



## 소개 (Introduction)

베이스볼 5 (B5)는 클래식 야구/소프트볼을 간소화한 길거리야구 버전이라고 말할 수 있다.

이 경기는 야구/소프트볼의 기본 원칙을 따르면서도, 간소화된 형식으로 더 빠르고 생동감 넘치는 공격과 수비를 펼쳐 특히 젊은 세대들에게 인기가 높다.

베이스볼 5 경기는 고무로 만든 공 하나면 어느 곳에서나 경기가 가능하다.

- 1- 경기장
- 2- 기본용어 정리
- 3- 경기규칙
- 4- 경기종료

## 1 경기장 (The Field)

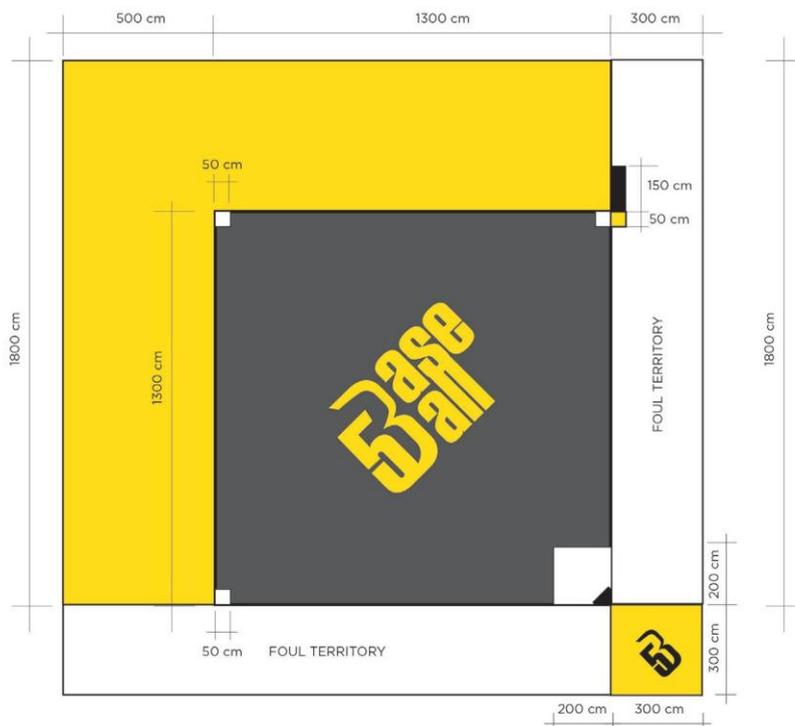
### 1.1 내야 (Infield)

내야는 정사각형 모양으로 각 코너마다 1루, 2루, 3루, 본루 (홈 베이스)의 베이스가 있다. 두 베이스 사이의 거리는 각각 13m 이다.

타격은 홈 플레이트 바로 뒤에 있는 타석박스 안에서 실시한다 (그림 1 참조).

베이스는 시계 반대방향 순으로 1루, 2루, 3루로 이름 붙여진다.

그림 1



#playeverywhere



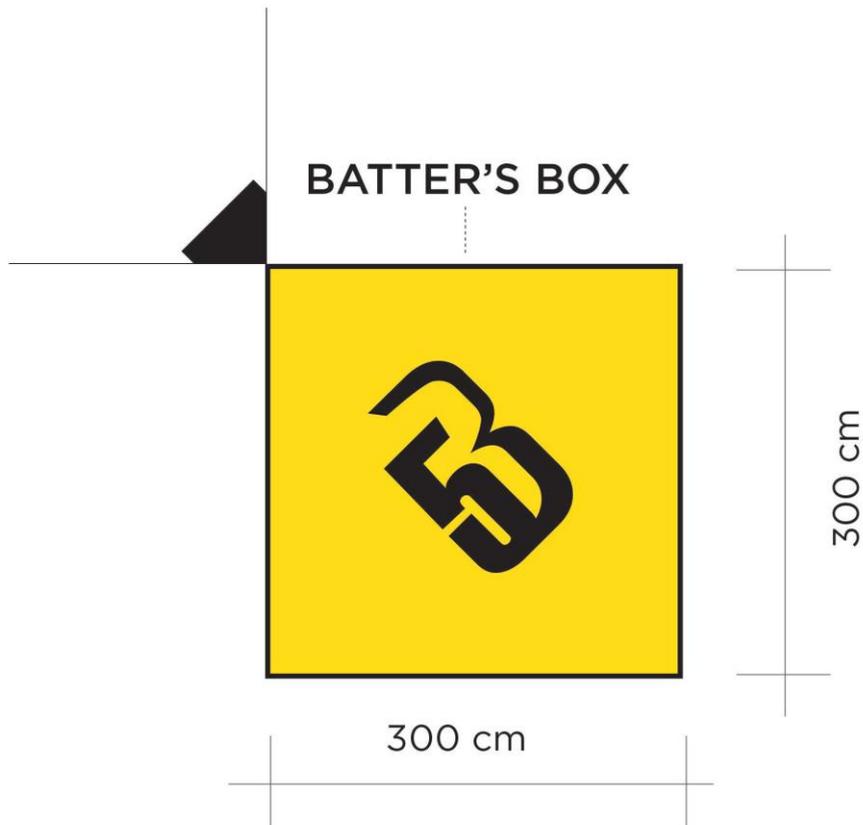
### 1.2 페어 지역 (Fair Territory)

페어지역은 1루와 3루를 지나는 18m 파울라인 안쪽으로, 가운데 아래쪽 코너는 홈 플레이트와 연결된다.

### 1.3 타석 (Batter's Box)

타석박스는 정사각형 모양의 좌우 3m 로 구분된 지역을 말한다. 타석은 홈 플레이트를 중심으로 1루와 3루 파울라인의 3m 연장선으로 표시된다 (그림 2 참조).

그림 2





#### 1.4 베이스 (Bases)

이상적인 베이스 규격은 가로와 세로 양쪽 50cm 이다. 1 루와 3 루 베이스는 파울라인을 접하지만 베이스 전체가 페어지역 안쪽에 놓여야 한다.

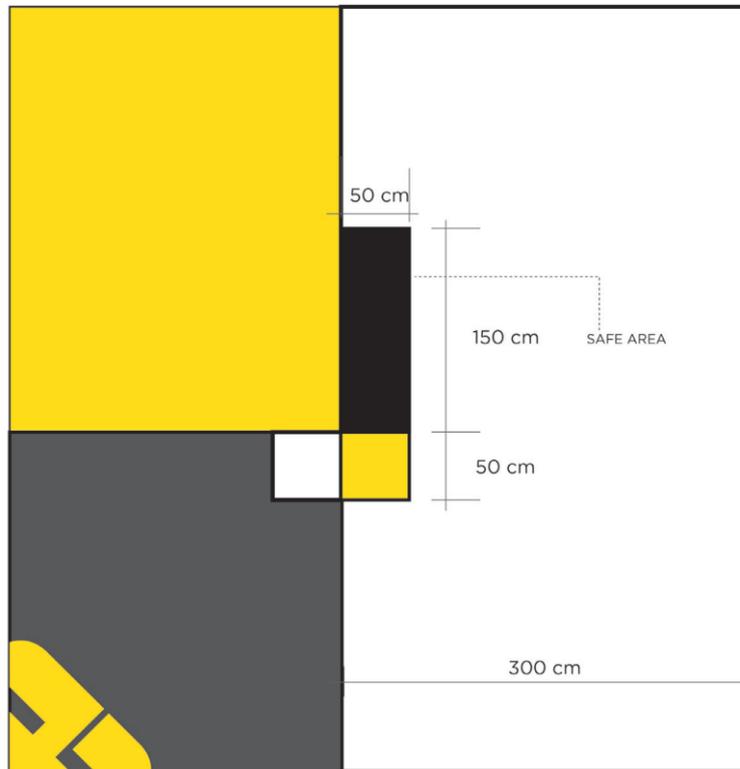
##### 1.4.1

1 루 베이스는 타자와 수비수 간의 충돌을 방지하기 위해 2 개의 베이스로 구분된다. 수비수는 페어지역 안쪽에 위치한 베이스를 사용하고, 타자/주자는 베이스 터치를 위해 파울지역 쪽에 따로 마련된 베이스를 향해 주루한다.

##### 1.4.2

타자가 볼을 치고 1 루 베이스로 주루할 때, 세이프가 인정되기 위해서는 1 루 베이스와 연결된 1.5m 지역 안에 터치 상태를 유지해야만 한다 (그림 3 참조).

그림 3



# #playeverywhere



#### 1.4.3 홈 플레이트 (Home base/plate)

홈 베이스는 일반 야구/소프트볼 홈 플레이트와 같은 모양이 될 수 있다.

#### 1.5 펜스 (Fences)

이상적인 펜스 (fence) 높이는 60-80 cm 이다. 하지만, 각 리그/토너먼트 조직위가 해당 지역 구장 상황에 맞게 높이를 조절 할 수 있다. 예를 들면, 기존 담장을 그대로 사용한다거나, 바닥 위에 펜스 위치를 표시해 경기를 펼칠 수 있다. 이 경우, 해당 대회 경기규정에 이에 대한 명시가 필요할 수 있다.

## 2 기본용어 정리

### 2.1 볼 (Ball)

볼은 WBSC 베이스볼 5™ 공인구를 사용한다.

### 2.2 이닝 (Inning)

각 팀은 한 이닝당 한 번씩의 공격기회를 갖는다. 베이스볼 5 경기는 총 5 회에 걸쳐 이뤄진다.

### 2.3 선수 (Team Players)

경기를 진행하는 동안 한 팀의 구성원은 5 명이 된다.

한 팀의 총 선수명단은 후보선수를 포함해 최대 8 명까지 가능하다 (5 명 경기; 3 명 후보선수).

## 3 경기규칙 (Game Rules)

어웨이팀이 먼저 공격하고, 홈팀은 수비로 경기를 시작한다.

수비팀은 공격팀을 상대로 세 (3) 아웃카운트를 잡아내, 공·수를 전환하고 공격기회를 갖는 것을 기본적인 목표로 한다. 수비팀이 공격팀을 상대로 세 (3) 아웃카운트를 잡아내면 공·수 위치를 바꾸게 된다. 이와 같은 방식으로 5 이닝 동안 경기를 펼쳐 승부를 가린다.

### 3.1 수비/수비팀 (Defense/Defensive Team)

5 명의 수비수는 타자가 타격을 할 때 모두 페어지역 안에 위치하는 것을 원칙으로 한다.

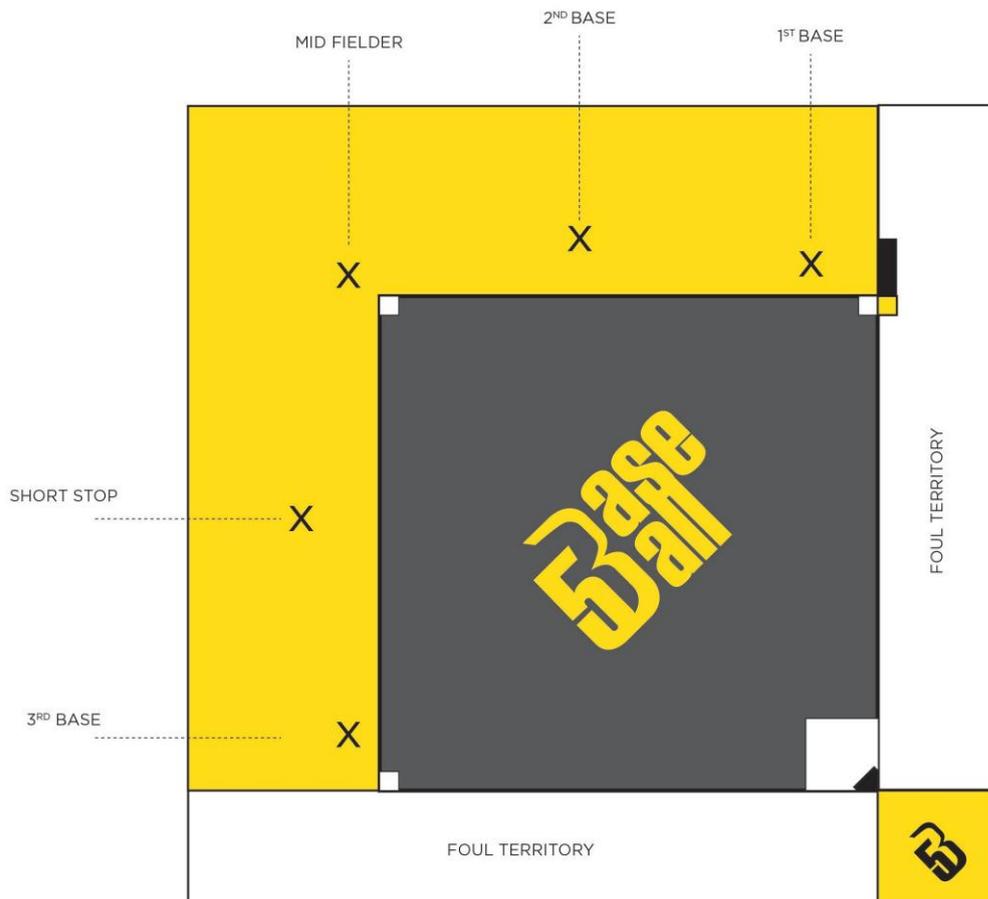
# #playeverywhere

### 3.1.1 포지션 (Positions)

- 1루수
- 2루수
- 3루수
- 유격수
- 미드필더 (Mid Fielder)

노트: 기본적 수비팀 포지션은 그림 4와 같다. 하지만, 수비수의 위치는 해당 팀의 전술 또는 상황에 따라 달라질 수 있다.

그림 4



**#playeverywhere**



### 3.2 공격/공격팀 (Offense/Offensive Team)

각 팀은 경기 시작 전 타순 (1-5 번)를 정해, 이를 운영진에 알려야 한다. 정해진 타순은 교체선수가 없는 이상 경기 내내 유지되어야 한다. 만약 선수교체가 있는 경우, 교체선수의 순서는 교체돼 나오는 선수의 것을 따라 가도록 한다.

#### 3.2.1 타격/히팅

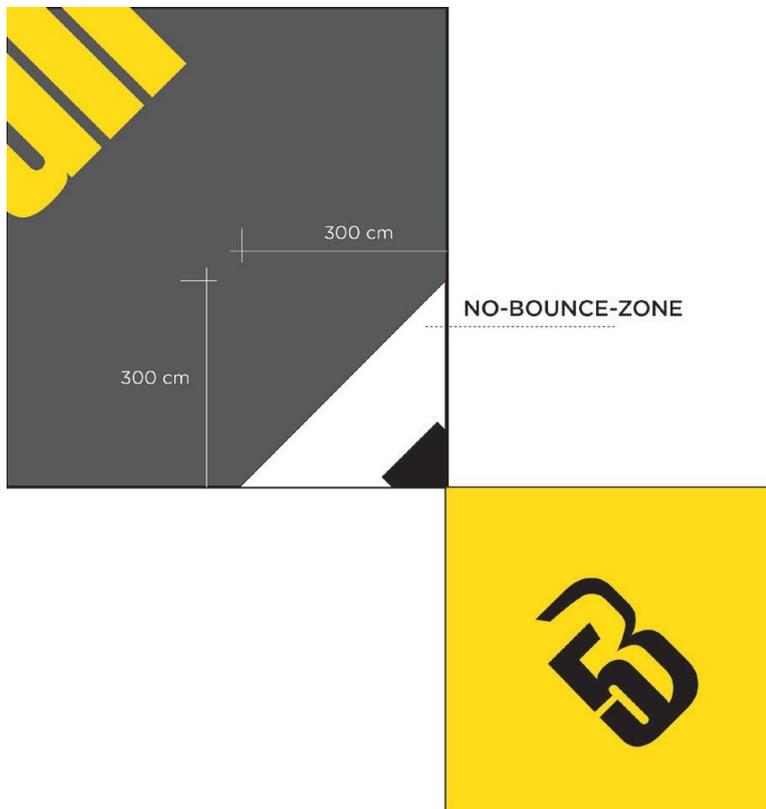
타자는 타석이 표시된 라인 (타석박스) 안에서 타격을 실시한다.

타자는 볼을 손바닥 또는 주먹으로 쳐, 페어지역 안에 떨어지는 것을 기본적 목표로 한다.

#### 3.2.2 불인정 타격 (Illegal Hitting)

타자가 친 볼의 첫 바운스는 홈 플레이트에서 최소 3m 이상 떨어져야 한다 (U-14 경기의 경우, 2m 이상). 이는 타자가 볼을 너무 약하게 친다거나, 가까운 바닥에 세게 쳐 높은/불규칙 바운드를 만드는 것을 사전에 차단하기 위해서다 (그림 5 참조).

그림 5



# #playeverywhere



### 3.2.3 득점 (Points/Runs)

득점은 공격 시 모든 베이스를 밟거나 터치해야 인정된다. 다시 말해, 1루, 2루, 3루, 홈 플레이트 순으로 모든 베이스를 터치했을 때 1득점이 인정된다.

### 3.3 "아웃" ("Outs")

수비팀은 각 이닝 공격팀을 상대로 3개의 아웃카운트를 잡아야만 공·수 위치가 전환돼 공격기회를 얻게 된다.

#### 3.3.1 수비팀이 "아웃"카운트를 잡는 방법:

- 수비수가 볼을 소유한 상태로, 주자보다 먼저 베이스를 터치할 경우;
- 수비수가 바닥에 닿기 전에 타구를 잡은 경우;
- 주자가 베이스에서 떨어져 있을 때, 수비수가 볼과 함께 그 주자를 태그한 경우.

#### 3.3.2 공격수의 실책으로 아웃을 당하게 되는 경우:

- 타격을 할 때, 타자가 표시된 타석박스 (batter's box) 라인을 밟을 경우;
- 타자가 친 볼이 파울지역 안에 떨어지는 경우;
- 타자가 친 볼이 펜스를 맞거나 넘어가지 않았는데, 그 볼이 페어지역 안에 떨어지지 않은 경우;
- 타순을 지키지 않거나 공식적 선수교체 없이 팀 동료로 대신해 타격을 한 경우;
- 타자가 타격을 하기 전에 주자가 베이스에서 이탈한 경우;
- 주자가 팀 동료 (다른 주자)를 앞질러 주루하는 경우;
- 두 명 이상의 주자가 한 베이스를 동시에 터치하고 있을 때, 수비수가 첫 번째 주자를 제외한 나머지 선수들을 태그아웃 시킬 경우.

주의: 주자는 주루 시 수비수와 충돌을 피하도록 주의해야 한다. 만약 주자가 수비수와 충돌할 경우, 그 상황을 지켜본 심판 판정이 그 주자가 충돌을 피할 수 있었던 상황으로 내려질 경우, 그 주자는 "아웃" 처리된다.

### 3.4 선수교체 (Substitutions)

선수명단 (스타팅 라인업)에 포함된 모든 선수들은 교체를 통해 경기에 참가할 수 있다. 즉 후보선수들은 교체를 통해 경기에 출전할 수 있다. 하지만, 교체되어 한번 타순 (5명)에서 제외된 선수는 그 경기에 다시 출전할 수 없게 된다.

# #playeverywhere



#### 4 경기종료 (End of the Game)

한 팀이 상대팀 보다 많은 득점을 얻었을 경우, 경기는 5 회말에 종료된다. 만약 5 회말까지 양팀의 점수가 같을 경우, 득점 차가 생길 때까지 연장전을 실시한다.

만약 홈팀이 더 많은 점수로 앞서고 있는 상황에서, 어웨이팀이 5 회초 공격기회를 동점 또는 역전으로 연결시키지 못할 경우, 그 경기는 그대로 종료된다.

**#playeverywhere**