적용하지 않는다.

5.4.2 타격 요구조건

a) 타자는 반드시 승인된 헬멧을 착용해야 한다.

b) 타자는 심판위원이 "플레이 볼"을 선언한 후 10초 이내에 타석에 들어서야만 한다.

c) 감독, 코치 또는 선수는 타석을 표시하는 라인을 지워서는 안된다.

d) 타자는 투수가 투구하기 전에 양 발을 온전히 타석 안에 두어야 한다. 타자의 발이 라인에 닿을 수는 있지만, 발의 어느 부분이라도 투구 전 라인 밖으로 나올 수 없다.

e) 타자는 최초 타석에 들어선 후, 투구 사이 적어도 한 발은 온전히 타석에 두어야만 한다. 아래의 경우는 예외이다.

i. 공이 타격되어 페어 또는 파울이 된 경우

ii. 슬랩 또는 체크 스윙을 포함한 스윙 또는 스윙 시도, 그리고 그 순간 타자가 타석을 벗어난 경우

iii. 투구로 인해 타석에서 벗어난 경우

iv. 와일드 피치 또는 패스트 볼의 경우

v. 플레이 시도가 있는 경우

vi. "타임"이 선언되었을 경우

vii. 투수가 피칭 서클을 벗어나거나 포수가 포수석을 벗어났을 경우

viii. 쓰리 볼 상황에서 심판위원이 "스트라이크" 판정을 하고 타자가 해당 투구가 붙이었다고 판단하였을 때

5.4.3 볼/스트라이크

타자에 의해 타격되지 않은 정규로 투구된 각 공에 대해 주심은 볼 또는 스트라이크 판정을 한다.

a) 볼이 선언되고, 공이 어떤 이유론든 볼 데드가 되지 않을 경우, 볼 인 플레이이다.

i. 타자가 스트라이크 존을 벗어나 투구된 볼에 대해 스윙을 하지 않거나 포수에 도달하기 전 홈플레이트 또는 지면에 닿을 경우

ii. 포수가 투수에게 직접 공을 돌려주지 않았을 경우

iii. 투수가 20초 안에 투구하지 않았을 경우

b) 볼이 선언되고 볼 데드가 된다.

i. 타자가 타격하지 않은 부정 투구

ii. 공이 타격된 후 감독이 플레이의 결과를 수용하지 않을 경우

iii. 워밍업 투구 수를 초과한 경우

iv. 수비팀 선수가 타석을 표시하는 라인을 지우는 경우, 다음 공격팀 타자나 현재 타석에 있는 공격팀 타자에게 볼 하나가 선언된다. 공격팀 선수가 타석을 표시하는 라인을 지우는 경우, 다음 공격팀 타자나 현재 타석에 있는 타자에게 스트라이크 하나가 선언된다. 두 경우 모두 투수는 투구를 할 필요 없다.

c) 스트라이크가 선언되고 볼 인 플레이 상황에서 주자는 아웃될 위험에도 불구하고 진루할 수 있다.

i. 지면에 닿기 전, 타자가 스윙하지 않은 투구가 스트라이크 존에 들어왔을 경우(FP만 해당-

공의 상단이 가슴 이하로 들어오거나 볼의 하단이 무릎 밑 경계 이상으로 들어올 경우)

ii. 정규 투구된 공을 타자가 치고 놓친 경우

iii. 파울 팁

d) 스트라이크가 선언되고 볼 데드가 되며, 주자는 아웃될 위험 없이 원래 베이스로 돌아가야 한다.(중간의 베이스를 반드시 밟을 필요는 없다.)

i. 스트라이크 존으로 투구된 볼에 타자가 맞았을 경우

ii. 투구된 공이 헛스윙한 타자의 신체 일부에 닿아 놓친 경우

iii. 투 스트라이크 이전의 파울 볼

iv. 타석에서 위치하여 투 스트라이크 이전에 타격된 공이 타자의 몸 또는 의류에 닿은 경우

v. 심판위원이 플레이 볼을 선언한 후 10초 이내에 타석에 들어서지 못했을 경우. 투구는 완료되지 않아도 된다.

vi. 공격팀의 멤버가 의도적으로 타석 라인을 지울 경우

1. 타자가 라인을 지우면, 심판위원은 스트라이크를 선언한다. 투구는 완료되지 않아도 된다.

2. 코치 또는 경기에 출전하지 않은 팀 멤버가 라인을 지울 경우, 라인업의 다음 타자(또는 교체 선수)에게 스트라이크가 선언된다.

3. 1차 위반 후 지속해서 의도적으로 라인을 지우는 경우, 해당 인원을 퇴장 조치한다.

vii. 타자가 타석 밖에 양발을 두고 경기를 지연시키는 경우도 예외가 되지 않는다. 투구는 완료되지 않아도 된다.

5.4.4 타자의 아웃

a) 볼 인 플레이 상황에서 주자는 아웃될 위험에도 불구하고 진루를 시도할 수 있다.

i. 포수가 제3스트라이크가 선언된 공을 포구하거나 해당 공에 헛스윙 또는 파울팁이 된 경우

ii. 무사 또는 1사 1루 상황에서 제3스트라이크가 선언되었을 경우

b) 볼 데드가 선언되고 주자는 투구 시 점유했던 베이스로 돌아가야만 하지만 중간의 베이스에 닿을 필요는 없다.

i. 타자가 제3스트라이크 스윙한 후 해당 볼이 타자의 몸에 닿거나 헛스윙되었을 경우와 투구된 공이 스트라이크 존 안에서 타자에 맞았을 경우

ii. 심판위원의 헬멧 착용 지시를 위반했을 경우

iii. 변형 또는 부정 배트를 들고 타석에 들어섰거나 발견되었을 경우. 해당 배트는 경기에서 제거되어야 한다. 변형된 배트를 사용한 타자는 퇴장 조치된다.

iv. 발이 타석 라인 밖으로 완전히 나가 지면에 닿거나, 공을 타격할 때 발의 일부가 홈플레이트에 닿을 경우(떼어, 파울 여부와 무관)

v. 러닝 스타트를 위해 타석을 떠났다가 다시 들어와 볼을 맞추었을 때. 투구된 공에 닿지 않았다면, 제재는 없다.

vi. 투구가 이루어지기 전, 투수-포수 간 사인을 주고 받고 있는 동안 타자가 포수 앞을 지나 반대쪽 타석으로 갈 경우

vii. 타자가 친 페어볼이 페어지역에서 배트에 재차 닿았을 경우

(예외) 1. 타자가 타석에 있고, 손에 배트를 들고 있을 때, 파울볼이 된다.

2. 타자가 페어지역에 내려놓은 배트에 공이 굴러 닿았다. 심판위원이 공의 진로를 방해할 의도가 없었다고 판단할 경우, 공의 정지된 지점과 최초로 선수에 닿은 지점이 어디인지에 따라 페어 또는 파울로 결정된다.

c) 볼 데드가 선언되고 주자는 심판위원의 판정에 따라 방해가 이루어진 시점에 점유하고 있던 베이스로 돌아가야 한다.

- i. 타자가 타석에서 벗어나 포수의 포구 또는 송구를 방해했을 경우
- ii. 타석에 있는 동안 포수를 의도적으로 방해했을 경우

iii. 홈플레이트에서의 플레이를 방해했을 경우. 심판 판정에 있어서 타자의 행동이 고의적인 방해에 해당한다면, 득점하려는 주자도 아웃된다.

- iv. 타석에 들어가거나 나올 때 의도적으로 송구를 방해했을 경우

5.5 타자주자

5.5.1 타자는 타자주자가 된다.

a) 타자가 정당하게 페어볼을 친 경우. 페어볼 또는 파울 플라이 포구 시 볼 인 플레이이다. 땅볼 파울 타구 시 볼 데드가 된다.

b) 제3스트라이크 규칙으로 볼 인 플레이이다.

c) 진루하여 1루에 닿아야 한다.

i. 주심이 볼넷을 선언하였을 때 볼 인 플레이이다.

ii. 수비팀이 타자에 대하여 고의 4구를 선택할 경우, 투수, 포수 또는 감독이 주심에게 알려야 하며, 볼 데드가 된다.

1) 심판위원에게 고의 4구 의사를 전달하면 투구로 간주된다. 의사는 볼 카운트에 관계 없이 타자가 타순을 시작하거나 완료하기 전 어느 때라도 전달될 수 있다.

2) 만약 두 타자를 고의 4구로 내보낼 경우, 두 번째 고의 4구는 첫 번째 타자주자가 1루에 도달할 때까지 집행될 수 없다. 심판위원이 실수로 동시에 두 번의 고의 4구를 허용하고 첫 번째 타자가 1루에 닿지 않은 경우, 첫 번째 타자의 1루 베이스 공과에 대한 어필은 할 수 없다.

3) 볼 데드가 되며, 포스 상태가 아니면 주자는 진루할 수 없다.

d) 포수 또는 다른 수비수가 타자의 스윙 또는 투구된 공을 타격하는 것을 방해하거나 막을 때

e) 페어 볼이 심판위원 또는 주자의 몸, 장비 또는 의류 등에 맞았을 때

f) 몸에 맞는 볼 상황에서 타자의 양 손은 배트의 일부로 고려하지 않는다. 볼 데드가 되고 타자는 아웃될 위험 없이 1루로 진루한다. 공을 피하려는 시도가 없었다면, 볼 데드가 되고 심판위원은 볼을 선언, 1루 출루를 허용하지 않는다.

g) 타격된 페어 플라이 볼이 아래의 상황과 같을 경우 홈런이 선언된다.

i. 페어 지역의 펜스를 넘어갈 경우

ii. 야수의 글러브 또는 몸을 맞고 페어 지역 펜스를 넘어갔거나 펜스 상단에 맞고 페어 지역 펜스를 넘어갔을 경우

iii. 파울 폴에 맞았을 경우

iv. 볼 데드 지역에 위치한 야수를 맞고 공이 페어 지역 펜스를 넘어 갔다고 심판위원이 판정했을 때

아래의 경우는 홈런이 아니다.

1. 타격된 페어 볼이 규칙 2, 부록 1a와 1f에 명시된 거리보다 짧게 바운드되어 나갔을 경우 (심판위원의 참조할 수 있도록 표지되어야 한다.)

2. 타격된 페어 플라이 볼이 야수의 글러브 또는 몸에 맞고 파울 지역 펜스를 넘어갔을 경우

3. 타격된 페어 볼이 처음 펜스에 닿고 튕겨져 나와 야수를 맞고 펜스를 넘어갔을 경우

4. 타격된 페어 볼이 볼 데드 지역에 위치한 야수에 닿고 공이 페어 지역 펜스를 넘어가지 않았다고 심판위원이 판정했을 경우

h) 팀 구성원 이외의 사람이 경기장에 들어와 아래를 방해하였을 경우

i. 타격된 페어 땅볼

ii. 수비 또는 송구를 포구하려는 야수

- iii. 송구하려는 야수
- iv. 야수가 송구한 공

<적용>

5.5 1d항	수비 선수가 타자의 스윙 또는 타격을 방해 했을 경우
적용	<ol style="list-style-type: none"> 1) 심판위원은 지연된 볼 데드 신호를 주고 플레이가 종료될 때까지 볼 인 플레이를 유지시킨다. 2) 수비팀 감독은 방해 또는 플레이 결과 수용 중 선택권을 가진다. 3) 타자가 공을 타격하고 안전하게 1루에 도달하고 다른 주자들이 적어도 한 베이스 이상씩 진루하였다면 방해는 취소된다. 주자가 베이스를 지나쳐 공과하였다 하더라도 해당 베이스에 도달한 것으로 간주한다. 타구에 의한 결과로의 모든 행위는 유지된다. 선택권은 없다. 4) 만약 감독이 플레이의 결과를 수용하지 않을 경우, "포수 방해"는 타자는 1루에 출루하고 포스 상황에서 다른 모든 주자의 진루를 명한다.
5.5 1e	페어 볼이 사람, 장비, 심판위원 또는 주자의 오류에 닿았을 경우
적용	<ol style="list-style-type: none"> 1) 야수(투수 포함)에 닿을 경우, 볼 인 플레이이다. 2) 투수를 제외하고 야수를 지나 다른 야수가 아웃시킬 기회가 없었다면, 볼 인 플레이이다. 3) 투수를 제외하고 야수를 지나기 전, 위와 같이 닿지 않으면, 볼은 데드이다.

5.5.2 타자 주자는 아웃이다.

- a) 볼 인 플레이에서 주자는 아래 상황에서 아웃될 위험에도 불구하고 진루를 시도할 수 있다.
 - i. 포수가 제3스트라이크를 포구하지 못하고 타자주자가 1루에 도달하기 전에 베이스에서 떨어져 있을 때 공에 의해 정규 태그되었거나 송구에 의해 아웃되었을 경우
 - ii. 야수가 공이 땅 또는 다른 물체, 야수 이외의 사람에 닿기 전에 플라이 볼을 정규 포구하였을 경우
 - iii. 페어 볼을 친 후 주자가 베이스에 떨어진 동안 태그되었거나 타자주자가 1루에 도달하기 전에 송구에 의해 아웃되었을 경우
 - iv. 1루 진루에 실패하고 팀 구역으로 들어갔을 경우
 - 1. 타구가 페어 볼이 된 후
 - 2. 볼 넷이 선언된 후
 - 3. 1루에 정규 진루를 해야만 하는 경우
 - v. 인필드 플라이가 선언되었을 경우
 - vi. 타구가 페어 볼이 된 후, 베이스에 닿기 위한 첫 시도에서 더블베이스의 페어 부분에만 닿은 후 베이스 플레이가 이루어졌을 경우. 이는 베이스의 공과에 대한 어필 플레이이다. 오버 러닝이 이루어진 후 타자 주자가 1루의 페어 부분으로 돌아오기 전에 어필이 이루어지지 않으면, 수비팀은 타자 주자를 아웃시킬 권리를 잃게 된다.
 - vii. 주자가 야수의 공을 가진 손에 의한 태그를 피할 목적으로 주루에서 1미터(3피트) 이상 벗어난 경우
 - viii. 플라이 볼 상황에서 다른 주자 이외의 인원이 주자를 신체적으로 도울 경우, 플라이 볼이

포구되면 타자주자는 아웃이다.

b) 볼은 데드가 된다. 주자는 투구 시 정규로 달은 최종 베이스로 돌아가야 한다. 귀루 시 중간
의 베이스는 밟지 않아도 된다.

- i. 타자주자가 심판위원의 지시에 따라 승인된 헬멧을 착용하지 않았을 경우
- ii. 심판위원이 타자주자가 3피트 라인을 벗어나 방해가 이루어졌다고 판단했을 경우

1. 야수가 1루에서 포구할 때

2. 송구된 공에 대한 방해, 1루에서 이루어지는 야수의 플레이를 방해했을 때. 타자주자가 송
구된 공에 맞았을 경우 방해가 성립되지 않는다.

iii. 타자주자가 타구된 공을 처리하는 야수를 방해했을 경우. 타자주자는 타구된 공을 처리하
는 야수를 피하기 위해 3피트 라인을 벗어나 주루할 수 있다.

iv. 타자주자가 송구를 시도하는 야수를 방해했을 경우

v. 타자주자가 송구된 공을 의도적으로 방해했을 경우

vi. 타자주자가 1루에 도달하기 전에 페어 타구(타석 밖에서)를 방해했을 경우

vii. 타자주자가 포구되지 못한 제3스트라이크를 방해했을 경우

viii. 타자주자가 공을 타격한 후 야수의 아웃 기회를 방해하기 위해 배트를 던질 경우

ix. 대기타자가 플라이 볼 포구를 시도하는 수비수를 방해하거나 야수가 포구를 시도하는 플
라이 볼을 방해할 경우

x. 타자, 타자주자, 주자 또는 대기타자가 아닌 공격팀 구성원이 파울 지역에서 타구된 파울볼
또는 플라이 볼을 포구하기 위한 야수를 방해했을 경우. 심판위원이 명백히 더블 플레이를 방해하
였다고 판단할 경우, 방해가 이루어 졌을 당시 홈플레이트에서 가장 가까운 주자에게 아웃이 선언
된다.

xi. 홈플레이트에서 이루어지는 플레이에서 명백히 아웃을 저지할 목적으로 고의적으로 방해
한 경우. 심판위원이 홈플레이트에서 이루어지는 플레이에 대한 고의적인 방해라고 판정할 경우,
주자는 아웃이다.

xii. 야수의 태그를 피하거나 지연시키기 위하여 홈플레이트 방향으로 물러섰을 경우

xiii. 타자주자가 포스 상황에서 더블 베이스의 페어 부분에만 닿고 송구를 잡으려는 (베이스의
페어부분만 사용한) 야수와 충돌했을 경우

xiv. 무사 또는 1사, 주자 1루 상황에서 야수가 일반적인 플레이로 충분히 처리할 수 있는 페
어 플라이 볼(라인드라이브 또는 번트 포함)을 손 또는 글러브로 컨트롤하다 고의로 떨어뜨렸을
경우.

xv. 만약 주자가 파울 지역에서 번트 플라이 타구를 포구하기 위한 야수를 방해하거나 야수가
포구를 시도하는 파울 플라이 볼을 방해하였을 경우, 투 스트라이크 이후의 번트 파울. 타자주자
는 볼을 타격하고 투 스트라이크 이전에 파울 볼에 대한 추가 스트라이크가 선언되었을 경우 타
석으로 돌아간다. 번트 타격된 공이 포구되었을 경우는 볼 인 플레이이다.

c) 주자는 심판위원의 판정 하에 방해가 일어난 시점에 점유하고 있는 마지막 베이스로 돌아가
야 하며, 볼 데드가 된다.

i. 아직 아웃되지 않은 선행주자가 아래의 야수를 의도적으로 방해하지 않을 경우

1. 송구된 공의 포구를 시도하는 야수

2. 플레이의 종료를 시도하기 위해 공을 송구하는 야수

ii. 팀 구성원 이외의 사람이 경기장에 들어가 방해하는 경우

1. 플라이 볼을 포구하려는 야수를 방해하는 경우

2. 심판위원의 판정 하에 수비수가 포구할 수 있는 플라이 볼을 방해하는 경우

<적용>

5.5.2 a) v항	인필드 플레이가 선언되었을 경우
적용	<p>볼 인 플레이이며, 주자는 플레이 볼 상황과 동일하게 공이 포구될 위험에도 불구하고 진루를 시도하거나 볼이 포구된 후 리터치/진루를 시도할 수 있다. 인필드 플레이 선언 후 파울 볼이 될 경우, 파울 볼과 동일하게 취급된다.</p> <p>인필드 플레이가 선언된 후 공이 수비수에 닿지 않고 지면에 직접 닿은 후 1루 또는 3루 베이스를 지나기 전에 파울 지역으로 바운드 되었을 경우는 파울 볼이다.</p> <p>인필드 플레이가 선언되고 베이스라인 밖에서 지면에 닿고 1루 또는 3루를 지나기 전 페어 지역으로 바운드될 경우, 볼 인 플레이이다.</p>
5.5.2 b) ii~xi항	타자주자가 방해했을 경우
적용	<p>예외 : 방해 이전에 이루어진 주자의 플레이</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 주자는 아웃, 플레이 결과는 유지된다. 2) 타자주자의 제3아웃에 의한 방해가 아닐 경우, 주자는 세이프, 플레이의 결과는 유지된다. 다른 주자는 투구 시 정당하게 점유한 베이스로 돌아가야 한다.
5.5.2 c) ii항	선행 주자가 방해했을 경우
적용	볼 데드가 되고 주자는 아웃이다.

5.6 더블 베이스

더블 베이스가 사용될 경우 아래와 같이 적용한다.

a) 타자주자는 아래와 같다.

i) 페어 측 베이스를 맞춘 타구는 페어 볼이고 파울 측 베이스만을 맞춘 타구는 파울이다.

ii) 수비수는 항상 페어 측 베이스만을 사용해야 한다. 1루 파울 지역에서 이루어진 볼 인 플레이는 제외한다. 타자주자와 수비수는 더블 베이스의 어느 한 쪽을 사용할 수 있다. 수비수가 더블 베이스의 파울 측 베이스를 사용하면, 타자주자는 페어 지역으로 달릴 수 있으며, 1루의 파울 방향으로부터 송구된 공에 맞을 경우 방해가 성립되지 않는다. 고의적인 방해가 성립되었다면, 타자주자는 아웃이다. 3피트 라인은 파울 지역에서 송구가 이루어지면 파울 라인을 기준으로 양쪽으로 확장된다.[3피트(1m)-파울라인-3피트(1m)]

iii) 타격된 볼 또는 제3스트라이크가 포구되지 않아 타자가 출루를 시도하는 플레이에서 타자 주자가 페어 측 베이스만을 밟고, 타자주자가 1루의 페어 측 베이스로 돌아오기 전에 수비수가 어필하였다면, 타자주자는 아웃이다. 이는 베이스의 공과에 따른 어필과 동일하게 적용된다.

iv) 오버 런의 경우, 타자주자는 반드시 페어 측 베이스로 돌아와야 한다.

v) 더블 베이스에서 어떠한 플레이도 이루어지지 않고 공이 외야로 날아간 경우, 타자주자는 베이스의 어느 곳을 밟아도 무관하다.

b) 주자에게 다음과 같이 적용한다.

i) 오버 런의 경우, 주자는 반드시 페어 측 베이스로 돌아와야 한다.

ii) 플라이 볼에서 태그 업 플레이는 페어 측 베이스에서 이루어져야 한다.

iii) 픽 오프 플레이에서 주자는 반드시 페어 측 베이스로 돌아와야 한다.

iv) 일단, 주자가 페어 측 베이스로 돌아온 후 파울 측 베이스만을 밟고 서 있다면, 아래의 경우, 베이스를 점유한 것으로 보지 않고 해당 주자에게는 아웃이 선언된다.

1. 주자가 공에 의해 태그되었을 경우
2. 투수가 피칭 서클 내에서 공을 소유하고 있을 때 주자가 파울 측 베이스에 서 있을 경우

5.7 부정 글러브의 사용

야수가 부정 글러브를 사용하여 타자주자 또는 주자에 대한 수비를 실시했을 경우, 위반한 팀의 감독은 다음 선택권을 갖는다.

- a) 플레이의 결과를 수용한다.
- b) 타자주자의 경우, 투구 이전의 볼-스트라이크 카운트에서 타격을 재개한다. 다른 주자들은 투구 시점에 정당하게 점유한 마지막 베이스로 돌아간다.
- c) 주자의 경우, 플레이는 무효가 되며, 플레이 이전에 정당하게 점유한 마지막 베이스로 돌아간다. 플레이가 타자의 타순이 완료된 결과일 경우, 해당 선수는 타순이 완료되기 이전의 볼-스트라이크 카운트에서 타격을 재개하고 주자들은 투구 시 점유했던 베이스로 돌아간다. 투수의 투구는 플레이로 간주되지 않는다.

5.8 헬멧 미착용

a) 홈런을 제외하고 볼 인 플레이 때 타자, 타자주자 또는 주자가 고의로 헬멧을 적절히 착용하지 않거나 벗을 경우, 해당 타자, 타자주자 또는 주자에게 아웃이 선언된다. 타자주자 또는 주자의 고의적인 헬멧 미착용에 대하여 선언된 아웃은 포스 플레이 상황을 취소되지 않는다. 하지만, 헬멧이 타자, 타자주자 또는 주자의 원래 위치에서 우연히 벗겨졌다면, 별도의 제재는 없다.

- b) 아래의 경우, 볼 데드이며, 주자는 원래 점유하던 베이스로 돌아가야 한다.
 - i. 송구되거나 타격된 공 또는 플레이를 시도하는 야수가 고의로 벗은 헬멧에 닿을 경우
 - ii. 타격 또는 송구된 볼이 벗어놓은 헬멧에 우연히 닿고 이것이 플레이에 방해가 될 경우, 또는 수비수가 (타자주자 또는 주자의 헬멧이 우연히 벗겨져) 그라운드에 놓인 헬멧과 닿아 이것이 플레이를 방해하였을 경우는 아웃이다. 득점이 되었을 경우 득점은 취소된다.

5.9 정당한 순서에 따른 베이스 터치

a) 타자주자와 모든 주자는 반드시 정해진 순서에 따라 베이스를 터치해야 한다.(예. 1루-2루-3루-홈)

- (예외) i. 주자가 베이스 터치를 방해받았을 경우
- ii. 연장 규정(Tie-Breaker Rule)에 의거, 2루에 주자가 위치할 경우
- b) 볼 인 플레이 때 주자는 아웃될 위험에도 불구하고 베이스로 돌아와야 한다.
 - i. 플라이 볼이 처음 포구되기 전 떠났던 베이스로 귀루
 - ii. 공과된 베이스, 반드시 역순으로 베이스를 터치해야 한다.
 - c) 주자는 볼 데드 상황에서 베이스를 공과하지 않았다면, 중간의 베이스를 터치할 필요가 없다. 이 경우 해당 주자는 공과된 베이스 터치 실패에 따른 정규 어필 상황에 놓이게 된다.
 - d) 주자 또는 타자주자가 아웃되기 전에 베이스를 터치하여 점유권을 획득한 경우, 다음 베이스를 적법하게 터치할 때까지 또는 포스 상황에서 후속 주자에게 해당 베이스를 비워주기 전까지 베이스를 점유할 자격을 부여받는다. 볼 인 플레이이며, 주자는 아웃될 위험에도 불구하고 진루할 수 있다.
 - e) 원래의 위치에서 베이스가 분리되었을 때, 일련의 플레이에서 해당 주자와 후속 주자는 위

치에서 벗어난 베이스에 닿아야 하는 것은 아니다. 볼 인 플레이 이며, 주자는 아웃될 위험에도 불구하고 진루 또는 귀루를 할 수 있다.

f) 두 명의 주자가 동시에 같은 베이스를 점유할 수 없다. 포스 상황이 아니라면, 베이스를 정당하게 먼저 점유한 주자가 점유권을 갖는다. 다른 주자는 태그 시 아웃된다.

g) 선행 주자가 베이스를 공과하거나 플라이 볼이 포구되었을 때 정당하게 베이스를 떠나지 않아 아웃되었다면, 이는 정당한 순서로 베이스에 닿은 후속 주자에 영향을 미치지 않는다. 베이스의 공과 또는 플라이 볼 상황에서의 정당한 태그 업 플레이가 이루어지지 않아 제3아웃이 선언되었다면 후속 주자의 득점을 인정되지 않는다.

h) 어떠한 주자도 후속 주자가 득점을 하였거나 해당 주자가 경기장을 떠난 후에 공과한 베이스에 닿거나 정당하지 않게 떠난 베이스로 귀루할 수 없다.

i) 플라이 볼 포구 시 일찍 벗어난 베이스는 진루하기 전에 반드시 리터치되어야 한다.

j) 진루권을 부여받은 베이스는 반드시 순서에 따라 터치되어야 한다.

<적용>

5.9 f), g-i항	베이스 터치
적용	베이스의 공과 또는 플라이 볼 포구 시 공이 최초 수비수에 닿기 전에 주자가 베이스를 떠날 경우, 주자는 아웃이다.

5.10 주자

5.10.1 주자는 볼 인 플레이에서 아웃될 위험에도 불구하고 진루할 수 있다.

a) 공이 투수의 손을 떠났을 때

b) 송구 또는 페어 타구가 방해받지 않았을 때

c) 송구된 볼이 심판위원 또는 주자에 닿았을 때

d) 정규 포구된 플라이 볼이 처음 수비수에게 닿았을 때

e) 페어 타구가 아래와 같을 때

i. 투수를 제외한 야수를 통과한 후 심판위원이나 주자에 닿은 경우

이 때, 다른 어느 야수도 아웃시킬 기회가 없어야 한다.

ii. 투수를 포함한 야수에 닿은 경우

iii. 공이 사진기자, 그라운드 관리자, 경찰 등에 닿을 경우, 볼 인 플레이이다.

f) 라이브 볼이 수비수의 유니폼 또는 장비에 끼었을 때

g) 다음 베이스로 진루를 시도하기 전에 닿아야 하는 베이스를 공과한 경우

h) 1루를 오버 런한 후 다음 베이스로 진루를 시도하는 경우

i) 베이스 공과 후 다음 베이스로 진루를 시도하는 경우

j) 부정 투구가 타격되지 않고 와일드 피치 또는 패스트 볼 상황에서 적법하게 주어진 한 개의 베이스 이상의 진루를 시도할 때

k) 아래 사유로 주어진 베이스 이상의 진루를 시도할 때

i. 야수가 장비를 떼어내어 송구된 볼에 의도적으로 닿게 할 때

ii. 야수가 장비를 떼어내어 페어 타구에 의도적으로 닿게 할 때

l) 방해를 받았을 때 안전 진루권 이상의 진루를 시도할 때

m) 타자에게 볼넷이 주어졌을 때 진루해야 할 베이스 이상의 진루를 시도할 때

<적용>

5.10.1 h & i항	베이스 공과 또는 다음 베이스 진루
적용	수비의 정규 어필이 있을 경우 주자는 아웃이다.

5.10.2 방해에 따른 주자의 안전 진루권

런 다운을 포함하여 방해가 일어났을 경우

a) 플레이가 종료될 때까지 볼 인 플레이어이며, 지연된 볼 데드가 선언된다.

b) 방해를 받은 주자와 방해에 영향을 받은 다른 주자는 한 개 베이스 또는 심판위원이 방해가 이루어지지 않았을 때 점유할 수 있다고 판단한 베이스에 대한 안전 진루권을 부여받는다. 심판위원의 판단 하에 위장 태그를 한 수비수는 퇴장 조치될 수 있다.

c) 방해를 받은 주자가 방해가 없었을 때 도달할 수 있었던 베이스에 닿기 전에 아웃되었다면 볼 데드가 선언된다. 방해를 받은 주자와 방해에 영향을 받은 다른 주자는 한 개 베이스 또는 심판위원이 방해가 이루어지지 않았을 때 점유할 수 있다고 판단한 베이스에 대한 안전 진루권을 부여받는다.

d) 방해를 받은 주자는 방해 받은 두 베이스 사이에 있을 때 아웃되지 않을 수 있다.

i) (예외) 방해를 받은 주자가 (주루)방해가 선언된 후 자신이 (수비)방해 행위를 하거나 해당 주자에 대하여 아래 상황에 대하여 정당하게 어필되었을 경우

1. 베이스의 공과, 주자가 해당 베이스에서 방해를 받지 않거나 방해가 베이스 터치를 막지 않았을 경우

2. 플라이 볼이 수비수에 의해 처음 닿기 전 베이스를 떠났을 경우

3. 주자가 방해를 받지 않았다면 도달할 수 있었던 베이스를 지난 후 어필이 되었다면, 방해를 받은 주자는 아웃될 수 있으며, 볼 인 플레이어이다.

ii) 방해를 받은 주자가 심판위원의 판단에 의해 부여받을 수 있었던 베이스에 대하여 안전 진루권을 확보하고 다른 주자의 연속된 플레이가 있었다면, 방해받은 주자는 그가 방해받은 베이스 사이에서 더 이상 보호받지 못하고 아웃될 수 있다. 볼 인 플레이어이다. 방해를 받은 주자는 정규 순서에 의해 베이스를 터치해야 하며, 주자가 해당 베이스를 터치할 때 방해를 받지 않는 이상 수비팀의 정규 어필에 의해 아웃될 수 있다.

5.10.3 주자는 아웃이다.

a) 아래 상황에서 주자는 아웃이고 볼 인 플레이어이다.

i) 정규 베이스 런닝 또는 귀루 할 때, 태그를 피하기 위해 주루로부터 3피트(1m) 이상 벗어난 경우

ii) 볼 인 플레이 때 베이스에서 떨어져 태그되었을 경우

iii) 포스 플레이 상황에서 주자가 진루해야 할 의무가 있는 베이스에 닿기 전 공을 소유한 야수가 베이스를 밟거나 공으로 터치하거나 주자를 태그한 경우. 만약 포스 상태에 있는 선수가 다음 베이스를 터치한 후 마지막으로 점유했던 베이스를 향해 귀루한다면, 포스 플레이는 다시 설정된다.

iv) 이전에 점유한 베이스로 귀루하는데 실패하거나 공과하여 정규 어필이 이루어진 경우

v) 볼 인 플레이 상황에서 다른 주자를 제외한 사람이 신체적으로 주자를 도울 경우.

(예외) 흥런, 파울볼이 포구되지 못했을 경우 또는 안전진루권이 부여된 후 볼 데드가 되면 볼 데드 상태가 유지된다.

vi) 선행 주자가 아웃이 선언되기 전에 추월할 경우. 볼 인 플레이어이다.

(예외) 주자는 공이 파울볼이 되거나 파울 플라이 볼이 포구되지 않거나 볼 데드 상황의 플레이에서 선행주자를 추월할 경우 아웃되지 않는다. 볼 데드가 유지된다.

vii) 공이 야수에게 닿기 전 진루를 위해 점유하고 있는 베이스를 떠났을 경우

viii) 순차적 또는 역순으로 진루 또는 귀루할 때 방해가 없는 상황에서 중간의 베이스(들)를 공과했을 경우

ix) 타자주자가 1루에 닿아 주자가 된 후 해당 베이스를 지나 2루 진루를 시도하다 베이스에서 떨어진 상태에서 태그되었을 경우

x) 주자가 홈플레이트로 달리거나 슬라이딩할 때 홈플레이트에 닿지 못하고 다시 돌아갈 시도를 하지 않았다. 이 때 야수가 홈플레이트를 밟은 채 공을 컨트롤한 후 심판위원에게 어필했을 경우

xi) 볼 인 플레이 상황에서 주자가 베이스의 점유를 포기하고 팀 구역으로 들어가거나 경기장을 벗어났을 경우

xii) 플라이 볼 상황에서 주자가 진루 스타트를 위해 베이스 후방에 위치하여 베이스에 닿지 않았을 경우

xiii) 주자들이 베이스 점유(포지션)를 변경했을 경우(주자 간 이동)

b) 아래 상황에서 주자는 아웃이고 볼 데드이다.

i) 심판위원의 지시에도 불구하고 승인된 헬멧을 착용하지 않을 경우

ii) 정규 투구된 공이 투수의 손을 떠나기 전에 점유하고 있는 베이스를 떠날 경우. “노 피치(No Pitch)”가 선언되었을 경우 주자들은 투구 시점에서 정당하게 점유하고 있던 마지막 베이스로 돌아가야 한다.

iii) 주자가 투구가 이루어진 후 또는 타자의 타격이 완료된 결과에 의해 정당하게 베이스를 떠났을 경우라도, 투수가 피칭 서클 내에서 볼을 소유하고 있는 동안 즉시 귀루하지 않거나 다음 베이스로 진루를 시도할 경우 아웃이 선언된다.

아래의 경우, 주자에게 아웃이 선언되지 않는다.

1. 주자 또는 다른 주자에 대한 플레이가 이루어졌을 경우(위장 투구도 플레이에 포함)

2. 피칭 서클 내에서 투수가 더 이상 공을 소유하고 있지 않을 경우

3. 투수가 타자에게 투구함으로써 공을 릴리스 했을 경우

볼넷 또는 제3스트라이크가 포구되지 않아 주자가 주루해야 하는 상황은 타격된 공과 같이 처리한다. 타자주자는 1루를 지나 계속 주루할 수 있으며, 1루에 멈추지 않는 한 2루로 주루할 수 있다. 타자주자가 1루를 돌아 멈추었을 경우 1루로 즉시 돌아가거나 2루로 계속해서 주루해야 한다.

iv) 홈플레이트로 쇄도하는 주자의 명백한 아웃을 막기 위한 시도로 타자주자가 홈플레이트에서 이루어지는 플레이 상황에서 방해를 일으켰을 경우 아웃이 선언된다. 홈으로 쇄도한 주자에게 아웃이 선언되며, 다른 주자들은 투구 시 마지막으로 점유했던 베이스로 돌아가야 한다.

c) 주자는 아웃이며, 볼 데드가 된다. 다른 주자들은 방해, 공이 멈추거나 아웃이 선언된 시점에 정당하게 마지막으로 점유하고 있던 베이스로 돌아가야 한다. 타자가 타자주자가 되어 반드시 진루를 하지 않아도 되는 아래의 경우는 예외로 한다.

i) 페어 지역에서 베이스에 떨어져 있는 동안 심판위원이 야수에 의해 아웃될 기회가 있었다고 판단한 페어 타구에 맞았을 경우

ii) 주자가 야수가 놓친 공을 발로 쳤을 경우

iii) 공이 투수를 포함한 야수 또는 다른 야수에 처음 닿은 것, 송구하는 야수를 방해하는 것, 송구에 대한 의도적인 방해와 관계없이 페어 타구에 대해 수비를 시도하는 야수를 방해했을 경우

iv) 파울 플라이 타구의 포구를 시도하는 야수 또는 야수가 포구를 시도하는 파울 플라이 볼

을 방해했을 경우, 이 방해가 더블 플레이를 막기 위한 명백한 시도일 경우 후속 주자는 아웃이다. 타자주자는 2스트라이크 이전에 파울 볼에 대한 추가 스트라이크 선언에 대하여 타석에 다시 들어선다. 방해가 제3 아웃일 경우 타자주자는 다음 이닝에 선두 타자로 타석에 들어선다. 볼-스트라이크 카운트는 새로이 시작된다.

v) 주자, 타자 또는 타자주자가 아웃이 선언되거나 주자가 득점한 후 주자, 타자 또는 타자주자가 다른 주자를 대상으로 플레이하는 수비수를 방해하면 방해 시점에서 홈플레이트와 가장 가까운 주자가 아웃된다. 주루 중인 주자가 송구를 가로막는 것은 방해로 간주한다.

vi) 한 명 또는 그 이상의 공격팀 구성원이 주자가 진루중인 베이스에 서있거나 모여 있어 야수를 혼란시키고 플레이하는데 어려움을 가중시킬 경우, 팀 구성원은 배트 보이 또는 팀 벤치에 머무르도록 승인된 기타 인원을 포함한다.

vii) 야수가 타격 또는 송구된 공에 대한 플레이를 시도하고 홈플레이트로 송구하는 동안 3루 베이스 근처의 코치가 홈 플레이트 방향으로 베이스라인 상 또는 근처를 달릴 경우, 홈플레이트에 가장 가까운 주자는 아웃이다.

viii) 타자, 타자주자, 대기타자 또는 주자가 아닌 공격 팀의 코치 또는 다른 구성원이 코치 박스에 있는 동안 송구 또는 주자 또는 타자주자를 대상으로 플레이를 시도하는 수비팀의 기회를 고의로 방해했을 경우, 방해 시 홈플레이트에서 가장 가까운 주자는 아웃이다.

ix) 수비수가 공을 가지고 주자를 기다리고 있는 상황에서 주자가 수비수에게 의도적으로 돌진해 부딪혔을 때, 그 행위가 악의적으로 판단될 경우 해당 선수는 퇴장 조치된다.

x) 진루를 시도하지 않고 야수를 혼란시키거나 경기를 방해할 목적으로 역순으로 진루하거나 베이스 라인에서 벗어났을 경우

xi) 대기타자가 주자를 아웃시키려는 수비수의 시도를 방해했을 경우, 홈플레이트에서 가장 가까운 주자가 아웃된다.

xii) 공격팀의 승인받지 않은 장비에 공이 막혀 방해가 일어나고 주자가 플레이를 진행했을 경우, 공이 방해를 받기 전에 득점을 했다면 홈플레이트에서 가장 가까운 주자가 아웃된다.

d) 주심 또는 그의 의류가 포수의 도루 저지 또는 픽 오프 플레이를 방해할 경우.

패스트 볼 또는 와일드 피치 상황에서 포수가 송구한 공이 심판위원에게 맞았을 경우 심판위원에 의한 방해로 보지 않고 볼 인 플레이가 된다.

<적용>

5.10.3 a) vi~x항	플라이 볼 상황에서 베이스를 일찍 떠나거나 베이스를 공과한 경우 2루 진루 시도 또는 홈플레이트 공과
적용	수비가 정식 어필을 하지 않을 경우 주자는 아웃되지 않는다. (예외) 플라이 볼 포구 시 일찍 베이스를 떠나거나 베이스를 공과한 주자는 볼이 데드가 되었을 때 해당 베이스로의 귀루를 시도할 수 있다.
5.10.3 a) xiii항	베이스(주자) 변경
적용	어필 플레이. 어필이 이루어지면, 베이스를 변경한 각 주자에 대하여 아웃을 선언하고 감독은 스포츠맨십에 어긋난 행위로 퇴장 조치된다. 아웃의 순서는 변경 후 주자의 위치에 따라 결정된다. 베이스를 변경한 주자 중 변경 후 홈플레이트에 가장 가까운 주자에게 먼저 아웃 선고된다. 변경 후 홈플레이트에 두 번째로 가까운 주자에게 그 다음 아웃이 선고되는 순서로 진행된다. 베이스를 변경한 모든 주자가 덕아웃에 들어가거나 이닝이 끝나기 전까지 어필은 언제든지 이루어질 수 있다. 베이스를 변경한 주자 중 한명

	이 베이스에 남아 있을 경우, 해당 주자와 베이스를 변경한 모든 주자는 아웃이며, 득점하더라도 부정 주자에 의한 득점은 모두 무효처리한다.
5.10.3 c i항 5.10.3 c ii항 5.10.3 c iii항	만약, 이 방해가 심판위원의 판단에 따라 더블 플레이를 저지하기 위한 명백한 시도일 경우, 후속 주자도 아웃된다.
5.10.3 d)항	심판위원의 방해
적용	지연된 볼 데드 사인 후 플레이가 완료될 때까지 볼 인 플레이가 유지된다. i. 플레이 완료 후 주자가 아웃되면, 아웃은 유지되고 볼 인 플레이이다. ii. 세이프이면, 모든 주자는 송구 당시에 마지막으로 점유했던 베이스로 돌아가야 한다.

5.10.4 주자는 아웃이 아니다.

- a. 주루에서 타격된 공의 처리를 시도하는 야수의 방해를 피할 목적으로 주자가 주루를 벗어나 야수의 후방 또는 앞으로 달릴 경우
- b. 베이스 선상에 위치한 야수가 공을 소유하지 않았을 때 주자가 베이스를 향해 직선으로 달리지 않을 경우
- c. 한 명 이상의 야수가 타구를 처리하려고 할 때 심판위원이 주자가 이들 중 공을 처리하지 않는 어느 한 야수와 접촉했다고 판단했을 경우
- d. 주자가 베이스에서 떨어져 있는 동안 페어 볼, 타구에 닿고 심판위원이 야수가 아웃시킬 기회가 없었다고 판단했을 경우
- e. 주자가 파울 지역 상에서 페어 볼, 타구에 닿고 심판위원이 야수가 아웃시킬 기회가 없었다고 판단했을 경우
- f. 주자가 투수를 포함한 야수에 먼저 닿은 페어 타구에 닿았을 때 공을 피할 수 없었을 경우
- g. 만약 주자가 공 또는 플레이 중인 야수를 고의적으로 방해하지 않고 주자가 베이스에 위치한 동안 페어 볼, 타구에 닿았을 경우. 주자가 볼에 맞는 순간 베이스에 가장 가까운 야수의 위치에 따라 볼은 데드 또는 인 플레이가 된다.

i. 베이스에서 가장 가까운 야수의 위치가 베이스 앞에 위치했을 경우 인 플레이가 된다.

ii. 베이스에서 가장 가까운 야수의 위치가 베이스 뒤에 위치했을 경우 볼 데드가 된다.

Alternatives

만약 주자가 공 또는 플레이 중인 야수를 고의적으로 방해하지 않고 주자가 베이스에 위치한 동안 페어 볼, 타구에 닿았을 경우. 주자가 볼에 맞는 순간 베이스에 가장 가까운 야수의 위치가 앞이면 인 플레이, 뒷면 볼 데드가 된다.

- h. 주자가 베이스에서 떨어져 있는 동안
 1. 수비수가 완전하게 포구하고 있지 않은 공과 닿았을 경우
 2. 공을 잡고 있는 손이 아닌 수비수의 다른 손 또는 글러브에 닿았을 경우
- i. 수비팀이 다음 투구(정규/부정 무관)가 이루어지기 전 또는 모든 수비수가 페어 지역을 떠나 벤치 또는 덕아웃으로 떠나기 전 어필에 대한 심판위원의 결정을 요청하지 않았을 경우
- j. 타자주자가 주자가 되어 1루를 밟고 이를 지나 다시 해당 베이스로 바로 돌아왔을 경우
- k. 주자가 베이스로 돌아갈 충분한 시간을 부여받지 못했을 경우. 투수가 투구하기 전 베이스에서 떨어져 있었다는 이유로 아웃되지 않는다. 주자는 베이스를 정당하게 떠나 진루를 할 수 있다.
- l. 주자가 정당하게 진루를 시작했을 경우. 주자는 투수판에 위치하여 공을 받거나 플레이이트에

발을 올려놓은 투수에 의해 정지되지 않는다.

m. 주자가 라이브 볼이 야수에 닿을 때까지 베이스에 머물렀다 진루를 시도할 경우

n. 주자가 베이스를 향해 슬라이딩하고 베이스가 원래 위치에서 떨어져 나갔을 경우. 베이스는 주자에 의해 점유된 것으로 간주한다. 베이스에 안전하게 도달한 주자는 이탈된 베이스에서 떨어졌다고 해도 아웃되지 않는다. 베이스가 교체되었을 경우, 주자는 아웃될 위험 없이 해당 베이스로 돌아갈 수 있다. 이탈된 베이스가 원래 위치로 돌아오기 전 해당 베이스 이상으로 진루를 시도하는 주자는 아웃될 위험(In Jeopardy)에 놓이게 된다.

o. 코치 박스에 위치한 코치가 의도치 않게 송구 또는 타구를 방해했을 경우

p. 공이 승인되지 않은 장비에 닿고 플레이가 불분명할 경우

볼은 데드이며, 주자는 볼 데드가 선언될 때 마지막으로 점유했던 베이스로 돌아와야 한다. 복귀 시 중간의 베이스는 닿지 않아도 된다.

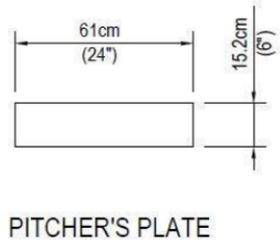
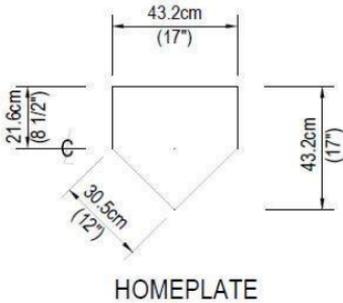
5.11 안전 진루권(방해의 경우 제외)

적용	규칙 또는 발생
a) 1개 베이스가 주어지는 경우	<p>i) 아래 상황에서 타자주자는 1루에 출루한다. 1루에 도달하는 것을 전제로 한다. 포스 상황일 경우, 모든 다른 주자는 1개 베이스씩 진루한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 주심이 볼 넷을 선언하였을 경우, 볼 인 플레이 2) 고의 사구, 볼 데드 3) 타자가 방해를 받고 공격팀이 1루 출루에 대한 선택권을 수용했을 경우, 볼 데드 4) 타구가 투수를 제외한 야수를 지나기 전 심판위원 또는 주자에게 닿았을 경우, 볼 데드 5) 몸에 맞는 볼, 볼 데드 <p>ii) 주자는 아래 상황에서 1개 베이스가 주어진다. 볼 데드(6항 제외)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 부정 투구 시 타자가 타격하지 않았을 경우, 또는 타자가 타격을 완료하고 공격팀 감독이 플레이의 결과보다 부정 투구에 대한 진루를 선택했을 경우 2) 공이 투구되어 경기장을 벗어나거나 백스톱에 끼었을 경우, 투구 시점을 기준으로 안전 진루권을 부여한다. 3) 야수가 무의식적으로 공을 경기장 밖으로 가져갔을 경우, 야수가 경기 구역을 벗어난 시점을 기준으로 안전 진루권을 부여한다. 볼 인 플레이 도중 선수를 태그할 목적으로 공을 덕아웃이나 팀 구역으로 가지고 들어간 야수는 무의식적으로 공을 가져간 것으로 간주한다. 4) 플레이 도중 선수가 공을 놓치고 해당 공이 볼 데드 지역으로 들어갔을 경우, 공이 볼 데드 지역에 들어간 시점을 기준으로 마지막 점유된 베이스로부터 안전 진루권을 부여한다. 5) 수비 장비가 공을 막았을 경우, 투구 시점을 기준으로 마지막 점유된 베이스로부터 안전 진루권을 부여한다. 6) 떨어진 장비에 투구가 닿았을 경우 포수에 의해 포구되지 못한 투구가 떨어져 있는 장비에 닿은 후 회수되어 주자(들)가 진루하지 못했을 경우, 명백한 플레이를 진행하지 못하고 안전 진루권은 부여되지 않는다. 볼 인 플레이이다. 타자는 볼 넷 또는 제3

	스트라이크 규칙에 의해서만 1루에 출루할 수 있으며, 주자는 아웃될 위험에도 불구하고 그 이상 진루할 수 있다.
b) 2개 베이스가 주어지는 경우	<p>i) 타자주자와 주자는 아래 상황에서 투구 시점을 기준으로 2개의 베이스가 주어지며 볼 데드가 된다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 페어 타구가 정규 규격보다 짧은 거리의 경기장 밖으로 나갔을 경우 2) 페어 플라이 타구가 야수의 글러브 또는 몸에 맞고 파울 지역의 펜스로 넘어갔을 때 3) 페어 플라이 타구가 펜스에 닿고 야수에 맞아 굴절되어 펜스로 넘어갔을 때 4) 페어 타구가 볼 데드 지역에 위치한 야수에 닿고 해당 공이 페어 지역 펜스를 넘어가지 않았다고 심판위원이 판단할 경우 5) 페어 타구가 바운드되거나 펜스의 하단으로 구르거나 통과하여 넘어가거나 경기장 플레이 구역 경계 밖으로 나간 경우 6) 페어 타구가 <ol style="list-style-type: none"> a) 수비수 또는 심판위원에 의해 굴절되었을 경우 b) 투수를 제외한 야수를 지나고 다른 야수가 아웃시킬 기회가 없이 주자에 의해 굴절되어 파울 지역 밖으로 나간 경우 <p>ii) 송구된 공이 경기장을 벗어나거나 끼어 정지했을 경우, 공이 야수의 손을 떠난 시점을 기준으로 안전 진루권이 부여된다. 두 명의 주자가 동일한 두 베이스 사이에 있을 경우, 선행 주자의 위치를 기준으로 안전 진루권이 부여된다. 주자가 다음 베이스에 닿고 기존 베이스로 돌아온 경우, 안전 진루권 부여 시 기존 베이스가 “마지막으로 점유한 베이스”로 간주된다.</p> <p>iii) 수비 장비가 공의 정지의 원인이 될 경우, 아래와 같이 안전 진루권을 부여한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 송구가 이루어진 시점에서 마지막으로 점유된 베이스로부터 2) 페어 타구 시 투구가 이루어진 시점을 기준으로 마지막으로 점유된 베이스로부터 <p>iv) 송구된 공이 떨어져 있는 장비에 닿은 경우, 지연된 볼 데드이다.</p> <p>v) 야수가 고의로 플레이 지역에서 볼 데드 지역으로 공을 이동시키거나 발로 차거나 밀거나 던졌을 경우, 주자에게 2개의 베이스만 부여되고 볼 데드가 된다. 안전 진루권은 공을 차거나 밀거나 던진 시점 또는 공이 볼 데드 지역으로 이동된 시점을 기준으로 부여된다.</p>
c) 3개 베이스가 주어지는 경우	떨어진 장비가 페어 타구에 닿을 경우, 타자주자와 주자는 3개 베이스가 주어지고 지연된 볼 데드가 된다.
d) 4개 베이스가 주어지는 경우	아래 상황에서 타자주자와 주자에게 4개 베이스가 주어진다. <ol style="list-style-type: none"> i) 심판위원이 홈런을 선언했을 경우 ii) 페어 볼이 떨어진 장비에 닿고 공중에 떠 외야 펜스를 넘어갔다고 심판

	위원이 판단했을 경우
심판위원의 재량에 따라 결정	<p>타자주자와 주자는 심판위원의 재량에 따라 방해가 이루어지지 않았을 경우 점유할 수 있다고 판단되는 만큼의 베이스를 부여받으며, 볼 데드가 된다.</p> <p>i) 팀 구성원 이외의 사람이 그라운드 볼 또는 송구 또는 플라이 볼을 포함한 공을 처리하려는 야수를 방해할 경우</p> <p>ii) 공이 심판위원 장비, 의류 또는 공격팀 선수의 의류에 끼었을 경우</p>

E. 홈플레이트와 투수플레이트의 공식 규격



F. 빠른참조

- **백스톱과 사이드라인(데드볼라인/사이드펜스)**

백스톱과 사이드라인은 파울라인 바깥선에서 최소 7.62m(25피트) 최대 9.14m(30피트) 떨어져 설치되어야 한다. 파울라인과 백스톱, 사이드라인 사이의 공간은 아무런 제한사항이 없어야 한다.

- **베이스**

홈플레이트의 뒷 꼭지점에서 1루, 3루까지의 거리는 18.29m이다. 홈플레이트의 뒷 꼭지점에서 2루베이스 중심까지의 거리는 25.86m이다. 베이스는 길진 천 또는 적합한 물질로 만들어져야 하며 제 위치에 안전하게 고정되어야 한다.

1루(더블)베이스의 반은 페어지역에 위치하고 있어야 하며 이것과 완전히 대조되는 색을 가진 다른 반은 파울지역에 위치하여야 한다.

- **배터스박스(타자석)**

타자석의 가로, 세로 면의 각각 길이는 0.91m(3피트)와 2.13m(7피트)이다. 타자석의 안쪽선과 홈플레이트까지의 거리는 15.2cm(6인치)이다. 홈플레이트의 중간 꼭지점에서 평행하게 그린 라인에서 타자석 맨 앞 라인까지의 거리는 1.22m(4피트)이다. 타자석을 구성하는 각 선은 타자석에 포함되는 것으로 여겨진다.

- **캐처스박스(포수석)**

포수석의 가로, 세로 면의 길이는 각각 2.57m(8피트 5인치)와 3.05m(10피트)이다. 포수석을 구성하는 각 선은 포수석에 포함되는 것으로 여겨진다.

- **코치박스**

다이아몬드 바깥에 4.57m(15피트) 길이로 그려지는 코치박스의 선은 1루, 3루 베이스라인과 평행하게 3.66m(12피트) 떨어져야 하며 베이스에서 홈플레이트 방향으로 그려져야 한다.

• **거리표**

분류	투구거리	팬스 최소거리
여자 U-16	12.19m (40ft)	67.06m (220ft)
여자 U-19	13.11m (43ft)	67.06m (220ft)
여자	13.11m (43ft)	67.06m (220ft)
남자 U-16	14.02m (46ft)	76.20m (250ft)
남자 U-19	14.02m (46ft)	76.20m (250ft)
남자	14.02m (46ft)	76.20m (250ft)

• **홈플레이트**

오각형의 모양으로 된 홈플레이트의 전방 모서리(투수쪽)의 길이는 43.2cm(17인치)이다. 양쪽 모서리는 타자석의 안쪽 선과 평행을 이루어야하며 길이는 21.6cm(8과 1/2인치)이다. 포수쪽 모서리의 길이는 30.5cm(12인치)이다.

• **내야**

피쳐플레이트 중심에서 18.29m(60피트) 길이의 호가 부채꼴로 이루는 지역

• **라인**

각 라인은 50mm에서 100mm사이(2인치에서 4인치)

• **대기타석**

지름 1.52m의 원으로서 홈플레이트쪽에 가까운 쪽의 더그아웃 또는 선수대기벤치 끝에 그린다.

• **1미터 라인**

홈플레이트와 1루베이스 중간지점에서 시작하여 베이스라인과 1m 떨어져 평행하게 그린다.

• **피쳐 서클**

홈플레이트 앞쪽 모서리의 중앙을 중심으로 하는 지름 4.88m(16피트)의 원. 라인은 피쳐서클에 포함되는 것으로 여겨진다.

• **투수 플레이트**

가죽으로 만들어진 길이 61cm(24인치), 너비 15.2cm(6인치)의 판으로, 최상지점은 지면과 높이가 같아야 한다.

• **워닝 트랙**

외야팬스와 최소 3.66m(12피트), 최대 4.57m(15피트) 떨어져서 설치되어야 한다. 흙, 자갈등으로 만들어지는 표면은 플레잉 필드의 표면과 높이는 같지만 구분되어야 한다. 이 물질들은 선수들에게 팬스와 가까워지고 있다는 물리적 신호를 줄 수 있어야 한다.

부록2: 배트규정

A 공인배트

1. 배트는 반드시 한 개의 구조, 여러개의 부품이 하나로 결합된 구조, 교체가능한 두 개의 구조로 만들어져야 한다.
2. 배트가 교체가능한 부품으로 만들어졌을 경우 이것은 아래의 규정에 부합하여야 한다.
 - I. 결합된 물품은 경기장에서 확인되지 않은 부품과의 조합을 방지하기 위해 잠금키를 가져야한다.
 - ii. 모든 부품의 조합은 이것들이 결합되었거나 분리되었을 때 똑같은 규격의 한 조각이 되도록 같은 규격에

부합하여야 한다.

3. 배트는 한조각의 단단한 나무로 만들어져야 하며 두조각 이상의 결합체로 만들어 지는 경우 배트의 방향과 평행한 나뭇결의 방향을 가져야 한다.

4. 배트는 금속, 대나무, 플라스틱, 흑연, 카본, 마그네슘, 유리, 세라믹 등 WBSC-SD 또는 ISF 장비 규격에 승인된 어떠한 재료로 만들어져도 된다.

5. 배트는 코팅되어 있어야 한다. 그리고 마감처리가 깔끔하여야 한다.

6. 배트의 몸통은 둥글고 부드러워야 하며 얇게 문자를 새기는 것은 허용된다.

7. 배트는 86.4cm(34인치)보다 길어서는 안 되며 1077g(38온스)보다 무거워져도 안 된다.

8. 배트의 가장 긴 둘레의 지름은 5.7cm이며, 0.80mm의 오차는 허용된다.

9. 못, 핀, 거칠거나 날카로운 모서리나 다른 외부 접착물이 배트 겉으로 노출되어 있거나 위험요소를 가진 외부 고정 장치가 있으면 이는 모두 규제 배트이다. 금속배트는 금이 가 있거나 거친면이 있어서는 안된다.

10. 금속배트의 손잡이는 나무가 될 수 없다.

11. 배트는 코르크, 테이프(부드럽지 않은, 플라스틱 테이프) 또는 합성물질로 이루어진 그림을 가져야 한다. 안전한 그림은 배트의 가장 작은 부분부터 25.4cm보다 짧지 않고 38.1cm보다 길지 않아야 한다. 로진, 송진가루나 스프레이 등 그림의 기능을 강화시키는 재료의 사용은 오직 그림위에만 가능하다. 배트에 감는 테이프는 나선형으로 감아야 한다. 단단한 층이 생기면 안 되며, 두 겹을 초과할 수 없다.

12. 금속 배트 또는 배럴 끝 부분이 한 개의 구조로 되어있지 않은 배트는 WBSC 장비 표준 위원회의 승인을 받은 고무, 비닐 플라스틱 또는 다른 물질을 사용하여야 하고 배트 끝 부분에 단단히 고정해야 한다.

i. 배트 뚜껑은 배트에 충격을 주거나 부수는 경우를 제외하고 제조자가 아닌 타인에 의해 제거 될 수 없도록 단단하고 견고하게 제작되어야 한다.

ii. 배트는 덜컹거리는 현상이 없어야 한다. 덜컹거리는 배트는 부정배트로 간주된다.

iii. 배트는 부정사용의 흔적이 없어야 한다. 부정사용의 요소가 보이면 배트는 변형배트로 간주된다.

13. 배트는 손잡이와 90도를 이루고 날카로운 모서리가 없으며 최소 지름 0.6cm이상이 되는 손잡이를 가져야 한다. 이 손잡이는 안이 차 있어야 하고, 용접되어 있어야 하며 단단하게 붙어 있어야 한다. 손잡이는 그림 테이프나 그림 강화제로 덮힐 수 있다.

14. 배트승인마크가 배트의 홈집 등으로 지워져 알아볼 수 없는 경우, 배트가 심판의 합리적인 결정에 의해 규정에 부합하는 경우 공인 배트로 사용할 수 있다.

15. 배트의 무게와 무게분포, 길이는 WBSC-SD 또는 ISF 장비규정위원회의 승인을 받은 규정에 부합하지 않는 경우를 제외하고, 제조당시와 항상 같게 유지되어야 한다.

B. 율업 배트

공식배트가 아닌 배트는 한 개의 구조로 제작되어야 하고 안전 그림과 손잡이를 갖추고 있어야 한다. 배트의 끝에는 3.2cm의 크기로 "warm up"이라고 새겨져 있어야 한다. 몸통의 끝부분은 5.7cm가 초과되어야 한다.

부록3: 공

A. 공인구

1. 공인구는 일정해야 하며, 부드러운 심을 가지고 숨겨진 실밥을 가지고 표면이 편평하여야 한다.

2. 공의 중심부는 최고 품질의 긴 섬유 카펫, 코르크와 고무의 혼합물, 폴리우레탄 혼합물과 ISF 장비위원회로부터 승인받은 재료로 만들어져야 한다.

3. 수작업이나 기계를 통해 좋은 연사로 감거나 라텍스 또는 고무시멘트로 덮여야 한다.

4. 커버 밑면에 시멘트를 사용하거나 린넨이나 코튼소재의 왁스로 꿰매진 공은 시멘트로 덮여있어야 하거나, 공의 중심부와 일체로 덮개가 성형되어있어야 한다. 밖쪽질은 똑같은 모양이어야 한다.

5. 최고 품질의 무두질가죽이나 소가죽, 또는 WBSC-SD 또는 ISF 장비규정위원회의 승인을 받은 기타 재료로 만들어진 커버를 가져야한다.

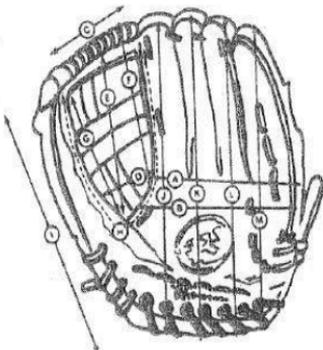
B. 크기와 규격

1. 완성된 30.5cm(12inch)의 공은 30.2cm(11 7/8 inch)와 30.8cm(12 1/8 inch)의 둘레 안에서 이루어져야 한다. 무게는 178.0g(6 1/4온스)에서 198.4g(7 온스)사이여야 한다. 편평한 심은 각 커버당 적어도 88심 이상이 되어야 하며 2열로 박음질 되어야 한다.
2. 완성된 공은 WBSC-SD 장비규정위원회에서 제정한 하중계수와 반발계수를 가져야 한다.
3. 반발계수란 ASTM테스트 방법으로 소프트볼을 측정하였을 때 나오는 계수이다.
4. 흰색 표면, 흰색 또는 빨간색의 실밥 또는 형광색의 커퍼, 빨간색의 실밥을 가지고 .47의 반발계수를 가진 30.5cm(12인치) 공은 아래의 WBSC 소프트볼 대회에서 사용된다. 공에는 WBSC로고가 박혀야 한다.
: 남녀 성인대회, 남녀 주니어대회.
5. WBSC-SD에서 주관하는 대회에서 사용하는 공은, WBSC-SD 장비규정위원회에서 보증하는 ASTM 테스트로 공을 측정할 때 0.64cm 공을 압축할 때 하중이 170.1kg을 초과하여서는 안 된다.

공의규격

소프트볼	공 색깔 마킹	실 색깔	최소사이즈	최대사이즈	최소 무게	최대 무게
30.5cm (12인치)	흰색 또는 형광노란색 WBSC로고	흰색 또는 빨간색 실밥	30.2cm (11-7/8인치)	30.8cm (12-1/8인치)	178.0g (6-1/3온스)	198.4g (7온스)

부록4: 글러브 규격



DIMENSION SPECIFICATIONS:

(A)	Palm width (top)	20.3cm (8 in)
(B)	Palm width (bottom)	21.6cm (8 1/2 in)
(C)	Top opening of web	12.7cm (5 in)
(D)	Bottom opening of web	11.5cm (4 1/2 in)
(E)	Web top to bottom	18.4cm (7 1/4 in)
(F)	1st finger crotch seam	19.0cm (7 1/2 in)
(G)	Thumb crotch seam	19.0cm (7 1/2 in)
(H)	Crotch seam	44.5cm (17 1/2 in)
(I)	Thumb top to bottom edge	23.5cm (9 1/4 in)
(J)	1st finger top to bottom edge	35.6cm (14 in)
(K)	2nd finger top to bottom edge	33.7cm (13 1/4 in)
(L)	3rd finger top to bottom edge	31.1cm (12 1/4 in)
(M)	4th finger top to bottom edge	27.9cm (11 in)

부록 5: 심판

A. 심판

a. 심판은 각 팀의 소속원이 되어서는 안 된다.

예시: 선수, 지도자, 매니저, 임원, 기록원 또는 후원자

b. 심판은 경기 장소와 날짜, 시간을 정확히 인지하고 있어야 하며 경기 시작시간 20~30분 전에 경기장에 도착하여야 한다. 경기를 제 시각에 시작하여야 하며 경기가 끝난 후에 경기장을 떠날 수 있다.

c. 심판(남녀)은 아래의 복장을 착용하여야 한다.

1. 연한 파란색의 긴팔 또는 반팔 셔츠
2. 진한 남색의 양말
3. 진한 남색의 바지
4. 흰색 또는 파란색의 WBSC로고가 정면에 새겨진 진한 남색의 모자
5. 진한 남색의 볼 주머니(주심)
6. 진한 남색의 자켓 또는 스웨터
7. 검은색 신발과 벨트
8. 연한 파란색의 셔츠 안에는 흰색의 티셔츠만 입어야 한다.

d. 심판은 위험을 야기할 수 있는 액세서리의 착용을 할 수 없다.

예외: 의료용 장치 또는 목걸이

e. 주심은 반드시 패드가 장착되어 있는 검은색의 마스크를 착용하고, 검은색의 목보호대와 정강이, 무릎보호대와 프로텍터를 착용하여야 한다. 마스크에 달려있는 목보호대 대신 확장형 프로텍터를 착용하여도 무방하다.

f. 심판은 각 팀의 주장과 매니저, 기록원에게 자신을 소개하여야 한다.

g. 심판은 경기장 구성요소 및 장비에 대한 점검을 하여야 하며, 로컬룰에 대하여 양팀 지도자에게 명확히 설명하여야 한다.

h. 각 심판은 경기가 종료되기 전에는 경기 중, 경기 지연중 언제라도 위법행위(violation)에 대한 판단과 결정을 내릴 권리를 가지고 있다.

i. 심판은 이 룰북에서 규정하는 아웃라인을 벗어나는 것에 대하여 답을 규정하고나 무효화 할 수 있는 권리를 가지고 있지 않다.

j. 심판은 언제든지 합의를 할 수 있다. 그러나 최종 결정은 특권을 가진 심판에 의하여 내려져야 한다.

k. 각각의 심판들의 의무를 정의하면, 볼과 스트라이크를 판정하는 심판은 "주심(Plate umpire)", 베이스와 관련한 상황을 판정하는 심판은 "부심(Base umpire)"라고 한다.

l. 주심과 부심은 아래의 상황에 대하여 똑같은 권리를 가진다.

1. 이루어웃 선언
2. 경기중단을 위한 "TIME"선언
3. 규정위반에 대하여 선수, 지도자, 매니저를 퇴장시킬 권리
4. 부정투구 선언

- 5. 인필드플라이를 판정하고 선언할 권리. 타구가 명백하게 인필드 플라이가 될 것으로 보이는 경우 심판은 주자의 이익을 위하여 즉시 “인필드 플라이. 타자 아웃”이라고 선언하여야 한다.
- m. 심판은 이 규정들과 관련하여 아웃된 선수의 어필을 기다릴 필요없이 타자, 타자주자, 또는 주자의 아웃을 선언할 수 있다.
- n. 어필을 받지 않는 경우, 심판은 선수가 베이스에 닿지 못한 경우, 플라이 볼이 포구 되었을 때 주자가 빨리 베이스를 떠난 경우, 무통보 교체, 부정 리엔트리 또는 부정 교체, 무통보선수의 교체, 주자간의 교체와 1루 베이스에 도착한 후 2루 베이스로 향하려는 시도에 대하여 아웃이나 페널티를 주지 않는다.
- o. 심판은 규정위반으로 인한 페널티 부가가 규정위반한 팀에 이익이 될 경우 페널티를 주지 않는다.
- p. 부록5를 지키는 것에 대한 심판의 실수는 저항이나 어필의 사항이 아니다. 이는 단지 심판에 대한 권장사항이다.

B. 수신호

- a. 경기 시작 또는 재개를 선언하기 위해서, 심판은 “플레이볼”을 외치며 투수에게 공을 전달하는 행동을 취한다.
- b. 스트라이크는 오른손을 어깨위로 들어올리며, 팔은 90도를 이루게 한 후, 깨끗하고 분별있는 목소리로 “스트라이크”를 선언한다.
- c. 볼을 선언하는 경우, 수신호는 없다
- d. 볼카운트를 이야기하는 경우, 볼은 스트라이크보다 먼저 말한다.
- e. 파울을 선언하는 경우, 심판은 “파울볼”을 선언하는 경우 양팔을 머리위로 펼친다.
- f. 페어볼을 선언하는 경우, 심판은 팔을 쭉 뻗어 다이아몬드의 중앙으로 향하게 하는 반복동작을 취한다.
- g. 타자나 주자의 아웃을 선언하는 경우, 심판은 오른 주먹을 왼 채로, 오른팔을 어깨 위까지 들어올린다.
- h. 세이프를 선언하는 경우, 심판은 양팔을 몸의 양쪽으로 평행하게 펼친다. 이때 손바닥을 지면을 향하도록 한다.
- I. 경기중단을 선언하는 경우, 심판은 “타임”을 외치며 동시에 양팔을 머리위로 펼친다. 다른 심판들은 경기중단을 인지하는 즉시 똑같은 행동을 취한다.
- j. 딜레이드 데드볼을 선언하는 경우, 심판은 왼주먹을 왼 채로 왼팔을 평행하게 펼친다.
- k. 포구를 선언하는 경우, 심판은 양팔을 몸의 양쪽으로 평행하게 펼친다. 이때 손바닥을 지면을 향하도록 한다.
- l. 인정2루타를 선언하는 경우, 심판은 두 손가락을 편 채 오른팔을 머리위로 펼친 다음, 타자에게 주어지는 베이스를 선언한다.
- m. 홈런을 선언하는 경우, 심판은 주먹을 왼 채 오른팔을 펼쳐 머리위에서 시계방향으로 원을 그린다.
- n. 인필드플라이를 선언하는 경우, 심판은 “인필드 플라이, 타자 아웃”을 외치며 한 팔을 머리위로 펼친다.
- o. 투구금지를 선언하는 경우 심판은 한쪽 팔의 손바닥이 투수를 향하게 든다. 심판의 이 동작이 이루어진동안 투수가 투구를 하면 무효투구가 선언된다.

부록6: 기록

A. 박스스코어

- a. 선수가 부정 교체, 퇴장 또는 그 선수의 타석 전에 경기가 끝난다 할지라도, 각 선수의 이름과 포지션, 플레이할 포지션은 그들의 타석 또는 들어갈 타석에 기록되어야 한다. 선수교체에 의한 통계는 그 선수가 다른 선수를 대신하여 기록지에 올라갔지만 경기에 출전하지 않았을지라도 계속하여 누적된다. 임시주자의 기록은 임시주자가 대신하여 뛰고 있는 선수의 기록으로 누적된다.
1. 지정선수의 활용은 선택사항이다. 하지만 지정선수를 활용할 경우 게임 시작 전에 알려야 하고, 오더지와 기록지에 기입되어 있어야 한다. 열 명의 이름이 기입되어야 하며, 열 번째 이름은 지정선수의 수비를 대신 하는 플렉스 선수다.
 - a) 각 선수의 공격과 수비의 기록은 통계표로 만들어져야 한다.
2. 기록지의 첫 번째 칸은 각 선수의 타수를 기록한다. 아래의 상황에 대해서 타수는 부여되지 않는다.
 - a) 희생플라이로 주자의 득점을 이루어냈을 때
 - b) 볼넷
 - c) 타격방해로 인한 출루
 - d) 희생번트
 - e) 사구
3. 기록지의 두 번째 칸은 선수의 득점을 기록한다.
4. 기록지의 세 번째 칸은 각 선수의 루타수를 기록한다. 루타수는 타자가 안전하게 도착한 베이스까지의 수를 기록한다.
 - a) 타자주자가 1루를 포함한 어떤 베이스에 안전하게 도착하였을 때, 페어볼이 그라운드에 떨어졌을 때, 확실하게 펜스를 넘겼을 때, 또는 야수에게 공이 닿기 전 펜스를 맞혔을 때
 - b) 타구가 너무 강하거나 약해서 또는 불규칙바운드에 의해 일반적인 노력과 시간으로 타자주자를 아웃시키기 불가능한 상황에서 타자주자가 안전하게 1루에 도착하였을 때
 - c) 야수에게 닿지 않은 페어볼이 주자 또는 심판, 또는 그들의 옷에 닿아 데드 선언이 되었을 때
 - d) 야수가 선행주자를 아웃시키기 못한 플레이를 하였을 때, 타자주자는 야수가 완벽한 수비를 했어도 아웃되지 않았을 것이라는 기록원의 판단이 있을 때
 - e) 타자가 끝내기 안타로 경기를 끝내는 경우, 타자의 팀에 리드를 가져다주는 최소 점수만이 기록된다. 타자에게 주어지는 루타수는 팀이 이기는 최소의 점수를 올릴 때 타자가 확보한 베이스의 수이다.
예외: 타자가 끝내기 홈런을 친 경우는 모든 주자와 타자의 득점 모두 인정된다.
5. 기록지의 네 번째 칸은 각 선수의 자살 수를 기록한다.
 - a) 자살은 아래의 상황에서 야수에게 주어진다.
 - 1) 플라이볼이나 라인드라이브 타구를 잡았을 때
 - 2) 타자나 주자를 아웃시키는 송구를 잡았을 때
 - 3) 주자가 베이스를 벗어나 있을 때 공으로 주자를 태그하였을 때
 - 4) 주자가 타구에 맞거나 수비방해로 아웃되는 경우 공에 가장 가까이 있는 야수

- 5) Rule4, Sec. 8g OFFENSE(1b)의 관련하여 아웃된 무통보선수의 가장 가까이 있는 야수
- 6) 러닝아웃을 당한 주자의 가장 가까이 있는 야수
- b) 아래상황에서는 포수에게 자살이 주어진다.
 - 1) 세 번째 스트라이크가 선언되었을 때
 - 2) 타자가 타격에 실패하였을 때
 - 3) 타자가 포수 수비를 방해하였을 때
 - 4) 부정타격으로 타자가 아웃되었을 때
 - 5) 타자가 쓰리번트 아웃되었을 때
 - 6) 타자가 부정배트를 사용하여 아웃되었을 때
 - 7) 타자가 타자석을 바꿔 아웃되었을 때
- 6. 기록지의 다섯 번째 칸은 각 선수의 보살을 기록한다. 다음과 같은 상황에서 보살이 주어진다.
 - a) 주자의 아웃을 발생시킨 일련의 플레이에서 공을 다른 선수에게 주어진다. 오직 한 개의 보살만이 공을 다른 선수에게 주어진다. 런다운이나 비슷한 플레이에 가담한 선수에게는 보살과 자살이 모두 주어진다.
 - b) 팀 동료의 실책을 제외하면, 자살을 만들어 낼 수 있었던 공을 다루거나 던진 선수에게 보살이 주어진다.
 - c) 타구를 막아 자살을 이끌어낸 야수
 - d) 주자의 방해나, 러닝아웃의 결과를 만들어낸 플레이에서 그 공을 다른 야수
- 7. 기록지의 여섯 번째 칸은 선수의 실책을 기록한다. 실책은 아래와 같은 상황에서 주어진다.
 - a) 타자의 타석과 주자의 생명을 연장시켜 주는 미스플레이를 한 선수
 - b) 포스아웃 상황 또는 주자가 귀루하는 상황에서 공을 받은 후 베이스 터치에 실패한 야수
 - c) 타자가 타격방해로 출루하는 경우 포수에게 실책이 주어진다.
 - d) 공을 떨어뜨려 더블플레이를 성공시키지 못한 야수
 - e) 주자를 멈추거나 멈추려는 시도에 실패하거나, 공을 베이스에 제대로 던지지 못하여, 공을 던졌지만 그 동안 주자가 충분히 살 수 있는 시간이 되었을 때 야수에게 실책이 주어진다. 공을 잡을 수 있는 선수가 여러명이었을 경우, 기록원에 판단에 의해 실책이 주어진다.

B. 안타로 기록되지 않는 경우

아래의 경우에는 안타로 기록되지 않는다.

- a. 실책을 제외하고, 주자가 포스아웃이 되었거나 될 수 있는 상황일 때
 - b. 야수가 일반적인 노력으로 선행주자를 잡았을 때
 - c. 야수가 선행주자를 잡지 못하였을 때, 기록원에 의해 타자주자는 1루에서 아웃될 타이밍이라고 판단되는 경우
 - d. 타자주자가 1루에 안전하게 도착하였지만 선행주자가 타구를 건드리거나 수비방해를 하였을 때
- 제외: 기록원에 의해 수비방해가 일어나지 않았어도 타자주자는 1루에서 살았을 것이라고 판단되는 경우

C. 희생플라이

희생플라이는 투아웃 이전에 상황에서 기록된다.

- a. 타자가 플라이아웃으로 주자의 득점을 만들었을 때
- b. 외야수(외야로 달리는 내야수)에 의해 다루어진 공이 떨어져 주자가 득점에 성공하였을때, 기록원에 의해 공이 잡혔어도 주자가 득점하기에 충분했다고 판단되는 경우

D. 타점

타점은 아래의 상황에서 주어진다.

- a. 안타
- b. 희생번트나 슬랩안타, 희생플라이
- c. 파울플라이 아웃
- d. 내야 자살 또는 야수선택
- e. 타격방해, 사구 또는 볼넷으로 인해 주자가 득점하는 경우
- f. 홈런 또는 홈런에 의해 발생하는 모든 득점

E. 승리투수

아래의 상황에서 투수에게 승리가 주어진다.

- a. 선발 투수일 경우, 적어도 4이닝을 던져야 한다. 선발투수가 교체되는 시점에 팀이 이기고 있어야 하며 이 상황이 계속 유지되어야 한다.
- b. 경기가 5회가 마무리 된 상황에서 종료되고, 선발투수는 적어도 3이닝 이상을 던진 경우에 팀이 이기고 있으면 선발투수에게 승리가 주어진다.

F. 패전투수

만약 투수가 팀이 지고 있을 때 교체가 되었는데, 팀이 동점을 만들거나 역전에 성공하지 못하고 경기가 끝나는 경우, 그 투수는 투구회수에 관계없이 패전투수가 된다.

G. 게임요약

- a. 박스스코어
- b. 타점과 타점을 올린 타자
- c. 2루타와 2루타를 친 타자
- d. 3루타와 3루타를 친 타자
- e. 홈런과 홈런을 친 타자.
- f. 희생플라이와 희생플라이를 친 타자.
- g. 더블플레이와 이에 가담한 선수.
- h. 트리플플레이와 이에 가담한 선수.
- I. 각 투수가 기록한 볼넷 수
- j. 각 투수에 의해 삼진 당한 타자의 수
- k. 각 투수가 허용한 안타와 실점
- l. 승리투수
- m. 패전투수
- n. 경기시간
- o. 심판과 기록원
- p. 도루와 도루를 한 선수
- q. 희생번트
- r. 사구를 맞은 타자와 사구를 기록한 투수
- s. 각 투수가 기록한 와일드피치의 수
- t. 각 포수가 기록한 패스트피치의 수

H. 도루

도루는 안타, 자살, 실책, 포스아웃, 야수선택, 패스트볼, 와일드피치, 부정투구가 아닌 상황에서 진루하는 주자에게 주어진다. 이는 볼넷으로 출루하는 타자주자가 2루를 확보하는 것도 포함한다.

I. 물수게임의 기록

물수게임의 모든 기록은 투수의 승패를 제외하고 공식기록으로 인정된다.

부록7: 2022-2025 개정

1.2.4 c) 라인업 상 잘못된 주자가 2루에 나가있을 경우, 수비 팀이 적절한 어필을 하고

받아들여지면 그 주자는 교체해야 한다. 정규 또는 부정투구 이후 혹은 게임이 진행된 후에는

주자가 유지된다. 정규어필은 잘못된 주자가 루상에 있을 땐 언제든지 받아들여진다. 공격 팀의

어필이 들어오기 전에 정당한 주자를 루상에 배치한다면 제재는 없다.

1.2.6 a) iv) 잘못된 주자가 타이브레이커 이닝 혹은 포수나 투수를 대신할 임시주자로 루상에 있을 때

1.2.6 e) x) 잘못된 주자를 2루에 타이브레이커 혹은 포수나 투수를 대신할 임시주자로 기용할 때

2.1.5 공격 팀 코치는 1루와 3루 파울지역 옆에 위치해야한다 (부록 1-F 참조: 경기장과 규격 참조)

2.1.13 미트는 손가락 배치를 위한 단단한 물질, 손가락 슬롯이 없고 글러브보다 더 깊은 포켓으로 구성되어 있다. 글러브는 바깥쪽과 뒤쪽에 분리된 손가락 슬롯이 있다(부록 4 글러브 사양 참조)

2.1.15 타석에서 차레를 기다리는 동안 대기 타자가 위치하는 공간 (부록 1-F 경기장과 규격 참조)

2.5.1 a) ii) 여성 선수들은 모자, 썬 바이저(햇빛 가리개) 그리고 머리띠를 착용할 수 있으며, 이것들 중 어떤 것을 입고 싶든지 자유롭게 선택할 수 있다. 각 팀 유니폼의 색상과 스타일이 같아야 하며 플라스틱 또는 하드 바이저는 허용하지 않는다.

2.5.1 b) ii) 선수는 하나 또는 두 개의 워밍 슬리브(압축 토시)를 입을 수 있다. 단, 팀 유니폼 색과 일치하는 단색이어야 하며, 팀의 모든 선수가 입는 언더셔츠 색과 일치해야 한다.

2.4-26. <적용>

2.4.2항	부적합한 경기화 착용
2.4.3 a)항	포수의 헬멧, 마스크, 목 보호대 착용 위반
2.4.3 (c-d)	의무 장비 착용 위반
2.5.1	유니폼 규정 위반
2.6	코치의 유니폼 규정 위반
적용	심판위원의 경고 후, 재차 위반할 경우, 위반하는 자는 퇴장 조치한다.

3.1.8 부정 재출장

부정 재출장의 경우는 아래와 같다.

- a) 선발 선수가 다른 타순으로 들어갈 경우
- b) 교체선수가 경기에 재 출장 할 경우
- c) 선발 선수가 교체선수가 아닌 두 번째로 경기에 재 출장 할 경우
- d) 무자격 교체 선수가 경기에 출전할 경우
- e) 플렉스 선수가 DP 선수가 아닌 다른 선수 타선에 들어갈 때

3.1.9 보고되지 않은 교체

심판에게 교체가 전달되지 않고 선수가 경기에 출전했을 경우, 보고되지 않은 교체가 발생한다.

- a) 교체 선수
- b) 교체 선수 규정에 따라 경기에 참가, 복귀 또는 잔류할 수 있는 선수
- c) 무자격 선수
- d) 부정 재출장 선수

3.1.12 철퇴된 선수를 대체하기 위하여 경기에 출장할 수 없는 선수. 경기에 출장한 무자격 대체 선수는 부정 재출장으로 간주된다.(3.1.11에 추가)

3.1.19 팀 라인업에 등록할 수 있는 모든 선수 명단

3.1.23 투아웃 상황에서 포수와 투수를 대신해서 루상에서 뛸 수 있는 선수

3.2.3 e) DP와 플렉스 선수를 포함한 모든 선발 선수는 교체되거나 재출장이 가능하며, 라인업 상 동일한 타순을 유지해야 한다. 위반할 경우 부정 재 출장으로 간주된다.

3.2.4 a) DP는 플렉스 선수를 대신해서 타석에 들어갈 수 있다.

3.2.4 b) iv) 팀의 라인업이 10명으로 되돌아가는 경우:

- 1) 플렉스 선수 위치에 교체선수를 출장 시킬 때
- 2) 원래 플렉스 선수를 재출장 시킬 때(단 한번만 가능)

3.2.5 c) iii) 팀의 라인업이 10명으로 되돌아가는 경우:

- a) DP 위치에 교체선수를 출전 시킬 때
- b) 원래 DP 선수를 재출장 시킬 때(단 한번만 가능)

3.2.5 d) DP가 아닌 다른 선수의 공격 때 게임에 들어가는 플렉스는 부정 재출장으로 간주된다.

3.2.6 d) 감독은 모든 라인업 변경 사항을 심판위원회에게 알려야 한다. 주심에게 알리지 않은 상태에서 어필이 들어오게 되면 그 선수의 교체는 부정교체로 선언된다.

3.2.7 만약 정당한 선수가 임시 주자로 기용되지 않았을 경우, 투구 또는 플레이 후, 수비팀이 적절한 어필을 하고 어필이 인정되면 주자를 교체해야 한다. 부적합한 주자가 베이스에 있을 때는 언제든지 어필을 할 수 있다. 어필이 이루어지기 전에 정당한 주자를 출루시키면 제재는 없다.

3.2.8 a) 선발 라인업에 기재된 선수중 다수를 교체할 수 있지만 교체선수를 제외한 교체된 선수들은 대체선수로 재출장하는 것을 제외하고는 라인업 상의 선수로 재출장 할 수 없다. 경기에 재출장하는 교체 선수는 부정 재출장으로 간주된다.

3.2.8 h) 무자격 선수는 선수로서 경기에 복귀할 수 없다.

3.1 & 3.2 <적용>

<p>3.2.2 a)항, 3.2.3 c)항, 3.2.6 c)항</p>	<p>요구되는 선수 수로 경기를 종료하지 못한 경우</p>
<p>적용</p>	<p>몰수 게임 선언</p>
<p>3.1.10 a-b항, 3.2.4 b ii항, 3.2.5 c ii항, 3.2.6 d항, 3.2.8 a-e항</p>	<p>보고되지 않은 교체/부정 선수</p>
<p>적용</p>	<p>a) 보고되지 않은 교체 또는 부정 선수는 어필 플레이이다. b) 어필은 부정 선수 또는 보고되지 않은 교체 선수가 경기에 출장하고 있을 때 심판위원회에게 제기되어야 한다. c) 투구 또는 플레이가 완료되면 보고되지 않은 교체가 발견되면 해당 선수는 부정 선수로 선언된다. d) 부정 선수가 정당한 교체 선수로 대체되어야 한다. 위반한 팀에 정당한 교체 선수가 없을 경우, 경기는 몰수 처리된다. e) 부정 선수가 타석에 있을 때 어필이 이루어지면, 정당한 교체 선수가 볼-스트라이크를 이어받는다. i) 보고되지 않은 교체가 적발되기 이전의 모든 행위는 인정된다. 하지만, 보고되지 않은 교체 선수가 출루 또는 득점에 성공한 후 다음 타자에게 투구가 이루어지기 전 어필이 이루어 졌거나, 경기가 종료되고 심판위원들이 필드를 떠나기 전에 어필이 인정되면 모든 주자들은 투구 당시 점유하고 있던 베이스로 돌아간 후 보고되지 않은 교체 선수가 아웃으로 판정된다. ii) 상기 예외에 대한 모든 아웃은 유효하다. f) 수비에서 부정 선수가 발견되고 플레이가 이루어 진 후 정당한 어필이 이루어질 경우, 공격팀은 다음의 선택사항을 보유한다. 1) 플레이 결과를 받아들이거나, 2) 타자는 복귀해 부정 선수 발견 이전 타자의 볼 스트라이크 카운트에서 경기를 재개한다. 각 주자는 해당 플레이 이전에 점유했던 베이스로 복귀한다. g) 보고되지 않은 교체 선수 또는 부정 재출장에 대한 어필이 확정된 후 기존 선수 또는 그 선수의 교체 선수는 경기에서 퇴장 조치된다. h) 부정 재출장에 해당한 교체 선수는 관련 위반에 대한 처벌을 받는다. i) 무자격 선수로 선언된 교체선수는 관련 위반에 대한 처벌을 받는다.</p>

3.1.9항, 3.1.12항, 3.2.5 d항, 3.2.8항	부정 재출장
적용	<p>1. 아래는 어필 플레이어이며 부정 재출장 선수가 경기에 출장하면 언제든지 가능하고 다음 투구 전에 반드시 이루어질 필요는 없다.</p> <p>a) 라인업 카드에 기재된 감독/코치와 부정 재출장 선수는 퇴장 조치된다.</p> <p>b) 정규 교체 선수는 경기가 재개되기 전에 퇴장 조치된 부정 재출장 선수와 교체되어야 한다.</p> <p>c) 새로운 감독/코치가 선정되어야 한다.</p> <p>d) 부정 재출장 선수가 보고되지 않은 교체 선수일 경우, 두 가지 처벌을 모두 적용해야 한다.</p> <p>e) 부정 재출장에 대해 어필되지 않고, 이로 인해 부정 재출장과 경기장에 남아있는 다수의 기존 선수들이 부정 재출장이 되는 경우:</p> <ul style="list-style-type: none"> i. 가장 최근의 부정 재출장만이 어필될 수 있다. 해당 선수와 코치는 퇴장 조치된다. ii. 부정 교체에 대한 적용은 해당 사항에도 적용된다; iii. 퇴장 조치된 선수와 코치를 대신하여 정당한 교체 선수가 투입되어야 한다. iv. 어필의 직접적인 대상이 아닌 다른 모든 부정 재출장 선수들은 부정 재출장으로 간주되지 않고 타순의 원래 위치로 돌아와야 하며, 명시된 경우를 제외하고 경기를 진행한다. <p>만약 플렉스가 DP를 제외한 다른 선수를 대신하여 공격에 들어갈 경우, 2개 이상의 부정 재출장 중 하나이며, 비록 플렉스가 직접적인 어필 대상이 아니더라도, 플렉스는 베이스에서 사라지고 라인업 카드의 10번째 위치로 되돌아간다. 이것은 추가 아웃이 아니다. 베이스에서 사라진 플렉스는 다른 주자로 대체되지 않는다.</p>
3.1.10 c항, 3.1.11항	무자격 선수가 경기장에 복귀할 경우
적용	무자격 선수가 게임에 복귀할 경우, 몰수 게임 선언

3.3 a) 항의는 심판위원의 아래 판정 전에 감독, 코치 또는 선수에 의해 이루어져야 한다.

- i) 보고되지 않은 선수 교체
- ii) 부정 재출장
- iii) 무자격 선수

3.4.3 c) 베이스 코치는 코치 박스에 있을 때 비전기적, 비반사적 기록부, 펜 또는 연필 그리고 인디케이터를 소유하고 있을 수 있으며, 해당 용품은 기록 부기용 또는 기록 측정의 목적으로만 활용할 수 있다.

4.1.9 투수가 빠른 슬링샷 동작을 시작하며 가속하기 전에 투구 팔을 측면과 후방으로 떨어뜨리는 투구. 정당한 투구가 되려면 투수가 엉덩이를 지나 첫 번째 전진 동작에서 공을 놓아야 하고 투구 팔을 완전히 돌리지 말아야 한다. 슬링샷 피치는 빠른 투구에서는 정당하지만 변형 투구에서는 정당하지 않다.

4.2.2 b) 매니저, 코치 또는 선수가 덕아웃에서 심판위원에게 선수 교체를 통보하고 교체가 이루어진 후 다른 야수 또는 투수와의 커뮤니케이션을 위하여 파울라인을 통과하였을 때

4.3.3 b) 투수는 윈드밀 투구 시 단 한 번의 회전만 할 수 있다. 투수는 윈드밀 모션 또는 슬링샷 모션을 시작하기 전에 투구하는 팔을 측면이나 뒤쪽으로 떨어뜨릴 수 있다. 투구하는 팔은 윈드밀 투구는 엉덩이를 2회, 슬링샷 투구는 1회 지나게 할 수 있다.

4.3.5 b) 심판위원의 감독과 통제 하에 손을 말리기 위해 로진(송진가루)을 사용할 수 있으며, 로진을 사용하지 않을 때는 피칭 서클 내 투수판 후방에 놓아야 한다. 악천후나 우천시, 심판위원의 허가 하에, 로진(송진가루) 봉투를 투수 뒷주머니에 넣을 수 있다.

5.1.37 투구한 공의 결과로 베이스를 벗어난 주자를 아웃시키려는 수비팀의 시도

5.1.38 투구 후 인플레이 상황인 경우

- a) 타자가 타석에 들어서서 투수를 상대하며, 스윙을 하거나 공을 치고 1루로 달려갈 때
- b) 공이 투수의 손을 떠난 후, 주자가 도루를 시도하거나 타구에 진루하려고 시도할 때
- c) 수비팀이 타자 주자나 주자를 아웃시키려고 할 때
- d) 투구는 플레이가 아니다

5.4.2 c) 감독, 코치 또는 선수는 타석을 표시하는 라인을 지워서는 안된다.

5.4.3 b) iv. 수비팀 선수가 타석을 표시하는 라인을 지우는 경우, 다음 공격팀 타자나 현재 타석에 있는 공격팀 타자에게 볼 하나가 선언된다. 공격팀 선수가 타석을 표시하는 라인을 지우는 경우, 다음 공격팀 타자나 현재 타석에 있는 타자에게 스트라이크 하나가 선언된다. 두 경우 모두 투수는 투구를 할 필요 없다.

5.4.4 c) iii. 홈플레이트에서의 플레이를 방해했을 경우. 심판 판정에 있어서 타자의 행동이 고의적인 방해에 해당한다면, 득점하려는 주자도 아웃된다.

5.10.3 b) iv) 홈플레이트로 쇄도하는 주자의 명백한 아웃을 막기 위한 시도로 타자주자가 홈플레이트에서 이루어지는 플레이 상황에서 방해를 일으켰을 경우 아웃이 선언된다. 홈으로 쇄도한 주자에게 아웃이 선언되며, 다른 주자들은 투구 시 마지막으로 점유했던 베이스로 돌아가야 한다.

- 5.10.4 g) i. 베이스에서 가장 가까운 야수의 위치가 베이스 앞에 위치했을 경우 인 플레이가 된다.
ii. 베이스에서 가장 가까운 야수의 위치가 베이스 뒤에 위치했을 경우 볼 데드가 된다.

Alternatives

만약 주자가 공 또는 플레이 중인 야수를 고의적으로 방해하지 않고 주자가 베이스에 위치

한 동안 페어 볼, 타구에 닿았을 경우. 주자가 볼에 맞는 순간 베이스에 가장 가까운 야수의 위치가 앞이면 인 플레이, 뒷면 볼 데드가 된다.

부록2 A 9. 못, 핀, 거칠거나 날카로운 모서리나 다른 외부 접착물이 배트 겉으로 노출되어 있거나 위험요소를 가진 외부 고정 장치가 있으면 이는 모두 규제 배트이다. 금속배트는 금이 가 있거나 거친면이 있어서는 안된다.

부록2 A 10. 금속배트의 손잡이는 나무가 될 수 없다.

부록2 A 12. 금속 배트 또는 배럴 끝 부분이 한 개의 구조로 되어있지 않은 배트는 WBSC 장비 표준 위원회의 승인을 받은 고무, 비닐 플라스틱 또는 다른 물질을 사용하여야 하고 배트 끝 부분에 단단히 고정해야한다.

