

2022-2025 슬로우 피치 소프트볼 경기 규칙

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 노 피치

4.5 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

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

1. 경기

1.1 정의

1.1.1 어필 – 인플레이 어필과 볼데드 어필

볼 인플레이 또는 볼 데드 상황에서 심판은 규칙을 위반하지 않은 팀의 감독, 코치, 선수의 어필이 있을 때만 판정할 수 있다.

1.1.2 수비팀

필드에 있는 팀을 말한다.

1.1.3 몰수패

주심이 규칙을 위반하지 않은 팀의 승리로 경기가 종료됨을 판정하는 것이다.

1.1.4 홈팀 및 원정팀

- a) 홈팀은 동전 던지기, 상호 합의, 토너먼트, 리그 등의 다양한 방식으로 결정한다.
- b) 경기 시작 시, 홈팀이 먼저 수비하고 각 이닝 말에 공격하되 3루 덕아웃을 사용한다.
- c) 경기 시작 시, 원정팀이 먼저 공격하고 각 이닝 초에 공격하되 1루 덕아웃을 사용한다.

1.1.5 이닝

양팀은 공격팀 또는 수비팀이 되며, 3아웃까지 공격하거나 수비하는 것을 나누는 단위이다. 이전 이닝의 마지막 아웃 이후 곧바로 다음 하프이닝이 진행된다.

1.1.6 공격팀

타석에 서는 팀을 말한다.

1.1.7 "플레이볼"

주심은 경기를 시작할 때 또는 경기 중 플레이를 재개할 때 다음의 경우에 신호와 함께 "플레이볼"을 선언한다.

- a) 투수가 투수판을 밟거나 투수판 가까이에서 공을 잡고 있는 경우
- b) 포수가 포수석 내 위치한 경우
- c) 다른 모든 수비수들이 경기 진행을 위해 파울 라인 안에 위치한 경우

1.1.8 경기 전 미팅

홈 플레이트 미팅은 심판, 양팀의 감독, 매니저 또는 대표를 포함하며 사전에 정해진 시간에 진행된다. 미팅에서는 라인업 카드를 확인하고, 양 팀 간 교환하며, 주심이 특별 규정을 검토한다.

1.1.9 항의

아래에 반대하는 경우, 공격팀 또는 수비팀의 행위로 어필과는 구분한다.

- a) 심판의 경기 규정 오역 또는 잘못된 적용
- b) 출전 명단 자격

1.1.10 "타임"

심판이 경기를 일시 중지시킬 때 사용하는 용어이다. 해당 시간 동안 공은 볼데드가 된다.

1.2 정식 경기 요건

1.2.1 정식 경기

정식 경기는 7 회이며, 아래 경우에는 예외로 한다.

- a) 홈팀이 6 회 종료 시 또는 7 회말 수비팀보다 득점을 앞서가는 경우, 7 회가 모두 완료되지 않아도 된다.
- b) 7 회 종료 시 동점인 경기는 어느 한 팀이 다른 팀보다 득점이 많은 상태로 연장 이닝이 끝나거나 연장 이닝이 종료되기 전(말 공격 제 3 아웃 이전) 홈팀의 득점이 많을 때까지 연장 경기를 진행한다.
- c) 5 회 또는 그 이상 이닝이 진행된 경우, 홈팀이 원정 팀보다 앞서있을 경우, 런어헤드 규정에 부합한 경우, 심판이 경기를 종료 선언한 경우, 해당 경기는 정식 경기로 인정된다. 심판은 일몰, 우천, 화재, 공황 또는 다른 이유로 관중 또는 선수단이 신체적 위험에 노출되었다고 판단할 경우 언제든지 경기를 종료할 수 있다.
- d) 정식 경기의 무승부는 5 회가 종료되거나 이후 동점인 경우 또는 홈팀이 이닝 종료 전 원정팀과 동점을 이룬 시점에 선언된다.

- e) 본 조항은 몰수 경기를 요구할 수 있는 선수 또는 관중의 행위에는 적용하지 않는다. 팀 구성원이나 관중이 심판을 물리적으로 공격한 경우, 주심은 몰수경기를 선언할 수 있다.
- f) 정식 경기로 인정되지 않거나 무승부 경기인 경우, 처음부터 재경기 한다. 이 경우, 출전명단을 교체 할 수 있다.

1.2.2 몰수 경기

다음의 경우 몰수 경기로 선언한다.

- a) 팀이 경기장에 나오지 않는 경우
 - b) 경기장에 있는 팀이 예정된 시간 또는 경기를 주관하는 기관이 경기를 위해서 배정한 시간 또는 몰수를 위해서 지정한 시간 내 경기 시작을 거부한 경우
 - c) 경기 시작 후, 주심이 경기를 중단하거나 종료하지 않았는데도 경기 진행을 거부한 경우
 - d) 주심이 경기를 중단시킨 후 신호와 함께 "플레이볼"을 선언하고 2 분 이내에 팀이 경기를 재개하지 못한 경우
 - e) 팀이 고의로 경기를 지연시키거나 단축하려고 시도한 경우
 - f) 주심 경고 후에도 규정을 고의로 위반한 경우
- 다만 투수가 계속해서 투구 규정을 위반하는 경우는 예외이며, 이 경우 투수는 남은 경기 시간 동안 투수 포지션에서 제외되며, 부정 투수로 선언된다.
- g) 퇴장 명령을 받은 선수 또는 여타의 사람이 1 분 이내에 이를 따르지 않는 경우
 - h) 심판으로부터 퇴장 또는 다른 사유로 양 팀(혼성팀 가능)의 기본선수 수가 (1)10 명, (2)11 명(EP 1 명 포함) 또는 (3) 12 명(EP 2 명 포함)이 안되는 경우
 - i) 부정 선수가 경기에 다시 들어온 후 한 개 투구가 완료된 경우
 - j) 퇴장당한 선수, 코치, 감독이 경기에 다시 관여한 경우.

1.2.3 런어헤드

- a) 런어헤드 규정은 모든 경기와 대회에서 한 팀이 다른 팀을 4 회 종료 후 20 점, 5 회 종료 후 15 점으로 이기고 있을 때 적용한다.
- b) 홈팀이 타석에서 런어헤드 경기에 필요한 점수를 득점하지 않는 한, 전체 이닝을 경기한다. 원정팀이 초 공격에 필요한 점수를 기록했을 때는 홈팀이 말 공격을 진행한다. 경기는 런어헤드 규정에 따라 경기 승리가 선언될 때까지 진행되어야 한다. 마지막

득점이 홈런으로 모든 주자의 점수가 인정되어야 하는 경우가 아니라면 말 공격에서 런어헤드 점수보다 많이 득점할 수 없다.

1.2.4 타이브레이커(타이브레이커 이닝)

a) 8 회초부터 시작하며, 공격팀은 직전 이닝 마지막 타자를 2 루 주자로 놓고 이닝을 시작한다.(예: 직전이닝 10 번 타순 타자, 11 번 타순 타자 또는 혼성팀 12 번 타순 타자가 2 루 주자에 가서 시작)

b) 2 루 주자는 교체 규정에 따라서 교체할 수 있다.

c) 2 루 주자가 잘못 배치된 경우, 정규 및 부정 투구 또는 플레이가 진행된 이후라도 수비팀의 적절한 어필이 있다면 주자는 아웃된다. 베이스에 잘못된 주자가 있는 경우 언제든지 어필할 수 있다. 어필 전, 공격팀이 올바른 주자로 교체하면 제재를 받지 않는다.

1.2.5 득점

a) 주자가 하프이닝에서 3 아웃 전에 3 개의 루와 홈을 순서대로 터치하면 득점이 기록된다.

b) 타이브레이커의 경우 2 루에서 출발한 주자는 1 루를 터치하지 않아도 득점이 인정된다.

c) 이닝의 세 번째 그리고/또는 마지막 아웃이 아래와 같을 경우 득점으로 인정되지 않는다.

i. 타자주자가 1 루에 도달하기 전 아웃된 경우

ii. 주자가 포스아웃되는 경우(어필 플레이 포함).

iii. 투구가 홈플레이트에 도착하거나 타격되기 전에 주자가 베이스를 이룬 경우

iv. 선행 주자가 아웃된 경우

d) 3 아웃 후 어필을 통해 득점을 취소할 수 있다.

1.2.6 어필 플레이

어필 플레이에서, 어필이 정식으로 인정되지 않으면 주자는 아웃되지 않는다.

a) 어필은 인플레이에서나 볼데드 모두에서 제기할 수 있다. 다만, 다음 상황에서 수비팀이 어필하지 않으면 어필 기회를 잃게 된다.

i. 부정 교체, 부정 선수, 부정 재출장, 부정 대체선수, 부정 철회선수, 부정 주자 교체를 제외하고, 모든 정규 또는 부정 투구 전에 어필해야 한다.

ii. 모든 수비수들이 벤치나 덕아웃으로 가기 위해 페어 지역을 떠나기 전에 어필해야 한다. 야수는 내야에서 어필해야 한다.

iii. 경기에서 마지막 플레이인 경우, 심판이 경기장을 떠나기 전에 어필해야 한다.

iv. 타이브레이커 이닝에서 부정 주자가 루에 있을 때는 언제든지 어필할 수 있다.

b) 볼 데드 어필. 공이 내야에 복귀하고 "타임"이 선언되거나 볼 데드가 된 경우, 내야의 수비팀 선수는 공을 가지고 있는지 여부와 관계없이 주자가 루를 공과 했거나 플라이볼 포구보다 더 빨리 루를 떠난 것에 대해 어필할 수 있다. 코치 또는 감독은 경기장 내에서만 볼 데드를 어필할 수 있다. 심판은 어필을 확인하고 플레이에 대해서 판정한다. 이 때 다음 투구까지 볼 데드 상황이기 때문에 어떤 주자도 루를 떠날 수 없다.

예외: 플라이볼 포구보다 너무 빨리 루를 떠났거나 루를 떠났다가 볼데드 중에 다시 복귀를 시도하려는 주자

i. 경기 중 볼이 나가면 주심이 새로운 공을 경기에 투입하기 전까지 볼 데드 어필을 제기할 수 없다.

ii. 만약 투수가 공을 가지고 있었고, 투수판에 접촉하고 있다면 부정 투구로 선언하지 않는다.

iii. 심판이 "플레이 볼"을 선언하고 투수가 어필하면, 심판은 다시 "타임"을 선언하고 어필을 허용한다.

c) 어필이 적절하고, 득점을 취소하거나 올바른 타석의 순서를 바로잡기 위해서 어필한 경우, 3아웃 이후 추가 아웃 어필이 가능하다.

d) 여기에 해당하는어필의 종류는 다음과 같다.

i. 베이스 공과

ii. 리터치 상황에서 수비수가 플라이볼을 포구하기 전에 베이스를 떠났을 경우

iii. 부정위 타자

iv. 1루 도착 후 2루 진루를 시도하는 경우

v. 부정 교체

vi. 교체 선수 규정에 따라 교체가 통보되지 않은 선수를 기용하는 경우

vii. 부정 재출장

viii. 베이스를 점유한 주자들 간의 교체

ix. 타이브레이커 이닝에서 2루에 잘못된 주자의 기용

1.2.7 경기의 승자

경기의 승자는 규정 경기에서 상대 팀보다 더 많이 득점한 팀이다.

- a) 정식 경기의 점수는 모든 이닝이 완료되었을 때의 점수 또는 완료되지 않은 말 공격에서 홈팀이 원정팀보다 더 많이 득점했을 때의 점수이다.
- b) 정식 무승부 경기의 점수는 경기가 종료되었을 때 동점인 점수이다.
- c) 몰수 경기의 점수는 잘못이 없는 팀의 점수가 7 점, 상대가 0 점이다.

1.2.8 제소의 근거

- a) 다음의 상황에서 제소를 접수 및 검토한다.
 - i. 규칙의 잘못된 해석
 - ii. 심판의 상황에 따른 정확한 규정 적용 실패
 - iii. 규칙 위반에 대한 정확한 조치(페널티) 실패
- b) 일단 규정 또는 부정 투구를 던진 후에는 심판의 결정을 번복할 수 없다.
- c) 팀 로스터 구성원의 자격과 관련하여, 언제든지 주심 이외의 적절한 권한에 제소할 수 있다.

1.2.9 제소

제소는 판정 및 규칙의 해석에 관하여 제기될 수 있다.

이러한 상황의 예는 다음과 같다.

1 사 주자 2, 3 루에서 타자가 친 페어 플레이가 포구되었다.포구 후에 3 루 주자는 태그업하였지만 2 루는 태그업하지 못했다. 3 루의 주자는 2 루에서 3 아웃이 되기 전에 홈을 터치했다.심판은 득점을 인정하지 않았다.주자들이 포구 전에 베이스를 떠났는지의 문제와 3 루 주자가 홈에 도착하기 전에 2 루의 플레이가 이루어졌는지의 문제는 판정의 문제이며,제소 대상이 아니다.주심이 득점을 허용하지 않은 것은 규칙의 잘못된 해석이며,제소 대상이다.

1.2.10 제소의 무효

심판 판정의 정확성만 관련되거나,제소한 팀이 승리한 경우에는 제소가 접수 및 고려되지 않는다.고려되지 않는 제소의 예는 다음과 같다.

- a) 타구가 페어볼인지파울볼인지 여부
- b) 주자가 세이프인지 아웃인지 여부

- c) 투구한 공이 스트라이크인지 볼인지 여부
- d) 정규 투구 또는 부정 투구 여부
- e) 주자가 루를 터치했는지, 또는 공과했는지 여부
- f) 플라이볼 포구 상황에서 주자가 루를 너무 빨리 떠났는지 여부
- g) 플라이볼 포구 여부
- h)내야 플라이볼 여부
- i) 간섭 여부
- j) 주루방해 여부
- k) 선수 또는 인플레이볼이 볼 데드 지역에 들어갔거나 볼 데드 지역의 물건이나 사람에 닿았는지 여부
- l) 타구가 펜스를 넘었는지 여부
- m) 경기장이 경기의 속행 또는 재개에 적합한지 여부
- n) 경기를 속행할 정도로 조명이 충분한지 여부
- o) 심판 판정의 정확성과 관련된 기타사항

1.2.11 제소 통지

- a) 선수의 자격과 관련된 경우 외의 제소는 (i) 정규 또는 부정 투구 직전에 (ii) 이닝이 끝났을 때라면 모든 야수가 벤치나 덕아웃으로 가기 위해서 페어 지역을 떠나기 전에 (iii) 경기의 마지막 플레이어라면 심판이 경기장을 떠나기 전에, 분명하게 통지되어야 한다.
- b) 본 규칙에 따라 제소가 통지되면,이후의 경기는 제소 하에서 진행된다.
- c) 제소를 제기하는 팀의 매니저 또는 권한대행은 제소를 통지할 수 있으며,주심은 상대 팀과 공식 기록원에게 제소 사실을 알려야 한다.
- d) 모든 이해 당사자는 사안의 올바른 결정에 도움이 될 결정과 관련된 조건에 주목해야 한다.

1.2.12 공식 제소의 기한

공식적인 서면 제소는적당한 시간 내에 제출해야 한다.

- a) 리그나 토너먼트 규정에 제소 기한이 명시되지 않은 경우,사건의 성격과 제소 관련 정보 취득의 어려움에 있어서 적당한 시간 내에 이루어진 제소는 고려해야 한다.
- b) 일반적으로, 대회 예정 시간에서 48 시간 후를 합리적인 시간으로 고려한다.

1.2.13 공식서면 제소의 요건

공식적인 서면 제소는 다음 정보를 기재해야 유효하다.

- a) 경기 날짜, 시간 및 장소
- b) 심판과 기록원의 이름
- c) 규칙 또는 제소가제기된 지역의 규칙
- d) 판정 및 판정의 조건
- e) 제소된 사안과 관련된 중요한 사실 일체

1.2.14 제소 결과

제소된 경기에 관한 판정은 다음 중 하나의 결과로 이어져야 한다.

- a) 항의가 유효하지 않은 것으로 확인되었으며, 경기의 점수는 변경되지 않는다.
- b) 규칙의 오역으로 인하여 제소가 인정되어 판정을 수정하고, 잘못된 판정이 내려진 시점부터 재경기한다.
- c) 팀 로스터 선수의 부정행위에 대한 제소가 인정되면, 위반팀의 몰수패가 선언된다.

2. 경기장 및 장비

2.1 정의

2.1.1 변형 배트

공인 배트의 물리적 구조를 변경한 배트를 변형 배트라고 한다. 금속 배트의 손잡이를 나무 또는 다른 종류의 손잡이로 교체, 배트 내부에 재료 삽입, 배트 그립에 과도한 테이프를 사용(두 겹 이상), 식별 이외의 목적으로 배트의 상단과 하단을 색칠, 금속 배트의 배럴 끝에 ID 각인, 배트에 나팔이나 뿔 모양의 그립을 사용하는 경우가 변형 배트의 예에 포함된다. 공인 그립을 다른 공인 그립으로 교체하는 것은 변형 배트로 판단하지 않는다. 금속 배트의 손잡이 끝에 ID를 각인하거나, 배트의 다른 곳에 ID를 목적으로 레이저 각인을 새기는 것도 변형 배트로 간주되지 않는다.

2.1.2 베이스라인

연속된 두 개 베이스 사이의 직선 경로를 말한다.

2.1.3 배터박스(타자석)

타자가 타격을 하고 공격팀의 주루 득점을 돕기 위해서 머물러야 하는 제한된 구역이다. 타자가 포지션에서 타자를 제한하고 공격팀이 득점을 할 수 있도록 돕는 지역이다. 타자석 라인은 타자석 안에 위치하는 것으로 간주한다.

2.1.4 캐처박스(포수석)

투구한 공을 배팅하거나, 공이 땅이나 홈 플레이트에 닿거나, 포수석에 닿을 때까지 포수가 있어야 하는 영역을 말한다. 라인은 포수석 안에 있는 것으로 고려되어야 한다. 포수는 포수석 밖의 땅에 닿을 때를 제외하면 포수석 안에 있어야 한다.

2.1.5 코치박스

경기장의 1 루와 3 루 측면의 파울 지역을 말하며, 공격팀의 코치가 이 지역에 있어야 한다. 코치 박스는 부록 B(내야의 공식 치수) 및 F(빠른 참조 표)에 따라 배치하고, 여기에서 명시된 규격을 준수해야 한다.

2.1.6 덕아웃

선수만 사용할 수 있는 볼 데드 구역 내의 장소를 말한다. 덕아웃에서는 흡연, 음주, 씹는 담배의 사용이 금지된다. 흡연에는 담배, 전자담배, 불연성 담배의 사용이 포함된다.

2.1.7 페어 지역

경기장의 홈플레이트부터 외야 펜스의 바닥까지(1 루와 3 루 파울 라인 포함) 및 여기에서부터 위로 수직인 지역을 말한다.

2.1.8 파울 지역

경기장에서 페어 지역이 아닌 부분

2.1.9 헬멧

금이 가거나, 깨지거나, 움푹 패이거나, 변형된 헬멧은 부정 헬멧으로 선언되며, 경기에 사용할 수 없다.

a) 대기타자, 타자, 타자주자, 주자, 청소년인 코치, 배트보이/걸은양쪽 귀가 덮이고, 안쪽에 보호대를 덧댄 전체 플라스틱 헬멧만큼 안전하거나 그보다 더 안전한 헬멧을 착용해야 한다. 단순히 귀를 덮은 덮개는 규정 헬멧의 규정을 충족하지 않는다.

b) 포수나 수비수는 귀를 덮지 않는 헬멧을 착용할 수 있다.

2.1.10 부정 배트

규칙 2.3.1의 요건을 충족하지 않는 배트는 부정 배트이다.

2.1.11 부정 글러브

규정 글러브의 사양을 충족하지 않는 글러브 및 포수나 1루수 이외의 야수가 미트를 사용할 때를 말한다.

2.1.12 내야

내야수가 담당하는 페어지역을 말한다.

2.1.13 미트

미트는 손가락을 넣을 수 있는 단단한 조각,글러브보다 깊은 포켓으로 구성되며,손가락을 넣는 핑거 슬롯이 없다.글러브는 바깥쪽과 뒤에 별도의 핑거 슬롯이 있다. (부록 4: 글러브 사양 참조)

2.1.14 공식 장비

공식 장비는 수비팀이나 공격팀이 경기 중에 사용하는 장비(배트, 글러브, 장갑, 헬멧 등)이다.수비팀이 경기장에 남긴 장비(예:글러브)는 공식장비가 아니다.

2.1.15 대기타석

타석에서 차례를 기다리는 동안 대기 타자가 위치하는 공간(대기타석은 부록 1.B(내야의 공식 규격)에 따라 배치하고,여기에 명시된 규격을 준수해야 한다.)

2.1.16 외야

페어지역의 일부분으로 내야를 넘는 지역을 말한다.

2.1.17 경기장

플레이가 이루어지는 지역과 볼 데드라인을 포함한 지역을 말한다.

2.2 경기장

2.2.1 경기장의 요건

- a) 경기장은 부록 1(경기장 및 내야 레이아웃)에 명시된 최소 치수 내의 장애물이 없고 깨끗한 공간이 있어야 하며, 명시된 모든 기능을 포함해야 한다.
- b) 경기장은 경기장 내의 영구적인 펜스 가까이에 외야 펜스와 사이드라인을 따라 워닝트랙을 배치해야 한다.
- c) 임시 펜스를 사용하는 경우(즉 슬로우피치 용으로 설계된 경계장에서 패스트피치 게임을 진행하는 경우) 외야의 영구적인 표면(잔디 또는 기타)에 워닝트랙을 만들지 않아도 된다.
- d) 공이 경기장 밖의 땅에 닿거나, 땅에 있는 사람에게 닿거나, 물건에 닿으면, 공은 경기장 밖에 있는 것이 된다.

2.2.2 공식 내야 규격

- a) 공식 내야의 배치는 부록 1.A(경기장 및 내야 배치)의 치수와 사양을 준수해야 하며, 명시된 모든 특징(파울, 1m 및 사이드라인, 코치, 타자석, 포수석, 대기타자석, 투수 서클, 베이스, 플레이트)을 포함해야 한다.
- b) 경기장에서 베이스의 거리 또는 투구 거리가 잘못된 것으로 확인되면, 그 다음 전체 이닝을 진행하기 전에 잘못을 수정한 다음 경기를 속행한다.

2.2.3 그라운드 룰 또는 특별 규칙

백스톱, 펜스, 스탠드, 차량, 관중 또는 기타 장애물이 정규 구역 내에 있을 때는 경기 시작 전에 경기장의 한계를 정하는 그라운드 룰 또는 특별 규칙을 합의하여 사용할 수 있다.

- a) 첨부 1.F(거리 표)에 명시된 최소 펜스의 거리보다 가까이에 있는 페어 지역 내의 모든 장애물은 정확하게 표시하여 심판에게 알려야 한다.
- b) 야구장을 이용하는 경우, 투수의 마운드를 제거하고, 백스톱은 홈 플레이트로부터 규정된 거리에 배치해야 한다.

2.3 경기 장비

2.3.1 공인 배트

WBSC 경기에서는 WBSC 장비 표준 위원회의 표준을 준수하고, 장비 표준 위원회가 채택 및 승인한 WBSC 또는 ISF 2005 로고가 찍힌 공인 배트만 사용할 수 있다. WBSC 승인 배트 목록 및 승인된 로고는 WBSC 웹 사이트(www.wbso.org)에서 확인할 수 있다. 승인을 받은 배트 표준은 부록 2(배트 사양)를 참조한다.

2.3.2 연습배트

승인을 받은 연습 배트는 부록 2(배트 사양)에 명시된 사양에 준수하는 연습 배트만 사용할 수 있다.

2.3.3 공인구

- a) WBSC 장비 표준 위원회의 표준을 충족하고 WBSC 장비 표준 위원회가 채택하고 승인한 마크가 찍힌 공식 소프트볼만 WBSC 경기에 사용해야 한다. 부록 3(승인된 볼 표준)을 참조한다.
- b) 혼성 경기에서 남성 타자에게는 12 인치 공으로, 여성 타자에게는 11 인치 공으로 투구한다.

EFFECTS

규칙	2.3.3 b
효력	정규 공이 아닌 공이 사용된 경우, 공격수는 플레이 결과를 받아들이거나, 동일한 볼과 스트라이크 카운트에서 정규 공을 사용하여 재투구하도록 요청할 수 있다.

2.4 선수 장비

2.4.1 글러브 및 미트

- a) 글러브는 어떤 선수나 착용할 수 있지만, 미트는 포수와 1 루수만 사용할 수 있다.
- b) 1 루수와 포수가 착용하는 미트와 글러브에는 엄지와 몸체 사이에 끈이 달리지 않아야 하며, 웹이 없어야 하며, 기타 장치가 없어야 하며, 길이가 12.7cm(5 인치)보다 길어서는 안 된다.
- c) 투수의 글러브는 공의 색깔(끈 포함)을 제외한 모든 색상 및 색의 조합을 사용할 수 있다. 투수 이외의 선수가 착용하는 글러브는 모든 색상 또는 색의 조합일 수 있다.

d) 외부에 흰색, 회색, 노란색의 원이 그려진 글러브와 미트는 공식 장비가 아니며, 사용할 수 없다(부록 4: 글러브 사양).

2.4.2 신발

a) 모든 팀원은 신발을 신어야 한다. 신발은 캔버스나 가죽 갑피 또는 유사한 소재로 만들어야 하며, 발을 완전히 감싸야 한다.

b) 바닥은 부드럽거나 단단한 고무 스파이크를 사용한다.

c) 플레이트의 스파이크가 둥글지 않고 바닥에서 1.9cm(3/4 인치) 이상이 아니라면 일반 금속 바닥과 힐 플레이트를 사용할 수 있다.

d) 금속 바닥 및 힐 플레이트와 비슷한 단단한 플라스틱, 나일론 또는 폴리우레탄 스파이크는 어떤 부 및 등급에서도 허용되지 않는다.

e) 신발에 나사를 조이는 탈착식 스파이크가 있는 신발은 허용되지 않는다. 하지만 탈착식 스파이크를 신발의 내부에서 조이는 신발은 허용된다.

f) 유소년 및 혼성 경기의 경우, 금속 징 스파이크 착용을 금지한다.

2.4.3 보호 장비

a) 마스크. 모든 청소년 포수는 마스크와 헬멧을 착용해야 한다. 성인 슬로우 피치에서는 마스크를 사용하도록 권고된다. 청소년 포수(또는 수비 팀의 다른 청소년 멤버)는 투수판에서 또는 워밍업 구역으로부터의 워밍업 공을 받을 때 헬멧이 있는 마스크를 착용해야 한다. 만약 공을 잡는 청소년이 마스크를 착용하지 않을 경우, 착용한 선수로 대체되어야 한다. 포수는 아이스하키 골키퍼 스타일의 페이스 마스크를 사용할 수 있다.

b) 안면 마스크. 모든 수비수와 공격수는 승인을 받은 플라스틱 안면 마스크/가드를 착용할 수 있다. 안면 마스크/가드에 금이 가거나 변형되거나, 보호대가 변형되거나 없는 경우에는 사용이 금지되며 경기에 착용할 수 없다.

포수는 목 보호대가 장착된 일반 마스크 대신 플라스틱 안면 마스크/카드를 착용할 수 없다.

c) 프로텍터. 여성 포수는 프로텍터 착용을 권고한다.

d) 다리/팔 보호대. 타자와 주자가 착용할 수 있다.

2.5 유니폼

2.5.1 선수 유니폼

같은 팀의 모든 선수는 색상, 장식, 스타일이 동일한 유니폼을 입어야 한다. 여성 경기에 출전하는 여성 선수들은 반바지 또는 긴 바지를 입을 수 있다. 혼성 경기의 여자 선수들은 남자 선수들의 바지 스타일에 상관없이 반바지나 긴 바지를 입을 수 있다. 유니폼을 입은 선수가 종교적 이유로 규칙에 명시되지 않은 머리 머리덮개와 옷을 착용한 경우는 페널티를 받지 않는다.

a) 모자

i. 남자선수의 경우 비슷한 모자를 적절하게 착용하는 것이 의무이다.

ii. 여자선수의 경우, 모자, 썬바이저, 헤드밴드 중 자유롭게 선택하여 착용할 수 있다. 어느 것을 선택하든 팀 유니폼 색상과 스타일이 같아야 한다. 플라스틱 또는 하드 바이저는 허용되지 않는다.

iii. 수비수가 팀 유니폼 모자와 비슷한 색상의 승인된 헬멧을 착용할 경우에는 모자를 쓰지 않아도 된다.

b) 언더셔츠

i. 선수는 유니폼 색상의 언더셔츠를 입을 수 있다(흰 색일 수도 있다). 언더셔츠는 의무가 아니며, 다만 동일한 언더셔츠를 착용해야 한다. 노출된 부분이 너털너털하거나 닳거나 찢어진 언더셔츠를 입어서는 안 된다.

ii. 팀 유니폼과 색상이 같고 팀의 다른 선수들이 입은 언더셔츠와 색상이 같을 경우, 하나 또는 한 쌍의 압축 토시를 착용할 수 있다.

c) 하의/슬라이딩 팬츠: 모든 선수가 긴 바지를 입거나 짧은 바지를 입어야 한다. 어떤 선수이든 유니폼과 같은 단색의 슬라이딩 팬츠를 입을 수 있다. 한 명 이상의 선수가 착용할 때는 일시적인 스냅 또는 벨크로 외의 모든 색상과 스타일이 동일해야 한다. 노출된 부분이 너털너털하거나, 닳거나, 찢어진 슬라이딩 팬츠를 입어서는 안 된다.

d) 배번

유니폼 셔츠의 등에는 최소 15.2cm(6 인치)인 보색의 아라비아 숫자로 배번을 달아야 한다. 같은 팀의 매니저, 코치, 선수는 같은 배번을 달 수 없다(예: 0 과 01 은 같은 배번이다). 01~99 까지 배번으로 사용할 수 있다. 배번이 없는 선수는 경기할 수 없다.

e) 이름. 모든 유니폼 상의의 배번 위에 개인의 이름을 달 수 있다.

f) 깁스, 석고, 금속, 단단한 재질로 된 깁스를 착용할 수 없다. 깁스가 아닌 노출된 금속은 부드러운 재질로 감싸거나, 테이프를 감고 심판의 승인을 받아야 한다.

g) 산만한 장식: 주얼리를 포함하여 노출된 아이탬은 상대팀을 방해하지 않는지, 착용하거나 노출시킬 수 있는지에 관해 심판의 허락을 받아야 한다. 심판은 아이탬을

착용하지 않거나 가리도록 요구할 수 있다. 의료용 팔찌 및/또는 목걸이가 상대방의 주의를 분산시킬 경우, 의료 경보를 확인할 수 있는 방식으로 몸에 부착하도록 한다.

2.6 코치 유니폼

코치는 적절한 신발을 포함하여 단정한 복장을 착용하거나 팀의 유니폼 색상에 맞는 팀의 유니폼을 입어야 한다. 코치가 모자를 쓰기로 선택한 경우, 규칙 2.5.1 a)를 준수해야 한다.

2.7 장비

본 규칙의 규정에도 불구하고, WBSC 장비 표준 위원회는 WBSC 장비 표준 위원회의 단독 결정에 의해 경기의 성격을 크게 변화시키거나, 참가자나 관중의 안전에 영향을 미치거나, 선수의 개인적인 기량보다 더 개선할 수 있는 장비의 승인을 보류하거나 철회할 권리를 가진다.

효력

2.4.2	부적합한 신발 착용
2.4.3 a)	포수의 헬멧, 마스크, 보호대 착용 위반
2.5.1	부적절한 유니폼 또는 선수의 부적절한 유니폼 착용
2.6	코치의 부적절한 복장
효력	심판의 경고 및 준수 실패나 반복적 위반 후, 위반자는 퇴장된다.

3. 참가자

3.1 정의

3.1.1 베이스 코치

팀이 공격할 때 필드 및 코치석에 있는 공격팀의 일원

3.1.2 코치

필드에서 팀의 행동에 책임을 지며, 심판 및 상대 팀 대표와 공식 소통을 담당하는 사람을 말한다. 코치가 부재중일 경우 선수가 대체 코치 또는 플레잉 코치로 코치의 역할을 할 수 있다.

3.1.3 퇴장

심판이 규칙을 위반한 선수, 임원 또는 팀원에게 경기의 남은 시간 동안 경기를 떠나도록 명령하는 행위이다.

3.1.4 야수

경기장에 있는 팀의 수비수를 말한다.

3.1.5 추가 선수

추가 선수를 사용할 때는 혼성의 11 명 또는 12 명의 선수로 라인업을 구성한다.

3.1.6 감독

주요 임무를 담당하는 매니저 또는 코치가 감독이다.

3.1.7 부정 추가 선수

추가 선수 규정을 위반한 선수를 말한다.

3.1.8 부정 재출장

부정 재출장의 경우는 아래와 같다.

- a) 선발 선수가 라인업의 다른 타순으로 들어갈 경우
- b) 교체선수가 대체 선수가 아닌 자격으로 경기에 재출장하는 경우
- c) 선발선수가 대체 선수가 아닌 자격으로 경기에 두 번 재출장하는 경우
- d) 부정대체 선수가 경기에 참여하는 경우

3.1.9 보고되지 않은 선수교체

보고되지 않은 선수교체는 선수가 다음의 상태로 담당 심판에게 보고하지 않고 경기에 출장하는 것을 말한다.

- a) 교체선수
- b) 교체선수의 규정에 따라 경기에 참가, 복귀 또는 잔류할 수 있는 선수
- c) 무자격 선수로 선언된 선수
- d) 부정 재출장
- e) 부정 추가 선수

3.1.10 무자격 선수

심판의 명령으로 경기에 더 이상 참여할 수 없는 선수를 말한다. 무자격 선수는 코치로 경기를 계속할 수 있다.

3.1.11 무자격 대체선수

무자격 대체선수는 철회된 선수를 대신하여 경기에 참가할 수 없는 선수를 말한다. 무자격 대체선수가 경기에 출장하면 부정 재출장으로 간주된다. 무자격 대체선수에는 다음이 포함된다.

- a) 심판이 규칙 위반을 이유로 퇴장시킨 선수
- b) 현재 라인업에 포함된 선수
- c) 현재 라인업에는 포함되지 않았지만 경기에 재출장할 수 있는 선수

3.1.12 내야수

투수와 포수를 포함한 수비수를 말하며, 페어 지역의 베이스라인 근처 또는 라인 안에서 어디에나 위치할 수 있다. 주로 외야에서 경기하는 선수가 내야수들이 담당하는 지역으로 이동하면, 내야수로 간주할 수 있다.

3.1.13 라인업 카드

경기 시작 전에 심판위원장 및/또는 주심과 공식 기록원에게 제공되는 선발 선수, 대체 선수, 코치 목록이다. 주심은 경기 중에 라인업 카드를 소지한다.

3.1.14 라인업

EP 를 포함하여 현재 공격과 수비에 참여하고 있는 선수로 구성된다.

3.1.15 재출장

선발 선수가 교체된 후 경기에 복귀하는 것이다.

3.1.16 경기에서 제외

심판이 규칙 위반을 이유로 선수가 더 이상 경기에 참가할 수 없다고 선언하는 것이다. 제외된 선수는 벤치에 계속 앉을 수 있으며, 경기에는 코치의 자격으로만 참여할 수 있다.

3.1.17 대체 선수(Replacement Player, RP)

철회된 선수를 대신하여 경기에 출장하도록 허락된 선수를 말한다.(3.2.5 참고)

3.1.18 로스터

팀의 라인업 카드에 등록될 자격이 있는 선수의 목록을 말한다.

3.1.19 선발 선수

필드 또는 타석에서 경기를 시작하는 라인업 카드에 나열된 선수를 말한다.

3.1.20 교체 선수

- a) 대체 선수가 아니면서 경기에 포함된 비 선발 선수를 말한다.
- b) 한 번 경기를 떠난 선발 선수로서 라인업에 복귀할 자격이 있는 선수를 말한다.

3.1.21 팀선수

팀 벤치에 앉을 수 있는 허가를 받은 사람을 말한다.

3.1.22 철회 선수(Withdrawn Player)

출혈이 적절한 시간 내에 멎을 수 없는 부상을 입었거나 선수의 유니폼에 피가 묻어서 경기를 떠나야 하는 선수를 말한다.

3.2 라인업과 로스터

3.2.1 라인업 카드

- a) 라인업 카드에는 다음이 포함된다.
 - i. 선발 선수의 성과 이름, 포지션 ,배번
 - ii. 교체 자격이 있는 선수의 성과 이름, 배번
 - iii. 감독의 성과 이름
- b) 유니폼을 입고 팀의 구역에 있는 선수만 라인업 카드에 포함될 수 있다.
- c) 자격이 있는 로스터의 선수는 경기 중 언제든지 교체 명단에 추가될 수 있다.
- d) 남자 선수의 로스터에는 남자 선수만, 여자 선수의 로스터에는 여자선수만 포함된다.
- e) 라인업 카드에 배번이 잘못 명시되었다면, 페널티 없이 변경할 수 있다. 잘못된 배번을 달고 있는 선수가 규칙을 위반할 경우, 규칙의 위반이 우선하며 반드시 조치가

시행되어야 한다. 선수가 규칙 위반 후에도 게임에 남아 있을 경우, 경기를 속행하기 전에 배번을 수정해야 한다.

3.2.2 선수

a) 각 팀은 언제나 라인업에 최소 10 명의 선수를 가져야 한다. EP 를 기용한 팀은 라인업에 11 명의 선수가 있어야 한다.

i. 수비 포지션은 투수(F1), 포수(F2), 1 루수(F3), 2 루수(F4), 3 루수(F5), 유격수(F6), 좌익수(F7), 좌중견수(F8), 우익수(F9), 우중견수(F10)이다.

ii. 추가선수(EP) 포함 선수 11 명: 기본선수 11 명에 라인업에서 타격을 하는 EP 가 추가된다.

iii. 혼성: 10 명의 선수 - (남성 5 명, 여성 5 명) 내야와 외야 모두에서 남성 2 명, 여성 2 명, 투수 및 포수 남성 1 명, 여성 1 명의 요건을 갖추어야 한다. 타순은 성별을 번갈아가며 배치한다.

iv. 혼성 경기에서 추가 선수: 12 명의 선수 - 남성 6 명, 여성 6 명: 혼성의 슬로우 피치 경기와 동일하며, 라인업에서 타구를 치는 EP 2 명이 포함된다.타순은 성별을 번갈아가며 배치한다.

b) 경기장 필드에 있는 선수들은 매 투구가 시작될 때 페어지역에 있어야 한다. 단, 포수석에 있어야 하는 포수와 심판 판정시 투수석에 있어야 하는 투수는 예외로 한다. 혼성 슬로우 피치 선수들은 앞에서 설명된 위치의 요건을 준수해야 한다.

c) 경기를 계속하기 위해서 팀은 필요한 수의 적격 선수를 라인업에 보유해야 한다.

3.2.3 선발 선수(Starting Player)

a) 홈 플레이트에서의 경기 전 회의에서 팀 대표와 주심이 라인업 카드를 확인하면 선발 선수가 공식화된다.

b) 이름, 배번, 포지션은 회의 전에 라인업 카드에 기재할 수 있다.

c) 선수의 부상 또는 질병의 경우, 팀 대표는 홈 플레이트 미팅에서 라인업이 공식화되기 전에 라인업 카드를 수정할 수 있다. 명단에 있는 대체 선수가 선발 라인업에 명시된 아픈 선수를 대체할 수 있다. 이들은 선발 선수로 간주되며, 그 외의 선수가 대체 선수가 된다.

d) 홈 플레이트 미팅에서 변경된 선발 선수는 경기 후반 언제든지 교체 선수로 경기에 참가할 수 있다.

e) EP를 포함한 모든 선발 선수는 교체 투입돼 한 차례 라인업에 다시 포함될 수 있으며, 라인업 때와 동일한 타순을 유지해야한다. 이 규칙을 위반하면 부정 재출장이 된다.

3.2.4 추가 선수(Extra Player, EP)

- a) EP 라고 불리는 추가 선수는 선택 사항이지만, 추가 선수가 있을 때는 게임 시작 전에 알려져야 하며, 타순에 있는 11 명의 타자 중 한 명으로 라인업 카드에 이름을 명시해야 한다.
- b) EP 를 사용할 경우, 기용 이후 해당 경기 종료시까지 출장하여야 한다.
- c) EP 를 사용할 경우 11 명 전원이 타격을 하고, 10 명이 수비를 한다. (EP 제외) 수비 위치는 바꿀 수 있지만 타순은 그대로 유지되어야 한다.
- d) (혼성 경기의 경우만 해당) EP 를 2 명 기용할 경우, 12 명 모두 타석에 들어서고 10 명 (남성 5 명, 여성 5 명)중 누구라도 수비할 수 있다. 혼성의 위치만 준수한다면, 수비 위치도 변경할 수 있다. 타순은 경기 중에 계속 동일해야 한다.
- e) 선발 EP 가 교체되었다면, 교체 당시 타순으로 복귀하는 조건 하에 한 번 재출장할 수 있다.

효력

규칙 3.2.4 b	EP 와 함께 경기를 완료하지 못함
효력	규칙을 위반하지 않은 팀을 승리 팀으로 몰수경기가 선언된다.
규칙 3.2.4 a & c-e	규정 위반
효력	규정을 위반하거나 부정 EP 가 기용되면, 부정 선수는 퇴장된다.

3.2.5 대체 선수(Replacement Player, RP)

- a) 대체 선수는 철회된 선수 대신 경기에 참여할 수 있다.
- b) 철회된 플레이어는 출혈이 멈추고, 부상을 치료 및 감싸고, 필요한 경우 유니폼을 교체하기 전까지 경기로 돌아올 수 없다(배번은 달라질 수 있다). 다른 배번을 사용해도 페널티는 없지만 심판에게 배번을 알려야 한다.
- c) 대체 선수는 진행 중인 남은 이닝 동안 및 이닝이 완료되는 동안 철회된 선수 대신 경기할 수 있다. 철회된 선수는 언제든지 경기에 복귀할 수 있으며 복귀 후 교체 선수로 대우받지 않는다. 철회된 선수가 남은 이닝과 다음 이닝 전체가 종료된 후에 복귀할수 없을 때는 정식 교체가 이루어져야 한다.

d) 팀 대표는 모든 변경 사항을 주심에게 알려야 한다. 심판에게 알리지 않은 것에 대하여 적절하게 어필하면 보고되지 않은 교체로 선언된다.

e) 대체 선수는 다음과 같다.

i. 경기에 참여하지 않았고, 목록에 포함된 교체 선수

ii. 경기에 참여했지만 교체된 목록에 포함된 교체 선수

iii. 현재는 라인업에 포함되지 않고 더 이상 경기에 다시 참가할 수 없는 선발 선수

3.2.6 경기 출장(교체)

a) 교체선수는 라인업에 있는 어떤 선수라도 대신할 수 있다. 선발 라인업의 선수는 여러 번 교체할 수 있지만, 교체 후에 교체 선수는 대체 선수로 기용되는 경우를 제외하면 경기로 복귀할 수 없다. 교체 선수가 선수로 경기에 재출장하면 부정 재출장이 된다.

b) 선발 주자와 교체 선수는 동시에 경기에 참여할 수 없다.

c) 교체는 볼 데드 상황에서만 진행된다. 코치나 팀의 대표는 교체 전에 심판에게 교체를 알려야 한다. 교체는 투구를 던졌거나 플레이가 진행되기 전까지 인정되지 않는다. 심판은 기록원에게 교체 사실을 알린다.

d) 팀 대표는 라인업 카드의 변경된 내용을 모두 담당 심판에게 알려야 한다. 변경 사항을 통지하지 못하여 적절한 어필이 제기되면, 선수는 보고되지 않은 교체선수로 선언된다. 어필 전에 감독, 코치, 팀 대표 또는 위반 선수가 심판에게 통지한다면 위반이 아니다.

e) 타자, 타자-주자, 주자가 부상 때문에 진루할 수 없고 볼 데드 상황이라면, 타자-주자 또는 주자는 교체할 수 있다. 교체 선수는 지정된 루로 진루할 수 있다. 교체 선수는 지정된 베이스 또는 공과한 베이스를 터치해야 한다.

f) 무자격 선수는 선수로서 경기에 복귀할 수 없다.

3.3 어필

a) 매니저, 코치 또는 선수의 어필이 있을 때 심판이 다음을 심의 및 판정한다.

i. 보고되지 않은 선수교체

ii. 부정 재출장

iii. 무자격 선수

b) 이와 같은 상황에서는 경기 중에도 언제든지 어필할 수 있다.

효력

3.2.2a, 3.2.3c, 3.2.6 c	요구되는 선수의 수로 경기를 종료하지 못함
효력	몰수경기 선언
3.1.10 a~b, 3.2.4 b ii, 3.2.5 c ii, 3.2.6 d, 3.2.8 a~e	a)교체선수에 의한 b)교체 선수 규칙에 의한 선수에 의한 보고되지 않은 선수교체
효력	<p>a)보고되지 않은 교체는 어필할 수 있다.</p> <p>b)어필은 보고되지 않은 교체 선수가 경기에 참여하고 있는 동안에 심판에게 제기되어야 한다.</p> <p>c)투구를 던지고 경기를 진행하며, 보고되지 않은 교체가 발견되면, 선수는 부정선수로 선언된다.</p> <p>d)정당한 교체선수가 부정 선수를 대체해야 한다. 규칙을 위반한 팀에 정당한 교체선수가 없다면 몰수경기가 선언된다.</p> <p>e)보고되지 않은 교체 선수가 타석이 있을 때 적절한 어필이 제기되면, 정당한 교체 선수는 볼과 스트라이크 카운트를 승계한다.</p> <p>i. 보고되지 않은 교체를 발견하고 어필하기 전에 완료된 플레이는 인정된다.다만 보고되지 않은 교체 선수가 출루 또는 득점을 했고,다음 타자에게 투구를 던지기 전에 또는 경기가 끝날 때 심판이 필드를 떠나기 전에 부정 교체가 발견되어 적절한 어필이 이루어지고 인정되었다면,모든 주자들은 투구 당시 점유했던 루로 복귀하고, 보고되지 않은 교체 선수는 아웃이 된다.</p> <p>ii. 보고되지 않은 교체 선수가 경기에 참여하는 동안의 아웃은 모두 인정된다.</p> <p>f)수비팀에서 보고되지 않은 교체 선수가 발견되고, 플레이가 진행된 후 또는 부정 선수가 투수인 경우에 투구를 던진 후 적절한 어필이 제기되고 인정되었다면, 선수는 부정 선수로 선언되고 공격팀은 1) 플레이 결과를 받아들이거나, 2)타자가 복귀하고 어필 전의 볼과 스트라이크 카운트를 승계하는 것 중 하나를 선택할 수 있다. 모든</p>

	<p>주자는 플레이 전에 점유했던 루로 복귀한다.</p> <p>g)보고되지 않은 교체선수 또는 부정 재출장에 대한 어필이 인정된 다음에는 원래의 선수와 교체 선수가 모두 경기를 떠난 것으로 간주한다.</p> <p>h)부정 재출장한 교체 선수는 위반에 대한 페널티를 받아야 한다.</p> <p>i)무자격 선수로 선언된 교체 선수는 위반에 대한 페널티를 받게 된다.</p>
3.1.8, 3.1.11, 3.2.3 e, 3.2.5 d, 3.2.8	부정 재출장
효력	<p>1. 다음은 어필 대상이며, 부정 재출장 선수가 경기에 참여하는 동안 언제든지 어필을 제기할 수 있다. 다음 투구 전까지 기다리지 않아도 된다.</p> <p>a)라인업 카드에 지명된 감독과 부정 재출장한 선수는 퇴장된다.</p> <p>b)정당한 교체 선수가 부정 선수를 대체한 후에 경기를 진행할 수 있다.</p> <p>c)새로운 감독을 지명한다.</p> <p>d)부정 재출장에 대해 어필이 제기되지 않고,그 결과 부정 재출장과 경기장에 남아있는 다수의 선수가 부정 재출장된다.</p> <p>i. 가장 최근의 부정 재출장에 대해서만 어필을 제기할 수 있다.</p> <p>ii. 부정교체에 대한 효력이 적용된다.</p> <p>iii. 퇴장된 선수를 대신하여 정당한 교체 선수가 투입되어야 하며, 감독이 지명되어야 한다.</p> <p>iv. 어필의 직접적인 대상이 아닌 모든 부정 재출장 선수는 재출장으로 간주되지 않고 원래의 타순으로 복귀되어야 한다. 다음의 상황을 제외하고는 경기를 속행한다.</p>
부정 선수 규칙 3.1.10 c 및 3.1.11	무자격 선수가 경기에 복귀
효력	무자격 선수가 경기에 복귀하면 몰수경기가 선언된다.

3.4 코치

3.4.1 일반

- a) 코치 또는 팀의 대표는 라인업에서 변경이 있을 때 주심에게 통보해야 하는 책임이 있다.
- b) 코치는 선수, 심판, 관중에게 부정적인 영향이 있는 언어를 사용할 수 없다.
- c) 다음의 인원 사이에서는 통신 장비를 사용할 수 없다.
 - i. 필드의 코치
 - ii. 코치와 덕아웃
 - iii. 코치와 선수
 - iv. 관중 구역과 필드(덕아웃, 코치, 선수 포함)
- d) 수비팀의 코치 또는 매니저는 덕아웃에 있는 비 플레이 코치가 되거나, 경기에 출장하는 플레이 코치가 될 수 있다.
- e) 플레이 코치는 경기가 진행되는 동안 팀을 지휘하고, 지원할 수 있다.
- f) 코치는 자신의 팀원들만 담당한다.

3.4.2 감독

- a) 감독은 라인업 카드에 서명할 책임이 있다.
- b) 감독이 경기에서 퇴장될 경우, 남은 기간 동안 감독 직무를 맡을 사람의 이름을 주심에게 제출해야 한다.

3.4.3 베이스 코치

- a) 공격팀의 코치(베이스 코치)는 팀이 타석에 서 있는 동안 경기장이나 코치박스 안에 있는 팀의 코치를 말한다.
- b) 최대 2 명의 베이스코치가 타석 중 소속 팀원들을 지휘하고, 이들을 지원할 수 있다.
 - i. 각 베이스 코치는 두 발을 코치 박스 내에 두어야 한다. 코치 박스는 1루 근처에 하나, 3루 근처 하나를 배치한다.
 - ii. 베이스 코치는 경기를 방해하지 않는 한에서 야수를 피하거나, 주자에게 슬라이딩, 주루, 베이스 복귀 신호를 보내기 위해서 코치 박스를 떠날 수 있다.
- c) 베이스 코치는 코치 박스에 있는 동안 비전자식, 비반사식 스코어북, 펜, 연필 및 인디케이터를 사용할 수 있으며, 이들은 기록 부기용 또는 기록 측정의 목적으로만 활용할 수 있다.

d) 1 루와 3 루의 코치 박스에서 코치 역할을 하는 유소년 선수와 필드 및 덕아웃에서 배트보이/걸로 참가하는 유소년은 반드시 승인된 헬멧을 착용해야 한다.

효력

규칙 3.4	코치 책임의 위반
효력	최초의 위반에 대해서는 경고를 준다.이후 같은 팀의 매니저/코치가 위반하면 감독이 퇴장된다.
규칙 3.4.3 e	코치 박스내 코치가 헬멧을 착용하지 않음
효력	반복적으로 위반했을 때 경고하고, 유소년 선수는 퇴장된다.

3.5 팀 구성원

3.5.1 일반

- a) 팀 구성원은 심판의 심판 판정에 이의를 제기할 수 없다.
- b) 게임 중 라인업 규칙에 의해서 허용되거나 심판의 정당성이 있다고 간주되는 경우를 제외하고, 라인업 카드에 포함된 사람과 덕아웃에 허용된 선수는 지정된 구역 안에 있어야 한다. 여기에는 경기 시작 시, 이닝 사이 또는 투수의 워밍업 투구 시의 대기 타자를 제외한 모든 선수가 포함된다(이때 대기 타자는 반드시 대기 타석에 있어야 한다). 지정된 구역에서의 흡연, 음주, 씹는 담배의 사용은 금지된다.
- c) 팀 구성원은 다음이 금지된다.
 - i. 상대 선수, 임원 또는 관중을 상대로 또는 이들에 관하여 비하 또는 모욕적인 발언을 하거나, 타인이 그렇게 하도록 한다.
 - ii. 스포츠맨 정신에 위배되는 행동을 한다.

효력

규칙 3.5.1 a), 3.5.1 b)	심판의 판정 불복 및 덕아웃의 행동
효력	a)최초의 위반에 대해서는 경고한다. b)반복 위반에 대해서는 팀의 구성원이 퇴장된다.
규칙 3.5.1 c)	스포츠맨 정신에 위배되는 행동
효력	a)최초의 위반에 대해서는 경고한다. i. 최초의 위반이 심각할 경우에는 위반자가 퇴장된다.

	<p>ii. 반복 위반의 경우에는 위반자가 퇴장된다.</p> <p>b) 퇴장된 팀 구성원은 남은 경기 동안 대기실에 있거나, 경기장을 떠나야 한다.</p> <p>c) 퇴장된 선수가 경기장을 바로 떠나지 않으면 몰수 경기가 선언된다.</p> <p>d) 공식 심판은 경기 종료 선언 후 공격적인 행동과 언어 또는 신체적인 학대에 관해 팀 구성원의 출석을 통보할 수 있으며, 통보된 구성원은 경기 또는 대회가 개최되는 동안 조직에 출석해야 한다.</p>
--	--

3.6 심판

3.6.1 권한과 의무

심판은 리그와 조직의 대표로 특정 경기에 할당되며, 본 규칙을 적용할 권한과 의무를 가진다. 심판은 규칙 중 하나 모든 전체에 효력을 부여하고, 명시된 바의 효력을 부과하기 위하여 선수, 코치, 주장, 매니저에게 명령하거나 판정이 필요한 행위를 금지할 수 있다. 주심은 본 규칙에 명시되지 않은 상황에서 결정을 내릴 권한이 있다.

3.6.2 주심

주심은 다음의 책임이 부여된다.

- a) 경기 진행을 위한 경기장의 적합성에 대한 단독 결정권
- b) 홈 플레이트와 포수의 뒤에 위치
- c) 원활한 경기 진행을 위한 권한과 책임
- d) 볼, 스트라이크 판정
- e) 루심과 합의 및 협력하여 안타, 페어, 파울, 정규 포구, 부정 포구를 판정. 루심이 내야를 벗어나야 하는 플레이 상황에서 주심은 루심의 의무를 담당한다.
- f) 다음의 상황에서 결정 및 판정한다.
 - i. 타자의 번트
 - ii. 타구가 선수 또는 유니폼에 닿았는지 여부
- h) 몰수 경기 결정
- i) 경기에 단일 심판으로 배정될 경우 모든 의무를 부여받는다.

3.6.3 루심

- a) 루심은 경기장에서 심판의 체계에 따른 위치를 담당한다.
- b) 루심은 본 규칙의 이행을 위하여 모든 방법으로 주심을 지원한다.

3.6.4 유일 심판의 의무

심판이 한명만 할당된 경우에는 의무와 관할이 모든 규칙으로 확대된다. 각각 투구를 위한 심판의 시작 위치는 홈플레이트와 포수의 뒤가 된다. 각 타구를 던지고, 플레이가 진행될 때, 심판은 최선의 위치를 위해서 내야로 이동할 수 있다.

3.6.5 심판의 교체

경기 중에 심판을 교체할 수 없다. 다만 부상이나 질병의 이유일 때는 예외이다.

3.6.6 심판의 판정

- a) 그라운드에서 타구의 페어나 파울, 주자의 세이프 또는 아웃, 볼과 스트라이크 판정, 판정의 정확성에 대한 판정과 관련된 판정은 수정될 수 없으며, 어필 대상이 아니다. 심판이 본 규칙을 위반했을 때를 제외하고, 판정은 반복되지 않는다. 매니저나 주장이 규칙에만 근거하여 판정을 반복하려고 할 경우에 문제의 심판은 동료 심판과 상의하여 결정한다. 감독 또는 주장만 규칙과 관련해 판정을 제기할 수 있다.
- b) 어떤 상황에서도 심판은 동료가 내린 결정을 반복하거나 동료의 의무를 비판하거나 간섭하지 않는다.
- c) 심판은 판정이 반복되거나 지연되었을 때 타자나 주자가 위험하거나 수비팀이 불리하게 되는 상황에서 협의에 의하여 상황을 정정할 수 있다. 이러한 정정은 정규 또는 부정 투구를 던진 후와 수비팀의 모든 선수가 페어 지역을 벗어난 후에는 불가능하다.

3.6.7 경기의 일시 중지

- a) 심판은 정당하다고 판단되는 경우 경기를 중지할 수 있다.
- b) 주심이 플레이트를 닦거나 플레이 콜과 관련이 없는 임무를 수행하기 위해 자리를 비울 경우에 경기는 중지된다.
- c) 심판은 타자나 투수가 정당한 이유로 포지션에서 물러날 때마다 경기를 중지한다.
- d) 주심은 투수가 와인드업 한 후에 "타임"을 선언할 수 없다.
- e) 경기가 진행되는 동안에는 주심은 "타임"을 선언할 수 없다.

- f) 심각한 부상(선수가 위험에 처할 수 있는 부상)을 제외한 부상의 경우에 진행 중인 모든 플레이가 완료되고 주자가 베이스를 점유하기 전까지 "타임"을 선언할 수 없다.
- g) 심판은 양쪽 팀에서 진행 중인 플레이가 종료될 때까지 선수, 코치, 매니저의 요청에 따라 경기를 중단하지 않는다.
- h) 내야에 있는 선수가 공을 잡았을 때 심판이 플레이가 즉시 완료되었다고 판단하면 "타임"을 선언한다.

효력

규칙 3.6.7	경기의 일시 중지, 선수가 위험할 수 있는 심각한 부상 때문에 "타임" 선언
효력	부상의 경우, "타임"이 선언되면 볼 데드가 된다. 부상당하지 않았다고 심판이 판단할 경우 선수는 가능했던 것만큼 진루할 수 있다.

3.7 기록원

3.7.1 공식 기록원의 책임

공식기록원은 다음의 책임이 있다.

- a) 본 규칙에서 정하는 바에 따라 경기를 준비 또는 준비되도록 하고, 경기를 기록한다.
- b) 판정을 포함하여 모든 기록의 결정을 담당할 단독 권한이 있다.
- c) 타자의 안타 또는 실책에 따른 출루를 판단한다.
- d) 본 규칙 또는 심판과 상충되는 결정을 하지 않는다.

4 투구

4.1 정의

4.1.1 수비 회의로 간주되는 경우

다음의 경우, 주심은 수비 팀에게 시간을 주거나 경기를 중지시킬 수 있다.

- a) 수비 팀 대표가 수비수와 상의하기 위해 경기장에 들어왔을 때
- b) 수비팀의 요청에 의해 수비수가 덕아웃으로 가서 심판에게 지시를 받았다고 믿을 수 있는 사유를 제공했을 때

4.1.2 부정 투수

합법적으로 경기에 출전하지만 심판이 투구 포지션에서 제외시켜 투구할 수 없는 선수를 말한다.

4.1.3 투구

투수가 타자에게 공을 던지는 것을 말한다.

4.1.4 중심 발

투수가 투구를 위해 플레이트를 밀어내는 발을 말한다.

4.1.5 퀵 리턴 피치

타자가 타석에서 원하는 자세를 취하기 전에 또는 이전 투구의 결과로 균형이 무너진 상태로 투구에 대비하지 않은 타자를 잡기 위한 투구를 말한다.

4.2 수비 회의

4.2.1 수비 회의

- a) 수비팀은 7 이닝 경기에서 수비 회의를 3 번만 가질 수 있다.
- b) 수비 회의는 누적되며, 새로운 투수가 투입된 후 처음부터 다시 시작하지 않는다.
- c) 7 이닝을 치르는 동안 남은 수비 회의는 연장전으로 이어지지 않는다.
- d) 추가 이닝 경기에서는 매 연장 이닝마다 한 번씩 수비 회의를 가질 수 있다. 연장전에서 남은 수비 회의는 이후 경기로 이어지지 않는다.
- e) 수비 회의는 수비팀 멤버가 파울 라인을 넘어 덕아웃으로 복귀하거나, 야수가 필드로 복귀하면 종료된다.
- f) 회의는 "타임" 요청과 관계없이 선수들이 포지션을 떠나 덕아웃에서 지시를 받는 것을 포함한다.

효력

규칙 4.2.1a	과도한 수비 회의
효력	정규 경기에서 4 번째 수비 회의 및 연장 이닝에서 추가 회의, 또는 그 외에 이닝 당 제한된 회의를 초과할 경우,회의 중에 투수는 부정 투수로 선언되어 경기의 남은 시간 동안 투구를 할 수 없다.다만 다른 수비 포지션으로 경기할 수 있다.

4.2.2 수비 회의에 포함되지 않는 경우

다음의 경우에는 수비회의에 포함되지 않는다.

- a) 감독, 코치 또는 수비 팀 구성원이 투수와 의사소통하기 전 또는 후에 주심에게 투수교체를 알리는 경우
 - b) 감독, 코치 또는 선수가 덕아웃에서 심판에게 선수교체를 알리고, 교체 후 투수 또는 다른 야수와의 대화를 위해 파울라인을 넘는 경우
 - c) 공격이 준비되었을 때 모든 야수가 포지션에서 준비를 끝낸 상태에서, 한 명 이상의 수비팀과 최소 한 명의 야수가 대화하는 경우
 - d) 덕아웃의 지시가 전달되는 경우
 - e) 플레이 매니저/코치가 야수와 이야기하는 경우
- 심판은 경고로 플레이 매니저/코치와 투수 사이의 회의를 통제하며, 계속되면 플레이 매니저/코치를 퇴장시킨다.
- f) 심판이 경기를 중단시키는 경우

4.3 정규 투구의 요건

4.3.1 워밍업 투구

- a) 각 하프 이닝이 시작될 때 또는 투수가 다른 투수를 위해 구원 등판할 때, 포수나 다른 팀원에게 3 개 이하의 공을 던지는 데 1 분 이상을 소요할 수 없다.
예외: 심판이 교체, 회의, 부상 등의 이유로 경기 시작 또는 재개를 지연하는 경우에는 적용되지 않는다.
- b) 이 시간 동안에는 플레이가 중단된다.
- c) 동일한 하프 이닝 중에 다시 투수로 복귀하는 투수는 워밍업 투구 자격이 없다.
- d) 다음의 경우가 아닌 경우, 투수의 포지션으로 복귀할 수 있는 횟수는 제한되지 않는다.
 1. 타순 이탈
 2. 심판이 부정 투수로 판정

4.3.2 이물질

- a) 수비팀 선수는 경기 중에 공에 이물질을 묻힐 수 없다.

- b) 심판의 감독과 통제 하에 손을 건조시키기 위해서 로진백을 사용할 수 있다. 사용하지 않을 때는 로진백을 피칭 서클 내에 플레이트 뒤에 놓아야 한다. 악천후나 우천시에는 심판의 허락을 받아 투수 뒷주머니에 넣을 수 있다.
- c) 손을 건조시키기 위해서는 송진가루가 들어있고 승인을 얻은 제조된 천만 허용되며, 반드시 뒷주머니나 벨트에 보관해야 한다.
- d) 공에 로진을 바르거나 글러브에 로진을 넣은 다음 공을 넣는 것은 부정행위이다.
- e) 투수는 투구하는 손이나 손가락에 이물질을 사용해서는 안 된다.
- f) 투수는 투수 손에 글러브를 끼어서는 안 된다.

4.3.3 수비 포지션

- a) 투수는 포수석에 있어야 하는 포수를 제외한 모든 수비수가 페어 영역에 위치하지 않는 한 투구할 수 없다.
- b) 야수는 타자의 시야에 위치하거나 고의적인 스포츠맨십에 벗어나는 의도적으로 타자의 주의를 산만하게 하는 행동을 해서는 안 된다.

4.3.4 포수

- a) 투구한 공이 배팅되거나, 공이 지면, 투수판, 타자에 닿거나, 포수석에 닿을 때까지 포수석 안에 있어야 한다.
- b) 파울볼을 포함하여 각 투구 후 직접 투수에게 공을 돌려주어야 한다.
예외: 삼진 아웃이나 포수가 타자를 아웃시켰을때는 적용되지 않는다.

4.3.5 투구 전 동작

투구를 시작하기 전에 투수는 다음에 해당된다.

- a) 포수가 공을 받을 수 있는 위치에 있지 않는 한 투구 자세로 간주되지 않는다.
- b) 두 발로 지면 위에 견고하게 서야 하며, 한 발 또는 두 발이 투수판에 닿아야 한다.몸의 정면이 타자를 향해야 한다.
- c) 공을 한 손 또는 양손으로 잡고 몸 앞에 둔 다음, 완전히 정지해야 한다. 정지하기 전에는 어떤 동작도 취할 수 있다. 투구 전 확실한 멈춤 동작 이후에 던져야 한다.

4.3.6 투구시작

투구는 정지 후 와인드업의 일부 동작을 할 때 시작된다.

4.3.7 정규 투구

- a) 투수는 투구 동작을 취하면 반드시 타자에게 공을 던져야 한다.
- b) 와인드업은 연속 동작이어야 한다.
- c) 투수는 와인드업 중 정지하거나, 동작을 거꾸로 되돌려서는 안 된다.
- d) 투수는 공을 던지는 팔이 언더핸드로 엉덩이를 지나 처음 앞으로 향하는 스윙을 할 때 홈 플레이트를 향해 공을 던져야 한다.
- e) 투수는 다음과 같이 투구해서는 안 된다.
 - 1. 등 뒤에서 공을 던지거나
 - 2. 다리 사이로 공을 던지거나
 - 3. 글러브로 공을 던지는 행위
- f) 축발은 던진 공이 손을 떠날 때까지 투수판에 닿아 있어야 한다. 스텝은 공을 던지는 것과 동시에 피벗풋이 투수판에 닿아 있다면 앞으로, 뒤로 또는 옆으로 놓을 수 있다.
- g) 투구는 적당한 속도로 이루어져야 한다. 속도는 전적으로 심판의 판정에 의해 결정된다.
- h) 투수는 공을 던진 후 와인드업을 계속해서는 안 된다.
- i) 볼은 지면으로부터 1.83m(6ft) 이상 3.65m(12ft) 이하의 확인할 수 있는 호의 형태로 던져야 한다.
- j) 투수는 공을 받은 후 또는 심판이 "플레이볼"을 지시한 후 10 초 내에 공을 던져야 한다.

4.3.8 킥피치

투수는 다음의 경우 킥 피치를 해서는 안 된다.

- a) 타자가 정자세를 취하기 전
- b) 투구의 결과로 타자가 균형을 잃었을 때

효력 (4.3.1 에서 4.3.8 까지)

4.3.1 a	과도한 워밍업 피치(3 번 이상)
효력	워밍업 피치가 과하면 타자에게 볼 하나를 준다.
4.3.1 c	같은 이닝에 다시 등판한 투수가 워밍업 피치를 함
효력	투구를 던진 횟수 하나 당 타자에게 볼 하나를 준다.

4.3.2	볼에 이물질이 묻힘
효력	수비팀이 계속 이물질을 묻히면,투수는 경기에서 퇴장된다.
4.3.3 b	야수가 스포츠맨 답지 않은 생동을 하거나,타자의 주의를 분산시킴,투구는 하지 않음
효력	선수를 경기에서 퇴장시킨다.타자에게 볼을 하나 준다.
4.3.7 j	투수가 10 초 내에 공을 던지지 못함
효력	타자에게 볼을 하나 준다.
4.3.1 g	과도한 속도로 투구함
효력	경고를 주었는데도 투수가 같은 행동을 반복한다면,부정 투수로 선언되며,경기의 남은 시간 동안 투구를 던질 수 없게 된다.
4.3.1 에서 4.3.7 까지	규칙 4.3.1~4.3.7 - 부적절한 투구 메커니즘(규칙 4.3.1 a 과 c, 4.3.2 a, 4.3.3 b 및 4.3.7 g 와 관련해 앞에서 명시한 효력 제외)를 위반하며 부정 투구로 선언됨
효력	딜레이 볼 데드가 된다.타자에게는 볼이 선언된다.주자는 진루하지 않는다.타자가 부정 투구에 스윙을 하면,선언은 무효가 되고,모든 플레이는 인정된다.
4.3.8	퀵 피치
효력	볼 데드가 된다.

4.4 노 피치

다음의 상황에서 노 피치가 발생되면 볼 데드가 선언되고, 해당 투구로 발생하는 다음의 모든 조치는 심판에 의해 취소된다.

- a) 경기가 일시 중단된 동안 투수가 투구를 던졌을 때
- b) 주자가 투구된 공이 홈플레이트에 도달하기 전, 타구를 치기 전에 루를 떠났거나,홈에 도착한 경우.
- c) 투수가 파울볼이 선언된 후 주자가 베이스에 닿기 전에 투구를 시작한 경우
- d) 투수가 와인드업 또는 백스윙을 하는 동안 공이 투수의 손에서 미끄러진 경우
- e) 매니저, 코치 또는 선수가"타임"을 요청하거나,볼 인 플레이 상황에서 부정 투구를 이끌어내기 위해서 다른 말을 하거나 행동을 했을 때

효력

규칙 4.84 e	부정 투수 -부정 투수로 선언된 투수가 복귀하여 정규 투구이든 부정 투구이든 투구를 함, 부정 피치 시도
효력	위반한 팀에는 경고를 주어야 한다. 경고를 받은 팀의 선수가 같은 유형의 행동을 반복하면, 위반 선수는 경기에서 퇴장된다. 볼 데드가 되고, 투구와 관련된 이후의 모든 행동은 취소된다.

4.5 부정 투수

제한된 횟수를 넘어선 수비 회의, 과도한 속도의 투구로 부정 투수가 선언되었거나, 투구 규칙을 반복적으로 위반하여 심판으로부터 투구 포지션에서 제외된 투수는 경기의 남은 시간 동안 투수 포지션으로 복귀할 수 없다.부정 투수는 경기의 남은 시간 동안 다른 수비 포지션을 취하고 공격할 수 있다.

효력

규칙 4.5	부정 투수-부정 투수로 선언된 투수가 재등판하여 정규 또는 부정 투구를 던짐
효력	<p>a)부정 투수는 퇴장된다.</p> <p>b)다음 투구 전에 부정 투수가 발견되면, 공격팀의 매니저는 다음 중에서 선택할 수 있다.</p> <p>i. 플레이의 결과를 받아들인다</p> <p>ii. 플레이를 무효화하고, 타자는 타석에 복귀한다.이 때 부정 투수를 발견하기 전의 볼과 스트라이크 카운트는 승계된다.</p> <p>iii. 각 주자는 투구 당시에 점유한 베이스로 복귀한다.</p> <p>iv. 투구는 플레이가 아닌 상태가 된다.</p>

5. 타격 및 주루

5.1 정의

5.1.1 베이스 온 볼 또는 볼넷

주심이 부정 투구를 포함해 투구 4 개를 볼로 판정하는 경우를 말한다. 타자는 1 루로 진루하며, 볼데드 상태이다.

5.1.2 주루

수비수가 주자를 태그하려고 할 때(또는 태그를 시도하려고 할 때) 주자와 주자의 위치 사이의 직선 거리를 말한다.

5.1.3 타구

배트에 맞거나 배트에 맞고 페어 또는 파울 지역에 떨어진 공을 말한다. 타격 의도와는 관계가 없다.

5.1.4 타자

팀의 득점을 위해서 타석에 선 공격수를 말한다. 심판이 아웃을 선언하거나 출루할 때까지 타자가 된다.

5.1.5 타자 주자

타격을 완료하고 아웃이 선언되지 않거나 1 루로 진루한 선수를 말한다.

5.1.6 타순

공격수가 타석에 서야 하는 라인업 순서에 따라서 공격수를 나열한 공식 목록을 말한다.

5.1.7 정지된 공

정지된 공은 아래 상황의 타격 또는 투구된 공이다.

- a) 펜스에 끼인 공.
- b) 경기와 무관한 인원에게 닿거나 멈추거나 핸들링된 공
- c) 공식 장비의 일부분 또는 경기 구역 내에 해당하지 않는 물체에 닿은 공
- d) 경기장이 아닌 곳에 있던 수비수와 접촉했다(라인은 경기장의 일부로 간주한다).
- e) 송구한 공이 우연히 베이스 코치(코치 박스 안팎과 관계 없이)에게 닿았을 경우는 정지된 공이 아니며 볼 인 플레이가 유지 된다.

5.1.8 번트

공을 배트로 스윙을 하지 않고 살짝 때려서, 공이 경기장 안에서 천천히 구르도록 만드는 것을 말한다.

5.1.9 포구

야수가 배트에 맞거나 던진 공을 손, 글러브, 미트로 잡는 것을 말한다.

- a) 정규 포구가 인정되려면 공이 안전하게 포구되어 손을 떠나는 것이 의도적이라는 사실을 증명할 수 있을 정도로 포구가 오래 유지되어야 한다. 선수가 공을 던지려고 글러브에 손을 넣었다가 송구하는 과정에서 떨어뜨린 경우는 포구가 유효하다.
- b) 야수가 공을 팔로 막거나, 야수의 신체, 장비, 의복의 일부에 공이 땅에 떨어지지 않도록 막은 경우, 야수가 손, 글러브, 미트로 공을 잡을 때까지 포구된 것이 아니다.
- c) 정규 포구가 인정되려면 공이 볼 데드 라인을 터치하거나 볼 인 플레이 지역을 벗어난 후 공중에 뜬 상태일 때, 야수의 발이 모두 경기장 내에 있어야 한다. 선수가 볼 데드지역에서 그라운드로 복귀할 때 공을 제어할 수 있다면 정규 포구가 된다. 볼 데드지역에 있다가 볼 인 플레이 지역으로 돌아온 선수가 정규 포구를 하려면 공이 닿기 전에 두 발이 경기장에 있어야 한다. 야수가 쓰러진 펜스 위에서 손이나 글러브, 미트 등으로 공을 통제할 수 있다면 정규 포구이고, 볼 인 라이브 상황이다.
- d) 야수가 공을 통제하던 중에 다른 선수, 즉 유격수나 펜스와 충돌하거나, 충돌로 공을 땅에 떨어뜨리면 포구된 것이 아니다.
- e) 타격된 공이 공중에 떠 있는 동안 야수가 아닌 다른 어떤 것에 닿으면, 바닥에 닿은 것과 동일하게 간주한다.

5.1.10 공격 회의

공격팀이 경기 중지를 요청하거나 연기를 요청하면 매니저나 팀 대표가 팀원들과 상의할 수 있도록 허용하는 것을 말한다. 여기에는 타자, 주자, 대기 타자, 코치가 포함된다.

5.1.11 Chopped Ball(잘라치는 공)

공이 공중으로 높이 튀어 오르도록 배트로 깎아 내듯이 공을 내려 치는 행동을 말한다. Chopped ball 은 허용되지 않는다.

5.1.12 볼 데드

볼 인 플레이가 아니며, 플레이가 이루어질 수 없는 상황을 말한다.

5.1.13 지연된 볼 데드

플레이가 끝날 때까지 볼 인 플레이가 유지되는 상황을 말한다. 플레이가 모두 완료되면 심판이 볼 데드를 선언하고, 적절한 규칙을 적용한다.

5.1.14 장비 또는 유니폼 분리

야수가 모자, 헬멧, 마스크, 프로텍터, 주머니, 글러브, 미트 또는 유니폼 등의 일부를 분리하여 타격, 송구, 투구된 공을 의도적으로 접촉하거나 잡는 것을 말한다.

5.1.15 베이스 이탈

베이스가 올바른 위치에서 벗어난 것을 말한다.

5.1.16 더블 플레이

수비수가 연속적인 행동으로 두 명의 공격수를 정당하게 아웃시키는 것을 말한다.

5.1.17 페어볼

정식으로 타격된 공을 말하며, 다음에 해당한다.

- a) 홈과 1 루 또는 홈과 3루 사이의 페어 지역에 정지하거나, 이곳을 터치하는 경우
- b) 베이스를 넘어 어디 곳이든 바운드하여 1 루 또는 3 루를 지나거나 페어 지역을 넘은 경우
- c) 1 루, 2 루 또는 3 루에 닿은 경우
- d) 페어 지역에서 심판이나 선수의 옷에 닿은 경우
- e) 처음에 1 루와 3 루를 넘어 페어 지역에 떨어진 경우
- f) 뜬 상태로 페어 지역을 지나 외야의 펜스를 넘은 경우
- g) 뜬 상태로 파울 라인 폴에 부딪히는 경우
- h) 공과 파울 라인(파울 폴 포함)의 상대적인 위치에 따라 페어 플라이로 판정되며, 야수가 공을 터치했을 때 페어 또는 파울 지역에 있는지 여부와는 관련이 없다. 공이 파울 지역에서 지면의 이물질에 닿지 않고 페어볼의 다른 모든 조건을 충족하면 공이 먼저 페어 지역에 닿았는지, 파울 지역에 닿았는지는 관계가 없다. 공이 파울 지역이나 페어 지역으로 굴러가는 것과 관계없이 포구시 공의 위치에 따라서 페어 또는 파울이 결정된다.

5.1.18 페이크 태그

공을 소유하지 않은 야수가 주루하고 있거나 베이스로 복귀하는 주자의 진행을 방해하는 주루 방해의 일종이다. 주자는 멈추거나 슬라이딩을 하지 않았더라도 페이크 태그로 주자의 속도를 늦추었다면 주루방해가 된다.

5.1.19 플라이 볼

공이 공중에 뜬 것을 말한다.

5.1.20 포스 아웃

타자가 주자가 되거나, 타자 주자 또는 후속 주자가 아웃되기 전에 주자가 점유하고 있던 베이스에 대한 권리를 잃는 것을 말한다. 어필 플레이에서 포스 아웃은 어필 당시의 포스 상황에 의해 결정되며, 위반 시점에 따라 결정되지 않는다. 만약 어필 전에 후속 주자의 아웃으로 포스 아웃이 해제되었다면, 더 이상 포스 아웃이 아니다. 포스 상태의 주자가 다음 베이스에 닿은 후 어떤 이유로든 마지막으로 점령했던 베이스로 복귀하면 포스상태가 복원된다.

5.1.21 파울볼

아래 정규 타구는 파울 볼이다.

- a) 홈과 1루 사이 또는 홈과 3루 사이 파울 지역에서 멈춘 타구
- b) 바운드로 1루 또는 3루 파울 지역 또는 상공으로 지나간 타구
- c) 1루 또는 3루를 넘은 파울지역에 최초로 떨어진 타구
- d) 파울 지역과 그 상공에서 심판이나 선수의 신체, 장비 또는 의류, 그 밖에 지면 이외의 물체에 닿은 타구
- e) 타자가 타석에 있는 동안 타자 또는 타자가 든 배트에 두 번 닿은 타구
- f) 타자의 머리 높이 아래에서 배트로부터 포수의 몸 또는 장비에 직접 닿고 다른 야수에게 잡힌 타구
- g) 투수판을 맞고 1루나 3루에 닿기 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 판정해서는 안된다. 공이 파울 또는 페어지역으로 굴러가는 것과 관계 없이 공이 방해를 받는 시점의 위치가 공의 페어 또는 파울 여부를 결정한다.

5.1.22 파울 팁

a) 아래 타구는 파울 팁에 해당된다.

i. 배트에서 포수의 손 또는 글러브로 바로 들어간 타구

ii. 타자의 머리 높이 이하의 타구

iii. 포수가 정규 포구한 타구

b) 잡힌 파울 팁은 스트라이크 또는 아웃이다.

공이 먼저 포수의 손이나 미트, 글러브에 닿지 않고 리바운드 되었다면 포구가 아니다.

5.1.23 부정 타구

부정 타구는 타자가 아래와 같이 타격한 경우에 해당된다.

a) 타자의 한쪽 발이 타석에서 벗어나서 타격한 경우

b) 타자의 발이 홈플레이트에 닿아 있는 동안 타격한 경우

c) 부정배트, 비승인 또는 변형 배트로 타격한 경우

d) 타자가 타석에 있는 동안 한 발이 완전히 타석에서 벗어났다가 다시 들어와서 타격한 경우

5.1.24 부정 포구

야수가 모자, 마스크, 글러브, 장갑 또는 유니폼의 일부가 원래의 위치에서 떨어져 있을 때, 이 아이템으로 타격되었거나, 송구, 투구된 공을 잡은 것을 말한다.

5.1.25 인 플라이트

타격, 송구, 투구된 공이 야수 이외의 땅이나 다른 물체에 닿지 않은 상태를 말한다.

5.1.26 인필드 플라이

플라이볼(라인드라이브 제외)은 투아웃 전에 1 루와 2 루 또는 1 루, 2 루와 3 루를 점유했을 때 보통의 노력으로 내야수가 잡을 수 있는 경우를 말한다. 이런 상황에서 투수, 포수, 내야에 배치된 외야수는 본 규칙의 목적상 내야수로 간주된다.

5.1.27 인 제퍼디

볼인 플레이 상황에서 공격수가 아웃될 수 있는 상황을 말한다.

5.1.28 고의 사구 또는 출루

수비팀이 공을 던지지 않고 타자가 1 루에 출루하도록 요청하는 것이다.공은 볼 데드 상황이다.

5.1.29 플라이볼의 고의 낙구

페어 플라이 볼(투아웃 전, 1 루를 주자가 점유하고 있을 때의 라인드라이브를 내야수가 보통의 노력으로 잡을 수 있는 경우 포함)을 내야수가 손, 글러브 또는 미트로 잡은 다음 고의로 떨어뜨리는 것을 말한다. 공이 끼거나 바운드되는 것은 고의 낙구로 간주하지 않는다. 인필드 플라이가 선언되면, 고의 낙구보다 우선한다.

5.1.30 수비 방해

다음의 행위를 말한다.

- a) 공격팀 선수 또는 팀 구성원이 플레이를 시도하는 수비수를 방해하거나 혼란을 주는 행위
- b) 심판이 베이스를 벗어난 주자를 아웃시키기 위한 포수의 시도를 방해하는 행위
- c) 아래 상황에서 페어 타구가 심판 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 야수의 플레이를 방해하거나, 야수가 플레이하는 공에 접촉하는 행위

5.1.31 라인 드라이브

날카롭게 타격되어 곧바로 경기장으로 날아간 공을 말한다.

5.1.32 방해

다음의 행위를 말한다.

- a) 수비수 또는 수비 팀의 구성원이 타자의 타격을 방해하는 행위
- b) 아래 상황에서 야수가 타자주자 또는 주자의 정규 진루를 방해하는 행위
 - 1) 공을 소유하는 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

타순에서 현재의 타자 다음인 공격수를 말한다.

5.1.34 옵션 플레이

부정 행위 또는 플레이의 결과에 의해서 공격팀의 매니저/코치가 선택할 수 있는 플레이를 말한다. 옵션 플레이에는 다음이 포함된다.

- i. 포수의 방해
- ii. 부정 글러브 또는 미트 사용
- iii. 부정선수 교체
- iv. 부정 투구
- v. 두 번째 볼 넷의 여성 타자(혼성 경기에만 해당)
- vi. 잘못된 크기의 공을 타자에게 투구(혼성 경기에만 해당)

5.1.35 오버슬라이딩

타자 주자나 주자가 슬라이딩을 시도하다가 목표로 했던 베이스를 놓쳐 인 제퍼디 상태인 경우를 말한다. 타자 주자는 즉시 1 루로 복귀하면 인 제퍼디의 위험 없이 1 루로 오버슬라이딩 할 수 있다.

5.1.36 오버스로우

야수가 다른 야수에게 공을 송구했을 때,공이 경기장의 경계를 넘어 정지된 공 상태가 되었을 때를 말한다.

5.1.37 플레이

투구후 인플레이 상황인 경우

- a) 타자가 타격하고 1 루로 달려갈 때
- b) 수비팀이 타자주자나 주자를 아웃시키려고 할 때

5.1.38 주자

타석에 들어선 공격팀의 선수가 1 루로 진출한 후 아웃되지 않은 상태를 말한다.

5.1.39 도루

도루는 타자에게 투구가 이루어질 때, 또는 투구 후에 진루하지 못하도록 금지하는 행동을 말한다. 주자는 투구된 공이 타격되지 않았을 때 진루를 시도할 수 없다.

5.1.40 스트라이크 존

타자가 자연스러운 타격 자세를 취했을 때, 홈 플레이트 위의 타자의 뒤쪽 어깨와 무릎 사이의 공간을 말한다.

5.1.41 태그

태그는 다음과 같은 야수의 행동을 말한다.

- a) 야수가 공을 손이나 글러브에 단단히 쥐고 베이스와 접촉하지 않는 타자 또는 주자 타자를 태그하는 것을 말한다. 야수가 고의적으로 손이나 글러브에서 공을 떨어뜨린 경우가 아니라면 태그 후 공을 제대로 잡지 못한 상태이거나 떨어뜨린 경우는 공을 완전히 잡은 것으로 간주되지 않는다. 주자는 공을 잡은 손이나 글러브로 태그해야 한다.
- b) 손이나 글러브로 공을 단단히 쥐고 베이스를 터치하는 것을 말한다. 신체의 어느 부분으로 베이스를 터치하든 정규 태그가 된다(예: 발이나 손으로 베이스를 터치할 수 있고, 베이스에 앉을 수도 있다). 여기에서 포스 아웃이나 어필이 적용될 수 있다.

5.1.42 태그업

야수가 플라이볼을 처음 잡는 상황에서 주자가 정당한 진루를 위해 베이스로 돌아가거나 베이스에 남아 있는 동작이다.

5.1.43 송구

야수가 공을 다른 야수에게 던지는 것을 말한다.

5.1.44 트랩트 볼

- a) 포구되기 전에 지면 또는 펜스에 닿은 정규 플라이 볼 또는 라인 드라이브

- b) 펜스에 닿은 후 글러브 또는 손으로 잡은 정규 플라이 볼
- c) 포스 아웃을 위해서 어느 베이스로든 송구가 이루어지고 글러브나 미트를 공의 밑이 아닌 위로 올려 덮은 경우

5.1.45 트리플 플레이

연속의 플레이로 세 명의 공격수를 아웃시키는 것을 말한다.

5.1.46 타격 순서

플레이어가 처음 타석에 들어설 때 시작하여 아웃되거나 출루할 때까지 계속된다.

5.1.47 악송구

야수가 다른 야수에게 던진 공이 잡히거나 통제되지 않고 볼 인 플레이인 상황을 말한다.

5.2 공격 회의

- a) 공격팀이 경기할 준비가 되고, 공격팀이 공격할 준비가 되었거나 심판이 경기를 시작할 준비가 되었을 때, 투수가 베이스에서 워밍업 재킷을 입었을 때 또는 수비팀이 회의를 하는 동안 또는 경기가 일시 중지되었을 때의 회의는 공격회의가 아니다.
- b) 이닝 당 한 번의 회의가 허용된다. 회의에는 타자, 주자, 대기 타자,코치 등이 참여한다.

효력

규칙 5.2 b	두 번째 회의
효력	두 번째 회의를 주장하는 코치나 매니저는 퇴장된다.

5.3 대기 타자

- a) 이닝을 시작할 때 선두 타자는 타석에 들어서기 전까지 대기 타석에 있어야 한다.
- b) 이닝이 시작되면 타순에 따라 다음으로 타석에 들어서는 공격수다.
- c) 대기타자는 다음과 같다.
 - i. 대기타석에 있어서 타자의 뒤쪽에 위치하거나 타자의 개방된 면이 아닌 곳에 있을 수 있다.각 하프 이닝의 선두 타자는 자신의 덕아웃에 가장 대기타석을 사용해야 한다.
 - ii. 승인된 헬멧을 착용해야 한다.

iii. 두 자루 이하의 공식 소프트볼 배트, 승인된 워밍업 배트 또는 두 자루를 초과하지 않는 이들의 조합을 이용해 몸을 풀 수 있다. 대기타자가 몸을 풀 때 사용하는 배트는 WBSC가 승인한 배트 부착물만 붙어 있을 수 있다.

iv. 다음 상황에서 대기타자석을 벗어날 수 있다.

1. 타자가 되었을 때
 2. 3루 주자가 홈으로 쇄도할 때
 3. 플라이 볼 또는 송구에 대하여 있을 수 있는 방해로 피해야 할 때
- v. 수비수의 플레이를 방해해서는 안 된다.

효력

규칙 5.3.c) ii	헬멧을 착용하지 않음
효력	경고 후 선수를 퇴장시킨다.
규칙 5.3. c) iii	부정 워밍업 장비
효력	승인을 받지 않은 워밍업장비는 경기에서 제거하도록 한다. 이후에도 계속 문제의 장비를 사용하면, 이를 사용한 선수를 경기에서 퇴장시킨다.
규칙 5.3 v)	수비수의 플레이를 방해
효력	볼데드이고, 간섭이 다음과 같은 경우: 1. 수비수가 주자를 잡으려고 했을 경우 a. 방해가 일어났을 때 홈에서 가장 가까운 주자가 아웃된다. b. 타자가 주자가 되었기 때문에 강제로 진루하는 상황이 아니라면, 다른 주자들은 마지막으로 터치한 베이스로 돌아간다. 2. 수비수가 플라이볼을 잡으려고 하는 경우 또는 야수가 잡으려고 하는 플라이볼을 잡으려고 했을 경우 a. 타자주자가 아웃된다. b. 주자들은 투구 시의 베이스로 돌아간다.

5.4 타격

5.4.1 타순

- a) 선수가 교체되어 타순을 대신하지 않는 한, 타순은 반드시 준수해야 한다.
- b) 타순은 성별을 번갈아 배치한다(혼성 경기의 경우)

- c) 각 이닝의 첫 타자는 이전 이닝의 순서를 완료한 마지막 타자 다음의 타자이다.
- d) 타자가 자신의 타순에서 타격을 완료하기 전에 3 아웃이 된 경우, 다음 이닝의 첫 타자가 된다.
볼과 스트라이크 카운트는 취소된다.
- e) 라인업 카드의 순서에 따라 타격하지 못한 경우는 타순에 따라 타격하지 않은 것이다.

효력

규칙 5.4.1	타순을 따르지 않는 타격
효력	<p>수비팀의 매니저, 코치, 선수만 여기에 대해 어필할 수 있다. 수비팀은 모든 야수들이 정상적인 수비의 위치를 분명하게 비우고, 페어 영역을 떠나 벤치가 덕아웃으로 이동하고 있다면 부정 타순에 대한 어필 권리를 상실한다.</p> <p>a) 부정위타자가 타석에 있을 때 문제가 발견된 경우 정위타자가 이들의 위치와 볼 및 스트라이크 카운트를 승계한다.</p> <p>b) 부정위타자가 타순을 완료하고 다음 타자에게 정규 또는 부정 투구가 이루어지기 전에 문제가 발견된 경우</p> <ul style="list-style-type: none"> i. 원래 순서의 정위타자는 아웃된다. ii. 부정위타자의 출루로 이루어진 진루 또는 득점은 무효가 된다. 문제가 발견되기 전에 이루어진 아웃은 유지된다. iii. 다음 타자는 타격하지 못해 아웃된 선수 다음 타순의 선수이다. 다음 선수가 부정위타자일 경우에는 라인업의 다음 타자로 이어진다. iv. 부정위타자가 아웃되면, 이 선수는 다른 모든 타자의 타격이 끝나지 않는 한, 같은 이닝에서 또 타격할 수 없다. 이런 상황이 발생하기 전에 타순이 되었다면, 라인업의 다음 선수로 이어진다. v. 만약 이 상황에서 타자에게 선언된 아웃이 세 번째 아웃이라면 다음 이닝의 정위타자의 다음 선수가 된다. vi. 문제가 발견되기 전에 주자가 아웃되었더라도 정확한 타순을 위해서 어필할 수 있다. 어필이 제기되어도, 아웃이

	<p>추가로 선언되지 않을 수 있다.</p> <p>c) 다음 타자에 대한 첫 번째 정규 또는 부정 투구 후에 문제가 발견된 경우:</p> <ul style="list-style-type: none"> i. 부정위타자는 정당화된다. ii. 모든 득점과 진루가 인정된다. iii. 부정위타자 다음 타순의 타자가 후속 타자가 된다. iv. 타격 실패로 아웃이 선언되는 사람은 없다. v. 타격하지 않고 아웃이 선언되지 않은 선수는 정상 타순으로 돌아오기 전까지 타격 순서를 상실하게 된다. <p>d) 정당한 타순에서 점유한 베이스는 잃지 않는다. 다만 원래의 타순을 잃게 되며, 페널티는 없다. 타순에 따른 타자는 정규 타자가 된다. 심판이 루에서 제외시킨 타자 주자에게는 본 규칙이 적용되지 않는다.</p>
--	--

5.4.2 타격 요건

- a) 청소년 타자는 승인된 헬멧을 착용해야 한다.
- b) 타자는 주심이 "플레이 볼"을 선언한 후 10 초 이내에 타석에서 위치를 잡아야 한다.
- c) 경기 전 회의나 경기 중에 타석의 라인을 지울 수 없다.
- d) 투구 시작 전에 타자는 타석에 두 발을 모두 두어야 한다. 타자의 발이 타석의 라인에 닿을 수 있지만, 라인 밖으로 나와서는 안 된다.
- e) 타자가 타석에 들어선 다음에는 다음의 상황에서도 언제나 한 쪽 발은 타석 안에 두어야 한다.
 - 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. "타임"이 선언되었을 경우
 - v. 투수가 투수지역을 벗어나거나 포수가 포수석을 벗어난 경우
 - vi. 3 볼 상황에서 심판이 "스트라이크" 판정을 하고 타자는 해당 투구가 볼이었다고 판단한 경우

5.4.3 볼과 스트라이크

타자가 타격하지 않은 정규 투구에 대해 주심은 볼 또는 스트라이크를 판정한다.

a) 볼이 선언되고, 볼 데드가 된다.

i. 타자가 스트라이크 존을 벗어난 공을 스윙하지 않거나, 공이 홈에 도달하기 전에 홈 플레이트 또는 지면에 닿았을 때

ii. 타자가 지면 또는 홈 플레이트에 닿은 투구에 스윙했을 때

iii. 포수가 직접 투수에게 공을 돌려주지 않을 때

iv. 투수가 10 초 이내에 공을 던지지 않을 때

v. 부정 투구이며, 스윙이 이루어지지 않았을 때

vi. 투구가 스트라이크 존 밖의 타자에 맞았을 때

v. 수비팀 선수가 타석의 라인을 지켰다면, 다음 타자나 현재 타석의 타자에게 볼이 하나 선언된다. 공격팀 선수가 타석의 라인을 지켰다면 다음 타자나 현재 타석의 타자에게 스트라이크 하나가 선언된다. 두 경우 모두 투구는 필요하지 않다.

b) 다음 상황에서는 스트라이크가 선언되고 볼 데드가 되며, 주자는 아웃의 위험 없이 이전의 베이스로 돌아와야 한다. 복귀하는 중에 베이스를 터치하지 않아도 된다.

i. 공이 지면에 닿기 전에 스트라이크 존에 들어왔고 타자가 스윙하지 않은 경우

ii. 부정 투구를 포함하여 타자가 투구된 공을 쳤지만 맞추지 못한 경우, 타자는 지면이나 홈플레이트에 닿은 투구는 타격할 수 없다. 하지만 공이 지면이나 홈플레이트에 닿기 전에 타자가 스윙을 하고 맞추지 못했다면 스트라이크이다.

iii. 파울의 경우, 3 번째 스트라이크인 경우에 타자는 아웃이다.

iv. 공이 스트라이크 존에 있는 동안 타자가 공에 맞는 경우

v. 스윙을 했지만 맞추지 못한 투구가 타자에 닿은 경우

vi. 제 3 스트라이크를 포함하여 파울 볼인 경우

vii. 타격한 공이 타석에 있는 타자나 타자의 옷에 닿았고 스트라이크가 2 개 미만인 경우

viii. 심판이 "플레이 볼"을 선언한 후 10 초 이내에 타자가 타석에 들어가지 못할 경우, 투구할 필요는 없다.

ix. 공격 팀 구성원이 의도적으로 타자석 라인을 지켰을 때

1. 타자가 라인을 지우면 심판은 스트라이크를 선언한다. 투구할 필요는 없다.

2. 코치 또는 플레이를 하지 않는 팀의 구성원이 라인을 지우면 라인업상 다음 타자(또는 대체선수)에게 스트라이크가 선언된다. 투구할 필요는 없다.

3. 선수가 첫 위반 후 다시 의도적으로 라인을 지운다면, 해당 선수는 퇴장된다.

x. 타자가 타석에 두 발을 두지 않고 고의적으로 경기를 지연시키면, 해당 선수는 퇴장된다. 투구할 필요는 없다.

5.4.4 타자 아웃

a) 볼 데드가 선언되고 주자는 투구 당시 점유하고 있었던 베이스로 복귀해야 한다. 복귀하는 중에 베이스를 터치할 필요는 없다.

i. 세 번째 스트라이크를 헛스윙하고 공이 타자의 몸에 맞았거나, 스윙하지 않았는데 투구된 공이 스트라이크 존에서 타자에게 맞았을 때

ii. 청소년 선수가 심판의 헬멧 착용 명령을 따르지 않았을 때

iii. 변형 배트 또는 부정 배트를 들고 타석에 들어가 발견되었을 때. 배트는 경기에서 제거되며, 타자는 퇴장된다.

iv. 발이 타석 라인을 완전히 벗어나 지면에 닿거나, 공을 타격할 때 발이 홈 플레이트에 닿았을 때

v. 주루를 위해서 타석을 떠났다가 다시 들어와 볼에 맞았을 때. 공에 접촉하지 않았다면 페널티는 없다.

vi. 번트를 댔거나, 찔트 볼을 쳤을 때

vii. 투구 전에 포수와 투수가 신호를 주고 받을 때 타자가 포수 앞을 곧바로 지나갔을 때

viii. 타자가 친 페이볼이 페어 지역에서 두 번 배트에 닿았을 때

다음 상황은 예외로 한다.

1. 타자가 타석에 서서 배트를 손에 들고 있는 동안 공과 접촉했을 때. 파울 판정

2. 타자가 페어 지역에 둔 배트가 굴러온 공과 접촉했을 때. 심판은 타자가 공의 진로를 방해할 의도는 없었다고 판단. 공의 정지된 지점과 최초로 닿은 지점이 어디인지에 따라 페어 또는 파울 판정

ix. 두 번째 스트라이크 후에 친 포구되지 않은 파울볼을 포함하여 세 번째 스트라이크가 선언되었다.

b) 볼 데드가 선언되고, 주자는 심판의 판정에 따라서 방해받았을 때 점유했던 베이스로 돌아가야 한다.

i. 타자가 타석을 벗어나 포수의 포구 또는 송구를 방해한다.

ii. 타석 안에서 포수를 의도적으로 방해한다.

iii. 타석 안과 밖에서 송구를 의도적으로 방해한다.

5.5.1 타자는 타자주자가 된다

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

b) 진루하여 1 루를 터치해야 한다.

i. 주심이 볼 넷을 선언하면 볼 데드이다.

ii. 수비팀이 타자의 고의 4 구를 선택하면, 투수, 포수 또는 감독 중 한 명이 주심에게 통보한다.

1) 주심에게 통보하면, 투구로 간주된다. 통지는 볼 카운트와 관계없이 타자가 타석에 들어가기 전이나 타순을 완료하기 전에 언제든지 이루어질 수 있다.

2) 타자 두 명에 대해 고의 4 구를 선택한다면, 두 번째 고의 4 구는 타자 주자가 1 루에 도착할 때까지 시행할 수 없다. 주심이 실수로 동시에 두 번의 고의 4 구를 허용하여 첫 번째 타자 주자가 1 루에 도착하지 못했다면, 타자 주자의 1 루 공과에 대한 어필은 인정되지 않는다.

3) 혼성 경기에서 고의이든 아니든 남성 타자에게 볼넷이 주어지면, 2 개 베이스를 주게 된다. 여성이 배트를 치면 투 아웃일 때를 제외하고 볼넷과 배팅 중 선택할 수 있다. 일단 타자가 타석에 들어서거나 1 루에 도착하면, 옵션이 선택된 것으로 간주되어 변경할 수 없다. 볼넷을 선택할 때 여성 타자 주자가 남성 타자 주자를 통과할 경우, 볼 데드 중에 아웃이 선언될 수 없다.

4) 볼 데드가 되었고, 포스 상태가 아니면 주자는 진루할 수 없다.

c) 포수나 다른 수비수가 타자의 스윙 또는 타격을 방해하거나 막았다.

d) 페어 볼이 심판, 심판이나 주자, 이들의 옷, 장비에 맞았다.

e) 다음의 경우에는 홈런이 선언된다.

i. 페어 지역의 펜스를 넘어갔다.

ii. 야수의 글러브나 몸에 맞고 페어 지역의 펜스를 넘거나, 펜스의 상단에 맞고 펜스를 넘어갔다.

iii. 펜스 라인 위의 파울 폴에 접촉했다.

iv. 심판이 볼 데드지역에 있는 야수에 맞고 페어 지역의 펜스를 넘어갔다고 판정한다.

다음의 경우는 홈런이 아니다.

1. 타격된 페어 볼이 규칙 2, 부록 1.A(경기장의 공식 규칙)와 1.F(빠른 참조 표)(이들은 심판에게 지침이 되어야 한다)에 명시된 거리보다 짧은 거리에서 바닥에 닿고 경기장을 통과했다.

2. 타격된 페어 플라이 볼이 야수의 글러브나 몸에 맞고 파울 지역의 펜스를 넘어갔다.
 3. 타격된 페어 볼이 펜스를 맞고 튕겨나와 야수에게 맞아 펜스를 넘어갔다.
 4. 심판이 타격된 페어 볼이 볼 데드 지역에 있는 야수에 맞고 페어 지역의 펜스를 넘어가지 않았다고 판정했다.
- f) 팀구성원 이외의 사람이 경기장에 들어와 다음을 방해했을 경우
- i. 타격된 페어 땅볼
 - ii. 수비 또는 송구를 포구하려는 야수
 - iii. 송구하려는 야수
 - iv. 야수가 송구한 공

효력

규칙 5.5. 1 c	수비수가 타자의 스윙 또는 타격을 방해함
효력	<ol style="list-style-type: none"> 1) 심판은 지연된 볼 데드 신호를 주고, 플레이가 끝날 때까지 볼 인 플레이를 유지한다. 2) 공격팀 감독은 방해의 결과로 보상을 받을지, 플레이 결과를 가져갈지를 선택할 수 있다. 3) 타자가 타격하여 무사히 1 루에 도착하고, 다른 주자가 모두 한 베이스 이상 진루했다면 방해는 취소된다. 주자가 베이스를 지나쳐 공과했더라도 베이스에 도착한 것으로 간주한다. 타구의 결과에 따른 모든 행위는 유지되며 선택할 수 없다. 4) 감독이 플레이 결과를 수용하지 않으면, 강제로 타자는 1 루로 출루하고,모든 주자는 한 베이스를 진루한다.
규칙 5.5.1 d	페어 볼이 심판 또는 주자의 장비나 옷에 닿음
효력	<ol style="list-style-type: none"> 1) 공이 야수(투수 포함)에 접촉하면 볼 인 플레이가 된다. 2)공이 투수를 제외한 다른 야수를 지나쳤고, 다른 야수가 아웃시킬 수 없었다면 볼 인 플레이가 된다. 3) 공이 투수를 제외한 야수를 통과하기 전에 닿지 않았다면 볼 데드이다.
5.5.5 f	팀의 구성원이 아닌 다른 사람의 간섭
효력	볼 데드가 되며, 심판이 판단하기에 주자가 닿을 수 있었던 것으로 생각되는 베이스 1 개 또는 복수의 베이스로 진루한다.

5.5.2 타자주자 아웃

a) 볼 인 플레이에서 주자는 아래 상황에서 아웃될 위험을 무릅쓰고 진루를 시도할 수 있다.

i. 야수가 공이 땅 또는 다른 물체, 야수 이외의 사람에게 닿기 전에 플라이 볼을 정규 포구했을 경우

ii. 타자가 페어볼을 친 다음에 출루하는 중에 태그되었거나, 타자주자가 1 루에 도착하기 전에 송구로 아웃된 경우

iii. 1 루 진루에 실패하고 팀 구역으로 들어갔을 경우

1. 타구가 페어 볼이 된 후

2. 볼 넷이 선언된 경우

3. 부상을 당하여 치료를 받아야 하지 않는 한, 언제든지 1 루로 출루해야 한다.

iv. 인필드 플라이가 선언되었을 경우

v. 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 1 루의 페어 부분으로 돌아오기 전에 어필이 이루어지지 않으면 수비 팀은 타자 주자를 아웃 시킬 권리를 잃게 된다.

vi. 주자가 야수의 공을 가진 손에 의한 태그를 피할 목적으로 주루에서 1 미터(3 피트) 이상 벗어난 경우

vii. 플라이 볼 상황에서 다른 주자 이외의 인원이 주자를 신체적으로 도울 경우 플라이 볼이 포구되면 타자주자는 아웃이다.

b) 볼데드가 선언되고 주자는 투구 시에 정규로 닿은 마지막 베이스로 돌아가야 한다. 복귀하는 중에 베이스를 터치할 필요는 없다.

i. 심판이 명령했지만 승인된 헬멧을 착용하지 않은 경우

ii. 심판이 타자주자가 3 피트 라인을 벗어나 방해가 이루어졌다고 판단했을 경우

1. 야수가 1 루에서 포구할 때

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

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

iv. 타자주자가 송구를 시도하는 야수를 방해했을 경우

- v. 타자주자가 송구된 공을 의도적으로 방해했을 경우
 - vi. 타자주자가 1 루에 도달하기 전에 페어타구(타석밖에서)를 방해했을 경우
 - vii. 타자주자가 공을 타격한 수 야수의 아웃 기회를 방해하기 위해 배트를 던질 경우
 - viii. 대기타자가 플라이 볼 포구를 시도하는 수비수를 방해하거나 야수가 포구를 시도하는 플라이 볼을 방해하는 경우
 - ix. 타자, 타자주자, 주자, 또는 대기타자가 아닌 공격팀의 구성원이 파울 지역에서 파울볼이나 플라이 볼을 포구하려는 야수를 방해했을 경우. 심판이 명백히 더블 플레이를 방해했다고 판단할 경우, 방해가 이루어졌을 당시 홈플레이트에서 가장 가까운 주자에게 아웃이 선언된다.
 - x. 홈플레이트에서 이루어지는 플레이에서 명백히 아웃을 저지할 목적으로 고의적으로 방해한 경우. 심판이 홈플레이트에서 이루어지는 플레이에 대한 고의적인 방해라고 판정할 경우 주자는 아웃이다.
 - xi. 야수의 태그를 피하거나 지연시키기 위해 홈플레이트 방향으로 물러섰을 경우
 - xii. 타자주자가 포스 상황에서 더블 베이스의 페어 부분에만 닿고 송구를 잡으려는 (베이스의 페어부분만 사용한) 야수와 충돌했을 경우
 - xiii. 2 아웃 미만이고 주자가 1 루에 있을 때, 야수가 일반적인 노력으로 잡을 수 있는 페어 플라이볼(라인 드라이브 포함)을 손이나 글러브로 제어하다가 의도적으로 떨어뜨린 경우
- c) 주자는 심판위원의 판정 하에 방해가 일어난 시점에 점유하고 있는 마지막 베이스로 돌아가야 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. 심판의 판정 하에 수비수가 포구할 수 있는 플라이 볼을 방해하는 경우. 볼 데드가 선언된다. 주자는 심판이 판단하기에 간섭이 없었다면 확보할 수 있었던 베이스를 얻게 된다.

효력

규칙 5.5.2. a) iv	인필드 플라이 선언
효력	<p>볼 인 플레이가 되며, 주자는 플라이 볼 일때와 마찬가지로 공이 포구될 위험을 무릅쓰고 진루를 시도하거나, 볼이 포구된 후에 베이스를 다시 터치하거나 진루를 시도할 수 있다. 인필드 플라이 선언 후 파울이 되면 다른 파울볼과 동일하게 취급된다.</p> <p>인필드플라이 선언 후 지면에 떨어지지 않고 1 루와 3 루를 통과하기 전에 파울 지역으로 바운드되면 파울 볼이다.</p> <p>인필드플라이 선언 후 베이스라인 밖에서 지면에 닿지않고 1 루나 3 루를 통과하기 전에 페어 지역으로 바운드되면 인필드 플라이이다.</p>
규칙 5.5.2 b) ii~xi	타자주자의 방해
효력	<p>예외: 방해 전에 주자의 플레이가 이루어지는 경우이다.</p> <p>1) 주자는 아웃되고, 경기 결과는 그대로 유지된다.</p> <p>2) 주자에게 아웃이 되지 않고, 타자주자가 3 아웃이 아닌 한, 플레이의 결과는 그대로 유지된다. 플레이하지 않은 다른 주자들은 투구가 이루어졌을 때 정당하게 점유했던 베이스로 복귀해야 한다.</p>
규칙 5.5.2 c)i	선행주자의 방해
효력	주자는 아웃이다.

5.6 더블 베이스

더블 베이스를 사용하는 경우에는 다음이 적용된다.

a) 타자 주자는 다음의 대상이 된다.

i. 페어 부분에 맞은 타구는 페어 판정을 받고 파울 측에 맞은 타구는 파울 판정을 받는다.

ii. 수비수는 1 루 파울 지역에서 이루어진 볼 인 플레이를 제외하고 항상 베이스의 페어 부분(흰색)만 사용해야 한다. 타자주자와 수비수는 더블 베이스의 어느 한 부분을 사용할 수 있다. 수비수가 안전베이스(주황색) 측을 사용하면 타자는 페어 지역으로 뛸 수 있고, 1 루의 파울 지역에서 송구된 공을 맞아도 방해가 되지 않는다. 고의적인 방해로

판정되면 타자는 아웃이 된다. 파울 지역에서 송구된 공의 파울 라인의 양쪽으로 1m 라인이 중복된다.

iii. 타구 후 1 루에서 플레이가 이루어지거나 제 3 스트라이크 볼을 떨어뜨려서 타자주자가 페어 부분만 터치했고, 타자주자가 1 루의 페어 부분으로 복귀하기 전에 수비팀이 어필하면 타자는 아웃된다. 이는 베이스 공과와 동일하게 취급되어, 어필 대상이다.

iv. 베이스를 오버런한 타자는 페어 측 베이스로 돌아가야 한다.

v. 더블 베이스에서 플레이가 이루어지지 않을 때 공이 외야로 날아간 경우, 타자는 베이스의 어느 부분이든 터치할 수 있다.

b) 주자에게는 다음이 적용된다.

i. 주자는 오버런을 한 후 페어 측 베이스로 돌아와야 한다.

ii. 플라이볼에서의 태그 플레이는 페어 측 베이스를 사용해야 한다.

5.7 불법 글러브 또는 불법 미트의 사용

야수가 불법 글러브를 사용하는 동안 야수가 타자나 주자를 대상으로 플레이를 한다면, 공격팀의 감독은 다음에서 선택할 수 있다.

a) 플레이의 결과를 수용한다.

b) 타자주자의 경우, 투구 전 볼과 스트라이크 카운트에서 타격을 재개한다. 다른 주자는 투구 당시 정당하게 점유한 마지막 베이스로 되돌아간다.

c) 주자의 경우, 플레이는 무효가 되며 플레이 이전에 정당하게 점유한 마지막 베이스로 돌아간다. 타자가 타순을 완료한 결과가 플레이의 결과인 경우에는 타순이 완료되기 전의 볼과 스트라이크 카운트에서 타격을 재개하고, 주자는 투구 시점의 베이스로 돌아간다. 투수의 투구는 플레이로 간주되지 않는다.

5.8 헬멧 미착용

a) 담장을 넘기는 홈런이 아닌 볼 인 플레이 상황에서 타자, 타자주자, 주자가 고의로 헬멧을 적절하게 착용하지 않거나 벗으면, 해당 선수에게 아웃이 선언된다. 헬멧 미착용으로 아웃이 선언되면 포스 플레이 상황은 취소되지 않는다. 헬멧이 우연히 벗겨졌을 때는 페널티가 없다.

b) 다음 접촉에서는 볼 데드가 되며, 주자는 원래 점유했던 베이스로 돌아가야 한다.

- i. 송구되거나 타격된 공이 고의로 벗어 놓은 헬멧에 접촉하거나, 야수가 플레이를 시도하는 중에 고의로 벗은 헬멧에 접촉한다.
- ii. 송구 또는 타격된 공이 벗은 헬멧에 우연이 접촉하고, 이 접촉이 플레이를 방해한다. 또는 수비수가 땅에 놓은 헬멧에 접촉했고, 이 때문에 플레이를 방해했다면 헬멧을 쓰고 있다가 우연히 벗겨진 타자주자 또는 주자는 아웃된다. 득점을 했더라도 득점이 취소되며, 진루는 무효가 된다.

5.9 정당한 순서에 따른 베이스 터치

- a) 타자주자와 주자는 베이스에 닿지 못하도록 방해받거나 타이 브레이커 규칙에 따라 2 루에 배치되는 경우가 아니라면 정당한 순서에 따라(1 루, 2 루, 3 루, 홈) 베이스를 접촉해야 한다.
- b) 플레이 인 볼 상황에서 주자는 아웃의 위험에서도 다음의 베이스로 복귀해야 한다.
 - i. 포구된 플라이 공이 처음 접촉하기 전에 떠났던 베이스
 - ii. 공과된 베이스, 공과된 베이스는 반드시 역순으로 접촉해야 한다.
- c) 주자가 베이스를 공과하지 않았다면, 볼데드 상황에서 베이스로 복귀할 때 거쳤던 베이스를 터치하지 않아도 된다. 아닌 경우 공과한 베이스를 다시 터치하지 않으면 어필의 대상이 된다.
- d) 주자나 타자주자가 아웃되기 전에 베이스를 터치하여 베이스에 대한 권리를 획득했다면, 다음 베이스를 정당하게 터치할 때까지 도는 포스 상황에서 다음 주자에게 베이스를 주기 전까지 점유할 권리가 있다. 볼 인 플레이 상황이 되며, 주자는 아웃의 위험에서도 진루할 수 있다.
- e) 주자가 베이스를 원래 위치에서 떨어뜨렸을 때는 플레이 중에 있는 주자 또는 이후 주자는 벗어난 위치의 베이스를 준수하도록 요구받지 않는다. 볼 인 플레이이며, 주자는 아웃을 감수하고 진루하거나 원래의 베이스로 돌아갈 수 있다.
- f) 두 명의 주자가 동시에 같은 베이스를 점유할 수 없다. 포스 상황이 아니라면 먼저 정당하게 베이스를 점유한 선행 주자에게 권한이 주어진다. 후속 주자는 태그되면 아웃된다.
- g) 선행 주자가 정해진 순서로 베이스를 터치하지 않거나, 플라이볼의 포구에 따라 정당하게 베이스를 떠나 아웃이 선언되면, 정해진 순서에 따라 베이스를 터치한 다음 주자에게 영향이 미치지 않는다. 다만 정해진 순서로 베이스를 터치하지 않거나

플라이볼의 포구에 따라 정당하게 태그업된 것이 이닝의 세번째 아웃이라면 다음 주자는 득점할 수 없다.

- h) 다음 주자가 득점했거나 경기장을 떠났다면, 공과 또는 정당하게 떠난 베이스로 돌아갈 수 없다.
- i) 플라이볼이 포구되었을 때 베이스를 너무 일찍 벗어났다면 다음 베이스로 진루하기 전에 이전의 베이스를 다시 터치해야 한다.
- j) 진루할 수 있는 권리를 얻은 경우에도 정해진 순서에 따라서 베이스를 터치해야 한다.

효력

규칙 5.9 b) g~j	베이스 터치
효력	수비팀이 베이스의 공과에 대해서 어필하거나 플라이볼 포구 시 공이 처음 접촉되기 전에 베이스를 떠났다고 어필할 경우 주자는 아웃이 선언된다.

5.10 주자

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

- a) 투수가 던진 공을 타격했을 때
- b) 송구 또는 페어 타구가 방해 받지 않았을 때
- c) 송구된 공이 심판 또는 주자에 닿았을 때
- d) 정규 포구된 플라이 볼이 처음 수비수에 닿았을 때
- e) 페어 타구가 아래와 같을 때
 - i. 투수를 제외한 야수를 통과한 후 심판이나 주자에 닿은 경우
이때 다른 어느 야수도 아웃 시킬 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 유니폼이나 장비에 끼었을 때
- g) 다음 베이스로 진루를 시도하기 전에 닿아야 하는 베이스를 공과한 경우
- h) 1 루를 오버런한 후 2 루로 진루를 시도하는 경우
- i) 베이스 공과 후 다음베이스로 진루를 시도하는 경우
- j) 아래의 사유로 주어진 베이스 이상의 진루를 시도할 때
 - i. 야수가 장비를 떼어내어 송구된 볼에 의도적으로 닿게 할 때

- ii. 야수가 장비를 떼어내어페어 타구에 의도적으로 닿게 할 때
- k) 볼 넷에서 진루해야 하는 베이스 이상으로 진루할 때

효력

규칙 5.10.1 g 및 h	베이스 공과 또는 베이스를 하나 이상 진루
효력	수비가 어필하면 주자는 아웃이 된다.

5.10.2 방해에 따른 주자의 안전 진루권

런다운을 포함하여 방해가 이루어졌을 경우

- a) 지연된 볼 데드가 되어 플레이가 끝날 때까지 볼 인 플레이가 된다.
- b) 심판은 방해를 받은 주자와 그로 인한 영향을 받은 주자에게 방해가 없었다면 이들이 확보했을 베이스에 대한 안전 진루권을 제공한다. 심판이 정당하다고 판단한다면 페이크 태그를 한 수비수를 퇴장시킬 수 있다.
- c) 방해를 받은 주자가 방해가 없었다면 확보했을 베이스에 진루하던 중 아웃된다면 볼 데드가 된다. 방해를 받은 주자와 그의 영향을 받은 주자는 방해가 없었다면 이들이 확보했을 것으로 판단되는 베이스에 대한 안전 진루권을 받는다.
- d) 방해를 받은 주자는 방해 받은 두 베이스 사이에 있을 때 아웃 되지 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 터치로 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 아웃 될 수 있으며 볼 인 플레이이다.
 - ii. 방해를 받은 주자가 심판의 판정에 의해서 방해가 없었다면 확보했을 베이스를 안전하게 얻은 후,다음 주자가 다른 방식으로 이후 플레이를 했다면 베이스 사이에서 보호를 받지 못하고 아웃될 수 있다. 볼 인 라이브 상황이 된다.방해를 받은 주자는 여전히 모든 베이스를 적절한 순서로 터치해야 하며, 또는 베이스 터치를 막는 방해가 없다면 수비팀의 어필에 의해서 아웃이 될 수 있다.

5.10.3 주자 아웃

a) 아래 상황에서 주자는 아웃이고 볼 인 플레이이다.

i. 정규 베이스 러닝 또는 귀로 할 때 태그를 피하기 위해 주루로부터 3 피트(1m) 이상 벗어날 경우

ii. 볼 인 플레이이고, 베이스에서 떨어져서 태그 되었을 경우

iii. 포스 플레이 상황에서 주자가 진루해야 할 의무가 있는 베이스에 닿기 전 송을 소유한 야수가 베이스를 밟거나 공으로 터치하거나 주자를 태그한 경우.

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

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

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

vi. 선행 주자가 아웃이 선언되기 전에 추월할 경우 볼 인플레이이다.

(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 공과 했을 경우

ix. 타자주자가 1 루에 닿아 주자가 된 후 해당 베이스를 지나 2 루 진루를 시도하다 베이스에서 떨어진 상태에서 태그 되었을 경우

x. 주자가 홈플레이트로 달리거나 슬라이딩할 때 홈플레이트에 닿지 못하고 다시 돌아갈 시도를 하지 않았다. 이때 야수가 홈플레이트를 밟은 때 공을 컨트롤한 후 심판에게 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) 다음과 같은 경우 주자는 아웃되고 볼 데드가 된다.

i. 청소년 선수가 심판의 지시에도 불구하고 승인된 배팅 헬멧을 착용하지 않은 경우

ii. 정규 투구된 공이 홈플레이트에 도달하기 전에 땅 또는 홈플레이트에 닿거나 타격하기 전에 베이스를 이탈하는 경우 노피치가 선언되며, 다른 주자들은 이전 점유했던 베이스로 돌아가야 한다.

iii. 홈 플레이트에서 진루하는 주자에 대한 명백한 아웃을 방지하기 위해 타자 주자는 홈 플레이트에서의 플레이 방해 시 아웃으로 판정된다. 진루하는 주자는 아웃이 되고, 다른 주자는 투구 시점에 점유했던 베이스로 복귀한다.

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 닿았을 경우

ii. 주자가 야수가 놓친 공을 발로 찼을 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 플라이를 잡으려고 시도하는 야수 또는 야수가 잡으려고 하는 파울 플라이를 방해했다. 심판이 판단하기에 방해가 바로 다음 주자의 더블 플레이를 막기 위한 명백한 시도라면 아웃이 선언된다. 제 3 스트라이크일 경우, 해당 이닝의 세 번째 스트라이크가 주자의 방해에 의한 것이어서 타자 주자가 배팅에서의 타석을 완료한 것으로 간주되지 않는 한 타자 주자 역시 아웃된다.

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

vi. 한 명 또는 그 이상의 공격 팀 구성원이 주자가 진루 중인 베이스에 서있거나 모여있어 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 3 루 베이스 근처의 코치가 홈플레이트 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 코치박스에 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. 타자 주자가 홈 플레이트에서 진루하는 주자의 명백한 아웃을 막으려고 홈 플레이트 플레이를 방해하면 아웃이 된다.진루하는 주자는 아웃이 되고,다른 모든 주자는 투구 시의 베이스로 복귀해야 한다.
- xiii. 공격팀의 승인받지 않은 장비에 공이 막혀 방해가 일어나고 주자가 플레이를 진행했을 경우, 공이 방해를 받기 전에 득점을 했다면 홈플레이트에서 가장 가까운 주자가 아웃된다.

효력

5.10.3 a) vii – x	플라이볼에서 너무 일찍 베이스를 떠나거나, 베이스를 공과하거나, 2 루로 가거나 홈플레이트를 공과함
효력	수비팀이 정규 어필을 하지 않는 한 주자는 아웃이 선언되지 않는다. 예외: 플라이볼이 포구된 상황에서 너무 일찍 베이스를 떠났거나 베이스를 공과한 주자는 볼 데드 상황에서 베이스로 돌아가려고 시도할 수 있다.
5.10.3 a)xiii	베이스를 바꿈
효력	어필 플레이이다.어필이 인정되면 베이스에서 포지션을 바꾼 것으로 판명된 각 주자는 아웃이 선언되고,감독은 스포츠맨답지 않은 행동을 이유로 퇴장된다. 아웃 순서는 베이스를 바꾼 직후 주자의 위치에 따라 결정된다. 베이스를 바꾼 후 홈 플레이트에 가장 근접한 주자가 먼저 아웃된다. 베이스를 바꾸어 홈 플레이트에 두 번째로 근접한 다음 주자는 그 다음 아웃된다. 위치를 바꾼 모든 주자가 덕아웃에 있을 경우,및 이닝이 끝나기 전까지 어필할 수 있다. 베이스를 바꾼 주자 중 한 명이 출루할 경우, 베이스를 바꾼 주자 모두 득점을 했더라도 아웃되고, 부적절한 주자가 득점한 모든 실점은 무효가 된다.

5.10.3 c – iii	심판이 판단하기에 방해가 더블 플레이를 방지하기 위한 명백한 시도일 경우, 그 다음 주자 역시 아웃된다.
----------------	--

5.10.4 주자는 아웃되지 않는다.

다음의 상황에서 주자는 아웃되지 않는다.

- a) 베이스의 경로에서 타구를 잡으려는 야수에게 방해받지 않기 위해 야수 뒤, 야수 앞, 타구 경로를 벗어나서 달릴 때
- b) 직선 경로에 있는 야수가 공을 가지고 있지 않았고, 베이스로 똑바로 달리지 않았을 때
- c) 한 명 이상의 야수가 타구를 잡으려고 시도하고, 심판이 판단하기에 주자가 공을 잡을 자격이 없는 선수와 접촉했을 때
- d) 심판이 판단하기에 베이스에 떨어져 있을 때 닿지 않은 페어 타구 볼에 맞았고, 야수는 아웃을 잡을 기회가 없었을 때
- e) 심판이 판단하기에 파울 영역에서 닿지 않은 페어 타구 볼에 맞았고, 야수는 아웃을 잡을 기회가 없었을 때
- f) 투수를 포함한 야수들이 공에 닿거나 닿은 후 페어 타구 볼에 맞았고, 공과의 접촉을 피할 수 없었을 때
- g) 고의로 공을 방해하거나 야수가 플레이를 하지 않는 한 베이스와 접촉한 상태에서 페어 볼에 맞았을 때. 공이 주자와 접촉할 때 베이스에 가장 가까운 야수의 위치에 따라 볼 데드 또는 볼 인 플레이가 유지된다.
- i. 베이스에 가장 가까운 야수가 베이스보다 앞에 위치할 경우, 볼 인 플레이가 유지된다.
- ii. 베이스에 가장 가까운 야수가 베이스 뒤에 위치하면 볼 데드된다.
- h) 베이스에서 벗어난 상태에서 접촉하는 경우
 - 1. 수비 선수가 단단하게 쥐고 있지 않은 공으로
 - 2. 수비 선수가 공을 다른 손으로 잡고, 손이나 글러브로
- i) 수비팀이 다음의 정규 또는 부정 투구 이후 모든 수비수가 벤치가 덕아웃에 가기 위해서 페어 영역을 떠난 후, 또는 마지막 플레이의 경우 심판이 경기장을 떠나기 전에 어필을 요청하지 않은 경우
- j) 타자주자가 1 루를 터치하여 주자가 되었을 때, 루를 지나쳤다가 다시 곧바로 루로 돌아올 때

- k) 베이스에 돌아갈 충분한 시간이 주어지지 않았을 때,투수의 투구 전까지 베이스에서 떨어졌더라도 아웃이 선언되지 않는다.적절하게 베이스에서 떠난 것처럼 진루할 수 있다.
- l) 정식으로 진루하기 시작했을 때,투수가 투수의 플레이트에 있는 동안 투수가 공을 받는 행동이나 공을 잡고 있는 동안 투수가 플레이트에 발을 붙이고 있다고 해서 막을 수 없다.
- m) 플라이볼이 야수에 닿을 때까지 베이스에 붙어 있다가 진루할 때
- n) 베이스로 미끄러져 들어가면서 적절한 위치에서 벗어났을 때,베이스는 주자를 따른 것으로 간주할 수 있다.안전하게 베이스에 도달한 주자는 베이스가 원래의 자리에서 이탈할 경우 아웃이 아니다.베이스가 제 위치에 놓이면 아웃의 위험 없이 베이스로 돌아갈 수 있다.주자가 위치를 이탈한 베이스가 다시 원래의 위치에 놓이기 전에 그 이상으로 진루하려고 하면,위험해질 수 있다.
- o) 코치가 코치 박스 안에 있으면서 송구나 타구를 의도와 다르게 방해했을 때
- p) 공이 비공식 공격 장비와 접촉하고 명확한 플레이가 이루어지고 있지 않을 때

효력

5.10.4 p	공이 비공식 공격 장비와 접촉하고 명확한 플레이가 이루어지고있지않음
효력	볼 데드 상태이며,각 주자는 볼 데드 선언 시 마지막으로 터치한 베이스로 복귀해야 한다.돌아오는 과정에서中间的 베이스를 터치할 필요는 없다.

5.11 진루 효력(방해가 아닌 경우)

효력

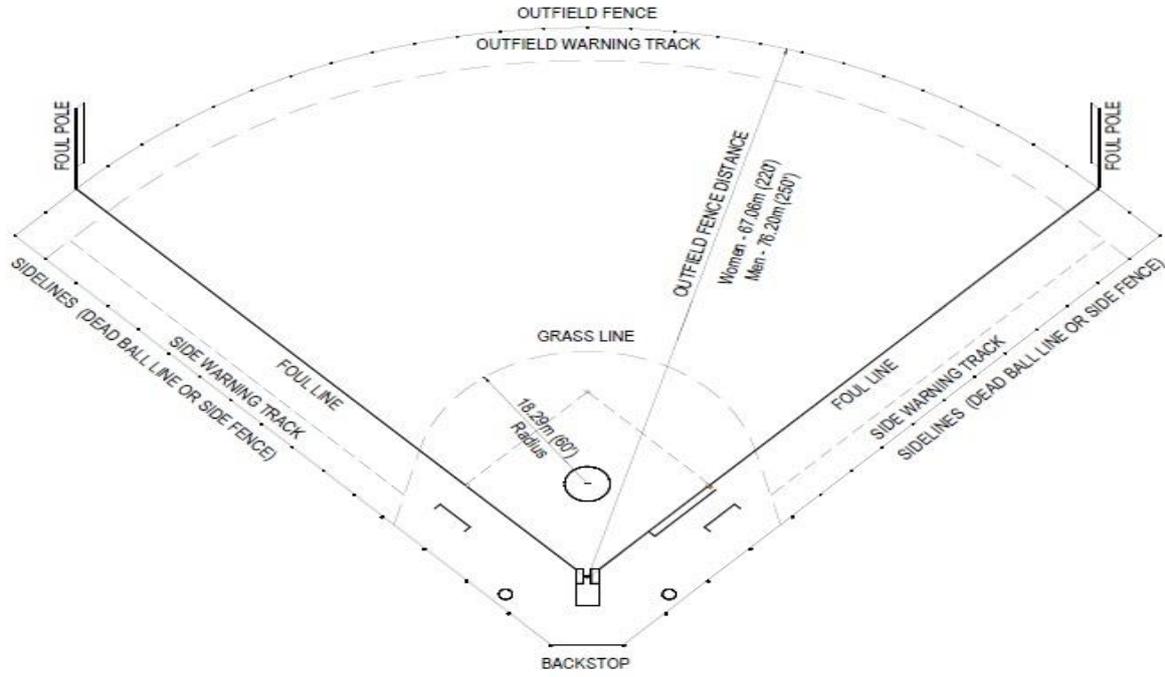
효력	규칙 또는 발생
a) 베이스 하나가 주어짐	i. 다음 상황에서 타자 주자는 1 루로 진루하고, 주자가 출루한 상황이라면 다른 모든 주자는 한 베이스씩 진루한다. 1) 주심이 볼 넷을 선언했고,볼 데드 상황이다. 2) 고의 사구이고,볼 데드 상황이다. 3) 타자가 방해를 받았고, 공격팀이 타자에게 1 루가 주어지는 옵션을 선택한다. 이 때 볼 데드가 된다.

	<p>4) 타구가 심판에게 맞았거나 투수를 제외한 야수를 통과하기 전의 주자에 맞았고, 볼 데드 상황이다.</p> <p>ii. 다음과 같은 상황에서 볼 데드가 되고 주자는 1 루로 출루한다.</p> <p>1) 야수가 의도와 다르게 경기장 밖으로 공을 가지고 나갔을 때, 보상은 야수가 경기장을 떠난 때부터 주어진다. 야수가 태그를 하다가 덕아웃이나 팀 구역으로 공을 가지고 가게 된 경우, 의도치 않게 공을 가지고 간 것으로 간주된다.</p> <p>2) 플레이 중에 공을 가지고 있지 않게 되고, 공이 볼 데드의 영역에 들어가면, 보상은 공이 볼 데드 영역에 진입했을 때 마지막으로 터치한 베이스부터 주어진다.</p> <p>3) 수비 장비가 블록 공을 유발하면, 보상은 투구된 공을 투구할 때 마지막으로 터치한 베이스부터 주어진다.</p>
<p>b) 베이스 두 개가 주어짐</p>	<p>i. 다음 상황에서 타자 주자와 주자는 투구 시점부터 2 개의 베이스를 부여받으며, 볼 데드가 된다.</p> <p>1) 규정 필드보다 낮은 거리에서 페어 타구가 경기장 밖으로 빠져나가는 경우</p> <p>2) 페어 플라이 타구가 야수의 글러브나 몸에 맞고 펜스를 넘어서 파울 영역에 떨어졌을 때</p> <p>3) 페어 플라이 타구가 펜스에 닿았다가 야수에게 빗겨나가 펜스 너머로 떨어졌을 때</p> <p>4) 심판이 판단하기에 페어 타구가 볼 데드 영역의 야수에게 닿았지만 울타리를 넘어가지 않았을 때</p> <p>5) 페어 타구가 바운드로 또는 굴러서 펜스 아래로 지나가거나 펜스를 통과하여 경기장의 볼 데드 라인을 통과할 때</p> <p>6) 페어 타구가 다음을 맞고 나갔을 때</p> <p>a) 수비수</p> <p>b) 투수를 제외한 야수를 통과한 후 다른 야수가 아웃을 할 기회가 없고 파울 영역에서 볼이 아웃이 될 경우에서 주자나 심판</p> <p>7) 심판이 판단하기에 페어타구가 볼 데드 영역에 있는 야수에 닿았고 공이 페어 영역의 펜스를 넘어 가지 않았을 때</p> <p>i. 공을 던져서 경기장을 떠나거나 블록되었을 때 보상은 공이 야수의</p>

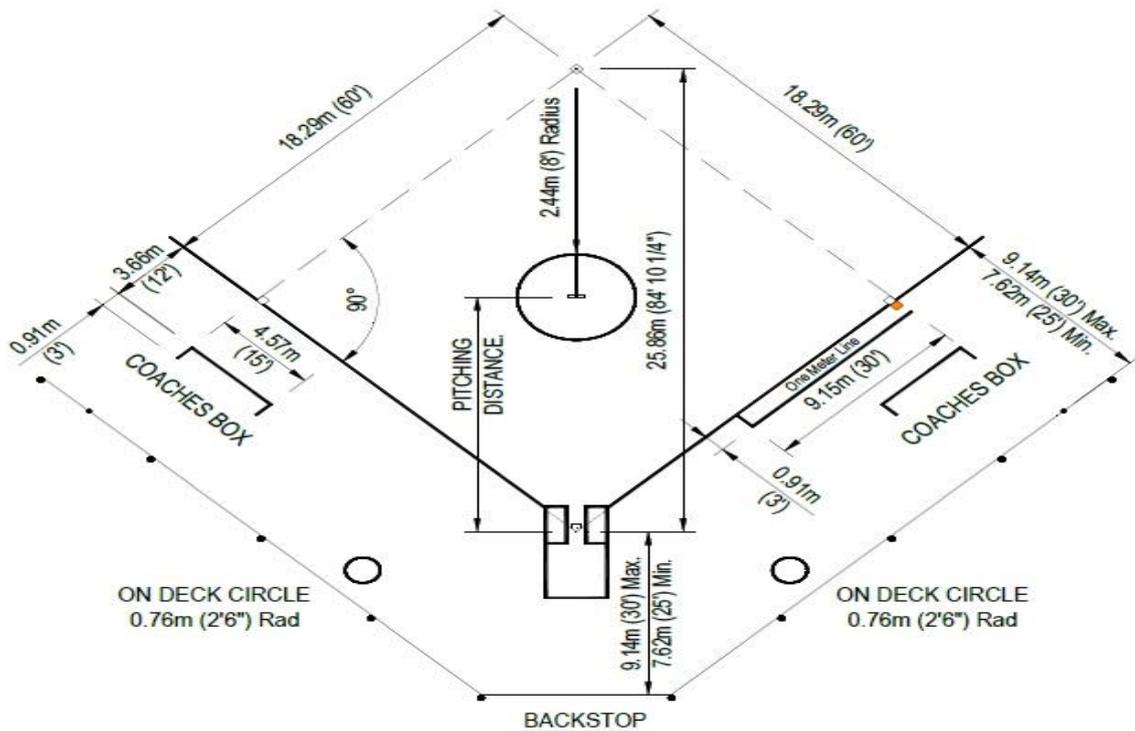
	<p>손을 떠났을 때부터이다. 두 주자가 동일한 두 베이스 사이에 있을 경우, 보상은 선두 주자의 위치를 기준으로 한다. 주자가 다음 베이스를 터치하고 원래 베이스로 복귀할 경우, 원래의 베이스를 '마지막으로 터치한 베이스'로 간주하여 보상한다.</p> <p>iii. 수비 장비로 볼이 블록되었을 때 다음과 같이 판정한다.</p> <p>1) 송구 시 마지막으로 터치한 베이스부터</p> <p>2) 페어 타구에서 마지막으로 터치한 베이스부터</p> <p>iv. 송구된 공이 분리된 장비에 닿을 때, 지연된 볼 데드가 된다. 송구 시점부터 베이스가 부여된다.</p> <p>v. 심판이 판단하기에 야수가 의도적으로 공을 운반하거나, 발로 차거나, 밀거나 던졌다면 공은 이런 행동에 의해서 볼 데드 영역부터 들어간 시점부터 주자에게 베이스 두 개가 주어지고, 볼데드가된다</p> <p>vi. 혼성 경기에서 고의적이든 아니든 남자 타자에게 볼넷을 주면 베이스 두 개를 받게 된다.</p>
<p>c) 베이스 세 개가 주어짐</p>	<p>분리된 장비가 페어 타구와 닿으면 타자 주자와 주자에게는 베이스 세 개가 주어지며 지연된 볼 데드가 된다. <u>베이스는 투구 시점부터 부여된다.</u> 주자들은 주어진 베이스까지 보호되지만, 주어진 베이스를 넘어 진루할 경우 아웃의 위험이 있다.</p>
<p>d) 베이스 네 개가 주어짐</p>	<p>다음 상황에서 타자 주자와 주자는 홈 플레이트를 부여받으며, 볼 데드가 된다.</p> <p>i. 심판이 홈런을 선언할 때</p> <p>ii. 심판이 판단하기에 페어볼이 분리된 장비에 의해 접촉되었고 공이 날아서 외야 펜스를 넘었을 때</p>
<p>e) 심판 판정 보상</p>	<p>심판이 판단하기에 타자 주자와 주자는 방해가 없었다면 얻었을 베이스를 얻으며, 볼 데드가 된다.</p> <p>i. <u>팀원이 아닌 사람이 볼 인 플레이에서 볼 또는 땅볼, 투구 또는 플라이볼을 던지려는 야수를 방해한 경우, 심판이 판단하기에 방해가 없었다면 야수가 공을 잡았다면, 타자-주자가 아웃되고, 모든 주자는 방해가 없었을 때의 베이스로 돌아와야 한다.</u></p> <p>ii. 공이 심판의 장비나 옷 또는 공격수의 옷에 끼었을 때</p>

부록1: 경기장과 규격

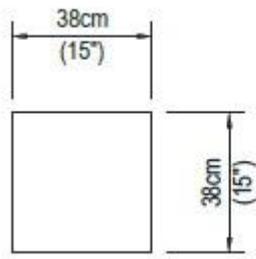
A. 경기장의 공식 규격



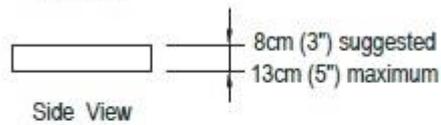
B. 다이아몬드의 공식 규격



C. 베이스의 공식 규격

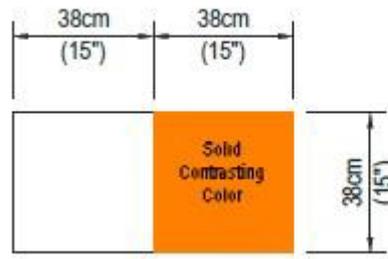


Top View

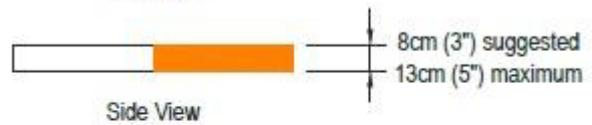


Side View

SECOND AND THIRD
BASE



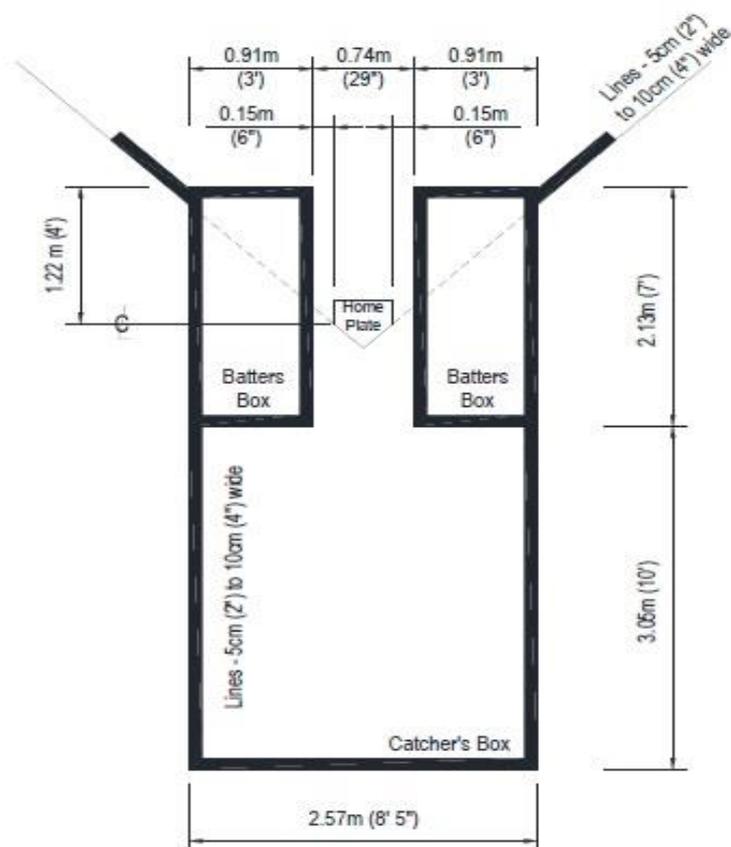
Top View



Side View

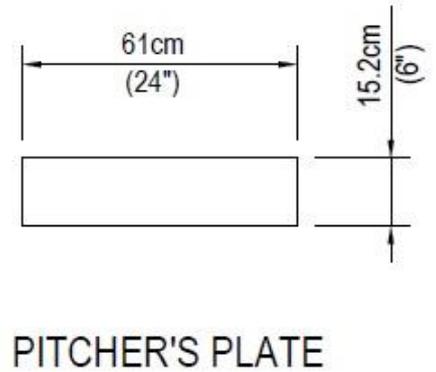
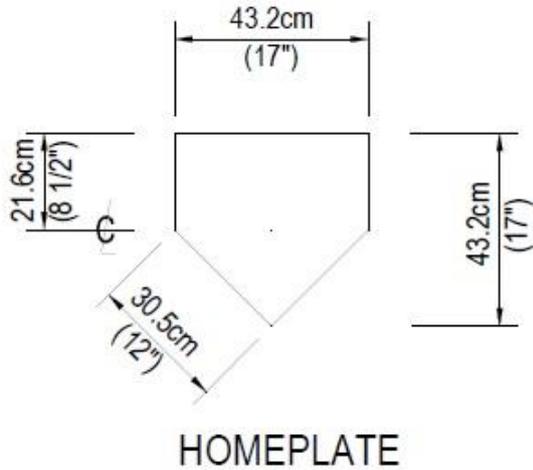
FIRST (DOUBLE)
BASE

D. 배터스박스(타자석), 캐처스박스(포수석)의 공식 규격



BATTER AND CATCHERS
BOX DETAIL

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 19.81m(65피트)이다. 홈플레이트의 뒷 꼭지점에서 2루베이스 중심까지의 거리는 28.02m(96피트 11인치)이다. 베이스는 질긴 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 안쪽 선과 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 3.05m(10피트)와 2.57m(8피트 5인치)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	펜스 최소거리
여자 U-16	14.02m (46ft)	80.77m (265ft)
여자 U-19	15.24m (50ft)	80.77m (265ft)
남자 유소년	14.02m (46ft)	91.44m (300ft)
남자 U-19	15.24m (50ft)	91.44m (300ft)
여자	15.24m (50ft)	83.82m (275ft)
남자	15.24m (50ft)	91.44m (300ft)
혼성	15.24m (50ft)	83.82m (275ft)

• **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.

- **투수 플레이트**

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

- **워닝 트랙**

외야펜스와 최소 3.66m(12피트), 최대 4.57m(15피트) 떨어져서 설치되어야 한다. 흙, 자갈등으로 만들어지는 표면은 플레이 필드의 표면과 높이는 같지만 구분되어야 한다. 이 물질들은 선수들에게 펜스와 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.
 - a. 결합된 물품은 경기장에서 확인되지 않은 부품과의 조합을 방지하기위해 잠금키를 가져야한다.
 - b. 모든 부품의 조합은 이것들이 결합되거나 분리되었을 때 똑같은 규격의 한 조각이 되도록 같은 규격에 부합하여야 한다.
3. 배트는 한조각의 단단한 나무로 만들어져야 하며 두조각 이상의 결합체로 만들어지는 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 무거워서도 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 그립을 가져야 한다. 안전한 그립은 배트의 가장 작은 부분부터 25.4cm보다 짧지 않고 38.1cm보다 길지 않아야 한다. 로진, 송진가루나 스프레이 등 그립의 기능을 강화시키는 재료의 사용은 오직 그립위에서만 가능하다. 배트에 감는 테이프는 나선형으로 감아야 한다. 단단한 층이 생기면 안 되며, 두 겹을 초과할 수 없다.
12. 배트가 한 개의 구조로 되어있지 않거나 배트의 끝 부분이 금속이 아닌 경우, WBSC-SD 또는 ISF 장비규정위원회의 승인을 받은 가죽이나 비닐플라스틱 또는 다른 물질을 사용할 수 있다.
 - a. 배트 뚜껑은 배트에 충격을 주거나 부수는 경우를 제외하고 제조자가 아닌 타인에 의해 제거 될 수 없도록 단단하고 견고하게 제작되어야 한다.
 - b. 배트는 덜컹거리는 현상이 없어야 한다. 덜컹거리는 배트는 부정배트로 간주된다.
 - c. 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 그립 테이프나 그립 강화제로 덮힐 수 있다.
14. 배트승인마크가 배트의 흠집 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 제외하곤, 제조당시와 항상 같게 유지되어야 한다.

B. 워업 배트

공식배트가 아닌 배트는 한 개의 구조로 제작되어야 하고 안전 그립과 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. 박음질은 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 27.9cm(11inch)의 공은 27.6cm(10 7/8 inch)와 28.3cm(11 1/8 inch)의 둘레 안에서 이루어져야 한다. 무게는 166.5g(5 7/8온스)에서 173.6g(6 1/8온스)사이여야 한다. 편평한 심은 각 커버당 적어도 80심 이상이 되어야 하며 2열로 박음질 되어야 한다.
3. 완성된 공은 WBSC-SD 장비규정위원회에서 제정한 하중계수와 반발계수를 가져야 한다.
4. 완성된 볼은 WBSC 장비규격위원회에서 제정한 압축표준을 따라야 한다. 볼 0.64cm(0.25 inch)당 가해지는 하중은 그 볼이 WBSC 장비규격위원회에서 보증한 소프트볼 볼의 압축배수량을 측정하기 위한 ASTM 테스트 방식에 따라 측정되는 기준을 초과해서는 안 된다.
5. WBSC 선수권대회에서 다음의 볼이 사용된다.
 - a) 성인여성, 성인대학부에 출전하는 여성 타자: .47 반발계수를 가진 붉은색 박음질된

27.9cm(11 inch) 볼 또는 375 파운드의 압축지수보다 낮은 볼. 볼은 WBSC 또는 ISF 로고와 더불어 GWSP-47이라는 표식이 있어야 한다. 또는 0.52 반발계수와 300 파운드의 압축지수를 가진 27.9cm(11 inch) 볼

b) 남자 주니어 슬로우 피치:

.47 혹은 이보다 낮은 반발계수를 가지고 있으며 흰색 표면에 흰색 또는 빨간색 실밥이 있거나 형광색 커버에 빨간색 실밥이 있는 30.5cm(12 inch) 볼. 볼에는 WBSC 또는 ISF 로고가 있어야 한다.

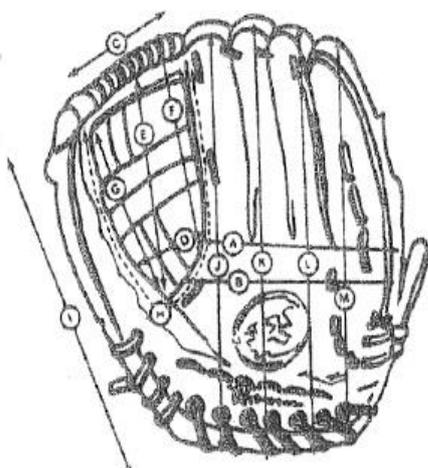
c) 성인남성 또는 성인대학부에 출전하는 남성 타자: .47 반발계수를 가진 붉은색 박음질된 30.5cm(12 inch) 볼 또는 375 파운드의 압축지수보다 낮은 볼. 볼은 WBSC 로고와 더불어 MSPP-47이라는 표식이 있어야 한다.

또는 0.52 반발계수와 300 파운드의 압축지수를 가진 30.5cm(12 inch) 볼

각 볼에 제정된 표준은 아래 리스트와 같다.

볼 표준	27.9cm(11 Inch)	30.5cm(12 inch)
색상 마킹	흰색 또는 형광노란색 WBSC 로고	흰색 또는 형광노란색 WBSC 로고
실 색상	빨간색 실밥	빨간색 실밥
최소 사이즈	27.6cm(10 7/8 inch)	30.2cm(11 7/8 inch)
최대 사이즈	28.3cm(11 1/8 inch)	30.8cm(12 1/8 inch)
최소 중량	166.5g(5 7/8 온스.)	170.0g(6 1/4 온스.)
최대 중량	173.6g(6 1/8 온스.)	194.4g(7 온스.)

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 스폰서

b. 심판은 경기 장소와 날짜, 시간을 정확히 인지하고 있어야 하며 경기 시작시간 20~30분 전에 경기장에 도착하여야 하며, 경기를 정시에 시작하고 경기 종료 후 경기장을 떠난다.

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 장신구를 착용을 할 수 없다.

* 예외: 의료용 팔찌 또는 목걸이

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

f. 심판은 경기장 내 플레이 구역 및 장비에 대한 점검을 하여야 하며, 모든 그라운드 룰에 대해 양 팀과 지도자에게 명확히 설명해야 한다.

g. 각 심판은 경기가 종료되기 전까지 경기 중 또는 경기 지연 중 언제든지
위법행위(violation)에 대한 결정을 내릴 권한을 가지고 있다.

h. 어떠한 심판도 이 규정집에 명시되어 있는 각자의 의무사항 범위 내에서 다른 심판의
판정을 취하하거나 의문을 제기할 수 있는 권한을 가지고 있지 않다.

i. 심판은 언제든지 다른 동료(심판)의 의견을 구할 수 있다. 하지만 최종 결정은 그러한
결정을 내릴 수 있는 독점적인 권한을 가지고 있거나 다른 심판(들)의 의견 청취를
요청한 심판에 의해 내려진다.

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

k. 주심과 부심은 아래의 상황에 대하여 똑같은 권리를 가진다.

1. 주자의 이루아웃 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.
 - l. 심판은 이 규정들과 관련하여 아웃된 선수의 어필을 기다릴 필요 없이 타자, 타자주자, 또는 주자의 아웃을 선언할 수 있다.
 - m. 어필을 받지 않는 경우, 심판은 •선수가 베이스에 닿지 못한 경우 •플라이 볼이 포구 되었을 때 주자가 빨리 베이스를 떠난 경우 •무통보 교체 • 보고되지 않은 채 경기에 빠진 선수가 다시 들어오거나 선수를 교체하는 부정 리엔트리 •루상의 주자들을 다른 주자들로 바꾸는 행위 •1루 베이스에 도착한 후 2루 베이스로 향하려 시도한 선수에게 아웃을 선언하거나 패널티를 부과하지 않는다.
 - n. 심판은 페널티 부과로 인해 규정을 위반한 팀에 이익이 될 경우 규정위반에 따른 페널티를 주지 않는다.
 - o. 심판의 부록5에 명시된 사항 불이행은 어필사항에 해당되지 않는다. 이는 단지 심판에 대한 권고사항이다.

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 쪽 뺀어 다이아몬드의 중앙으로 향하게 하는 반복동작을 취한다.
- g. 타자나 주자의 아웃을 선언하는 경우, 심판은 오른 주먹을 쥔 채로, 오른팔을 어깨 위까지 들어올린다.

- h. 세이프를 선언하는 경우, 심판은 양팔을 수평으로 몸의 양쪽으로 펼친다. 이때 손바닥을 지면을 향하도록 한다.
- i. 경기 일시중단을 선언하는 경우, 심판은 "타임"을 외치며 동시에 양팔을 머리위로 펼친다. 다른 심판들은 경기중단을 인지하는 즉시 똑같은 행동을 취한다.
- j. "딜레이드 데드볼"을 선언하는 경우, 심판은 왼주먹을 쥔 채로 왼팔을 평행하게 펼친다.
- k. "트랩트 볼"을 선언하는 경우, 심판은 양팔을 몸의 양쪽으로 평행하게 펼친다. 이때 손바닥은 지면을 향하도록 한다.
- l. "인정2루타"를 선언하는 경우, 심판은 오른팔을 머리위로 뻗고 동시에 보상으로 주어지는 베이스 수 만큼 손가락 두개를 펼친다.
- m. "홈런"을 선언하는 경우, 심판은 주먹을 쥔 오른팔을 머리 위로 뻗어 시계방향으로 원을 그린다.
- n. "인필드플라이"를 선언하는 경우, 심판은 "인필드 플라이, 타자 아웃"을 외치며 한 팔을 머리위로 뻗는다.
- o. "투구금지"를 선언하는 경우 심판은 한쪽 팔의 손바닥이 투수를 향하게 든다. 만약 심판이 해당 동작을 취하고 있는 동안 투수가 투구를 하면 "노피치(투구무효)"가 선언된다.

부록6: 기록

A. 박스스코어

- a. 각 선수의 이름과 포지션, 플레이했던 포지션(들)은 선수가 경기에서 적법하게 교체, 퇴장 또는 타석에 들어서기 전에 경기가 종료되지 않는 한 선수들이 타격했던 또는 타격하고자 했던 타순에 반드시 기록되어야 한다. 경기에 뛰고 있는 동안 교체선수에 의해 발생하는 기록은, 또다른 선수의 대체선수로서 결국 경기에 출전하지 않고 대체선수 명단에 포함되어 있다고 할지라도, 해당선수에게 집계된다.
임시주자의 기록은 임시주자가 대신하여 뛰고 있는 선수의 기록으로 누적된다.
- 1. 지정선수의 활용은 선택사항이다. 하지만 지정선수를 활용할 경우 경기 시작 전에 반드시 알려야 하고, 기록지에 정식 타순으로 기입되어 있어야 한다. 11명의 이름이 기입되어야 한다.(*혼성팀은 12명)
- b) 각 선수의 공격과 수비의 기록은 통계표로 만들어져야 한다.
 - 1. 기록지의 첫 번째 칸은 각 선수의 타수를 기록한다. 선수가 아래의 사항을 플레이하는

대해서 타수는 부여되지 않는다.

- a) 주자가 득점하는 희생플라이를 이루어냈을 때
- b) 볼넷
- c) 업스트렉션(Obstruction)으로 인한 1루 출루

2. 기록지의 두 번째 칸은 선수의 득점을 나타낸다.

3. 기록지의 세 번째 칸은 각 선수의 루타수를 기록한다. 안타는 타자가 루상에 안전하게 도달할 수 있는 타격된 볼이다.

- a) 페어 볼이 야수에게 닿기 전에 페어지여깁 떨어지거나 펜스에 맞거나 펜스를 넘어가 타자가 안전하게 1루(또는 그 이상의 베이스)에 살아나가는 경우
- b) 페어볼이 너무 강하거나 또는 느리거나 또는 불규칙하게 바운드하여 야수가 일반적인 노력과 시간으로 타자주자를 아웃시키기 불가능한 상황에서 타자주자가 안전하게 1루에 살아나가는 경우
- c) 야수에게 닿지 않은 페어볼이 주자나 심판, 또는 그들의 피복에 닿아 볼데드 상태가 되었을 때
- d) 야수가 선행주자를 아웃시키려다 성공하지 못하였을 뿐 아니라 야수가 완벽한 수비를 했어도 아웃되지 않았을 것이라는 기록원의 판단한 경우
- 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, 타자 자신을 포함한 모든 주자와 타자의 득점이 인정된다.

4. 기록지의 네 번째 칸은 각 선수의 자살 수를 나타낸다.

a) 자살은 아래의 상황에서 야수에게 주어진다.

- 1) 플라이볼이나 라인드라이브 타구를 잡았을 때
 - 2) 타자나 주자를 아웃시키는 송구를 하였을 때
 - 3) 주자가 베이스를 벗어나 있을 때 공으로 주자를 태그하였을 때
 - 4) 주자가 타구에 맞거나 수비방해로 아웃되는 경우 공에 가장 가까이 있는 야수
 - 5) Rule 3.2.8 effect d iii과 관련하여 아웃된 무통보선수 교체선수의 가장 가까이 있는 야수
 - 6) 베이스 통과에 의해 러닝아웃이 선언된 베이스에 가장 가까이 있는 주자
- 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 부정배트를 사용하여 아웃되었을 때
 - 6) 타자가 타자석을 바꿔 아웃되었을 때
 - 7) 타자가 번트를 대거나 공을 찍어쳤을 때
 - 8) 타자가 제3스트라이크를 파울을 쳤을 때
5. 기록지의 다섯 번째 칸은 각 선수의 보살을 기록한다. 다음과 같은 상황에서 보살이 주어진다.
- a) 주자가 풋아웃을 당하는 결과를 가져오는 일련의 플레이에서 플레이에 기여한 각 선수에게 주어진다. 오직 한 개의 보살만이 공을 다룬 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) 공의 진로를 변경시켜 자살을 이끌어낸 야수
 - d) 수비방해 선언으로 주자가 아웃되거나 주루선 밖으로 달려 러닝아웃의 결과를 만들어낸 플레이에서 그 공을 다룬 야수
6. 기록지의 여섯 번째 칸은 선수의 실책을 기록한다. 실책은 아래와 같은 상황에서 주어진다.
- a) 수비수가 타자의 타격시간을 연장하거나 현 주자를 살려주는 미스플레이를 하는 경우
 - b) 야수가 공을 받아 주자를 포스아웃 시킬 수 있었으나 베이스를 터치하지 못하거나 주자가 귀루할 수 있게 허용하는 경우
 - c) 포수의 타격방해로 타자가 출루하는 경우
 - d) 야수가 공을 떨어뜨려 더블플레이를 성공시키지 못하는 경우
 - 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, 기록원 판단에 의해 실책이 주어진다.

B. 안타로 기록되지 않는 경우

아래의 경우에는 안타로 기록되지 않는다.

- a. 주자가 타구에 의해 포스아웃되거나 야수의 실책이 없었다면 포스아웃되었을 경우
- b. 야수가 일반적인 노력으로 선행주자를 잡았을 때
- c. 야수가 선행주자를 아웃시키려다 성공하지 못하였으나 1루로 던졌더라면 타자주자가 아웃되었으리라고 기록원이 판단하는 경우
- d. 선행주자가 타구 혹은 야수를 방해하였기 때문에 아웃이 선고되어 타자주자가 1루에 안전하게 도달하는 경우

*예외: 수비방해가 일어나지 않았더라면 타자주자가 1루에 안전하게 도달할 수 있었다고 기록원이 판단하는 경우 타자에게 안타를 기록한다.

C. 희생플라이

희생플라이는 투아웃 이전에 상황에서 기록된다.

- a. 타자가 플라이아웃으로 주자의 득점을 만들었을 때
- b. 외야수(또는 외야 방향으로 달리는 내야수)에 의해 다루어진 공 또는 라인드라이브가 떨어져 주자가 득점에 성공하였을때, 공이 잡혔어도 주자가 득점하기에 충분했다고 기록원이 판단하는 경우

D. 타점

타점은 아래의 상황에서 주어진다.

- a. 안타
- b. 희생플라이
- c. 파울플라이 아웃
- d. 내야 자살 또는 야수선택
- e. 방해(업스트러션) 또는 볼넷으로 인해 주자가 득점하는 경우
- f. 홈런 또는 홈런에 의해 발생하는 모든 득점

E. 승리투수

아래의 상황에서 투수에게 승리가 주어진다.

- a. 선발 투수는 최소한 4이닝을 투구한 후에 물러나야 하며 교체되는 시점에 자기 팀이 리드하고 있을 뿐 아니라 그 리드가 경기종료까지 유지되어야 한다.
- b. 경기가 5회에 종료되는 경우 선발투수가 최소한 3이닝 이상을 투구하고 물러나야 하

며 경기가 종료되는 시점에서 자기 팀이 상대팀보다 더 많은 득점을 올리고 있는 경우 선발투수에게 승리가 주어진다.

F. 패전투수

투수가 자기 팀이 스코어상 뒤지고 있는 상태에서 교체 되거나 교체된 뒤 자기 팀이 동점을 만들거나 역전에 성공하지 못했을 경우 투구이닝에 상관없이 그 투수는 패전투수가 된다.

G. 게임요약

요약자료에는 아래사항을 순서대로 기재한다.

- a. 매 이닝 스코어 및 최종 스코어
- 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 허용한 볼넷 수
- j. 각 투수가 기록한 탈삼진 수
- k. 각 투수가 허용한 안타와 실점
- l. 승리투수(이름)
- m. 패전투수(이름)
- n. 경기시간
- o. 심판과 기록원

I. 몰수게임의 기록

투수의 승패를 제외하고 몰수게임의 모든 기록은 공식기록으로 인정된다.