



KBSA

시도 시군구 교육

v1.0



TIS 티에이케이정보시스템

# 목차

---

1. 팀창단
  - 1.1 [사용자]팀창단 신청
  - 1.1 [관리자]팀창단 승인
2. 선수등록
  - 2.1 [사용자]등록신청
3. 팀 선수등록승인
  - 3.1 [팀]등록승인
4. 관리자 선수등록 승인
  - 4.1 [팀]선수등록 승인
5. 리그/대회 개설신청/승인
  - 5.1 [관리자]개설신청
  - 5.2 [관리자] 개설 승인
6. 리그/대회 참가신청
  - 6.1 [사용자]리그/대회 참가신청
  - 6.2 [사용자]참가신청정보
7. 경기일정생성
  7. [운영자]경기일정생성
8. 경기결과 입력
  8. [운영자]경기결과 입력

## 1.1.1 팀창단(전형안내) - 사용자

1. 팀창단  
1.1. 팀창단

팀 창단은 개인 로그인으로 로그인한 상태에서만 접근을 허용합니다.



### 동호인 야구 팀 창단

전형안내    청단신청    진행상태    승인완료    재신청

1

#### 동호인 야구 창단팀 전형안내

##### 01. 목적

동호인야구 참가를 희망하는 신규팀을 대상으로 하며, 동호인야구 리그 참가신청의 자격을 취득하기 위함

##### 02. 절차



승인완료 후 시도협회에서 팀ID/PW를 SMS로 통보

1차 승인

반려 (보완 또는 미비)

최종승인 (팀ID발급)

반려 (보완 또는 미비)

##### 03. 주요사항

- 1) 신청기간: 상시신청  
- 회원가입 후, 구비서류 일괄첨부하여 전산 신청
- 2) 신청팀은 각 기관별 처리상태 확인 가능

1. 동호인 야구 팀 창단 페이지에서 팀 창단 목적 및 절차, 주요사항에 대한 내용을 확인합니다.

## 1.1.1 팀창단(창단신청) - 사용자

1. 팀창단  
1.1. 팀창단

The screenshot shows the KBSA website's header with links for KBSA TV, 팀블로그, 김종석, 회원정보, Logout, and social media icons. Below the header, there are navigation tabs: 동호인야구, 기록실, 팀창단, 커뮤니티. The main content area is titled "동호인 야구 팀 창단". A red box highlights the "창단신청" tab, which is currently selected. Another red box highlights the "팀명" input field, which contains the placeholder "마곡". A third red box highlights the "신청" button at the top right of the form.

동호인 야구 팀 창단

전형안내 창단신청 진행상태 승인완료 재신청

1

2

3

신청

\* 팀 성별 남성팀 여성팀  
\* 클럽분류(등급) 유12 (동호인야구)  
\* 소재지 서울 강남구  
\* 팀명 마곡 중복확인  
\* 관리자연락처 010

※ 팀명은 "소재시도 + 입력하신팀명"으로 생성됩니다.  
※ 허용된 팀명과 해체된 과거 팀명 같은 사용 불가  
※ 영문은 대문자인 사용 가능  
※ 특수문자 및 부호(일호, 점, - 등)는 생략함  
※ 팀명(고유영사)은 모두 붙여쓰며, 특수문자를 제외한 20자이하로 함

- 상단 창단신청 탭 클릭하면 창단 신청 입력 페이지로 이동됩니다.
- "\*" 표시된 필수 사항을 모두 입력한 후 “신청” 버튼을 클릭하면 신청이 완료 됩니다.
- 신청 처리가 정상적으로 완료되면 진행상태 탭으로 이동됩니다.

### [입력 시 주의사항]

- 팀명에는 특수문자, 공백 등의 사용이 제한됩니다.
- 소재지는 팀명을 기준으로 자동으로 지정됩니다.  
예) 서울강남구테스트U12로 팀명으로 생성시
  - 소재지 시도: 서울 시군구 : 강남구 선택
  - 팀명에 테스트U12 입력 후 “중복확인” 버튼을 클릭합니다.

## 1.1.1 팀창단(진행상태) - 사용자

1. 팀창단  
1.1. 팀창단

동호인 야구 팀 창단

신청일	클럽분류	시도	시군구	팀명	상태	반려일	반려사유	재신청	비고
2021-01-12	동호인야구	서울	강서구	서울강서구티에이치	팀창단신청(동호인)				
2021-01-07	동호인야구	서울	강남구	서울강남구마곡2동	시도 승인 반려	2021-01-07	시도반려	재발급	
2021-01-07	동호인야구	서울	강남구	서울강남구마곡2동	시군구 승인 반려	2021-01-07	반려	재발급	

처리상태

### 신청정보

2021-01-07 wkdhks001 / 박장환1 서울강남구마곡2동 동호인야구 팀창단



- 상단 **진행상태** 탭 클릭하면 팀 창단 신청 진행 상태를 확인합니다.
- 목록의 “**상태**” 컬럼 항목 링크 클릭 시 팝업 화면을 통해서 팀 신청 처리 단계를 그래프로 확인합니다. 모든 승인이 완료되면 **승인완료** 탭에서 확인이 가능하며 발급된 팀ID를 확인합니다.
- 반려된 창단 신청은 진행상태 탭에 재신청 링크가 활성화 되고 “재발급” 링크를 클릭하면 **재신청** 탭으로 이동합니다.

## 1.1.2 팀창단 승인 - 관리자

### 1. 팀창단 1.1. 팀창단

팀창단 승인에 대한 승인대기, 승인완료, 반려 탭으로 구성됩니다.

The screenshot shows the KBSA Division T-Board system interface. The main header includes the KBSA logo, 'Division', and various menu items like '팀관리', '선수관리', '대회관리', etc. The main content area displays a grid of team creation applications. At the top right of this grid, there are three buttons: '조회' (Search), '승인' (Approval) with a red box and circled '1', and '반려' (Rejection) with a red box and circled '2'. Below the grid, a large blue curved arrow points downwards to a detailed view of a specific application. This view is titled '반려처리' (Rejection Processing) and contains fields for '팀명' (Team Name) and '반려사유' (Reason for Rejection). It also includes '반려' and '취소' buttons. A note at the bottom of this view states: '※반려사유는 필수 입력 항목입니다.' (The reason for rejection must be entered).

1. "승인"버튼 클릭 시 승인단계의 승인이 완료되고 다음승인단계로 진행합니다. (단 마지막 승인일 경우 팀창단 처리가 진행됩니다.)
2. "반려"버튼 클릭 시 팀창단신청이 반려처리 됩니다.(반려사유는 반드시 입력되어야 합니다.)

## 1.1.1 팀창단(승인완료) - 사용자

1. 팀창단  
1.1. 팀창단

The screenshot shows the KBSA website's header with the logo, navigation links (KBSA TV, 팀블로그, 박장환1, 회원정보, Logout), and social media icons (Facebook, Instagram, YouTube). Below the header, the page title is "동호인 야구 팀 창단". A red circle labeled '1' highlights the "승인완료" tab in the top navigation bar. The main content area displays a table of approved team applications:

신청일	클럽분류	시도	시군구	팀명	팀ID	승인일
2021-01-11	동호인야구	서울	강남구	서울강남구강남야구단	a01a0008	2021-01-11
2021-01-10	동호인야구	서울	강남구	서울강남구마곡테스트	a01a0006	2021-01-11
2021-01-07	동호인야구	서울	강남구	서울강남구마곡2동	a01a0003	2021-01-07
2021-01-07	동호인야구	서울	강서구	서울강서구마곡1동	a01a0001	2021-01-07
2021-01-07	동호인야구	서울	강남구	서울강남구마곡야구팀	a01a0002	2021-01-07

### 1. 시군구, 시도 승인 이 모두 완료된 항목은 승인완료 탭에서 확인합니다.

## 2.1.1 등록 신청(등록안내) - 사용자

2. 선수 등록  
2.1. 등록신청

The screenshot shows the KBSA website's navigation bar at the top with links for KBSA TV, 팀블로그, 박장환1, 회원정보, Logout, and a menu icon. Below the bar, there are tabs for 선수정보, 참가정보, 증명서/출력, 등록탈퇴, 커뮤니티, and social media icons for Facebook, Twitter, and YouTube. A breadcrumb trail indicates the current location: 선수 > 등록탈퇴 > 등록신청 > 신청. On the left, a sidebar titled '선수 팀검색' has two buttons: '등록안내' (button 1) and '등록신청' (button 2), with button 2 highlighted by a red box and number 2. The main content area shows a flow diagram with three circles: '팀검색' → '선수신청등록' → '신청팀에서 선수등록'. Below the diagram is a numbered list of steps:

1. 등록신청하려는 팀을 검색합니다.
2. 검색 결과에서 신청하려는 팀의 등록신청 버튼을 클릭합니다.
3. 신청받은 팀이 선수 등록을 선택하면 선수 등록이 완료됩니다.
4. 등록신청 후 진행상태는 선수 등록신청내역에서 확인하실 수 있습니다.

1. 등록안내 탭 내의 등록 절차 및 주의사항에 대한 내용을 확인합니다.

2. 등록신청 탭을 선택하여 등록신청 화면으로 전환합니다.

## 2.1.1 등록신청(등록신청) - 사용자

2. 선수 등록  
2.1. 등록신청

The screenshot shows the '선수 팀검색' (Player Team Search) page. At the top, there are tabs for '등록안내' and '등록신청'. A red box labeled '1' highlights the search input field '팀ID 또는 팀명을 입력하세요' and the search button 'Q'. A blue arrow points from this area to a red box labeled '2' around a search result table titled '팀 검색'. This table includes filters for '지역' (Region) and '팀명/팀아이디' (Team Name/Team ID), showing results for '마곡'. The table has columns for '등급' (Grade), '팀ID' (Team ID), '팀명' (Team Name), and '선택' (Select). The first two rows are selected. A red box labeled '3' is at the top right of the search results table, pointing to the '등록신청' (Register) button.

등급	팀ID	팀명	선택
동호인일반	a01a0003	서울강남구마곡2동	<input type="button" value="선택"/>
동호인일반	a01a0002	서울강남구마곡야구팀	<input type="button" value="선택"/>
동호인일반	a01a0001	서울강서구마곡1동	<input type="button" value="선택"/>

- 등록신청 탭 화면에서 검색 필드에 팀 아이디 또는 팀명을 입력하여 검색합니다.
- 중복인 경우는 조회된 팀결과가 팝업으로 표시됩니다. 검색된 결과에 선택버튼을 클릭하여 등록하고자 하는 팀을 선택합니다.
- 팀 정보가 표시되면 팀명을 확인한 후에 “등록신청” 버튼을 클릭하면 선수등록신청 화면으로 이동합니다.

## 2.1.1 신청(등록신청) - 사용자

2. 선수 등록

2.1. 등록신청

선수 등록신청

선수 등록신청 > 신청 등록신청

1. 반정보

	* 생년월일	[Redacted]	* 성별	남
	* 이름(한글)	박 [Redacted]	이름(영문)	[Redacted]
	이름(한자)	[Redacted]	* 연락처	010-1234-1234
	* 국적	대한민국	* 혈액형	RH+ A
	* 주소	21012 [Redacted] 우편번호검색 인천 계양구 당미4길 5 [Redacted]		

2. 세부정보

신장	[Redacted] cm	체중	[Redacted] kg
* 포지션	투수	* 두타구분	[Redacted]
* 약관동의	<input checked="" type="radio"/> Yes <input type="radio"/> No	동의일시	2021-01-13

3. 선수출신정보

* 선수출신	[Redacted] 학년
--------	---------------

4. 첨부파일

[Redacted] + 생활기록부
-----------------------

※ 선수 등록을 위해서 선수 등록신청 절차를 대고 Redeyes 야구단 팀 등록 담당자에게 위임하는 것에 동의하셔야 합니다.  
※ 상기 내용에 동의하시면 아래 "선수 등록 과정에 대한 진행 업무를 위임합니다."를 체크하신 후 "등록신청" 버튼을 클릭하십시오.

2  선수 등록 과정에 대한 진행 업무를 위임합니다.

1. 선수 등록신청 화면에서 필수 항목들을 입력합니다.

- ❖ 잘못된 형식의 사진을 업로드 할 경우 선수 KBSA등록증 발급이 불가능합니다.
- ❖ 최근 3개월 이내 촬영한 본인의 반명함판(3x4) 사진을 업로드합니다.
- ❖ \*로 표시된 항목은 필수 입력항목이므로 반드시 입력되어야 합니다.

- 선수출신 : 엘리트(전문) 출신 선수는 반드시 입력
- 첨부파일(생활기록부) : 재학중인 학생의 경우 해당문서를 업로드

1. 입력 완료 후 선수 등록 위임 동의 항목에 체크합니다.
2. 오른쪽 상단의 **"등록 신청"** 버튼을 클릭하면 선수 등록 신청내역 화면으로 이동되면서 선수 등록 신청이 완료됩니다.
  - 시스템에서 팀등록담당자에게 선수등록관련 알림이 발송됩니다.

## 2.1.2 신청내역 - 사용자

### 2. 선수 등록 2.1. 등록신청

선수 등록 신청 내역

선수 > 등록탈퇴 > 등록신청 > 신청내역

아구구분	전체	진행상태	전체	신청팀명	
종목	팀명	주소	신청일	상태	변경
야구	GMK 지니어스	서울 강동구 고덕로 227	2021-01-20	<a href="#">승인완료</a>	
야구	서울강남구마곡2동	서울 강서구 강서로 375	2021-01-11	<a href="#">승인완료</a>	
야구	삼성서울병원 야구동호회	서울 강남구 일원로 81	2021-01-07	<a href="#">승인완료</a>	
야구	서울강남구마곡2동	서울 강서구 강서로 375	2021-01-08	<a href="#">반려처리</a>	
야구	사서너무번의 야구도우회	서울 강서구 강서로 375	2021-01-12	<a href="#">신청취소</a>	

신청처리상태

선수정보

선수이름: [Redacted] 생년월일: [Redacted] 선수고유번호: 12021SE000001

OUT 팀

팀명	[Redacted]
팀ID	[Redacted]
팀등급	[Redacted]

IN 팀

팀명	삼성서울병원 야구동호회
팀ID	mc1843
팀등급	UC1

진행사항

선수신청 2021-01-07 → 팀 선수등록 2021-01-07

처리상태: 선수신청 처리일시: 2021-01-07

처리사유:

처리상태: 처리완료 처리대기 반려/취소 처리예정

- 상태 컬럼 항목의 “**신청중**” 링크를 클릭하면 신청처리상태 팝업화면이 열립니다.
- 상태 컬럼 항목의 “**신청취소**” 링크 클릭 시 등록신청 내역을 취소기능을 제공합니다.

### 3.1.1 선수 - 사용자

3. 팀 등록승인

3.1. 등록관리

선수 등록 대기

팀관리 > 팀관리 > 등록관리 > 선수

선수이름	이전팀명	생년월일	신청일	비고	등록
			2021-01-18	이적진행중인 선수입니다.	
			2021-01-18	-	<span style="color: red;">①</span> <span style="color: red;">② 선수등록</span>

선수 신청 접수내역

선수정보

	* 생년월일		* 성별	남
업로드 주의사항	* 이름(한글)		이름(영문)	KIM SUNGSIK
최근 3개월 이내 선수 본인의 사진을 업로드해주세요. 사진은 반드시 정면으로 찍어야 합니다.	이름(한자)		* 연락처	010-1234-1234
	* 국적	대한민국	* 혈액형	RH+ A
	* 주소	07803 우편번호검색		
			(마곡동)	

신장 :  cm 체중 :  kg

\* 포지션 : 포수 \* 투구분 : 우투좌타

\* 악관등의서 : Yes No 등의일시 : 2020-12-08

선수출신정보

* 선수출신	비선출	학년
--------	-----	----

첨부파일

③

※선수의 건강을 보호하기 위하여 등록을 하거나 하는 해당 팀의 선수는 반드시 의료적으로 신체에 이상이 없는 선수 (심장 질환 및 호흡기 질환 등 의료학적 이상이 없는선수)를 등록하여야 하며, 문제가 발생할 경우 해당 팀에서 모든 책임을 감수하여야 한다.

1. 규정 : KBSA 각종 대회규정  
2. 지침 : 대한야구소프트볼협회 외무본과위원회 권장경기-심전도/풀부X선/기본신체검진

④  동의합니다.

- 선수등록 대기 화면에는 팀에 신청한 선수 목록을 보여줍니다.
- 등록 컬럼의 “**선수등록**” 버튼 클릭 시 선수가 신규 등록인지, 아니면 선수이적 인지에 따라 페이지가 다르게 이동됩니다.
- 팀 등급별 첨부파일 업로드 항목이 하단에 나타나고 해당 파일을 업로드 합니다.
- 신상 정보를 모두 입력 후 선수의 **건강 관리 동의 여부**를 체크합니다.
- 필수 사항 입력 후 “**승인**” 버튼을 클릭하면 선수가 소속팀으로 최종 등록이 완료됩니다.

### 3.1.1 선수목록(미등록) - 사용자

3. 팀 등록승인  
3.1. 등록관리

팀의 소속선수이고 시도협회 승인을 받지 못한 선수의 목록을 표시 합니다.

팀관리 > 선수단 > 선수단 > 선수목록(미등록)

승인요청 검색

3

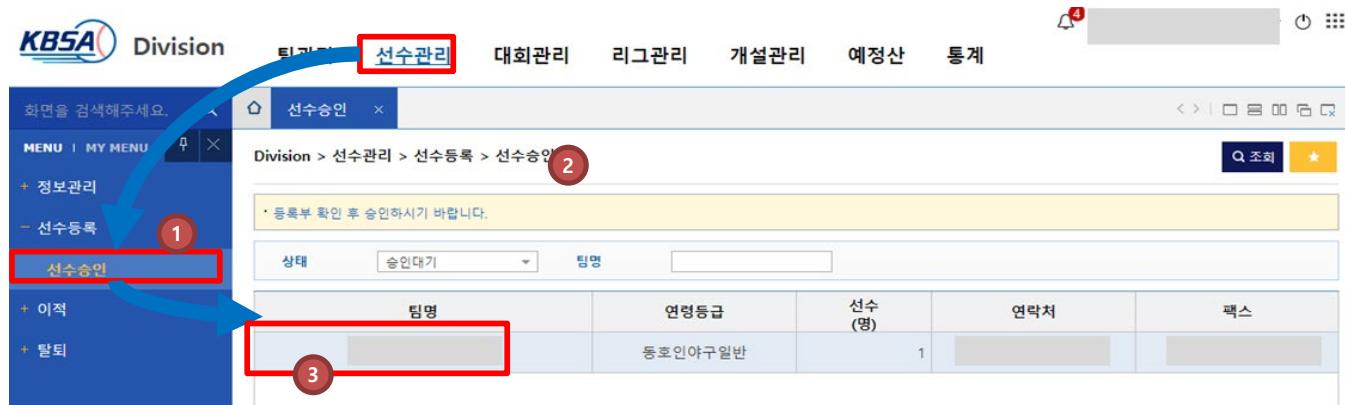
선수 이름	□	생년월일	교육	연령	필수항목		
	<input type="checkbox"/>	[Red Box]	□	□	Y	41	Y
	□	□	□	Y	41	N	
	□	□	□	Y	38	N	
	□	□	□	Y	41	N	

- 선수명을 클릭하면 선수상세정보 화면으로 이동합니다.
- 필수항목이 N인경우 필수항목이 입력이 되지 않은 상태이고 **상세정보화면**에서 필수 입력항목 수정 후 승인 요청 가능합니다.
- 등록하고자 하는 선수를 선택 후 승인요청을 클릭하면 승인요청 처리 됩니다.

## 4.1.1 선수등록승인 - 관리자

4. 관리자 선수등록 승인

4.1. 선수등록 승인



### [동호인 선수 등록 과정]

- 팀에 등록 신청(선수) → 선수를 팀에 등록 (팀) → 선수 승인요청(팀) → 1차 승인(시군구협회) -> 2차 승인(시도협회) -> 3차 승인(협회승인)-> 등록완료

※ 처리할 시군구협회가 없는 경우 1차 승인을 시도협회가 처리합니다.

- 선수 등록 처리를 위하여 선수관리>선수등록> 선수승인 메뉴를 클릭하면 선수 승인 목록 페이지가 표시됩니다.
- 선수 승인 목록 페이지에서는 등록 신청한 소속 지역의 팀 목록이 조회됩니다.
- 승인 처리할 대상 팀명 컬럼의 링크를 클릭합니다.

## 4.1.1 선수등록승인 - 관리자

4. 관리자 선수등록 승인

4.1. 선수등록 승인

4. 등록 상태에 따라 선수의 처리 상태를 확인할 수 있습니다.
  - 1차 승인 대기 – **시군구협회** 승인 대기 상태
  - 2차 승인 대기 – **시도협회** 승인 대기 상태
5. 목록에서 승인 처리 대상선수를 체크박스로 선택(체크)한 후 “**승인**” 버튼을 클릭하면 승인 처리가 됩니다.
6. “**반려**” 버튼을 클릭하면 **반려 사유**를 입력한 후 반려 처리가 됩니다.

※ 시도협회는 시군구협회의 승인, 반려여부가 제공됩니다.  
(시군구협회가 없는 경우 시도협회가 처리 가능)

\* 모든 승인처리가 완료되면 해당 팀 등록 담당자에게 승인 완료 문자메시지가 발송됩니다.

## 5.1.1 개설신청 - 관리자

### 5. 개설관리 5.1. 개설신청

The screenshot shows the 'Division > 개설관리 > 개설신청 > 개설신청' page. The 'Basic Information' tab is selected. Key fields highlighted with numbered circles are:

- 2 대회명(증명서) : 2021년 Division-6 야구 리그
- 3 대회구분 : 서울특별시도야구협회
- 4 공식대회여부 : 미사용
- 5 공개여부 : 비공개
- 6 이전정보선택 : 선택 가능

❖ [주의] 기본정보 탭의 정보가 저장되지 않으면 부문정보 탭 화면으로 이동이 불가능합니다.

- 상단 [기본정보] 탭 화면에서 필수 항목(\*)을 입력합니다.
  - 종류, 대회명, 대회명(증명서), 주최, 주관
- 대회명(증명서) - 증명서 발급 시 사용하는 대회명입니다. (단, 승인 후 수정 불가능)
- 대회구분 - 리그인 경우 권역명을 입력합니다.
- 공식대회여부 - 비공식대회는 실적 및 증명서를 발급 대상이 아닙니다.
- 공개여부 - 공개인 경우만 [kbsa.or.kr](http://kbsa.or.kr)에 공개됩니다.
- 이전정보선택 - 신규 작성일 경우만 선택 가능하며 개설목록을 조회하여 해당 개설정보를 복사하여 재작성합니다.

## 5.1.1 개설신청(이전정보선택) - 관리자

### 5. 리그/대회 개설신청

#### 5.1. 개설신청

The screenshot shows the KBSA Division software interface. On the left, there's a sidebar with 'Division' at the top, followed by '팀관리', '선수관리', '대회관리', '리그관리', '개설관리' (which is highlighted in blue), '예정산', '증명서', and '통계'. Below this is a search bar with placeholder text '화면을 검색해주세요.' and a magnifying glass icon. Under '개설신청', there are tabs for '기본정보' (selected) and '부문정보'. The main content area shows a list of events with columns: 대회/리그명, 지역, 승인상태, and 기간. Three specific events are listed:

대회/리그명	지역	승인상태	기간
[서울]2021 Division-6 테스트 야구 리그#2		승인완료	2021-01-01 ~ 2021-02-28
[서울리그]2021 Division-6 야구 리그 #1	서울	승인완료	2021-01-11 ~ 2021-02-26
2021 서울시 Division-6 야구 리그	서울	승인완료	2021-01-04 ~ 2021-02-26

At the bottom of the main window, there are buttons for '조회' (Search) and '적용' (Apply). To the right of the main window, there's a sidebar with sections like '서울특별시도야', '내주시 권역명으로 사용', '파일 추가', '파일 삭제', and a delete button. The status bar at the bottom right shows 'MAO\_01\_001\_2'.

❖ [주의] 정보 복사가 완료되면 대회명 및 대회기간 등 모든 정보를 정확히 확인하시고 수정하시기 바랍니다.

1. 개설신청 **[기본사항]** 탭 화면 내 “**이전정보선택**” 버튼을 클릭하면 팝업 화면이 열립니다.
2. 팝업 화면 상단 “**조회**” 버튼을 클릭하면 기존에 작성 중이거나 승인이 완료된 대회/리그 중에서 선택한 조건으로 검색합니다.
3. 목록에서 대회/리그 정보를 선택한 후 “**적용**” 버튼을 클릭하면 선택한 대회/리그에 대한 정보가 개설 신청 화면에 적용이 됩니다.
4. 왼쪽 상단 **[부문정보]** 탭을 클릭하여 부문정보 작성은 합니다.

## 5.1.1 개설신청(부문정보) - 관리자

### 5. 리그/대회 개설신청

#### 5.1. 개설신청

- ❖ 기본적으로 하나의 부문이 추가되어 있으며 부문정보 입력 화면에서 필수 항목을 입력합니다.
- ❖ 필수 입력 항목은 화면에서 주황색 필드로 표시되어 있습니다.

1. 상단 [부문정보] 탭 화면 하위 [부문] 탭 화면에서 필수 항목(\*)을 입력합니다.
  - 부문명, 경기기간, 경기장소, 경기시간, 경기이닝, 경기방식, 시도/시군구(대회/리그 종류에 따라 다름)
2. **부문정보 추가** - 왼쪽 목록 위 “**추가**” 버튼을 클릭하면 한 개의 부문정보가 추가됩니다.
3. **부문정보 삭제** - 항목 선택 후 “**삭제**” 버튼을 클릭하면 선택한 부문정보가 삭제됩니다.
  - [주의] 부문명은 반드시 한 개는 필수 항목입니다.
4. **부문정보 복사** - 대상 항목 선택 후 “**복사**” 버튼을 클릭하면 선택한 부문정보와 동일한 부문정보가 복사되어 추가됩니다.
5. **부문정보 저장** - 입력한 정보를 저장하려면 상단 “**저장**” 버튼을 클릭하면 임시 저장됩니다.

## 5.1.1 개설신청(부문정보) - 관리자

### 5. 리그/대회 개설신청

#### 5.1. 개설신청

7. **참가신청일정** - 참가신청기간을 관리합니다. 반드시 하나이상의 일정이 등록되어야 합니다.

- 목록 위 “**추가**” 버튼을 클릭하면 항목이 추가됩니다.

8. **시작일자**를 선택하면 해당 일시부터 선택한 유형이 적용됩니다.

9. **유형** - **접수** : 신규팀 참가접수

**수정** : 접수에서 참가 신청된 팀의 참가정보 수정

**마감** : 참가정보 수정불가

10. **경기기간** : 대회 시작일부터 종료일 선택.

- 대회시작일이 지나면 팀에서는 참가 신청한 선수 삭제 또는 배번 수정이 불가합니다.

11. **경기구분표시** - 경기방식이 토너먼트인 경우만 선택됩니다. 경기일정목록에서 경기 구분 표시 유무를 결정합니다.

12. **경기방식** - 리그, 토너먼트, 리그+토너먼트, 변형리그 중 선택합니다.

13. **시도/시군구** - 시도에 속해야 하는 대회/리그인 경우 반드시 선택합니다.

예정산 집행시에도 시도 정보가 지정되어야 합니다.

**리그 -> Division-6** : 시도필수입력

**대회 -> 시도대회** : 시도필수입력

**대회 -> 시군구대회** : 시도/시군구 필수입력

### 5.1.1 개설신청(부문정보:참가정보) - 관리자

## 5. 리그/대회 개설신청

## 5.1. 개설신청

상단 [부문정보] 탭 화면 하위 [참가] 탭 화면에서 필수 항목(\*)을 입력합니다.

- 참가팀수, 최대등번호제한, 최대참가선수, 최소참가선수, 심판제

※ 자세한 설명은 다음 슬라이드를 참고 바랍니다.

##### 1. 참가등급

- 대회에 참가신청이 가능한 팀 등급입니다. “**추가**” 버튼을 클릭하여 추가합니다.

##### 2. 참가팀수 – 대회에 참가가 가능한 팀 수 입니다.

##### 3. 최대등번호제한 – 대회에 사용가능한 최대등번호 입니다.

##### 4. 최대참가선수

- 참가팀에 소속된 선수가 참가신청이 가능한 선수 인원수입니다. (등록 선수만 참가 가능)

##### 5. 최소참가선수

- 참가신청에서 최소 참가에 필요한 선수 인원수입니다.
- 등록 선수가 최소참가선수 보다 많아야 합니다. (등록팀 여부와 무관)

##### 6. 심판제 - 2심제, 3심제, 4심제 중 한 개 항목을 선택합니다. (경기결과의 배정심판에 반영됨)

##### 7. 참가신청구분

- 팀방식 : 참가신청 시 팀 참가 신청 후 수정 기간에 선수 선택하는 방식입니다.

❖ [주의] 팀방식은 참가신청상태가 접수이면 팀만 참가신청이 됩니다.

참가신청상태가 수정 일 때 접수된 참가팀의 선수, 지도자, 임원에 대한 세부적인 입력을 제공하므로 팀방식으로 지정했을 경우에는 참가신청일정에 수정 일정은 반드시 추가해야 합니다.

- 선수방식 : 참가신청 시 선수까지 선택하여 참가 신청하는 방식입니다.

##### 8. 등록팀 조건여부 – 참가 신청하는 팀의 등록 상태 체크 여부입니다.

##### 9. 최저학력제 – 참가신청시 최저학력여부가 필요한 대회일 경우에 선택합니다.

##### 10. 신규팀 허용여부 - 등록팀 조건과 별개로 신규팀(미등록팀가능) 참가신청 가능여부 입니다.

##### 11. 기준일자 - 신규팀으로 확인하는 날짜의 기준으로 지정일 이후 생성된 팀은 신규팀으로 처리합니다.

##### 12. 선수출신자구분 – 참가신청시 선수출신자제한 규정이 있는 대회일 경우 지정합니다.

- 선수출신자구분을 추가하는 화면이며 “**추가**” 버튼을 클릭하여 출신자항목을 생성합니다.
- 출신자구분 – 제한하려고 하는 출신자구분을 선택
- 참가선수인원 – 참가신청시 제한 인원 입력
- 출전선수인원 – 출전시 제한 인원 입력

## 5.1.1 개설신청(부문정보:규정정보) - 관리자

5. 리그/대회 개설신청

5.1. 개설신청

상단 [부문정보] 탭 화면 하위 [규정] 탭 화면에서 필수 항목(\*)을 입력합니다.

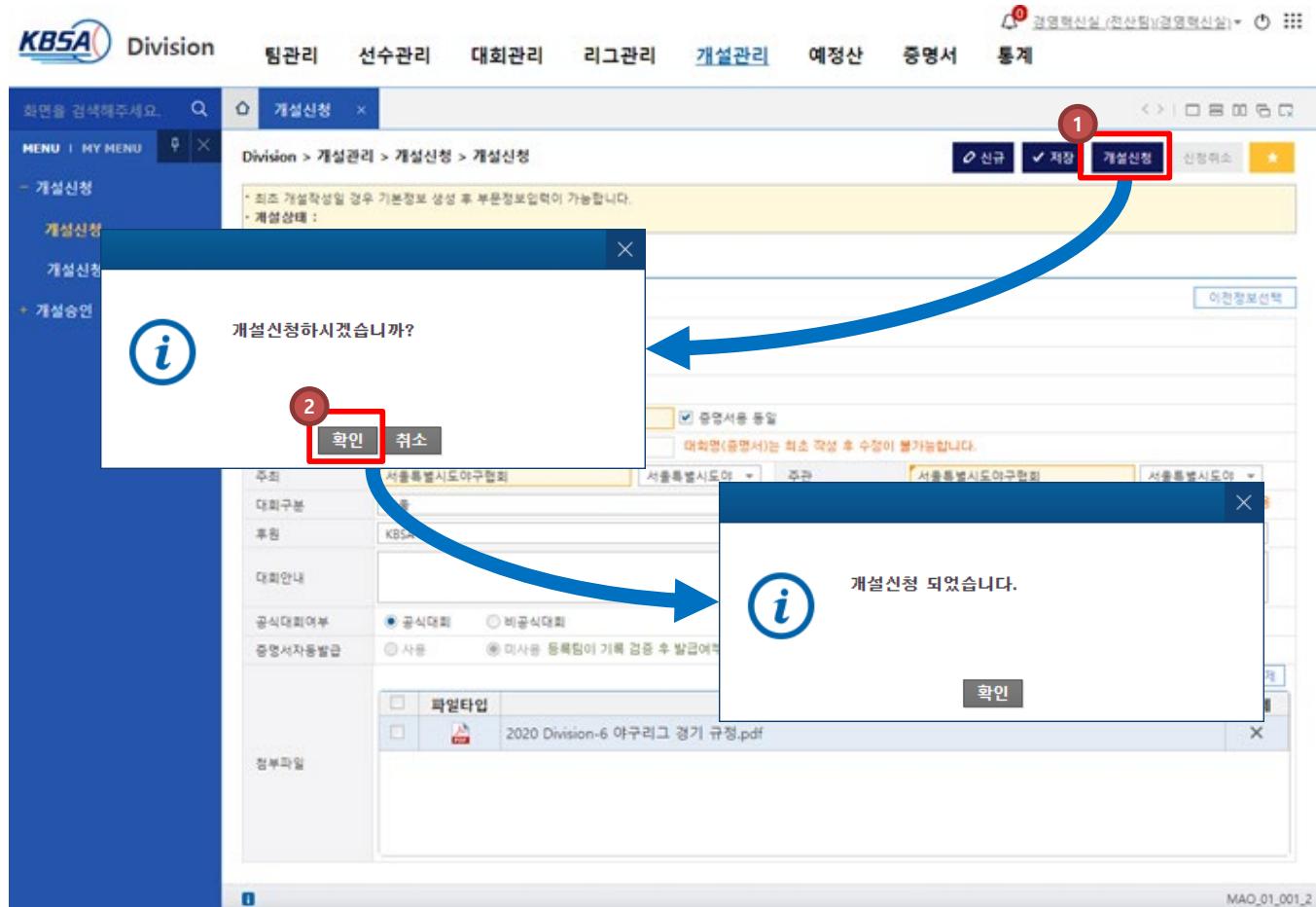
- 선발선수, 교체선수, 승점기준, 출전정지기준, 팀순위결정 우선순위

- 선발선수(명)** : 출전명단 제출시 선발선수로 선택가능한 수입니다.
- 교체선수(명)** : 출전명단 제출시 후보선수로 선택가능한 수입니다.
- 승점기준** : 승점 계산 기준점수. 대회 중간에 승점기준 변경 시 이미 경기 결과가 입력된 경기의 승점은 변경되지 않습니다.
- 출전정지기준** - 경고누적횟수에 따른 출전정지 기준입니다.
  - 최초 경고는 최초경고누적수가 입력된 항목에 다다를 때 출전 정지가 됩니다.
  - 이후는 이후 경고 횟수에 따라 출전 정지가 됩니다.
- 승부차기사용여부** – 한 경기라도 승부차기가 있다면 사용으로 선택합니다.
- 정식/정규경기** – 정식/정규 대회 선택합니다.
- 콜드경기사용여부** – 한 경기라도 콜드경기를 사용한다면 선택합니다.
- 팀순위표출** – 팀 순위 표시 여부입니다.
- 팀순위결정우선순위**
  - 팀순위 결정 순서를 지정한 목록 중 해당 항목을 선택 후 “적용” 버튼을 클릭합니다.
  - 새로운 우선순위 결정 방식의 추가가 필요할 경우에는 시스템 관리자에게 요청 바랍니다.

## 5.1.1 개설신청(신청처리) - 관리자

### 5. 리그/대회 개설신청

#### 5.1. 개설신청



- 모든 필수항목(\*) 입력이 완료하면 오른쪽 상단의 “**개설신청**” 버튼을 클릭합니다.
- 개설신청하시겠습니까? 메시지가 뜨고 “**확인**” 버튼을 클릭하면 개설신청 처리가 완료됩니다.

## 5.1.2 개설신청목록 - 관리자

### 5. 리그/대회 개설신청

#### 5.1. 개설신청

The screenshot shows the KBSA Division website interface for managing tournament applications. A red box highlights the 'Approval Status' dropdown in the search bar, which is set to 'Pending Approval'. A blue arrow points from this dropdown to a detailed approval status confirmation dialog box.

**Approval Status Confirmation Dialog:**

- Event Information:**
  - Event Name: 2021 서울시 Division-6 야구 리그
  - Type: League
  - Organizer: KBSA
  - Date: 2021-01-07
- Status Legend:**
  - Gray: Pending Approval (처리완료)
  - Blue: Pending Review (처리대기)
  - Red: Rejected (반려)
  - Green: Pending Response (처리예정)
- Details:**

신청자	경영혁신실 (전산팀)	연락처	010-1111-1111
처리상태	승인	처리일자	2021-01-07
처리사유			

1. 승인상태 별 검색 조건으로 개설신청 목록을 조회합니다.
2. 목록에서 승인상태 컬럼 항목 링크를 클릭하면 팝업 화면을 통해서 개설신청 승인 상태를 확인합니다.

## 5.2.1 개설승인대기목록(승인/반려) - 관리자

### 5. 리그/대회 개설신청

#### 5.1. 개설신청

개설승인은 시도 협회, KBSA 협회 계정에 권한이 있으며 시군구에서 신청했을 경우에는 시도협회에서 최종 승인하고 시도협회에서 신청했을 경우에는 KBSA협회에서 최종 승인합니다.

The screenshot shows the KBSA Division Management System interface. At the top, there is a navigation bar with tabs like 'Division', '팀관리', '선수관리', '대회관리', '리그관리', '개설관리' (highlighted in blue), '예정산', '증명서', and '통계'. Below the navigation bar is a search bar and a breadcrumb trail: 'Division > 개설관리 > 개설승인 > 개설승인대기목록'. The main content area displays a table of pending approvals. One row is highlighted with a red box and circled with a red number '1'. The columns in the table include 부서 (Department), 지역 (Region), 대회명 (Event Name), 부문명 (Category), 운영방식 (Operation Method), 종류 (Type), 등록일자 (Registration Date), and 신청자 (Applicant). A large blue arrow points downwards from this table towards the bottom of the screen. At the bottom, there is a summary message: '최초 개설작성일 경우 기본정보 생성 후 부문정보입력이 가능합니다.' and '개설상태 : 승인대기'. Below this, there are two tabs: '기본정보' (Basic Information) and '부문정보' (Category Information). Further down are two pop-up windows: '승인의견등록' (Approval Opinion Registration) and '반려의견등록' (Refusal Opinion Registration). The '승인' (Approval) button in the first window and the '반려' (Refusal) button in the second window are both highlighted with red boxes and circled with red numbers '2' and '3' respectively.

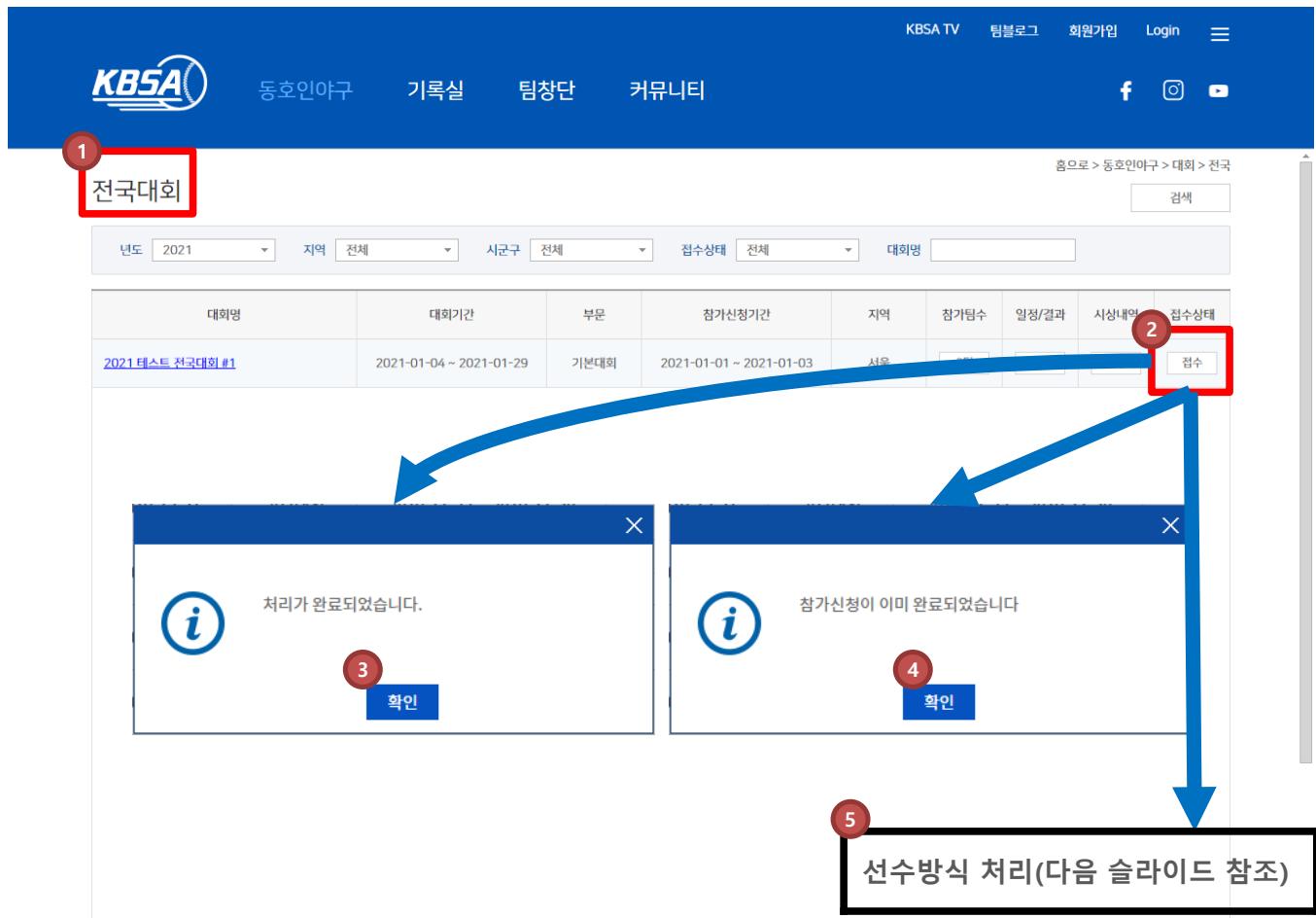
1. 개설 신청한 대회/리그는 상위 승인 담당자의 승인대기목록에 표시되고 **대회명** 또는 **리그명** 항목 링크를 클릭하면 해당 대회 또는 리그 정보 화면으로 이동합니다.
2. 상단 “**승인**” 버튼을 클릭하면 승인의견등록 팝업 화면이 표시되고 [승인] 버튼을 클릭하면 최종 승인처리가 됩니다.
3. [반려]버튼을 클릭하면 반려의견등록 팝업 화면이 표시되고 [반려] 버튼을 클릭하면 최종 반려처리가 됩니다.
  - 반려 의견은 필수입력 항목입니다.

- ❖ 승인처리가 되면 관리자 사이트 및 사용자 사이트에 대회/리그관리 목록에 조회됩니다.  
단, 사용자 사이트는 기본정보의 **공개여부**가 공개일 경우에만 목록에 조회됩니다.

## 6.1.1 대회목록및참가신청(팀방식) - 사용자

6. 리그/대회 참가신청

6.1. 참가신청



- 해당 팀 등급에 해당하는 대회 등급을 클릭합니다.
  - 대회 등급 – 전국, 시도, 시군구
- 참가 신청할 대회 목록 중에서 접수 상태에 있는 “접수”, “수정”, “마감” 버튼을 클릭합니다.
  - “접수” : 해당 대회에 참가 가능한 등급의 팀이면 참가 가능.
  - “수정” : 이미 접수된 팀에 대하여 참가신청정보 수정 가능
  - “마감” : 모든 팀 참가 불가능
- 해당 대회에 대해서 이미 접수한 팀일 경우 ‘참가신청이 이미 완료되었습니다’라는 메시지가 뜹니다.
- 참가신청 정보 변경은 접수 상태의 버튼 명칭이 “수정”일 때 가능합니다.
- 선수방식의 참가신청 화면 설명은 다음 슬라이드를 참조바랍니다.

## 6.1.1 대회목록및참가신청(선수방식) - 사용자

6. 리그/대회 참가신청

6.1. 참가신청

The screenshot shows the KBSA website interface for tournament participation. At the top, there is a navigation bar with links for KBSA TV, 팀블로그, 대교 Redeyes 야구단, 회원정보, Logout, and social media icons. Below the navigation bar, there are tabs for 동호인야구, 기록실, 팀창단, 커뮤니티, and a search bar with links for 참가신청 and 목록으로.

The main content area is titled "참가신청". It contains two sections: "임원" (Coach) and "지도자" (Manager). Each section has a table with columns for 상태 (Status), 임원명 (Coach Name), 직급 (Title), and 참가여부 (Participation Status). The "참가여부" column for both sections is highlighted with a red box and a red circle containing the number 2, indicating it is the target field for selection.

Below these sections is a "선수" (Player) section. It has a table with columns for 상태 (Status), 성명 (Name), 생년월일 (Birth Date), 등번호 (Jersey Number), 이전소속팀 (Previous Team), 최종 경기출전일 (Last Game Date), and 선수출신구분 (Player Origin Category). The "등번호" column is highlighted with a red box and a red circle containing the number 4, indicating it is the target field for input. The "선수출신구분" column is also highlighted with a red box and a red circle containing the number 5, indicating it is the target field for selection. The "상태" column for the first row of players is highlighted with a red box and a red circle containing the number 3, indicating it is the target field for selection.

1. 대회목록에서 “**접수**” 버튼을 클릭한 대회가 참가방식이 선수방식일 경우 참가신청 화면으로 이동합니다.  
대회 참가방식이 **팀방식**이고 “**수정**” 상태일 경우에도 참가신청 화면으로 이동합니다.
2. 참가신청 화면에서 참가할 임원/지도자에 대해서 **참가여부** 컬럼의 항목을 체크합니다.  
표시되는 임원/지도자는 등록된 임원/지도자를 기준으로 합니다.
3. 목록에서 참가 대상 선수를 체크하면 등번호 입력란이 표시됩니다.
4. 선수 체크 후 **등번호**를 입력합니다.
5. 해당 선수의 선수출신구분을 표시하며 선수출신자 제한이 있는 대회/리그일 경우에는 해당 구분을 기준으로 제한합니다.

## 6.1.1 대회목록및참가신청(선수방식) - 사용자

6. 리그/대회 참가신청

6.1. 참가신청

The screenshot shows the KBSA website's tournament application interface. At the top, there are navigation links: KBSA TV, 팀블로그, 대교 Redeyes 야구단, 회원정보, Logout, and social media icons for Facebook, Instagram, and YouTube. Below the header, there are tabs for 동호인야구, 기록실, 팀창단, 커뮤니티, and a breadcrumb trail: 홈으로 > 동호인야구 > 대회 > 전국. A search bar with '참가신청' and a '목록으로' button is also present.

Two tables are shown for input validation:

- 임원 (Coaches):** Shows a row with '팀대표(단장)' checked.
- 지도자 (Coaches):** Shows a row with '코치' checked.

**선수 (Players):** A table with columns: 상태 (Status), ☐ (checkbox), 성명 (Name), 생년월일 (Birthdate), 등번호 (Number). Several rows are listed, each with a checked checkbox in the first column. A red circle with the number 1 is positioned above the first row of the player table.

A red box highlights a tooltip window containing the following information:

- 최대 참가팀 수 : 제한없음  
현재 참가팀 수 : 2팀
- 선택한 임원 수 : 0명
- 선택한 지도자 수 : 1명
- 최소 참가가능 선수 수 : 15명  
최대 참가가능 선수 수 : 제한없음
- 선택한 선수 수 : 15명 [적합]
- 중학교 출신 : 2명 [적합]

- 참가신청 오른쪽 영역에 참가신청 입력 및 등록 현황이 실시간 Tooltip 팝업화면이 표시됩니다.
- Tooltip 팝업 화면에 현재 선택한 참가팀 수, 임원 수, 지도자 수, 선수 수, 선수출신제한에 대한 적합/부적합 여부를 실시간으로 표시합니다.
  - 참가팀 제한이 있는 대회/리그 일 경우에는 Tooltip 팝업화면 상단에 주의사항 관련 안내문 구와 실시간 등록팀 수를 표시하므로 입력 도중에 마감됩니다.

## 6.1.2 리그목록및참가신청(팀방식) - 사용자

### 6. 리그/대회 참가신청

#### 6.1. 참가신청

1 Division-6

2 접수

3 확인

4 확인

5 선수방식 처리(다음 슬라이드 참조)

- 해당 팀 등급에 해당하는 리그 등급을 클릭합니다.
  - 리그 등록 – **Division-6, Division-5, Division-4, Division-3, Division-2**
- 참가 신청할 대회 목록 중에서 접수 상태에 있는 “**접수**”, “**수정**”, “**마감**” 버튼을 클릭합니다.
  - “접수”** : 해당 대회에 참가 가능한 등급의 팀이면 참가 가능.
  - “수정”** : 이미 접수된 팀에 한하여 참가신청정보 수정 가능
  - “마감”** : 모든 팀 참가 불가능
- 해당 대회에 대해서 이미 접수한 팀일 경우 ‘**참가신청이 이미 완료되었습니다**’라는 메시지가 뜹니다.
- 참가신청 정보 변경은 접수 상태의 버튼 명칭이 “**수정**”일 때 가능합니다.
- 선수방식의 참가신청 화면 설명은 다음 슬라이드를 참조 바랍니다.

## 6.1.2 리그목록및참가신청(선수방식) - 사용자

### 6. 리그/대회 참가신청

#### 6.1. 참가신청

The screenshot shows the KBSA website interface for player registration. At the top, there's a navigation bar with links like KBSA TV, 팀블로그, 대교 Redeyes 야구단, 회원정보, Logout, and social media icons. Below the navigation is a search bar with the text '참가신청' and buttons for '참가신청' and '목록으로'.

The main content area is titled '참가신청' (Registration) and contains two tables:

- 임원 (Coach):** A table with columns for 상태 (Status), 임원명 (Coach Name), 직급 (Position), and 참가여부 (Participation Status). A red box highlights the '참가여부' column, and a red circle with '2' indicates it's a step in the process.
- 지도자 (Coach):** A table with columns for 상태 (Status), 지도자명 (Coach Name), 직급 (Position), and 코치 (Coach). A red box highlights the '참가여부' column, and a red circle with '2' indicates it's a step in the process.

Below these tables is a section titled '선수 (Player)' with a table:

상태	성명	생년월일	등번호	이전소속팀	최종 경기출전일	선수출신구분
<input checked="" type="checkbox"/>			1			비선출
<input checked="" type="checkbox"/>			2			중학교 출신
<input checked="" type="checkbox"/>			3			비선출
<input checked="" type="checkbox"/>			4			비선출
<input checked="" type="checkbox"/>			5			비선출
<input checked="" type="checkbox"/>			6			비선출
<input checked="" type="checkbox"/>			7			비선출

Specific fields are highlighted with red boxes and numbered circles:

- Red box around the '참가여부' column in the Coach table, with a red circle containing '1'.
- Red box around the '참가여부' column in the Coach table, with a red circle containing '2'.
- Red box around the '상태' column in the Player table, with a red circle containing '3'.
- Red box around the '등번호' column in the Player table, with a red circle containing '4'.
- Red box around the '선수출신구분' column in the Player table, with a red circle containing '5'.

- 리그목록에서 “**접수**” 버튼을 클릭한 대회가 참가방식이 선수방식일 경우 참가신청 화면으로 이동합니다.  
리그 참가방식이 **팀방식**이고 “**수정**” 상태일 경우에도 참가신청 화면으로 이동합니다.
- 참가신청 화면에서 참가할 임원/지도자에 대해서 **참가여부** 컬럼의 항목을 체크합니다.  
표시되는 임원/지도자는 등록된 임원/지도자를 기준으로 합니다.
- 목록에서 참가 대상 선수를 체크하면 등번호 입력란이 표시됩니다.
- 선수 체크 후 **등번호**를 입력합니다.
- 해당 선수의 선수출신구분을 표시하며 선수출신자 제한이 있는 대회/리그일 경우에는 해당 구분을 기준으로 제한합니다.

## 6.1.2 리그목록및참가신청(선수방식) - 사용자

6. 리그/대회 참가신청

6.1. 참가신청

The screenshot shows the KBSA website interface for team registration. At the top, there is a navigation bar with links for KBSA TV, 팀블로그, 대교 Redeyes 야구단, 회원정보, Logout, and social media icons. Below the navigation bar, there are tabs for 동호인야구, 기록실, 팀창단, 커뮤니티, and a search bar. The main content area is titled '참가신청' (Registration Application). It contains two tables: '임원' (Officers) and '지도자' (Coaches). The '임원' table has columns for 상태 (Status), 임원명 (Officer Name), 직급 (Position), and 참가여부 (Participation Status). The '지도자' table has columns for 상태 (Status), 지도자명 (Coach Name), 직급 (Position), and 코치 (Coach Status). Below these tables is a large table for '선수' (Players), with columns for 상태 (Status), □ (checkbox), 성명 (Name), 생년월일 (Birth Date), and 등번호 (Number). A red box highlights a tooltip window labeled '1' at the top right. The tooltip contains the following information:  
최대 참가팀 수 : 제한없음  
현재 참가팀 수 : 2팀  
선택한 임원 수 : 0명  
선택한 지도자 수 : 1명  
최소 참가가능 선수 수 : 15명  
최대 참가가능 선수 수 : 제한없음  
선택한 선수 수 : 15명 [적합]  
중학교 출신 : 2명 [적합]

1. 참가신청 오른쪽 영역에 참가신청 입력 및 등록 현황이 실시간 Tooltip 팝업화면이 표시됩니다.
2. Tooltip 팝업 화면에 현재 선택한 참가팀 수, 임원 수, 지도자 수, 선수 수, 선수출신제한에 대한 적합/부적합 여부를 실시간으로 표시합니다.
  - 참가팀 제한이 있는 대회/리그 일 경우에는 Tooltip 팝업화면 상단에 주의사항 관련 안내문 구와 실시간 등록팀 수를 표시하므로 입력 도중에 마감됩니다.

## 7.1.1 경기일정생성 - 관리자

### 7. 경기일정생성 7.1. 경기일정생성

리그목록에서 일정 항목 링크를 클릭하면 **일정목록** 화면으로 이동합니다.  
리그 권한에 따라 기능버튼을 사용 및 수정이 제한됩니다.

The screenshot shows the KBSA Division Management System interface. The top navigation bar includes buttons for Sample File (샘플파일), Excel Import (엑셀업로드), Add (추가), Delete (삭제), and Save (저장). The main content area displays a list of matches for Division-6, with columns for Match ID, Date, Time, Home Team, Away Team, Location, Match Type, and various status indicators like Y/N and 4심제.

상태	경기 번호	라운드	경기일자	경기시간	1루팀ID	1루팀명	3루팀ID	3루팀명	지역	경기장ID	경기장	경기 그룹	예산	심판	기록원	심판제
	1	1	2021-01-11	11:00	knidaeho	대교 Redeyes 아구단	jshg93	GMK 지니어스	서울	2	여의도고등	1	Y	N	Y	4심제
	2	1	2021-01-13	11:00	jshg93	GMK 지니어스	knidaeho	대교 Redeyes 아구단	서울	4	용산고등학	1	N	N	N	4심제
	3	1	2021-01-13	11:00	knidaeho	대교 Redeyes 아구단	jshg93	GMK 지니어스	서울	5	성남고등학	1	Y	N	N	4심제
	4	1	2021-01-14	11:00	jshg93	GMK 지니어스	knidaeho	대교 Redeyes 아구단	서울	2	여의도고등	1	N	N	N	4심제
	5	1	2021-01-14	11:00	knidaeho	대교 Redeyes 아구단	jshg93	GMK 지니어스	서울	5	성남고등학	1	Y	N	N	4심제
<b>신규</b>	7		2021-01-01	00:00												
<b>신규</b>	8		2021-01-01	00:00												

- 경기일정엑셀업로드를 위해 “**샘플파일**” 버튼을 클릭하면 경기일정 엑셀 업로드용 샘플파일을 다운로드합니다.
  - 경기일정일괄등록샘플\_리그용.xlsx 파일명으로 다운로드 됩니다.
- 상단의 “**엑셀업로드**” 버튼을 클릭하면 파일 선택 팝업 화면이 열리고 샘플파일을 선택하면 목록 하단에 항목으로 입력한 팀정보가 추가되며 오른쪽 상단에 “**저장**” 버튼을 클릭하면 저장이 완료됩니다.
  - 경기일정이 대회기간에 포함되지 있지 않거나 입력한 팀이 올바르지 않을 경우 저장되지 않습니다.
- 상단의 “**추가**” 버튼을 클릭하면 목록 하단에 신규경기일정항목이 추가됩니다.
- 상단의 “**삭제**” 버튼을 클릭하면 선택한 경기일정을 삭제합니다.
- 상단의 “**저장**” 버튼을 클릭하면 추가/수정한 정보를 최종 저장 처리 합니다.

## 8.1.1 경기중기록 (선발데이터 받아오기) -관리자

8. 경기결과입력

8.1. 경기결과입력

경기의 기록을 위하여 경기전기록화면에서 선발데이터를 지정하고 기록화면에서 선발데이터 받아오기 기능을 이용하여 데이터를 가져와 타자데이터를 만드는 기능입니다.

팀명	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	R	H	E	B
● 가나다야구단	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
○ 다라마야구단	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

✓대교 Redeyes 야구단 GMK 지니어스

1
2

3
4

5
6
7

추가	순번	투수명	종루구수	이닝수		실점	자책점	결과	타자	타수	피안타	피홈런	희타	희비	볼넷	사구	삼진	폭투	보크	방어율	삭제
+	1	김이박(20)	0	이닝선택	아웃선택	0	0	승패	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0.00	X	

신발데이터 받아오기
위치변경시 방법
투수교체시 방법
기록방법 안내

타순	선수명	위치	1	2	3	4	5	6	타석	타수	안타	타점	득점	도루
1	홍길동(10)	대타	좌실#3야선.좌상 Q	+	Q	+	Q	+	1	1	0	0	0	0
1	가나다(20)	1루수	3내안 3실.좌안 Q	+	Q	+	Q	+	2	2	1	0	0	0
2	라마바(21)	2루수	3파회풀 Q	+	Q	+	Q	+	1	0	0	1	0	0
3	한나차(11)	포수	2내안 Q	+	Q	+	Q	+	1	1	1	0	0	0
4	오서방(39)	3루수	Q	+	Q	+	Q	+	0	0	0	0	0	0
5	이대로(55)	유격수	Q	+	Q	+	Q	+	0	0	0	0	0	0
6	사이차(09)	▼	Q	+	Q	+	Q	+	0	0	0	0	0	0
7	생우로(33)	▼	Q	+	Q	+	Q	+	0	0	0	0	0	0
8	연모후(56)	▼	Q	+	Q	+	Q	+	0	0	0	0	0	0
9	기라마(81)	▼	Q	+	Q	+	Q	+	0	0	0	0	0	0

8
9
10

11
12
13

14
15
16

17
18
19

20
21
22

23
24
25

26
27
28

29
30
31

32
33
34

35
36
37

38
39
40

41
42
43

44
45
46

47
48
49

50
51
52

53
54
55

56
57
58

59
60
61

62
63
64

65
66
67

68
69
70

71
72
73

74
75
76

77
78
79

80
81
82

83
84
85

86
87
88

89
90
91

92
93
94

95
96
97

98
99
100

101
102
103

104
105
106

107
108
109

110
111
112

113
114
115

116
117
118

119
120
121

122
123
124

125
126
127

128
129
130

131
132
133

134
135
136

137
138
139

140
141
142

143
144
145

146
147
148

149
150
151

152
153
154

155
156
157

158
159
160

161
162
163

164
165
166

167
168
169

170
171
172

173
174
175

176
177
178

179
180
181

182
183
184

185
186
187

188
189
190

191
192
193

194
195
196

197
198
199

200
201
202

203
204
205

206
207
208

209
210
211

212
213
214

215
216
217

218
219
220

221
222
223

224
225
226

227
228
229

230
231
232

233
234
235

236
237
238

239
240
241

242
243
244

245
246
247

248
249
250

251
252
253

254
255
256

257
258
259

260
261
262

263
264
265

266
267
268

269
270
271

272
273
274

275
276
277

278
279
280

281
282
283

284
285
286

287
288
289

290
291
292

293
294
295

296
297
298

299
300
301

302
303
304

305
306
307

308
309
310

311
312
313

314
315
316

317
318
319

320
321
322

323
324
325

326
327
328

329
330
331

332
333
334

335
336
337

338
339
340

341
342
343

344
345
346

347
348
349

350
351
352

353
354
355

356
357
358

359
360
361

362
363
364

365
366
367

368
369
370

371
372
373

374
375
376

377
378
379

380
381
382

383
384
385

386
387
388

389
390
391

392
393
394

395
396
397

398
399
400

401
402
403

404
405
406

407
408
409

410
411
412

413
414
415

416
417
418

419
420
421

422
423
424

425
426
427

428
429
430

431
432
433

434
435
436

437
438
439

440
441
442

443
444
445

446
447
448

449
450
451

452
453
454

455
456
457

458
459
460

461
462
463

464
465
466

467
468
469

470
471
472

473
474
475

476
477
478

479
480
481

482
483
484

485
486
487

488
489
490

491
492
493

494
495
496

497
498
499

500
501
502

503
504
505

506
507
508

509
510
511

512
513
514

515
516
517

518
519
520

521
522
523

524
525
526

527
528
529

530
531
532

533
534
535

536
537
538

539
540
541

542
543
544

545
546
547

548
549
550

551
552
553

554
555
556

557
558
559

560
561</

## 8.1.1 경기중기록 (선발데이터 받아오기) -관리자

8. 경기결과입력  
8.1. 경기결과입력



선발데이터는 경기전기록에서 출전선수명단 제출을 통해 생성합니다.

1. **선발데이터 받아오기** 버튼을 클릭하여 선발선수를 자동으로 내려 받습니다.
2. 입력된 선발데이터에 의하여 기록입력항목에 타순, 위치, 선수명, 배번이 자동으로 입력 됩니다.
  - 이후 각 기록입력항목에 기록을 입력 합니다.
  - 1루팀을 처리하고 3루팀을 처리시에는 각 팀 탭을 이용하여 이동 합니다.
  - 선발데이터 받아오는 양팀을 각기 별도로 진행 합니다.
  - 데이터를 받으면 기존의 화면상의 데이터가 변경됩니다. 데이터를 받기전에 신중하여야 합니다.

## 8.1.1 경기중기록 ( 출전선수 직접 입력 ) -관리자

8. 경기결과입력  
8.1. 경기결과입력

선발데이터받아오기로 받아오지 않는 경우는 기록자가 직접 선발 선수를 입력합니다.

**1**

타순	선수명	위치
1	홍길동(10)	1루수
2	가나다(20)	2루수
3	라마바(21)	포수
4	한나라(11)	3루수
5	오서방(39)	유격수
6	이대로(55)	투수
7	사아차(09)	좌익수
8	자마라(33)	중견수
9	연모후(56)	우익수

**2**

타순	선수명	위치
1	홍길동	투수
2	가나다	포수
3	라마바	1루수
4	비마수	2루수
5	한나라	3루수
6	오서방	유격수
7	이대로	좌익수
8	사아차	중견수
9	생우로	우익수

**3**

타순	선수명	위치
1	홍길동	▶
2	가나다	
3	라마바	
4	비마수	
5	한나라	
6	오서방	
7	이대로	
8	사아차	
9	생우로	

**4**

타순	선수명	위치
1	▶	▶
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		

**5**

선발데이터 직접입력은 아래와 같은 방법으로 직접 입력합니다.

1. 선발선수를 기록자가 직접 선택합니다.
2. 타순은 자동으로 1~9번타자 까지 표시됩니다.
3. 선수명은 클릭시 승인된 팀이 제출한 전 선수가 표시됩니다.
4. 위치는 투수, 포수, 1루수, 2루수, 3루수, 유격수, 좌익수, 중견수, 우익수가 표시됩니다.
5. 추가로 지명타자, 대주자, 대타, 대수비도 같이 표시됩니다.

## 8.1.1 경기중기록 (스코어보드 및 투수지정) -관리자

8. 경기결과입력

8.1. 경기결과입력

선발투수의 결정에 대한 설명 입니다.

팀명	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	R	H	E	B
● 가나다야구단	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
○ 다라마야구단	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

**스코어보드**는 양팀의 득점한 점수 합 및 안타의합,실책의 합, 사사구의 합이 표시 됩니다.

R 각 이닝의 득점버튼에 의한 점수의 합이 표시 됩니다.

H 양팀이 기록한 안타의 합이 표시됩니다.

E 양팀의 실책 합이 표시 됩니다.

B 양팀이 기록한 사사구의 합이 표시 됩니다.

✓대교 Redeyes 야구단	GMK 지니어스
-----------------	----------

1. 양팀의 구분 탭이 표시됩니다. (이때 투수는 상대방의 투수가 표시됩니다)

좌측의 + 버튼은 **투수가 추가 될때** 클릭하여, 하단으로 열이 생성됩니다.

1. 선발투수를 선택하여 입력하기 위하여 추가입력항목의 + 버튼을 클릭합니다.

2. 선수명에 표시된 상대팀 전선수가 표시 됩니다.

3. 추가할 투수를 선택하여 입력 합니다.

- 왼쪽항목 **총투구수,이닝수,실점,자책점,결과**는 기록자가 수동으로 입력
- 총투구수: 기록자가 숫자로 입력
- 이닝수: 이닝과 아웃카운트를 선택하여 입력
- 실점 : 기록자가 숫자로 입력
- 자책점: 기록자가 숫자로 입력
- 결과 : 기록자가 선택하여 입력 (예: 승 , 패)

[투수삭제의경우] 해당투수와 연결된 기록이 존재하는 경우 삭제 되지 않습니다.

## 8.1.1 경기중기록(입력유형별 색상변화) -관리자

8. 경기결과입력  
8.1. 경기결과입력

경기의 결과 유형에 따라 기록입력항목의 색상이 변하게 됩니다.

기록관이 기록을 입력시 잔루에 대한 시각적 편리성을 위하여 입력유형에 따라 색상이 표시 됩니다.



1. 출루한 경우는 파란색으로 표시됩니다.(좌전2)
2. 아웃으로 출루하지 못한 경우는 적색으로 표시 됩니다.(우풀)
3. 동일이닝에서 RED가 3개면 자동으로 색이 지워 집니다.

### [색상표시 예]

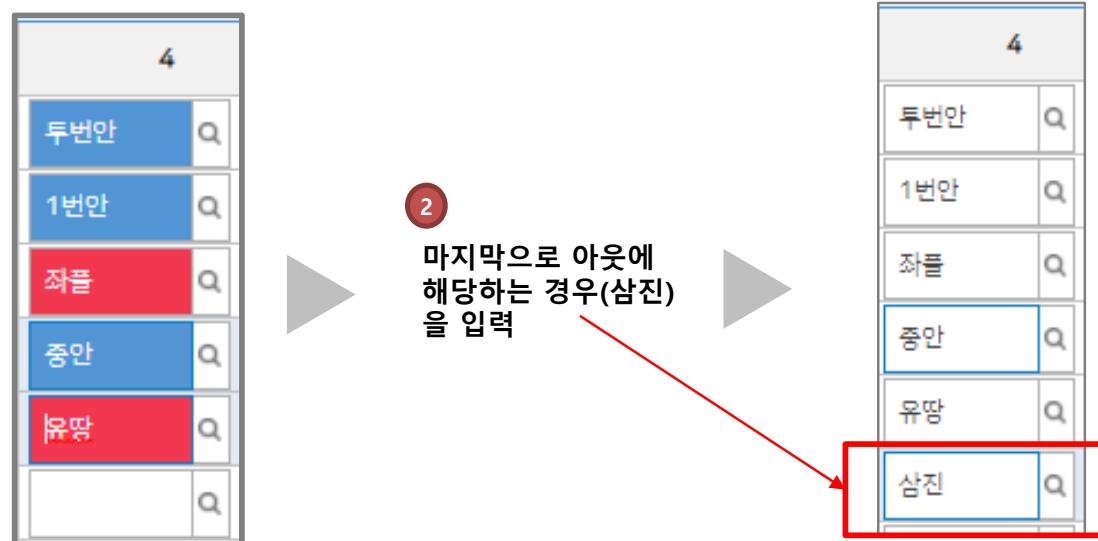
없음	BLUE	RED

대타, 대주자, 대수비 등 잔루표시에 관계 없는 기록은 없음으로 표시

안타, 홈런 및 실책출루 등 출루한 경우는 잔루표시를 위해 BLUE로 표시

삼진, 땅볼아웃, 플라이아웃 등 진루하지 못한 경우는 잔루표시도움을 위해 RED로 표시

### [기록에 따른 색상변화의 예]



① 현재  
RED가 두개이므로  
2아웃임을 의미

② 마지막으로 아웃에  
해당하는 경우(삼진)  
을 입력

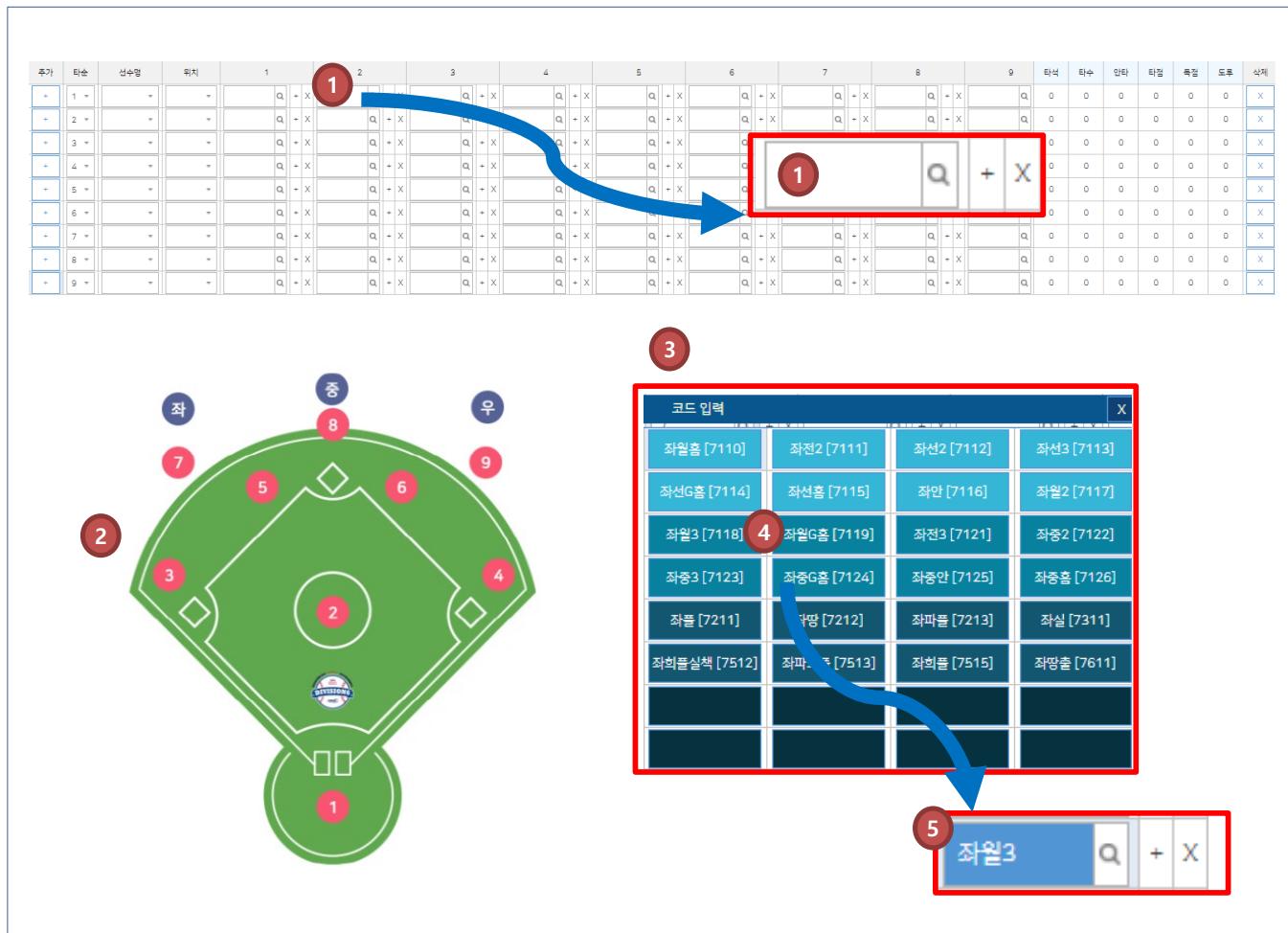
③ 3번째로 아웃의 기록을 입력시  
전 입력항목의 바탕색이  
무색으로 변함

## 8.1.1 경기중기록 (버튼 입력식 기록) -관리자

8. 경기결과입력

8.1. 경기결과입력

경기의 결과를 버튼으로 입력하는 방식에 대한 설명입니다.



경기의 결과를 기록항목에 클릭만으로 입력하는 방법입니다.

### [전제조건]

- 양팀의 선수 및 투수가 지정되어 있어야 합니다.

### 방법

1. 입력할 **이닝**과 **타자의 입력항목**을 먼저 클릭합니다( 입력항목의 우선결정 )
2. 운동장 그림에서 해당 포지션을 클릭합니다. (그림 예: 는 좌익수 / 포지션코드 7 )
3. 오른쪽에 그 포지션에서 발생할 수 있는 경우의 수 가 팝업으로 표시 됩니다.
4. 해당경우의 수를 클릭합니다. (그림 예:는 좌월3 / 코드 7118)
5. 기록입력항목에 그 결과가 표시 되며 저장버튼을 클릭하여 저장하여야 데이터가 손실되지 않습니다.

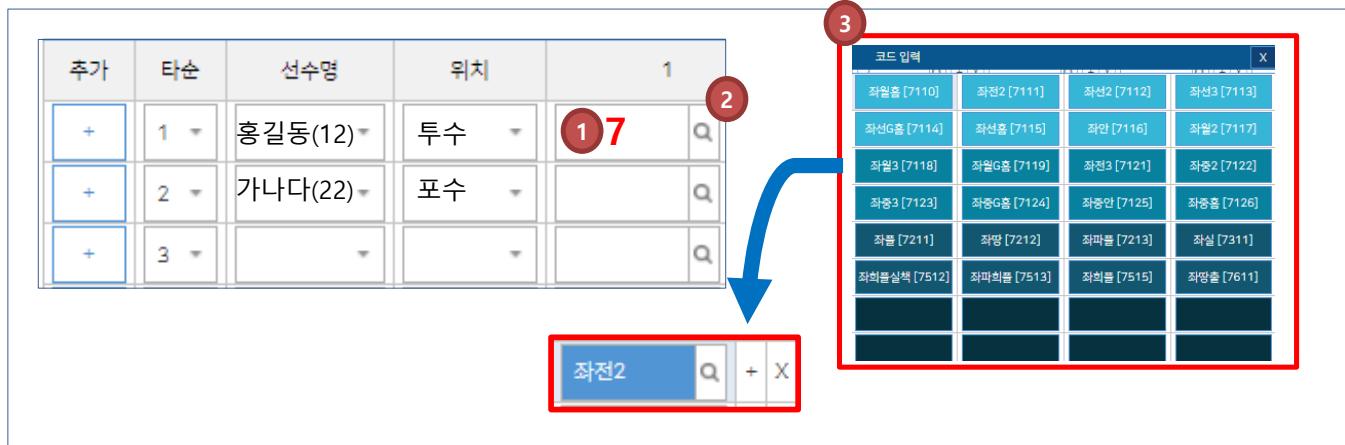
### [데이터 입력후 종료시 처리]

- 전 데이터를 입력한 후 종료할 경우 페이지상단의 **저장** 버튼을 클릭하여 저장 합니다.
- 홈페이지에 적용하려면 **결과노출** 버튼을 클릭합니다.

## 8.1.1 경기중기록 (숫자 입력식 기록) -관리자

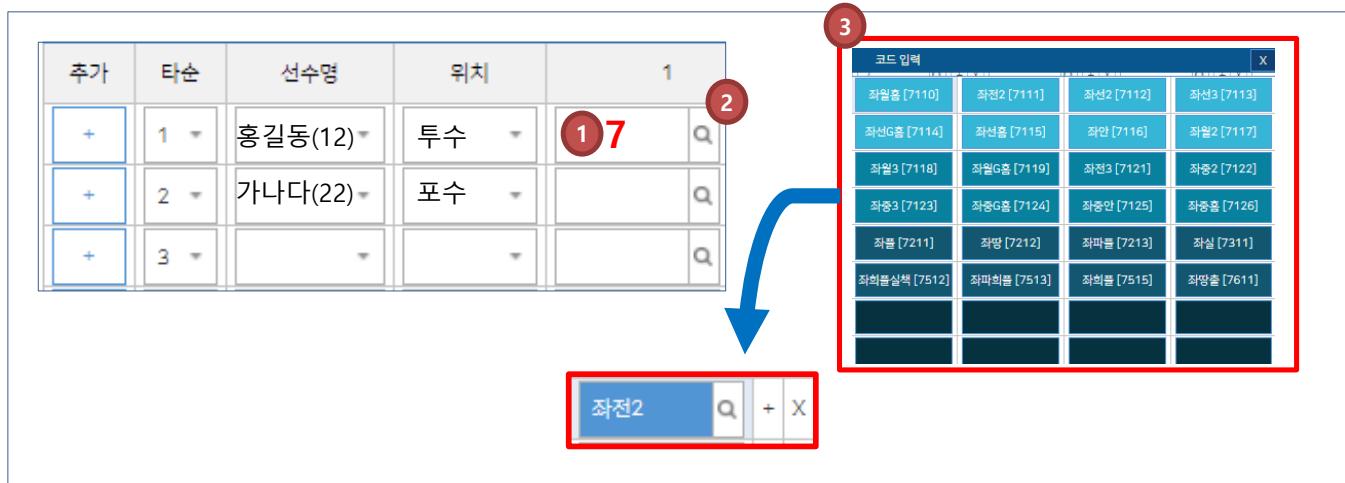
### 8. 경기결과입력 8.1. 경기결과입력

포지션수자를 이용하여 결과를 입력하는 방식의 설명입니다.



#### 방법1 : 기록코드를 직접 입력하는 방법

- 원하는 선수의 해당 이닝의 입력란을 먼저 클릭합니다.
- 해당타자의 타격결과가 해당되는 숫자(1~9)를 입력 후, 돋보기표시를 클릭 또는 ENTER를 입력합니다.
- 오른쪽 팝업에서 경우의 수가 표시되면 해당코드를 직접 입력합니다.



#### 방법2 : 기록에 의한 경우의 수를 확인후 버튼을 클릭하는 방법

- 원하는 선수의 해당 이닝의 입력란을 먼저 클릭합니다.
- 해당타자의 타격결과가 해당되는 숫자를 입력하고 ENTER를 입력 합니다.
- 오른쪽에 해당 포지션에서의 발생할 수 있는 경우의 수가 팝업으로 표시되며 해당 버튼을 확인후 클릭하여 입력처리 합니다.
- 입력란에 그 결과가 표시됩니다.

## 8.1.1 경기중기록(동일이닝 두번째타석기록) -관리자

8. 경기결과입력

8.1. 경기결과입력

동일이닝에 동일한선수가 두번째로 타석에 들어설 때의 설명 입니다.

CASE : 흥길동선수가 1이닝에서 타자일순에 의해 두번째로 타석에 들어온 경우의 기록

추가	타순	선수명	위치	1	2	3	4
+ 1	1	흥길동(11)	투수	Q + X	Q + X	Q + X	Q + X
+ 2	2	가나다(22)	1루수	X	Q + X	Q + X	Q + X

추가	타순	선수명	포지션	1
+ 1	1	흥길동(11)	투수	좌안 Q + X
	2			#타석변경 Q + X
				우플 Q + X
+ 2	2	가나다(22)	1루수	삼진 Q + X

동일이닝에 같은 타자가 두번째 타석에 들어선 경우는 # 버튼을 이용합니다.

- 원하는 선수의 해당 입력란의 + 버튼을 클릭합니다.
- 하단에 입력란이 추가 되며 입력란에 숫자 0을 입력하고 ENTER 치면 경우의수가 파업으로 표시되며 그중 '#타석변경' 버튼이 표시 됩니다.
- 두번째 타석을 의미하는 버튼 ('#타석변경')을 클릭하고
- + 로 한 열을 더 생성하여 , 두번째 타석의 결과 (예: 우플)를 입력 합니다.

### 기록 예) 의 설명

- 1번타자 흥길동이 1회초 좌전안타를 기록.
- 2번타자 가나다가 삼진 되었고, 이닝 교체전( 3아웃이 되기전에) 다시 1번타자가 1이닝에 두번째 타석에 들어선 경우 해당결과의 입력을 위하여 + 버튼을 이용하여 하단에 입력란을 생성시키고 두번째 결과인 우플을 입력.
- 동일 이닝에 하단으로 들어나는 최대입력항목 추가에 대한 제한은 없습니다.

### 위 경우의 결과 페이지 표시 예

1
좌안 Q + X
#타석변경 Q + X
우플 Q + X

1이닝의 첫번째 타석의 결과 (좌안)  
**1이닝의 두번째 타석을 의미 (#)**  
 1이닝의 두번째 타석의 결과 (우플)

## 8.1.1 경기중기록(동일이닝 두번째타석기록) -관리자 8. 경기결과입력 8.1. 경기결과입력

동일이닝에 동일선수가 3아웃이 안되고 타자 일순한 경우 두번째로 타격하는 경우의 설명 입니다.

The screenshot shows two tables for recording baseball game data. Both tables have columns for '추가' (Inning), '타순' (Batter Order), '선수명' (Player Name), '포지션' (Position), and two columns for '1' and '2'. The first table has three rows of data: 1. 홍길동(11) at 투수 (Pitcher). The '1' column has a red circle with '1'. 2. 가나다(22) at 1루수 (First Baseman). The '1' column has a red circle with '2'. 3. 라마바(33) at 3루수 (Third Baseman). The '1' column has a red circle with '3'. The second table has two rows of data: 1. 홍길동(11) at 투수 (Pitcher). The '1' column has a red circle with '1'. 2. 가나다(22) at 1루수 (First Baseman). The '1' column has a red circle with '2'. The '2' column has a red circle with '3'. A red box highlights the row for 가나다(22) in the second table, and a red circle with '3' is on the '2' column of the '1' row.

추가	타순	선수명	포지션	1	2
+	1	홍길동(11)	투수	좌안	+ X
+	2	가나다(22)	1루수		+ X
+	3	라마바(33)	3루수		+ X

추가	타순	선수명	포지션	1	2
+	1	홍길동(11)	투수	좌안	+ X
2				도루	+ X
		가나다(22)	1루수		+ X

동일이닝에 같은 타자가 두번째 공격행위 (도루 등)로 두번째 기록이 필요한 경우의 처리 입니다.

1. + 버튼을 클릭합니다.
2. 1번타자와 2번타자 사이에 한 개의 행이 생성됩니다.
3. 해당란에 두번째 기록을 입력 합니다.

(위 그림은 좌익수 앞 안타후 도루하여 성공한 경우 입력란에 표시하는 예입니다. )

- 버튼식으로 입력 시에 상단의 운동장모양에서 포지션을 클릭하고 팝업에서 지정합니다.
- 숫자 입력식의 경우 숫자는 하나만 입력 후 돌보기를 이용하여 처리 합니다.

## 8.1.1 경기중기록 (투수교체 기록) - 관리자

### 8. 경기결과입력 8.1. 경기결과입력

투수의 교체가 되어 투수의 추가 및 교체선수에 대한 정보를 기록하는 설명입니다.

**교체투수정보의 입력**

추가	순번	투수명	총투구수	이닝수	실점	자책점	결과	타자	타수	피안타	피홈런	희타	희비	볼넷	사구	삼진	폭투	보크	방어율	삭제
+ (1)	1	홍길동(12)	0	이닝선택	0	0	승패	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0,00	X	
+ (2)	2	홍길동(12)	0	이닝선택	0	0	승패	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0,00	X	

**참고 ( 투수번호 생성 )**

투수가 추가되면, 연속번호로 순번이 생성 됩니다. 이 번호는 이후 경기기록시 투수교체 시에 사용 될 번호입니다. 좌측 + 버튼은 투수추가시 클릭하여 추가 투수정보를 입력 합니다.

경기중에 투수가 교체 되어 새로운 투수의 시작을 기록화면에 입력할 경우가 있습니다.

이 기능은 이후 투수의 기록 (방어율등)에 작용 하게 됩니다.

#### [선발투수후 두번째 다른 투수가 등판한 경우]

- 추가의 +버튼을 클릭하여 하단의 신규투수를 생성 합니다.
- 투수명을 선택하고 기록입력란으로 이동 하여 기록을 진행 합니다.

#### 교체투수후의 기록입력 처리 (3번투수의 경우)

- 입력란을 클릭합니다.
- '0'을 입력후 ENTER
- 팝업에 표시된 투수교체(번호) 버튼을 클릭.
- 입력란에 '투수교체 3'이 표시 됩니다.

#### 동일투수의 두번째 투구의 경우

- 동일한 방법으로 해당 투수의 버튼을 클릭.  
> Ex) 투수번호1이 선발로 투구이후 다시 등판시 '투수교체 1' 버튼을 클릭합니다.

#### 참고

- 투수의 추가시 자동으로 투수명 왼쪽에 번호가 생성되며, 입력란에 특수코드(투수교체)를 입력하기 위하여 '0'을 입력 후 ENTER를 치면 팝업창으로 추가된 투수의 버튼이 자동으로 생성 됩니다.

예: **투수교체 1**    **투수교체 2**    **투수교체 3**

## 8.1.1 경기중기록 (입력결과의 소계표시) - 관리자

8. 경기결과입력  
8.1. 경기결과입력

타자의 각 타석의 결과를 합계한 소계란에 대한 설명입니다.

The screenshot shows a baseball scorekeeping application. At the top, there's a summary table for each player (1, 2, 3, 4). In the first row, the first player's name is highlighted, and the '좌익수' (Left Fielder) column is highlighted with a red box and circled with a red number 1. A blue arrow points from this cell down to a detailed summary table below. This second table has columns for 타석 (Batter), 타수 (At-Bat), 안타 (Hits), 타점 (Runs), 득점 (Score), and 도루 (Stolen Bases). The first row shows 1 at-bat, 1 hit, 0 runs, 0 score, and 0 stolen bases. The second row shows 0 at-bats, 0 hits, 0 runs, 0 score, and 0 stolen bases.

추가	타순	선수명	포지션	1	2	3	4
+	1	홍길동(12)	좌익수	좌안			
+	2	가라사(32)	포수				
+	3						

타석	타수	안타	타점	득점	도루
1	1	1	0	0	0
0	0	0	0	0	0

- 타자의 기록이 입력되면 우측 2번 영역에는 해당타자 (홍길동)의 소계가 자동으로 표시 됩니다.  
 > Ex) 1번타자 홍길동이 '좌안(좌익수 앞 안타)'를 기록하여 입력할 경우  
 우측 소계란에는 타석1, 타수1, 안타1, 타점0, 득점0, 도루0 이 증가합니다.  
 (이후 기록에 대하여는 숫자가 추가되어 증가 합니다)  
  - 타점,득점,도루는 각 버튼에 의하여 숫자1씩 증가 합니다.
  - 이 기록은 입력화면 상단의 투수기록 부분에도 동시에 적용되어 증가 됩니다.

The screenshot shows a baseball scorekeeping application. At the top, there's a summary table for each player (1, 2, 3, 4). In the first row, the first player's name is highlighted, and the '총투구수' (Total Innings) column is highlighted with a red box and circled with a red number 4. Another red box highlights the '피안타' (Hits Allowed) column for the first player, which is circled with a red number 3. The table has columns for 투수명 (Pitcher Name), 총투구수 (Total Innings), 이닝수 (Innings), 실점 (Earned Runs), 자책점 (Self-Created Points), 결과 (Result), 타자 (Batter), 타수 (At-Bat), 피안타 (Hits Allowed), 피홈런 (Home Runs Allowed), 희타 (Foul Balls Allowed), 희비 (Foul Bunts Allowed), 볼넷 (Walks Allowed), 사구 (Sacrifice Allowed), 삼진 (Strikeouts Allowed), 폭투 (Wild Pitches Allowed), 보크 (Balks Allowed), and 방어율 (Fielding Percentage).

투수명	총투구수	이닝수	실점	자책점	결과	타자	타수	피안타	피홈런	희타	희비	볼넷	사구	삼진	폭투	보크	방어율
홍길동	78	1.2	0	0			13	10	1	0	0	0	0	0	0	0	0.00

- 기록화면 상단의 투수 기록란에 피안타에 1이 자동으로 증가 합니다.
- 투수기록 입력란중에서 총투구수, 이닝, 실점, 자책점, 결과는 기록자가 직접 입력합니다.  
 - 나머지 타자, 타수, 피안타, 피홈런, 희타, 희비, 볼넷, 사구, 삼진, 폭투, 보크, 방어율은 자동으로 표시됩니다

## 8.1.1 경기중기록 (홈런,희생타의 경우) - 관리자

8. 경기결과입력

8.1. 경기결과입력

기록란 오른쪽의 소계란의 홈런 및 희생타의 경우에 대한 설명입니다.

The screenshot shows a baseball game record entry interface. At the top, there's a summary table for each team (Home and Away). The Home team's table is highlighted with a red border. The first row of the table has a red circle labeled '1' over the '1' column, and the second row has a red circle labeled '2' over the '1' column. A blue arrow points from the '1' in the first row down to a detailed summary table below. This detailed table has columns for 타석 (At-Bat), 타수 (At-Bat), 안타 (Hits), 타점 (Runs), 득점 (Score), and 도루 (Stolen Bases). The data for the first at-bat is: 타석 1, 타수 1, 안타 1, 타점 0, 득점 1, 도루 0. The data for the second at-bat is: 타석 0, 타수 0, 안타 0, 타점 0, 득점 0, 도루 0.

타석	타수	안타	타점	득점	도루
1	1	1	0	1	0
0	0	0	0	0	0

### [홈런의 경우 처리]

1. 홈런을 기록한 경우 본인이 홈인 하였으므로 시스템은 득점에 자동으로 1을 증가 시킵니다.
2. 이후 홈런을 친 타자외에 득점주자였던 선수들에게 '득점1' 버튼을 클릭 합니다.

> Ex) 4번타자가 홈런인 경우 4번타자에게는 자동으로 '득점이 1점' 추가 됩니다.

주루에 2번타자,3번타자가 있었을 경우, 2번,3번타자에게 각기 1회씩 득점 버튼을 클릭하여 2번, 3번타자에게 각 1점씩 '득점1' 을 증가 시킵니다.

이후 최종적으로 4번타자는 3타점이 되므로 4번타자 입력란에 '타점3'버튼을 클릭 합니다.

### [희생타인경우]

- 희생타(희생플라이전체, 희생땅볼)는 희생에 의하여 주자가 득점 경우로서 1타점이 자동으로 증가 합니다.

> Ex) 희생타가 2타점이 되는 경우는

희생타를 친 선수에게 '타점1' 버튼을 추가로 클릭 합니다.

희생타에 의하여 득점이 된 선수들에게 '득점1' 버튼을 클릭 합니다. (주자 득점 처리 완료)  
(이로서 희생타를 친 선수가 2타점을 기록한 경우의 기록처리가 된 것 입니다.)

[참고] 희생타의 경우는 타수가 증가하지 않습니다.

타석 1, 타수 0, 안타 0, 타점 0, 득점 0, 도루 0으로 표시

