



## 목 차

경 기 장	02
경기 준비	05
경기 규칙	07
경기 종료	14
경기위원회	15
기 록 법	19
부 록	20

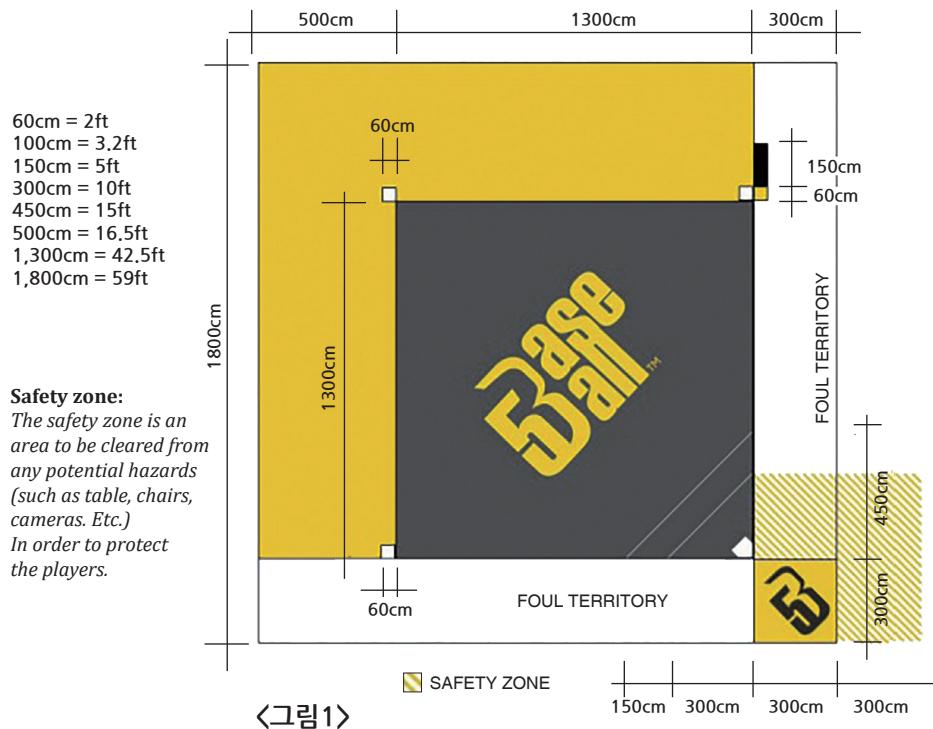
베이스볼5 또는 B5는 기존 야구 및 소프트볼의 현대화된 버전이다.  
베이스볼5는 야구 및 소프트볼과 동일한 기본 원칙을 따르는 젊고  
빠르고 역동적인 경기이다.

베이스볼5는 어디서나 즐길 수 있고 단지 고무공만 필요하다.

## 1. 경기장

### ▶ 내야와 외야

- 내야는 정사각형 모양이고, 각 코너에 베이스(-루)가 있다. 베이스와 베이스 사이의 거리는 13m 또는 42.5ft이다(그림 1에서 회색 영역). 외야는 페어존(fair territory)의 나머지, 즉 내야와 외야 펜스 사이의 영역이다(그림 1의 노란색 영역).
- 홈 뒤의(그림 1) 타석에서 시작해 베이스들은 시계반대 방향으로 1루, 2루, 3루로 지정한다.



### ■ 안전 지역

안전지역은 선수 보호를 위해 모든 잠재적 위험요소 (테이블, 의자, 카메라 등)를 제거해야 하는 지역이다.

## ▶ 폐어존(Fair Territory)

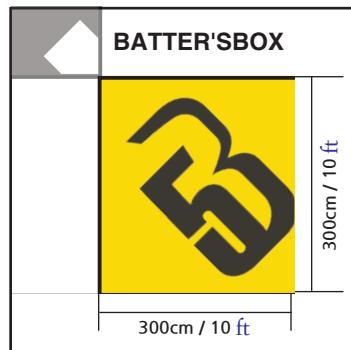
- 폐어존(그림 1의 검은색 및 노란색 영역)은 정사각형 모양이고 각 면은 18m(59ft)이며 각 코너 중 하나는 홈에 포함된다. 홈 앞에 위치한 노히트존(no-hit zone)은 노히트 존을 표시하는 대각선을 제외하고는 폐어존의 일부가 아니다(그림 5). 필드를 표시하는 라인들은 노히트존을 표시하는 라인을 제외하고, 5cm(2인치)너비여야 한다.

## ▶ 노히트존(No-hit Zone)

- 홈에서 1루 파울 라인상의 4.5m(15ft) 떨어진 지점에서 시작해 홈에서 역시 4.5m(15ft) 떨어진 3루 파울 라인상의 지점을 연결하는 직선을 그려야 한다.  
라인은 10cm(4인치)너비여야 한다.

## ▶ 타석

- 타석은 각 면이 3m(10ft)인 정사각형 모양이다. 타석은 폐어존 밖에 위치하고, 두 파울 라인을 연장해 홈코너에서 서로 교차하도록 하여 만들어진다(그림 2).  
· 홈은 야구/소프트볼의 홈플레이트와 같은 모양이어야 한다.



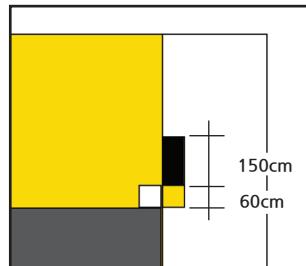
〈그림2 타석〉

## ▶ 베이스(-루)

- 모든 베이스의 이상적인 모양 및 크기는 각 면이 60cm(2ft)인 정사각형이다. 베이스는 땅에 간단히 그릴 수 있으며, 야구/소프트볼과 달리 쿠션형태가 아니다. 2루 베이스와 3루 베이스는 외야에, 홈은 노히트존에, 1루 베이스는 외야와 파울존에 2개가 있다.

## ▶ 1루 베이스

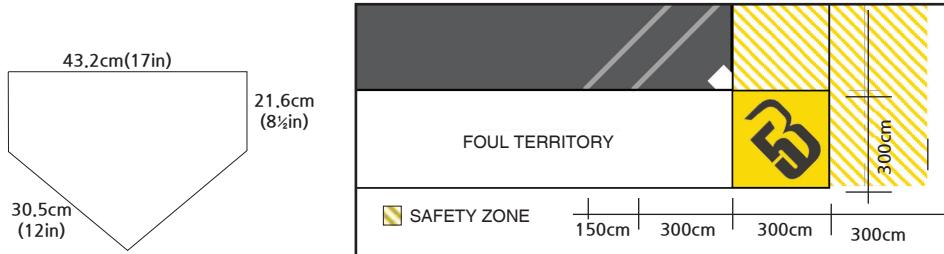
- 충돌을 피하기 위해, 1루 베이스는 내야와 파울 지역에 2개 있다. 이렇게 하여 페어존에서 수비를 할 수 있고(그림 3에서 흰색 베이스), 타자/주자는 파울 지역에서 안전하게 베이스를 터치할 수 있다. (그림 3의 노란색 베이스).
- ※ 타자-주자는 페어존의 베이스를 터치할 수 있는 아래의 상황을 제외 하고, 반드시 파울존의 베이스를 통과해 달려야 한다.
  1. 1루 베이스에서 아무런 플레이도 없을 경우
  2. 수비수가 던진 공이 해당 방향으로 날아와, 주자가 1루 베이스를 터치하기 전에 수비수가 어쩔 수 없이 1루 베이스를 지나 파울 지역으로 가서 공을 잡아야 하는 경우. 수비수는 충돌을 피하기 위해 바깥쪽 베이스를 이용할 수 있다.
- 일단 타자주자가 1루 베이스를 지나 달리면, 타자주자는 오직 페어존의 베이스로만 돌아올 수 있다. 플라이볼을 잡는 것을 보고 태그업 할 때 또는 타구를 보고 베이스를 벗어나기 전에 주자는 반드시 페어존의 베이스를 이용해야 한다.
- 세이프 상황을 유지하기 위해, 타자는 반드시 베이스에 포함된 영역과 이 영역에 붙어 있는 1.5m(5ft) 세이프존(safe area)(그림 3에서 검은색 영역) 안에 머물러야 한다. 타자가 세이프존에 접촉하고 있지 않은 경우, 타자는 태그에 의해 아웃 당할 수 있다.



<그림3 1루베이스>

## ▶ 홈 베이스

- 홈 베이스는 43.2cm(17in) 정사각형으로, 홈의 두 코너는 제거하고, 한 면은 그대로 43.28cm(17in)로 남아 있고, 이에 인접한 두 면은 21.6cm(8½in)이며, 남은 두 면은 각각 30.5cm(12in)의 길이로 오각형을 만드는 꼭지점을 이룬다.



〈그림4〉 파울존(Foul Territory) ■안전지역

## ▶ 펜스

- 펜스의 이상적인 높이는 100cm 또는 3ft이다. 그러나, 각 대회의 조직위원회는 예컨대 기존의 벽을 이용한다든가 땅에 표시를 한다든가, 필드 영역을 표시하는 다른 방식을 결정할 수 있다. 이러한 경우, 로컬룰(ground rules)을 확립하고 모든 대회참가자에게 공지하여야 한다.

## 2. 경기 준비

### ▶ 공인구

WBSC 공식 베이스볼5대회는 WBSC 베이스볼5 공인구로 경기를 진행한다.

- WBSC는 베이스볼5의 세계 관리 기구로서 공과 장비의 인증, 승인, 라이선싱을 할 수 있는 권리가 있다.
- WBSC가 승인한 대회는 WBSC 승인 과정을 거쳐 인증 받은 베이스볼5공으로 진행해야 한다.

## ► 이닝(-회)

- 이닝은 각 팀이 타석에 들어서는 차례에 따라 베이스볼5 경기를 나눈 것이다. 베이스볼5는 5이닝제 경기이다.

## ► 팀 선수

- 경기 중 각 팀당 출전 선수의 수는 5명이다. 각 팀이 경기장에 나갈 최소 선수 수를 충족시키지 못할 경우, 팀은 경기 자격을 박탈당하고 경기는 종료된다.
- 선수 명단에 올라갈 수 있는 최대 선수 수는 8명이다(5명은 선발선수, 3명은 후보 선수).
- 선수는 반드시 라인업 카드(line-up card)에 등록되어야 하고, 각 선수는 0~99번 사이에서 등번호를 선택하여야 한다.  
이 번호는 반드시 선수의 저지 유니폼에 분명하게 표시해야 한다.  
유니폼 사양에 관해서는 대회 규정을 따른다.

## ► 혼성팀

- 혼성 경기에서 각 팀은 반드시 경기장에 남녀 최소 2명의 선수가 출전해야 한다. 공식 라인업에도 동일한 규칙이 적용된다.

## ► 복장

- 해당 경기 경기위원(Game Officials)의 승인하에, 선수는 부상 방지 목적으로만 손가락 테이핑(finger taping)을 할 수 있다.  
이러한 손가락 테이핑은 반드시 경기 시작 전에 경기위원에게 알리고 승인을 받아야 한다.
- 베이스볼5 경기를 할 때는 일반적인 스포츠 복장을 해야 한다.  
WBSC는 공식 경기에 참여하는 선수들에 대한 특정 규정을 정할 권리를 보유한다. 해당하는 경우, 이 정보는 대회 매뉴얼에 나와 있을 것이다. 오직 무릎보호대와 팔토시만 보호 장비로 허용된다.

## ► 라인업(부록 1)

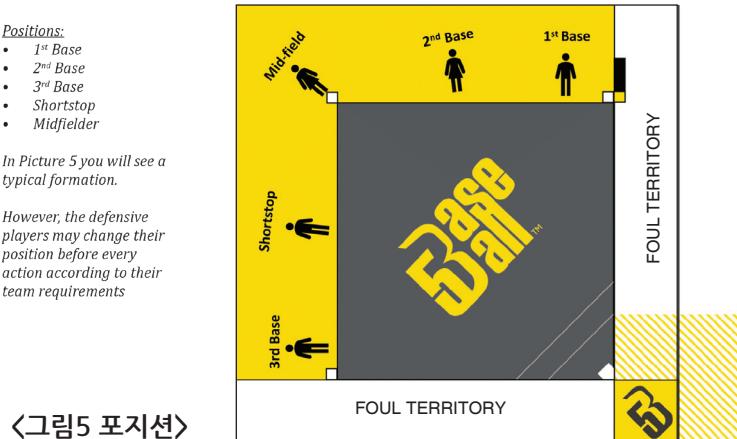
- 각 팀의 코치는 반드시 적절하게 기록하고 서명한 라인업 카드를 경기 시작 15분 전에 기록위원(Table Official)에게 제출해야 한다.  
대회조직위는 최대 경기시작 90분 전에 라인업 카드를 제출하도록 요구할 수 있다. 코치가 없는 경우, 팀 총무(team manager)나 주장이 라인업 카드를 제출할 책임을 진다. 라인업 카드의 사본을 경기 시작 전 반드시 상대 팀에게 제출해야 한다.

### 3. 경기규칙

- 홈팀이 수비, 원정팀이 공격으로 경기를 시작한다.
- 수비팀의 목표는 공격팀의 선수 3명을 아웃시키고 공격팀이 되는 것이다. 수비팀이 공격팀 3명을 아웃시키면 공격을 하게 되고 공격팀이었던 팀은 수비팀이 된다.
- 공격팀의 목표는 점수를 획득하는 것이다. 점수는 공격팀 선수가 수비팀에 의해 아웃당하지 않고 모든 베이스를 터치하고 안전하게 홈으로 돌아왔을 때 얻는다.

#### ▶ 수비팀

- 수비팀의 선수 5명은 타자가 공을 칠 때 모두 페어 지역에 있어야 한다.



〈그림5 포지션〉

#### ▶ 포지션 : 1루수, 2루수, 3루수, 유격수, 중견수

- 그림 5에서 전형적인 포메이션을 볼 수 있다. 그러나, 수비팀 선수들은 전술에 따라 포지션을 바꿀 수 있다.

## ▶ 공격팀

- 팀은 라인업 카드에 반드시 타석에 들어설 1 – 5번 타자와 후보 선수들의 이름을 적어야 한다. 타순은 타자를 다른 선수로 교체하는 경우를 제외하고 경기 내내 유지되어야 한다. 선수 교체 시, 교체되어 들어온 선수는 타순에서 교체되어 나간 선수를 대신한다.

## ▶ 타격

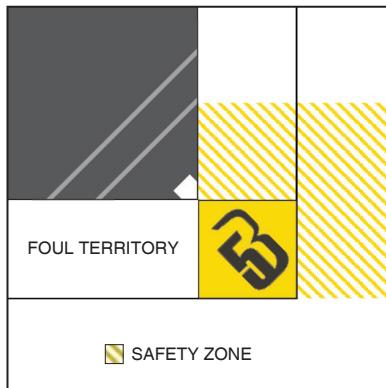
- 타격은 반드시 타자가 타석에 완전히 들어섰을 때 해야 한다. 타자는 공이 타자의 손을 맞고 나갈 때까지 타석 라인 내에 완전히 머물고 있어야 한다.
- 타자는 타석에 들어선 후 타격 시에 사용할 손을 들어 보여야 한다.
- 공은 반드시 손바닥 또는 주먹으로 타격(2HIT/SLAP) 하여야 한다.
- 타격한 공은 반드시 페어존에서 첫 바운드가 되어야 하고, 수비가 공을 터치하거나 잡지 않을 시 외야펜스에 도달하여야 한다. 만약 페어존에서 첫 바운드된 공이 1루 또는 3루 베이스를 통과하기 전 파울존에 닿으면 타자는 아웃된다.
- 타격한 공은 수비수가 잡아 처리해도 된다.

## ▶ 부정타격

- 타격한 공의 첫 바운드는 반드시 홈에서 4.5m 떨어진 지점에 표시한 대각선인 노히트존을 지난후 이뤄져야 한다.(선에 맞으면 페어) 또한, 타격한 공은 수비 선수가 건드리지 않은 경우 반드시 외야 펜스까지 굴러갈 수 있어야 한다. U-15 연령 경기의 경우, 노히트존은 3m 지점에 표시한다.

*NOTE:*

*In the U-15 category and other age-group categories below, players will have a second chance in the case of an illegal hit or foul-ball.*



〈그림6 타석〉

※ U-15 연령 경기의 경우, 부정타격이나 파울볼의 경우 한번 더 타격기회를 얻는다.

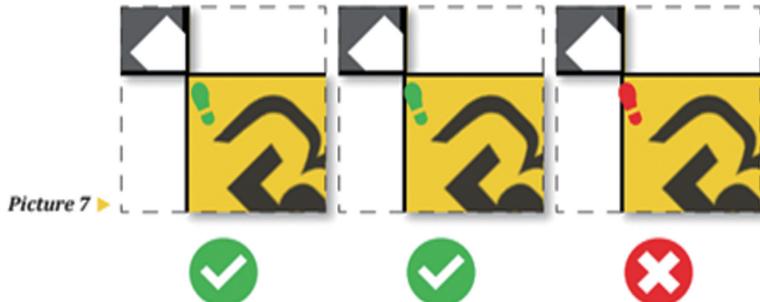
▶ 점수

- 공격 선수 3명이 아웃되어 이닝이 끝나기 전에 주자가 규칙에 따라 진루하여 1루, 2루, 3루를 차례로 통과한 후 홈에 도달하면 1점을 얻는다.
- ※ 예외: 아래 사항에 의해 3번째 아웃이 완성되는 상황에서, 홈으로 진루하는 경우 점수는 기록되지 않는다.
  - 타자-주자가 1루를 터치하기 전에 아웃
  - 주자 중 한 명이 포스아웃됨
  - 앞선 주자가 베이스 중 하나를 터치하지 못해 아웃 선언됨
- 플라이 아웃 상황에서, 주자들은 반드시 공이 잡히는 시점까지 본래 베이스로 귀루하거나, 진루하지 않고 베이스에 머물러야 한다. 그렇지 않은 경우, 주자는 공을 소유한 수비수가 다음 플레이에 앞서 베이스를 터치함으로써 아웃될 수 있다.

## ▶ 아웃

- 수비팀은 한 이닝 내에서 3명의 상대팀 선수를 아웃시켜야 공격을 할 수 있는 차례가 된다.
- 수비팀이 “아웃”을 시킬 수 있는 방법:
  - 주자가 진루해야 하는 베이스를 (공을 가진 채)터치하는 경우 – 포스아웃
  - 타격한 공을 첫 바운드가 되기 전에 잡는 경우 – 플라이 아웃
  - 플라이 아웃 후 귀루해야 하는 베이스를 공을 가진 채 터치하는 경우
  - 베이스에서 떨어져 있는 주자를 태그하는 경우(태그 = 공을 손에쥔 채 주자를 터치)
  - 타자가 1루에 세이프 된 후 세이프존(safe area)에 머물러 있지않고 밖에 있을 때 수비수가 태그한 경우(공을 가진 손)
- 공격 선수가 부정 행동을 통해 스스로 아웃되는 경우:
  - 타격시 타석 라인을 밟는 경우(라인은 경기장의 일부이다, 이 경우 라인은 타자석의 한 부분이다)(그림7)
  - 파울존으로 타격한 경우\*
  - 타격한 공에 맞는 경우
  - 공을 타격하려 했지만 공을 전혀 맞히지 못한 경우
  - 타격 시, 고의적으로 속임동작을 하는 경우
  - 타격한 공이 펜스에 닿기 전에 또는 펜스를 넘어가기 전에 최소 한번도 페어존에 닿지 않은 경우
  - 타격한 공이 외야 펜스에 도달하지 않은 경우(수비 선수가 터치하지 않은 경우);
  - 타순을 지키지 않고 팀 동료의 타격 순서에 자신이 타격하는 경우\*\*
  - 타자가 타격하기 전에 주자가 베이스를 벗어나는 경우
  - 주루 중에 팀 동료를 앞지르는 경우
  - 두 명 이상의 주자가 동일한 베이스에 있는 동안 태그 당하는 경우(타순에서 나중에 있는 선수가 “아웃됨”)

- 공이 페어존에 다다르기 전에 타석을 떠나는 경우
- 베이스에 닿기 위해 또는 태그를 피하기 위해 슬라이딩하는 경우\*\*\*



〈그림7〉

※ 참고: 주자는 수비수와의 충돌을 피하기 위해 반드시 가능한 모든 조치를 취해야 한다. 경기위원(Game Official)이 주자가 충돌을 피할 수 있었다고 결정하는 경우, 주자는 “아웃 된다.”

- 첫 번째 바운드 된 곳이 파울존인 경우 = 타자는 아웃
  - 첫 번째 바운드 된 곳이 페어존인 경우 = 공은 세이프,  
단 공이 페어존에 바운드 되고 1, 3루를 통과하기 전 파울존  
으로 바운드 될 경우 아웃
- \*\* 선수가 잘못하여 타순을 지키지 않고 타격한 경우, 이 행위는 공격팀에게 1아웃이 주어진다. 해당 타순의 선수는 제외되고, 타순은 다음 타자부터 다시 시작된다. 수비팀은 다음 타자가 들어서기 전에 경기위원(Game Officials) 중 한 명에게 알려야 할 책임이 있다.

\*\*\* 베이스볼5에서 공격 선수는 슬라이딩을 하지 못하도록 되어 있다.

### ► 볼 데드

- 유효 타격 후, 공이 경기장을 벗어나 수비수가 잡을 수 없는 경우 경기는 중단된다. 이러한 경우, 아래사항 중 하나가 적용된다.

- 타격한 공을 수비수가 잡으려고 할 때 공이 경기장을 벗어나는 경우, 추가적인 진루를 허용하지 않는다.
- 수비수가 실책을 할 경우에만 추가적인 진루를 허용한다.
- 수비수가 공을 잘못 던지거나 다른 수비수가 던진 공을 잡지 못해 공이 경기장을 벗어나는 경우, 경기위원이 실책을 선언할 수 있다.
- 수비팀 실책의 경우, 각 주자는 수비수가 공을 던진 순간 도달하고자 했던 베이스보다 한 베이스 추가 진루한다.
- 경기위원 주루방해(obstruction)를 선언한 경우 볼 데드 상황이 된다(각 주자는 한 베이스 진루한다).

※ 만약 수비수가 페어지역에서 완벽하게 공을 소유한 상태에서, 경기장을 벗어났다면 볼 데드 상황이 아니다

필딩(Fielding) = 공을 친 다음 수비수가 공을 잡으려는 시도  
 캐칭(Catching) = 수비수가 수비팀 동료가 던진 공을 잡으려는 시도

#### ► 주자 만루, 2아웃

- (타순에 따라) 주자 만루에 2아웃 상황에서 3루 주자가 타석에 서야 하는 경우, 각 주자는 한 베이스씩 이동한다. <3루 주자는 타석으로, 2루 주자는 3루로, 1루 주자는 2루로 이동한다>. 타순에 따라 벤치에 있던 선수가 대주자로 1루에 위치한다. 혼성경기에서 대주자는 혼성비율에 맞춰 기용 되어야 한다.

#### ► 스포츠맨십에 어긋하는 행동으로 진행되어야 합니다.

- 총무(team manager) 중 어느 한 명이라도 스포츠맨십에 어긋나는 행동을 하는 것을 발견하는 경우, 해당 인물은 경기에서 퇴장 당할 수 있다.

※ 대회기간 동안, 모든 퇴장은 최소 1경기 출장정지로 귀결 될 것이다.

#### ► 수비방해(interference)

- 경기위원이 주자가 수비를 방해했다고 판단하는 경우, 볼 데드 상황이 된다. 수비방해를 한 주자는 아웃이 된다. 타격한 공을

잡는 동안 또는 타격한 공을 잡아 던지려는 동안 수비방해가 발생한 경우에도 타자/주자는 아웃이 된다. 다른 주자들(있는 경우)은 모두 본래 베이스로 돌아간다.

#### ▶ 주루방해(obstruction)

- 경기위원이 주자가 수비를 방해했다고 판단하는 경우, 볼 데드 상황이 된다. 수비방해를 한 주자는 아웃이 된다. 타격한 공을 잡는 동안 또는 타격한 공을 잡아 던지려는 동안 수비방해가 발생한 경우에도 타자/주자는 아웃이 된다. 다른 주자들(있는 경우)은 모두 본래 베이스로 돌아간다.

#### ▶ 타임(Time)

- 공을 소유한 수비선수는 플레이가 완료된 상황에서 두 손을 드는 행위로써 타임을 요청할 수 있다. 경기위원이 타임을 승인할 때 까지 경기는 볼 인 플레이 상황이며, 타임이 승인 되면 볼 데드 상황이 된다.

#### ▶ 교체

- 전술상의 교체: 전술상의 교체는 공격이닝이 끝나고 수비이닝에 들어가기 전에 할 수 있다. 후보 선수는 한 번만 경기에 출장할 수 있다. 그러므로, 후보 선수는 교체되어 경기에서 나가면 재장이 불가하다. 선발 선수는 라인업 상 본인의 타순에만 재출장이 가능하다.
- 부상으로 인한 교체: 선수가 부상을 당하는 경우, 선수는 언제든지 교체될 수 있다. 부상당한 선수는 경기에 다시 들어올 수 없다. 경기가 3세트제로 진행될 경우, 부상당한 선수는 전체경기에 더 이상 출전이 불가하다.
- 일시적 출혈/부상으로 인한 교체: 건강 및 안전을 이유로, 충돌로 인해 출혈이 있거나 치료가 필요한 선수는 경기장을 떠나 치료를 받아야 한다. 다시 들어오려면, 해당 선수는 반드시 이닝이 끝날 때까지 기다려야 한다. 일시적 교체는 팀이 요청하지 않아도 경기위원이 진행할 수 있다. 일시적 교체는 선수교체에 포함하지 않기 때문에 교체되어 들어오는 선수는 재출장 기회를 잊지 않는다.

## 4. 경기종료

- 경기는 한 팀이 상대팀보다 점수가 많을 경우, 5이닝이 끝나면 종료된다.
- 원정팀의 5이닝 공격이 끝난 후, 홈팀이 원정팀보다 앞선 경우, 게임은 종료되고 홈팀이 승리한다.
- 세트제 경기에서는 3전 2선승제를 따른다.

### ▶ 타이브레이크(승부치기)

- 5이닝 종료 후 동점의 경우, 한 팀이 상대팀보다 점수를 더 기록 할 때까지 연장이닝을 진행해야 한다.
  - 첫 번째 연장 이닝은 주자가 1루에 있는 상태로 시작한다.
  - 두 번째 연장 이닝은 주자가 1루와 2루에 있는 상태로 시작한다.
  - 세 번째 연장 이닝부터는 주자가 모든 베이스에 있는 상태로 시작한다.
  - 주자들은 반드시 타순에 따라 베이스에 위치하여야 한다.

### ▶ 런어헤드(run-ahead)

- 런어헤드는 3회 15점, 4회 10점이다.

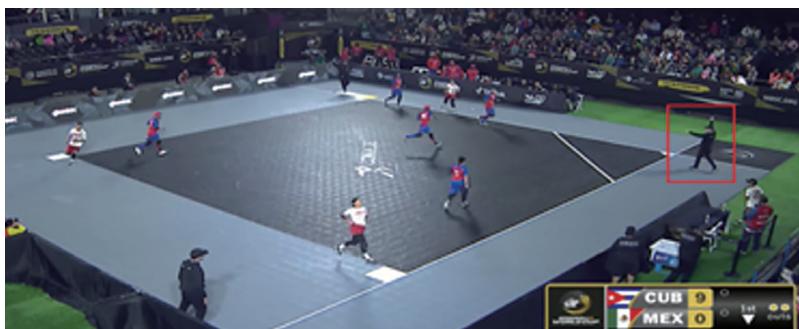
## 5. 경기 위원

### 경기위원회의 역할

- 베이스볼5 경기규정을 따르며 경기를 진행하는 동안 선수와 관중, 지도자 등을 관리
- 선수나 지도자보다 더 높은 수준을 유지
- 항상 정확한 판정과 콜을 만들어야 함
- 판정과 콜에 대한 반대의견을 예상하고 대비
- 플레이가 진행되는 시점에 정확한 포지셔닝을 갖춤
- 플레이가 진행되는 동안 공과 경기에 집중
- 4심제 – 홈경기위원, 1루 경기위원, 2루 경기위원, 3루 경기위원, 기록 경기위원

### ▶ 홈 경기위원

- 타자석 양 옆에 위치
- “플레이볼”을 선언하기 전에 다른 필드경기위원과 기록 경기 위원, 수비선수들의 준비상황을 확인
- 타자가 타격할 때, 타자의 발의 위치를 체크
- 타격된 공의 첫번째 바운드가 4.5m라인을 넘어서 일어나는지 체크
- 홈에서의 플레이를 판정(세이프/아웃)
- 경기의 페이스를 조절(적절한 타이밍에 타임을 선언)
- 선수단과 기록경기위원의 소통을 도움
- 3루와 홈 사이에서 벌어지는 충돌에 대해 주루/수비방해 여부 판정



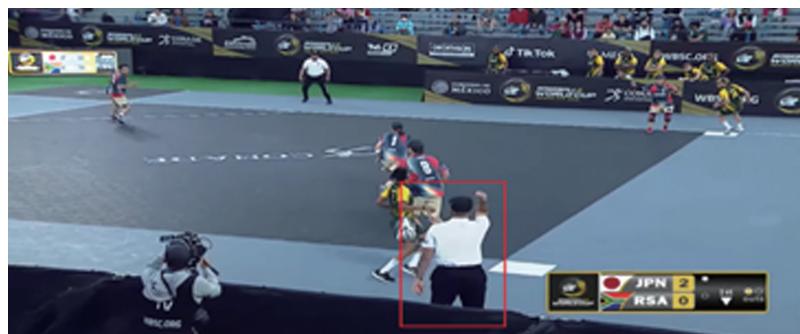
## ► 1루 경기위원

- 1루선상 바깥쪽 파울지역에 위치, 플레이를 정확히 볼 수 있는 각도 유지
- 타격된 공의 첫번째 바운드가 페어/파울지역에서 일어나는지 체크
- 타격된 공의 첫번째 바운드가 펜스에 맞기 전/후에 일어나는지, 또는 공이 펜스를 넘어가는지 체크
- 타격된 공이 수비수의 신체에 닿는지 체크(타격된 공이 펜스에 바로 맞거나 넘어가는 경우)
- 타자주자가 안전베이스를 올바로 밟는지 체크(수비수가 안전베이스를 사용해야 할 경우 안쪽 베이스를 올바로 밟는지 체크)
- 타자주자에 대한 1루수의 태그 동장이 일어날 때마다, 타자 주자가 세이프존 안에 있는지 체크
- 타자가 공을 타격하기 전에 1루주자가 베이스를 이탈 하는지 체크
- 타자주자가 바로 2루로 진루하고자 할 때, 1루 베이스를 올바로 밟는지 체크
- 양손을 몸에 붙이고 준비
- 1루주자가 2루로 진루할 때, 타격된 공에 맞는지 체크(이상황이 벌어지기 전 공이 수비수에 맞는지도 체크)
- 1루에서의 플레이를 판정(세이프/아웃)
- 1루와 2루 사이에서 충돌상황에 대하여, 주루/수비방해 여부 판정



## ► 2루 경기위원

- 필드 경기위원 중 유일하게 페어지역에 위치(경기에 방해가 되지 않는 포지션 유지)
- 타격된 공의 첫번째 바운드가 펜스에 맞기 전에 일어나는지 펜스를 넘어가는지 체크
- 공이 펜스에 바로 맞기 전에, 수비수의 신체에 닿는지 체크
- 타자가 공을 타격하기 전에 2루주자가 베이스를 이탈하는지 체크
- 주자가 2루를 돌아 3루로 진루하고자 할 때, 2루베이스를 정확히 밟는지 체크
- 2루주자가 3루로 진루할 때 타격된 공에 맞는지 체크(이 상황이 벌어지기 전 공이 수비수에 맞았는지도 체크)
- 2루에서의 플레이 판정(세이프/아웃)
- 2루와 3루 사이에서의 충돌상황에 대하여, 주루/수비방해 여부 판정
- 경기위원의 움직임은 경기진행에 방해가 되지 않아야 함



## ► 3루 경기위원

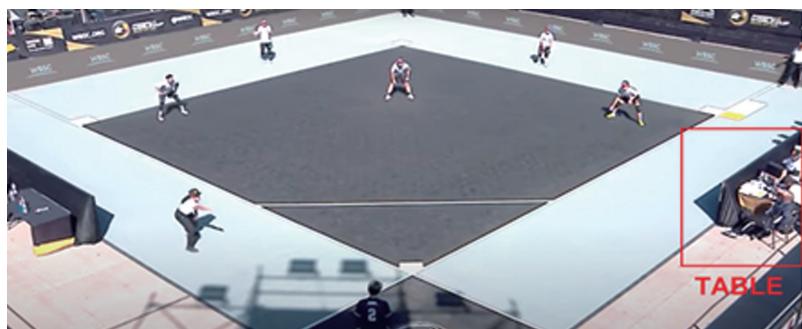
- 루 선상 바깥쪽 파울지역에 위치, 플레이를 정확히 볼 수 있는 각도 유지  
타격된 공의 첫번째 바운드가 페어/파울지역에서 일어나는지 체크
- 타격된 공의 첫번째 바운드가 펜스에 맞기 전에 일어나는지, 공이 펜스를 넘어가는지 체크

- 타격된 공이 수비수의 신체에 닿는지 체크(타격된 공이 펜스에 바로 맞거나 넘어가는 경우)
- 타자가 공을 타격하기 전 3루주자가 베이스를 이탈하는지 체크
- 주자가 3루를 돌아 홈으로 진루하고자 할 때, 3루 베이스를 정확히 밟는지 체크
- 2루주자가 3루로 진루할 때 타격된 공에 맞는지 체크(이 상황이 벌어지기 전 공이 수비수에 맞았는지도 체크)
- 3루에서의 플레이를 판정(세이프/아웃)



### ▶ 기록 경기위원

- 경기진행 상황이 잘 보이고 경기장에 쉽게 접근할 수 있도록 보장된 지역에 위치
- 경기의 기술적인 측면을 감독
- 각 팀으로부터 라인업카드 취합
- 경기 중 스코어카드를 작성하며, 선수교체를 관리
- 새로운 플레이가 진행되기 전 홈 경기위원에게 'OK' 확인을 줌



## 6. 베이스볼5 기록법

경기 전, 기록원은 1장의 기록지를 준비하여야 하며, 기록지 는 A4사이즈여야 한다.

- 타자가 아웃될 경우, X를 기입한다.
- 타자가 베이스에 안전하게 도달하였을 경우, S 또는 H를 기입한다.
- 타자가 주자의 포스아웃 등의 수비행위 없이 베이스에 도달 할 경우 H를 기입한다.
- 타자가 주자의 포스아웃 등의 수비행위로 인해 베이스에 도달 할 경우 S를 기입한다.
- 타자/주자가, 수비에러로 인해 추가진루를 한 경우, E를 기입 한다.
- 주자가 득점할 경우, S 또는 H에 O를 기입한다.
- 주자가 아웃될 경우, S 또는 H에 X를 기입한다.
- 연장이닝 시작과 함께 베이스에 위치한 주자는 R로 기입한다.
- 공격이닝의 종료는 마지막 타자의 기록박스 아래에 수평선 (\_\_\_\_\_)을 긋는다.
- 선수교체는 수직선(1)을 긋고, 이름 아래 빈 공간에 교체선수의 이름과 번호를 기입한다.
  - 선발선수가 재출장할 경우, 다른 수직선을 추가로 그어야 한다.
- 게임종료는 남아있는 빈 칸을 모두 닫음으로써 표기한다. 기록지 의 뒷면에는 모든 경기위원의 서명이 있어야 한다.
- 게임 진행시간이 표기되어야 한다.
- 다른 추가사항은 기록지 뒷면에 작성한다.
- 다음 타자에게 공을 주기 전, 주심은 기록원에게 이전 플레이의 기록이 완료되었는지 확인한다.
- 선수교체는 기록실에 반드시 통보하여야 하며, 이는 공격에서 수비로 넘어가는 이닝 중간에 이뤄진다.
- 경기가 종료되면, 기록원은 기록지를 촬영/스캔하여 즉시 공유하여야 한다.

## 부록1.

### ▶ 공식 라인업 카드

# OFFICIAL LINE-UP

## STARTERS

	M/F	N°
1		
2		
3		
4		
5		

## SUBSTITUTES

	M/F	N°

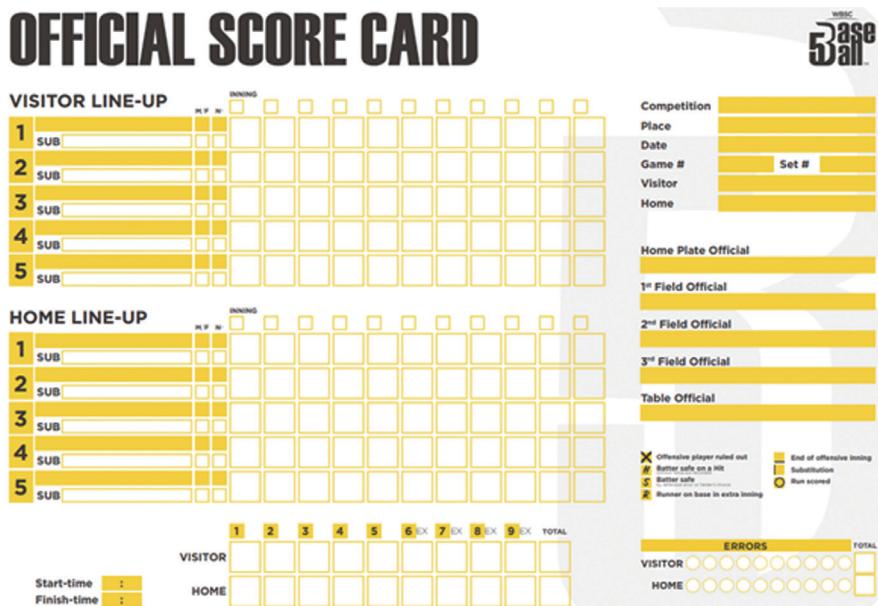
The template consists of two columns of horizontal lines for filling in information. The left column contains fields for starters and substitutes. The right column contains fields for competition details, team management, and a signature.

COMPETITION	
PLACE	
DATE	
GAME #	SET #
VISITOR	
HOME	
TEAM	
MANAGER	
SIGNATURE	

- 선발 선수
- 이름, 성별, 등번호
- 후보 선수
- 대회명, 장소, 일자, 경기번호, 홈팀, 원정팀, 팀명, 감독, 서명

## 부록2.

## ▶ 공식 기록지



- 원정팀 라인업 교체선수(Sub), 성별, 등번호
  - 홈팀 라인업 교체선수(Sub), 성별, 등번호
  - 시작시간, 종료시간
  - 대회명, 장소, 일자, 경기번호, 원정팀, 홈팀
  - X: 아웃
  - S: 타자 세이프
  - H: 타자 안타
  - O: 득점
  - : 공격 이닝 종료

- |: 교체
- E: 실책
- R: 연장 이닝에서의 주자 1
- 홈 경기위원
- 1루 경기위원
- 2루 경기위원
- 3루 경기위원
- 기록위원

#### 적용 및 법적 고지

저작권 보호받음. WBSC 베이스볼5공식 규정집의 어떠한 일부도 세계야구소프트볼연맹(WBSC)의 서면 허가 없이는 복사, 기록, 또는 현재 알려진 또는 앞으로 발명될 모든 정보 저장 및 검색 시스템 포함한, 전자적인 또는 기계적인 어떤 형태나 어떤 수단으로도 복제하거나 전송할 수 없다.

## 7. 베이스볼5의 거버넌스 원칙

- 베이스볼5는 세계야구소프트볼연맹(WBSC)이 관리하는 공식 스포츠 종목이므로 모든 해당 WBSC 규정, 내규, 규칙, 거버넌스 원칙의 적용을 받는다.
- 국제 대회 요약(WBSC 규정 제19조 전체 참조)
- 회원단체의 관할에 있는, 한 명 또는 그 이상의 인원이 속하여 활동하고 있는 팀, 클럽간의 모든 국제 베이스볼5 경기 및 대회는 WBSC의 관할 하에 속하여, WBSC가 확립한 규정, 내규, 법령의 적용을 받는다. WBSC 정회원은 각 국가에서 국가대표팀을 구성할 수 있는 유일한 권한을 가진 단체로서, 국가명/영토명, 국기를 대표할 배타적 권리(권리를 가진다).
- 자산 요약(WBSC 규정 제24조 전체 참조)
- WBSC의 베이스볼5자산은 다음으로 구성되어 있다.
  1. “베이스볼5”라는 이름, 뉴스레터, 잡지, 연보, 문서 등과 같은 WBSC 간행물, <<WBSC>>, <<B5>>라는 두 문자어, 조직의 주요 로고 및 브랜드, 향후 창조될 모든 것들.
  2. 베이스볼5의 모든 연령별 대표팀의 세계 랭킹
  3. WBSC의 관할에 속하는 모든 공식 국가 팀 경기
  4. 베이스볼5 월드컵이라는 이름, 그리고 다양한 모든 연령 카테고리, 기타 모든 등록상표가 붙은 및 등록된 경기들(베이스볼5월드 투어, 베이스볼5프로 서킷…)
  5. 베이스볼5 공식 대회 및 토너먼트, 그리고 베이스볼5라는 이름으로 창조할 수 있는 그 밖의 것들.
  6. 베이스볼5와 그 대회, 활동, 행사와 관련된 모든 로고, 공식 스타일 및 브랜딩

# 2023년 WBSC 베이스볼5 공식규정집

발간: 2023년 11월 7일