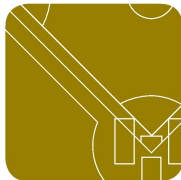


OFFICIAL BASEBALL RULES

2017 공식야구규칙



공식 야 구 규 칙

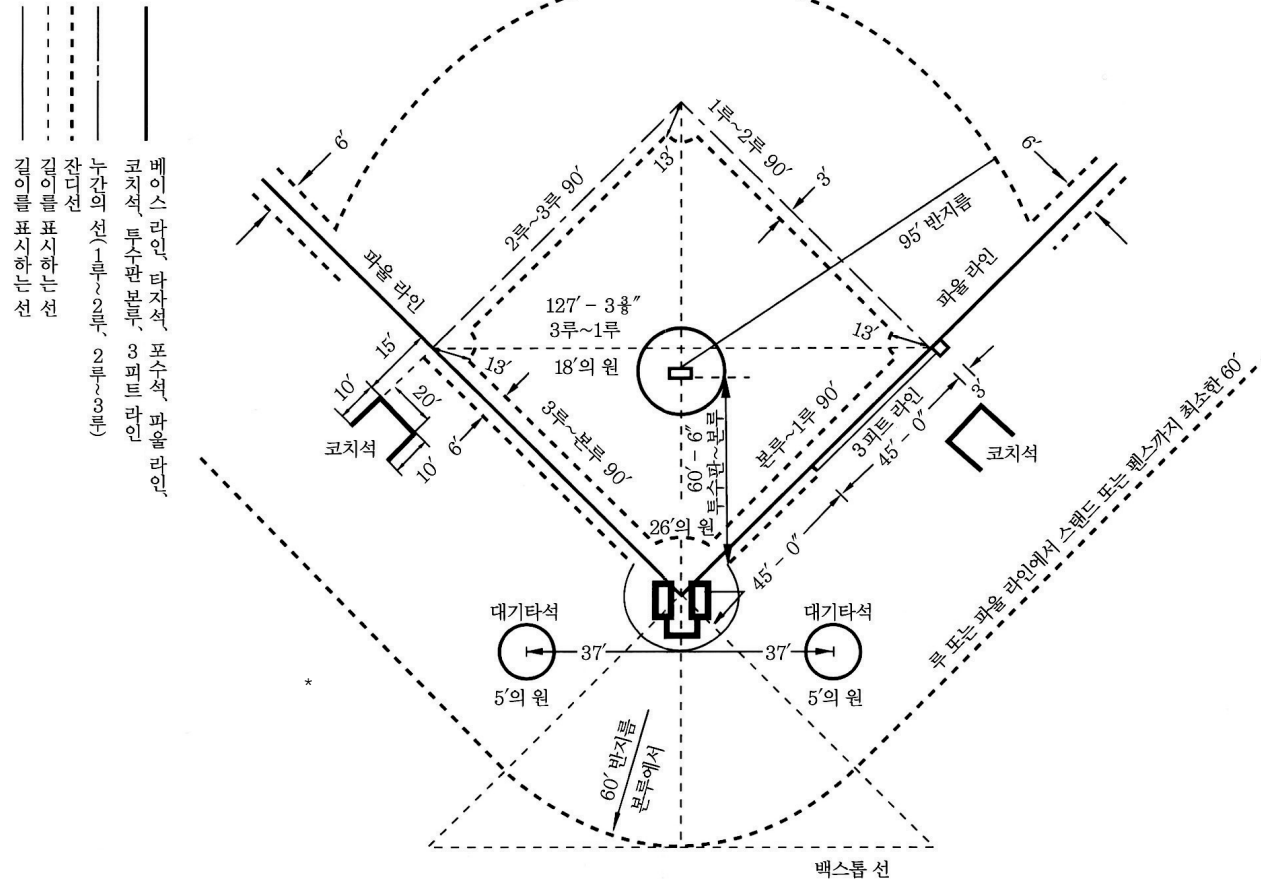
2017

KBO
대한야구소프트볼협회

그림 1. 경기장 구획선
(본문 1.04 참조)

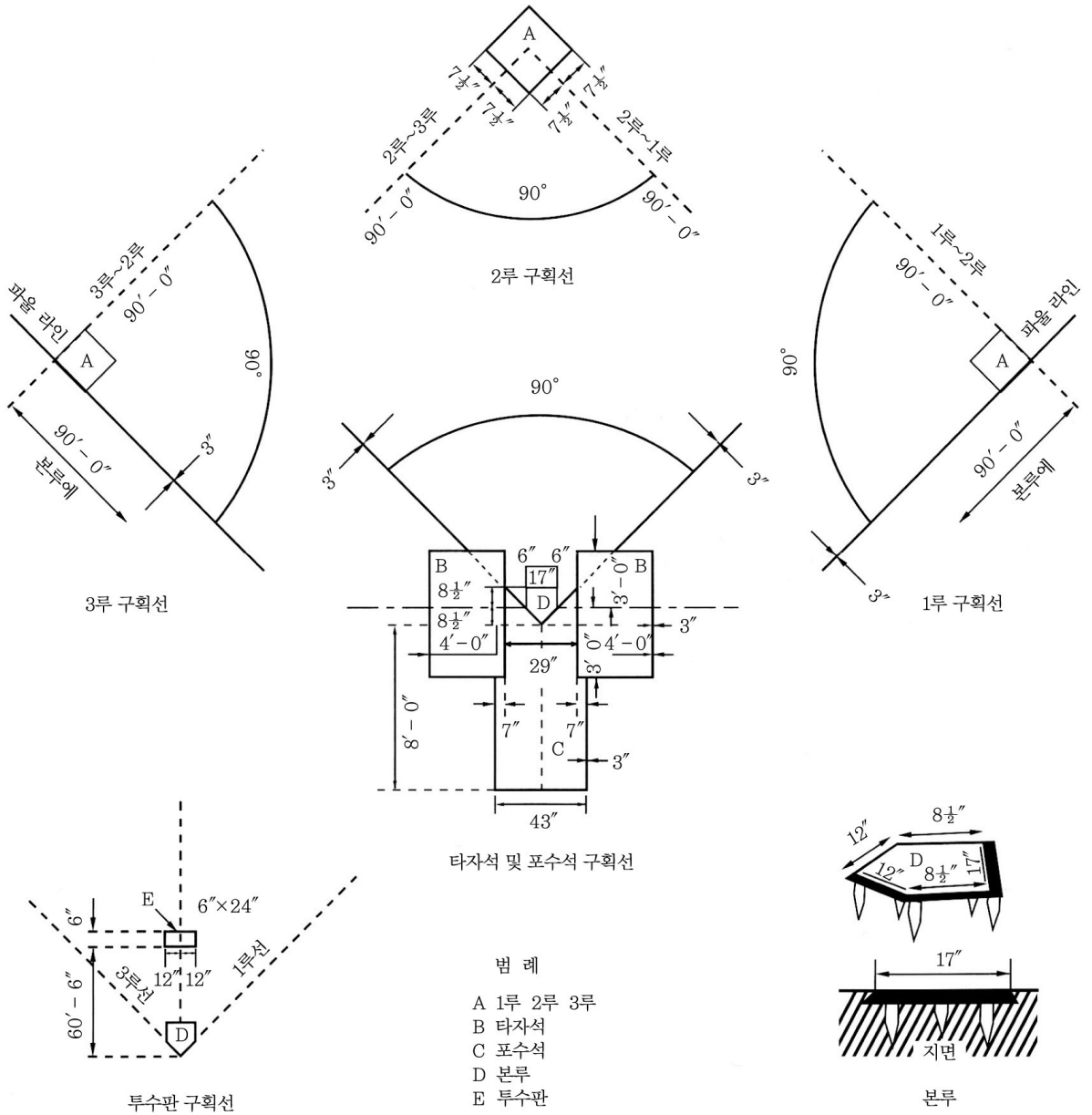
' 는 피트
" 는 인치

ମଧ୍ୟ



* 본루 뒤쪽 끝에서 백스톱까지의 거리는 쾌적한 관람 환경 조성을 목적으로 단축하는 경우라도 반드시 45' 이상을 유지할 것

그림 2. 경기장 구획선
(본문 1.05, 1.06, 1.07 참조)



(본문 1.04[주] 참조)



마운드의 구획선

그림 4. 1루수 · 포수 이외의 글러브 (본문 1.14 참조)

- (A) 손바닥의 길이 : 19.7cm
- (B) 손바닥의 길이 : 20.3cm
- (C) 웹(거미줄 모양의 집)의 앞끝의 길이 :
11.4cm(웹의 넓이는 어느 부분이라도 11.4cm 이하)
- (D) 웹의 밑끝의 길이 : 8.9cm
- (E) 웹의 앞끝에서 밑끝까지 : 14.6cm
- (F) 검지의 크로치(가랑이) 부분의 웨덴 곳 : 14cm
- (G) 엄지의 크로치 부분의 웨덴 곳 : 14cm
- (H) 크로치의 웨덴 곳 : 34.9cm
- (I) 엄지의 앞끝에서 밑끝까지 : 19.7cm
- (J) 검지의 앞끝에서 밑끝까지 : 30.5cm
- (K) 중지의 앞끝에서 밑끝까지 : 29.8cm
- (L) 약지의 앞끝에서 밑끝까지 : 27.3cm
- (M) 소지의 앞끝에서 밑끝까지 : 22.6cm

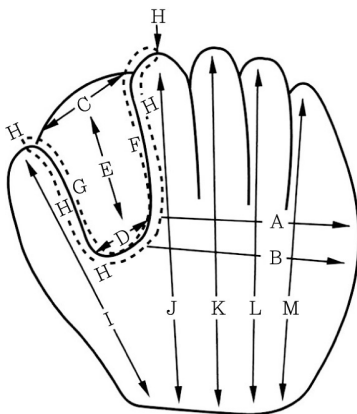
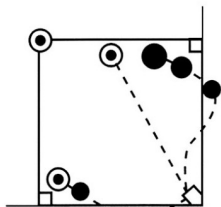
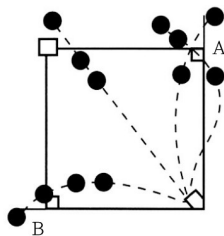


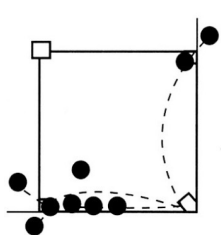
그림 5. 페어 볼
(본문 2.25 참조)



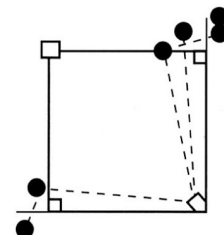
제1도



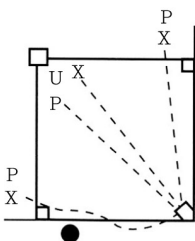
제2도



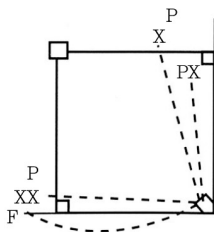
제3도



제4도

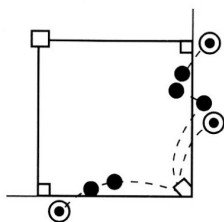


제5도

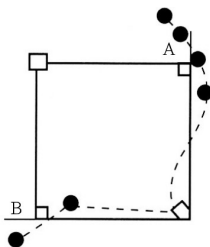


제6도

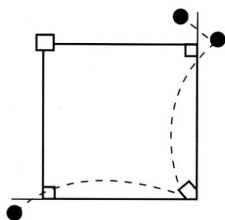
그림 6. 파울 볼
(본문 2.32 참조)



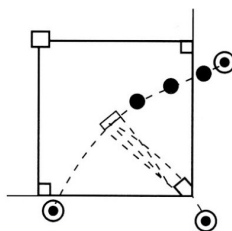
제7도



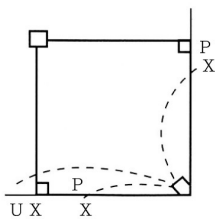
제8도



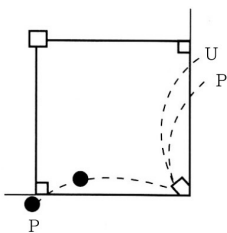
제9도



제10도



제11도



제12도

페어 볼 · 파울 볼

그림 중 ●은 공이 땅에 닿은 지점이고, ○은 공이 정지한 지점이다.
...선은 공간을 통과한 경로이고 P는 선수, U는 심판원을 가리킨다.

제1도 일단 파울지역에 나가더라도 또 다시 내야에서 정지하였을 때에는 페어 볼이다.

제2도 바운드하면서 내야에서 외야로 넘어가는 경우 A, B 두 점을 기준으로 하여 판단하여야 하며, A, B 두 점을 지나갈 때 페어지역 내 또는 그 위쪽 공간이었을 경우는 그 후 파울지역으로 나가더라도 페어 볼이다.

제3도 베이스에 닿으면 그 뒤 어느 방향으로 굴러가도 모두 페어 볼이다.

제4도 처음에 떨어진 지점이 내야와 외야의 경계에 해당하는 1~2루 간, 2~3루 간의 선상 또는 외야의 페어지역이면 그 후 파울지역으로 나가더라도 페어 볼이다.

제5도 페어지역 안 또는 그 위쪽 공간에서 심판원 또는 야수에게 닿았을 경우는 모두 페어 볼이다(×표는 지상에 닿은 곳).

제6도 공이 처음에 야수에게 닿은 위치가 페어지역 안의 위쪽 공간이면 페어 볼이다. 이때 비록 그 야수의 몸의 대부분, 즉 발이나 몸통 등이 파울지역에 있더라도 관계없다(P는 야수의 몸의 대부분, ×표는 공이 처음에 야수에게 닿은 위치를 표시한다. 심판원에게 닿았을 경우에도 이 예와 동일하다).

제7도 타구가 처음에 내야의 페어지역에 닿았더라도 결국 본루~1루 간, 본루~3루 간의 파울지역에서 정지한 것은 파울 볼이다.

제8도 바운드하면서 내야에서 외야로 넘어가는 경우 A, B 두 점을 기준으로 하여 판단하여야 하며 A, B 두 점을 지나칠 때에 파울지역 안 또는 그 위쪽 공간이었을 경우는 파울 볼이다.

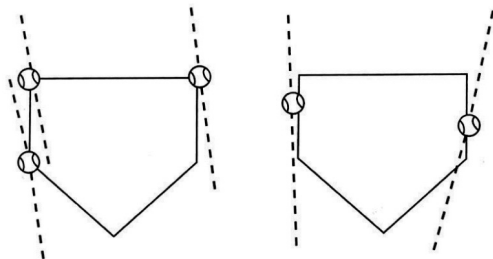
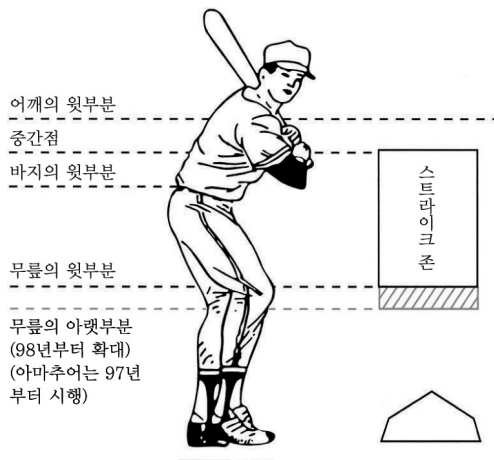
제9도 처음에 낙하한 지점이 외야의 파울지역이면 그 후 페어지역으로 굴러나가더라도 파울 볼이다.

제10도 공이 야수에게 닿지 않은 채 투수판에 맞고 튀어 포수의 머리 위를 넘거나 1루~본루 간, 또는 3루~본루 간의 파울지역으로 나가 정지할 경우는 파울 볼이다.

제11도 공이 야수에게 닿은 위치가 파울지역 안의 위쪽 공간이면 파울 볼이다. 야수의 몸의 대부분, 즉 발이나 몸통 등이 페어지역 안에 있더라도 관계없다(P는 야수의 몸의 대부분, ×표는 공이 처음에 야수에게 닿은 위치를 표시한다. 심판원에게 닿은 경우도 동일하다).

제12도 파울지역 안 또는 그 위쪽 공간에서 야수 또는 심판원의 몸에 닿았을 때는 파울 볼이다.

그림 7. 스트라이크 존
(본문 2.73 참조)



정식경기(regulation game)

- ❶ 5회의 초, 말 공격이 끝나기 전에 심판원이 경기의 종료를 명하였을 때는 원칙적으로 노게임이 된다. <예 1, 예 2 참조>
- ❷ (1) 홈팀의 득점이 원정팀의 득점보다 많은 경우에는 5회말을 행하지 않거나<예 3>, 5회말 도중에 경기의 종료를 명하였을 때<예 4> 정식경기가 된다.
(2) 홈팀이 5회말에 득점하여 원정팀과 동점이 되고 그 회가 끝나기 전에 경기종료를 명하였을 때는<예 5> 정식경기가 된다.
- ❸ 콜드게임은 심판원이 종료를 명하였을 때 양 팀의 총득점으로 승패를 결정하는 것이 원칙이다. <예 6~12 참조>
- ❹ 4.11(d) [예외] (1), (2)의 경우 즉, 원정팀이 홈팀과 동점 또는 리드하는 득점을 초의 공격에서 기록하고 나서, 홈팀이 그 말에서 득점하기 전에 콜드게임이 되거나, 또는 홈팀이 득점하여도 동점이 되기 전이나 다시 리드를 뺏기 전에 콜드게임이 된 경우는 일시정지 게임이 된다.
<예 13, 예 14 참조>

그림 8. 정식경기

<예 1>

아닝	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
갑	0	0	1	0	2					노게임
을	1	0	2	0	$0+\infty$					

<예 2>

아닝	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
갑	2	0	0	1	0					노게임
을	0	2	0	0	$0+\infty$					

<예 3>

아닝	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
갑	0	1	0	0	2					3
을	1	0	0	3						4

<예 4>

아닝	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
갑	0	1	0	0	2					3
을	1	0	0	3	$0+\infty$					4

<예 5>

아닝	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
갑	0	0	3	0	0					3
을	0	0	2	0	$1+\infty$					3

<예 6>

아닝	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
갑	0	2	0	1	0	$5+\infty$				8
을	0	1	0	0	0					1

<예 7>

아닝	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
갑	1	0	0	1	0	0	1			3
을	0	0	1	0	0	0	$0+\infty$			1

그림 9. 정식경기

<예 8>

아닝	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
갑	1	0	0	1	2	1				5
을	0	0	0	0	0	6+ ∞				6

<예 9>

아닝	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
갑	1	0	0	0	1	3				5
을	1	1	1	1	0	3+ ∞				7

<예 10>

아닝	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
갑	1	0	0	0	1	1				3
을	1	0	2	0	0	2+ ∞				5

<예 11>

아닝	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
갑	0	1	0	0	2	1+ ∞				4
을	1	0	0	3	1					5

<예 12>

아닝	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
갑	1	0	0	1	3					5
을	1	1	1	0	2+ ∞					5

<예 13>

아닝	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
갑	1	0	0	0	1	3				?
을	1	1	1	0	0	1+ ∞				?

【프로】일시정지 【아마】을의 3-2 승

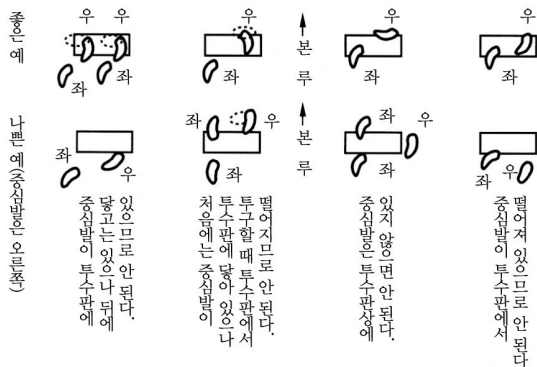
<예 14>

아닝	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
갑	1	0	0	0	1	1				?
을	0	0	0	3	0	0+ ∞				?

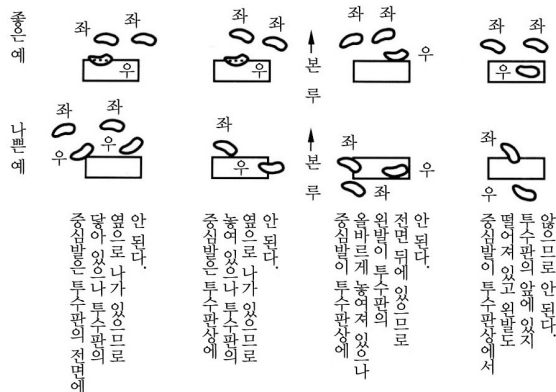
【프로】일시정지 【아마】을의 3-2 승

그림 10. 투수자세 (본문 8.01 참조)

와인드업 포지션(오른손 투수)



세트 포지션(오른손 투수)



공식야구규칙 목차

차 례

1.00 경기의 목적·경기장·용구

1.01 야구의 정의	1
1.02 각 팀의 목적	1
1.03 경기의 승자	1
1.04 경기장	1
1.05 본루	3
1.06 1루, 2루, 3루	3
1.07 투수판	4
1.08 벤치	4
1.09 공	4
1.10 방망이	4
1.11 유니폼	5
1.12 포수의 미트	6
1.13 1루수의 미트	7
1.14 1루수, 포수 외 각 야수의 글러브	7
1.15 투수 글러브	8
1.16 안전모 착용의 의무	8
1.17 경기용구의 광고 제한	9

2.00 용어의 정의

2.01 어드저지드 (ADJUDGED)	11
2.02 어필 (APPEAL)	11

2.03	보크 (BALK)	11
2.04	볼 (BALL)	11
2.05	베이스 (BASE)	11
2.06	베이스 코치 (BASE COACH)	11
2.07	볼넷 (BASE ON BALLS)	12
2.08	타자 (BATTER)	12
2.09	타자주자 (BATTER RUNNER)	12
2.10	타자석 (BATTER'S BOX)	12
2.11	배터리 (BATTERY)	12
2.12	벤치 / 덕아웃 (BENCH or DUGOUT)	12
2.13	번트 (BUNT)	12
2.14	콜드게임 (CALLED GAME)	12
2.15	캐치 (CATCH)	12
2.16	포수 (CATCHER)	14
2.17	포수석 (CATCHER'S BOX)	14
2.18	클럽 (CLUB)	14
2.19	코치 (COACH)	14
2.20	데드 볼 (DEAD BALL)	14
2.21	디펜스 / 디펜시브 (DEFENSE or DEFENSIVE)	14
2.22	더블헤더 (DOUBLE HEADER)	14
2.23	더블 플레이 (DOUBLE PLAY)	14
2.24	덕아웃 (DUGOUT)	15
2.25	페어 볼 (FAIR BALL)	15
2.26	페어지역 (FAIR TERRITORY)	16
2.27	야수 (FIELDER)	16
2.28	야수선택 (FIELDER'S CHOICE)	16
2.29	플라이 볼 (FLY BALL)	17
2.30	포스 플레이 (FORCE PLAY)	17

2.31	몰수경기 (FORFEITED GAME)	17
2.32	파울 볼 (FOUL BALL)	17
2.33	파울지역 (FOUL TERRITORY)	18
2.34	파울 팁 (FOUL TIP)	18
2.35	그라운드 볼 (GROUND BALL)	19
2.36	홈팀 (HOME TEAM)	19
2.37	일리걸 / 일리걸리 (ILLEGAL or ILLEGALLY)	19
2.38	반칙투구 (ILLEGAL PITCH)	19
2.39	내야수 (INFIELDER)	19
2.40	인필드 플라이 (INFIELD FLY)	19
2.41	인 플라이트 (IN FLIGHT)	21
2.42	인 제퍼디 (IN JEOPARDY)	21
2.43	이닝 (INNING)	21
2.44	방해 (INTERFERENCE)	21
2.45	리그 (LEAGUE)	22
2.46	리그회장 (LEAGUE PRESIDENT) 커미셔너 (COMMISSIONER) ...	22
2.47	리걸 / 리걸리 (LEGAL or LEGALLY)	22
2.48	라이브 볼 (LIVE BALL)	22
2.49	라인 드라이브 (LINE DRIVE)	22
2.50	매니저 (MANAGER)	22
2.51	업스트럭션 (OBSTRUCTION)	23
2.52	오펜스 (OFFENCE)	23
2.53	공식기록원 (OFFICIAL SCORER)	24
2.54	아웃 (OUT)	24
2.55	외야수 (OUTFIELDER)	24
2.56	오버슬라이드 / 오버슬라이딩 (OVERSLIDE or OVERSLIDING) ·	24
2.57	벌칙 (PENALTY)	24
2.58	퍼슨 (PERSON)	24

2.59	투구 (PITCH)	24
2.60	투수 (PITCHER)	24
2.61	투수의 중심발 (PITCHER'S PIVOT FOOT)	25
2.62	플레이 (PLAY)	25
2.63	퀵 리턴 피치 (QUICK RETURN PITCH)	25
2.64	정식경기 (REGULATION GAME)	25
2.65	리터치 (RETOUCH)	25
2.66	득점 (RUN or SCORE)	25
2.67	런다운 (RUN-DOWN)	25
2.68	주자 (RUNNER)	26
2.69	세이프 (SAFE)	26
2.70	세트 포지션 (SET POSITION)	26
2.71	스퀴즈 플레이 (SQUEEZE PLAY)	26
2.72	스트라이크 (STRIKE)	26
2.73	스트라이크 존 (STRIKE ZONE)	27
2.74	일시정지 경기 (SUSPENDED GAME)	27
2.75	태그 (TAG)	27
2.76	송구 (THROW)	27
2.77	타이 게임 (TIE GAME)	27
2.78	타임 (TIME)	27
2.79	터치 (TOUCH)	27
2.80	트리플 플레이 (TRIPLE PLAY)	28
2.81	와일드 피치 (WILD PITCH)	28
2.82	와인드업 포지션 (WIND-UP POSITION)	28

3.00 경기의 준비

3.01	심판원의 경기 준비	29
3.02	공 훼손 금지	30

3.03	선수교체	30
3.04	대주(代走)의 제한	30
3.05	선발투수 및 구원투수의 의무	31
3.06	감독의 교체 통고	32
3.07	심판원의 교체 발표	32
3.08	교체 발표가 없었던 선수의 취급	32
3.09	상대편과의 친교 금지	32
3.10	경기장 사용 적부 결정권	33
3.11	경기장 정비 명령권	34
3.12	경기의 정지	34
3.13	특별규칙	34
3.14	글러브 방치 금지	35
3.15	경기장 출입이 공인된 자와 그들에 의한 방해	35
3.16	타구 또는 송구에 대한 관중의 방해	36
3.17	덕아웃 또는 벤치에 관한 규칙	36
3.18	구장 질서유지에 관한 홈구단의 의무	37

4.00 경기의 개시와 종료

4.01	타순표 교환	38
4.02	경기개시	38
4.03	선수 위치 제한	39
4.04	타격순	39
4.05	베이스 코치	39
4.06	경기 중 금지사항	40
4.07	퇴장당한 경우	41
4.08	벤치에서 나온 심판원에 대한 비난	41
4.09	득점의 기록	41
4.10	정식경기	44

4.11	정식경기의 승패 결정법	45
4.12	일시정지 경기	46
4.13	더블헤더에 관한 규칙	48
4.14	조명등의 점등시기	49
4.15	몰수경기	49
4.16	경기관리인의 명령 불이행	50
4.17	9명의 선수를 배치하지 못하였을 경우	50
4.18	몰수경기 선고 후의 절차	50
4.19	제소경기	51

5.00 볼 인 플레이와 볼 데드

5.01	경기개시	52
5.02	볼 인 플레이	52
5.03	투수와 타자	52
5.04	공격팀의 목적	52
5.05	수비팀의 목적	52
5.06	득점이 되는 경우	52
5.07	공수교대	53
5.08	공이 베이스 코치 또는 심판원에 닿았을 경우	53
5.09	볼 데드가 되는 경우	53
5.10	주심이 타임을 선언	54
5.11	경기의 재개	56

6.00 타 자

6.01	타격순서	57
6.02	타자의 의무	57
6.03	타자의 타격자세	58
6.04	타격완료	58

6.05	타자가 아웃되는 경우	58
6.06	반칙행위로 타자가 아웃되는 경우	62
6.07	타격순서 착오	64
6.08	아웃될 염려 없이 타자에게 1루가 주어지는 경우	67
6.09	타자가 주자가 되는 경우	69
6.10	지명타자	71

7.00 주 자

7.01	베이스의 점유권	73
7.02	주루의 순서	73
7.03	동일 베이스 위의 두 주자	73
7.04	주자에게 1개 루의 안전진루권을 주는 경우	73
7.05	모든 주자에게 1개 루의 안전진루권을 주는 경우	75
7.06	업스트릭션(주루방해)	80
7.07	스퀴즈 플레이에서의 포수방해	82
7.08	주자가 아웃되는 경우	83
7.09	타자 또는 주자에 의한 수비방해	91
7.10	어필 플레이	94
7.11	수비 측이 플레이에 필요한 장소를 확보하는 권리	98
7.12	선행주자의 착루 실패가 후위주자에게 미치는 영향	98
7.13	홈 플레이트에서의 충돌	101

8.00 투 수

8.01	투구자세	103
8.02	투수의 금지사항	107
8.03	준비투구의 제한	110
8.04	투구의 지연	110
8.05	보크가 되는 경우	110

8.06	감독 또는 코치가 마운드로 가는 것에 대한 제한	113
------	----------------------------------	-----

9.00 심 판 원

9.01	심판원의 자격과 권한	116
9.02	심판원의 재정	116
9.03	단독심판제, 복수심판제	118
9.04	주심과 누심	118
9.05	심판원의 보고와 의무	119
	심판원에 대한 일반지시	120

10.00 공 식 기 록 원

10.01	공식기록원	122
10.02	공식기록지	123
10.03	공식기록 보고서 작성	127
10.04	타점	129
10.05	안타	129
10.06	안타로 기록하지 않는 경우	131
10.07	단타·장타의 결정	132
10.08	도루	134
10.09	희생번트와 희생플라이	137
10.10	푼아웃(자살)	139
10.11	어시스트(보살)	141
10.12	더블 플레이·트리플 플레이	142
10.13	실책	142
10.14	실책을 기록하지 않는 경우	144
10.15	와일드 피치(폭투)·패스트볼(포일)	146
10.16	4구	147
10.17	스트라이크 아웃(삼진)	147

10.18	자책점	148
10.19	승리투수 · 패전투수의 결정	154
10.20	구원투수의 세이브 결정	156
10.21	통계	156
10.22	유효의 결정	157
10.23	개인상 결정의 최소 기준	158
10.24	누적기록의 규정	159

부 록

야구 도량형	161
--------------	-----

1.00 경기의 목적·경기장·용구

1.01 야구는 펜스로 둘러싸인 경기장에서 감독이 지휘하는 9명의 선수로 구성된 두 팀이 한 명 이상의 심판원의 주재 아래 이 규칙에 따라 치르는 경기이다(지명타자 제도를 채택한 경우 10명이 된다).

1.02 각 팀의 목적은 상대팀보다 많이 득점하여 승리하는 데에 있다.

1.03 정식경기가 끝났을 때 이 규칙에 따라 더 많이 득점한 팀이 승자가 된다.

1.04 경기장은 다음 요령에 따라 <그림 1·2·3>과 같이 설정한다.

먼저 본루(home plate)의 위치를 정하고, 그 지점부터 2루를 설정하려는 쪽으로 철강재 줄자로 127피트 3 $\frac{3}{8}$ 인치(38.795m) 거리를 재어 2루의 위치를 정한다. 그 다음 본루와 2루를 기점으로 각각 90피트(27.431m)를 재서 본루부터 오른쪽의 교차점을 1루로 하고 본루부터 왼쪽의 교차점을 3루로 한다. 따라서 1루로부터 3루까지의 거리는 127피트 3 $\frac{3}{8}$ 인치(38.795m)가 된다.

본루부터의 거리는 항상 1루선과 3루선의 교차점을 기점으로 측정한다. 본루부터 투수판(pitcher's plate)을 지나 2루를 향한 선은 동북동을 향하는 것이 바람직하다.

90피트(27.431m) 평방의 내야를 만들려면 먼저 각 베이스 라인 및 홈 플레이트를 동일 수평면상에 설정하고 이어서 내야의 중앙 부근에 본루부터 10인치(25.4cm) 이내의 높이가 되도록 흙을 쌓아올려 그곳에 투수판을 설치하고 투수판 앞 6인치(15.2cm) 되는 지점부터 본루를 향해 6피트(182.8cm) 되는 지점까지 완만한 경사가 지도록 해야 하며, 기울기는 1피트(30.5cm) 당 1인치(2.54cm)로 일정해야 한다.

본루 뒤편지역은 본루 뒤쪽 끝에서 백스톱까지의 거리가 60피트(18.288m)

1.04 경기장

이상이 되도록 권장하나, 쾌적한 관람 환경 조성을 목적으로 단축하는 경우라도 반드시 45피트(13.716m) 이상을 유지해야 한다. 베이스 라인에서부터 파울지역에 있는 펜스, 스탠드 또는 정상적인 플레이를 못하게 하는 시설까지의 거리는 60피트(18.288m) 이상이 되어야 한다. <그림 1 참조> 외야는 <그림 1>과 같이 1루선과 3루선을 연장한 파울 라인 안쪽 지역이다.

본루부터 페어지역에 있는 펜스, 스탠드 또는 정상적인 플레이를 못하게 하는 시설까지의 거리는 250피트(76.199m) 이상을 필요로 하지만 양쪽 파울 라인은 320피트(97.534m), 중앙은 400피트(121.918m) 이상이 되어야 이상적이다.

워닝트랙은 그라운드의 둘레에 설치되어야 하며, 폭은 최소 15피트(약 4.6m)를 유지해야 한다. 워닝트랙은 잔디와 시각적(예를 들면 색상)으로 나 축감의 차이를 두어야 한다. 이는 천연잔디 또는 인조잔디에 모두 적용된다.

파울 라인을 포함한 내야 및 외야는 페어지역이고, 그 밖의 지역은 파울지역이다.

포수석, 타자석, 코치석, 1루쪽 3피트선(three feet first base line) 및 대기타석(next batter's box)은 <그림 1·2>와 같이 그린다.

그림 중 파울 라인 및 붉은 선으로 표시된 모든 선은 습기 있는 석회 또는 기타 흰색 재료로 그린다. <그림 1>의 잔디선(grass line) 및 잔디의 넓이는 여러 구장에서 사용되고 있는 규격을 표시한 것이나, 그 규격은 반드시 강요되는 것은 아니고, 각 구장의 사정에 따라 잔디 및 잔디 없는 지면의 넓이와 모양을 정할 수 있다.

[부기] (a) 1958년 6월 1일 이후 프로야구를 위해 건설하는 경기장은 본루부터 좌우의 펜스, 스탠드 또는 좌우의 페어지역에 정상적인 플레이를 못하게 하는 시설까지의 거리는 325피트(99.058m), 센터 펜스까지의 거리는 400피트(121.918m)를 필요로 한다.

(b) 1958년 6월 1일 이후 현재의 경기장을 개조할 때는 본루부터 좌우 펜스 및 센터 펜스까지의 거리를 (a)항에서 지정한 거리 이하로

단축해서는 안 된다.

[주1] 우리나라에서 1991년 이후 경기장을 개조할 때는 본루부터 좌우 펜스의 거리를 91m, 센터 펜스까지의 거리는 105m 이하로 해서는 안 된다.

[주2] 파울막대(foul pole)는 흰색이어야 하나 판별하기 좋도록 다른 색을 사용해도 된다. 파울 라인을 그을 때는 나무 또는 기타 단단한 재료를 사용해서는 안 된다.

[주3 **아미추어**] 중학교 연식야구의 경우 투수판과 본루 간 및 각 베이스 간 거리를 다음과 같이 한다. 베이스 간 거리 22.86m, 투수판과 본루 간의 거리 16.04m

1.05 본루(home base)는 5각형의 흰색 고무판으로 표시한다. 홈 플레이트를 만들고 설치하는 요령은 다음과 같다.

① 먼저 한 변의 길이가 17인치(43.2cm)인 정사각형의 모양을 만들고 ② 한 변을 골라 그 변과 직각을 이룬 양쪽 변에 길이 8.5인치(21.6cm)인 지점을 정한 다음 ③ 그 지점에서 밑변의 중심점까지 연결하는 12인치(30.5cm)의 변을 만든다. ④ 이로써 이등변 삼각형의 두 귀퉁이를 잘라내면 5각형의 홈 플레이트가 완성된다. 12인치(30.5cm)의 두 변이 만나는 꼭짓점을 본루~1루선, 본루~3루선의 교차점과 일치시키고, 17인치(43.2cm)의 변은 투수판과 평행이 되게 하고, 12인치(30.5cm)짜리 두 변은 1루선 및 3루선에 일치시킨다. 이렇게 자리를 잡고 나서 홈 플레이트의 표면이 지면과 수평이 되도록 고정시킨다. <그림 2 참조>

1.06 1루, 2루, 3루는 흰색 캔버스 백으로 표시하고 <그림 2>와 같이 땅에 올바르게 고정시킨다. 1루와 3루의 캔버스 백은 완전히 내야 안쪽으로 들어가도록 설치하고, 2루의 캔버스 백은 2루 교차점에 중심이 놓이도록 설치한다. 캔버스 백은 속에 부드러운 재료를 넣어서 만들고 크기는 사방 15인치(38.1cm), 두께는 3인치(7.6cm)~5인치(12.7cm)이다.

[주] 경기에 앞서 연습이 끝난 뒤 경기개시 전에 희게 칠한 깨끗한 캔버스 백으로 바꾸어 놓는 것이 좋으나, 만약 그럴 수 없으면 캔버스 백에 흰 페인트나 석회를 발라도 된다.

1.07-1.10 경기장·방망이

1.07 투수판은 가로 24인치(61cm), 세로 6인치(15.2cm)의 직사각형 흰색 고무 평판으로 만든다.

투수판은 <그림 1·2>에 표시한 지점에 고정시켜 그 앞쪽 중앙부터 본루의 5각형 뒤편까지의 거리가 60피트 6인치(18.44m)가 되게 한다.

1.08 홈구단은 각 베이스 라인부터 25피트(7.62m) 이상 떨어진 곳에 홈구단 및 원정구단용으로 선수용 벤치를 설치하여야 하며, 이 벤치는 양 옆과 뒤편을 막고 지붕을 씌워야 한다.

1.09 공은 코르크, 고무 또는 이와 비슷한 재료로 만든 작은 심에 실을 감고, 흰색의 말가죽 또는 쇠가죽 두 쪽으로 이를 싸서 단단하게 만든다.
중량은 5온스~5¼온스(141.77g~148.8g), 둘레는 9인치~9¼인치(22.9~23.5cm)로 한다.

[주1 **아미추어**] 연식야구공 속 재질은 폴리우레탄 폼으로 하고 겉면은 천연 말가죽 또는 쇠가죽 두 쪽으로 되어 있으며, 빨간색 실로 감싼 소프트한 공으로 한다. 중량과 둘레는 한국연식야구연맹 기준에 의한다. 모델명으로는 초등 KK-190, 중등·고등·일반 S-190, 유아 SF-190을 사용한다.

1.10 방망이

(a) 방망이는 겉면이 고른 둥근 나무로 만들어야 하며 굽기는 가장 굵은 부분의 지름이 2¾인치(7cm) 이하, 길이는 42인치(106.7cm) 이하이어야 한다.

방망이는 하나의 목재로 만들어져야 한다.

[부기] 접착방망이 또는 시험제작 중인 방망이는 제조업자가 그 제조 의도와 방법에 대해 규칙위원회의 승인을 얻을 때까지 프로야구(공식경기는 물론 비공식경기까지 포함)에서는 사용할 수 없다.
접착방망이는 프로야구에서는 일절 사용할 수 없다.

(b) 컵트 배트(cupped bat · 끝 부분을 움푹하게 도려낸 방망이) 방망이의 끝 부분을 도려낼 때는 깊이는 1인치(2.5cm) 이하, 지름은 1~2인치

(2.5cm~5.1cm) 이내로 해야 하며, 움푹하게 파낸 단면은 둥글어야 한다. 또 이때 다른 물질을 붙여 둥글게 해서는 안 되며, 방망이의 소재를 드러내는 것으로 그쳐야 한다.

(c) 방망이의 손잡이 부분(끝에서 18인치(45.7cm))에는 단단히 잡는 데 도움이 되도록 어떠한 물질을 붙이거나 어떤 물질로 처리하는 것은 허용된다. 그러나 그 범위가 45.7cm를 넘어서 방망이는 경기용으로 사용할 수 없다.

[부기] 심판원은 타자가 사용한 방망이(공인)가 본 규정에 어긋났다는 사실을 타격 중 또는 타격 종료 후에 발견하더라도 타자에게 아픔을 선고하거나 타자를 경기에서 제외하는 이유로 삼아서는 안 된다.

(d) 프로에서 사용할 수 있는 유색 배트는 담황색, 다갈색, 검정색에 한한다.

[주] 프로야구에서는 금속제 방망이, 나무의 접합방망이, 대나무의 접합방망이는 총재의 허가가 있을 때까지 사용할 수 없으며, 아마추어 야구에서는 협회가 공인하면 금속제 방망이, 나무로 된 접합방망이, 대나무로 된 접합방망이를 사용할 수 있다.

1.11 유니폼 (경기복)

(a) (1) 한 팀의 모든 선수는 같은 색깔, 형태, 디자인의 유니폼을 입어야 한다. 그리고 모든 선수의 유니폼에는 6인치(15cm) 크기 이상의 등번호를 붙여야 한다.

(2) 한 팀의 모든 선수는 동일한 색상의 언더셔츠를 착용해야 한다. 암슬리브(팔토시)를 착용할 경우 반드시 언더셔츠와 동일한 색상에 한한다. 언더셔츠와 암슬리브(팔토시)의 소매에는 번호, 문자, 기장 등을 표시할 수 있다(상표표시 및 광고 제외).

(3) 자기 팀과 다른 유니폼을 입은 선수는 경기에 나올 수 없다.

(b) 유니폼에 관한 규정

1.12 용구

- (1) 각 팀은 항상 고유의 유니폼을 입어야 한다.
- (2) 각 팀은 홈 경기용으로 흰색 또는 유색, 원정 경기용으로 유색 유니폼을 별도로 준비하여야 한다.
- (c) (1) 각 선수의 유니폼 소매길이는 개개인마다 달라도 괜찮으나 각자의 양쪽 소매길이는 거의 같아야 한다.
- (2) 각 선수는 소매가 지나치게 헐었거나 찢어진 유니폼 및 언더셔츠를 입어서는 안 된다.
- (d) 각 선수는 유니폼과 다른 색깔을 띤 테이프나 이물질들을 유니폼에 붙여서는 안 된다.
- (e) 유니폼의 어떤 부분에도 야구공을 모방하거나 연상시키는 모양이 있어서는 안 된다.
- (f) 유리 단추나 번쩍거리는 금속을 유니폼에 달아서는 안 된다.
- (g) 한 팀의 모든 선수는 동일한 색상의 스파이크를 착용해야 한다. 스파이크 코와 뒤꿈치에는 흔히 쓰이고 있는 스파이크 보호대 이외의 것을 붙여서는 안 된다. 골프화 또는 육상경기용 스파이크처럼 뾰족한 지이 달린 스파이크는 신을 수 없다.
- (h) 유니폼의 어떤 부분에도 상업광고에 관련된 휘장이나 도안물을 붙여서는 안 된다. 단, 유니폼의 상의 소매 양쪽에 한해 60cm² 이내의 광고를 허용한다.
- (i) 리그는 소속한 팀의 유니폼 등에 선수의 이름을 붙이도록 규정할 수 있다. 본명이 아닌 별명을 쓰려면 총재의 승인을 받아야 한다. 이름을 붙이기로 확정하면 팀 전원이 예외 없이 유니폼에 붙여야 한다.

[주] 선수는 유니폼 이외의 옷을 입고 경기할 수 없다. 단, 베이스 코치나 주자로 나간 투수는 별도의 옷을 입을 수 있다.

1.12 포수의 미트는 중량 제한이 없다. 크기는 조여 매는 끈과 부속물을 포함해서 바깥둘레가 38인치(96.5cm) 이내, 미트의 위아래 길이는 15.5인치(39.4cm) 이내이어야 한다. 미트의 엄지와 검지 사이의 공간은 위쪽이 6인치(15.2cm) 이내, 아래쪽이 4인치(10.2cm) 이내이어야 한다. 엄지와

검지 사이의 웹은 위쪽이 7인치(17.8cm) 이내, 아래쪽이 6인치(15.2cm) 이내이어야 한다.

웹은 가죽 또는 가죽끈으로 엮은 것이든 상관이 없고 손바닥 부분으로 이어지도록 가죽끈으로 미트에 잡아매도 좋으나 앞서의 치수를 넘어서는 안 된다.

1.13 1루수가 사용하는 미트는 중량 제한이 없다.

미트의 크기는 위에서 아래까지 12인치(30.5cm) 이내, 엄지의 V자 부분부터 미트의 외면 끝까지가 8인치(20.3cm) 이내이어야 한다.

엄지와 검지 사이의 공간은 위쪽이 4인치(10.2cm) 이내, 아래쪽이 3.5인치(8.9cm) 이내이어야 한다.

이 공간은 엄격히 고정되어 있으므로 어떤 방법을 동원하거나 물체를 이용하여 넓어지거나 깊어지게 해서는 안 된다.

엄지와 검지 사이의 올가미는 맨 위에서부터 맨 밑까지의 길이가 5인치(12.7cm) 이내이어야 한다.

웹은 가죽 또는 가죽끈으로 엮은 것이든 상관이 없고 손바닥 부분으로 이어지도록 가죽끈으로 미트에 잡아매도 좋으나 앞서의 치수를 넘어서는 안 된다.

그리고 웹은 끈을 꼬거나 끈에 가죽 이외의 것을 감거나 하여 그물과 같은 형태가 되도록 만들어서는 안 된다.

1.14 1루수, 포수 이외의 야수의 가죽 글러브는 중량 제한이 없다.

글러브의 치수를 잴 때는 계측기나 줄자를 글러브의 앞쪽 또는 공을 잡는 쪽에 접촉시켜 표면을 따라가며 잰다.

길이는 네 손가락의 어느 끝에서부터든 상관없이 공을 잡는 포켓 부분을 지나 글러브의 하단까지 12인치(30.5cm) 이내이어야 한다. 손바닥의 넓이는 검지의 하단 안쪽에서부터 각 손가락을 지나 새끼손가락 바깥 끝까지 7¾인치(19.7cm) 이내이어야 한다.

엄지와 검지 사이 V자형 부분(크로치 crotch)에는 가죽 웹 또는 평면 가죽

1.15-16 용구

제품을 부착해도 된다. 웹은 크라치를 꼭 메울 수 있도록 두 겹의 보통 가죽으로 만들거나, 터널형 또는 직사각형의 가죽을 연결하여 만들거나 가죽 끈을 엮은 것으로 만들어도 괜찮다. 그러나 그물과 같은 형태가 되도록 가죽이 아닌 것을 감든지 가죽이 아닌 것으로 싸서는 안 된다.

웹이 크라치를 빈틈 없이 메웠을 때 웹에 유연성이 있도록 조치해도 괜찮으나 여러 개의 부품을 이어서 웹을 만들 때는 그것을 빈틈없이 서로 붙여서 만들어야 한다. 그러나 부품을 활 모양으로 구부려서 웅덩이를 크게 해서는 안 된다.

웹은 크라치의 크기를 언제나 제어할 수 있도록 만들어야 한다.

크라치의 크기는 맨 위쪽의 길이가 4.5인치(11.4cm) 이내, 깊이가 $5\frac{3}{4}$ 인치(14.6cm) 이내, 그리고 맨 아래쪽 길이는 3.5인치(8.9cm) 이내이어야 한다.

웹은 크라치의 상하좌우 어느 부분에서도 빈틈없이 꼭 메워져 있어야 한다. 가죽끈으로 묶어서 만들어진 것은 분명히 연결하고, 늘이지거나 풀어질 때는 정상적인 상태로 고쳐야 된다.

1.15 투수 글러브

(a) 투수용 글러브는 껌맨 부분, 매는 끈, 웹 전체가 같은 색이어야 하고, 흰색 또는 회색은 사용할 수 없다.

(b) 투수는 글러브와 다른 색깔을 띤 이물질들을 글러브에 붙여서는 안 된다.

1.16 프로야구는 안전모(헬멧) 사용에 다음과 같은 규칙을 적용한다.

(a) 선수는 타격 중 반드시 보호용 안전모를 써야 한다.

(b) <참고> 1973년 시즌 및 그 이후에 메이저리그에 진입한 선수는 반드시 한쪽 귀 덮개가 달린 안전모를 착용하여야 한다. 단, 선수 의향에 따라 양쪽 귀 덮개가 달린 것을 착용하여도 무방하다.

단, 1982년 시즌 중 메이저리그에 있으면서 한쪽 귀 덮개가 달린 안전모 착용을 거부한 기록이 있는 선수는 예외이다.

[주] 우리나라에서는 전년도까지 프로야구에 등록하지 않았던 선수에게 적용한다.

(c) 포수가 수비하고 있을 동안에는 포수용 안전모를 착용하여야 한다.

(d) 배트 보이, 볼 보이 또는 배트 걸, 볼 걸은 직무를 수행하는 동안 안전모를 착용하는 것이 바람직하다.

[부기] 심판원은 각 항에 대하여 규칙 위반을 인정하였을 때 이것을 고치도록 명하여야 한다. 심판원의 판단상 적당한 시간이 지났음에도 불구하고 고쳐지지 않을 경우 위반자를 경기에서 퇴장시킬 수 있다.

1.17 베이스, 투수판, 공, 방망이, 유니폼, 미트, 글러브, 안전모 등 기타 이 규칙에 규정된 경기용구에는 그 제품을 위한 **부적절한 선전**이 포함되어서는 안 된다. 제조업자가 용구에 표시하는 상품명이나 로고 등은 크거나 내용이 보편타당한 것이어야 한다. 이 조항은 프로야구에만 적용한다.

[부기] 제조업자가 프로용 경기용구에 혁신적인 변화를 피하고자 할 때는 제조에 앞서 규칙위원회에 그 변경사항을 제시하여 승인을 얻어야 한다.

[주1] 제조업자에는 판매업자도 포함된다.

[주2] 경기용구에는 제조업자(판매업자 포함)의 기본사항 외에 어떠한 선전도 붙일 수 없다.

[주3] ① 방망이 표면에 표시되는 소인(燒印)과 같은 내용 및 크기는 다음과 같이 정한다. 방망이의 앞부분에는 방망이 모델, 방망이의 품명, 제조번호, 제종 등만 표시하여야 하며 마크류는 표시할 수 없다.

이러한 표시는 방망이의 길이에 따라 세로 5cm 이하, 가로 9.5cm 이하이어야 하며 문자의 크기는 각각 세로 가로 2cm 이하로 한다.

손잡이에 가까운 부분에는 제조업자 또는 제조 위탁업자의 명의를 포함한 상표를 표시하되, 그 표시는 방망이의 길이에 따라 세로 6.5cm 이하, 가로 12.5cm 이하로 한다. 위와 같은 상표 등은 모두 방망이의 같은 면에 표시하여야 한다.

② 유니폼(모자, 스타킹 포함), 벨트, 양말, 언더셔츠, 바람막이, 점퍼, 헬멧 등 표면의 어떠한 부분에도 상표 등의 표시를 할 수 없다. 단, 프로야구에서

1.17 용구

는 헬멧에 40cm² 이내의 광고물 부착을 허용한다.

③ 글러브에 표시하는 심벌마크 또는 상표는 천 또는 자수로 된 것이어야 하고, 이것을 표시하는 곳은 손등 부분 또는 그곳에 가까운 부분이거나 엄지가 닿는 밑 부분 중 한 곳에 한정되며 크기는 세로 4cm, 가로 7cm 이하로 한다.

심벌마크를 천 또는 자수로 표시할 때는(에나멜로 표시하여서는 안됨) 엄지가 닿는 아래쪽에 한정되며 크기는 가로 3.5cm, 세로 3.5cm 이하로 한다.

투수용 글러브에 상표 및 마크류를 천조각 또는 자수로 표시할 때 그 색은 문자 부분을 포함, 모두 흰색 또는 회색 이외의 색이어야 한다.

품명, 품번, 마크류 등을 스탬프로 표시할 때는 검정색 또는 소인의 자연색이어야 한다.

④ 장갑 및 리스트 밴드(wrist band)에 상표 등을 표시할 때는 한 곳에 한정하고 크기는 세로 1cm 이하, 가로 7cm 이하로 한다.

⑤ 그 밖에 용구의 상업화에 대해서는 규칙 1.17의 취지에 따라 규칙위원회가 그때마다 판단한다.

2.00 용어의 정의

(끝 부분의 숫자는 관계 조문을 가리킨다)

2.01 ADJUDGED (어드저지드 · 판정) – 심판원의 판단으로 내리는 재정(裁定)이다.

2.02 APPEAL (어필) – 수비팀이 공격팀의 규칙 위반행위를 지적하여 심판원에게 아움을 요청하는 행위이다.

2.03 BALK (보크) – 베이스에 주자가 있을 때 투수의 반칙투구행위이다. 이때 모든 주자는 한 베이스씩 진루한다. (8.05)

2.04 BALL (볼) – 투구가 떠 있는 상태로 스트라이크 존(strike zone)을 통과하지 못한 것으로 타자가 치지 않은 공이다.

[원주] 투구가 일단 땅에 닿은 뒤 튀어 오르면서 스트라이크 존을 통과하더라도 볼이다. 바운드한 투구가 타자에게 닿으면 타자에게 1루가 주어진다. 2스트라이크 뒤에 바운드한 볼을 헛쳤을 때는 포수가 그대로 잡더라도 정규 포구로 인정하지 않는다. (6.05(c), 6.09(b)) 또 타자가 이것을 방망이로 쳤을 때는 떠 있는 공을 쳤을 때와 똑같이 취급한다. (6.05(c), 6.09(b))

2.05 BASE (베이스 · 누) – 주자가 득점하기 위하여 달아야 하는 4개의 지점을 말한다. 이 용어는 그 지점에 놓인 캔버스 백과 고무재질의 평판(홈 플레이트)을 가리키는 말로 쓰일 경우가 더 많다.

2.06 BASE COACH (베이스 코치) – 1루 또는 3루의 코치석(coacher's box) 안에서 타자 또는 주자를 지휘하는 유니폼을 입은 팀의 일원을 말한다. (4.05)

2.07-2.15 정의

2.07 BASE ON BALLS (베이스 온 볼스·볼넷) - 타자가 타격할 때 스트라이크 존을 벗어난 투구 4개를 골라 1루에 출루하는 것을 말한다.

2.08 BATTER (배터·타자) - 타자석에 들어서서 공격을 하는 선수다.

2.09 BATTER RUNNER (타자주자) - 타격을 마친 타자가 아웃되거나 주자로서의 플레이가 종료될 때까지의 상태를 가리키는 말이다.

2.10 BATTER'S BOX (배터스 박스·타자석) - 타자가 타격을 할 때에 서 있는 곳이다.

2.11 BATTERY (배터리·투포수) - 투수와 포수를 함께 묶어 부르는 용어다.

2.12 BENCH or DUGOUT (벤치 또는 덕아웃) - 경기장에서 실제로 활동하고 있지 않는 선수들과 그 밖에 팀의 멤버들이 있을 수 있도록 만든 시설이다. (1.08, 3.17, 4.08)

2.13 BUNT (번트) - 방망이를 크게 휘두르지 않고 공이 내야에 천천히 구르도록 일부러 약하게 가격하는 것을 말한다.

2.14 CALLED GAME (콜드게임·중도종료경기) - 어떤 이유로든지 주심이 종료를 선언한 게임을 가리킨다. (4.10)

2.15 CATCH (캐치·포구) - 야수가 날아가는 타구나 송구를 손 또는 글러브로 확실하게 잡는 행위를 가리킨다. 모자나 프로텍터(protector), 주머니 또는 유니폼의 다른 부분으로 잡은 것은 포구가 아니다.

또 공을 잡는 것과 동시이거나 그 직후에 다른 선수나 펜스에 부딪치거나 넘어져서 공을 떨어뜨렸을 때는 포구가 아니다. 야수에게 일단 닿은 플라이 볼이 튀어나가 공격팀의 선수 또는 심판원에게 맞았을 때는 어느 야수가 잡더라도 포구가 아니다.

그러나 야수가 공을 잡은 뒤 송구동작으로 이어진 다음에 공을 떨어뜨렸을 때는 포구로 인정된다.

포구를 분명히 하기 위하여 야수들은 그가 분명히 공을 잡고 있다는 사실이 인정될 만큼 충분히 오랫동안 공을 잡고 있어야 하며, 공을 손이나 글러브에서 떼는 것은 자발적이고 분명한 의도를 가진 것이어야 한다.

[원주] 공을 저글(juggle)하거나 다른 야수를 거쳤더라도 지면에 닿기 전에 잡으면 정규의 포구가 된다.

주자는 최초의 야수가 플라이 볼에 손을 댄 순간부터 베이스를 출발할 수 있다. 야수는 펜스, 난간, 로프 또는 그라운드와 관중석의 경계선 상공으로 신체를 뻗어서 플라이 볼을 잡을 수 있다(신체의 대부분은 경기장 안에 있어야 한다). 야수는 난간의 꼭대기나 파울지역에 놓아둔 캔버스 위에 뛰어올라 잡을 수도 있다.

야수가 펜스, 난간, 로프 등의 상공이나 스탠드로 신체를 뻗어서 플라이 볼을 잡으려고 하는 것은 스스로 위험을 감수하고 펼치는 플레이이기 때문에 설사 관중이 그 플레이를 방해하더라도 수비방해의 이득을 얻을 수는 없다.

덕아웃 부근에서 플라이 볼을 잡으려는 야수가 덕아웃 안으로 빠지지 않으려고 안쪽에 있는 선수의 신체에 기대었다 하더라도 공을 잡으면 정규의 포구가 된다(어느 팀이든지 상관 없다).

[주] 포수가 몸에 지니고 있는 마스크, 프로텍터 등에 닿고 튀어나온 플라이 볼을 땅에 떨어뜨리지 않고 포구하면 정규의 포구가 된다

(파울 팀은 2.34항 참조).

단, 손 또는 미트 이외의 것, 예를 들어 프로텍터 또는 마스크를 사용하여 잡은 것은 정규의 포구가 아니다.

2.16~2.23 정의

2.16 CATCHER (캐처 · 포수) - 본루의 뒤쪽에 자리잡은 야수다.

2.17 CATCHER'S BOX (캐처스 박스 · 포수석) - 투수가 공을 던질 때까지 포수가 있어야 할 장소다.

2.18 CLUB (클럽) - 팀을 구성하고 경기장과 관련 시설을 준비하는 책임을 가진 개인이나 단체를 가리킨다. 야구 조직체 안에서는 그 팀을 대표한다.

2.19 COACH (코치) - 유니폼을 입은 팀의 일원으로서 베이스 코치로서의 임무 뿐 아니라 감독이 지정한 직무를 수행하기 위해 감독이 지명한 사람이다.

2.20 DEAD BALL (데드 볼 · 경기제외구) - 규칙에 따라 플레이가 일시정지된 까닭에 플레이에서 제외된 공을 말한다. (5.09)

2.21 DEFENSE or DEFENSIVE (디펜스 또는 디펜시브 · 수비팀) - 경기장 안의 수비팀 또는 그 선수를 말한다.

2.22 DOUBLE HEADER (더블헤더 · 연속경기) - 두 경기를 잇달아 펼치는 것을 말한다. 이런 대전은 미리 일정에 짜여 있을 때도 있고 일정 변경에 따른 때도 있다. (4.13)

2.23 DOUBLE PLAY (더블 플레이 · 둘잡기 · 병살) - 수비팀이 연결된 동작으로 2명의 공격팀 선수를 아웃시킨 플레이를 말한다. 그러나 2명을 아웃시키는 사이 실책이 끼어 있으면 더블 플레이가 아니다. (10.12)

(a) 포스 더블 플레이(force double play)는 두 개의 포스 아웃(force out)이 이어진 플레이이다.

(b) 리버스 포스 더블 플레이(reverse force double play · 역방향병살)는

제1아웃이 포스 플레이이고, 제1아웃 때문에 포스 상태가 해제된 주자가 제2아웃이 된 더블 플레이이다.

[예1] 1사 주자 1루. 타자가 1루수 앞에 땅볼을 쳤다. 타구를 잡은 1루수가 1루를 밟고(2사), 이어서 2루수 또는 유격수에게 송구하여 주자를 아웃시켰을 때 (태그 플레이)

[예2] 무사 만루. 타자가 3루수 앞 땅볼을 쳤다. 타구를 잡은 3루수가 3루를 밟고(1사), 이어서 포수에게 송구하여 3루주자를 아웃시켰을 때 (태그 플레이)

2.24 DUGOUT (덕아웃) - 2.12 벤치 참조

2.25 FAIR BALL (페어 볼) - 타자가 정규로 친 공으로서 다음에 해당하는 것을 말한다. (그림 5 참조)

- (a) 본루~1루 사이 또는 본루~3루 사이의 페어지역 안에 멈춘 것
 - (b) 1루 또는 3루에 바운드하면서 외야 쪽으로 넘어갈 때 페어지역에 닿거나 또는 그 위의 공간을 통과한 것
 - (c) 1루, 2루, 3루에 닿은 것
 - (d) 최초에 떨어진 지점이 1루 및 베이스 뒤의 페어지역일 경우
 - (e) 페어지역 안 또는 페어지역 위의 공간에서 심판원 또는 선수의 몸에 닿은 것
 - (f) 떠 있는 상태로 경기장을 넘어갈 때 페어지역의 상공을 통과한 것
- 페어 플라이는 공과 파울 라인(파울 폴 포함)의 상대적 위치로 판정되어야 하며, 공에 닿을 때 야수의 위치가 페어지역에 있었느냐 파울지역에 있었느냐로 판정하여서는 안 된다.

[원주] 플라이 볼이 1루~본루, 또는 3루~본루 사이의 내야에 떨어졌어도 1루 또는 3루를 통과하기 전에 선수 또는 심판원에 닿지 않은 채 파울지역으로 굴러 나갔을 때는 파울 볼이다.

플라이 볼이 파울지역에 멈추었거나 파울지역에서 선수에게 닿았을 때도 파울 볼이다. 플라이가 1루 또는 3루를 넘어선 외야의 페어지

2.26~2.28 정의

역에 떨어지면 그 뒤 바운드하여 파울지역으로 나가더라도 페어 볼이다.

[주] 타구가 지면 이외의 것, 예를 들면 타자가 버린 방망이나 포수가 벗어놓은 마스크 등에 페어지역에서 닿았을 때에는 볼 인 플레이이다.

[문] 타구가 3루를 밟고 있는 주자에게 닿고 페어지역으로 굴러갔을 때는 어떻게 판정할 것인가? 또 타구가 파울지역으로 굴러 갔을 때는 어떻게 할 것인가?

[답] 공이 주자에게 닿은 위치에 따라 페어나, 파울이나를 판정해야 하며 페어지역에서 닿았을 때는 페어 볼이다. 따라서 주자는 페어의 타구에 닿았기 때문에 아웃이 된다. (7.08(f) 참조)

2.26 FAIR TERRITORY (페어 테리터리 · 페어지역) – 본루부터 1루 또는 3루를 지나 경기장의 펜스 밑까지 그른 직선, 그리고 그 선과 수직이 되는 위쪽 공간의 안쪽 부분을 말한다. 파울 라인만 페어지역에 속한다.

2.27 FIELDER (필더 · 야수) – 수비팀 선수를 말한다.

2.28 FIELDER'S CHOICE (필더스 초이스 · 야수선택) – 페어 땅볼을 잡은 야수가 1루에서 타자주자를 아웃시키는 대신, 앞의 주자를 아웃시키려고 다른 베이스에 송구하는 행위를 말한다. 또한,

- (a) 안타를 친 타자주자가 선행주자를 아웃시키려는 야수의 다른 베이스로의 송구를 틈타 1개 또는 그 이상의 진루를 한 경우
- (b) 어느 주자가 도루나 실책에 의하지 않고 다른 주자를 아웃시키려는 야수의 다른 베이스로의 송구를 틈타 진루하였을 경우
- (c) 도루를 노린 주자가 수비팀이 무관심한 톱으로 아무런 수비 행위를 하지 않은 사이에 진루하였을 경우 등 (10.08(g))

이러한 타자주자 및 주자의 진루를 기록상으로 야수선택에 의한 진루라고 한다.

2.29 FLY BALL (플라이 볼 · 뜯공) - 공중에 높이 뜯 타구다.

2.30 FORCE PLAY (포스 플레이) - 타자가 주자가 됨에 따라 기존의 주자가 그 베이스에 대한 점유권을 빼앗긴 데서 생기는 플레이다. (7.08(e))

[원주] 포스 플레이를 이해하기 위하여 가장 유의해야 할 점은 처음에는 포스 상태였다 하더라도 다음 플레이에 따라 포스의 상태가 해제되는 경우다.

[예1] 1사 만루. 타자가 1루에 강한 땅볼을 쳤다. 1루수가 이것을 잡아 즉시 베이스에 대어 타자주자를 아웃시키면 2루로 달리고 있는 1루주자는 포스의 상태가 풀리므로 반드시 태그해야 아웃이 된다. 따라서 1루주자가 2루에서 태그 아웃되기 전에 2루, 3루에 있던 주자가 본루를 통과했다면 그 득점은 인정된다.

그러나 반대로 땅볼을 잡은 1루수가 즉시 2루로 송구하여 1루주자를 포스 아웃시킨 뒤 1루에 송구하여 타자를 제3아웃으로 잡았을 경우 2·3루의 주자가 본루를 통과했다라도 득점으로 인정되지 않는다.

[예2] 포스 아웃이 아닌 때: 1사 1·3루. 타자는 외야에 플라이 볼을 쳐 2아웃이 되었다. 3루주자는 포구를 보고 나서 본루를 밟았다. 그러나 1루주자는 포구될 때 베이스에서 멀리 떨어져 있었기 때문에 되돌아가려 했지만 외야수의 송구로 1루에서 아웃이 되었다. 이때는 포스 아웃이 아니므로 1루주자가 아웃되기 전에 3루주자가 먼저 본루를 통과하였다고 심판원이 인정하면 그 득점은 기록된다.

2.31 FORFEITED GAME (포피티드 게임 · 몰수경기) - 규칙 위반으로 주심이 경기종료를 선언하고 잘못이 없는 팀에 9-0 승리가 주어지는 게임이다. (4.15)

2.32 FOUL BALL (파울 볼) - 타자가 정규로 친 공으로서 다음에 해당하는 것을 말한다. (그림 6 참조)

- (a) 본루~1루 또는 본루~3루 사이의 파울지역에 멈춘 것
- (b) 1루 또는 3루를 굴러서 외야 쪽으로 넘어갈 경우 파울지역에 닿으면서

2.33~2.34 정의

통과하거나 또는 파울지역의 상공을 통과한 것

(c) 1루 또는 3루를 넘은 파울지역에 최초로 떨어진 것

(d) 파울지역과 그 상공에서 심판원이나 선수의 신체, 그 밖에 지면 이외의 물체에 닿은 것

플라이는 공과 파울 라인(파울 폴 포함)의 상대적 위치로 판정되어야 하며, 공에 닿을 때 내야수의 위치가 페어지역에 있었느냐 파울지역에 있었느냐로 판정하여서는 안 된다.

[원주] 타구가 투수판에 맞은 뒤 뒤쪽으로 튀어올라 어느 야수에게도 닿지 않은 채 포수의 머리를 넘거나 본루~1루나 본루~3루 사이의 파울지역으로 나가 멈추었을 때는 파울 볼이다.

[주1] 타구(번트 포함)가 파울지역에서 타자의 방망이에 닿았을 때는 파울 볼이다(고의가 아닐 때).

또 타자가 치거나 번트한 공이 되돌아와 아직 타자석을 벗어나지 않은 타자의 몸에 닿았을 때 위치와 관계없이 파울 볼이다.

[주2] 파울지역에 있는 타구가 지면 이외의 것, 즉 백스톱이나 펜스, 타자가 버린 방망이, 포수가 벗어 놓은 마스크, 땅에 떨어진 심판원의 술 등에 닿은 뒤 페어지역으로 굴러 들어가더라도 파울 볼이다.

2.33 FOUL TERRITORY (파울 테리터리 · 파울지역) – 본루부터 1루 또는 3루를 지나 경기장의 펜스 밑까지 그른 파울 라인, 그리고 그 선과 수직이 되는 위쪽 공간의 비갈쪽 부분을 말한다. 파울 라인은 파울지역에 포함되지 않는다.

2.34 FOUL TIP (파울 팁) – 타자가 친 공이 날카롭게 방망이에 스친 뒤 직접 포수의 미트 쪽으로 가서 정규로 포구된 것을 말한다. 포구하지 못한 것은 파울 팁이 아니다.

파울 팁은 스트라이크이며 볼 인 플레이이다. 앞의 타구가 최초에 포수의 미트나 손에 닿은 뒤 튀어나가더라도 땅에 닿기 전에 잡으면 파울 팁이 된다. (6.05(b))

팔을 톱이 포수의 미트나 손이 아닌 용구나 몸에 처음 닿은 뒤 튀어 나간 것은 포수가 땅에 닿기 전에 잡더라도 정규의 포구가 아니다.

2.35 GROUND BALL (그라운드 볼 · 땅볼) – 땅으로 구르거나 낮게 튀어 나가는 타구를 말한다.

2.36 HOME TEAM (홈팀) – 자기 구장에서 경기를 하는 팀을 가리킨다.
중립 구장에서 경기를 치를 때는 상호 협의로 홈 팀을 정한다.
[주] 홈팀의 상대방은 원정팀(visiting team / visitor)이라 부른다.

2.37 ILLEGAL or ILLEGALLY (일리걸 또는 일리걸리 · 규칙 위반)
– 이 규칙에 위배되는 것을 말한다.

2.38 ILLEGAL PITCH (일리걸 피치 · 반칙투구)
(1) 투수가 투수판에 중심발을 대지 않고 던진 투구
(2) 타자가 타격준비를 갖추기 전에 던지는 퀵 리턴 피치(quick return pitch)
베이스에 주자가 있을 때 반칙투구를 하면 보크이다.
[주] 투수가 8.01(a) 및 (b)에 규정된 투구동작에 위반된 투구를 하였을 때 도 반칙투구가 된다.

2.39 INFILDER (인필더 · 내야수) – 내야에 수비위치를 갖는 야수를 말한다.

2.40 INFIELD FLY (인필드 플라이) – 무사 또는 1사에 주자 1·2루 또는 만루일 때 타자가 친 것이 플라이 볼(직선타구 또는 번트한 것이 떠올라 플라이 볼이 된 것은 제외)이 되어 내야수가 평범한 수비로 포구할 수 있는 것을 말한다.

2.40 정의

이런 상황에서 투수, 포수는 물론 내야에 자리잡은 외야수는 이 규칙의 취지에 따라 모두 내야수로 간주한다.

심판원은 타구가 명백히 인필드 플라이라고 판단했을 경우는 주자를 보호하기 위해 곧바로 “인필드 플라이”를 선포하여야 한다. 그리고 타구가 베이스 라인 부근으로 떠올랐을 때는 “인필드 플라이 이프 페어(Infield Fly if Fair)”를 선포하여야 한다.

인필드 플라이가 선포되더라도 볼 인 플레이이다. 따라서 주자는 플라이 볼이 잡힐 위험을 무릅쓰고 진루할 수 있고, 보통의 플라이 볼과 마찬가지로 리터치한 후 다음 베이스를 향해 뛸 수도 있다. 그리고 타구가 파울 볼이 되면 다른 파울 볼과 같이 취급된다.

인필드 플라이로 선포된 타구가 내야에 떨어진 후 아무에게도 닿지 않은 채 바운드를 일으켜 파울 볼이 됐다면 인필드 플라이가 성립되지 않는다. 반면 최초에 베이스 라인 밖에 떨어진 타구가 아무에게도 닿지 않은 채 바운드를 일으켜 페어지역으로 들어와 페어 볼이 되면 인필드 플라이가 성립된다.

[원주] 심판원은 인필드 플라이 규칙을 적용할 때 내야수가 보통의 수비로 처리할 수 있느냐 없느냐를 기준으로 삼아야 하며, 잔디선이나 베이스 라인 따위를 임의로 경계선으로 설정하여서는 안 된다. 또 플라이 볼을 외야수가 처리하더라도 내야수가 그것을 쉽게 포구할 수 있다고 심판원이 판단한다면 심판원은 인필드 플라이를 선포하여야 한다. 인필드 플라이는 결코 어필 플레이가 아니다. 심판원의 판단은 절대적이며 그 결정은 즉각 내려져야 한다.

인필드 플라이가 선포되면 주자는 위험을 무릅쓰고 진루할 수 있다. 인필드 플라이 룰이 적용된 상황에서는 내야수가 페어 볼을 고의나 구 하더라도 6.05(1)의 규정에 관계없이 볼 인 플레이이며, 인필드 플라이 규칙이 우선한다.

[주1] 인필드 플라이는 심판원이 선포하여야 효력이 발생한다.

[주2] 인필드 플라이 동안 수비방해가 선언되면 타구가 페어/파울로 결정될 때까지는 인플레이 상태이다. 페어인 경우에는 야수를 방해한 주자와 타

자 모두 아웃이고, 파울인 경우에는 타구가 잡히더라도 주자는 아웃, 타자는 다시 타석에 들어선다.

2.41 IN FLIGHT (인 플라이트·떠 있는 상태) - 타구, 송구 또는 투구가 땅 또는 야수 이외의 어떤 물체에 닿기 전에 공중에 떠 있는 상태를 말한다.

2.42 IN JEOPARDY (인 제퍼디) - 볼 인 플레이 때 공격팀 선수가 아웃될 위험이 있는 상태를 말한다.

2.43 INNING (이닝·회) - 각 팀이 3아웃이 될 때까지 공격과 수비를 한 차례씩 치르는 경기진행상의 단위로 한 팀의 공격은 2분의 1이닝이 된다.

[주] 원정구단(선공팀)이 공격하는 동안을 초(初)라 하고, 홈구단(후공팀)이 공격하는 동안을 말(末)이라 한다.

2.44 INTERFERENCE (인터피어런스·방해)

(a) 공격 측의 방해 - 공격팀 선수가 플레이를 하려는 야수를 방해하거나 가로막거나 저지하거나 혼란시키는 행위이다.

심판원이 타자, 타자주자 또는 주자에게 수비방해에 의한 아웃을 선고했을 때는 다른 주자들은 방해 발생 순간에 점유하고 있었다고 심판원이 판단하는 베이스로 돌아가야 한다.

다만, 이 규칙에서 따로 규정한 경우는 예외이다.

[원주] 타자주자가 1루에 닿기 전에 방해가 일어났을 때는 각 주자는 투구 당시에 점유하고 있던 베이스로 돌아가야 한다. 단, 방해가 일어나기 전에 아웃되거나 셰이프된 주자는 예외다.

(b) 수비 측의 방해 - 투구를 치려는 타자를 방해하는 야수의 행위를 말한다.

(c) 심판원의 방해

(1) 도루를 저지하려는 포수의 송구동작을 주심이 방해하였을 경우

2.45~2.50 정의

(2) 타구가 야수(투수 제외)를 통과하기 전에 페어지역에서 심판원에게 닿았을 경우

(d) 관중의 방해

관중이 경기장 안으로 몸을 내밀거나 경기장 안으로 들어와 인 플레이의 공에 닿았을 경우 어떠한 방해이든지 볼 데드가 된다.

2.45 LEAGUE (리그) - 이 규칙에 따라 정규시즌을 치르기 위해 미리 짜인 일정대로 경기를 치르는 팀들을 총괄하는 기구이다.

2.46 LEAGUE PRESIDENT (리그 프래지던트 · 리그회장) - 이 규칙을 시행하고, 규칙과 관련된 분쟁을 해소하고, 제소경기를 재정하여야 한다.
또 규칙을 위반한 선수, 코치, 감독 또는 심판원에게 제재금, 출전정지를 재량껏 부과할 수 있다.

[주] 우리나라에서는 총재(COMMISSIONER)가 2.46항의 직능을 수행한다.

2.47 LEGAL or LEGALLY (리걸 또는 리컬리) - 이 규칙에 부합 되는 것을 말한다.

2.48 LIVE BALL (라이브 볼) - 인 플레이(in play) 상태인 공을 말한다.

2.49 LINE DRIVE (라인 드라이브) - 타자가 방망이로 가격한 타구가 지면에 닿지 않고 날카롭게 직접 야수에게 날아가는 것

2.50 MANAGER (매니저 · 감독) - 팀의 경기장 내 활동을 책임지고, 심판원 또는 상대팀과의 관계에서 팀을 대표하도록 구단이 지명한 사람을 말한다.
선수가 감독에 지명되는 것도 허용된다.

(a) 구단은 경기개시 시간 30분 전까지 커미셔너 또는 그 경기의 주심에게 감독을 지명하여야 한다.

(b) 감독은 규칙으로 정해진 특별한 임무를 선수 또는 코치에게 위임한 사실을 주심에게 통고할 수 있다. 이러한 통고가 있으면 지명된 대리자의 모든 활동은 공식적인 것이 된다.

감독은 자기 팀의 행동, 야구규칙의 준수, 심판원에 대한 복종에 관하여 항상 모든 책임을 져야 한다.

(c) 감독이 경기장을 떠날 때는 선수 또는 코치를 감독대행으로 지명하여야 한다. 감독대행(substitute manager)은 감독으로서의 의무, 권리, 책임을 갖는다. 만일 감독이 경기장을 떠나기 전까지 감독대행을 지명하지 않거나, 지명을 거부하였을 때는 주심이 팀의 일원을 감독대행으로 지명하여야 한다.

2.51 OBSTRUCTION (업스트러션 · 주루방해) – 공을 갖고 있지 않거나 공을 처리하고 있지 않은 야수가 주자의 주루를 방해하는 행위이다.

(7.06(a), (b))

[원주] “야수가 공을 처리하고 있다”는 것은 야수가 송구를 받기 직전이거나, 야수가 직접 자기를 향해 가까이 날아오고 있는 송구를 받기 위해 적당한 위치를 확보하는 것을 말한다. 야수가 공을 처리하고 있는지 아닌지는 오로지 심판원의 판단에 따른다. 야수가 공을 처리하려다가 실패한 뒤에는 더 이상 공을 처리하고 있는 것으로 보지 않는다.

예를 들어 내야수가 땅볼을 잡으려고 몸을 날렸으나 포구하지 못하여 공이 통과했다. 그럼에도 불구하고 그라운드에 드러누워 주자의 진루를 지연시켰을 경우 그 야수는 주루방해를 한 것이 된다.

2.52 OFFENCE (오펜스 · 공격 측) – 공격하고 있는 팀 또는 그 선수를 말한다.

2.53~2.60 정의

2.53 OFFICIAL SCORER (오피셜 스코어러 · 공식기록원)

－ 10.00 참조

2.54 OUT (아웃) – 수비팀이 공격팀을 몰려나게 하는 데 필요한 3개의 아웃 처리 중의 하나다.

2.55 OUTFIELDER (아웃필더 · 외야수) – 경기장에서 본루로부터 가장 먼 외야에 수비위치가 있는 야수다.

2.56 OVERSLIDE or OVERSLIDING (오버슬라이드 또는 오버슬라이딩) － 공격팀 선수가 1루를 제외한 다른 베이스를 향해 슬라이딩하다가 그 여세로 베이스에서 떨어지는 것을 말한다. 본루에서 1루에 갈 경우 곧바로 되돌아오는 것을 전제로 슬라이딩하다가 그 여세로 베이스에서 떨어지더라도 오버슬라이딩이 아니다.

2.57 PENALTY (페널티 · 벌칙) – 반칙행위에 대하여 적용하는 규칙을 말한다.

2.58 PERSON (퍼슨 · 신체) – 선수나 심판원의 신체에 옷과 장비를 포함 시킨 것을 말한다.

2.59 PITCH (피치 · 투구) – 투수가 타자에게 던진 공을 말한다. (8.01) 투수가 타자에게 던지는 투구를 제외하고 선수가 다른 선수에게 던지는 것은 모두 송구(thrown ball)이다.

2.60 PITCHER (피처 · 투수) – 타자에게 투구하도록 지명된 야수를 말한다. (8.01)

2.61 PITCHER'S PIVOT FOOT (피처스 피벗 풋 · 투수의 중심발) – 투수가 투구할 때 투수판에 대고 있는 발을 말한다. (8.01)

2.62 “PLAY” (플레이 · 경기개시/경기속행) – 주심이 경기를 시작할 때 또는 볼 데드 상태에서 경기를 재개할 때 심판원의 선언이다.

2.63 QUICK RETURN PITCH (퀵 리턴 피치) – 타자가 타격준비를 갖추기 전에 던지는 투구를 말한다. 이것은 반칙투구다.

2.64 REGULATION GAME (레귤레이션 게임 · 정식경기)
– 4.10 및 4.11 참조

2.65 RETOUCH (리터치 · 귀루) – 주자가 규칙이 정한 베이스로 돌아가는 행위를 말한다.

[주] 리터치는 진루하거나 역주할 때에 타격행위 이전의 베이스로 돌아가는 것을 말한다. 또 타자가 플라이 볼을 쳤을 때 주자가 야수의 포구 이후 다음 베이스에 가려고 베이스를 밟고 있는 것도 리터치라고 한다. 포구보다 먼저 베이스를 떠났을 때에는 정당한 리터치를 하지 않은 것이 된다.
(7.08(d), 7.10(a), (b) 참조)

2.66 RUN or SCORE (런 또는 스코어 · 득점) – 공격팀의 선수가 타자에 서 주자가 되어 1루, 2루, 3루, 본루를 차례로 거쳤을 때 주어지는 득점을 말한다. (4.09)

2.67 RUN-DOWN (런다운 · 몰아잡기) – 두 베이스 사이에서 주자를 아웃 시키려는 수비행위를 말한다.

2.68~2.72 정의

2.68 RUNNER (러너 · 주자) – 베이스 사이에서 진루하거나 돌아가거나 점유하는 주루활동을 하는 공격팀 선수를 말한다.

2.69 “SAFE” (세이프) – 주자가 갖고자 하는 베이스의 점유권을 인정한다는 심판원의 선고다.

2.70 SET POSITION (세트 포지션) – 두 가지 정규 투구자세 가운데 하나다.

2.71 SQUEEZE PLAY (스퀴즈 플레이 · 짜내기) – 공격팀이 3루에 주자가 있을 때 번트라는 수단으로 득점하려는 플레이를 말한다.

2.72 STRIKE (스트라이크) – 투수의 정규투구로서 심판원이 “스트라이크”라고 선언한 것을 말한다.

- (a) 타자가 쳤으나 (번트 포함) 투구에 방망이가 닿지 않은 것
- (b) 타자가 치지 않은 투구 가운데 공의 전부 또는 일부가 스트라이크 존을 통과한 것
- (c) 노 스트라이크(no strike) 또는 1스트라이크일 때 타자가 친 것이 파울 볼이 된 것
- (d) 번트한 것이 파울 볼이 된 것

[주] 보통의 파울은 2스트라이크 뒤에는 스트라이크로 계산하지 않으나 파울 볼이 된 번트는 볼카운트에 관계없이 항상 스트라이크로 계산한다. 따라서 2스트라이크 뒤에 번트한 공이 파울 볼이 되면 타자는 스트라이크 아웃이 된다.

단, 번트가 플라이 볼이 되어 포구되었을 때에는 플라이 아웃이 된다.

- (e) 타자가 친 공이 타자의 몸이나 옷에 닿은 것 (번트 포함)
- (f) 스트라이크 존에서 타자에게 닿은 것
- (g) 파울 팁이 된 것

2.73 STRIKE ZONE (스트라이크 존) - 유니폼의 어깨 윗부분과 바지 윗부분 사이의 수평선을 상한선으로 하고, 무릎 이렛부분을 하한선으로 하는 홈 베이스 상공을 말한다. 스트라이크 존은 투구를 치려는 타자의 스탠스에 따라 결정된다.

[주] 투구를 기다리는 타자가 스트라이크 존이 좁아 보이게 하려고 평소와 달리 지나치게 웅크리거나 구부리더라도 주심은 이를 무시하고 그 타자가 평소 취하는 타격자세에 따라 스트라이크 존을 정한다.

2.74 SUSPENDED GAME (서스펜디드 게임 · 일시정지 경기)

- 추후 일정을 정해 끝마치기로 하고 주심이 종료를 선고한 경기다.
(4.12)

2.75 TAG (태그) - 야수가 손이나 글러브로 확실하게 공을 잡고 자신의 신체를 베이스에 대는 행위 또는 공으로 주자에 대는 행위 또는 확실하게 공을 친 손이나 글러브로 주자에 대는 행위를 말한다.

2.76 THROW (스로 · 송구) - 목표한 지점을 향해 손과 팔로 공을 보내는 행위를 말한다. 항상 투구와는 구별되어야 한다.

2.77 TIE GAME (타이 게임 · 무승부경기) - 양 팀이 동점을 이룬 채 정식 경기로 종료가 선고된 경기다.

2.78 "TIME" (타임) - 정규의 플레이를 멈추려는 심판원의 선고이다. 이 선고로 볼 데드가 된다.

2.79 TOUCH (터치) - 선수 또는 심판원의 신체, 옷, 용구의 어느 부분이라도 닿은 것을 말한다.

2.80~2.82 정의

2.80 TRIPLE PLAY (트리플 플레이 · 삼중살) – 수비팀이 연속된 동작으로 3명의 공격팀 선수를 아웃시킨 플레이이다. 그러나 풋아웃 사이에 실책이 끼어 있는 것은 트리플 플레이가 아니다.

2.81 WILD PITCH (와일드 피치 · 폭투) – 포수가 보통 수비로는 처리할 수 없을 정도로 높거나 낮거나 옆으로 빠진 투수의 정규투구를 말한다.

2.82 WIND-UP POSITION (와인드업 포지션) – 두 가지 정규투구자세 가운데 하나다.

3.00 경기의 준비

3.01 심판원은 경기개시 전에 다음과 같이 준비해야 한다.

- (a) 경기에 쓰이는 용구 및 선수의 장비가 모두 규정에 부합하는 지를 엄격히 살핀다.
- (b) 석회나 흰색 재료로 그려진 경기장의 모든 선(그림 1·2의 굵은 선)이 땅 또는 잔디와 명확하게 구별되는지를 확인한다.
- (c) 홈구단으로부터 수량, 리그회장의 증명필증(사인)을 점검하고 경기사용구를 수령한다. 경기사용구는 리그회장의 서명이 담긴 포장지로 싸여 있어야 하며, 그 포장지는 게임 직전에 심판원이 공을 점검하고 광택을 제거하기 위해 뜯기 전까지 훼손되어서는 안 된다. 심판원은 그 공이 경기에 사용하기에 적절한지를 결정하는 유일한 권한을 갖는다.

[주] 한국 프로야구는 공에 총재의 승인 표시를 인쇄하는 것으로 리그회장의 서명을 대신한다.

- (d) 홈구단이 필요에 따라 즉시 사용할 수 있는 경기사용구를 1타 이상 보유하고 있는지를 확인한다.
- (e) 최소한 2개의 예비공을 갖고 있어야 하며, 경기 중 필요에 따라 수시로 예비공의 보충을 요구한다.

예비공은 다음의 경우에 사용한다.

- (1) 공이 경기장 밖으로 나가거나 관중석 안으로 들어갔을 경우
- (2) 공이 더러워지거나 더 이상 사용할 수 없게 되었을 경우
- (3) 투수가 공의 교환을 요구했을 경우

[원주] 심판원은 플레이가 종료되어 종전에 사용하던 공이 데드 볼이 될 때까지 투수에게 새로운 공을 주어서는 안 된다. 페어의 타구나 송구가 경기장 밖으로 나갔을 경우 타자 및 주자가 주어진 베이스에 다다를 때까지 예비공을 주어 플레이를 재개시켜서는 안 된다. 경기장 밖으로 홈런을 쳤을 때 심판원은 홈런을 친 타자주자가 본투를 통과할 때까지 투수나 포수에게 새 공을 주어서는 안 된다.

3.02-3.04 경기의 준비

3.02 선수는 흙, 송진, 파라핀, 감초, 사포, 금강사포 등 이물질로 일부러 공을 변색시키거나 흠집을 내서는 안 된다.

벌칙:심판원은 그 공을 회수하고 반칙행위자를 퇴장시켜야 한다. 심판원이 반칙행위자를 찾아낼 수 없을 때 투수가 이와 같이 변색되거나 흠집이 난 공으로 타자에게 투구하면 투수는 즉시 퇴장당하고 자동적으로 10일간 출전정지가 된다.

3.03 선수의 교체는 볼 데드일 때 언제든지 할 수 있다. 교체하여 출전한 선수는 그 팀의 타격순서(타순)에 따라 물러난 선수의 타순을 이어받는다. 한 번 경기에서 물러난 선수는 그 경기에 또 다시 출전할 수 없으나, 선수 겸 감독은 선수로서 교체되어 경기에서 물러나더라도 자기 의사에 따라 감독으로서 팀을 계속 지휘할 수 있다.

수비팀의 투수가 2명 이상 동시에 교체 출전하였을 때는 교체선수가 수비 위치에 도달하기 전에 감독은 곧바로 선수의 타순을 주심에게 통고하고, 주심은 이를 공식기록원에게 통고해야 한다. 이 통고가 없을 때에는 주심은 교체 출전한 선수들의 타순을 지정할 권한을 갖는다.

[원주] 한 이닝에서 투수는 한 번만 다른 수비위치로 갈 수 있다. 예를 들면 투수가 한 번 다른 수비위치로 가면 그 이닝에서는 투수 외에 다른 수비 위치로 가는 것은 허용되지 않는다.

투수 외에 부상으로 물러난 야수를 대신하여 출전한 선수는 5구 안에서 위밍업을 위한 송구를 허용한다. (8.03 참조)

3.04 타순표에 올라 있는 선수는 다른 선수의 대주자가 될 수 없다.

[원주] 이 규칙은 이른바 커티시 러너(courtesy runner:상대 측의 양해로 허용된 대주자)의 금지를 뜻하는 것이다. 경기에 출전한 선수는 다른 선수를 위하여 커티시 러너가 될 수 없고 일단 경기에서 물러난 선수도 같다. 타순표에 올라 있지 않은 선수라도 한 번 주자로 출전하였으면 교체 출전선수로 본다.

3.05 선발투수 및 구원투수의 의무

(a) 4.01(a) 및 (b)에 따라 주심에게 건네준 타순표에 기재되어 있는 투수는 상대팀의 첫 타자 또는 그 대타자가 아웃되거나 1루에 나갈 때까지 투구할 의무가 있다. 단, 그 투수가 부상 또는 질병으로 투구가 불가능하게 되었다고 주심이 인정하였을 때는 교체할 수 있다.

(b) 어느 투수를 대신하여 구원에 나선 투수는 그때의 타자 또는 대타자가 아웃되거나 1루에 나가거나 공수교대가 될 때까지 투구할 의무가 있다. 다만, 그 투수가 부상 또는 질병 때문에 더 이상 투구가 불가능하게 되었다고 주심이 인정하였을 때는 교체할 수 있다.

(c) 규칙에 의해 교체가 허용되지 않는 투수가 출전하였을 때 심판원은 이 규칙에 합당한 준비가 이루어질 때까지 정규투수에게 다시 등판하도록 명하여야 한다. 만약 잘못으로 출전한 투수가 지적당하지 않은 가운데 타자에게 1구를 던지거나 또는 베이스에 있는 주자가 아웃되었을 경우 그 투수는 정당화되며 다음의 플레이는 모두 유효하게 된다.

[원주] 감독이 3.05(c)를 위반하여 투수를 물러나게 하려고 할 때는 심판원은 그 감독에게 불가능하다는 것을 알려야 한다. 우연히 주심이 실수하여 규칙에 허용되지 않은 투수의 출전을 발표하였을 경우에도 그 투수가 투구하기 전이라면 정당한 상태로 바로잡아야 한다. 만일 잘못 출전한 투수가 이미 1구를 던졌다면 그 투수는 정규의 투수가 된다.

(d) 이미 경기에 출장하고 있는 투수가 이닝의 처음에 파울 라인을 넘어서면 그 투수는 첫 번째 타자가 아웃이 되거나 1루에 나갈 때까지 투구해야 한다. 단, 그 타자의 대타가 나온 경우 또는 그 투수가 부상 혹은 부상에 의해 투구가 불가능하다고 심판진이 인정할 경우는 제외한다.

투수가 주자로 누상에 있거나 타자로 타석에 등장하여 이닝이 종료되고 덕아웃으로 들어가지 않았을 경우에는 곧바로 준비구를 던지기 위해 마운드로 갈 경우 마운드를 밟기 전까지는 투수교체가 가능하다.

3.06-3.09 경기의 준비

3.06 감독은 선수의 교체가 있을 때 이 사실을 곧바로 주심에게 통고하고 타 순표의 순서를 명시하여야 한다.

[원주] 경기장에서 물러난 선수는 벤치에서 그 팀과 같이 있을 수 있으며 투수의 위망업 상대가 될 수도 있다. 선수 겸 감독이 교체되어 물러났을 경우 벤치 또는 코치석에서 지휘를 계속할 수 있다. 심판원은 경기에서 물러나 벤치에 남게 된 선수가 상대팀의 선수, 감독 또는 심판원에게 야유하는 것을 허용해서는 안 된다.

3.07 선수교체를 통고받은 주심은 즉시 그 사실을 스스로 발표하거나 발표시켜야 한다.

3.08 교체 발표가 없었던 선수의 취급

(a) 선수교체 사실이 발표되지 않았더라도 다음과 같은 경우 교체선수가 경기에 출전한 것으로 본다.

- (1) 투수라면 투수판 위에 섰을 때
 - (2) 타자라면 타자석에 섰을 때
 - (3) 야수라면 물러난 야수의 통상 수비위치까지 나간 후 경기가 재개되었을 때
 - (4) 주자라면 물러난 주자가 있던 베이스에 섰을 때
- (b) 교체가 발표되지 않은 선수가 하나의 플레이를 펼치거나 그 선수에 대하여 플레이가 이루어지면 모두 정규의 것으로 된다.

3.09 유니폼을 입은 선수는 다음 사항을 금한다.

- (1) 선수가 경기 전, 경기 중 또는 경기종료 후를 막론하고 관중에게 말을 걸거나 함께 어울리거나 스탠드에 앉는 것
- (2) 감독, 코치 또는 선수가 경기 전이나 경기 중 관중에게 말을 걸거나 상대의 선수와 친한 태도를 취하는 것

[주] 아마추어 야구에서는 다음 경기에 출전할 선수가 스탠드에 앉아 관전하는 것을 허용할 경우도 있다.

3.10 경기장 사용 적부 결정권

(a) 홈구단의 감독만이 일기가 불순하거나 경기장 상태가 불량할 때 경기를 개시하기에 적합한지를 결정할 권한을 갖고 있다. 다만, 더블헤더의 두 번째 경기는 예외이다.

[주] 프로야구에서는 경기개시 여부를 홈구단의 경기관리인 또는 그 대리인이 KBO 경기운영위원회와 협의하여 결정하며, 아마추어 야구에서는 대회 주최자 및 심판원이 관여할 수 있다.

[예외] 모든 일정이 소화되지 않은 채 리그의 최종순위가 실제의 승패 결과대로 결정되는 일이 없도록 하기 위하여 마지막 몇 주간은 리그회장에게 이 조항의 적용을 중지하는 권한을 줄 수 있다. 예를 들면 정규시즌 경기의 마지막 주에 두 팀 간의 경기를 연기하거나 또는 거행하지 않는 것이 리그의 최종순위에 영향을 미칠 염려가 있을 때는 홈구단 감독에게 주어질 있는 경기개시 결정권을 총재가 갖게 되는 것이다.

(b) 일기가 불순하거나 경기장 상태가 불량할 때 더블헤더 첫 번째 게임의 주심만이 더블헤더 두 번째 경기를 치르기가 적합한지를 결정할 권한을 갖고 있다.

(c) 주심만이 경기 중 일기 및 경기장의 상태에 따라 경기를 일시정지 시키느냐, 일시정지 후 경기를 재개하느냐, 일시정지 후 그대로 종료를 명하느냐를 결정하는 권한을 갖고 있다. 주심은 플레이를 중지한 뒤 최소한 30분이 지난 때까지는 경기의 종료를 명해서는 안 된다. 또 주심은 플레이 재개의 가능성이 있다고 확신하면 일시정지 상태를 연장해도 된다.

[주1] 관중이 비를 피할 만한 시설이 없는 경기장의 경우 비바람이 심하고 경기속행이 불가능하다고 생각될 때에는 30분을 기다릴 필요 없이 경기를 종료할 수도 있다.

[주2] 조명등이 고장났을 경우의 조치

즉시 주심 입회 아래 주최자(홈구단 경기관리인)가 정전 상태를 조사하여 아래와 같은 조치를 취한다.

㉠ 30분 이내에 회복할 수 없음이 명백할 경우에는 즉시 경기를 종료한다.

㉡ 회복의 시기가 분명하지 않을 경우에는 라이트가 꺼진 뒤부터 30분간 대기한다. 단, 경기를 재개할 시기에 대하여서는 제한시간을 참작하되 경기 재개가 적당하다고 주심이 판단하였을 경우에는 이 항에 관계없이 경기를

3.11-3.13 경기의 준비

재개할 수 있다.

- ㉓ 30분이 경과된 뒤에도 회복할 가능성이 없을 때는 경기를 종료한다.
- ㉔ 30분이 경과하고도 얼마 뒤에 회복될 가능성이 있을 때는 주심은 회복을 기다려 경기를 재개한다.

[원주] 주심은 어떠한 경우에도 경기를 완료하도록 최선을 다하여야 한다. 경기완료의 확신이 있으면 주심은 30분간의 일시정지를 반복 하더라도 어디까지나 경기를 속행하도록 노력해야 하며, 경기를 완료할 가능성이 없을 때만 경기의 종료를 선언해야 한다.

- 3.11** 더블헤더의 첫 번째 경기와 두 번째 경기 사이 또는 경기 중에 경기장 사용 부적합으로 경기가 정지되었을 때 주심은 구장관리인(ground-keeper) 및 보조관계자에게 경기장을 사용할 수 있도록 정비할 것을 지시해야 한다.
벌칙: 구장관리인 및 보조관계자가 주심의 지휘에 따르지 않을 경우 주심은 물수경기를 선고하여 원정구단에 승리를 줄 수 있다. (4.16)

- 3.12** 심판원이 경기를 중지시킬 때는 “타임”을 선언해야 한다. 주심이 “플레이”를 선언하였을 때에 정지 상태는 끝나고 경기는 재개된다.
타임의 선언부터 플레이의 선언까지는 볼 데드 상태이다.

3.13 관중이 경기장 안으로 넘쳐 들어왔을 때

타구 및 송구가 경기장 안으로 넘쳐 들어온 관중 속으로 들어가 뜻밖의 상황이 발생할 경우에 대비하여 홈구단 감독은 이에 대처할 수 있는 각종 특별규칙(그라운드 룰)을 만들어 주심 및 상대팀 감독에게 제시해야 한다. 상대팀의 감독이 이것을 수락하면 그 특별규칙은 정규의 규칙이 되지만 수락하지 않았을 때는 주심은 공식규칙에 어긋나지 않는 범위 안에서 경기장 상태에 따라 필요하다고 생각되는 특별규칙을 만들어 시행하여야 한다.

[주] 아마추어 야구에서는 대회주최자 측이 특별규칙을 제정, 실시할 수 있다.

3.14 공격팀 선수는 자기 팀의 공격 중에는 글러브, 기타 용구를 경기장에서 덕아웃으로 갖고 들어가야 한다.

페어지역이나 파울지역을 막론하고 경기장 안에는 어떠한 장비도 남겨두어서는 안 된다.

3.15 경기 중에는 유니폼을 입은 선수, 코치, 감독, 홈구단이 공인한 보도사진반, 심판원, 제복을 입은 경찰관, 경비원, 기타 종업원 외에는 장내 입장이 허용되지 않는다.

장내 입장이 허용된 사람이 경기를 방해하였을 때 그 방해가 고의가 아니면 볼 인 플레이이다. 그러나 경기에 참여하는 공격팀 선수나 코치 박스에 있는 코치나 심판원은 예외이다. (심판원의 방해에 관해서는 5.09 참조) 방해가 고의적일 때는 볼 데드가 되고 심판원은 방해가 없었더라면 경기가 어떠한 상태가 되었을지를 판단하여 방해에 의한 불이익을 해소할 수 있는 조치를 취한다. (7.11, 7.08(b) 참조)

[원주] 방해가 고의인지 아닌지는 그 행위에 따라 결정해야 한다.

[예1] 배트 보이, 볼 보이, 경찰관 등이 타구 또는 송구에 닿지 않으려고 피하다가 닿았을 때는 고의방해로 보지 않는다. 그러나 공을 걷어차거나, 주위 올리거나, 밀거나 하였을 때는 본인의 의사와 관계없이 고의방해로 본다.

[예2] 타자가 유격수 앞 땅볼을 쳤다. 타구를 잡은 유격수가 1루에 악송구하여 공격팀의 1루 코치는 송구에 맞지 않으려고 피하다가 그라운드에 넘어졌다. 악송구를 주우러 가던 1루수가 그 코치와 충돌하였다. 결국 타자는 3루까지 진루했다.

그 코치가 고의로 방해했느냐의 여부는 심판원의 판단에 따라 결정한다. 코치가 플레이를 방해하지 않으려고 가능한 모든 노력을 했다고 심판원이 판단하면 고의방해로 신고할 필요는 없다. 코치가 방해하지 않으려는 시늉만 했을 뿐 사실은 피하지 않은 것으로 심판원이 판단하면 고의에 의한 방해를 신고해야 한다.

3.16-3.17 경기의 준비

3.16 타구 또는 송구에 대하여 관중의 방해가 있었을 때는 방해와 동시에 볼 데드가 되며 심판원은 만일 방해가 없었더라면 경기가 어떠한 상태가 되었을지를 판단하여 볼 데드 뒤 조치를 취한다.

[부기] 관중이 플라이 볼을 잡으려는 야수를 명백히 방해하였을 경우는 심판원은 타자 아웃을 선고해야 한다.

[원주] 타구 또는 송구가 스탠드에 들어가 관중에 닿았다가 운동장 안으로 되돌아와 볼 데드가 되는 것과, 관중이 울타리를 넘어 경기장 안으로 넘어와 인 플레이인 공 또는 선수에 닿거나 다른 방법으로 플레이를 방해한 것은 구분되어야 한다. 후자는 명백한 고의이며 규칙 3.15에 따라 고의적 방해로 보아야 한다. 타자와 주자는 심판원의 판단에 의해 그 방해가 없었더라면 갈 수 있었다고 심판원이 판단한 위치로 가게 된다.

야수가 펜스, 난간, 로프 넘어 스탠드 안으로 팔을 뻗어 포구하려 했을 때는 방해를 당하더라도 방해로 인정받지 않는다. 그것은 스스로 위험을 무릅쓰고 벌이는 플레이이기 때문이다. 그러나 관중이 그라운드 안으로 팔을 뻗어 야수의 포구를 명백히 방해하였을 경우 타자는 관중의 방해에 따라 아웃이 선고되어야 한다.

[예] 1사 3루, 타자가 외야로 깊숙한 플라이 볼을 쳤다(페어, 파울 불문). 관중이 타구를 잡으려는 외야수를 명백히 방해하였다. 심판원은 관중방해에 의한 아웃을 선고하였다. 그 선고와 동시에 볼 데드가 되며, 심판원은 타구가 깊었으므로 야수가 방해를 받지 않고 잡았더라도 3루주자가 포구 뒤 득점할 수 있었다고 판단하면 3루주자의 득점은 인정한다. 본루(홈 플레이트)로부터 가까운 플라이 볼에 대하여는 방해가 있었더라도 이 같은 조치를 취하여서는 안 된다.

3.17 양 팀 선수 및 교체선수는 실제로 경기에 참여하거나 경기에 나갈 준비를 하고 있거나, 1루 또는 3루 베이스 코치로 나가 있을 때를 제외하고는 자기 팀 벤치에 들어가 있어야 한다. 경기 중에는 선수, 교체선수, 감독, 코치, 트레이너, 배트 보이 외에는 어떠한 사람도 벤치에 들어가는 것이 허용되지 않는다.

벌칙:이 조항을 위반하였을 때는 심판원은 경고한 뒤 위반자를 경기장 밖으로 내보낼 수 있다.

[원주] 현역선수등록에서 빠진 선수가 경기 전의 연습에 참가하거나 벤치에 앉는 것은 허용된다. 그러나 경기 중에는 투수의 워밍업을 돕거나 상대팀을 야유하는 등 어떤 행동도 금지된다. 현역선수등록에서 제외된 선수는 경기 중 언제 어떤 목적으로든 그라운드에 나오는 것이 금지된다.

[주1] 대기타석(on-deck circle)에는 다음 타자 또는 그 대타자 외에는 들어갈 수 없다.

[주2] 프로야구는 벤치 또는 덕아웃에 들어갈 수 있는 사람을 리그 규정으로 정하고, 아마추어 야구는 협회, 연맹 및 리그 규정으로 정하고 있다.

3.18 홈구단은 질서유지에 충분한 경찰의 보호를 요청해야 한다. 경기 중 외부인이 경기장에 들어와 경기를 방해하였을 경우 원정구단은 장내가 정리될 때까지 경기를 거부할 수 있다.

벌칙:원정구단이 플레이를 하는 것을 거부한 때부터 최소한 15분 이상의 적당한 시간이 지나도 장내 정리가 이뤄지지 않았을 때는 주심은 원정구단의 승리로 경기를 몰수할 수 있다.

[주] 여기에서 말하는 적당한 시간은 주심의 판단에 따른 것이다. 몰수경기는 누심과 협의한 뒤 주심이 취하는 최후의 수단이다. 그러므로 모든 수단을 동원한 뒤에 불가피할 때에만 선고해야 하며, 입장료를 내고 경기를 관람하러 들어온 팬을 실망시키는 일은 될 수 있는 대로 피해야 한다.

4.00 경기의 개시와 종료

4.01 홈구단이 경기의 연기 또는 경기개시의 지연을 사전에 알려왔을 경우를 제외하고 1명 이상의 심판원은 경기개시 예정 시각 5분 전에 홈 플레이트 앞에서 양 팀 감독과 만나야 한다.

(a) 먼저 홈구단의 감독이 주심에게 2통의 타순표를 제출한다.

(b) 다음에 원정구단의 감독이 주심에게 2통의 타순표를 제출한다.

(c) 주심은 받은 타순표의正本(正本)과 副本(副本)이 같은지를 대조한 뒤, 상대팀 감독에게 각각 타순표의 副本을 건네준다. 주심이 가지고 있는 것이 正本이 된다. 주심이 타순표를 건네면 각 팀의 타격순은 확정된다. 이후로는 별도의 규칙으로 정한 사항 외에는 타순표 교체가 허용되지 않는다.

(d) 홈구단의 타순표가 주심에게 제출된 이후로는 일기나 경기장 상태에 따른 중도종료나 일시정지, 속개 등 경기진행에 관한 모든 권한은 각 심판원에게 이관된다.

[원주] 주심은 경기개시를 위한 “플레이”를 선언하기 전에 타순표의 분명한 착오를 발견하였을 때는 착오를 범한 팀의 감독 또는 주장에게 주의를 주어 이를 수정시켜야 한다. 예를 들면 감독의 부주의로 타순표에 8명만 썼다든지, 동명이인(同名異人)인 2명이 구별되지 않았을 때 심판원은 이러한 잘못을 경기시작 전에 발견하면 고치게 해야 한다. 경기 전에 수정할 수 있는 실수를 부주의한 탓으로 저질렀다고 해서 팀이 불이익을 받아서는 안 된다.

[주] 프로야구에서는 경기시작 예정 시간 1시간 전에 주심이 홈 플레이트 앞에서 양 팀 감독을 만나 3통의 타순표를 받으며, 아마추어 야구에서는 타순표 제출에 대한 방법은 협회 또는 대회 주최 측 규정에 따른다.

4.02 홈구단의 선수가 각각 수비위치에 서고 원정구단의 첫 타자가 타자석 안에 들어섰을 때 주심이 “플레이”를 선언하면 경기는 시작된다.

[주] 아마추어 야구에서는 주최 측이 적절한 방법으로 선공팀과 후공팀을 결정한다.

4.03 경기시작 때 또는 경기 중 볼 인 플레이가 될 때 포수를 제외한 모든 야수는 페어지역 안에 있어야 한다.

(a) 포수는 홈 플레이트 바로 뒤에 있어야 한다. 포수는 포구 또는 플레이를 위해서라면 언제든지 그 자리를 떠나도 좋으나, 타자를 고의4구로 처리할 때는 공이 투수의 손에서 떠날 때까지 포수는 양발이 캐처스 박스 안에 있어야 한다.

벌칙: 이를 위반하면 보크가 된다. (8.05(l) 참조)

(b) 투수는 타자에게 투구할 때 정규의 위치에 있어야 한다.

(c) 투수와 포수를 제외한 모든 야수는 페어지역 안이라면 어느 곳에 있어도 된다.

[주] 투수가 타자에게 투구하기 전에 포수 이외의 야수가 파울지역으로 나가 있는 것은 이 항에서 금하고 있으나, 이것을 위반하였을 때의 벌칙은 없다.

심판원이 이와 같은 사태를 발견하였을 때는 즉시 경고하고 페어지역으로 돌려보낸 뒤 경기를 속행시켜야 하나, 만일 경고할 여유 없이 그대로 플레이가 이루어졌더라도 이 위반행위가 있었다 하여 모든 플레이를 무효로 하지는 않고, 그 반칙행위로 수비팀이 이익을 얻었다고 인정될 때만 그 플레이를 무효로 한다.

(d) 타자나 득점하려는 주자를 제외한 공격팀 선수는 볼 인 플레이 중에 포수 라인을 건너가서는 안 된다.

[주] 여기서 말하는 포수 라인이란 '캐처스 박스'를 표시한 라인을 말한다.

4.04 경기 중 타순의 변경은 인정되지 않는다. 그러나 타순표에 올라 있는 선수를 후보선수와 교체하는 것은 허용된다.

4.05 베이스 코치 (base coach)

(a) 공격팀은 공격 중 1루 부근과 3루 부근에 각각 1명의 베이스 코치를 정해진 위치에 세워야 한다.

(b) 베이스 코치는 각 팀이 지정한 2명에 한하며, (1) 그 팀의 유니폼을 입고 (2) 반드시 헬멧을 착용하며, (3) 항상 코치 박스 안에 있어야 한다.

4.06 경기 중 금지사항

벌칙: 심판원은 이 조항을 위반한 자를 경기에서 퇴장시켜 경기장 밖으로 보내야 한다.

[주] 아마추어 야구에서는 베이스 코치 수를 반드시 2명으로 국한할 필요는 없다.

[원주] 코치들은 장기간에 걸쳐 한쪽 발을 코치 박스의 바깥쪽으로 내놓든가 라인 사이에 걸쳐 서든가 하는 방법으로 코치 박스를 벗어나는 게 일반적인 관례였다. 이런 행위는 상대팀 감독이 이의를 제기하지 않는 한 코치 박스 밖으로 벗어난 것으로 보지 않는다.

그러나 상대팀 감독이 이의를 제기하면 심판원은 규칙을 엄격히 적용하여 양 팀 코치들에게 코치 박스를 벗어나지 말 것을 명하여야 한다.

코치가 코치 박스를 벗어나 선수에게 슬라이딩, 귀루, 진루 등의 신호를 보내는 것은 일반적인 관례이다. 이러한 행위는 플레이를 방해하지 않는 한 허용된다.

[주1] 감독은 지정된 코치를 대신하여 베이스 코치가 될 수 있다.

[주2] 코치가 플레이를 방해하지 않는 범위에서 코치석을 벗어나서 지시하는 것은 허용되나, 가령 3루 코치가 본루 근처까지 와서 득점하려는 주자에 대하여 “슬라이딩”이라는 신호를 보내는 따위의 일은 허용되지 않는다.

4.06 경기 중 금지사항

(a) 감독, 선수, 후보선수, 코치, 트레이너 및 배트 보이는 어느 때이거나 벤치, 코치석, 그 밖에 경기장 안의 어떤 장소에서도 다음과 같은 행위를 하여서는 안 된다.

- (1) 말이나 사인 등으로 관중의 소란을 부추기는 것
- (2) 어떤 방법으로든지 상대팀의 선수, 심판원 또는 관중을 향해 폭언하는 것
- (3) 볼 인 플레이 중에 “타임”이라고 외치거나 기타 어떤 말이나 행동으로 명백히 투수의 보크를 유도하는 것
- (4) 어떠한 형태로든 심판원에게 고의로 접촉하는 것

(b) 아수는 타자의 시선을 막아서서 스포츠맨 정신에 어긋나는 의도를 갖고 고의적으로 타자를 현혹시켜서는 안 된다.

벌칙: 심판원은 반칙자를 경기에서 퇴장시키고 경기장 밖으로 내보내야 한다. 그리고 투수가 보크를 범했더라도 무효로 한다.

4.07 감독, 선수, 코치 또는 트레이너는 경기에서 퇴장당하면 곧바로 경기장을 떠나야 하며 그 경기의 나머지 부분에 관여할 수 없다. 경기에서 퇴장당한 사람은 클럽하우스 안에 머물러 있거나 사복으로 갈아입고 야구장을 떠나거나 자기 팀의 벤치로부터 멀리 떨어진 관중석에 앉아 있어야 한다.

[원주] 출전정지 중인 감독, 코치, 선수는 경기를 치르는 동안 덕아웃이나 기자실에 앉아 있을 수 없다.

4.08 벤치에 있는 자가 심판원의 판정에 대하여 지나친 불만을 표시하였을 때 심판원은 일차적으로 경고하고, 그럼에도 불구하고 이러한 행위가 계속 될 때는 다음과 같은 조치를 취한다.

벌칙: 심판원은 위반자에게 벤치로부터 클럽하우스로 갈 것을 명한다(클럽하우스가 없는 구장에서는 경기를 볼 수 없는 곳). 만일 심판원이 위반자를 적발해낼 수 없으면 후보선수 전원을 벤치에서 퇴장시킬 수 있다. 그 팀 감독은 교체에 필요한 선수만 경기장으로 다시 불러들일 수 있다.

4.09 특점의 기록

(a) 3아웃이 되어 이닝이 끝나기 전에 주자가 정규로 1루, 2루, 3루, 본루에 닿을 때마다 1점이 기록된다.

[부기] 주자가 홈 베이스에 닿았더라도 제3아웃이 다음과 같은 플레이로 이루어졌을 때는 득점으로 기록하지 않는다.

- (1) 타자주자가 1루에 달기 전에 아웃되었을 때 (6.05, 6.06 참조)
- (2) 주자가 포스 아웃되었을 때 (7.08(e) 참조)
- (3) 선행주자가 베이스를 밟지 못해 아웃되었을 때 (7.10(a), (b), 7.12 참조)

4.09 득점

[원주] 타자주자가 1루에 닿기 전에 아웃되고 그것이 제3아웃일 때는 다른 주자가 그 아웃이 이루어지기 전 또는 그 아웃이 이루어지는 동안 본루에 닿았다면 득점은 기록되지 않는다.

[예] 1사 2:3루. 타자의 안타로 3루주자는 쉽사리 본루에 닿았으나 2루주자는 본루에 송구로 아웃되어 2아웃이 되었다. 그 사이 타자주자는 2루로 갔으나 1루를 공과(空過)했기 때문에 1루에서의 어필로 제3아웃이 되었다. 3루주자의 득점은?

☞ 타자주자가 1루에 닿기 전에 아웃되었고 이것이 제3아웃이므로 3루주자는 이 플레이가 이루어지는 동안 본루에 닿았기 때문에 득점은 인정되지 않는다.

[예] 2사 만루. 타자가 홈런을 쳐서 4명 모두 본루를 밟았으나 타자가 1루를 밟지 않았기 때문에 어필로 아웃되었다.

☞ 이 경우 타자의 아웃이 1루에 닿기 전의 제3아웃이므로 모든 득점이 기록되지 않는다.

전위주자가 베이스를 밟지 못하여 아웃되었을 때 정규의 주루를 한 후위주자에 관해서는 그 아웃이 2아웃 또는 1아웃일 때와 제3아웃일 때와는 그 사정이 다르다.

[예] 1사 1:2루에서 타자가 홈런을 쳤다. 2루주자는 본루로 가는 도중 3루를 그냥 지나쳤다. 1루주자와 타자는 정상적으로 베이스를 밟고 본루에 닿았다. 수비팀은 3루에 송구하여 어필하였으므로 심판원은 2루주자에 대하여 아웃을 선고하여 2아웃이 되었다.

☞ 1루주자와 타자의 득점은 인정된다.

[예] 2사 2루. 타자가 홈런을 쳐서 2명 모두 본루를 밟았다. 그러나 2루주자가 3루를 그냥 지나치는 바람에 어필 아웃 당해 3아웃이 되었다.

☞ 타자는 정당하게 본루를 밟았더라도 득점이 안 된다.

[규칙설명] 전위주자가 베이스에 닿지 못하거나 플라이 볼이 포구될 때에 리터치를 하지 못하여 제3아웃이 될 경우 뒤의 주자는 정당한 주루를 하여도 득점이 안 된다.

[예] 1사 2:3루. 타자가 중견수 플라이로 잡혀 2아웃이 되었다. 3루주자는 그 플라이 아웃을 이용해서 본루에 들어오고 2루주자도 본루에 던진 악송구 때문에 득점하였다. 이때 3루주자에 대해서 어필이 있어 포구 전에 출발했다고 판정되어 제3아웃이 되었다.

☞ 아무 득점도 기록되지 않는다.

[규칙설명] 베이스를 밟지 못한 주자 또는 플라이 볼이 포구될 때에 리터치하지 않은 주자에 대해서 수비팀이 어필한 경우 심판원이 그것을 인정하면 그 주자는 아웃이 된다.

[예] 1사 1:3루. 타자는 우익수 플라이 볼로 2아웃이 되었다. 3루주자는 포구한 뒤 3루를 리터치하고 본루에 닿았다. 1루주자는 2루로 향하고 있었기 때문에 1루에 리터치하려고 하였으나 우익수의 송구로 아웃이 되었다. 3루주자는 그 아웃보다 먼저 본루를 밟았다.

 1루주자의 아웃은 포스 아웃이 아니므로 그 제3아웃보다 먼저 본루를 밟은 3루주자의 득점은 기록된다.

[주1] 제3아웃이 포스 아웃이 아닐 때 그 플레이 중에 다른 주자가 본루에 닿았을 경우 주심은 그 주자에 대한 어필의 여지가 있든 없든 관계없이 본루에 닿은 주자가 제3아웃보다 빨랐는지 아닌지를 분명히 하여야 한다.

[주2] 이 항은 타자 및 베이스에 나가 있는 주자에게 안전진루권이 주어졌을 때도 적용된다.

가령 2사 후 어느 주자가 다른 주자를 추월한 까닭에 아웃되었을 때는 그 아웃된 주자의 뒤에 있는 타자 또는 주자의 득점이 기록되지 않는 것은 물론, 아웃된 주자보다 앞에 있는 주자라도 제3아웃이 이루어지기 전에 본루를 밟지 않으면 득점은 기록되지 않는다.

단, 2사 만루에서 타자가 4구를 얻었을 때 다른 어느 주자가 일단 다음 베이스를 밟은 뒤 아웃되었을 때에 한하여 그 제3아웃이 성립된 뒤 3루주자가 본루를 밟더라도 득점은 기록된다. (7.04(b)[원주] 참조)

(b) 정식경기에서 최종회 말 또는 연장회 말의 만루 상황에서 타자에게 4사구나 기타의 플레이로 1루가 주어짐에 따라 3루주자가 승리를 결정하는 득점을 얻게 되는 때는 주심은 그 주자가 본루를 밟고 타자가 1루에 닿을 때까지 경기의 종료를 선고하여서는 안 된다.

벌칙: 위와 같은 경우 3루주자가 적당한 시간이 지나도 본루에 가려고 하지 않고 또한 본루를 밟으려고도 하지 않았을 경우 주심은 그 득점을 인정하지 않고 규칙을 위반한 선수에게 아웃을 선고하고 경기속행을 명해야 한다.

무사나 1사 때 타자주자가 1루에 가려고 하지 않고 또한 1루에 닿으려고도 하지 않았을 경우 득점은 기록되나 타자주자는 아웃이 선고된다.

4.10 정식경기

[부기] 예외로 관중이 경기장으로 쏟아져 들어와 3루주자가 본루에 닿으려는 것이나 타자주자가 1루에 닿으려는 것을 육체적으로 방해하였을 경우 심판원은 관중에 의한 업스트러션(주루방해)으로 처리하여 주자의 득점 또는 진루를 인정한다.

[주] 예를 들면 최종회 말 만루에서 타자가 4구를 얻어 결승점을 기록하게 되었을 때 다음 베이스에 진루하여 베이스를 밟을 의무를 가진 주자는 3루주자와 타자주자 뿐이다. 3루주자 또는 타자주자가 적당한 시간이 지나도 그 의무를 이행치 않을 경우 심판원은 수비 측의 어필을 기다리지 않고 아웃을 선고하여야 한다.

타자주자 또는 3루주자가 진루하면서 베이스를 밟지 않았고 적당한 시간이 지나도 밟으려 하지 않는다면 심판원은 수비 측의 어필을 기다리지 않고 아웃을 선고하여야 한다.

4.10 정식경기 (Regulation game)

(a) 정식경기는 보통 9회로 성립되지만 다음과 같은 예외가 있다. 즉, 동점으로 경기가 연장전으로 들어가거나, 아래와 같은 이유로 경기가 단축될 수 있다.

(1) 홈구단이 상대팀보다 더 많은 득점을 올려 9회말 공격의 전부 또는 일부를 필요로 하지 않을 경우

(2) 주심이 콜드게임을 선고하였을 경우

[예외] 마이너리그(National Association)는 더블헤더 중의 첫 번째 경기나 두 번째 경기 또는 두 경기 모두를 7회로 단축하는 규정을 채택할 수 있다. 이때 9회로 되어 있는 것을 7회로 바꾸는 것 외에는 모두 이 규칙을 따라야 한다.

(b) 두 팀이 9회의 공격을 끝내고도 득점이 같을 때는 연장전을 이어가야 하는데 (1)연장 회의 초, 말을 모두 끝냈을 때 원정구단의 득점이 홈구단의 득점보다 많을 경우 (2)홈구단이 연장전 말 공격 도중에 결승점을 기록하였을 경우 경기는 종료된다.

(c) 주심이 중도종료를 선고한 경기(콜드게임)가 다음에 해당할 경우 정식경기가 된다.

- (1) 5회를 끝낸 뒤에 종료를 선고한 경기
- (2) 5회초를 마쳤거나 5회말 공격이 진행되는 도중에 홈구단의 득점이 원정구단의 득점보다 많아졌을 때 종료를 선고한 경기
- (3) 5회말 공격 중에 홈구단이 득점하여 원정구단의 득점과 같아졌을 때 종료를 선고한 경기

[주] 아마추어 야구에서는 이 항을 적용할 때 정식경기가 될 이닝수를 대회 및 협회 등의 특별규칙으로 변경할 수 있다.

- (d) 경기가 끝났을 때 두 팀의 득점이 같을 경우 주심은 “무승부 경기”를 선고하여야 한다.
- (e) 정식경기가 되기 전에 경기종료를 명하였을 경우 주심은 “노게임”을 선고하여야 한다.
- (f) 정식경기 또는 4.10(c)에 규정된 시점까지 진행된 일시정지 경기는 우천교환권(rain check)을 발행하지 않는다.

4.11 정식경기의 스코어는 경기가 끝났을 때 두 팀의 총득점으로 결정한다.

- (a) 원정구단이 9회초 공격을 마쳤을 때 홈구단의 득점이 더 많으면 거기서 경기를 종료한다.
- (b) 두 팀이 9회의 공수를 마쳤을 때 원정구단의 득점이 더 많으면 원정구단의 승리가 된다.
- (c) 홈구단이 9회말 또는 연장전 말 공격에서 결승점을 얻으면 거기서 경기를 종료하고 홈구단의 승리가 된다.

[예외] 경기의 최종회 말 또는 연장전 말 공격에서 마지막 타자가 경기장 밖으로 홈런을 쳤을 경우 타자는 물론 베이스에 나가 있는 주자가 규칙대로 각 베이스에 닿으면 모두 득점으로 인정되며, 타자주자가 본루에 들어왔을 때 경기는 종료된다.

[원주] 9회말 또는 연장전 말에 경기장 밖으로 홈런을 친 타자가 앞의 주자를 추월한 까닭으로 아웃이 되었을 경우 경기는 결승점이 기록되는 순간 종료된다.

[주] 9회말 또는 연장전 말에 무사 또는 1사에서 타자가 홈런을 쳤을 때 어느 주자가 앞 주자를 추월하여 아웃이 되었을 경우 타자에게는 홈런이

4.12 일시정지 경기

인정되며, 경기는 타자가 본루에 닿는 순간 종료된다.

- (d) 콜드게임은 심판원이 플레이를 중지시키는 순간에 종료된다.

[예외] 정식경기가 성립되고 나서 어느 이닝이 진행되고 있는 도중에 주심이 콜드게임을 선고하였을 때 다음에 해당하는 경우에는 일시정지 경기(suspended game)가 된다(아마추어는 양 팀이 완료한 최종 균등회까지의 총득점으로 그 경기의 승패를 결정한다).

- (1) 원정구단이 그 회 초에 득점하여 홈구단의 득점과 동점이 되었으나 원정구단의 공격이 끝나기 전이거나, 홈구단의 공격이 시작되기 전, 또는 홈구단의 공격이 시작되었어도 득점하지 못한 상태에서 콜드게임이 선고된 경우

- (2) 원정구단이 그 회 초에 리드하는 득점을 하였으나 원정구단의 공격이 끝나기 전, 또는 홈구단이 공격을 펼치던 도중 동점이나 리드를 하는 득점을 기록하지 못한 상태에서 콜드게임이 선고된 경우

4.12 일시정지 경기 (suspended game)

- (a) 아래와 같은 이유로 경기가 중단되었을 경우 추후 일정을 정해 잔여경기를 끝마치는 조건으로 경기를 일시정지 경기 규칙을 채택할 수 있다.

- (1) 법률에 따른 시간 제한

- (2) 리그 규약에 따른 시간 제한

- (3) 조명시설의 고장 또는 홈구단이 관리하고 있는 기계장치의 고장(내야 덮개나 배수설비도 포함된다)

- (4) 어두워졌는데도 법률에 따라 조명시설을 사용할 수 없을 경우

- (5) 날씨 때문에 이닝 도중에 콜드게임이 선고되고 다음에 해당하는 상황일 때

- (i) 원정구단이 1점 이상을 득점하여 동점을 만들고 홈구단이 득점하지 못했을 때

- (ii) 원정구단이 득점하여 리드를 잡고 홈구단이 재역전 시키거나 동점을 만들지 못했을 때

- (b) 날씨나 시간 제한 등으로 끝난 경기는 4.10의 규정에 따라 정식경기가

될 수 있는 횟수에 다다르지 않는 한 일시정지 경기로 처리할 수 없다.

4.12(a)의 (3) 또는 (4)의 이유로 경기 중단의 선포가 있었을 때는, 횟수에 관계없이 일시정지 경기로 처리할 수 있다.

[부기] 콜드게임을 일시정지 경기로 처리하느냐 않느냐 하는 결정은 날씨 또는 이와 비슷한 이유(4.12(a), (1)~(5))가 먼저 고려되어야 한다. 4.12(a)의 각 항에 따라 중단된 경기만이 일시정지 경기가 된다. 두 팀의 득점이 같을 때 날씨 때문에 중단된 정식경기는 무승부로 처리하며 처음부터 다시 재경기를 치른다(일시정지 경기의 사유가 되는 4.12(a), (5)(i)는 여기서 제외).

[주] 우리나라에서는 무승부경기로 처리하고 재경기를 치르지 않는다.

(c) 일시정지 경기는 아래와 같은 요령으로 속개하여 진여경기를 끝마친다.

(1) 그 구장에서 벌어질 두 구단 사이의 다음 경기일정 중 싱글 경기(single game)에 앞서 치른다.

(2) 그 구장에서 벌어질 두 구단 사이의 일정이 더블헤더만 남았을 때는 더블헤더 1차전에 앞서 치른다.

(3) 그 도시에서 두 구단이 치르는 마지막 경기가 일시정지 되었을 때는 상대 구단 구장에서 치르되 가능하다면,

(i) 두 구단 경기일정의 다음 싱글 게임에 앞서 치른다.

(ii) 두 구단의 경기일정이 더블헤더만 남았을 때는 더블헤더 1차전에 앞서 치른다.

(4) 두 구단의 마지막 일정에서 일시정지 경기가 발생하여 속개할 수 있는 일정을 잡을 수 없을 때는 콜드게임으로 처리한다.

(d) 일시정지 경기는 원래 경기가 중단되었던 상태에서 재개하여야 한다. 일시정지 경기를 속행한다는 것은 원래의 경기를 끝마치는 것이므로 두 구단의 출장자와 타수는 정지하였던 때와 같아야 하나, 선수교체에 관한 규칙은 그대로 적용된다. 따라서 원래의 경기에 출전하지 않았던 선수는 속행된 경기에 교체선수로 출장할 수 있으나, 원래 경기에 일단 출전했다가 다른 선수와 교체되어 물러난 선수는 속행경기에 출전할 수 없다.

4.13 더블헤더

원래 경기에는 출전선수로 등록되지 않았더라도 속행경기의 출전선수로 등록돼 있으면 그 경기에 출전할 수 있다. 또 원래 경기에 출전하여 다른 선수와 교대하여 물러났기 때문에 출전 자격이 없는 선수의 등록이 말소되어 대신 등록된 선수라도 속행경기에는 출전할 수 있다.

[원주] 교체하여 출전한다고 발표된 투수가 그때의 타자(대타 포함)를 처리하거나 공수교대를 이루지 못한 채 일시정지를 맞았을 경우 그 투수는 속행경기의 선발투수로 출전하여도 되고 출전하지 않아도 된다. 그러나 속행경기에 출전하지 않았을 때는 다른 선수와 교대한 것으로 간주되어 그 뒤 그 경기에는 출전할 수 없다.

(e) 정식경기 또는 4.10(c)에 규정된 것보다 더 많이 진행된 일시정지 경기는 우천교환권(rain check)을 발행하지 않는다.

4.13 더블헤더에 관한 규칙

(a) (1) 정규시즌 경기는 하루에 두 경기까지 거행할 수 있다. 일시정지 경기를 재개할 때는 하루 세 경기까지 치를 수 있다.

(2) 만일 같은 날 한 장의 입장권으로 두 경기가 짜여 있을 경우는 첫 경기를 그날의 정규경기로 한다.

(b) 더블헤더 제2경기는 제1경기가 끝난 뒤에 개시하여야 한다.

(c) 더블헤더 제2경기는 제1경기가 끝난 뒤 20분 뒤에 개시하여야 한다. 다만 두 경기 사이에 그 이상의 시간이 필요할 경우 (30분을 넘지 않을 것) 주심은 첫 경기가 끝난 뒤 그 이유를 공시하고 상대팀의 감독에게 알려야 한다.

[예외] 홈구단이 특별행사를 치르기 위해 두 경기 사이의 간격을 규정보다 길게 연장할 것을 요청하고 총재가 이것을 승인하였을 경우 주심은 이것을 공시하고 상대팀 감독에게 알려야 한다.

제1경기의 주심은 제2경기가 시작될 때까지의 시간을 체크해야 한다.

[주] 두 팀 감독의 동의가 있으면 더블헤더의 제1경기가 끝난 뒤 20분 안이라도 두 번째 경기를 시작할 수 있다.

- (d) 심판원은 더블헤더 제2경기를 가능한 한 시작해야 하고, 경기는 운동장 상태, 시간 제한, 날씨 등이 허용되는 한 계속되어야 한다.
- (e) 정식으로 일정에 짜여진 더블헤더가 어떤 이유로든 경기개시가 늦어졌을 경우 경기개시 시간에 관계없이 먼저 시작된 경기가 더블헤더 제1경기가 된다.
- (f) 일정이 바뀜에 따라 어느 경기가 더블헤더의 하나가 될 경우는 그 경기는 제2경기가 되고 정식으로 그날의 일정에 짜여진 경기가 제1경기가 된다.

4.14 주심이 어둠 때문에 플레이에 지장이 있다고 판단하였을 때는 언제든지 경기장의 조명을 켜도록 조치할 수 있다.

4.15 어느 팀이든지 다음 사항에 해당될 때는 몰수경기(forfeited game)로 하여 상대팀에 승리를 줄 수 있다.

- (a) 주심이 경기개시 시간에 “플레이”를 선고하고 나서 5분이 지나도 경기장에 나오지 않거나 경기장에 나왔다 하더라도 경기를 거부하였을 경우 그러나 늦어지는게 불가피하다고 주심이 인정할 때는 관계없다.
 - (b) 경기를 지연시키거나 단축시키기 위하여 명백히 술책을 썼을 경우
 - (c) 주심이 일시정지 또는 경기종료를 선고하지 않았음에도 불구하고 경기의 속행을 거부하였을 경우
 - (d) 일시정지 후 주심이 “플레이”를 선고하고 나서 1분 안에 경기를 다시 시작하지 않았을 경우
 - (e) 심판원이 경고를 하였음에도 불구하고 고의로 집요하게 반칙 행위를 거듭하였을 경우
 - (f) 심판원으로부터 퇴장 명령을 받은 선수가 적당한 시간 안에 이에 따르지 않았을 경우
 - (g) 더블헤더 제1경기가 끝난 뒤 20분 안에 제2경기를 치르기 위해 경기장에 나오지 않았을 경우
- 다만, 제1경기의 주심이 중간 휴식시간을 연장하였을 때는 관계없다.

4.16-4.18 명령 불이행/몰수경기 선고 후 절차

- [주] (a) 주심이 더블헤더 제1경기에서 4.15(a)항 앞쪽(선수 불참)을 적용하여 몰수경기를 선고하였을 경우 그 선고를 받은 팀이 선고 뒤 30분이 경과되어도 경기장에 나오지 않을 때는 제2경기도 몰수경기로 선고한다. 단, 제1경기를 몰수당한 팀이 선고 후 30분 안에 경기장에 나와 제2경기를 개시할 수 있을 때는 적당한 시간에 더블헤더 제2경기를 개시한다.
- (b) 서로 다른 대전의 두 경기가 같은 날 일정에 짜여져 있을 때 그 제1경기가 4.15(a)항 앞쪽에 적용되어 몰수경기가 되었을 경우 제2경기를 개시할 수 있을 때는 제1경기의 개시 예정 시간 1시간 30분 이내의 알맞은 시간에 그 제2경기를 개시한다.
- (c) 이상의 경우 제2경기가 4.15(a)항 앞쪽 이외의 이유(구장 경우 등)로 개시하지 못하여도 그 제2경기에 대하여서는 몰수경기를 적용할 수 없다.
- (d) 서로 다른 대전의 제2경기에 출장하는 팀은 제1경기 개시 예정 시간 후 1시간 이내에 구장에 도착하여야 한다.
- (e) 제1, 제2경기를 막론하고 선수 불참으로 인하여 몰수경기가 선고되었을 경우 주심은 규칙 4.18에 따라 사후 24시간 안에 커미셔너에게 서면으로 그 사황을 보고하여야 하며, 커미셔너는 사정을 조사한 뒤 선수 불참의 이유가 불가피하였다고 인정하거나 불참팀이 어쩔 수 없는 사정으로 늦어졌다고 인정하였을 경우에는 해당 경기의 몰수를 취소하고 뒷날 그 경기일정을 다시 정할 수 있다.

4.16 주심이 경기를 잠시 정지시킨 뒤 재개에 필요한 준비를 경기관리인에게 명령하였음에도 불구하고 온당한 조치가 이루어지지 않을 경우 그 경기는 몰수경기가 되고 원정구단의 승리가 된다.

4.17 어느 팀이 경기장에 9명의 선수를 내보내지 못하거나 또는 이것을 거부하였을 경우 그 경기는 몰수되어 상대팀이 승리하게 된다.

4.18 주심이 몰수경기를 선고하였을 때는 선고 후 24시간 이내에 그 사유를 서면으로 총재나 회장에게 보고하여야 한다. 단, 주심이 이 보고를 하지 않더라도 몰수한 사실 자체는 변하지 않는다.

4.19 제소경기 (Protesting game)

각 리그는 경기제소의 절차에 대한 규칙을 만들어야 한다. 이 절차에 따라 감독은 심판원의 재정이 야구규칙에 위배되었다고 할 때 심의를 청구한다. 심판원의 판정에 대해서는 어떤 제소도 허용되지 않는다. 그리고 제소경기에 대한 총재의 결정은 최종적인 것이 된다.

비록 심판원의 재정이 이 규칙에 위배되었다는 결론이 나오더라도 총재는 그 위반 때문에 제소팀이 이길 수 있는 기회를 잃었다고 판단하지 않는 한 재경기를 명하지는 않는다.

[원주] 감독이 경기를 제소하려면 제소의 대상이 된 플레이가 발생한 때부터 투수가 다음 투구를 하기 전 또는 누상의 주자가 아웃되기 전에 그 뜻을 심판원에게 통고하지 않는 한 제소는 인정되지 않는다. 경기종료 때 벌어진 플레이에 대하여 제소할 때는 다음 날 정오까지 관계 사무처에 신청해야 한다.

[주] 경기가 제소경기가 되었을 때 주심은 관중에 대하여 제소경기가 된 취지와 그 이유를 발표한다.

아마추어 야구에서는 제소경기를 인정하지 않는다.

5.00 볼 인 플레이와 볼 데드

5.01 경기를 시작할 때 주심은 “플레이”를 선고해야 한다.

5.02 주심이 “플레이”를 선고하면 볼 인 플레이가 되고, 규칙에 따라 볼 데드가 되거나 심판원이 “타임”을 선고하여 경기를 정지시키지 않는 한 볼 인 플레이 상태는 계속된다. 볼 데드가 되었을 때는 각 선수는 아웃되거나, 진루하거나, 베이스에 돌아가거나 득점할 수 없다.

단, 볼 인 플레이 중에 일어난 행위(보크, 악송구, 방해, 홈런 또는 경기장 밖으로 나간 페어타구 등)의 결과로 1개 베이스 또는 그 이상의 진루가 허용되었을 때는 예외이다.

[부기] 공이 경기 중 부분적으로 떨어져 나갔을 경우 그 플레이가 끝날 때까지 볼 인 플레이 상태는 계속된다.

5.03 투수는 타자에게 투구한다. 그 투구를 치거나 치지 않는 선택권은 타자에게 있다.

5.04 공격팀의 목적은 타자가 주자가 되고 주자를 진루시키는 것이다.

5.05 수비팀의 목적은 상대팀의 타자가 주자가 되는 것을 막고 주자가 되었다면 진루를 막는 것이다.

5.06 타자가 주자가 되어 모든 베이스에 정상적으로 닿으면 그 팀에 1점이 기록된다.

[부기] 주자가 일단 정규로 본루에 닿았으면 그 주자의 후속 행위 때문에 그 득점이 무효가 되지는 않는다. 이를테면 3루주자가 플라이볼이 잡힌 뒤 본루를 밟고 나서 베이스를 너무 일찍 떠난 것이 아닌가 착각하여 3루로 되돌아가려고 하는 따위의 행위를 말한다.

5.07 공격팀은 3명의 선수가 정규로 아웃되면 수비를 말고, 상대팀이 공격을 한다.

5.08 송구가 우연히 베이스 코치에게 닿거나, 투구 또는 송구가 심판원에게 닿았더라도 볼 인 플레이이다. 그러나 베이스 코치가 고의로 송구를 방해하였을 경우 주자는 아웃된다.

5.09 다음의 경우 볼 데드가 되어 주자는 한 베이스를 진루하거나 원래의 베이스로 돌아간다. 그 사이에 주자는 아웃되지 않는다.

- (a) 투구가 정규의 타격자세에 있는 타자의 몸 또는 옷에 닿았을 경우—타자가 주자가 됨으로써 베이스를 비워줘야 하는 각 주자는 진루한다.
- (b) 주심이 포수의 송구를 방해하였을 경우—각 주자는 원래의 베이스로 돌아간다.

[원주] 포수의 송구가 주자를 아웃시켰다면 방해가 없었던 것으로 한다.

[주1] 여기서 말하는 ‘포수의 송구’란 도루를 저지하려고 하거나 베이스에 있는 주자를 아웃시키려고 하는 것에 한한다.

[주2 아마추어] 포수의 송구가 주자를 아웃시킨 경우뿐만 아니라 포수의 송구에 의하여 런다운 플레이가 시작되고 그 플레이 도중 수비 측의 실수로 주자가 살았을 경우에도 방해가 없었던 것으로 한다.

- (c) 보크의 경우—모든 주자가 진루한다. (8.05 벌칙 참조)
- (d) 반칙타구의 경우—모든 주자는 원래의 베이스로 돌아간다.
- (e) 파울 볼이 포구되지 않았을 경우—모든 주자는 원래의 베이스로 돌아간다. 주심은 모든 주자가 원래의 베이스에 다시 닿을 때까지 볼 인 플레이로 해서는 안 된다.
- (f) 내야수(투수 포함)에게 닿지 않은 페어 볼이 페어지역에서 주자 또는 심판원에게 맞았을 경우 또는 내야수(투수 제외)를 통과하지 않은 페어 볼이 심판원에게 맞았을 경우—타자가 주자가 됨으로써 베이스를 비워줘야 하는 각 주자는 진루한다.

5.10 타임 선언

[부기] 타구가 투수를 통과한 다음 내야에 서 있는 심판원에게 맞았을 경우 볼 데드가 된다. 그러나 페어지역에서 야수에게 닿아 굴절된 타구가 떠 있는 상태에서 주자 또는 심판원에게 맞고 땅에 떨어지기 전에 내야수가 받았더라도 포구가 아니며, 계속 볼 인 플레이가 된다.

[주] 페어 볼이 파울지역에서 심판원에게 닿았을 때는 볼 인 플레이이다.

[원주] 주자가 페어 볼에 맞았더라도 심판원이 다음 사실을 확인하였을 때는 아웃을 선언해서는 안 된다. 이때는 볼 인 플레이이다.

(1) 일단 내야수에게 닿은 페어 볼에 맞았을 경우

(2) 내야수에게 닿지 않고 가랑이 사이 또는 옆으로 빠진 타구에 주자가 바로 뒤에서 맞았더라도 다른 어떤 내야수도 이 공을 수비할 기회가 없었다고 심판원이 확신한 경우

(g) 투구가 포수나 심판원의 마스크 또는 용구에 끼어 멈추었을 때

- 모든 주자는 진루

[부기] 파울 팁이 심판원에게 맞고 튀어나온 것을 포수가 잡더라도 포구가 아니므로 볼 데드가 되어 타자는 아웃되지 않는다. 파울 팁이 심판원의 마스크나 다른 용구에 끼어 멈추더라도 같다. 제3스트라이크(파울 팁이 아닌 것)로 선언된 투구가 포수를 통과하여 심판원에 맞았을 때는 볼 인 플레이이다.

심판원에게 맞고 튀어나온 공이 땅에 닿기 전에 잡더라도 타자는 아웃되지 않는다. 그러나 볼 인 플레이이므로 1루에 송구하거나 타자를 태그하여 아웃시킬 수 있다.

제3스트라이크로 선언된 투구 또는 볼넷에 의한 출루가 주어지는 투구가 포수 또는 심판원의 마스크나 용구에 끼어 플레이를 할 수 없을 때 타자에게 1루가 허용되며, 모든 주자는 한 베이스를 진루한다.

(h) 정규의 투구가 득점하려는 주자에게 닿았을 때-모든 주자는 진루

5.10 심판원이 “타임”을 선언하면 볼 데드가 된다. 다음과 같은 경우 주심은 타임을 선언하여야 한다.

(a) 날씨, 어둠 등으로 더 이상 경기를 계속하는 것이 불가능하다고 판단하였을 경우

(b) 조명시설의 고장 때문에 심판원이 플레이를 진행하기가 어렵거나 불가능하게 되었을 경우

[부기] 각 리그는 조명시설의 고장 때문에 경기가 중단되었을 경우에 대비하여 나름대로의 특별규칙을 만들어둘 수 있다.

[주1] 플레이의 진행 중 조명시설에 이상이 생길 당시 끝나지 않은 플레이는 무효로 한다. 더블 플레이 및 트리플 플레이를 하고 있는 동안 조명시설에 이상이 생겼다면 비록 최초의 아웃이 성립된 뒤라도 그 플레이는 완성된 것으로 보지 않는다. 조명시설이 고쳐지면 고장으로 무효가 된 플레이가 시작되기 전의 상태에서 다시 시작하여야 한다.

[주2] 타구, 투수의 투구나 송구, 야수의 송구가 7.05에 규정된 상태(아웃될 염려 없이 진루)로 되었을 때 4사구, 보크, 포수나 야수의 방해, 주루방해 등으로 주자가 안전하게 진루할 수 있게 되었을 때 조명시설에 이상이 생겼을 경우 비록 각 주자의 주루가 끝나지 않았더라도 그 플레이는 유효로 한다.

[주3] 플레이 도중 조명시설 일부에 이상이 생겼을 때 (예: 불빛이 갑자기 약해지거나 타워 1~2개가 꺼졌을 경우) 즉시 타임을 선언하느냐 아니면 플레이가 끝날 때까지 볼 인 플레이 상태로 두느냐 하는 것은 심판원의 판단에 맡긴다.

(c) 선수나 심판원에게 사고가 일어나 직무를 수행할 수 없게 되었을 경우 외야 펜스 너머로 홈런을 치거나 1개 루 이상의 안전진루권을 얻었으나 뜻밖의 사고로 그 권리를 행사할 수 없게 되었을 때는 대주자가 플레이를 끝내도록 할 수 있다.

(d) 감독이 선수를 교체하거나 협의하기 위하여 타임을 요구하였을 경우

[주] 감독은 플레이가 진행되고 있지 않을 때 “타임”을 요청할 수 있다. 투수가 투구동작에 들어갔거나 주자가 뛰고 있을 때처럼 플레이가 시작되고 하거나 플레이를 하고 있을 때는 타임을 요청하면 안 된다. 이럴 때는 감독의 요청이 있더라도 심판원은 “타임”을 선언하여서는 안 된다. “타임”이 발효되는 것은 “타임”이 요청되었을 때가 아니라 심판원이 “타임”을 선언한 순간부터이다.

5.11 경기재개

(e) 심판원이 공을 검사할 필요를 느끼거나, 양 팀 감독과 협의하거나 이와 비슷한 이유가 있을 경우

(f) 야수가 플라이 볼을 잡은 뒤, 벤치나 스탠드로 넘어 들어가 쓰러지거나 줄을 넘어서 경기장 안까지 넘쳐 들어온 관중 속으로 파묻혔을 경우
주자에 대해서는 7.04(b) “아웃될 염려 없이 진루”의 규정을 적용한다. 야수가 포구한 뒤 벤치로 들어갔더라도 넘어지지 않으면 볼 인 플레이이므로 주자는 아웃될 위험을 무릅쓰고 진루할 수 있다.

(g) 심판원이 선수나 그 밖의 사람들에게 경기장 밖으로 나가도록 명령하였을 경우

(h) 심판원은 플레이가 진행되고 있는 도중에 “타임”을 선언하여서는 안 된다. 단, 5.10(b) 및 (c)항에 규정된 경우는 예외이다.

[주] 선수의 생명과 관계되는 중대하고 긴박한 사태라고 심판원이 판단하였을 때는 플레이가 진행 중이더라도 타임을 선언할 수 있다. 그 선언으로 볼 데드가 되었을 경우 심판원은 플레이가 어떤 상황으로 진행되었을 것인가를 판단하여 볼 데드 뒤의 조치를 취한다.

5.11 볼 데드가 된 다음, 투수가 새 공이나 원래의 공을 갖고 정규로 투수판에 서고, 주심이 “플레이”를 선언하였을 때 경기는 다시 시작된다. 투수가 공을 갖고 투수판에 서면 주심은 곧바로 “플레이”를 선언하여야 한다.

6.00 타 자

6.01 (a) 공격팀의 선수는 그 팀의 타순표에 적혀 있는 순서에 따라 쳐야 한다.

(b) 제2이닝부터 각 이닝의 선두타자는 앞 이닝에서 정규로 타격을 끝낸 타자의 다음 타순에 이름이 올라 있는 타자이어야 한다.

6.02 (a) 타자는 자기의 타순이 오면 즉시 타자석에 들어가 타격자세를 취하여야 한다.

(b) 타자는 투수가 세트 포지션으로 들어가거나 와인드업을 시작하였을 경우 타자석에서 벗어나면 안 된다.

벌칙:타자가 이 항을 위반하였을 때 투수가 투구하면, 주심은 그 투구에 따라 볼 또는 스트라이크를 선언한다.

[원주] 타자는 마음대로 타자석에 드나들 수 없으므로 타자가 타임을 요구하지 않고 타자석을 떠났을 때 스트라이크 존에 투구되면 스트라이크로 선언된다.

타자가 타격자세에 들어간 다음에는 로진 백을 쓰기 위하여 타자석을 벗어나는 것은 허용되지 않는다. 단, 경기를 지연시키는 행위가 있거나 심판원이 날씨 때문에 어쩔 수 없다고 판단하였을 때에는 예외다.

심판원은 일단 투수가 와인드업을 시작하거나 세트 포지션에 들어가면 타자가 어떠한 이유를 대거나 요구를 하더라도 “타임”을 선언하여서는 안 된다. 가령 “눈에 먼지가 들어갔다”, “안경이 흐려졌다”, “사인을 보지 못했다” 하는 어떤 이유도 마찬가지다.

주심은 일단 타자석에 들어선 타자가 “타임”을 요구하면 허용할 수 있으나, 이유 없이 타자석을 벗어나면 퇴장시켜야 한다. 주심이 엄해야 타자는 타자석 안에 들어가 투수의 투구를 기다리고 있지 않으면 안 된다는 사실을 인식하게 된다.

6.03-6.05 타격자세/타자 아웃

타자가 타자석에 들어갔는데도 투수가 정당한 이유 없이 꾸물거리고 있다고 주심이 판단했을 때는 잠시 타자석을 벗어나는 것을 허용할 수 있다.

주자가 베이스에 있는 상황에서 와인드업을 시작하거나 세트 포지션에 들어간 투수가 타자석을 벗어나는 타자에게 현혹당해 투구를 끝마치지 못하더라도 심판원은 보크를 선언해서는 안 된다. 투수와 타자가 모두 규칙 위반을 하고 있을 때에는 심판원은 “타임”을 선언하고 투수나 타자 다 같이 새로 시작해야 한다.

(c) 타자가 타자석에 들어서려고 하지 않거나 타자석 안에 있더라도 타격자세를 취하려 하지 않을 때는 투수에게 투구를 명하여 모든 투구를 스트라이크로 선언한다. 타자가 이 같은 스트라이크가 세 번 선언될 때까지 타격자세를 취하지 않았을 때는 아웃이 선언된다. 그러나 그 이전에 타격자세에 들어가면 그 다음의 투구는 정규규칙에 따라 볼 또는 스트라이크가 가려진다.

[주] 이 항은 타자가 타격을 시작하기 전은 물론 타격 도중 마음대로 타자석을 벗어나 경기를 지연시키려는 행위를 하였을 때도 적용한다. 그러나 타자가 타자석 안에서 천천히 타격을 준비하고 있을 때 또는 주심이 투수에게 투구를 명하지 않았는데도 투수가 투구하였을 때는 이 항을 적용하지 않고 “타임”을 선언한다.

6.03 타자는 타자석 안에 양쪽 발을 두는 것이 정규의 위치이다.

[부기] 타자석을 그린 선은 타자석에 포함된다.

6.04 타자는 아웃되거나 주자가 되었을 때 타격을 끝낸 것이 된다.

6.05 타자 아웃인 경우는 다음과 같다.

(a) 페어 플레이 볼 또는 파울 플레이 볼(파울 팁은 제외)이 야수에게 정규로 포구되었을 경우 (7.04(c)[원주]를 참고한다)

(b) 제3스트라이크가 포수에게 정규로 포구되었을 경우

[원주] ‘정규의 포구’란 땅에 닿지 않은 공이 포수의 미트 속으로 들어가는 것을 뜻한다. 공이 포수의 옷이나 용구에 끼인 것은 정규의 포구가 아니다. 또 심판원에게 맞고 튀어나온 공을 포수가 잡았을 때도 마찬가지다.

파울 톱이 최초로 포수의 손이나 미트에 닿은 뒤 신체 또는 용구에 맞아 튀겨 나온 것을 포수가 땅에 닿기 전에 포구하였을 경우는 스트라이크이다. 이것이 제3스트라이크이면 타자 아웃이다. 또 파울 톱이 된 공이 처음에 포수의 손이나 미트에 맞았다면 포수가 신체 또는 용구에 손이나 미트로 덮어씌우듯이 잡는 것도 포구로 인정된다.

(c) 무사 또는 1사에 1루주자가 있을 때 제3스트라이크가 선언된 투구를 포수가 잡지 못했을 경우

[주] 무사 또는 1사 때 1루에 주자가 있을 경우(1·2루, 1·3루, 1·2·3루인 때도 같음) 제3스트라이크로 선언된 투구가 뒤로 빠지거나 주심의 마스크 등에 끼었을 경우에도 이 항이 적용되어 타자는 아웃이다.

(d) 2스트라이크 뒤의 투구를 번트하여 파울 볼이 되었을 경우

(e) 인필드 플라이가 선언되었을 경우 (2.40 참조)

(f) 2스트라이크 뒤 타자가 쳤으나(번트도 포함) 투구가 방망이에 닿지 않고 타자의 신체에 닿았을 경우

(g) 야수(투수 포함)에게 닿지 않은 페어 볼이 타자주자에게 닿았을 경우

(h) 타자가 치거나 번트한 페어타구가 페어지역에서 방망이에 다시 닿았을 경우

볼 데드가 되어 주자의 진루는 인정되지 않는다.

이와 반대로 페어의 타구가 굴러와 타자가 떨어뜨린 방망이에 페어지역에서 닿았을 경우는 타자 아웃이 아니며 볼 인 플레이이다. 단, 타자가 타구의 진로를 방해할 의사가 명백히 없었다고 심판원이 판단하였을 때에 한한다. (7.09(b) 참조)

[원주] 방망이의 부러진 일부분이 페어지역에서 타구에 맞았거나 주자 또는 야수에게 맞았을 때는 플레이는 그대로 계속되고 방해는 선

6.05 타자 아웃

언되지 않는다. 타구가 파울지역에서 방망이의 부러진 부분에 맞았을 때는 파울 볼이다. 방망이 전체가 페어지역으로 날아가 플레이를 하려는 야수(타구 처리는 물론 송구도 포함)를 방해하였을 때는 고의 여부에 관계없이 방해가 선언된다.

타격용 안전모(헬멧)에 우연히 타구 또는 송구가 맞았을 때는 볼인 플레이 상태가 계속된다. 타구가 파울지역에서 타격용 안전모 및 땅이 아닌 이물질에 닿았을 때는 파울 볼이며, 볼 데드가 된다. 주자가 안전모를 떨어뜨리거나 공에 던져 타구 또는 송구를 방해하려는 뜻이 명백하다고 심판원이 판단하였을 경우 그 주자는 아웃이 되고, 볼 데드가 되어 다른 주자는 규칙에 의해 방해 전의 베이스로 돌아가야 한다.

[주] (h)항의 앞부분을 적용할 때는 타자가 방망이를 들고 있었느냐 없었느냐는 관계없다.

- (i) 타자가 치거나 번트한 뒤 1루로 뛰어갈 때 아직 파울 볼로 선언되지 않은 타구의 진로를 어떤 방법으로든 고의로 바꿨을 경우

이때는 볼 데드가 되며 주자의 진루는 인정되지 않는다. (7.09(c) 참조)

- (j) 타자가 제3스트라이크를 선언당하거나 페어 볼을 친 뒤 1루에 닿기 전에 그 신체나 1루에 태그되었을 때

[주] 태그할 때는 우선 공을 갖고 신체 또는 베이스에 닿는 것은 물론 태그 뒤에도 확실하게 공을 가지고 있어야 한다. 또 야수가 공을 손에 갖고 있어도 그 공을 글러브 안에서 저글하거나 두 팔과 가슴으로 공을 안아서 잡는 것은 확실한 포구라고 볼 수 없다. 따라서 비록 타자가 1루에 닿기 전에 야수가 공을 손에 갖고 베이스에 닿았더라도 확실하게 잡는 것이 타자가 1루에 닿은 뒤라면, 그 타자는 아웃이 아니다.

- (k) 타자주자가 본루에서 1루 사이의 후반부를 달리는 동안 3피트 라인의 바깥쪽(오른쪽) 또는 파울 라인의 안쪽(왼쪽)으로 달려 1루 송구를 처리하려는 야수를 방해하였다고 심판원이 판단하였을 경우
단, 타구를 처리하는 야수를 피하기 위하여 3피트 라인의 바깥쪽(오른쪽) 또는 파울 라인의 안쪽(왼쪽)을 달리는 것은 관계없다.

- (l) 무사 또는 1사에 주자 1루, 1·2루, 1·3루 또는 1·2·3루일 때 내야수

가 페어의 플라이 볼 또는 라인 드라이브를 고의로 떨어뜨렸을 경우
이때는 볼 데드가 되어 주자는 원래의 베이스로 돌아가야 한다.

[부기] 인필드 플라이 규칙이 적용되는 경우를 제외하고 내야수가 타구에 닿지 않은 채 그대로 땅에 떨어뜨렸을 때는 타자는 아웃이 되지 않는다.

[주1] 이 항은 쉽게 잡을 수 있는 플라이 볼 또는 라인 드라이브를 내야수가 땅에 떨어지기 전에 한 손 또는 두 손으로 닿은 뒤 고의로 떨어뜨렸을 경우에 적용된다.

[주2] 투수, 포수 및 외야수가 내야에서 수비를 하였을 경우에도 이 항의 내야수와 같이 취급한다. 그러나 처음부터 외야에 위치한 내야수는 제외된다.

(m) 야수가 플레이를 완수하기 위하여 송구를 받으려고 하거나 송구하려는 것을 전위주자가 고의로 방해하였다고 심판원이 인정하였을 경우

[원주] 이 규칙은 공격팀 선수의 용납할 수 없는 비신사적 행위에 대한 벌칙으로 정한 것으로서, 주자가 베이스에 닿으려는 게 아니라 더블 플레이의 피벗맨을 방해하려고 명백히 베이스 라인으로부터 떨어져서 달렸을 때와 같은 경우에 적용되는 것이다. 이 규칙 적용은 심판원의 판단에 따른다(피벗맨은 4-6-3일 때는 유격수, 6-4-3일 때는 2루수에 해당한다).

[주] 전위주자의 방해행위에 대한 조치는 이 항에 규정되어 있지 않으나, 7.08(b) 규정과 같이 방해행위를 저지른 주자를 아웃시키는 것은 물론 타자까지 아웃시키는 규정이므로 난폭한 행위를 막기 위한 조항이다. 이미 아웃된 주자의 방해행위에 대하여는 7.09(f)에 규정되어 있다.

(n) 2사 3루, 볼카운트 2스트라이크인 상황에서 홈 스틸을 노린 3루주자가 스트라이크 존에서 정상투구에 닿았을 경우

이때 심판원은 “스트라이크 스리”를 선언하여 타자를 아웃시키고 주자의 득점은 인정하지 않는다.

그러나 무사 또는 1사일 때는 타자는 “스트라이크 스리”의 선고로 아웃되고 볼 데드가 되지만 그 득점은 인정된다.

[주] 무사 또는 1사의 경우 다른 주자들은 다음 베이스로 가려는 주루행위

6.06 타자반칙

가 있었는지 없었는지에 관계없이 한 베이스의 진루가 허용된다.
(5.09(h) 참조)

6.06 다음의 경우 타자는 반칙행위로 아웃된다.

- (a) 타자가 한 발 또는 양 발을 완전히 타자석 밖에 두고 타격을 했을 경우

[원주] 타자가 타자석 밖에서 투구를 쳤을 때는 페어 볼이나 파울 볼에 상관없이 아웃이 선고된다. 심판원은 고의4구가 진행되는 동안 투구를 치려는 타자의 발 위치에 특별히 주의를 기울여야 한다. 타자석에서 점프하거나 타자석을 벗어나면서 투구를 쳐서는 안 된다.

- (b) 투수가 투구할 준비동작에 들어갔을 때 타자가 한쪽 타자석에서 다른 쪽 타자석으로 옮겼을 경우

[주] 투수가 투수판을 밟고 포수와 사인을 교환하고 있을 때 타자가 한쪽 타자석에서 다른 쪽으로 옮겼을 때도 이 항을 적용하여 타자는 아웃이다.

- (c) 타자가 타자석을 벗어남으로써 포수의 수비나 송구를 방해하였을 경우 또는 어떠한 동작으로든 본루에서의 포수의 플레이를 방해하였을 경우

[예외] 진루하려던 주자가 아웃되었거나 득점하려던 주자가 타자의 방해 때문에 아웃을 선고받았을 경우 타자는 아웃되지 않는다.

[원주] 타자가 포수를 방해하였을 때 주심은 “인터피어런스(수비방해)”를 선언하여야 하며, 타자는 아웃되고 볼 데드가 된다. 공격 측 방해가 있었을 때는 모든 주자는 진루할 수 없고 방해 발생 순간에 있었으리라고 심판원이 판단하는 베이스로 돌아가야 한다.

그러나 포수가 진루하려던 주자를 아웃시켰다면 방해가 없었던 것으로 간주하여 그 주자만 아웃이 되고 타자는 아웃되지 않는다. 이때 다른 주자는 [주자가 아웃되면 방해는 없었던 것으로 간주한다]는 규칙에 따라 진루도 가능하다. 이럴 경우 아무런 규칙 위반의 선언이 없었던 것처럼 플레이는 계속된다.

타자가 워낙 힘차게 방망이를 휘두르다가 그 여세로 방망이가 포수에게 닿았거나, 아무런 고의성 없이 백스윙하던 방망이가 아직 확실

하게 포구되지 않은 투구나 포수에 닿았기 때문에 포수가 공을 잡지 못하였다고 심판원이 판단하였을 때는 타자의 방해를 선언하지 않고 볼 데드로 하며 주자의 진루는 허용하지 않는다. 타자에 대하여는 그것이 제1스트라이크, 제2스트라이크일 때는 스트라이크만 선언하고 제3스트라이크일 때는 타자 아웃으로 한다(제2스트라이크 뒤의 파울 톱도 포함된다).

[주1] 타자가 스윙하지 않았는데 포수가 투구를 놓쳐 그 공이 타자석 안에서 타자가 들고 있는 방망이에 닿았을 때는 볼 인 플레이이다.

[주2] 이 항은 포수 외에 다른 야수의 본루에서의 플레이를 타자가 방해하였을 경우에도 포함한다.

타자가 방해행위를 했더라도 주자를 실제로 아웃시켰을 때는 타자는 그대로 두고 그 주자의 아웃을 인정하여 방해와 관계없이 플레이는 계속된다. 그러나 아웃시킬 기회는 있었으나 야수의 실책으로 주자가 살았을 때는 이 항의 앞부분을 적용하여 타자를 아웃시킨다(단, 프로야구에서는 포수의 송구에 의해 런다운 플레이가 시작되면 심판원은 곧바로 “타임”을 선언하여 볼 데드로 하고 타자를 방해에 의한 아웃으로 선고하고, 주자는 점유하고 있던 베이스로 돌려보낸다. 아마추어 야구에서는 포수의 송구에 의해 런다운 플레이가 시작되어 그 플레이 중에 수비 측의 실수로 주자가 살았을 경우에 한하여 실제로 아웃은 성립되지 않았으나 방해와는 관계없이 플레이는 계속되고 타자는 아웃으로 하지 않는다).

(d) 타자가 어떤 방법으로든 공의 비거리를 늘리거나 이상한 반발력이 생기도록 개조·가공하였다고 심판원이 판단하는 방망이를 쓰거나 쓰려 했을 경우

여기에는 방망이에 이물질질을 끼우거나, 표면을 평평하게 하거나, 못을 박거나, 속을 비우거나, 흙을 파거나, 파라핀 왁스를 칠하는 따위가 포함된다.

어떠한 진루도 허용되지 않지만 이 방망이를 사용하여 벌어진 플레이에서 발생한 아웃은 그대로 인정된다. 타자는 아웃되어 경기에서 퇴장당하며, 뒤에 총재에 의해 페널티가 주어진다.

[부기] 심판원은 타자가 부정 배트 또는 비공인 배트를 사용한 사실을 타격 전이나 타격 중에 발견하였을 경우 경고 후 곧바로 교체하

6.07 타격순서 착오

고 제재금 200만원을 과하며, 발견시점이 타격완료 직후일 경우에는 해당 기록 무효 처리 후 곧바로 아웃을 선고하고 제재금 500만원을 과한다.

또한 경기종료 이후 발견하였거나 경기 중이라도 규칙상 어필 시기가 지난 이후 발견하였을 경우에는 기록은 인정되나 제재금 500만원을 과한다.

6.07 타격순서 착오 (batting out of turn)

(a) 타자가 자기 차례에 타격을 하지 못하고 다른 선수가 타격을 끝냈을 경우 상대팀이 어필하면 아웃이 선언된다.

(1) 부정위타자(improper batter)가 아웃되거나 주자가 되어 타격을 완료하기 전이면 정위타자(proper batter)는 부정위타자의 볼 카운트를 이어받아 타자석을 넘겨 받을 수 있다.

(b) 부정위타자가 타격을 끝냈을 때 다음 타자에게 투구하거나 다른 플레이를 하기 전에 주심에게 어필하면 주심은 (1)정위타자에게 아웃을 선고하고 (2)부정위타자의 타격에 의하거나 부정위타자가 안타, 실책, 4사구 따위로 1루에 나감에 따라 일어난 모든 진루나 득점은 무효로 한다.

[부기] 주자가 부정위타자의 타격 도중에 도루, 보크, 폭투, 패스트볼 등으로 진루하는 것은 정규의 진루이다.

[주1] 이 항의 (b), (c), (d)에서 말하는 ‘투수의 투구’라 함은 투수가 다음 타자에게 1구를 던졌을 경우는 물론 비록 투구하지 않더라도 그 전에 플레이를 하거나 플레이를 시도하는 경우도 포함된다. 단, 어필하기 위한 송구 등은 여기서 말하는 플레이에 포함되지 않는다. 또 이닝의 초 또는 말에 끝났을 때의 어필 시기에 관해서는 7.10[어필에 의한 주자 아웃]을 적용한다.

[주2] 부정위타자의 타격에 의하거나 부정위타자의 1루 출루에 따라 생긴 모든 진루 및 득점을 무효로 한다고 했으나 진루 뿐 아니라 부정위타자의 타격행위에 의한 모든 결과를 무효로 한다. 즉, 부정위타자가 2루 앞 땅볼을 쳐서 1루주자가 2루에서 포스 아웃된 뒤 어필에 의해 정위타자가 아웃을 선고받으면 1루주자의 포스 아웃은 취소된다.

- (c) 부정위타자가 타격을 끝낸 뒤 어필이 없이 다음 타자에게 투구하였을 경우 부정위타자는 정위타자로 인정되며 그 타격 결과는 정당한 것이 된다.
- (d) (1) 정위타자가 타격순 착오로 아웃이 선언되었을 경우 다음 타자는 그 정위타자 다음 타순에 올라 있는 타자이다.
- (2) 부정위타자가 투수의 투구 전에 어필이 없었으므로 정위타자로 인정되었을 경우 다음 타자는 이 정당화된 부정위타자의 다음 타순에 올라 있는 타자이다. 부정위타자의 타격행위가 정당화되면 타격순은 즉각 그 정당화된 부정위타자의 다음 타자에게로 건너뛴다.

[원주] 심판원은 부정위타자가 타자석 안에 있다는 사실을 어느 누구에게도 주의를 환기시켜서는 안 된다. 이 규칙은 양 팀 감독 및 선수들이 끊임없는 주의를 기울이도록 하기 위해 만들어진 것이다. 이 규칙에는 두 가지 명심해야 할 사항이 있다. 타격순 착오를 일으켰다면 아웃으로 선고되는 선수는 정위타자이다. 만약 부정위타자가 아웃되거나 출루하고 나서 어필 없이 다음 투구가 이뤄지거나 다른 플레이가 벌어진다면 부정위타자가 정위타자로 인정되고 거기서부터 타격순서가 이어진다.

[부기] 타순을 다음과 같이 가정하고 타순 착오로 생기는 여러 경우를 예를 들어 설명한다.

타순	1	2	3	4	5	6	7	8	9
타자	A	B	C	D	E	F	G	H	I

[예제1] A 타순에 B가 타석에 들어가 볼카운트 2B-1S가 되었을 때

- (a) 공격 측이 타순의 잘못을 알았다.
- (b) 수비 측이 어필하였다.

[해답] 어느 경우든 A는 볼카운트 2B-1S를 인계받아 타자석에 들어가 공격한다. 이때 아웃은 되지 않는다.

[예제2] A 타석에서 B가 2루타를 쳤다. 이 경우,

- (a) 수비 측이 곧바로 어필하였다.
- (b) 수비 측이 C에게 1구를 던진 뒤에 어필하였다.

[해답] (a) 정위타자 A는 아웃이 되고, B가 다시 타자가 된다.

(b) B는 그대로 2루에 머무르고, C가 정규의 다음 타자가 된다.

6.07 타격순서 착오

[예제3] A, B 모두 4루로 나가고 C는 땅볼을 쳐서 B를 포스 아웃시키고 A를 3루로 진루시켰고 D 타순에 E가 타자석에 들어섰다. E의 타격 도중 폭투가 일어나 A는 득점하고 C는 2루에 진루하였다. E는 땅볼로 아웃되면서 C를 3루에 보냈다. 이 경우,

(a) 수비 측이 곧바로 어필하였다.

(b) 수비 측이 다음 타자석에 들어간 D에게 1구를 던진 뒤 어필하였다.

[해답] (a) 정위타자 D가 아웃을 선언받고 E의 타격행위로 3루에 진루한 C는 2루로 돌아와야 하지만, 폭투에 의한 A의 득점 및 C의 2루 진루는 E의 타격행위와는 관계없이 이루어진 것이므로 유효하다. E는 다음 정위타자가 되어 또 다시 치지 않으면 안 된다.

(b) A의 득점은 인정되고 C는 3루에 머무른다. 정당화된 E 다음의 F가 정규의 다음 타자가 된다.

[예제4] 2사 만루, F 타순에 나온 H가 3루타를 쳐서 모든 주자를 득점시켰다. 이때,

(a) 수비 측이 곧바로 어필하였다.

(b) 수비 측은 G에게 1구를 투구한 뒤 어필하였다.

[해답] (a) 정위의 F가 아웃을 선고받고 득점은 전혀 인정되지 않는다. G가 다음 이닝의 선두타자가 된다.

(b) H는 3루에 머무르고 3점이 기록된다. I가 정규의 다음 타자가 된다.

[예제5] 2사 만루, F 타순에 H가 나가 3루타를 쳐서 모든 주자를 득점시켰다. 뒤이어 타자석에 들어간 G에게 1구가 투구된 뒤에

(a) H는 3루에서 투수 견제구로 아웃되어 공수교대가 되었다.

(b) G가 플라이 볼을 치고 아웃되어 공수교대가 되었으나, 어필이 없이 상대팀이 공격에 들어갔다.

위의 두 가지 경우 누가 다음 이닝의 선두타자가 되는가?

[해답] (a) I이다. G에게 1구를 투구함으로써 H의 3루타는 정당화되었고, I가 정규의 다음 타자가 된다.

(b) H이다. 공수교대 전에 어필이 없었으므로 G의 타격행위는 정당화되므로 H가 정규의 다음 타자가 된다.

[예제6] A 타순에 D가 나와 4구를 얻은 뒤, A가 타자석에 서고 1구가 투구되었다. 이때 투구 전에 어필이 있었다라면 정위타자인 A가 아웃 선고를 받고 D의 4구는 취소되어 B가 정규의 다음 타자가 되겠지만, 이미 A에게 1구가 던져졌으므로 D의 4구는 정당화되어 E가 정규의 다음 타자가 된다.

그러나 부정위타자인 A는 그대로 타격을 펼쳐 플라이 아웃이 되고, B가 타자석에 들어섰다. 이때 B에게 1구가 투구되기 전에 어필이 있다면 정위타자인 E가 아웃 선고를 받고 F가 정규의 다음 타자가 될 것이다. 또 다시 어필 없이 B에게 1구가 투구되었으므로 이번에는 A의 타격행위가 정당화되어 B가 정규의 다음 타자가 되었다.

그 B가 4구를 얻어 D를 2루로 보내고, 다음 타자인 C는 플라이 볼을 쳐서 아웃이 되었다. D가 정규의 다음 타자가 되어야 하는데, 2루주자로 나가 있다. 이때 누가 정규의 다음 타자가 되는가?

[해답] D의 타순은 잘못되어 있으나 이미 정당화되었고, 베이스에 있으므로 D를 빼놓고 E를 정규의 다음 타자로 한다.

6.08 타자는 다음 경우 주자가 되어 아웃될 염려 없이 안전하게 1루에 나간단. 단, 타자가 1루로 가서 베이스에 닿는 것을 전제로 한다.

(a) 심판원이 4구를 선언하였을 경우

[원주] 4구를 얻어 1루에 안전진루권을 얻은 타자는 1루로 나가 베이스에 닿을 의무가 있다. 따라서 베이스를 비워줘야 하는 각 주자는 다음 베이스로 진루한다. 이것은 만루 상황이거나 대주자를 투입할 때도 적용된다.

타자의 4구 때문에 진루하게 된 주자가 다른 플레이가 벌어진 것으로 착각하여 슬라이딩으로 베이스에 닿으려다가 베이스에서 떨어졌을 때 야수가 신체를 태그하면 아웃이 된다. 또 주어진 베이스에 닿지 않고 앞의 베이스를 노리다가 신체 또는 그 베이스에 태그당하면 아웃이 된다.

(b) 타자가 치려고 하지 않은 투구에 닿았을 경우

단, 다음 경우에는 제외된다.

(1) 바운드하지 않은 투구가 스트라이크 존에서 타자에게 닿았을 경우

(2) 타자가 투구를 피하지 않고 그 투구에 닿았을 경우

투구가 스트라이크 존에서 타자에게 닿았다면 타자가 피하려 했던 안 했던 상관없이 모두 스트라이크가 선언된다. 투구가 스트라이크 존 밖에서 타자에게 닿았고 타자가 이것을 피하려 하지 않았다면 볼이 선언된다.

6.08 안전하게 1루 출루

[부기] 타자가 투구에 닿았으나 1루 출루가 허용되지 않았을 때는 볼 데드가 되고 어떤 주자도 진루할 수 없다.

[주1] '투구가 스트라이크 존에서 타자에게 닿았다'는 것은 홈 플레이트 상 공에만 한정되지 않고 이것을 앞뒤로 연장한 공간에서 타자에 닿았을 경우도 포함된다.

[주2] 투구가 스트라이크 존 밖에서 타자에게 닿았을 경우에도 그 투구가 스트라이크 존을 통과했다면 타자가 이것을 피하려 했는지, 안 했는지에 관계없이 스트라이크가 선언된다.

[주3] 타자가 투구를 피하려 했느냐, 안 했느냐는 어디까지나 주심의 판단에 의해 결정되는 것이며, 투구의 성질상 피할 수 없었다고 주심이 판단하였을 경우에는 피하려고 한 것으로 취급한다.

[주4] 투구가 일단 땅에 닿은 뒤 이것을 피하려고 한 타자에게 닿았을 경우도 타자에게는 1루가 허용된다. 단, 스트라이크 존을 통과하고 바운드된 투구는 해당되지 않는다.

(c) 포수 또는 아수가 타자를 방해하였을 경우

그러나 방해에도 불구하고 플레이가 계속되었을 때 공격팀 감독은 그 플레이가 끝나면 곧 방해에 대한 벌칙 대신 실제의 플레이를 선택하겠다는 뜻을 주심에게 통고할 수 있다. 이러한 선택은 플레이가 끝난 뒤 즉시 이루어져야 한다.

그러나 타자가 안타, 실책, 4사구 등으로 1루에 나가고 다른 모든 주자가 최소한 한 베이스를 진루했을 때는 방해와 관계없이 플레이는 계속된다.

[원주] 플레이 중에 포수방해가 신고되었더라도 심판원은 감독이 그 플레이를 선택할지도 모르므로 플레이를 계속 진행시켜야 한다. 타자주자가 1루를 밟지 않고 지나치거나 주자가 다음 베이스를 밟지 않고 지나치더라도 7.04[부기]에 규정되어 있는 것처럼 베이스에 닿은 것으로 본다.

[감독이 플레이를 선택하는 경우의 예]

① 1사 3루, 타자가 포수의 타격방해에도 불구하고 외야에 플라이볼을 쳐 포구 뒤 3루주자가 득점하였다.

 감독은 타자 아웃으로 득점을 기록하는 것, 주자 1:3루(타자가 타

격방해로 출루)가 되는 것 중 택일할 수 있다.

② 무사 2루, 타자는 포수에게 방해 받으면서 번트하여 주자를 3루에 보내고 자신은 1루에서 아웃되었다.

☞ 감독은 무사 1·2루와 1사 3루 중 택일할 수 있다.

감독이 방해에 의한 벌칙 적용을 선택하였을 경우 다음과 같이 해석한다.

포수(또는 다른 야수)가 타자를 방해하였을 경우 타자에게는 1루가 허용된다.

이러한 방해가 일어나는 순간 3루주자가 도루 또는 스퀴드로 득점하려고 하였을 때는 볼 데드가 되어 3루주자의 득점을 인정하고 타자에게는 1루가 허용된다.

이러한 방해가 일어나는 순간 3루주자가 도루 또는 스퀴드로 득점하려고 하지 않았을 때는 볼 데드가 되어 타자에게 1루가 허용되며, 그 때문에 베이스를 비워줘야 하는 주자는 진루한다. 도루를 시도하지 않은 주자와 베이스를 비우지 않아도 되는 주자는 방해 발생 순간에 점유하고 있던 베이스에 머무르게 된다.

투수가 투구하기 전에 포수가 타자를 방해하였을 경우에는 이를 타격방해로 생각하지 않고 심판원은 즉시 “타임”을 선고하여 처음부터 다시 시작한다.

[주] 감독이 일단 주심에게 플레이 선택을 통고하면 이를 취소할 수 없다.

(d) 페어 볼이 페어지역에서 야수에 닿기 전에 심판원 또는 주자에게 닿았을 경우

야수(투수 제외)를 통과하거나 야수(투수 포함)에 닿은 페어 볼이 심판원에게 닿았을 때는 볼 인 플레이이다.

6.09 다음의 경우 타자는 주자가 된다.

(a) 페어 볼을 쳤을 경우

(b) (1) 주자가 1루에 없을 때 (2) 주자가 1루에 있더라도 2아웃일 때 포수가 제3스트라이크로 선언된 투구를 잡지 못하였을 경우

6.09 타자가 주자되기

[원주] 제3스트라이크를 포수가 잡지 못하여 타자가 주자가 된 뒤 벤치 또는 자신의 수비위치로 가던 중 타자가 주자의 의무를 포기하고 홈 플레이트 주위의 흙으로 뒤덮인 원(Dirt Circle)을 벗어나 벤치 또는 자신의 수비위치로 가려는 행위를 했다고 심판원이 판단하면 심판원은 아웃을 선언할 수 있다.

(c) 투수를 제외한 아수를 통과하거나 투수를 포함한 아수에게 닿은 페어 볼이 페어지역에서 심판원 또는 주자에게 닿았을 경우

(d) 페어 볼이 본루부터의 거리가 250피트(76.199m) 이상인 펜스를 넘거나 스탠드에 들어갔을 경우 타자가 모든 베이스에 정상적으로 닿으면 홈런이 주어진다. 페어 볼이 본루부터의 거리가 250피트(76.199m) 미만의 펜스를 넘거나 스탠드에 들어갔을 경우에는 2루타가 주어진다.

(e) 페어 볼이 일단 땅에 닿은 뒤 바운드하여 스탠드에 들어갔을 경우 펜스의 밑이나 중간으로 빠져나갔을 경우 또는 스코어보드·떨기나무·펜스의 담쟁이덩굴 등의 밑으로 굴러 나가거나 그곳에 끼어 멈추었을 경우 타자·주자 모두에게 2개 베이스가 주어진다.

(f) 페어 볼이 땅에 닿기 전이나 닿은 후거나 관계없이 펜스의 중간에 벌어진 틈이나 밑을 통과하거나, 스코어보드의 중간에 벌어진 틈이나 밑을 통과하거나, 떨기나무·펜스의 담쟁이덩굴 등에 걸렸거나, 펜스나 스코어보드의 틈새에 끼어 멈추었을 경우 타자·주자 모두에게 2개의 베이스가 주어진다.

(g) 일단 바운드한 페어 볼이 아수에게 닿아 굴절되어 페어지역이나 파울지역을 가릴 것 없이 관중석으로 들어가거나 펜스의 위아래로 넘어갔을 경우 타자·주자 모두에게 2개 베이스를 진루한다.

(h) 페어 플라이 볼이 아수에게 닿으며 굴절되어

(1) 파울지역의 관중석에 들어가거나 파울지역의 펜스를 넘어 갔을 경우 타자에게 2개 베이스가 주어진다.

(2) 페어지역의 관중석에 들어가거나 페어지역의 펜스를 넘어 갔을 경우 타자에게 홈런이 주어진다. 단, 그 관중석 또는 펜스의 거리가 본루부터 250피트(76.199m) 미만일 때는 타자에게 2개 베이스가 주어진다.

[주] 이 규칙에서 타자·주자에게 2개 베이스의 진루권이 주어지는 경우는 투수의 투구 때를 기준으로 한다.

6.10 야구조직은 지명타자 규칙(Designated Hitter Rule)을 채택할 수 있다.

(a) 외국의 경우 지명타자 제도를 채택하고 있는 리그에 소속되어 있는 팀과 이를 채택하지 않은 리그에 소속되어 있는 팀 사이에 경기를 할 때는 이 제도의 채택 여부를 다음 사항을 기준으로 정한다.

- (1) 시범경기 및 월드시리즈에서는 홈구단의 관례에 따른다.
- (2) 올스타 경기에서 양 팀과 양 리그가 동의하였을 때에만 채택한다.
- (b) 지명타자 규칙은 다음과 같다.

① 지명타자

① 각 팀은 경기마다 투수를 대신하여 타격할 타자를 지명할 수 있다. 지명타자는 경기시작 전에 교환되는 타순표에 수비로 출장하지 않은 선수를 지명하며, 투수는 타격순 밖의 칸에 기재한다.

② 경기 전에 심판원에게 제출하는 타순표에 지명타자를 표시하지 않았을 때는 그 경기에 지명타자를 쓸 수 없다.

② 지명타자의 타순

지명타자의 타순은 타순표에 기재된 위치에 고정되며 이를 바꿀 수 없다.

③ 지명타자의 교체

① 지명타자에도 대타를 기용할 수 있다. 이때 그 대타자 또는 그와 교체된 선수가 지명타자가 된다. 그러나 경기 전에 제출된 타순표에 기재된 지명타자는 상대팀 선발투수가 교체되지 않는 한 그 투수에 대하여 적어도 한 번은 타격을 끝내야 한다.

② 지명타자 자리에 대주자를 기용할 수 있다. 이때 그 대주자 또는 그와 교체된 선수가 지명타자가 된다.

③ 지명타자가 퇴장을 당하면 감독은 곧바로 지명타자의 타순에 들어갈 교체선수를 주심에게 통보하여야 한다.

④ 앞 항에 의해 물러난 지명타자는 다시 경기에 출장할 수 없다.

⑤ 지명타자의 소멸

다음에 해당하는 교대가 있을 때는 지명타자 제도가 없어지게 된다.

- ① 지명타자가 수비에 나갔을 때
- ② 등판 중의 투수가 다른 수비위치로 나갔을 때

6.10 지명타자

- ③ 지명타자의 대타자 또는 대주자가 그대로 투수로 되었을 때
- ④ 등판 중의 투수가 지명타자의 대타자 또는 대주자가 되었을 때 등판 중인 투수는 지명타자 외에 다른 선수의 대타자 또는 대주자가 될 수 없다.
- ⑤ 타순표에 기재된 야수가 투수로 되었을 때
- ⑥ 야수를 교체하면서 등판 중 또는 새로 출장하는 투수를 타순표에 넣었을 때
- ⑦ 지명타자가 소멸되었을 경우의 타순

④ 항에 따라 지명타자가 소멸되었을 때의 타순은 다음과 같은 규칙에 따른다.

동시에 2명 이상의 교대가 이루어져 타순의 선택이 필요할 경우 감독은 각각의 타순과 수비위치를 정해 주심에게 통고해야 한다.

- ① 지명타자가 수비에 나갔을 때는 지명타자의 타순은 변경하지 않고 이와 관련된 교체로 물러난 야수의 타순에 투수가 들어간다.
- ② 등판 중인 투수가 다른 포지션으로 수비위치를 바꿨을 때는 야수로 변신한 투수 및 새로 등판하는 구원투수는 이와 관련된 교체에 따라 물러선 타순에 들어간다.
- ③ 대타자, 대주자가 그대로 투수가 되었을 때는 그 타순에 들어간다.
- ④ 등판 중인 투수가 지명타자의 대타자 또는 대주자가 되었을 때는 지명타자의 타순에 들어간다.
- ⑤ 타순표에 기재된 야수가 투수로 되었을 때는 새로 경기에 출전하는 야수 또는 야수로 변신한 앞의 투수가 지명타자의 타순에 들어간다. 단, 이와 동시에 지명타자가 수비로 나갔을 때는 새로 경기에 출전하는 야수 또는 야수로 변신한 앞의 투수는 이와 관련된 교체로 물러난 야수의 타순에 들어간다.
- ⑥ 본 항의 ①부터 ⑤까지 해당하는 교체 이외의 경우는 등판 중 또는 새로 출전하는 투수를 어느 타순에라도 넣을 수 있다. 투수를 지명타자 이외의 타순에 넣으려고 할 때는 물러난 선수 대신 새로 경기에 출전하는 선수가 지명타자 타순에 들어간다.

7.00 주 자

7.01 주자는 아웃되기 전에 비어 있는 베이스에 닿으면 그 베이스를 차지할 권리를 갖는다. 그 주자는

- (1) 아웃되거나,
- (2) 그 베이스에 정규의 점유권을 갖게 된 다른 주자에게 그 베이스를 넘겨주어야 할 때까지 그 권리를 갖는다.

[원주] 주자가 베이스를 정규로 차지할 권리를 얻고 투수가 투구자 세에 들어가면 주자는 앞서 차지했던 베이스로 되돌아 갈 수 없다.

7.02 주자는 진루할 때 1루, 2루, 3루, 본루를 순서대로 달아야 한다. 역주해야 할 때는 5.09 규정에 따라 볼 데드가 되지 않는 한 모든 베이스를 역순으로 달아야 한다. 볼 데드가 되었다면 원래 있던 베이스로 직접 되돌아가도 된다.

[주1] 인 플레이 중에 일어난 행위, 예를 들면 악송구, 홈런 또는 펜스 밖으로 나간 페어 히트 등으로 안전진루권을 얻었을 때도 주자가 진루 또는 역주할 때는 각 베이스에 정규로 달아야 한다.

[주2] “역주해야 할 때”라는 것은,

- ① 플라이 볼이 떠 있는 동안 다음 베이스로 진루했던 주자가 포구된 것을 보고 리터치하려는 경우 (7.08(d) 참조)
- ② 베이스를 밟지 않은 주자가 그 베이스를 다시 밟을 경우 (7.10(b) 참조)
- ③ 자기보다 앞선 주자를 추월할 우려가 있을 경우(7.08(h) 참조)를 말하며, 이럴 때는 역순으로 각 베이스를 밟아야 한다.

7.03 두 주자가 동시에 같은 베이스를 차지할 수는 없다. 인 플레이 중에 두 주자가 같은 베이스에 닿고 있다면 그 베이스를 차지할 권리는 앞 주자에게 있으며 뒷 주자는 태그당하면 아웃된다.

7.04 다음의 경우 타자를 제외한 각 주자는 아웃될 염려 없이 한 베이스를

7.04 안전진루권

진루할 수 있다.

(a) 보크가 선언되었을 경우

(b) 타자가 아웃될 염려 없이 주자가 되어 1루에 나감에 따라 그 베이스를 비워주어야 할 경우

또는 타자가 친 페어 볼이 야수(투수 포함)에게 닿기 전 또는 야수(투수 제외)를 통과하기 전에 페어지역에서 심판원 또는 베이스를 비워줄 의무가 생긴 다른 주자에게 맞았을 경우

[원주] 안전진루권을 얻은 주자는 위험을 무릅쓰고 주어진 베이스보다 많이 진루할 수 있다. 안전진루권을 얻은 선행주자가 본루를 밟기 전에 함께 안전진루권을 얻은 후위주자가 제3아웃을 당하더라도 그 득점은 인정된다.

[예] 2사 만루. 타자가 4구를 얻자 2루주자가 성급하게 3루를 돌아 본루까지 넘보다가 포수의 송구에 의해 아웃되었다. 비록 아웃된 뒤라 하더라도 4구와 동시에 득점이 이루어지고 모든 주자는 다음에 닿기만 하면 된다는 이론에 따라 3루주자의 득점이 기록된다.

[주] 이 [원주]는 타자가 4구를 얻음으로써 베이스에 있는 모든 주자에게 다음 베이스로의 안전진루권이 주어졌을 때만 적용된다.

(c) 야수가 플라이 볼을 잡은 뒤 벤치 또는 스탠드 안으로 넘어지거나 로프를 넘어 관중 사이(관중이 경기장 안까지 넘쳐 들어 왔을 때)로 넘어졌을 경우

[원주] 수비수는 덕아웃으로 공을 포구하려고 몸을 뺄 수 있다. 단, 덕아웃으로 들어가서는 안 된다. 만일 수비수가 공을 잡았을 시에는 그 포구는 인정된다. 관중석과 같은 볼 데드 지역 혹은 덕아웃 근처에서 파울 볼을 포구하려고 하는 수비수는 그의 한쪽 발 혹은 두 발이 경기장(덕아웃이 시작되는 둘레 포함)에 있게끔 하여야만 한다. 볼 데드 지역 안 혹은 덕아웃 안의 바닥으로 포구하려는 수비수의 어느 발도 들어가서는 안된다. 만일 포구를 한 후 수비수가 볼 데드 지역이나 덕아웃 안으로 넘어지지 않는다면 인 플레이 상황이다. 수비수가 볼 데드 지역 안으로 넘어지는 경우에는 볼 데드 상황이 된

다. 정규의 포구를 한 후 만일 수비수가 포구한 그 공을 가지고 볼 데드지역(덕아웃, 관중석, 관중 속 등)으로 넘어지면 볼 데드 상황이 된다. 수비수가 볼 데드 지역으로 넘어질 때를 기점으로 해서 주자들은 안전하게 1개 루를 진루할 수 있다.

(d) 주자가 도루를 시도했을 때 타자가 포수나 다른 야수로부터 방해를 받았을 경우

[주] 이 항은 도루를 시도한 베이스에 주자가 없거나 주자가 있더라도 그 주자와 함께 도루를 시도하였기 때문에 다음 베이스로의 진루가 허용되었을 경우에만 적용한다. 그러나 진루하려는 베이스에 주자가 있고, 더구나 그 주자가 도루를 시도하지 않을 경우에는, 비록 도루 행위가 있었다라도 그 주자의 진루는 허용되지 않는다. 그리고 다만 베이스에서 조금 떨어져 있었다는 정도로는 이 항이 적용되지 않는다.

[부기] 주자가 안전진루권을 얻었을 경우 볼 인 플레이 중이거나 그 주자가 주어진 베이스에 닿은 뒤 규정에 따라 볼 인 플레이가 되었을 때 주자가 주어진 루를 밟지 않고 다음 베이스로 가려고 했을 때는 안전진루권을 상실한다. 주자는 밟지 않은 베이스로 돌아가기 전에 야수가 그 주자나 베이스를 태그하면 아웃된다.

[주] 예를 들어 타자가 우중간을 빠질 듯한 안타를 쳤을 때 우익수가 이것을 막으려고 글러브를 던져 공을 맞혔으나 [예 3개 베이스가 주어지는 행위] 공은 외야 펜스까지 굴러갔다. 타자주자는 3루를 밟지 않고 본루로 가려다가 도중에 깨닫고 3루로 되돌아가려고 하였다.

이때 타자주자는 이미 3루로 안전하게 돌아가는 것이 허용되지 않으므로 그가 3루에 돌아가기 전에 야수가 타자주자 또는 3루를 태그하고 어필하면 타자주자는 아웃이 된다. (7.05(c) 참조)

7.05 다음의 경우 타자주자를 포함한 모든 주자는 아웃될 염려 없이 진루할 수 있다.

(a) 본루까지 들어가 득점하는 경우. 페어 볼이 공중에 뜬 채 담장을 넘어가 각 주자가 정규로 각 베이스에 닿았을 경우 또는 페어 볼이 공중에 뜬 채로 명백히 담장을 넘어갔을 것으로 심판원이 판단한 타구를 야수가 글러

7.05 안전진루권

브, 모자, 기타 옷의 일부를 던져 진로 변경(deflect)을 일으켰을 경우

[주1] 페어의 타구가 공중에 뜬 상태로 확실히 펜스를 넘어갔을 것으로 심판원이 판단하였을 때는 관중이나 새 등에게 닿았을 때도 본루가 주어진다. 공중에 뜬 페어타구 또는 송구가 새에 닿았을 경우에는 인 플레이이지만 떠 있는(in flight) 상태는 아니다. 또한 투구가 새에게 맞았을 경우에는 볼 데드로 하고 카운트하지 않는다.

개가 페어의 타구, 송구 또는 투구를 물었을 경우에는 볼 데드로 하고 심판원의 판단에 따라 조치한다.

[주2] 진로 변경(deflect)을 일으켰을 경우란?

공중에 뜬 채 담장을 넘어갈 수 있다고 심판원이 판단한 페어의 타구에 야수가 던진 글러브 따위가 닿아서 그라운드 안에 떨어진 경우에도 이 항이 적용된다.

(b) 3개 베이스가 주어지는 경우—야수가 모자, 마스크, 기타 옷의 일부를 원래 있던 곳에서 떼어 페어 볼에 닿게 하였을 경우
이때는 볼 인 플레이이므로 타자는 위험을 무릅쓰고 본루까지 들어가도 된다.

(c) 3개 베이스가 주어지는 경우—야수가 글러브를 고의로 던져 페어 볼에 닿게 하였을 경우
이때는 볼 인 플레이이므로 타자는 위험을 무릅쓰고 본루로 들어가도 된다.

[주1] 이 항에서 말하는 페어 볼이란 야수에게 이미 닿았든 안 닿았든 관계 없다.

[주2] 야수가 내야의 페어지역을 구르고 있는 타구의 진로를 어떤 방법으로든 몸에 닿지 않고 고의로 변화하게 하여 파울 볼로 만들었을 경우에도 3개 베이스가 주어진다. 이때도 볼 인 플레이이다.

(d) 2개 베이스가 주어지는 경우—야수가 모자, 마스크, 기타 옷의 일부를 원래의 있던 곳에서 떼어 송구에 고의로 닿게 하였을 경우
이때는 볼 인 플레이이다.

(e) 2개 베이스가 주어지는 경우—야수가 글러브를 고의로 던져서 송구에 닿게 하였을 경우
이때는 볼 인 플레이이다.

[원주] (b), (c), (d), (e)를 적용할 경우 심판원은 던진 글러브, 본래 있던 곳을 떠난 모자나 마스크 등이 공에 닿았는가를 확인하여야 한다. 닿지 않았을 때는 아무런 페널티도 없다.

(c), (e)항에서 타구 또는 송구의 힘에 밀려 글러브가 야수의 손에서 벗겨졌을 때 또는 바로 잡으려고 노력하였음이 분명한데도 야수의 손에서 글러브가 벗겨졌을 때는 이 페널티를 적용하지 않는다.

[주] 야수의 송구에 대해 위와 같은 행위가 있었을 경우 주자가 진루하는 기점은 야수가 던진 글러브 등이 송구에 닿은 순간이 아니다.

타구 처리 직후 내야수의 최초의 플레이에 따른 송구(g)항의 부기인 경우는 제외인 경우에는 투수의 투구 당시에 점유하고 있던 각 주자의 위치, “기타의 송구”인 경우에는 송구가 야수의 손에서 떨어졌을 때를 기점으로 한다. 주자에게는 2개 베이스가 주어지나 볼 인 플레이이므로 아웃될 것을 무릅쓰고 그 이상 진루할 수 있다.

(f) **2개 베이스가 주어지는 경우-페어타구가,**

(1) 바운드리거나 진루가 바뀌어 1루 또는 3루의 파울선 밖에 있는 관중석에 들어갔을 경우

(2) 경기장의 펜스, 스코어보드, 떨기나무 또는 담쟁이덩굴을 빠져 나가거나 그 밑을 굴러 나가거나 속에 끼어 멈추었을 경우

(g) **2개 베이스가 주어지는 경우-송구가,**

(1) 그라운드 안으로 관중이 넘쳐 들어와 있지 않을 때에 관중석 또는 벤치에 들어갔을 경우 공이 그라운드로 튀어나오거나 그렇지 않거니를 가리지 않는다.

(2) 경기장 펜스를 넘거나 빈틈으로 빠져 나갔을 경우

(3) 뒷그물 상부에 비스듬히 쳐 있는 망에 올라갔을 경우

(4) 관중보호망 등에 끼어서 정지되었을 경우 이때에는 모두 볼 데드가 된다.

심판원이 2개 베이스 진루를 허용하는 기준은 다음과 같다. 투구 후 최초의 플레이를 하는 내야수가 악송구를 저질렀다면 투구 당시 각 주자가 있던 위치, 나머지 경우는 악송구가 야수의 손에서 떨어지는 순간 각 주자가 있던 위치를 기준으로 한다.

7.05 안전진루권

[부기] 악송구가 투구 후 최초의 플레이를 하는 내야수로부터 나왔다 하더라도 타자를 포함한 각 주자가 최소한 1개 루를 갔을 경우 이 악송구가 내야수의 손에서 떨어졌을 때 각 주자의 위치를 기준으로 한다.

[원주] 때로는 주자에게 2개 베이스가 주어지지 않을 수도 있다. 예를 들어 1루에 주자를 두고 타자가 앞은 우익수 플라이 볼을 쳤다. 주자는 1~2루 사이에 서 있고 타자는 1루를 지나 주자의 뒤까지 왔다. 타구는 잡히지 않았고 외야수는 1루에 송구하였으나 송구는 관중석에 들어갔다.

볼 데드가 되는 순간 어느 주자도 주어진 베이스로 가지 못했으므로 1루주자는 3루로, 타자주자는 2루까지 진루한다.

[원주] ‘악송구가 되었을 때’라는 것은 그 송구가 실제로 야수의 손을 떠났을 때를 가리키는 것이다. 지면에 바운드한 때 또는 송구를 잡으려는 야수를 통과하였거나 스탠드 속으로 들어가 플레이할 수 없게 되었을 때를 말하는 것이 아니다.

악송구가 일어났을 때 송구자의 손을 떠난 순간 타자주자의 위치는 안전진루권을 결정하는 기준이 된다.

타자주자가 1루에 도달하기 전이면 투구 당시 점유하고 있던 베이스로부터 각 2개 베이스를 진루하도록 한다. 타자주자가 송구 전에 1루에 도달했는가 하는 여부는 심판원의 판정에 따른다.

내야수에 의한 최초의 송구가 관중석 또는 덕아웃으로 들어 갔으나 타자는 아직 주자가 되지 않는 회한한 플레이가 벌어졌을 경우 (예컨대 3루주자가 패스트볼이나 폭투를 틈타 득점하려고 할 때 이 주자를 잡으려는 포수의 송구가 관중석에 들어갔을 때) 그 악송구가 벌어졌을 때를 기준으로 각 주자에게 2개 베이스를 허용한다. 규칙 7.05(g)를 적용할 때 포수는 내야수로 간주된다.

[예] 1루에 주자를 두고 타자가 유격수 앞 땅볼을 쳤다. 유격수는 2루에서 포스 아웃을 노렸으나 너무 늦었다. 2루수가 1루에 던졌을 때는 이미 타자가 베이스를 통과한 다음이었고 송구는 관중석으로 들어갔다.

2루에 도달한 주자는 득점한다. 송구가 이뤄졌을 때 타자주자가 1루를 통과하였을 때만 타자주자에게 3루를 허용한다.

- (h) 1개 베이스가 주어지는 경우—타자에 대한 투구 또는 투수판에서 주자를 아웃시키려고 던진 투수의 송구가 관중석이나 덕아웃으로 들어갔을 경우 또는 펜스나 백스톱을 넘어가거나 빠져나갔을 경우 이때에는 볼 데드가 된다.

[부기] 폭투나 패스트볼이 포수를 통과하거나 포수에 닿아 방향이 굴절되어 덕아웃, 관중석 등 볼 데드가 되는 곳으로 직접 들어갔을 때는 1개 베이스가 주어진다. 투수가 투수판을 딛고 베이스로 던진 공이 관중석 등 볼 데드가 되는 장소에 들어갔을 때도 1개의 베이스가 주어진다.

그러나 만일 투구나 송구가 포수 또는 야수를 통과한 다음 아직 경기장 안에 있을 때 발에 차이거나, 방향이 바뀌어 볼 데드가 되는 곳으로 들어간 때는 투구 또는 송구 때의 위치를 기준으로 각 주자에게 2개 베이스가 주어진다.

- (i) 1개 베이스가 주어지는 경우—볼넷이 되는 투구, 또는 제3스트라이크의 투구가 포수 또는 심판원의 마스크나 용구에 끼어 정지되었을 경우 투수의 폭투가 (h) 및 (i)항에 규정된 상태가 되었다면 타자는 1루 이상은 갈 수 없다.

[원주] 주자가 아웃될 염려 없이 1개 베이스 또는 그 이상의 진루가 허용되었더라도 주자는 허용된 베이스는 물론 도중의 베이스에도 닿아야 한다. 예를 들어 타자가 내야 땅볼을 친 후 내야수의 악송구가 관중석으로 들어갔다. 타자주자는 1루를 밟지 않고 2루에 갔다. 타자주자는 2개 베이스가 허용되었다 하더라도 볼 인 플레이가 된 뒤 어필이 있으면 아웃된다.

타구가 잡힌 후 원래 베이스로 돌아가야 할 의무가 있는 주자는 그 라운드 룰과 기타 규칙에 따라 안전진루권이 주어졌다 하더라도 반드시 본래의 베이스를 리터치를 하여야 한다. 리터치는 볼 데드일 때 하여도 되며 진루는 본래의 베이스를 기준으로 한다.

7.06 업스트러션

[주] 볼넷이 되는 투구, 또는 제3스트라이크의 투구가 (h)항[부기]의 뒷부분에 해당할 때는 타자에게 2개 베이스가 주어진다.

7.06 업스트러션(주루방해)이 발생하였을 때 심판원은 “업스트러션”을 선고하거나 몸으로 신호를 하여야 한다.

(a) 주루방해를 당한 주자를 상대로 플레이가 벌어지고 있거나 타자주자가 1루를 밟기 전에 주루방해를 당하였을 경우 볼 데드가 되고, 베이스상의 모든 주자는 주루방해가 없었더라면 도달하였으리라고 심판원이 판단하는 베이스까지 아웃될 염려 없이 진루할 수 있다.

주루방해를 당한 주자는 방해가 일어났을 때 점유하고 있던 베이스보다 적어도 1개 베이스 이상 진루할 수 있다.

주루방해를 당한 주자에게 진루가 허용됨으로써 베이스를 비워주어야 할 선형주자는 아웃될 염려 없이 다음 베이스로 진루할 수 있다.

[원주] 주루방해를 당한 주자에게 플레이가 벌어지고 있는 경우 심판원은 “타임”을 선고할 때와 마찬가지로 두 손을 머리 위로 올려 업스트러션의 신호를 하여야 한다.

주루방해 신호가 있으면 즉시 볼 데드가 된다. 그러나 심판원이 주루방해를 선고하기 전에 야수의 손을 떠난 공이 악송구가 되었을 경우 주루방해가 일어나지 않았더라면 그 악송구에 의하여 갈 수 있는 베이스까지 진루가 허용된다.

2~3루 사이에서 협공당하던 주자가 유격수의 손을 떠난 공이 공중에 떠 있는 사이 3루 쪽으로 향하다가 3루수에게 주루방해를 당했을 때 그 송구가 덕아웃으로 들어갔다면 그 주자에게는 본루가 허용된다. 이때 다른 주자는 주루방해가 선고되기 전에 점유하고 있던 베이스를 기준으로 2개 베이스가 주어진다.

[주1] 런다운 플레이 중에 주자가 주루방해를 당하였다고 심판원이 판단하였을 경우는 물론, 야수가 주자(1루에 닿은 후의 타자주자 포함)를 아웃시키려고 그 주자가 진루하려는 베이스로 직접 송구하였을 때 그 주자가 주루방해를 당하였다고 심판원이 판단하였을 때도 이 항을 적용한다.

[주2] [예] 주자 2·3루에서 3루주자가 투수 견제에 걸려 3루와 본루 사이에서 협공당했고 이 틈에 3루에 도달하였던 2루주자는 협공당하던 3루주자가 3루로 되돌아옴에 따라 2루에 돌아가려다 2~3루 사이에서 런다운에 걸렸다. 그런데 이 런다운 플레이 중에 2루주자가 공을 갖지 않은 2루수와 충돌하였다.

심판원이 2루수의 주루방해를 인정하면 “업스트럭션”을 선고하고 볼 데드로 하여 2루주자는 3루에, 3루주자는 본루에 진루시킨다.

[주3] [예] 주자 1루. 타자가 좌익수 옆으로 안타를 쳤을 때 좌익수는 1루 주자의 3루 진루를 막으려고 3루로 송구하였으나 1루주자는 2루를 지나 공을 갖지 않은 유격수와 충돌하였다.

심판원이 유격수의 주루방해를 인정하면 “업스트럭션”을 선고하고 볼 데드로 하여 1루주자에게 3루 점유를 허용한다. 타자에 대해서는 심판원이 업스트럭션 발생 당시의 상황에 따라 2루에 도착하였을 것이라고 판단하면 2루 점유를 허용하지만 업스트럭션이 없었다면 2루에 진루할 수 없었을 것으로 판단하면 1루에 머무르게 한다.

[주4] [예] 1루에 주자를 두고 타자가 1루 앞 땅볼을 쳤다. 땅볼을 받은 1루수는 1루주자를 포스 아웃시키려고 2루에 송구하였는데 1루로 달리던 타자주자와 1루에서 공을 받으려던 투수가 1루 바로 앞에서 충돌하였다.

심판원이 투수의 주루방해를 인정하면 “업스트럭션”을 선고하고 볼 데드로 한다. 이때 2루에서의 포스 아웃이 업스트럭션보다 나중에 이루어졌다고 심판원이 판단하였을 때는 1루주자를 2루에 진루시킨다. 이와 반대로 업스트럭션보다 2루에서의 포스 아웃이 먼저 이루어졌다고 판단하였을 경우 타자주자의 1루 점유만 인정할 뿐 1루주자의 2루에서의 포스 아웃은 취소되지 않는다.

(b) 주루방해를 당한 주자를 상대로 플레이가 벌어지고 있지 않을 경우 모든 플레이가 끝날 때까지 경기는 계속된다. 심판원은 플레이가 끝난 것을 확인한 뒤 “타입”을 선고하고 주루방해로 인하여 주자가 받았으리라고 심판원이 판단한 불이익을 제거하도록 적절한 조치를 취한다.

[원주] 7.06(b)항과 같이 업스트럭션에 의한 볼 데드가 되지 않았을 경우 주루방해를 당한 주자가 업스트럭션에 의하여 심판원이 허용하려고 했던 베이스보다 더 많이 진루하려고 했을 때 위험을 무릅쓰고 갈 수는 있으나 안전진루권은 소멸되고 태그당하면 아웃된다.

7.07 포수방해

이 아웃은 심판원의 판단에 따른 재정이다.

[주1] [예] 주자 2루. 타자가 좌전안타를 쳤다. 좌익수는 본루로 가려는 2루주자를 아웃시키려고 본루에 송구하였다. 타자주자는 1루를 지나면서 1루수와 부딪쳐 심판원이 엽스트러션 신호를 하였다. 좌익수의 본루 송구는 포수의 머리 위를 넘는 악송구가 되어 2루주자는 쉽게 득점할 수 있었다. 엽스트러션을 얻은 타자주자는 공이 구르고 있는 것을 보고 2루를 지나 3루까지 뛰었으나 공을 주운 투수로부터 송구를 받은 3루수에게 3루 바로 앞에서 태그되었다.

☞ 심판원이 타자에게는 엽스트러션으로 2루 밖에 안전진루권이 주어지지 않는다고 판단하였다면 3루에서의 아웃이 인정된다.

이와 반대로 타자주자가 3루수의 태그를 피하여 3루에서 살았을 경우 3루점유는 인정된다. 어느 경우이거나 2루주자의 득점은 인정된다.

[주2] [예] 타자가 3루타가 될 듯한 장타를 치고 나서 1루를 밟지 않고 2루를 지나 3루로 가려다가 유격수에게 방해당해 3루로 갈 수 없었다.

☞ 심판원은 이 주루 실수는 고려할 필요 없이 방해가 없었더라면 도달하였으리라 판단되는 3루로 보내야 한다.

만약 수비 측이 타자주자가 1루를 밟지 않은 것을 알고 어필하면 주자는 아웃된다. 주루 실수는 엽스트러션과는 아무 관계가 없기 때문이다.

[부기] 포수는 공을 갖지 않고서는 득점하려는 주자의 진로를 막을 권리가 없다. 베이스 라인은 주자에게 권리가 부여된 것이므로 포수는 날아오는 송구를 받으려고 하거나 이미 공을 갖고 있을 때만 선상에 위치할 수 있다. 이 규정을 위반한 것으로 간주되는 포수에게는 반드시 엽스트러션을 선고해야 한다.

7.07 3루주자가 스쿼즈 플레이 또는 도루를 통해 득점하려고 할 때 포수나 다른 야수가 공을 갖지 않은 채 본루 위 또는 그 앞으로 나오거나 타자나 타자의 방망이를 건드렸을 경우 투수에게 보크를 선고하고 타자는 인터피어(타격방해)에 의해 1루가 주어진다. 이때는 볼 데드가 된다.

[주1] 포수가 공을 갖지 않고 본루 위 또는 그 앞으로 나가거나 타자 또는 타자의 방망이를 건드렸을 경우는 다 같이 포수의 인터피어가 된다. 특히 포수가 공을 갖지 않고 본루 위 또는 그 앞으로 나갔을 경우에는 타자가

타자석 앞에 있었느냐 없었느냐, 또 치려고 하였느냐 안 하였느냐에 관계없이 포수의 인터피어가 된다.

그리고 ‘다른 야수의 방해’라는 것은 예컨대 1루수 등이 두드러지게 전진하여 투수의 투구가 본루를 통과하기 전에 차단하여 스윙즈 플레이를 방해하는 행위 등을 말한다.

[주2] 타격방해와 보크가 동시에 일어나지도 않았고, “포수가 공을 갖지 않고 본루 위 또는 그 앞에 나가면 보크가 된다”는 조항이 없는데도 여기서 보크란 용어가 사용되고 있는 것은 본루를 노린 3루주자에게 본루를 허용하기 위하여 편의상 만들어진 것에 불과한 것으로 해석하여야 한다.

본 규칙에서는 6.08(c)[포수의 타격방해], 7.04(d)[도루 때 타격방해]를 적용하여 득점하려고 한 주자에게 본루를 허용한다. 따라서 3루주자와 함께 도루를 시도한 주자와 타자가 1루에 나감으로써 베이스를 비워주어야 하는 주자만 진루가 허용된다. 도루를 시도하지 않은 주자와 베이스를 비워주지 않아도 되는 주자는 진루가 허용되지 않는다.

[주3] 이 조항은 투수가 정규의 투구를 했을 때에 한하여 적용된다. 투수가 정규의 투구를 하지 않았을 때는 투수에게 보크를 선고할 뿐 타자에게는 1개 베이스가 주어지지 않는다.

[주4] 투수가 투수판에서 정규로 받을 땐 뒤 주자를 잡으려고 송구하였을 때는 포수가 본루 위 또는 그 앞으로 나오는 것은 정규의 플레이이다. 따라서 타자가 이 송구를 치면 오히려 수비방해가 된다.

7.08 다음의 경우 주자는 아웃된다.

(a) (1) 주자가 태그당하지 않으려고 베이스를 연결한 직선으로부터 3피트(91.4cm) 이상 벗어나서 달렸을 경우

단, 타구를 처리하고 있는 야수를 방해하지 않으려고 벗어났을 때는 무방하다.

(2) 1루를 밟은 후 베이스 라인에서 벗어나 다음 베이스로 가려고 하는 의사를 명백히 포기하였을 경우

[원주] 1루를 밟은 주자가 플레이가 종료된 것으로 착각하여 베이스 라인을 떠나 덕아웃 쪽이나 수비위치로 향하였을 때 그런 행위가 주루 의사를 포기한 것이라고 심판원이 판단하였을 경우 그 주자에게

7.08 주자 아웃

아웃을 선고한다. 아웃이 선고되더라도 다른 주자에 대해서는 볼 인 플레이 상태가 계속된다. 이 규칙은 다음과 같은 플레이나 이와 유사한 플레이에 적용된다.

[예] 무사 또는 1사 1루, 9회말 동점인 가운데 타자가 홈런을 쳤다. 1루주자는 2루를 돌면서 홈런으로 승리가 자동 확정된 것으로 착각하여 다이아몬드를 가로질러 자기 벤치로 돌아갔다. 그러나 타자주자는 베이스를 완전하게 일주했다.

 1루주자는 다음 베이스로 진루할 것을 포기하였기 때문에 아웃이 선고되지만 타자주자는 득점이 인정된다. 만약 2사일 때는 홈런이 인정되지 않는다. (7.12 참조) 이것은 어필 플레이가 아니다.

[예] 주자가 1루 또는 3루에서 태그되자 아웃이 선고된 것으로 착각하여 덕아웃을 향해 상당한 거리를 가면 심판원은 진루를 포기한 것으로 간주하여 아웃을 선고한다.

위와 같은 두 가지 플레이에서는 주자는 실질적으로 주로를 벗어난 것으로 간주되어 7.08(a)[부기]에 규정되어 있는 제3스트라이크를 선고당한 타자의 경우와는 명백히 구별된다.

[부기] 제3스트라이크를 포수가 잡지 못하여 타자가 주자가 된 뒤 벤치 또는 자신의 수비위치로 가던 중 타자가 주자의 의무를 포기하고 홈 플레이트 주위의 흙으로 뒤덮인 원(Dirt Circle)을 벗어나 벤치 또는 자신의 수비위치로 가려는 행위를 했다고 심판원이 판단하면 심판원은 아웃을 선언할 수 있다.

[주1] ‘베이스를 연결한 직선으로부터 3피트(91.4cm)’라고 하는 것은 베이스를 연결한 직선의 좌우로 각 3피트(91.4cm), 즉 6피트(182.8cm) 폭을 가진 지대를 가리킨다. 이것이 통상 주자의 주로(走路)로 불리는 장소이다. 따라서 주자가 야수에게 태그당하지 않으려고 이 주로를 벗어났을 때는 신체에 태그하지 않아도 아웃이 된다. 주자가 주로 밖을 달리고 있을 때 태그 플레이가 일어났을 경우 주로로부터 멀어지면서 야수의 태그를 피하였을 때는 즉시 아웃이 되며, 주로로 되돌아오면서 야수의 태그를 피하였을 때는 주자와 베이스를 연결하는 직선으로부터 3피트(91.4cm) 이상 떨어지면 아웃이 된다.

[주2] 이 항 (1)의 뒷부분은 야수가 주자의 주로 안에서 타구를 처리하고 있을 때 수비를 방해하지 않으려고 주자가 주로 밖으로 달려도 아웃되지

않는다는 것을 규정한 것이고, 야수가 타구를 잡은 후 태그 플레이가 발생하였을 때에는 이 항 (1)의 앞부분을 적용받는 것은 물론이다.

[주3] 포스 상태에 있는 주자에 대해서는 이 항 (2)를 적용하지 않는다.

(b) 주자가 송구를 고의로 방해하였을 경우 또는 타구를 처리하고 있는 야수를 방해하였을 경우

[원주1] 타구를 처리하고 있는 야수를 방해하였다고 심판원이 제정한 주자는 고의 여부에 관계없이 아웃이 된다.

그러나 정규로 베이스를 밟고 있는 주자는 페어지역이나 파울지역에 관계없이 야수에게 방해가 되었다라든 심판원이 고의라고 판단하였을 경우를 제외하고는 아웃되지 않는다. 심판원이 그 방해가 고의였다고 판단하였을 때는, 다음과 같은 벌칙이 주어진다. 무사나 1사일 때는 그 주자와 타자에게 아웃을, 2사일 때는 타자에게 아웃을 선고한다.

[원주2] 3루와 본루 사이에서 협공당하던 주자가 공격 측 방해로 아웃이 선고되었을 경우 후위주자가 이미 3루를 점유하였더라든 심판원은 그 주자를 2루로 되돌려 보내야 한다. 또 2~3루 사이에서 협공당한 주자가 방해에 의하여 아웃되었을 경우도 마찬가지다. 왜냐하면 어떤 주자도 상대팀을 방해한 플레이로 진투할 수 없기 때문이며 주자는 다음 베이스에 정규로 닿기 전에는 그 이전의 베이스를 차지하고 있어야 한다.

[주1] “야수가 타구를 처리한다”는 것은 야수가 타구에 대하여 수비 동작에 들어간 때부터 타구를 잡아 송구할 때까지의 행위를 말한다. 따라서 주자가 수비행위를 방해하면 타구를 처리하고 있는 야수를 방해한 것이 된다.

[주2] 주자가 6.05(k), 7.08(a)항 규정대로 주로를 달리고 있었더라도 타구를 처리하고 있는 야수에게 방해가 되었다고 심판원이 판단하였을 때는 이 항이 적용되어 주자는 아웃이다.

[문] 1사 3루, 3루를 밟고 있는 주자가 베이스 위쪽으로 뜬 파울 플라이를 잡으려는 3루수를 방해하여 3루수가 포구할 수 없었다. 어떻게 조치할 것인가?

[답] 그 주자가 고의로 수비를 방해하였다고 심판원이 인정하면 주자와 타자 모두에게 아웃을 선고한다.

(c) 볼 인 플레이 중에 주자가 베이스에서 떨어져 있다가 태그당하였을 경우

[예외] 타자주자가 1루로 뛰어갈 때는 곧 돌아오는 것을 조건으로 오버런

7.08 주자 아웃

또는 오버슬라이딩하더라도 태그 아웃되지 않는다.

[부기1] 주자가 베이스에 안전하게 도달한 다음, 주자와 부딪친 충격으로 베이스의 캔버스 백이 정위치에서 떨어지더라도 주자에 대해서는 어떠한 플레이도 할 수 없다

[부기2] 플레이 중에 베이스의 캔버스 백 또는 홈 플레이트가 정위치에서 떨어졌을 때, 이어진 플레이에서 후속주자가 진루하여 원래 베이스가 놓여 있던 지점에 닿거나 머무르면 그 주자는 정규로 베이스에 닿거나 점유한 것으로 간주한다.

[주1] 4구를 얻은 타자가 1루로 진루할 때 즉시 돌아올 것을 조건으로 1루에 닿은 뒤 지나쳐 달리는 것이 허용된다.

[주2] 야수가 주자를 태그하려고 할 때 주자도 아웃당하지 않으려고 거친 플레이를 하는 경우가 많아 야수와 주자가 부딪쳐 야수가 공을 떨어뜨렸을 경우 태그 뒤에 공을 확실히 쥐고 있지 않은 것이 되므로 주자는 아웃되지 않는다. 또 야수가 주자를 태그한 뒤 비록 공을 땅에 떨어뜨리지 않더라도 공을 확실히 쥐고 있지 않고 손 안에서 저글하였을 경우 주자는 아웃이 아니다. 야수가 태그한 뒤 얼마 동안 공을 보유해야 하는가는 오로지 심판원의 판단에 맡긴다. (2.15[포구] 참조)

(d) 페어 플라이 볼, 파울 플라이 볼이 정규로 포구된 뒤 주자가 베이스에 다시 닿기 전에 신체 또는 그 베이스에 태그당한 경우

단, 이 아웃은 어필 플레이이므로 투수가 타자에게 다음 1구를 투구하거나 다른 플레이를 하거나 플레이를 하려고 한 다음에는 주자가 리터치하지 않은 것으로 아웃되지 않는다. (7.10[어필 플레이] 참조)

[원주] 파울 팁일 때는 태그 업(tag up)할 필요가 없으므로 주자는 도루할 수도 있다. 그러나 파울 팁이 포구되지 않으면 파울 볼이 되므로 주자는 원래의 베이스로 되돌아가야 한다.

[주] 플라이 볼이 잡혔을 때 주자가 다시 닿아야 할 베이스라는 것은 진루의 기점이 되는, 즉 투수가 투구할 당시 점유하고 있던 베이스를 말한다.

(e) 타자가 주자가 됨에 따라 진루할 의무가 생긴 주자가 다음 베이스에 닿기 전에 야수가 그 주자나 베이스에 태그하였을 경우

(이것은 포스 아웃이다)

단, 후위주자가 포스 플레이로 먼저 아웃되면 포스 상태가 해제되어 앞의

주자는 진루할 의무가 없어지므로 몸에 태그당하여야만 아웃이 된다.

주자는 진루할 의무가 있는 베이스에 닿는 순간 포스 상태에서 해제되므로 오버슬라이딩하거나 오버런하였을 때 주자의 몸에 태그하여야 아웃된다(이것은 태그 아웃이다).

그러나 진루할 의무가 있던 베이스에 닿은 주자가 어떤 이유로든 원래 점유하고 있던 베이스로 되돌아가야 할 경우 다시 포스 상태에 놓이게 되며, 그가 도달하여야 할 베이스가 태그되면 주자는 아웃이다

(이것은 포스 아웃이다).

[원주1] [예] 주자 1루, 타자의 볼카운트는 3볼. 다음 투구가 볼이 되었을 때 주자가 도루하다가 2루에 닿은 뒤 오버슬라이딩(또는 오버런)하였다. 이 때 포수의 송구를 잡아 태그하면 주자는 아웃된다(포스 아웃이 아니다).

[원주2] 오버슬라이딩이나 오버런은 2루 또는 3루에서 생기며, 1루에서는 이러한 상태는 발생하지 않는다.

[예] 무사나 1사에 주자 1·2루 또는 만루, 타구가 내야수에게 갔다. 내야수는 병살을 노렸으나 1루주자는 2루 송구보다 빨리 2루에 도달했고 타자주자는 1루에서 아웃되었다. 1루수는 2루를 오버런한 1루주자가 베이스에서 떨어져 있는 것을 보고 2루에 송구하여 그 주자를 아웃시켰으나 그 사이 다른 주자는 홈으로 들어갔다.

[문] 이것은 포스 플레이인가? 타자가 1루에서 아웃되었을 때 포스 상태가 해제되는가? 이 플레이 중 2루에서 주자가 제 3아웃이 되기 전에 본루에 들어간 주자의 득점은 인정되는가?

[답] 포스 플레이가 아니고 태그 플레이이다. 득점은 유효하다.

[주1] 이 항은 포스 아웃의 규정이고, 타자가 주자가 됨에 따라 베이스에 있던 주자에게 진루 의무가 발생하였을 때 야수가

- ① 그 주자가 다음 베이스에 닿기 전에 베이스를 태그하였을 경우
- ② 그 주자가 다음 베이스에 닿기 전에 주자를 태그하였을 경우
- ③ 그 주자가 다음 베이스로 가려고도 하지 않고 원래의 베이스에 머무르고 있을 때 그 주자를 태그하였을 경우를 말한다.

특히 ③의 경우 후위주자가 아웃되지 않는 한 이미 그 베이스에 대한 점유권을 잃었으므로 주자가 베이스에 닿아 있더라도 야수가 그 주자를 태그하면 아웃이 된다.

[주2] [예] 1루주자가 타자가 치자마자 마구 달려 일단 2루에 닿았으나 타

7.08 주자 아웃

구가 플라이 볼이 되어 잡히려는 것을 보고 1루로 되돌아가려고 했다. 그런데 야수는 플라이 볼을 떨어뜨렸다가 2루수에게 송구했고 2루수는 주자가 되돌아오기 전에 2루를 태그하였다.

 이 경우 처음 2루를 밟았던 것은 무효가 되어 포스 아웃으로 인정된다.

(f) 주자가 페어지역에서 내야수(투수 포함)에 닿지 않았거나 내야수(투수 제외)를 통과하지 않은 페어 볼에 닿았을 경우

이때 볼 데드가 되고 타자가 주자가 됨에 따라 진루가 허용된 주자 외에는 어느 주자도 득점하거나 진루할 수 없다. (5.09(f), 7.09(m) 참조)

인필드 플라이가 선고된 타구가 베이스에서 떨어져 있는 주자에게 닿았을 때는 타자와 주자가 모두 아웃된다.

[예외] 인필드 플라이가 선고된 타구가 베이스에 닿아 있는 주자에게 닿았을 때는 그 주자는 아웃되지 않고 타자만 아웃된다.

[원주] 2명의 주자가 같은 페어 볼에 닿았을 때 최초로 닿은 한 명만 아웃된다. 이것은 타구가 주자에 닿는 순간 볼 데드가 되기 때문이다.

[주1] 타자가 친 페어 볼이 야수가 처리하기 전에 주자에게 닿았을 때 주자가 수비를 방해하려고 일부러 타구에 닿았거나 (병살을 방지하려고 일부러 타구를 방해하였을 경우는 제외) 주루하다가 불가피하게 닿았거나 상관없이 주자는 아웃된다.

또 타구가 일단 내야수에게 닿았다더라도 이를 처리하려는 야수를 주자가 방해하였다면 7.08(b)에 의해 아웃되는 경우도 있다.

[주2] ① 내야수를 통과하기 전에 베이스에 닿고 땅 위를 구르던 페어 볼에 페어지역에서 주자가 닿았을 경우 주자는 아웃되며 볼 데드가 된다.

② 내야수를 통과한 직후 베이스에 닿고 땅 위를 구르던 페어 볼에 주자가 그 내야수 바로 뒤의 페어지역에서 닿았을 경우 이 타구에 대해 다른 내야수가 수비할 기회가 없었을 경우에 한하여 타구에 닿았다는 이유만으로 아웃되지는 않는다.

[주3] 일단 베이스에 닿고 땅 위를 구르던 페어 볼이 파울지역에서 주자에게 닿았을 경우 그 주자는 아웃이 되지 않고 볼 인 플레이이다.

[주4] 이 항에서 말하는 베이스는 플라이 볼을 쳤을 때 투수가 투구할 당시 주자가 점유하고 있던 베이스를 말한다.

[주5] 인필드 플라이로 선고된 타구가 주자에게 닿았을 때는 그 주자가 베이스에 닿아 있거나 그렇지 않거나 상관없이 볼 데드가 된다.

(g) 무사 또는 1사에서 주자가 득점하려고 할 때 타자가 본루에서 벌어지고 있는 수비 측의 플레이를 방해하였을 경우

2사일 때는 수비방해로 타자가 아웃되며 득점은 기록되지 않는다.

(6.06(c), 7.09(a),(d) 참조)

[주1] 여기서 말하는 ‘본루에서 벌어지는 수비 측의 플레이’라는 것은 야수(포수 포함)가 득점하려는 3루주자를 태그하는 것, 그 주자를 쫓아가 태그하는 것 또는 그 주자를 아웃시키려고 다른 야수에게 송구하는 것을 말한다.

[주2] 이 규정은 무사 또는 1사에서 3루주자가 득점하려고 할 때 타자가 본루에서 야수의 플레이를 방해한 경우에 적용된다. 3루주자가 본루를 향해 출발만 했거나, 일단 본루로 향하였다가 도중에 되돌아간 경우에는 타자가 포수를 방해하더라도 이 항은 적용되지 않는다.

[예] 포수가 공을 잡아 주자를 태그하려는 플레이를 방해하거나, 투수가 투수판에서 정규로 발을 뺄 주자를 아웃시키려고 송구한 공(투구가 아님)을 타자가 치거나 해서, 본루에서의 수비를 방해하였을 경우 방해행위를 한 타자를 아웃시키지 않고 수비 대상인 3루주자를 아웃시키는 규정이다.

[주3] 이 항은 본루에서 수비방해를 한 것이 타자일 경우에 한하여 적용되며, 타격을 완료하고 아직 아웃되지 않은 타자주자가 방해하였을 때는 적용되지 않는다.

[예] 스윙스 번트를 한 타자가 번트한 타구에 닿거나 타구를 처리하는 야수의 수비를 방해함으로써 3루주자가 본루에서 아웃당하지 않게 하였을 경우 타자는 이미 타자주자가 되어 있으므로 6.05(g), 7.08(b)에 따라 아웃되고 볼 데드가 되며 3루주자는 투구 당시 점유하고 있던 3루로 돌려보낸다. 타자가 제3스트라이크를 선고받았을 뿐 아직 아웃되지 않았을 때, 그리고 4구를 선고받았을 때의 방해에 대해서는 7.09(a)[주]에 명시되어 있다.

(h) 후위주자가 아웃되지 않은 선행주자를 앞질렀을 경우 (후위주자가 아웃된다) 단, 주루 도중 발생한 주자끼리의 신체적 접촉이나 도움만으로는 아웃을 선고하지 않는다.

[주1] 볼 인 플레이 중에 발생한 일(악송구, 홈런 또는 펜스 밖으로 나간 페어 히트)로 주자에게 안전진루권이 주어졌을 경우에도 이 항은 적용된다.

[주2] 이 규칙은 주자의 위치가 뒤바뀌었을 때 후위주자를 아웃시킨다는 데에 의미가 있다. 예를 들어 ‘갑’이라는 2루주자, ‘을’이라는 1루주자가 있

7.08 주자 아웃

다고 할 때 을이 갑을 추월하였을 때는 물론, 역주할 필요가 있을 때 갑이 을을 추월하더라도 항상 후위의 을이 아웃되는 것을 규정하고 있다.

- (i) 주자가 정규로 베이스를 점유한 뒤 수비를 혼란시키려고 하거나 경기를 희롱할 목적으로 역주하였을 경우 이때 심판원은 즉시 “타임”을 선언하고 그 주자에게 아웃을 선고하여야 한다.

[원주] 주자가 앞의 베이스에 닿은 뒤 플라이 볼이 잡힌 것으로 착각하거나 야수들의 제스처에 유인당하여 원래의 베이스로 되돌아가려다가 태그당하면 아웃이 된다. 그러나 원래의 베이스로 되돌아왔을 때는 그 베이스에 닿아 있는 한 태그당하더라도 아웃되지 않는다.

[주] 예를 들어 1루 쪽으로 땅볼을 친 타자가 1루수에게 태그를 당하지 않으려고 주로를 벗어나 달리지 않는 한 본루까지 역주하는 것은 관계없다. 그러나 본루를 넘으면 규칙 위반이 된다.

- (j) 주자가 1루를 오버런 또는 오버슬라이딩한 뒤 곧바로 1루로 귀루하지 않았을 경우

이때 주자가 덕아웃이나 자기의 수비위치로 가려고 하였을 경우 야수가 주자 또는 베이스에 태그하고 어필하면 아웃이 된다. 그리고 또 주자가 2루로 진루하려는 행위를 하였을 때 태그당하면 아웃이 된다.

[원주] 2사 후 1루를 오버런하여 심판원으로부터 세이프의 선고를 받은 타자주자는 규칙 4.09(a)[득점의 기록]를 적용할 때 “1루에 도달한 것”이 되며, 곧바로 1루에 귀루하지 않았기 때문에 제3아웃이 되더라도 이 플레이 중에 일어난 득점은 인정된다.

- (k) 주자가 본루로 뛰어들거나 슬라이딩하였으나 본루에 닿지도 않았고 다시 달으려는 시도도 하지 않았을 때 야수가 공을 갖고 본루에 닿은 채 심판원에게 어필하였을 경우 (7.10(d) 참조)

[원주] 이 항은 본루를 밟지 않은 주자가 벤치 쪽으로 향하고 있기 때문에 포수가 주자를 뒤따라가야 할 때에만 적용한다. 본루에 닿지 못한 주자가 태그되기 전에 본루에 닿으려고 노력할 때와 같은 보통의 플레이에서는 적용되지 않는다. 이 경우 주자는 태그하지 않으면 아웃되지 않는다.

7.09 다음의 경우는 타자 또는 주자에 의한 방해(interference)가 된다.

- (a) 제3스트라이크 후 타자가 투구를 처리하려고 하는 포수를 방해하였을 경우

[주] ① 제3스트라이크를 선고받았을 뿐 아직 아웃되지 않거나 4구를 선고 받고 1루로 나가야 할 타자주자가 홈으로 들어오는 3루주자에 대한 포수의 수비를 방해하였을 경우 타자주자는 아웃이 되고 3루주자는 방해가 일어난 순간 또는 그 이전에 본루에 닿지 않는 한 3루로 돌아가야 한다. 다른 주자들도 마찬가지로 돌아가야 한다.

② 제3스트라이크를 선고받고 6.05(b) 또는 6.05(c)로 아웃된 타자가 3루주자에 대한 포수의 수비를 방해하였을 때는 7.09(f)에 의해 3루주자도 아웃으로 한다.

③ ②의 경우에서 더블 스틸을 방지하려는 포수의 수비를 방해하였을 때는 그 대상이 된 주자를 아웃으로 하고 나머지 주자는 방해 발생 순간에 점유하고 있던 베이스로 되돌려 보낸다. 만약 포수의 수비가 어느 주자에 대하여 이루어졌는지가 명백하지 않을 경우 본루에서 가까운 주자를 아웃으로 한다. (7.09(f)[주] 참조)

- (b) 타자가 치거나 번트한 페어타구가 페어지역 안에서 방망이에 다시 맞았을 경우

볼 데드가 되어 주자의 진루는 인정되지 않는다. 이와 반대로 페어 타구가 굴러와 타자주자가 떨어뜨린 방망이에 페어지역에서 닿았을 경우에는 볼인 플레이이다. 단, 타자가 타구의 진로를 방해하려는 의도가 없었다고 심판원이 판단하였을 때에 한한다. (6.05(h) 참조)

- (c) 타자 또는 주자가 아직 파울 볼로 선언되지 않은 타구의 진로를 어떤 방법으로든지 고의로 변경시켰을 경우 (6.05(i) 참조)

[주] 주자가 이 항에 해당하였을 때에는 볼 데드가 되어 다른 주자는 진루할 수 없으나 타자에게는 1루가 허용된다. 또 타자가 출루함에 따라 진루가 허용된 주자는 진루할 수 있다.

- (d) 무사 또는 1사 3루에서 타자가 본루에서의 수비 측 플레이를 방해하였을 경우 주자가 아웃된다. 그러나 2사일 때는 타자가 아웃이다.

- (6.06(c), 7.08(g) 참조)

[주] 이 항은 7.08(g)와 표현만 다를 뿐이다. 베이스에서 조금 떨어진 데

7.09 수비방해

지나지 않는 3루주자를 잡으려는 포수의 플레이를 타자가 방해하였을 경우 등에는 적용되지 않는다.

(e) 공격 측 선수들이 적당하여 주자가 도달하려는 베이스 근처에 몰려들어 수비 측을 방해하거나 혼란시키거나 수비를 어렵게 만들었을 경우 그 주자는 동료선수가 상대 수비를 방해한 것으로 간주되어 아웃이 된다.

(f) 아웃이 선고된 직후의 타자 또는 주자가 다른 주자에 대한 야수의 플레이를 저지하거나 방해하였을 경우 그 주자는 동료선수가 상대 수비를 방해한 것에 의하여 아웃이 된다. (6.05(m) 참조)

[원주] 타자 또는 주자가 아웃된 후 계속 뛰더라도 그 행위만으로는 야수를 혼란시키거나 방해하거나 가로막았다고 보지 않는다.

[주] 이 항을 적용할 때 2~3명의 주자가 있을 경우 방해당한 수비 동작이 직접 어느 주자에 대하여 이루어지고 있다는 것이 판명되었을 때는 그 주자를 아웃으로 하지만 수비가 어느 주자에 대하여 이루어지려고 했는지가 불분명할 때는 본루에서 가장 가까운 주자를 아웃으로 한다.

이런 원칙에 따라 1명의 주자에 대하여 아웃을 선고하였을 때는 볼 데드가 되어 다른 주자는 수비방해가 이루어진 순간에 점유하고 있던 베이스로 돌려보낸다.

단, 타구를 처리하는 야수가 타자주자에 대하여 수비하지 않고 다른 주자에 대한 수비가 방해되었을 경우 그 주자를 아웃으로 하고 나머지 주자는 투수가 투구할 당시 점유하고 있던 베이스로 되돌려 보낸다. 그러나 타자주자는 다시 타자석에 돌려보낼 수 없으므로 1루의 점유를 허용한다. 또 타자가 1루에 진루함으로써 주자에게 1루를 넘겨줄 의무가 생긴 주자는 2루로 진루시킨다.

[예] 무사 만루, 타자가 유격수 앞 땅볼을 쳐서 3루주자가 홈에서 포스 아웃되었다. 이때 포수가 다시 3루로 송구하여 더블 플레이를 하려는 것을 포스 아웃된 3루주자가 떠밀어서 방해하였다.

 그 주자와 3루로 향하던 주자는 아웃이 되며 타자에게 1루가 주어지므로 1루주자는 2루로 가는 것이 허용된다.

(g) 주자가 병살을 하지 못하도록 명백한 고의로 타구를 방해하거나 타구를 처리하고 있는 야수를 방해하였다고 심판원이 판단하였을 때 심판원은 방해한 주자에게 아웃을 선고하고 타자주자에게도 동료선수의 방해에 의

하여 아웃을 선고한다. 이 경우 볼 데드가 되어 다른 주자는 진루도 득점으로 할 수 없다.

(h) 타자주자가 병살을 하지 못하도록 명백한 고의로 타구를 방해하거나 타구를 처리하고 있는 야수를 방해하였다고 심판원이 판단하였을 때 심판원은 타자주자에게 방해에 의한 아웃을 선고하고 어느 곳에서 병살이 이루어지려고 했는지에 관계없이 본루에서 가장 가까운 주자에게 아웃을 선고한다. 이 경우 볼 데드가 되어 다른 주자는 진루할 수 없다.

(i) 3루 또는 1루 쪽의 베이스 코치가 주자에게 달거나 부축하여 주자가 베이스로 돌아가거나 다음 베이스로 가는 것에 육체적으로 도움을 주었다고 심판원이 판단하였을 경우

(j) 3루에 주자가 있을 때 베이스 코치가 코치석을 떠나 어떠한 동작으로든지 야수의 송구를 유도하였을 경우

(k) 1루에서 수비가 벌어지고 있을 때 주자가 본루~1루 사이의 후반부를 달리면서 파울 라인 안팎의 3피트 라인을 벗어남으로써 1루로 던진 공을 받거나 타구를 처리하는 야수에게 방해가 되었다고 심판원이 인정하였을 경우 (6.05(k) 참조)

[원주] 주자는 양쪽 발이 3피트 레인(three feet lane)의 안쪽 또는 레인을 표시하는 라인 위에 있어야만 한다. 3피트 레인을 표시하는 라인은 레인의 일부이기 때문이다.

(l) 주자가 타구를 처리하려고 하는 야수를 피하지 않거나 송구를 고의로 방해하였을 경우

단, 2명 이상의 야수가 몰려들어 타구를 처리하고 있는 상황에서 주자가 그 중 한 명 또는 여러 명과 부딪혔을 때 심판원은 그 야수들 중에서 이 규칙을 적용하는 데 가장 적합한 위치에 있었던 야수 1명을 정하여 그 야수에게 달았을 경우에만 아웃을 선고한다. (7.08(b) 참조)

[원주] 타구를 처리하려는 포수와 1루로 달리려는 타자주자가 부딪혔을 경우 일반적으로 수비방해도, 주루방해도 없었던 것으로 보고 아무런 선고도 하지 않는다.

타구를 처리하려는 야수에 의한 주루방해는 매우 악의적이거나 난

7.10 어필 플레이

폭한 경우에 한하여 선고되어야 한다. 왜냐하면 규칙은 야수에게도 공정한 권리를 주기 때문이다. 그러나 공정한 권리가 있다고 해서 아무렇게나 해도 된다는 뜻은 아니다. 가령 타구를 처리한다면서 고의로 주자의 발을 걸면 주루방해가 선고된다.

한편 포수가 타구를 처리하는 중에 1루수나 투수가 타자주자를 방해하면 엡스트럭션이 선고되어 타자주자에게 1루가 주어진다.

(m) 야수(투수 포함)에게 닿지 않은 페어 볼이 페어지역에서 주자에게 닿았을 경우

단, 주자가 페어 볼에 맞았더라도

(1) 일단 내야수(투수 포함)에 닿은 페어 볼에 맞았을 경우

(2) 내야수(투수 제외)에게 닿지 않고 기량이 사이 또는 옆으로 빠진 페어 볼에 야수 바로 뒤에서 맞았더라도 이 타구를 다른 어떤 내야수도 수비할 기회가 없었다고 심판원이 확인하는 경우 심판원은 주자가 타구에 맞았다는 이유만으로 아웃을 선고하여서는 안 된다.

그러나 야수가 수비할 기회를 놓친 타구(내야수에게 닿거나 닿지 않거나를 불문)라 하더라도 주자가 고의로 타구를 쳤다고 심판원이 인정하면 그 주자는 방해한 것으로 간주되어 아웃을 선고받아야 한다.

(5.09(f), 7.08(f) 참조)

방해에 대한 벌칙: 주자는 아웃되고 볼 데드가 된다.

7.10 다음의 경우 어필이 있으면 주자는 아웃이 된다.

(a) 플라이 볼이 잡힌 뒤 주자가 본래의 베이스를 리터치하기 전에 몸 또는 그 베이스를 태그당하였을 경우 (7.08(d) 참조)

[원주] 이 규칙에서 말하는 ‘리터치’는 다음 베이스로 가기 위해서는 반드시 베이스에 닿아 있는 상태에서 출발하여야 한다는 것을 뜻한다. 따라서 베이스 뒤에서 출발하여 뛰면서 베이스를 밟고 지나가는 것은 정규의 리터치 방법이 아니다.

(b) 볼 인 플레이 때 주자가 진루 또는 역주하면서 순서대로 각 베이스에 닿지 못하고 몸 또는 밟지 않은 베이스를 태그당하였을 경우 (7.02 참조)

[부기] 베이스를 밟지 않은 주자는,

(1) 후위주자가 본루에 도달하고 나면 선행주자는 미스한 베이스를 다시 밟는 것이 허용되지 않는다.

(2) 볼 데드 상태에서는 한 베이스를 공과하고 다음 베이스에 도달하고 나면 미스한 베이스를 다시 밟는 것이 허용되지 않는다.

[원주] [예] 타자가 경기장 밖으로 홈런을 치거나 관중석에 들어가는 2루타를 치고 1루를 밟지 않았다(볼 데드). 타자주자는 2루에 닿기 전이라면 잘못을 바로잡기 위하여 1루로 되돌아 갈 수 있다. 그러나 2루에 닿고 나면 1루로 되돌아 갈 수 없다. 수비 측의 어필이 있으면 1루에서 아웃이 선고된다.

[예] 타자가 유격수 땅볼을 치자 유격수는 스탠드로 들어가는 악송구를 저질렀다(볼 데드). 타자주자는 1루를 밟지 않았으나 악송구 때문에 2루가 주어졌다. 타자주자는 2루까지 안전진루권을 얻었더라도 2루에 가기 전에 반드시 1루를 밟아야 한다. 이는 다 같이 어필 플레이이다.

[주1] 이 항 [부기] (1)은 볼 인 플레이어거나 볼 데드에 관계없이 적용된다.

[주2] 이 항 [부기]의 경우 베이스를 밟지 않은 주자는 어필이 없으면 아웃되지 않는다.

[주3] 본루를 밟지 않은 주자는 볼 데드 때 투수가 새 공이나 원래의 공을 갖고 정규로 투수판에 위치하면 본루를 다시 밟는 것이 허용되지 않는다.

(c) 주자가 1루를 오버런 또는 오버슬라이딩한 뒤 곧바로 되돌아오지 않아 몸 또는 베이스를 태그당하였을 경우 (7.08(j) 참조)

(d) 주자가 본루에 닿지 않았고 닿으려는 노력도 하지 않아 본루를 태그당하였을 경우 (7.08(k) 참조)

이 규칙과 관련된 어필은 투수가 다음 투구를 하기 전 또는 다른 플레이를 하거나 플레이를 시도하기 전에 하여야 한다. 단, 이닝의 초 또는 말이 끝났을 때는 수비 측 선수들이 그라운드를 떠나기 전에 어필하여야 한다.

어필하는 행위는 소멸의 기준이 되는 플레이 또는 플레이를 시도한 것으로 보아서 안 된다.

같은 베이스에서 한 주자에 대해 연속으로 어필할 수 없다. 수비팀이 첫

7.10 어필 플레이

번째 어필을 잘못했다면 같은 베이스에서 같은 주자에 대해 두 번째로 어필하는 것은 허용되지 않는다(‘어필을 잘못했다’는 것은 수비팀이 어필하려고 던진 공이 볼 데드가 되는 곳으로 들어간 것을 말한다. 예를 들어 투수가 어필하기 위해 베이스에 송구한 것이 관중석으로 들어갔을 경우에는 두 번째 어필은 허용하지 않는다).

어필 플레이는 명백한 ‘제4아웃’이 있음을 심판원으로부터 인정받을 수 있다. 제3아웃이 성립된 플레이에 다른 주자와 결부된 어필 플레이가 있어서 심판원으로부터 인정을 받았을 경우 그 판정은 제3아웃을 결정하는 데 우선권을 갖는다. 어필 플레이로 제3아웃이 성립된 후라도 수비 측은 그보다 유리한 어필 플레이가 있으면 그쪽을 택해 먼저의 제3아웃과 바꿀 수 있다.

여기서 말하는 ‘수비팀이 그라운드를 떠날 때’라는 것은 벤치 또는 클럽하우스로 가기 위해 투수와 모든 내야수가 페어지역을 벗어난 때를 가리킨다.

[원주] 거의 동시에 2명의 주자가 본루로 쇄도했는데, 첫 번째 주자는 본루를 공과하고 두 번째 주자는 정규로 닿았다. 2사 후인 경우 첫 번째 주자가 본루에 다시 닿으려다가 태그되거나 어필에 의하여 아웃이 선고되면 두 번째 주자가 득점하기 전에 당한 제3아웃이 된다. 따라서 두 번째 주자의 득점은 규칙 7.12에 의해 인정되지 않는다.

어필하려다 투수가 보크를 하면 그 행위는 어필 소멸의 기준이 되는 플레이로 간주된다.

어필은 심판원이 어필로 인식할 수 있도록 확실하게 말 또는 행동으로 표현하여야 한다. 선수가 공을 손에 쥐고 베이스에 맥없이 서 있는 것만으로는 어필이 성립되지 않는다. 어필이 벌어지고 있을 때는 볼 데드가 아니다.

[주1] 한 베이스를 2명 이상의 주자가 지나갔을 때 베이스를 밟지 않은 것을 발견하고 어필하려면 어느 주자에 대한 어필인지를 명시해야 한다.

[예] 갑, 을, 병 세 주자가 3루를 통과하고 을이 3루를 밟지 않았을 때는

을에 대한 어필이라는 것을 명시해야 한다. 만약 갑으로 잘못 알고 어필하여 심판원으로부터 인정받지 못하였을 경우에는 그 베이스를 통과한 주자의 수만큼 어필을 반복할 수 있다.

[주2] 어필권이 소멸되는 기준은 투수의 플레이 뿐 아니라 야수의 플레이도 포함된다.

[예] 타자가 원 바운드로 외야석으로 들어가는 안타를 때려 2루에 갔으나 도중에 1루를 공과하였다. 플레이가 재개된 후 투수가 어필하기 위하여 1루로 던진 것이 악송구가 되었다. 이때 경기장 안에서 구르고 있는 공을 주워 1루에서 어필할 수 있으나 2루주자가 그 악송구를 틈타 3루로 뛰는 것을 보고 3루로 송구하고 나면 1루에서의 어필권은 소멸된다.

[문] 1사 1·3루, 타자가 외야에 큰 플라이 볼을 쳐서 두 주자가 함께 진루하기 시작하였으나 외야수는 이 플라이 볼을 잘 잡았다. 베이스 근처에 있던 3루주자는 베이스로 되돌아와 포구 후 본루를 밟았다. 1루주자는 2루를 돌아 3루 근처까지 갔다가 1루에 돌아가려고 역주하기 시작하였다. 외야수는 2루로 송구했고, 2루수는 1루주자가 2루에 도달하기 전에 2루를 태그하고 어필하였다. 더블 플레이인가?

[답] 더블 플레이가 아니다. 그 주자가 1루로 돌아가려면 2루를 통과할 필요가 있다고 해서 2루에 태그하더라도 아웃은 아니다.

그 주자를 태그하거나 진루의 기점이 되는 1루를 태그하지 않으면 아웃이 되지 않는다.

[문] 1사 1루, 타자가 외야에 큰 플라이 볼을 치자 주자는 2루를 돌아 3루 근처까지 갔다가 플라이 볼이 잡히는 것을 보고 2루에 닿지 않고 1루로 가려고 하였다. 어떤 방법으로 어필하면 주자를 아웃시킬 수 있는가?

[답] 주자를 태그하거나 2루 또는 1루를 태그하고 어필하면 된다.

[문] 2사 2루, 타자가 3루타를 쳐서 주자를 득점시켰으나 타자는 1루도 2루도 밟지 않았다. 수비 측이 2루를 태그하고 어필하여 아웃이 선고되었던 득점이 되는가?

[답] 득점은 인정된다. 그러나 수비 측이 처음부터 1루에서 어필하였더라면 득점은 인정되지 않는다. 또 2루에서 1루로 송구하여 다시 어필하면 1루에서의 어필 아웃을 앞의 제3아웃과 바꿀 수 있으므로 득점은 인정되지 않는다.

[문] 1사 1·2루, 타자가 우측에 큰 플라이 볼을 쳤을 때 안타가 되리라고 생각한 두 주자는 전력으로 뛰었고 우익수가 포구하였음에도 불구하고 2루

7.11-7.12 장소 확보/측루 실패/보칙

주자는 그대로 본루를 밟았다.

그러나 1루주자는 포구된 것을 보고 1루로 되돌아가려고 했으나 1루에서 어필로 아웃되었다. 2루주자는 그 아웃보다 먼저 본루를 밟았는데 그 득점은 인정되는가?

[답] 수비 측이 2루에서 어필하지 않는 한 2루주자의 득점은 인정된다. 그러나 수비 측은 어필에 의한 제3아웃이 성립된 후라도 이보다 유리한 어필 아웃을 앞의 제3아웃과 바꿀 수 있으므로 2루에서 어필하면 리터치하지 않은 2루주자는 아웃되고 득점은 인정되지 않는다.

7.11 공격 측 선수, 베이스 코치, 그 밖에 다른 멤버들은 타구 또는 송구를 처리하려는 아수에게 자리를 비워주어야 한다(양측 덕아웃 포함).

벌칙: 수비방해를 선고하고 그 플레이의 대상이 되었던 타자 또는 주자를 아웃시킨다.

[주] 예를 들면 선수가 2개의 방망이를 갖고 대기타석에 있다가 타자가 파울 플라이 볼을 쳐서 포수가 이것을 잡으려고 달려오자 방망이 한 자루만 들고 장소를 양보하였다. 그러나 포수는 남겨둔 방망이에 걸리는 바람에 쉽게 잡을 수 있었던 파울 플라이 볼을 놓쳤다. 선수가 남긴 방망이가 포수의 포구에 명백히 방해가 되었다고 심판원이 판단하면 타자는 아웃이 된다.

7.12 무사 또는 1사 때 선행주자가 어느 베이스를 밟지 못하거나 리터치하지 못하더라도 정규로 진루한 후위주자는 영향을 받지 않는다. 단, 선행주자가 어필에 의해 제3아웃이 되었을 경우 후위주자의 득점은 인정되지 않는다. 또 그 제3아웃이 포스 플레이인 경우에는 다른 모든 주자의 득점도 인정되지 않는다.

보칙: 볼 데드일 때 주자의 귀루에 관한 조치

볼 데드가 되어 각 주자가 귀루할 경우 볼 데드가 된 원인에 따라 돌아가야 할 베이스의 기준이 각각 다르기 때문에 그 기준을 모았다.

[A] 투수가 투구할 당시에 점유하고 있던 베이스로 돌아가는 경우

- (a) 파울 볼이 포구되지 않았을 경우 (5.09(e))
- (b) 타자가 반칙타격을 하였을 경우 (6.06(a))
- (c) 투구가 정규로 위치하고 있는 타자의 몸 또는 옷에 닿았을 경우 (5.09(a), 6.05(f))
- (d) 무사 또는 1사에 주자 1루, 1·2루, 1·3루 또는 1·2·3루 때 내야수가 페어의 플라이 볼 또는 라인 드라이브를 고의로 떨어뜨렸을 경우 (6.05(l))
- (e) 타구를 수비하려고 하는 야수를 방해하였을 경우
 - (1) 페어 볼이 내야수(투수 포함)에 닿기 전에 타자주자에게 닿았을 경우 (6.05(g))
 - (2) 페어 볼이 내야수(투수 포함)에게 닿기 전 또는 내야수(투수 제외)를 통과하기 전에 페어지역에서 주자 또는 심판원에게 닿았을 경우 (5.09(f), 6.08(d), 7.08(f), 7.09(m))
 - (3) 타자가 치거나 번트한 페어타구가 페어지역 안에서 방망이에 다시 맞았을 경우 (6.05(h), 7.09(b))
 - (4) 타자 또는 주자가 타구를 처리하고 있는 야수의 수비를 방해하였을 경우 (7.08(b), 7.09(g), (h), (k), (l))
 - (5) 타자 또는 주자가 아직 파울로 결정되지 않은 채 파울지역을 구르고 있는 타구의 진로를 어떤 방법으로든 고의로 바꾸었을 경우 (6.05(i), 7.09(c))
 - (6) 공격 측 선수 또는 코치가 점유하고 있는 자리를 양보하지 않아 타구를 처리하려는 야수를 방해한 수비방해의 경우 (7.11)

[B] 방해가 발생한 순간 점유하고 있던 베이스로 되돌려 보내는 경우

- (a) 투수의 타자에 대한 투구부터 시작한 수비를 방해하였을 경우
 - (1) 주심이 포수의 송구동작을 방해하였을 경우 (5.09(b))
 - (2) 타자가 포수의 송구동작을 방해하였을 경우 (6.06(c))
 - (3) 무사 또는 1사에서 주자가 득점하려고 할 때 타자가 본루에서의

수비 측의 플레이를 방해하였을 경우 (7.08(g), 7.09(d))

(4) 제3스트라이크의 선고를 받고 아직 아웃되지 않은 타자 주자 또는 4구를 선고받은 타자주자가 포수의 수비를 방해 하였을 경우 (7.09(a))

(5) 타자가 워낙 힘차게 방망이를 휘두르다가 그 여세로 방망이가 포수에게 닿았거나, 아무런 고의성 없이 백스윙하던 방망이가 아직 확실하게 포구되지 않은 투구나 포수에 닿았기 때문에 포수가 공을 잡지 못하였다고 심판원이 판단하였을 경우 (6.06(c))

(b) 포수 또는 다른 야수가 타자의 타격을 방해하였을 경우 (6.08(c), 7.07)

(c) 주자가 고의로 송구를 방해하였을 경우 (7.08(b))

(d) 공격 측 선수 또는 코치가 필요에 따라 자기가 점유하고 있는 장소를 양보하지 않고 송구를 처리하려고 하는 야수를 방해함으로써 수비방해로 아웃을 선고당하였을 경우 (7.11)

(e) 내야수가 수비할 기회를 잃은 타구(내야수에 닿든 안 닿든 상관없음)를 주자가 고의로 걷어챘다고 심판원이 인정하였을 경우 (7.09(m)) -공을 찾을 때를 기준으로 한다.

(f) 아웃을 선고당한 타자 또는 주자가 야수의 다음 행위를 방해하였을 경우 (7.09(f)) -다음 행위로 옮기려 할 때를 기준으로 한다.

(g) 공격 측 선수들이 작당하여 주자가 도달하려는 베이스 근처에 몰려들어 수비 측을 방해하거나 혼란시키거나 수비를 어렵게 만들었을 경우 (7.09(e)) -수비동작을 일으켰을 때를 기준으로 한다.

(h) (아미추어) 타자주자가 본루부터 1루로 달릴 때 1루 송구를 받으려는 야수의 동작을 방해하였을 경우 (6.05(k), 7.09(k))

[C] 주자 3루 때 코치가 코치석을 떠나 어떤 동작으로든 야수의 송구를 유도하였을 경우 또는 코치가 의식적으로 송구를 방해하였을 경우 (5.08, 7.09(j))

그 송구를 하였을 때 점유하고 있던 베이스로 귀루시킨다.

7.13 홈 플레이트에서의 충돌

(a) 득점을 시도하는 주자는 포수(혹은 홈을 수비하는 다른 선수)와 접촉할 목적으로 홈을 향한 자신의 직선 주로에서 이탈할 수 없고, 혹은 피할 수 있는 충돌을 시도할 수 없다.

만약 심판의 판단으로 득점을 시도하던 주자가 그러한 방식으로 포수(혹은 홈을 수비하는 다른 선수)와 접촉을 시도하는 경우 심판은 해당 주자(홈을 수비하는 다른 선수의 포구 여부와 관계 없이)에게 아웃을 선언한다.

본 상황에서 심판은 볼 데드를 선언하며, 다른 주자들은 충돌 시점에 자신이 마지막으로 터치했던 베이스로 복귀해야 한다. 만약 주자가 적절한 방식으로 슬라이딩하여 홈에 들어오는 경우 해당 주자는 규칙 7.13을 위반했다고 판단되지 않는다.

[주] 주자가 홈을 터치하려는 노력을 하지 않으면서, 어깨를 낮추거나, 또는 손·팔꿈치·팔을 이용하여 밀치거나 하는 행동은 주자가 포수와 접촉을 시도할 목적으로 (규칙 7.13 위반) 주로에서 이탈했거나 혹은 피할 수 있었던 충돌을 시도했다고 판단하는 근거가 될 수 있다.

다리 슬라이딩(feet first slide)의 경우 포수와의 접촉이 있기 전 주자의 엉덩이와 다리가 먼저 그라운드에 닿는다면 해당 슬라이딩은 적절한 것으로 간주된다.

머리 슬라이딩(head first slide)의 경우 포수와의 접촉이 있기 전 주자의 몸이 먼저 그라운드에 닿는다면 해당 슬라이딩은 적절한 것으로 간주된다. 포수가 주자의 주로를 막는 경우 심판은 해당 주자가 피할 수 있었던 접촉을 시도하여 규칙 7.13(a)을 위반했다고 판단해서는 아니 된다.

(b) 포수는 자신이 공을 갖고 있는 경우를 제외하고는 득점을 시도하는 주자의 주로를 막을 수 없다.

만약 심판의 판단으로 공을 갖고 있지 않은 포수가 주로를 막는 경우 심판은 주자에게 세이프를 선언한다.

상기에도 불구하고, 포수가 송구를 받으려는 정당한 시도과정(예를 들어, 홈 방면 송구의 방향·궤도·바운드에 대한 반응으로, 또는 투수나 내야 안쪽으로 들어온 내야수가 던진 송구에 대한 반응으로)에서 주자의 주로를 막게 되는 경우는 본 규칙 7.13(b)의 위반으로 간주되지 아니한다.

7.13 홈 플레이트에서의 충돌

또한, 주자가 슬라이딩을 통해 포수(혹은 홈 커버 선수)와의 충돌을 피할 수 있었던 경우는, 포수가 공을 갖고 있지 않더라도 본 규칙 7.13(b)를 위반했다고 판정되지 아니한다.

[주] 포수가 공을 갖고 있지 않은 채로 (혹은 송구를 포구하려는 정당한 시도 과정이 아닌 상태에서) 홈을 막고, 그와 동시에 득점을 시도하는 주자의 주루를 방해 또는 저지하지 않는다면, 포수는 규칙 7.13(b)를 위반했다고 간주되지 않는다.

포수가 홈 플레이트를 봉쇄했지만, 심판의 판단으로 주자가 원래 아웃이 될 상황이었다면 포수가 해당 주자의 주루를 방해 또는 저지했다고 간주되지 아니한다.

또한, 포수는 슬라이딩을 시도하는 주자를 태그할 때 불필요한 강제 접촉을 피하기 위한 최선을 노력을 다해야 한다.

슬라이딩을 시도하는 주자와 불필요한 강제 접촉(예를 들어, 무릎·정강이 보호대, 팔꿈치, 전완 등을 이용하여 시도하는 접촉)을 상습적으로 하는 포수는 총재에 의해 제재를 받을 수 있다.

본 규칙 7.13(b)는 홈에서의 포스 플레이에는 적용되지 아니한다.

8.00 투 수

8.01 정규의 투구

정규의 투구자세로는 와인드업 포지션(wind-up position)과 세트 포지션(set position)의 두 가지가 있고 어느 것이든 수시로 사용할 수 있다. 투수는 투수판에 발을 대고 포수로부터 사인을 받아야 한다.

[원주] 투수는 사인을 교환한 뒤 투수판에서 발을 뺄 수 있으나 발을 뺀 뒤 곧바로 투수판을 밟고 투구하는 것은 허용되지 않는다. 이 같은 투구는 심판원에 의해 퀵 피치(quick pitch)로 간주된다. 투수는 투수판에서 발을 빼면 반드시 두 손을 신체의 양쪽으로 내려야 한다. 투수는 사인을 받을 때마다 투수판에서 발을 빼서는 안 된다.

(a) 와인드업 포지션

투수는 타자 쪽을 향하여 서고, 중심발(pivot foot)은 전부 투수판 위에 놓거나, 투수판 앞쪽에 발이 닿도록 하고(투수판 양 옆으로 벗어나서는 안 된다) 자유로운 다른 발은 투수판 위나 투수판 뒤에 놓는다.

이 자세에서 투수는,

(1) 타자에 대한 투구와 관련된 동작을 일으켰다면 중단하거나 변경함이 없이 그 투구를 완료하여야 한다.

(2) 타자를 향해 실제로 투구할 때를 제외하고 어느 발이든 땅으로부터 들어올려서는 안 된다. 단, 자유로운 발은 한 발 뒤로 뺐다가 다시 한 발 앞으로 내디딜 수 있다.

투수가 중심발 전부를 투수판 위에 놓거나 투수판 앞쪽에 발이 닿도록 하고(투수판 양 옆으로 벗어나서는 안 된다) 다른 발은 어디에 두든지 간에 신체 앞에서 두 손을 모아 공을 잡으면 와인드업 포지션에 들어간 것으로 간주한다.

[원주] 투수는 중심발이 아닌 자유로운 발을 투수판에서 떼어 투수판 뒤쪽의 연장선상에 편한 대로 놓을 수 있다. 그러나 투수판의 양 옆으로 빠져서는 안 된다.

8.01 투구자세

투수는 자유발을 한 발 뒤로 뺐다가 다시 한 발 앞으로 내디딜 수는 있으나 투수판의 양 옆 즉, 1루 측이나 3루 측으로 내디딜 수는 없다.

이 자세에서 투수는,

- (1) 타자에게 투구하여도 좋고,
- (2) 주자를 슈아내기(pick-off) 위해 베이스 쪽으로 내디디면서 송구하여도 좋고,
- (3) 투수판에서 발을 빼도 좋다(이럴 경우 반드시 두 손을 신체의 양 옆으로 내려야 한다).

투수판을 벗어날 때는 중심발부터 빼야 하며 자유로운 발을 먼저 빼서는 안 된다.

이런 자세에서 세트 포지션으로 바꾸거나 스트레치 동작을 하여서는 안 된다. 위반하면 보크가 된다.

(b) 세트 포지션

투수가 타자를 향하여 서고, 중심발이 전부 투수판 위에 놓이거나 투수판 앞쪽에 닿도록 하고(투수판 뒤쪽으로 떨어져서는 안 된다), 다른 발은 투수판 앞에 놓은 상태에서 신체의 앞에서 두 손을 모아 공을 잡은 후 완전히 동작을 정지하는 것이 세트 포지션이다.

이 자세에서 투수는 투구하든지, 베이스에 송구하든지, 중심발을 투수판 뒤로 빼도 좋다.

투수는 세트 포지션을 취할 때 스트레치(stretch, 팔을 머리 위 또는 신체의 앞으로 뻗는 행위)라는 예비동작을 할 수 있다. 그러나 스트레치를 하였으면 투구하기 전에 반드시 세트 포지션을 취해야 한다.

세트 포지션을 취한 뒤 타자에 대한 투구와 관련한 동작을 일으켰다면 중단하거나 변경함이 없이 그 투구를 완료하여야 한다. 투수는 세트 포지션을 취하기에 앞서 한쪽 손을 밑으로 내려 신체의 옆 부분에 붙이고 있어야 한다.

이 자세에서 중단함이 없이 일관된 동작으로 세트 포지션에 들어가야 한다. 이때 중심발은 전부가 투수판 위에 놓이거나 투수판 앞쪽에 닿아 있어

야 한다.

중심발의 한 부분만 투수판에 약간 붙어 있고 투수판의 옆 모서리로 발의 대부분이 빠져나온 상태에서 투구하는 것은 허용되지 않는다.

투수는 스트레치를 계속하여 투구하기 이전에는 (a)두 손으로 잡은 공을 신체의 앞에 두고 (b)완전히 정지하여야 한다. 이것은 의무사항이며 심판원은 이를 엄중히 감시하여야 한다. 투수는 주자를 베이스에 묶어두기 위하여 항상 규칙에 위배되는 행위를 하려고 한다. 투수가 ‘완전한 정지’를 이행하지 않았을 때 심판원은 즉시 “보크”를 선고하여야 한다.

[주1] 이 규칙의 (a)·(b)항에서 말하는 “중단하거나 변경함이 없이”라고 함은 와인드업 포지션 및 세트 포지션에서 투수가 투구동작 중에 고의로 일시정지하거나 투구동작을 자연스럽게 이어가지 않고 의도적으로 단계를 취하는 동작을 하거나 손발을 흔들흔들하면서 투구하는 것을 말한다.

[주2] 투수가 세트 포지션을 취할 때에는 투수판을 밟은 다음 투구할 때까지 반드시 공을 두 손으로 잡지 않으면 안 된다. 공을 잡을 때까지 반드시 스트레치를 할 필요는 없으나, 일단 스트레치를 하면 공을 두 손으로 잡아야 한다. 공을 잡을 때는 몸의 앞쪽 어느 곳에서 잡아도 무방하지만 일단 두 손으로 공을 잡고 정지하면 잡은 위치를 이동시켜서는 안 되고 완전하게 신체의 동작을 정지하여 목 이외에는 어느 곳도 움직여서는 안 된다.

[주3] 세트 포지션으로부터 투구할 때 자유로운 발은

- ① 투수판의 바로 옆으로 내딛지 않는 한 앞쪽이면 어느 방향으로 내딛어도 괜찮다.
- ② 와인드업 포지션처럼 일단 뒤쪽으로 뺐다가 다시 한 발 내딛는 것은 허용되지 않는다.

[주4] 주자가 베이스에 있을 때 투수는 세트 포지션을 취한 후라도 투구 외의 다른 플레이를 하기 위한 목적으로 자유로이 투수판을 벗어날 수 있다. 이 경우 중심발은 반드시 투수판의 뒤쪽으로 빼야 하며 옆이나 앞으로 빼는 것은 허용되지 않는다.

투수가 중심발을 투수판에서 빼면 타자에게는 투구할 수 없으나 주자가 있는 베이스를 향해 발을 내딛지 않고 손목만으로 송구할 수도 있고, 또 송구하는 시늉만 하는 것도 허용된다.

[주5] 와인드업 포지션이든 세트 포지션이든 중심발로 투수판을 밟은 채 두 손을 모아 공을 잡은 투수가 투수판에서 중심발을 뺄 때는 반드시 공을

8.01 투구자세

두 손으로 잡은 채 빼야 한다. 또 중심발을 투수판에서 뺀 뒤에는 반드시 두 손을 떼어 신체의 옆 부분으로 내리고 난 다음 다시 중심발을 투수판에 대지 않으면 안 된다.

[문] 투수가 스트레치를 한 뒤 세트 포지션을 취할 때까지 얼굴 앞에서 두 손을 마주대고 그대로 끌어내려 가슴 앞에서 공을 잡았다. 보크가 되는가?

[답] 비록 얼굴 앞에서 두 손을 마주대고 그대로 이어진 동작으로 가슴 앞까지 끌어내려 정지하면 보크가 안 된다. 그러나 일단 얼굴 앞에서 정지하면 그곳에서 공을 잡은 것이 되므로 거기서 두 손을 아래로 내리면 보크가 된다.

- (c) 투수가 준비동작을 일으키고 나서 타자에 대해 투구와 관련된 동작을 일으키기 전에는 언제든지 베이스로 송구할 수 있으나 그에 앞서 송구하려는 베이스 방향으로 직접 발을 내딛는 것이 필요하다.

[원주] 투수는 송구하기 전에 반드시 그쪽으로 발을 내디뎌야 한다. 스냅 스로(snap throw, 손목 힘으로 하는 송구)를 한 후 베이스를 향하여 발을 내딛는 것은 보크다.

[주] 투수가 중심발을 투수판에서 빼지 않고 1루로 송구할 경우 투수판 위에서 중심발을 바꾸어 밟더라도 그것이 한 동작으로 이어질 때는 관계없다. 그러나 송구 전에 중심발을 투수판 위에서 미리 바꾸어 밟은 뒤에 송구하면 중심발을 투수판 위에서 옮긴 것이 되어 보크가 된다.

- (d) 베이스에 주자가 없을 때 투수가 반칙투구를 하였을 경우 그 투구는 볼이 선고된다. 단, 타자가 안타, 실책, 4사구 등으로 1루에 나갔을 때는 제외한다.

[원주] 투구동작 중 투수의 손에서 미끄러진 공이 파울 라인을 넘게 되면 볼로 선고되고 넘지 않았을 경우에는 투구로 보지 않는다. 그러나 주자가 베이스에 있을 때는 보크가 된다.

[주] 주심은 반칙투구에 대하여 볼을 선고하였으면 그것이 반칙투구에 의한 것임을 투수에게 알려야 한다. 또한 8.02(a)(6)을 위반하였을 경우 그 벌칙을 적용한다.

- (e) 투수가 투수판 위의 중심발을 뒤쪽으로 빼었을 때는 내야수로 간주된다. 따라서 그 위치에서 범한 악송구는 다른 내야수의 악송구와 똑같이 취급한다.

[원주] 투수는 투수판에서 떨어져 있을 때는 어느 베이스에 송구 하여도 좋으나 만약 송구가 악송구가 되면 그 송구는 내야수의 송구로 간주되고, 그 후의 조치는 야수의 송구에 관한 규칙을 따른다. (7.05(g))

(f) 투수는 투수판을 밟을 때 투구할 손의 반대쪽 손에 글러브를 착용함으로써 주심, 타자, 주자에게 어느 손으로 투구할 것인지를 명확히 표시해야 한다. 투수는 동일 타자를 상대하는 동안 투구하는 손을 변경할 수 없다. 단, 타자 아웃, 타자가 주자가 될 경우, 공수교대가 될 경우, 대타가 나올 경우, 투수가 부상을 당할 경우 투구하는 손을 변경할 수 있다.

투수가 부상으로 동일 타자의 타격 중에 투구하는 손을 변경할 경우 그 투수는 이 후 경기에서 물러날 때까지 투구하는 손을 변경할 수 없다.

투수가 이닝 도중 투구하는 손을 변경할 경우 투수는 연습투구를 할 수 없으며, 글러브를 교체할 수 없다. 단, 양손글러브는 허용한다.

8.02 투수는 다음 행위를 해서는 안 된다.

(a) (1) 투수가 투수판을 둘러싼 18피트(5.486m)의 둥근 원 안에서 투구하는 맨손을 입 또는 입술에 대는 행위

[예외] 심판원은 추운 날씨에는 경기에 앞서 양 팀 감독의 동의를 얻어 투수가 곱은 손을 부는 행위를 허용할 수 있다.

벌칙: 투수가 이 항을 위반하였을 경우 심판원은 곧 볼을 선고한다. 이 선고에도 불구하고 투수가 투구하여 타자가 안타, 실책, 사구(死球), 그 밖의 방법으로 1루에 나가고 다른 주자들도 아웃됨이 없이 최소 1개 베이스 이상 진루하였을 경우 위반행위와는 상관없이 플레이는 계속된다. 그리고 이러한 위반을 반복한 투수에게는 총재에 의해 벌금이 부과된다.

[주] 투수가 이 항을 위반하였을 경우 심판원은 그때마다 경고를 하고 공을 교환시킨다.

- (2) 공에 이물질을 붙이는 것
- (3) 공, 손 또는 글러브에 침을 바르는 것
- (4) 공을 글러브, 몸 또는 유니폼에 문지르는 것

8.02 투수 금지사항

(5) 어떤 방법으로든 공에 상처를 내는 것

(6) 이른바 샤인 볼(shine ball), 스픿트 볼(spit ball), 머드 볼(mud ball) 또는 에머리 볼(emery ball)을 던지는 것

단, 투수가 맨손으로 공을 문지르는 것은 허용된다.

벌칙: 투수가 본 항 (2)~(6)을 위반하였을 경우 심판원은 다음과 같은 조치를 취하여야 한다.

(a) 투구에 대하여 볼을 선고하고 투수에게 경고하고 그 이유를 방송한다.

(b) 한 투수가 같은 경기에서 또 다시 반복하였을 경우 그 투수를 퇴장시킨다.

(c) 주심이 위반을 선고하였음에도 불구하고 플레이가 계속 되었을 경우 공격 측 감독은 그 플레이가 끝난 뒤 즉시 그 플레이를 선택하겠다는 뜻을 주심에게 통고할 수 있다. 단, 타자가 안타, 실책, 4사구, 기타의 방법으로 1루에 나가고 다른 주자도 아웃됨이 없이 최소한 1개 베이스 이상 진루하였을 경우 반칙과 관계없이 플레이는 진행된다.

(d) 공격 측이 플레이를 선택하더라도 (a)·(b)항의 벌칙은 적용된다.

(e) 투수가 각 항을 위반했는지 여부는 심판원만이 결정한다.

[원주] 심판진은 공식 로진 백(rosin bag, 송진주머니)을 휴대하여야 하며 주심은 투수판 뒤쪽 지면에 그 로진 백을 놓아둘 책임이 있다. 로진 백에 공이 닿았을 때는 어떤 경우라도 볼 인 플레이이다. 비가 오거나 경기장이 젖어 있을 경우 심판원은 투수에게 로진 백을 뒷주머니에 넣어 두도록 지시할 수 있다. 투수는 이 로진 백을 사용하여 맨손에 로진을 묻힐 수 있으나 투수를 포함한 어떤 야수도 로진 백으로 공이나 글러브, 유니폼의 일부에 로진을 묻히거나 뿌리는 것은 허용되지 않는다.

[주] 샤인 볼(shine ball)-공을 마찰하여 미끌거리게 한 것

스핏 볼(spit ball)-공에 침을 바른 것

머드 볼(mud ball)-공에 진흙을 바른 것

에머리 볼(emery ball)-공을 샌드페이퍼로 문질러 거칠게 한 것

또한 공에 입김을 쏘이는 것도 금지되어 있다.

(b) 투수가 이물질(異物)을 신체에 붙이거나 지니고 있는 것

이 항을 위반한 투수는 즉시 퇴장당한다.

[주1] 테이핑 등 이물질 부착 관련-경기 중 투수의 신체에 이물질 부착이 심판 또는 상대팀 어필에 의해 확인된 경우 심판원의 재량 하에 타자의 타격행위에 혼돈을 주지 않고 투구변화에 영향을 주지 않는다고 판단되면 허용한다.

[주2] 건강목걸이 등 착용-경기에 지장이 없고 관례적으로 허용되는 것은 인정하되 상대팀 어필이 있을 경우 심판원이 판단하여 결정한다(목걸이, 귀걸이, 아이패치 등).

(c) 타자가 타자석에 있을 때 포수 이외의 야수에게 송구하여 고의로 경기를 지연하는 것. 단, 주자를 아웃시키려 하였을 경우는 제외한다.

벌칙: 심판원은 일단 경고한다. 그런데도 이러한 지연행위가 반복될 경우 그 투수를 퇴장시킨다.

[주] 투수가 투수판에서 떨어진 채로 포수의 사인을 받는 일이 가끔 있어 경기를 지연시키고 있다. 이것은 좋지 못한 습관이므로 감독 및 코치는 이것을 고치도록 노력하여야 한다.

(d) 고의적으로 타자를 맞히려고 투구하는 것

이 같은 반칙행위가 생겼다고 심판원이 판단하였을 때는 심판원은 다음 중 택일할 수 있다.

(1) 그 투수 또는 그 투수와 감독을 한꺼번에 경기에서 퇴장시킨다.

(2) 그 투수와 양 팀 감독에게 이 같은 투구가 다시 나올 때는 그 투수(또는 그 투수를 구원 등판한 투수)와 감독이 퇴장 당한다는 요지의 경고를 한다. 심판원은 반칙행위가 일어날 상황이라고 판단될 때는 경기개시 전 또는 경기 중임을 가릴 것 없이 언제든지 양 팀에 경고할 수 있다. 총재는 9.05에 규정된 권한에 따라 제재를 가할 수 있다.

[원주] 타자의 머리를 향해 투구하는 것은 스포츠정신에 위배되고 대단히 위험하다. 이러한 행위는 누구라도 비난할 것이다. 심판원은 곧바로 이 규칙을 엄격히 적용하여야 한다.

8.03-8.05 준비투구/자연/보크

8.03 투수는 매 이닝이 시작될 때 또는 다른 투수를 구원할 때 포수를 상대로 8구를 넘지 않는 범위에서 준비투구(preparatory pitch)를 하는 것이 허용된다. 그 사이에 플레이는 정지된다.

각 리그는 각기 독자적으로 준비투구의 수를 8구 이하로 제한할 수 있다. 이 준비투구는 어느 경우에도 1분을 넘어서는 안 된다. 뜻밖의 사고로 몸을 풀 기회를 얻지 못하고 갑자기 등판한 투수에게는 주심이 필요하다고 인정하는 수의 준비투구를 허용할 수 있다.

8.04 베이스에 주자가 없을 때 투수는 공을 받은 후 20초 이내에 타자에게 투구하여야 한다. 투수가 이 규칙을 위반하여 경기를 지연시킬 경우 주심은 볼을 선고한다.

이 규칙의 취지는 불필요한 지연을 막으려는 것이다. 따라서 심판원은 다음 사항을 강조하고, 그럼에도 불구하고 투수의 명백한 지연행위가 있을 때는 즉각 벌칙을 가한다.

- (a) 투구를 받은 포수는 곧바로 투수에게 던질 것
- (b) 이것을 잡은 투수는 곧바로 투수판을 밟고 투구 위치에 설 것

[주] 한국 프로야구에서는 베이스에 주자가 없을 때 포수로부터 공을 받은 투수는 12초 이내에 투구하여야 한다.

8.05 베이스에 주자가 있을 때 다음의 경우 보크가 된다.

- (a) 투수판에 중심발을 대고 있는 투수가 투구와 관련된 동작을 일으키다가 투구를 중지하였을 경우

[원주] 왼손잡이든 오른손잡이든 어느 투수라도 자유발을 흔들어 투수판 뒤끝을 넘게 되면 타자에게 투구를 해야 한다. 단, 2루주자에 대한 픽오프 플레이(pick-off-play)일 경우 2루에 송구하는 것은 허용된다.

- (b) 투수판에 중심발을 대고 있는 투수가 1루 또는 3루에 송구하는 시늉만 하고 실제로 송구하지 않았을 경우

[주] 투수가 투수판에 중심발을 대고 있을 때 주자가 있는 2루에는 그 베이

스 쪽으로 똑바로 발을 내디디면 던지는 시늉만 해도 괜찮으나 1루와 3루, 타자에게는 던지는 시늉에 그쳐서는 안 된다. 투수가 중심발을 투수판 뒤쪽으로 빼면 주자가 있는 어느 베이스에도 발을 내딛지 않고 던지는 시늉만 해도 괜찮으나, 타자에게는 허용되지 않는다.

- (c) 투수판을 딛고 있는 투수가 베이스에 송구하기 전에 발을 똑바로 그 베이스 쪽으로 내딛지 않았을 경우

[원주] 투수판을 밟고 있는 투수는 베이스에 송구하기 전에는 직접 그 베이스 쪽으로 자유발을 내딛도록 이 규칙은 요구하고 있다. 투수가 실제로 내딛지 않고 자유발의 방향을 바꾸거나 조금 위로 올려서 돌리거나 또는 발을 내딛기 전에 신체의 방향을 바꾸어 송구하였을 경우는 보크이다.

투수는 베이스에 송구하기 전에 그 베이스 쪽으로 직접 발을 내디디야 하며 발을 내딛던 후에는 송구하지 않으면 안 된다(2루는 예외). 투수가 투수판에서 발을 뺀 다음 이러한 행동을 했다면 보크가 아니다.

- (d) 투수판에 중심발을 대고 있는 투수가 주자가 없는 베이스에 송구하거나 송구하는 시늉을 하였을 경우

단, 플레이에 필요하다면 상관없다.

[문] 주자 1루 때 주자가 없는 2루에 송구하거나 송구하는 시늉을 하면 보크가 되는가?

[답] 보크이다. 그러나 1루주자가 2루에 도루하려는 것을 방지할 목적으로 2루 방향으로 올바르게 자유로운 발을 내딛으면 보크가 아니다. 또한 투수가 투수판에서 정교로 발을 뺐다면 스텝을 밟지 않고 송구하여도 관계없다.

- (e) 투수가 반칙투구를 하였을 경우

[원주] 퀵 피치(quick pitch)는 반칙투구이다. 타자가 타자석 안에서 아직 충분한 자세를 갖추기 전에 투구했을 경우 심판원은 그 투구를 퀵 피치로 판정한다. 베이스에 주자가 있으면 보크가 되며 없으면 볼이다. 퀵 피치는 위험하기 때문에 허용해서는 안 된다.

- (f) 투수가 타자를 정면으로 보지 않고 투구했을 경우

- (g) 투수가 투수판을 밟지 않고 투구와 관련된 동작을 취하였을 경우

8.05 보크

[문] 주자 1루 때 투수가 투수판을 양 발 사이에 두고 스트레치를 시작하였으나 공을 떨어뜨렸다. 보크가 되는가?

[답] 투수가 중심발을 투수판에 대지 않은 채 투구와 관련된 동작을 일으켰으므로 보크이다.

(h) 투수가 불필요하게 경기를 지연시켰을 경우

(i) 투수가 공을 갖지 않고 투수판을 밟거나 걸터섰을 경우 또는 투수판에서 떨어져 투구에 관련된 시늉을 했을 경우

[주] ‘투수판에서 떨어져’라는 것은 야구경기장 구획선 그림 3에 표시된 24인치(61cm)×6인치(15.2cm)의 직사각형 지역이 있는데, 베이스에 주자가 있을 때 투수가 공을 갖지 않은채 한쪽 발이라도 그 안에 대고 투구하는 시늉을 하면 심판원은 투수에게 보크를 선고한다.

(j) 투수가 정규의 투구자세를 취한 후 실제로 투구하거나 베이스에 송구하지 않고 공에서 한쪽 손을 떼었을 경우

(k) 투수판에 중심발을 대고 있는 투수가 고의 여부에 관계없이 공을 떨어뜨렸을 경우

(l) 고의4구를 진행 중인 투수가 포수석 밖에 나가 있는 포수에게 투구하였을 경우

[주] “포수석 밖에 있는 포수”라는 것은 포수가 포수석 안에 두 발을 모두 두지 않은 것을 말한다. 따라서 고의4구가 진행되고 있을 때 공이 투수의 손을 떠나기 전에 포수가 한쪽 발이라도 포수석 밖으로 내놓으면 이 항이 적용된다.

(m) 투수가 세트 포지션으로 투구할 때 완전히 정지하지 않고 투구하였을 경우

벌칙: 8.05 각 항에 해당되는 경우에는 볼 데드가 되고 각 주자는 아웃될 염려 없이 1개 베이스를 진루할 수 있다.

단, 타자가 안타, 실책, 4사구, 기타로 1루에 도달하고 다른 주자들도 최소한 1개 베이스 이상 진루하였을 때는 보크와 관계없이 플레이는 계속된다.

[부기1] 투수가 보크를 하고도 베이스나 홈으로 악송구를 하였을 경우 주자는 아웃될 위험을 무릅쓰고 주어지는 베이스보다 더 많이 진루할 수 있다.

[부기2] 이 규칙의 벌칙을 적용받은 주자가 안전진루권이 주어진 최초의 베이스를 밟지 않고 지나쳐 어필 아웃을 당하더라도 1개 베이스를 진루한 것으로 해석한다.

[원주] 심판원은 보크 규정의 목적이 투수가 고의로 주자를 속이려는 것을 막으려는 데에 있다는 것을 명심해야 한다. 의심스러운 때는 투수의 의도가 무엇이었는지가 해결의 기준이 된다.

심판원이 명심해야 할 사항은 다음과 같다.

- (a) 공을 갖지 않고 투수판 부근에 가로서는 것은 무조건 주자를 속이려는 뜻으로 보고 보크를 선고한다.
- (b) 1루에 주자가 있을 때 투수는 1루에 대한 머뭇거림이 없이 완전히 회전하여 2루에 송구해도 좋다. 이때는 빈 베이스에 송구한 것으로 보지 않는다.

[주1] 투수 보크가 일어난 투구가 4사구가 되었을 경우 주자 1루, 1·2루 또는 만루일 때는 그대로 플레이를 계속하나, 주자가 2루, 3루 또는 2·3루 및 1·3루일 때는 벌칙의 앞부분을 적용한다. 포수나 다른 야수의 타격방해는 포함되지 않는다.

[주2] [부기1]의 악송구에는 투수의 악송구 뿐 아니라 투수로부터의 송구를 잡지 못한 야수의 미스 플레이도 포함된다. 주자가 투수의 악송구 또는 야수의 미스 플레이를 이용하여 보크에 의해 주어진 것보다 더 많은 진루를 시도할 때에는 보크와 관계없이 플레이는 계속된다.

8.06 프로야구는 감독이나 코치가 투수에게 가는 것에 관하여 다음과 같은 규칙을 적용한다.

- (a) 이 조항은 감독이나 코치가 한 회에 동일 투수에게 갈 수 있는 횟수를 제한하는 규칙이다.
- (b) 감독이나 코치가 한 회에 동일 투수에게 두 번째 가게 되면 그 투수는 자동적으로 경기에서 물러나야 한다.
- (c) 감독이나 코치는 동일 타자가 타석에 있을 때 또 다시 그 투수에게 갈 수 없다. 그러나
- (d) 공격 측이 그 타자의 대타자를 내었을 경우 감독이나 코치는 다시 그

8.06 마운드행 제한

투수에게 가도 좋으나 그 투수는 경기에서 물러나야만 한다.

(e) 감독이나 코치가 투수에게 갔다가 투수판을 중심으로 18피트(5.486m)의 둥근 장소를 떠나면 한 번 간 것이 된다.

[원주] 감독이나 코치가 포수 또는 내야수에게 간 다음 포수나 야수가 그대로 투수에게 가거나 투수가 수비위치에 있는 야수에게 갔을 때는 감독이나 코치가 마운드에 간 것으로 간주한다. 단, 1구가 던져진 뒤이거나 다른 플레이가 벌어진 다음에는 상관없다. 감독이나 코치가 포수 또는 내야수에게 간 다음 그 야수가 투수와 상의하기 위하여 마운드에 가서 본 규칙 적용을 모면하거나 회피하려는 어떤 시도도 모두 마운드에 간 것이 된다.

코치가 마운드에 가서 투수를 물러나게 하고 감독이 새로운 투수에게 지시를 하기 위하여 마운드에 갔을 때는 그 이닝에서 새로운 투수에게 한 번 간 것이 된다.

감독이 이미 한 번 마운드에 갔으므로 같은 이닝, 같은 투수, 같은 타자일 때 또 다시 갈 수 없다는 심판원의 경고에도 불구하고 감독이 두 번째로 갔다면 그 감독은 퇴장되며, 투수는 그 타자가 아웃되거나 주자가 될 때까지 투구한 후 물러나야 한다.

그 투수는 한 타자에게 투구를 마친 후 물러나야 하므로 심판원은 구원투수의 위밍업을 명하도록 감독에게 통고하여야 한다. 심판원은 상황에 따른 판단으로 교체투수에게 8구 또는 그 이상의 준비투구를 허용할 수 있다.

투수가 다쳤을 때 감독이 그 투수 곁에 가고 싶으면 심판원에게 허가를 요청할 수 있다. 허가가 나면 마운드에 가는 히트수에는 계산되지 않는다.

[주1] 우리나라에서는 이 조항에 있는 ‘투수판을 둘러싼 18피트(5.486m) 둘레의 장소’를 파울 라인으로 대체하여 적용한다.

[주2] 감독이나 코치가 투수에게로 간 뒤 파울 라인을 넘어오면 그 투수는 그 타자가 아웃되거나 공수교대가 된 다음이 아니면 물러날 수 없다. 단, 그 타자가 대타자로 바뀌었을 때는 가능하다.

[주3] 감독이나 코치가 투수 곁에 간 횃수를 계산할 때 다음의 어느 경우나 한 번으로 치지 않는다.

① 투수교체를 통고한 후 플레이가 재개되기 전에 새로 나온 투수 곁으로 감독이나 코치가 갔을 경우

② 감독이나 코치가 마운드에 가서 투수를 물러나게 하고 그대로 머물러 있다가 새로 나온 투수에게 지시를 하고 돌아왔을 경우

그러나 다음의 경우는 감독이나 코치가 투수 곁에 간 횃수로 계산한다.

① 감독이나 코치가 파울 라인 근처까지 가서 투수에게 지시하였을 경우.
그러나 파울 라인 근처까지 갔으나 투수에게 지시함이 없이 그대로 되돌아왔을 경우에는 제외한다.

② 투수가 파울 라인을 넘어와 감독이나 코치의 지시를 받았을 경우

③ 코치가 마운드에 가서 투수를 물러나게 한 후 파울지역까지 되돌아와서 감독과 상의하고 새로 나온 투수 곁에 갔을 경우

[주4] 감독이나 코치가 마운드에 가서 투수를 물러나게 한 후 새로 나온 구원투수에게 지시를 하기 위하여 마운드에 간 다음 그 타자의 대타자가 기용되었을 때 또 다시 투수 곁으로 갈 수는 있으나 그 투수는 그 대타자가 아웃되거나 주자가 되거나 공수교대가 될 때까지 투구한 후 물러나야 한다.

9.00 심 판 원

9.01 (a) 총재는 1명 이상의 심판원을 지명하여 리그의 정규시즌 경기를 관장하도록 한다. 심판원은 공식규칙에 따라 경기를 관장하는 동시에 경기 중 경기장의 규율과 질서를 유지할 책임이 있다.

(b) 각 심판원은 리그와 프로야구의 대표자이며 본 규칙을 적용할 권한과 책임을 갖는다. 심판원은 선수, 코치, 감독 뿐 아니라, 각 팀의 임직원에게도 본 규칙의 시행에 필요한 업무를 수행하게 하거나 제지할 권한을 갖고 있으며 규정된 벌칙을 부과할 수 있다.

(c) 각 심판원은 본 규칙에 명백히 규정되어 있지 않은 사항에 관해서는 재량에 의하여 재정을 내릴 권한이 있다.

(d) 각 심판원은 선수, 코치, 감독 또는 교체선수가 재정에 이의를 제기하거나 스포츠맨답지 않은 언행을 취하였을 경우 출전 자격을 박탈하고 경기장 밖으로 퇴장시킬 권한이 있다. 심판원이 플레이가 진행되는 도중에 선수의 자격을 박탈하였을 경우 그 플레이가 종료된 후 비로소 자격박탈의 효력이 발생한다.

(e) 각 심판원은 자기 판단에 따라 다음에 열거한 사람들을 경기장으로부터 퇴장시킬 권한을 갖는다. 즉,

(1) 운동장 정비원, 안내원, 사진담당자, 기자, 방송국 직원 등과 같이 직책상 경기장 입장이 허가된 사람들

(2) 경기장에 입장이 허가되지 않은 관중이나 기타 사람들

9.02 (a) 타구가 페어이나 파울이나, 투구가 스트라이크이나 볼이나, 또는 주자가 아웃이나 세이프이나 하는 심판원의 판단에 따른 재정은 최종의 것이다. 선수, 감독, 코치 또는 교체선수는 그 재정에 대하여 이의를 제기할 수 없다.

[원주] 스트라이크·볼 판정에 대하여 이의를 제기하려고 선수가 수비위치 또는 베이스를 이탈하거나, 감독이나 코치가 벤치 또는 코치

석을 떠나는 것은 허용되지 않는다. 투구판정에 이의를 제기하기 위하여 본루 쪽으로 오면 경고를 하고, 경고에도 불구하고 계속 다가오면 경기에서 퇴장시킨다.

- (b) 심판원의 재정이 규칙에 위배될지도 모른다는 합당한 의심이 있을 경우 감독만이 그 재정에 관하여 올바른 규칙 적용을 요구할 수 있다. 이 같은 어필은 부당한 재정을 내린 심판원에게만 하여야 한다.

[주1] 각 회의 초나 말이 끝났을 때는 투수 및 내야수가 페어지역을 떠나기 전에 어필을 하여야 한다.

[주2] 심판원이 규칙에 위배되는 재정을 내렸음에도 불구하고 어필이 없이 적절한 시간이 경과하면 설사 심판원이 잘못을 깨달았다라도 그 재정은 바꿀 수 없다.

- (c) 재정에 대한 어필이 있을 경우 심판원은 최종의 재정을 내리기 전에 다른 심판원의 의견을 구할 수 있다. 재정을 내린 심판원으로부터 상의를 요청받은 경우를 제외하고 심판원은 다른 심판원의 재정에 대하여 비판하거나 변경을 촉구하거나 간섭할 수 없다.

[원주] 하프 스윙(half swing) 때 주심이 스트라이크를 선고하지 않았을 경우 감독 또는 포수는 스윙 여부에 대한 주심의 조언을 구할 것을 주심에게 요청할 수 있다. 감독은 심판원이 동료에게 조언을 구하지 않는 경우를 제외하고는 부적절한 판정(improper call)이 내려지더라도 불평하여서는 안 된다. 주심은 주심의 요구에 대하여 신속히 답하여야 한다.

감독은 하프 스윙 여부를 따지는 척하며 스트라이크·볼 판정에 이의를 제기해서는 안 된다.

하프 스윙에 관한 어필은 볼로 선고되었을 때만 가능하며 어필이 있을 경우 주심은 반드시 주심에게 하프 스윙에 관한 재정을 위탁하여야 한다. 이에 따라 내려진 주심의 재정은 최종의 것이다.

주자는 주심의 요청을 받은 주심의 재정에 따라 볼이 스트라이크로 바뀌어 포수의 송구에 의해 아웃될 위험에 놓일 수 있기 때문에 상황의 변화에 주의하여야 한다. 또한 포수는 도루가 일어날 수 있는

9.03-9.04 심판제/주심, 누심

상황에서 주심의 요청을 받은 누심의 재정에 따라 볼이 스트라이크로 변할 수 있는 것에 대비하여야 한다.

하프 스윙에 대한 어필이 일어났을 때는 볼 인 플레이로 진행된다. 감독이 하프 스윙에 이의를 제기하기 위해 덕아웃에서 나와 1루심 또는 3루심 쪽으로 향하면 심판원은 경고하여야 한다. 경고에도 불구하고 계속 이의를 주장하면 스트라이크·볼 판정에 대해 이의를 제기하는 것으로 간주하여 경기에서 퇴장시킨다.

(d) 질병이나 부상에 의하지 않는 한 어떤 심판원도 경기 중 교체되지 않는다.

9.03 (a) 1명의 심판원으로 경기를 관장할 경우 그는 본 규칙을 적용하는 유일한 권한을 갖는다. 또한 그는 임무 수행에 가장 적합하다고 생각하는 자리에 위치하여야 한다. 일반적으로 포수의 뒤쪽이며, 주자가 있을 때는 투수의 뒤쪽이 바람직하다.

(b) 2명이나 그 이상의 심판원이 경기를 관장할 경우 1명은 주심으로, 나머지는 누심으로 지정한다.

9.04 (a) 주심은 포수 뒤에 위치하며 그 임무는 다음과 같다(일반적으로 주심(umpire-in-chief)은 구심(plate umpire)이라고도 불린다).

(1) 경기의 적절한 운영을 위한 모든 권한과 의무를 갖는다.

(2) 볼과 스트라이크를 선언하고 카운트한다.

(3) 일반적으로 누심에 의하여 선고되는 경우를 제외하고 페어 볼과 파울 볼을 선언한다.

(4) 타자에 관한 모든 재정을 내린다.

(5) 일반적으로 누심에게 맡겨진 것을 제외한 모든 재정을 내린다.

(6) 몰수경기에 관한 결정을 내린다.

(7) 시간 제한이 있을 경우 경기개시 전에 그 사실과 시간을 공포한다.

(8) 공식기록원에게 타격순을 통고한다. 또 출전선수 변경 요청이 있으면

그 변경 사실을 통고한다.

(9) 주심의 판단으로 특별 그라운드 규칙을 발표한다.

(b) 누심은 베이스에서 발생하는 사항을 재정하는 데 가장 적합하다고 생각하는 자리에 위치하여야 하고 그 임무는 다음과 같다.

(1) 주심에게 특별히 맡겨진 업무를 제외하고 베이스에서 벌어지는 모든 재정을 내린다.

(2) “타임”의 선고, 보크, 반칙투구 또는 공의 훼손 등을 적발하는 데에 주심과 동등한 권한을 갖는다.

(3) 이 규칙이 시행되도록 모든 방법으로 주심을 지원하고 규칙의 수행과 규율의 유지에 관하여 주심과 동등한 권한을 갖는다. 단, 몰수경기 선고는 주심의 고유권한이다.

(c) 한 플레이에 대하여 2명 이상의 심판원이 서로 다른 재정을 내렸을 경우 주심은 모든 심판원을 불러 모아 상의하여야 한다. 감독 및 선수는 포함시키지 않는다. 상의를 마친 뒤 주심(커미셔너가 별도의 심판원을 지명하지 않았을 경우)은 어느 심판원이 가장 좋은 위치에 있었는지, 그리고 어느 심판원의 재정이 올바른지를 참작하여 재정을 선택한다. 이렇게 결정된 재정은 최종의 것이며, 최종 재정이 내려진 것 외에는 아무 일도 없었던 것처럼 플레이는 재개되어야 한다.

9.05 (a) 심판원은 트레이너, 감독, 코치 또는 선수의 퇴장 및 모든 규칙 위반, 그 밖의 특이사항 등을 적절한 사유를 첨부하여 경기 종료 후 12시간 이내에 총재에게 보고하여야 한다.

(b) 트레이너, 감독, 코치 또는 선수가 음란하고 저속한 언어 등 무례한 행위를 하거나, 심판원, 트레이너, 감독, 코치 또는 선수를 구타하여 퇴장당하였을 경우 심판원은 경기종료 후 4시간 이내에 상세한 사항을 총재에게 보고하여야 한다.

(c) 총재는 심판원으로부터 감독, 코치, 트레이너, 선수를 퇴장시켰다는 보고를 받으면 즉시 적당하다고 인정되는 제재를 내리고, 그 사유를 당사자 및 그 소속팀의 감독에게 통고하여야 한다.

심판원에 대한 일반지시

제재금이 부과된 후 5일 이내에 커미셔너 사무처에 그 금액을 납부하지 않았을 경우 지불이 완료될 때까지 경기에 출전하는 것도, 덕아웃에 들어가는 것도 금지된다.

심판원에 대한 일반지시

심판원은 경기장에서는 선수와 깊은 사담을 나누어서는 안 되고 코치석 안에 들어가거나 근무 중인 코치와 대화해서도 안 된다.

제복은 단정하게 착용하며, 경기장에서는 적극적이고 민첩한 동작을 취하여야 한다.

구단 임직원에 대하여는 항상 예의를 차려야 하나 구단 사무소를 방문하거나 특정 구단 임직원과 친밀하게 행동하는 것은 피하여야 한다.

심판원은 경기장에 입장하면 오로지 야구의 대표자로서 경기를 관장하는 일에만 전념하여야 한다.

제소경기가 될 정도로 사태가 악화됐을 때 그 사태를 해결하기 위해 최선을 다하지 않았다는 비난을 받아서는 안 된다.

항상 규칙서를 휴대하여야 한다.

분쟁이 일어났을 때 제소경기로 넘겨 재경기를 치르는 것보다는 10분간 경기를 묶어두는 한이 있더라도 규칙서를 참조하면서 매듭을 푸는 것이 좋다.

심판원은 경기에 생기를 불어넣어야 한다. 경기는 심판원이 활기있고 진지하게 이끌어감으로써 효과적으로 진행될 수 있다. 심판원은 경기장 안의 유일한 공식 대표자이다. 가끔은 강한 인내심과 훌륭한 판단력을 요구하는 난처한 지경에 몰리는 경우가 있지만 이러한 난관을 헤쳐나가는 최우선적인 요점은 감정을 다스리고 자제력을 잃지 않는 것임을 명심하여야 한다. 심판원도 물론 잘못을 범할 수 있다. 그러나 잘못을 범하였더라도 그것을 벌충하려고 해서는 안 된다. 모든 것을 본 그대로 판정하고, 홈구단과 원정구단에 차별을 두는 일이 있어서는 안 된다.

플레이가 진행 중일 때는 공에서 눈을 떼면 안 된다. 주자가 베이스를 밟

있는지를 살피는 것보다 플라이 볼의 낙하지점을 확인하는 것, 송구의 행방을 끝까지 지켜보는 것이 더 중요하다.

플레이에 대한 콜을 너무 빨리 하지 말 것이며, 야수가 더블 플레이를 완성하려고 송구할 때 너무 빨리 몸을 틀어서는 안 된다. 아웃을 선고한 후에라도 혹시 야수가 공을 떨어뜨렸는지를 살펴야 한다.

달리면서 “세이프” 또는 “아웃”을 표시하는 듯이 팔을 올렸다 내렸다 해서는 안 된다. 팔 동작(arm motion)으로 판정을 표시하는 것은 플레이가 종료된 다음이어야 한다.

각 심판원은 조원들끼리 간단한 사인을 정해둘 필요가 있다. 그렇게 함으로써 제대로 본 심판원(proper umpire)이 명백한 오심을 즉각 시정할 수 있다.

플레이를 정확하게 보았다는 확신이 있으면 “다른 심판원에게 물어봐 달라”며 달려드는 선수의 요구에 응할 필요는 없다. 그러나 확신이 없으면 동료에게 도움을 청하라. 이런 일을 극단으로 몰고가서는 안 되며 기만하고 냉정하게 움직여야 한다.

그러나 명심하라! 최고의 필요조건은 정확한 판정을 내리는 것이다. 의심스러운 바가 있으면 주저 없이 동료와 상의하라. 심판원의 권위도 중요하지만 더 중요한 것은 ‘정확한 것’이다.

심판원에게 가장 중요한 철칙은 ‘모든 플레이를 볼 수 있는 가장 좋은 위치를 확보하라’는 것이다. 심판원의 판정은 100% 정확한 것이었다 하더라도 선수들이란 여전히 ‘심판원이 그 플레이를 명확히 볼 수 있는 위치에 있지 않았냐’는 의문을 품게 마련이다.

마지막으로, 심판원은 예의를 지키고 불편부당하고 엄격하게 처신하여 모든 사람으로부터 존경 받아야 한다.

10.00 공 식 기 록 원

10.01 (a) 총재는 야구조직이 관장하는 모든 경기를 위한 공식기록원을 임명한다.

공식기록원은 지정된 장소에서 경기를 기록하면서 판단과 관련된 모든 결정권을 갖는다. 가령 타자가 1루에 살았을 경우 그것이 안타에 의한 것인가, 실책에 의한 것인가를 독자적으로 결정한다.

공식기록원은 위의 결정을 손으로 신호하거나 확성기로 기자실 또는 방송석으로 전달하며, 별도의 요구가 있으면 그와 같은 결정사항을 장내방송원에게 통지한다.

공식기록원은 경기종료 뒤 24시간 이내에 판단에 따른 결정을 확정지어야 한다. 그 이후로는 원칙적으로 그 결정을 변경해서는 안 되며, 정당한 이유가 있다면 그 사유를 첨부하여 곧 총재에게 변경을 신청할 수 있다. 공식기록원은 어떤 경우에도 기록 규칙에 어긋나는 결정을 하여서는 안 된다.

기록원은 매 경기가 끝난 뒤(물수경기 및 콜드게임 포함) 소정의 양식에 경기일시, 장소, 대전팀명, 심판원 성명, 경기의 전체 득점(full score), 그리고 공식기록 세칙에 정해진 방식에 따라 작성한 각 선수의 개인기록을 기재한 보고서(공식기록지)를 작성한다. 기록원은 이 기록지를 경기종료 후 36시간 이내에 사무처에 제출하여야 한다.

기록원은 공식 경기규칙에 따라 일시정지 경기가 완료되거나 콜드게임이 되었을 경우 36시간 이내에 그 기록지를 제출하여야 한다. (10.03 참조)

(b) (1) 기록원은 기록의 균일성(uniformity)을 유지하기 위하여 공식기록 규칙을 엄격히 준수하여야 한다. 공식기록원은 이 규칙에 명백하게 규정되어 있지 않은 사항에 관해서만 재량권을 갖는다.

(2) 3명이 아웃되기 전에 공수를 교대하였을 경우 기록원은 즉시 그 잘못을 심판원에게 통고하여야 한다.

[주] 이 항 (5)에 규정한 바와 같이 조언을 해서는 안 되는 경우를 제외하고 볼카운트가 3B-2S일 때 주심이 4구인 줄 알고 타자를 1루에 내보낸다면

지, 교체할 수 없는 투수 대신 다른 선수가 출전하려 할 경우 기록원은 심판 원에게 바로잡을 것을 조언하여야 한다.

(3) 제소경기 또는 일시정지 경기가 되었을 경우 기록원은 제소 또는 일시 정지가 되었을 때의 득점, 아웃의 수, 각 주자의 위치, 타자의 볼카운트 등에 관하여 정확한 사항을 기록하여야 한다.

[부기] 일시정지 경기에서 중요한 것은 정지되었을 때와 똑같은 상태에서 다시 시작하여야 한다는 것이다. 제소경기에 있어서 제소된 시점부터 플레이를 다시 시작할 경우는 그 플레이의 직전과 똑같은 상태에서 다시 시작하여야 한다.

(4) 기록원은 플레이에 관한 규칙 또는 심판원의 재정과 다른 결정을 내려서는 안 된다.

(5) 기록원은 공격선수의 타격순이 잘못되어 있어도 심판원 또는 양 팀의 누구에게도 그 사실에 대하여 주의를 환기시켜서는 안 된다.

(c) 기록원은 리그의 공식 대표자로서 그 직무에 관한 한 존경을 받고 위 엄이 서도록 총재에 의해 충분한 보호를 받아야 한다. 기록원은 임무 수행 중이거나 경기가 끝난 후 감독, 선수, 구단, 임직원으로부터 모욕을 받았을 경우 어떤 것이라도 그 사실을 총재에게 보고하여야 한다.

10.02 소정의 공식기록지는 영구적인 기록 통계를 작성하는 데 편리한 양식으로서 다음에 열거하는 각 항목의 숫자를 기입한다.

(a) 타자와 주자의 기록 항목은 다음과 같다.

(1) 타격을 완료한 횟수, 즉 타수(at bat...AB). 단, 다음의 경우에는 타수로 계산하지 않는다.

(i) 희생번트 및 희생플라이

(ii) 4구(base on balls 볼넷)

(iii) 사구(hit by a pitched ball 타자맞힘)

(iv) 방해 또는 주루방해로 1루에 나갔을 경우

[주] 타자의 타구에 의하여 야수가 선택수비를 끝낸 뒤 그 타자가 업스트릭션으로 1루에 나갔을 경우에는 타자에게 타수를 기록한다. 그리고 타자가

10.02 공식기록지

업스트럭션으로 1루에 나갔더라도 기록원이 그 타구를 안타로 판단하였을 때에는 타수를 취소하지 않고 타자에게 안타를 기록한다.

- (2) 득점(run scored...R)의 수
- (3) 안타(safe hit...H)의 수
- (4) 타점(run batted in...RBI)의 수
- (5) 2루타(two-base hit...2B)의 수
- (6) 3루타(three-base hit...3B)의 수
- (7) 홈런(home run...HR)의 수
- (8) 루타(total base on safe hits...TB)의 수
- (9) 도루(stolen base...SB)의 수
- (10) 희생번트(sacrifice bunt...SB)의 수
- (11) 희생플라이(sacrifice fly...SF)의 수
- (12) 4구(四球-base on balls...BB)의 수
- (13) 고의4구(intentional base on balls...IB)의 별도 표시
- (14) 사구(死球-hit by a pitched ball...HP)의 수
- (15) 방해(interference...Int) 또는 주루방해(obstruction...Ob)로 1루에 나간 수

- (16) 스트라이크 아웃(strikeout...SO)의 수

(b) 각 야수 기록의 항목은 다음과 같다.

- (1) 풋아웃(putout 아웃실행 刺殺...PO)의 수
- (2) 어시스트(assist 아웃도움 補殺...A)의 수
- (3) 실책(error...E)의 수
- (4) 병살(double play...DP)에 참여한 수
- (5) 삼중살(triple play...TP)에 참여한 수
- (c) 각 투수의 기록 항목은 다음과 같다.
- (1) 투구한 횟수(inning pitched...IP)

[부기] 투수의 투구횟수를 계산할 때는 아웃 하나를 $\frac{1}{3}$ 회로 한다. 선발투수가 6회 1사에서 물러나게 되면 그 투수에게는 $5\frac{1}{3}$ 회의 투구 횟수를 기록한다. 선발투수가 6회 무사에 물러나면 그 투수에게는

5회의 투구횟수와 6회에 타석에서 맞은 타자 수에 대하여 설명을 붙인다.

구원투수가 타자 2명을 아웃시키고 물러나게 되면 그 투수에게는 $\frac{2}{3}$ 회의 투구횟수를 기록한다.

[주] 투수의 연속 이닝 무실점을 결정하고자 할 때 예를 들면 5회까지 무실점, 6회 1사 후 주자를 남겨두고 물러났어도 그 주자가 득점(자기의 책임)한 경우에는 이 $\frac{1}{3}$ 은 가산하지 않고 무실점 횟수는 5회로 한다.

이에 반하여 6회 1사 2루 때 구원으로 나간 다음 타자에게 안타를 맞아 2루의 주자가 득점(전 투수의 책임)하여도 그 뒤에 자기의 책임이 되는 득점을 주지 않고 아웃시켰을 경우에는 이 $\frac{2}{3}$ 은 가산한다.

- (2) 각 투수가 맞이한 타자(batter faced)의 수
- (3) 각 투수가 맞이한 타수(batter officially at bat) (10.02 (a)(1) 참조)
- (4) 각 투수가 허용한 안타(hit allowed)의 수
- (5) 각 투수가 허용한 득점(run allowed)의 수
- (6) 각 투수가 허용한 자책점(earned run allowed...ER)의 수
- (7) 각 투수가 허용한 홈런(home run allowed)의 수
- (8) 각 투수가 허용한 희생번트(sacrifice bunt allowed)의 수
- (9) 각 투수가 허용한 희생플라이(sacrifice hit allowed)의 수
- (10) 각 투수가 허용한 4구(base on balls allowed)의 수
- (11) 각 투수가 허용한 고의4구(intentional base on balls allowed)의 수의 별도 표시
- (12) 각 투수가 허용한 사구(batter hit by pitched balls allowed)의 수
- (13) 각 투수가 빼앗은 스트라이크 아웃(strikeout)의 수
- (14) 각 투수의 폭투(wild pitch...WP)의 수
- (15) 각 투수의 보크(balk...BK)의 수
- (d) 다음의 내용을 추가한다.
 - (1) 승리투수 이름(winning pitcher...W)
 - (2) 패전투수 이름(losing pitcher...L)
 - (3) 각 팀의 선발투수와 게임을 종료한 투수 이름(starting pitcher, finishing pitcher)

10.02 공식기록지

- (4) 세이브가 주어진 투수 이름(save...S)
- (e) 각 포수의 패스트볼(passed ball...PB)의 수
- (f) 병살 및 삼중살에 참여한 선수의 성명
- (g) 각 팀의 잔루수(runners left on base...LOB)

잔루수는 주자가 되었다가 득점하지 못하고 아웃도 되지 않은 채 베이스에 남은 모든 주자의 수를 말한다. 자신의 타구 때문에 다른 주자가 제3아웃이 되었을 경우에는 타자주자도 포함된다.

- (h) 만루홈런을 친 타자의 이름
- (i) 포스 더블 플레이(force double play) 또는 리버스 포스 더블 플레이(reverse force double play)가 되도록 땅볼을 친 타자의 이름
- (2.23(a), (b) 참조)

[주1] 예를 들어 주자 1루일 때 1루수가 타자의 땅볼을 잡아 1루수→유격수→1루수(3-6-3)의 더블 플레이를 하면 포스 더블 플레이가 되며, 아웃시키는 순서를 바꾸어 1루수 베이스 태그→유격수 주자 태그(3A-6T)로 더블 플레이를 하면 리버스 포스 더블 플레이가 된다. 또 주자 만루 때 3루수가 타자의 땅볼을 잡아 3루에 태그한 뒤 5C-2T로 3루주자를 태그 아웃시켰을 경우 제1아웃이 1루 이외의 베이스에서 포스 아웃되고 제2아웃이 포스 아웃이 될 뻔한 주자가 베이스에 닿기 전에 태그 아웃되었다더라도 리버스 포스 더블 플레이이다.

그리고 타자가 친 플라이 볼 또는 라인 드라이브를 야수가 떨어뜨리고 (고의낙구가 아님) 위에서 말한 바와 같이 병살을 하여도 병살타로는 기록하지 않는다.

[주2] 타자가 병살이 될 만한 땅볼을 쳤을 때 제1아웃을 성립 시킨 뒤 제2아웃을 위한 송구를 야수가 놓쳐 그 야수에게 실책이 기록되었을 경우 병살이 완성되지 않았더라도 그 타자에게는 병살타를 기록한다.

- (j) 도루실패(caught stealing...CS)를 기록한 주자의 이름
- (k) 최종회 말(末)에 승패가 결정되었을 경우 결승점이 기록된 때의 아웃 수
- (l) 각 팀이 각 이닝에서 얻은 득점
- (m) 다음의 순서에 의한 심판원 및 공식기록원의 성명
- (1) 주심 (2) 1루심 (3) 2루심 (4) 3루심 (5) 좌선심 (6) 우선심
- (n) 일기 상태와 정전 때문에 지연된 시간을 뺀 경기시간

10.03 (a) 공식기록표를 작성할 때 공식기록원은 우선 각 선수의 이름을 수비위치와 함께 타격순에 따라 기재한다.

또 도중에 교체 출전하여 경기가 끝날 때까지 한 번도 타격할 기회가 없었던 선수의 이름은 예정된 타격순에 기입한다.

[부기] 선수가 다른 야수와 수비위치를 바꾼 것은 아니고 단지 특정 타자 때문에 자기의 수비위치와 다른 장소로 이동하였을 경우 이를 새로운 수비위치로 보고서에 기재하지는 않는다.

[예] (1) 2루수가 외야로 이동하여 외야수가 4명이 되었을 경우

(2) 3루수가 유격수·2루수 사이로 이동하였을 경우

(b) 대타자(substitute hitter) 또는 대주자(substitute runner)는 임무를 마친 후 더 이상의 출전 여부에 관계없이 대타자 또는 대주자로서 별도의 기록 관리를 위해 특수한 부호로 타순표에 기재한다. 대타자는 소문자로, 대주자는 아라비아 숫자로 표기하는 게 바람직하다. 대타자의 기록은 그들의 역할이 무엇인지를 설명해 줄 것이다.

[예] a는 3회에 A와 교체되어 안타를 쳤다. b는 6회에 B와 교체되었으나 플라이 아웃되었다. c는 7회에 C와 교체되어 x를 포스 아웃시켰다. d는 9회에 D와 교체되어 땅볼 아웃이 되었다. 1은 9회에서 y의 대주자가 되었다...는 식으로 기입한다. 한 번 대타자 또는 대주자로 발표만 되었을 뿐 실제로는 출전하지 않고 두 번째 대타자 또는 대주자로 교체되었을 경우 그의 이름을 기록표에 기입한다. 두 번째 교체선수는 첫 번째 교체선수를 대신하여 출전한 것으로 기록한다.

박스 스코어(Box Score) 계산법

(c) 팀의 타수, 4사구, 희생번트, 희생플라이, 방해 및 주루방해에 의한 출루의 합계와 그 팀의 득점, 잔루, 상대팀의 풋아웃(putout)의 합계가 일치하면 각 숫자가 정확하다는 것이 증명된다.

10.03 보고서 작성

타격순 착오(BATTING OUT OF TURN) 때의 기록법

(d) 타격순 착오가 일어나 부정위타자(improper batter)가 아웃되고 다음 타자에게 투구하기 전에 수비팀의 어필로 정위타자(proper batter)가 아웃을 선고받았을 경우 정위타자에게 타수를 기록하고 타격순이 제대로 지켜진 것으로 간주하여 부정위타자가 아웃된 내용대로 자살과 보살을 기록한다.

[주] 위에 적은 것은 부정위타자가 단독으로 아웃됐을 때의 기록법이다. 예를 들어 부정위타자가 다른 주자와 함께 병살됐을 경우 어필에 의해 정위타자가 아웃을 선고받으면 부정위타자의 행위는 취소가 되기 때문에 그 타자가 아웃된 내용대로 정위타자에게 기록할 수는 없다. 따라서 이럴 때는 포수에게 풋아웃(2T)을 기록한다.

부정위타자가 출루한 뒤 어필에 의해 정위타자가 아웃을 선고당하였을 경우 정위타자에게 타수를 기록하고 포수에게는 자살을 준다. 그리고 부정위타자의 출루와 관련된 모든 사항을 없었던 것으로 한다.

두 명 이상이 연속적으로 타격순 착오를 범하였을 경우 모든 플레이를 벌어진 그대로 기록하며 처음에 정위 타수를 놓친 선수들은 건너뛰다.

[주] 예를 들어 1번 타순에 2번이 쳐서 삼진, 다음에 1번이 센터 플라이로 아웃, 3번을 빼놓고 4번, 5번이 잇달아 안타를 쳤다고 할 때 기록법은 1번의 투아웃과 2번의 원아웃 순서는 바뀌지만 그 타자들에게 그대로 기록하고 빠진 3번은 건너뛰고 4번, 5번에 기록한다.

콜드게임(CALLED GAME)과 몰수경기(FORFEITED GAME)

(e) (1) 콜드게임이 정식경기가 되었을 경우 4.10 및 4.11의 규정에 따라 경기가 종료될 때까지 기록된 모든 개인과 팀 기록을 공식기록에 포함시킨다. 콜드게임이 무승부가 되었을 경우 승리투수 및 패전투수 기록은 제외한다.

(2) 정식경기가 성립된 이후 몰수되었을 경우 몰수될 때까지의 모든 개인과 팀 기록은 공식기록에 포함시킨다.

몰수로 승리를 얻은 팀이 몰수 당시 상대팀보다 많은 득점을 올리고 있었을 때는 10.19의 규정에 따라 승리투수, 패전투수를 결정하여 공식기록에 기입한다.

몰수로 승리를 얻은 팀이 몰수 당시 상대팀보다 득점이 적거나 동점이었을 때는 승리투수, 패전투수를 기록하지 않는다.

정식경기가 성립되기 전에 몰수되었을 경우는 모든 기록은 공식기록에 포함되지 않는다. 이때는 경기가 몰수된 사유만 보고한다.

타점 (RUN BATTED IN)

10.04 (a) 타자가 안타·희생번트·희생플라이·내야 아웃·야수선택에 의하여 주자를 득점시키거나, 만루 때 4사구·방해·주루방해 등으로 타자가 주자가 됨에 따라 다른 주자를 득점시켰을 경우 타자에게 타점을 부여한다.

(1) 주자가 없을 때 타자가 홈런을 치면 1타점을 기록한다. 또 주자를 놓고 타자가 홈런을 치면 주자와 함께 얻은 득점 수만큼 타점을 기록한다.

(2) 무사 또는 1사에서 실책이 없었더라도 3루주자가 쉽게 득점할 수 있었다면 그 플레이 중 실책이 발생하더라도 타점을 기록한다.

(b) 타자가 병살타(force double play) 또는 역방향 병살타(reverse force double play)가 된 땅볼을 쳐서 주자를 득점시켰을 경우에는 타점을 부여하지 않는다.

(c) 포스 더블 플레이를 완성시키려는 1루 또는 다른 베이스로의 송구를 야수가 잡지 못하여 그 야수에게 실책이 기록된 경우에는 주자가 득점하더라도 타자에게 타점을 부여하지 않는다.

(d) 기록원은 야수가 공을 가지고 있다가 엉뚱한 베이스에 송구하는 사이 득점하였을 경우 타점을 줄 것인지는 다음 기준에 따른다. 일반적으로 주자가 멈추지 않고 홈 베이스까지 뛰어 들어갔을 경우 타점을 기록하지만 일단 멈추었다가 미스 플레이를 보고 나서 뛰어 들어갔을 경우는 야수선택에 의한 득점으로 기록한다.

안타 (BASE HIT)

10.05 다음의 경우 안타로 기록한다.

(a) 페어 볼이 야수에게 닿기 전에 페어지역에 떨어지거나 페어지역 안의

10.05 안타

펜스에 맞거나 페어지역의 펜스를 넘어가 타자가 안전하게 1루(또는 그 이상의 베이스)에 살아나간 경우

(b) 페어 볼이 너무 강하거나 약하여 야수가 미처 처리하지 못하여 타자가 안전하게 1루에 살아나간 경우

[부기] 다른 야수가 처리하였더라면 주자를 아웃시킬 수 있었던 공을 야수가 중간에 반전시키거나 중간 차단하여 목표한 플레이를 할 수 없었더라도 안타로 기록되어야 한다.

[주] 예를 들면 유격수가 처리하였더라면 아웃되었을 타구를 3루수가 진로 변경시키거나 도중에 커트하여 처리하였기 때문에 결국 플레이를 하지 못하고 말았을 때처럼 야수가 타구를 처리하려고 했어도 플레이를 할 수 없었을 때는 안타를 기록한다. ‘진로 변경’이라는 것은 야수가 타구의 속도를 약하게 하거나 방향을 바꾼 것을 뜻한다.

(c) 페어 볼이 불규칙하게 바운드하여 야수가 보통의 수비로는 처리할 수 없었거나, 야수에게 닿기 전에 투수편이나 베이스(본루 포함)에 맞았기 때문에 야수가 보통 수비로는 처리할 수 없어 타자가 안전하게 1루에 살아나간 경우

(d) 페어 볼이 야수에게 닿지 않고 외야의 페어지역에 도달하여 타자가 안전하게 1루에 나아갈 수 있게 되고 더욱이 그 타구를 야수가 보통 수비로는 도저히 처리할 수 없다고 기록원이 판단한 경우

(e) 야수에게 닿지 않은 페어 볼이 주자나 심판원에 닿았을 경우

[예외] 주자가 인필드 플라이에 맞아서 아웃이 선고되었을 때에는 타자에게 안타를 주지 않는다.

(f) 타구를 처리하는 야수가 선행주자를 아웃시키려다 성공하지 못하였을 뿐 아니라 보통의 수비로는 타자주자를 1루에서 아웃시킬 수 없었다고 기록원이 판단한 경우

[부기] 이 규칙을 적용할 때 의문나는 점이 있으면 항상 타자에게 유리하게 한다. 야수가 상당히 좋은 수비를 하였으나 아웃이라는 결말을 이끌어내지 못하였을 때는 안타로 기록하는 것이 안전한 방법이다.

10.06 다음의 경우 안타로 기록하지 않는다.

- (a) 주자가 포스 아웃되거나 야수의 실책이 없었다면 포스 아웃 되었을 경우
- (b) 타자가 분명히 안타로 여겨지는 타구를 쳤으나 타자가 주자가 됨에 따라 진루의 의무를 갖게 된 주자가 다음 베이스를 밟지 않아 어필로 아웃되었을 때 타자에게는 안타를 주지 않고 타수만 기록한다.
- (c) 타구를 잡은 투수, 포수 또는 내야수가 다음 베이스로 가려고 하거나 원래의 베이스로 되돌아가려는 선행주자를 아웃시켰을 경우 또는 실책이 없었더라도 아웃시킬 수 있었을 경우 타자에게는 안타를 주지 않고 타수만 기록한다.

[주1] 주자가 오버슬라이딩 등으로 일단 베이스에 닿았다가 떨어져서 아웃되었을 때는 타자는 주자를 진루시킬 수 있었던 것으로 간주하여 타자에게 안타를 기록한다.

[주2] 이 규칙에서 말하는 ‘내야수’는 보통의 수비범위 안에서 수비한 경우를 말하며 내야수가 자기의 수비범위를 넘어 외야에서 수비한 경우에는 내야수로 볼 수 없다. 예를 들면 2루주자가 좌중간에 뜬 타구가 잡힐 것으로 생각하고 리드를 작게 하고 있다가 볼이 잡히지 않은 것을 보고 뒤늦게 3루로 뛰다가 유격수의 송구에 의해 3루에서 아웃이 된 경우에는 이 항을 적용하지 않고 타자에게 안타를 기록한다. 또 외야수가 타구를 처리한 경우 주자가 포스 아웃이 되지 않는 한 타자에게 안타를 기록한다.

- (d) 야수가 선행주자를 아웃시키려다 성공하지 못하였으나 1루로 던졌더라면 타자주자가 아웃되었으리라고 기록원이 판단하였을 경우

[부기] 야수가 타자주자를 잡으려고 1루로 던지기 전에 다른 베이스를 쳐다보거나 던지는 시늉을 하다가 살려주었을 때는 이 조항을 적용하지 않고 타자에게 안타를 기록한다.

- (e) 주자가 타구를 처리하려는 야수를 방해하였기 때문에 아웃이 선고되었을 경우

단, 수비방해가 없었더라면 타자주자가 세이프 될 수 있었다고 기록원이 판단하면 타자에게 안타를 기록한다.

10.07 단타·장타의 결정

단타·장타의 결정

10.07 실책이나 아웃이 개재되지 않았을 때 단타, 2루타, 3루타, 홈런은 아래와 같이 기록한다.

(a) 다음 (b), (c)의 경우를 제외하고 타자가 1루에서 멈추면 단타, 2루에서 멈추면 2루타, 3루에서 멈추면 3루타, 모든 베이스를 밟고 득점하면 홈런으로 기록한다.

(b) 베이스에 주자를 두고 안타를 쳤을 때 수비 측이 선행주자를 아웃시키려고 플레이하는 동안 타자가 여러 베이스를 갔을 경우 기록원은 타자가 자신의 타격만으로 2루 또는 3루까지 갔는지, 아니면 야수선택이 개입되었는지를 판단하여 결정하여야 한다.

[부기] 선행주자가 본루에서 아웃되거나 실책이 없었더라면 아웃이 되었을 경우 타자에게 3루타를 기록하지 않는다. 1루주자가 3루까지 달려 거기서 아웃되거나 실책으로 살았을 경우 타자에게 2루타를 기록하지 않는다.

그러나 이와 달리 선행주자가 진루한 베이스 수로 타자의 루타수를 결정할 수는 없다. 즉 선행주자가 1베이스밖에 가지 못했거나 또는 1베이스도 가지 못했는데도 타자에게는 2루타가 기록되는 경우도 있으며 선행주자가 2개 루를 진루하고 타자도 2루에 도달했는데도 타자에게 단타만 기록되는 경우도 있다.

[예] (1) 주자 1루. 타자가 우익수 앞에 안타를 치고 우익수가 3루에 송구하였으나 아웃시키지 못했다. 그 사이 타자가 2루까지 진루하였다. 기록은 단타이다.

(2) 주자 2루. 타자가 페어 플라이 볼을 쳤다. 주자는 타구가 잡힐 것으로 보고 리드를 작게 하다가 3루까지 밖에 가지 못했다. 타자주자는 2루까지 갔다. 기록은 2루타이다.

(3) 주자 3루. 타자의 타구가 높은 플라이 볼이 되었다. 리드하던 주자는 타구가 잡힐 줄 알고 태그 업(tag up)하여 홈으로 뛸 준비를 했다. 그러나 결국 타구는 안타가 되었고 주자는 득점하지 못했다. 타자는 그동안 2루까지 갔다. 기록은 2루타이다.

(c) 타자가 슬라이딩까지 감행하면서 2루타 또는 3루타를 만들려고 했을 때는 목표한 베이스에 확실하게 닿아야 한다. 오버슬라이딩하여 되돌아오다가 태그 아웃되었다면 타자가 안전하게 확보한 베이스만큼의 루타수를 기록한다. 즉, 타자가 2루에서 오버슬라이딩하여 태그 아웃되면 단타를 주고, 3루에서 오버슬라이딩하여 태그 아웃이 되면 2루타를 기록한다.

[부기] 타자가 2루 또는 3루에서 오버런한 뒤 베이스로 되돌아가려다 태그 아웃된 경우에는 타자가 마지막에 닿은 베이스로 루타수를 결정한다. 타자가 선 채로 2루를 밟고 지나갔다가 되돌아오면서 태그 아웃이 되었다면 2루타를 준다. 타자가 3루를 밟고 지나갔다가 되돌아오면서 태그 아웃이 되었을 경우 3루타를 준다.

(d) 타자가 안타를 쳤으나 베이스를 터치하지 않아 아웃을 선고당했을 경우 안전하게 진루한 마지막 베이스에 따라 단타, 2루타, 3루타가 결정된다. 즉, 타자가 2루를 밟지 않아 아웃되었을 때는 단타, 3루를 밟지 않아 아웃되었을 때는 2루타, 본루를 밟지 않아 아웃되었을 때는 3루타를 각각 기록한다. 1루를 밟지 않아 아웃 되었을 때는 타수만 주어질 뿐 안타는 기록되지 않는다.

[주1] 이 규칙은 안타를 친 타자가 베이스를 터치하지 않아 아웃되는 경우 뿐만 아니라 선행주자를 추월했기 때문에 아웃된 경우에도 적용된다.

[주2] 선행주자가 베이스를 밟지 않아 아웃되었을 경우의 단타, 장타 결정 타자가 분명히 안타성 타구를 때렸으나 선행주자가 베이스를 밟지 않아 어필로 아웃되었을 때 그 아웃이 포스 아웃이면 안타로 기록되지 않는다. 포스 아웃이 아닌 경우

(1) 1아웃이나 2아웃이 될 경우에는 단타, 장타에 따라 그대로 기록한다.
 (2) 3아웃이 될 경우에는 1루주자가 3루를 밟지 않았을 때는 단타, 본루를 밟지 않았을 때는 단타 또는 2루타로 기록한다. 2루주자가 3루를 밟지 않았을 때는 단타, 본루를 밟지 않았을 때는 단타 또는 2루타로 기록한다. 3루주자가 본루를 밟지 않았을 때에는 단타로 기록한다.

(e) 타자주자가 7.05[안전진루권] 또는 7.06(a)[업스트러션]의 규정에 따라 2개 또는 3개의 베이스 또는 본루가 허용되었을 경우에는 타자가 진루한 데에 따라 각각 2루타, 3루타, 홈런으로 기록한다.

10.08 도루

끝내기 안타(GAME-ENDING HIT)

(f) 10.07(g)의 경우를 제외하고 최종회에 타자가 끝내기 안타로 자기 소속팀이 승리하는 데 필요한 득점을 얻었을 경우 그에게는 결승점을 올린 주자가 진루한 것과 같은 수의 루타수만 기록한다. 더욱이 타자주자는 실제로 그 수만큼의 베이스를 터치하는 것이 필요하다.

[부기] 6.09 및 7.05 각 항의 규정에 의하여 자동적으로 타자에게 여러 개의 안전진루권이 인정되는 장타가 허용되었을 때도 이 항은 적용된다.

[주] 타자는 앞서 말한 것과 같은 수의 베이스를 정규로 터치해야 한다. 예를 들어 최종회에 2루주자를 두고 타자가 원 바운드로 펜스를 넘어가는 끝내기 안타를 쳤을 경우 타자가 2루타를 얻기 위해서는 2루까지 규정대로 달리는 것이 필요하다.

그러나 주자 3루 때 타자가 이와 같은 안타를 쳤다면 2루까지 달리더라도 단타만 기록한다.

(g) 펜스를 넘어가는 끝내기 홈런으로 경기가 끝났을 경우 타자 및 모든 주자의 득점을 인정한다.

도루(STOLEN BASE 盜壘)

10.08 주자가 안타, 꺾아웃, 실책, 포스 아웃, 야수선택, 패스트볼, 폭투, 보크에 의하지 않고 1개 베이스를 갔을 때 도루가 기록된다. 이에 대한 세칙은 다음과 같다.

(a) 주자가 투수의 투구에 앞서 다음 베이스를 향하여 스타트 하였을 때 마침 그 투구가 폭투나 패스트볼로 기록될 만한 것이었다 하더라도 미스플레이는 기록하지 않고 주자에게 도루를 기록한다.

[예외] 미스플레이의 결과 도루를 시도한 주자가 목표한 베이스보다 더 많이 진루하거나 다른 주자가 진루하였을 경우 도루와 함께 폭투 또는 패스트볼을 기록한다.

[주1] 홈 스틸인 경우 3루주자가 투구 전에 스타트했다더라도 폭투 또는 패스트볼의 도움 없이 득점할 수 있었다고 기록원이 판단하였을 경우에 한하여 그 주자에게 도루를 기록한다.

단, 3루주자가 홈 플레이트를 통과한 것이 폭투 또는 패스트볼에 의한 것이었다 하더라도 그와 함께 더블 스틸을 시도한 다른 주자가 투구 전에 스타트했다면 그 주자에게 도루를 기록한다.

[주2] 다음과 같은 경우 폭투 또는 패스트볼이 있더라도 주자가 투구에 앞서 도루를 시도했다면 그 주자에게 도루를 기록한다.

- ① 타자의 4구에 의하여 다음 베이스로 가는 것이 허용되지 않은 주자가 다음 베이스나 그 이상 진루하였을 경우
- ② 타자의 제3스트라이크 때 타자 또는 주자의 진루에 대하여 폭투 또는 패스트볼이 기록되었을 경우. 단, 2사 1루, 1·2루, 1·2·3루일 때 각 주자의 진루, 또는 2사 1·3루일 때 1루주자의 진루에 대해서는 도루를 기록하지 않는다.

[주3] 타자가 포수 또는 다른 야수에게 방해를 받아 주자가 7.04(d)에 따라 안전진루권을 가졌더라도 마침 도루를 시도하고 있었다면 그 주자에게는 도루를 기록한다.

(b) 주자가 도루를 시도했을 때 투구를 받은 포수가 도루를 막으려고 던진 것이 악송구가 되더라도 도루만 기록한다. 그러나 그 악송구를 이용하여 도루를 시도한 주자가 목표한 베이스보다 더 많이 진루하거나 다른 주자가 진루하였을 경우 도루를 시도한 주자에게 도루를 기록하는 동시에 그 포수에게도 실책을 기록한다.

(c) 도루를 시도하다가, 또는 견제구에 의해 런다운(run-down) 플레이에 걸린 주자가 아웃당하지 않고 수비 측의 실책 없이 다음 베이스에 진루하였을 경우 도루를 기록한다. 그 플레이 중 다른 주자가 진루하면 그 주자에게도 도루를 기록한다.

또 도루를 시도한 주자가 수비 측의 실책 없이 런다운 플레이에서 아웃당하지 않고 본래의 베이스로 되돌아가는 사이 다른 주자가 진루하였다면 진루한 주자에게 도루를 기록한다.

(d) 더블 스틸, 트리플 스틸에서 어느 주자가 가려고 한 베이스에 달기 전이거나 베이스에 닿은 뒤 오버슬라이딩하여 야수의 송구에 의해 아웃되었을 때는 어느 주자에게도 도루가 기록되지 않는다.

[주] 실제로 아웃된 경우뿐 아니라 당연히 아웃될 주자가 실책에 의하여 살았다고 기록원이 판단하였을 때도 마찬가지로 어느 주자에게도 도루를 기

10.08 도루실패

록하지 않는다.

- (e) 도루를 시도한 주자가 오버슬라이딩한 뒤 그 베이스로 되돌아가거나 다음 베이스로 가려고 하다가 태그 아웃된 경우 도루를 기록하지 않는다.
- (f) 정확하게 송구한 공을 야수가 놓쳤기 때문에 도루를 시도한 주자가 살았다고 기록원이 판단하였을 때는 송구를 놓친 야수에게는 실책을, 송구한 야수에게는 어시스트를 각각 기록하며 주자에게는 도루실패를 기록한다.
- (g) 주자가 단순히 수비 측의 무관심을 틈타 진루하였을 경우 도루를 기록하지 않고 무관심 진루 또는 야수선택(도루시도가 아닌 경우)으로 기록한다.

[주1] 예를 들어 주자 1:3루 상황에서 1루주자가 2루로 가려고 하자 포수는 3루주자가 본루에 들어올 것을 염려하여 송구하지 않았다. 이 경우 수비 행위가 없었더라도 이 항을 적용하지 않고 도루를 기록한다.

[주2] 무관심 진루는 점수차가 크게 벌어지는 등의 이유로 수비 측이 주자를 견제 또는 아웃시키기 위한 플레이를 전혀 하지 않았을 경우에 기록한다. 단, 주자의 기록경쟁 저지를 위한 수비 측의 고의적 무관심 수비나 3점차 이내의 상황 또는 볼카운트 3B-2S(플카운트)에서의 주자 진루는 무관심 진루로 기록하지 않는다.

도루실패(CAUGHT STEALING)

(h) 다음에 해당하는 주자가 아웃되거나, 실책이 없었더라도 아웃되었을 경우 그 주자에게 도루실패를 기록한다.

- (1) 도루를 시도하였을 경우
- (2) 견제구에 걸린 뒤 진루하려고 했을 경우 (다음 베이스로 가려고 했던 어떠한 움직임도 진루하려는 의도로 간주된다)
- (3) 도루할 때 오버슬라이딩하였을 경우

[부기] 포수가 투구를 빼뜨린 것을 보고 주자가 진루하려다 아웃될 경우 도루실패로 기록하지 않는다.

또, 주자가 업스트럭션에 의하여 1개 베이스를 갔을 경우 그 주자에게도 도루실패를 기록하지 않는다.

[주1] 이 항은 앞에 말한 주자가 주루를 시작할 때 다음 베이스에 주자가

없을 경우 또는 주자가 있더라도 그 주자도 함께 도루를 시도할 때에 한하여 적용된다.

[주2] 견제구에 걸린 주자가 원래의 베이스로 돌아가려고 하다가 아웃되거나 실책에 의하여 아웃을 면했을 경우 그 주자에게는 도루실패를 기록하지 않는다.

희생번트와 희생플라이(SACRIFICES)

10.09 (a) 무사 또는 1사에서 타자가 번트로 1명 이상의 주자를 진루시키고 자신은 1루에서 아웃되거나 실책이 없었더라면 아웃되었을 경우 희생번트를 기록한다.

(b) 무사 또는 1사에서 번트를 처리하는 야수가 다음 베이스로 가려는 선행주자를 아웃시키려고 하였으나 실책이 없이 살렸을 경우 희생번트를 기록한다.

[예외] 번트한 타구를 잡은 야수가 선행주자를 아웃시키려 하였으나 실패하였고 또한 완벽한 수비를 하였더라도 타자주자를 1루에서 아웃시킬 수 없었다고 기록원이 판단하였을 경우 희생타가 아닌 안타를 기록한다.

[주] 번트를 처리하는 야수가 곧바로 타자주자를 아웃시키려고 하지 않고 다른 주자를 살피거나 다른 베이스로 던지는 시늉만 하다가 송구가 늦어지는 바람에 타자가 1루에서 살았을 경우 타자에게 안타를 기록하고 희생번트를 기록하지 않는다.

(c) 번트에 힘입어 진루하려던 주자 중에서 누구라도 아웃되었을 때 타자에게 1타수를 기록할 뿐 희생번트는 기록하지 않는다(포스 아웃이든 태그 아웃이든 상관없다).

[주1] 예를 들어 번트로 2루에 간 1루주자가 2루에서 오버런 또는 오버슬라이딩하여 야수에게 태그 아웃되었을 경우 타자는 주자를 안전하게 다음 베이스로 보냈으나 주자의 실수로 아웃된 것이므로 타자는 책임을 다한 것이 되어 희생번트로 기록한다.

[주2] 주자가 실제로 아웃되었을 때는 물론, 당연히 아웃될 상황에서 야수가 악송구하거나, 공을 떨어뜨리거나, 제대로 잡지 못하는 등의 미스 플레이로 주자가 살았을 때도 희생번트는 기록하지 않고 야수에게 실책을 기록한다.

10.09 희생번트/희생플라이

그러나 이러한 미스 플레이가 벌어졌을 경우 그 미스 플레이가 없었더라도 그 주자가 진루할 수 있었다고 기록원이 판단하였다면 희생번트로 기록하고, 이 미스 플레이로 주자가 더 많은 베이스를 갔을 경우에는 실책까지 덧 붙여 기록한다.

(d) 타자가 번트하였을 때 주자를 진루시키려는 목적이 아니고 안타를 얻기 위한 것이었다고 기록원이 판단하였을 때는 타자에게 희생번트는 기록하지 않고 타수 1을 기록한다.

[부기] 이 항을 적용할 때 의심스러운 점이 있으면 항상 타자에게 유리하도록 한다.

(e) 다음과 같은 경우 희생플라이로 기록한다.

무사 또는 1사 때 타자가 친 플라이 볼 또는 직선타구를 외야수 또는 외야 쪽으로 나간 내야수가

(1) 포구한 뒤 주자가 득점하였을 경우

(2) 떨어뜨리고 주자는 득점하였을 경우

가령 그 타구가 포구 되었다더라도 포구 뒤 주자는 득점할 수 있었다고 기록원이 판단하였을 경우

[부기] 10.09(e)(2)를 적용할 때 타자가 주자가 됨에 따라 다른 주자가 포스 아웃되었다도 이 항을 적용하여 타자에게 희생플라이를 기록한다.

[주1] 파울 플라이 볼일 경우에도 (1)에 해당하였을 때는 희생플라이로 기록한다.

[주2] 예를 들어 1사 1·3루에서 타자가 우익수 쪽에 플라이 볼을 치자 두 주자가 나란히 베이스에서 리터치하고 있을 때 우익수가 플라이 볼을 떨어뜨렸다. 3루주자는 쉽게 득점을 하였으나 1루주자는 우익수가 재빨리 2루에 송구하여 포스 아웃되었다.

이런 경우 3루주자의 득점이 우익수가 볼을 떨어뜨렸거나 2루에서 포스 아웃이 된 사이에(플라이 아웃을 이용한 것이 아님) 이루어졌다고 기록원이 판단하였을 경우 타자에게 희생플라이를 기록하지 않는다. 반면 3루주자가 포스 아웃이나 공을 떨어뜨린 사이를 이용하지 않고 플라이 볼이 잡혔더라도 득점할 수 있었다고 기록원이 판단하였을 경우 타자에게 희생플라이를 기록한다.

풋아웃(PUTOUT 아웃실행 자살 刺殺)

10.10 풋아웃은 다음과 같은 경우 기록된다. 야수가

- (1) 페어나 파울을 막론하고 플라이 볼 또는 직선타구를 잡아 타자를 아웃 시킨 경우
- (2) 송구를 받아 타자 또는 주자를 아웃시킨 경우
- (3) 차지하고 있던 베이스에서 떨어져 있는 주자를 아웃시킨 경우
- (a) 다음과 같은 경우 규칙에 따라 자동으로 풋아웃(automatic putout)이 포수에게 주어진다.
 - (1) 타자가 반칙타구에 의하여 아웃을 선고받았을 경우
 - (2) 타자가 2스트라이크 뒤에 번트한 공이 파울 볼이 되었을 경우
- (10.17(a)(4) 예외인 경우는 제외한다)
- (3) 타자가 자기가 친 타구에 닿아 아웃이 선고되었을 경우

[주] 본루 부근에서 닿았을 경우 이 항을 적용하며, 1루 부근에서 닿았을 경우에는 1루수에게 풋아웃을 준다.
- (4) 타자가 포수를 방해하여 아웃이 선고되었을 경우
- (5) 타자가 타격순을 어겨 아웃이 선고되었을 경우 (10.03(d) 참조)
- (6) 4구를 얻은 타자가 1루에 달지 않아 아웃이 선고되었을 경우 (4.09(b) 벌칙 참조)
- (7) 결승점을 올려야 할 3루주자가 3루에서 본루까지 진루하기를 거부하여 아웃이 선고되었을 경우 (4.09(b) 벌칙 참조)

[주] 그 밖에도 다음과 같은 경우 포수에게 풋아웃을 준다.

- ① 페어타구가 방망이에 다시 맞았기 때문에 6.05(h)에 적용되어 타자가 아웃을 선고받았을 경우
- ② 페어 플라이 볼 또는 파울 플라이 볼에 대한 포수의 플레이를 타자 또는 공격 측 선수가 방해하여 아웃이 선고되었을 경우
- ③ 2사 이전에 1루주자가 있을 때 타자가 스트라이크 아웃을 선고받았으나 포수가 이를 잡지 못하였을 경우
- ④ 2스트라이크 뒤 헛친 공이 타자의 몸에 닿았거나, 헛친 뒤 되돌아온 방망이가 투구 또는 포수에 닿아서 타자가 스트라이크 아웃의 선고를 받았을 경우

10.10 아웃

- ⑤ 플라이 볼을 잡으려던 포수가 관중의 방해로 공을 잡지 못하였으나 그 이유로 타자가 아웃을 선고받았을 경우
 - ⑥ 타자가 한쪽 타자석에서 다른 쪽 타자석으로 옮겼기 때문에 아웃을 선고받았을 경우
 - ⑦ 2사 이전에 홈으로 뛰어들던 3루주자에 대한 포수의 플레이를 타자가 방해하였기 때문에 주자에게 아웃이 선고되었을 경우
- (b) 그 밖에 자동으로 아웃되는 경우는 다음과 같다(특별히 규정된 경우가 아니면 어시스트를 기록하지 않는다).
- (1) 타자가 인필드 플라이 선고로 아웃되었으나 어느 야수도 이것을 잡지 않았을 경우 기록원은 누가 그 타구를 잡을 수 있었는지를 판단하여 그 야수에게 아웃을 준다.
 - (2) 주자가 페어 볼(인필드 플라이 포함)에 닿아서 아웃이 선고되었을 경우 그 타구에 가장 가까운 위치에 있었던 야수에게 아웃을 준다.
 - (3) 주자가 태그당하지 않으려고 주루선 밖으로 달려서 아웃을 선고받았을 경우 주자가 피한 야수에게 아웃을 준다.
 - (4) 주자가 선행주자를 앞질렀기 때문에 아웃을 선고받았을 경우 주자가 추월한 지점에서 가장 가까운 위치에 있던 야수에게 아웃을 준다.
- 【주】 후위주자가 선행주자를 앞질렀기 때문에 아웃될 때 실제로 수비 측이 플레이를 하고 있었다면 여기에 관여한 야수에게 자살과 보살을 준다. 실제로 플레이하지 않았더라도 기록원이 아웃과 어시스트를 줄 수 있다고 추정하면 그 야수들에게 아웃과 어시스트를 준다. 어시스트를 줄 수 없다고 기록원이 판단하였을 때는 아웃만 준다.
- (5) 주자가 역주(逆走)하여 아웃이 선고되었을 경우(7.08(ii)), 역주를 시작한 베이스를 커버한 야수에게 아웃을 준다.
 - (6) 주자가 야수를 방해하여 아웃이 선고되었을 경우 방해당한 야수에게 아웃을 준다. 단, 야수가 송구하려고 할 때 방해를 당했다면 그 송구를 받으려고 한 야수에게 아웃을, 송구를 방해당한 야수에게는 어시스트를 준다.
 - (7) 6.05(m)에 의하여 선행주자의 방해행위로 타자주자가 아웃을 선고받았을 경우 1루수에게 아웃을 준다. 만약 방해당한 야수가 송구 중이었다

면 그 야수에게 어시스트를 기록하지만 10.10(b)(6), (7)의 규정에 해당하는 플레이 중에 방해당한 야수가 여러 차례 송구하였더라도 1개의 어시스트만 기록한다.

어시스트 (ASSIST 아웃도움 보살 補殺)

10.11 어시스트는 아웃이 되거나 실책이 없었더라면 아웃이 될 수 있도록 타구나 송구를 연결하거나 공의 진로를 변경시킨(deflect) 야수에게 부여한다. 런다운 플레이가 벌어져 주자를 아웃시켰거나 에러가 없었더라면 아웃시킬 수 있었을 때 이 플레이에 가담한 야수들이 여러 차례 송구하거나 공의 진로를 변경시켰더라도 어시스트는 1개씩만 기록한다.

[부기] 비효율적으로 단순히 공을 건드린 것만으로는 어시스트라고 볼 수 없다. ‘디플렉트’란 공의 속도를 늦추거나 진로를 바꾼 것으로서 타자나 주자를 아웃시키는 데 상당한 효과를 가진 것을 말한다.

- (a) 주자가 수비방해 또는 주루선 이탈로 아웃을 선고받은 플레이에 가담하여 공을 던지거나 공의 진로를 변경시킨 야수에게는 어시스트를 준다.
- (b) 스트라이크 아웃이 기록되었을 때 투수에게 어시스트를 주지 않는다.

[예외] 포수가 잡지 못한 제3스트라이크의 투구를 투수가 잡아 베이스에 던져 아웃을 시킨 경우는 투수에게 어시스트를 준다.

[주] 이 항의 경우 투수의 악송구로 인하여 타자 또는 주자가 살았을 때 만약 송구가 좋았더라면 아웃이 되었을 것이라고 기록원이 판단하면 그 투수에게 실책을 기록한다.

- (c) 정규의 투구를 받은 포수가 주자에 대한 견제구, 도루를 막기 위한 송구, 득점하려는 주자를 태그하는 등으로 주자를 아웃시켰을 경우 투수에게 어시스트를 주지 않는다.

[주] 3루주자가 홈 스틸을 시도할 때 투수가 투수판에서 발을 빼고 송구하여 포수가 주자를 태그 아웃시켰을 경우 투수에게 어시스트를 준다.

- (d) 야수가 악송구를 하여 주자에게 진루를 허용한 뒤 그대로 이어진 후속 플레이에서 그 주자를 아웃시키더라도 그 야수에게는 어시스트를 주지 않는다. 미스 플레이(실책 여부에 관계없이) 이후에 벌어지는 플레이는 새로

10.12~10.13 더블 플레이 · 트리플 플레이/실책

운 플레이로 간주되며 미스 플레이를 한 야수가 또 다시 새로운 플레이에 관여하지 않는 한 어시스트의 기록을 얻을 수 없다.

더블 플레이(DOUBLE PLAY) · 트리플 플레이(TRIPLE PLAY)

- 10.12** 투구한 뒤부터 볼 데드가 되거나 공이 투수의 손에 되돌아와 투수가 다음 투구자세에 들어갈 때까지의 사이에 실책이나 미스 플레이 없이 2명 또는 3명의 선수를 아웃시켰을 경우 아웃 또는 어시스트를 기록한 야수에게는 더블 플레이 또는 트리플 플레이에 참가한 것을 기록한다.

[부기] 공이 투수의 손에 되돌아온 다음이라도 어필 플레이에 의하여 또 다른 아웃이 성립되었을 경우도 더블 플레이 또는 트리플 플레이가 성립된 것으로 기록한다.

[주] 주자 1루 때 타자가 친 땅볼을 1루수가 잡아서 유격수에게 송구하였다. 이것을 받은 유격수는 2루를 터치하여 1루주자를 포스 아웃시키고, 다시 1루수에게 송구하여 타자도 아웃을 시켰다. 이 더블 플레이에서 1루수와 유격수는 어시스트와 아웃을 각각 1개씩 기록하지만 더블 플레이에 참가한 수는 1개씩이다.

실책 (ERROR)

- 10.13** 타자의 타격 시간을 연장시키거나 아웃될 주자(타자주자 포함)를 실려 주거나 주자에게 1개 베이스 이상 진루를 허용한 미스 플레이(공을 잡다가 놓치는 것, 공을 떨어뜨리는 것, 악송구 등)는 실책으로 기록한다.

[부기1] 송구, 포구, 태그의 미스 플레이가 아니라 공을 느리게 처리한 것은 실책으로 기록하지 않는다.

[부기2] 야수가 공에 닿았을 때만 실책이 기록되는 것이 아니다. 가령 땅볼 타구가 야수의 양 다리 사이를 빠져 나가거나 평범한 플라이 볼이 야수에 닿지 않고 땅에 떨어졌을 때 일반적인 야수의 수비능력이라면 처리할 수 있었다고 기록원이 판단하면 그 야수에게 실책을 기록한다.

[부기3] 심리적 혼동 또는 판단 착오는 실책으로 기록하지 않는다. 단, 이 규칙에서 특별히 규정한 경우는 제외한다.

- (a) 야수가 파울 플라이 볼을 떨어뜨려서 타자의 타격시간을 연장시켰을

경우 타자의 출루 여부와 관계없이 그 야수에게 실책을 기록한다.

[주] 일반적인 야수의 수비능력이라면 처리할 수 있었다고 기록원이 판단하였을 때만 실책을 기록한다. (10.14(e) 참조)

(b) 야수가 타자주자를 시간상으로 아웃시킬 수 있는 땅볼을 잡거나 송구를 받았으나 제때에 1루 또는 타자주자를 태그하지 못하여 타자주자를 살려 주었을 때 그 야수에게 실책을 기록한다.

(c) 야수가 땅볼을 잡거나 송구를 받아 주자를 포스 아웃시킬 수 있는 충분한 시간이 있었으나 주자 또는 베이스에 태그하지 못하여 주자를 살려 주었을 때 그 야수에게 실책을 기록한다.

[주] 포스 플레이에 의해 아웃이 되는 경우뿐 아니라 태그 아웃이 되는 경우도 야수가 주자에게 태그하면 충분히 아웃시킬 수 있었으나 태그하지 못하여 주자를 살려주었을 때도 그 야수에게 실책을 기록한다.

(d) (1) 송구가 좋았더라면 아웃시킬 수 있었던 주자를 악송구 때문에 살려 주었다고 기록원이 판단하였을 경우 그 야수에게 실책을 기록한다.

[예외] 도루를 저지하려던 포수의 송구가 악송구가 되더라도 실책은 기록하지 않는다.

(2) 주자의 진루를 막으려고 공을 던진 것이 악송구가 된 탓으로 그 주자 또는 다른 주자가 송구가 좋았을 때보다 더 많이 진루하였을 경우 그 야수에게 실책을 기록한다.

(3) 야수의 송구가 불규칙 바운드를 일으키거나 베이스, 투수판, 주자, 야수 또는 심판원에게 맞고 공의 방향이 바뀌었기 때문에 주자가 진루하였을 경우 그 야수에게 실책을 기록한다.

[부기] 이 규칙은 정확하게 송구한 야수에게는 억울한 것 같지만 주자의 진루는 반드시 그 원인이 규명되어야 한다.

[주] 공을 받으려는 선수가 야간조명등 또는 태양광선에 눈이 부셔 포구에 방해될 때 위와 같이 송구한 야수에게 실책을 기록한다.

(4) 악송구 때문에 진루한 주자의 수나 베이스 수에 관계없이 하나의 악송구에 대해서는 1개의 실책만 기록한다.

(e) 송구할 필요가 있고 송구도 정확했으나, 야수가 잡지 못하거나 잡으려 하지 않았기 때문에 주자가 진루하였을 경우 그 야수에게 실책을 기록한

10.14 실책 기록 없음

다. 만약 2루에 가는 송구였다면 기록원은 2루수 또는 유격수 중 누구의 책임인가를 판단하여 수비를 게을리한 야수에게 실책을 기록한다.

[부기] 만약 송구할 필요가 없는 경우였다고 기록원이 판단하였다면 송구한 야수에게 실책을 기록한다.

(f) 심판원이 타자나 주자에게 방해 또는 주루방해로 진루를 허용하였을 때 진루가 허용된 주자 수나 베이스 수에 관계없이 방해 행위를 한 야수에게 실책 1개를 기록한다.

[부기] 주루방해가 있었다라도 주루방해가 없었을 때와 진루한 상황이 같다고 기록원이 판단하였을 경우 실책을 기록하지 않는다.

[주] 예를 들면 타자가 3루타가 될 듯한 안타를 쳐서 1루를 지나 2루에 가려고 할 때 1루수에게 주루방해를 당하여 타자에게 3루가 주어졌을 경우 타자에게 3루타를 기록하고 1루수에게는 실책을 기록하지 않는다. 1루수자가 1~2루 사이에서 협공당하다가 2루수가 주루방해를 범하였기 때문에 2루까지 가게 되었을 경우 2루수에게 실책을 기록한다.

10.14 다음의 경우 실책을 기록하지 않는다.

(a) 투구를 받은 포수가 도루를 저지하기 위하여 던진 것이 악송구가 되었을 경우 실책을 기록하지 않는다. 그러나 도루를 시도한 주자가 목표한 베이스보다 더 많이 진루하거나 악송구를 이용해 다른 주자가 진루하였을 경우 포수에게 실책을 기록한다.

(b) 야수가 보통의 수비로 송구를 잘했다라도 주자를 아웃시키지 못하였을 것이라고 기록원이 판단한 경우 야수가 악송구를 하더라도 그 야수에게 실책을 기록하지 않는다. 단, 어느 주자라도 악송구가 없었을 때보다 더 많이 진루하였을 경우 악송구를 저지른 야수에게 실책을 기록한다.

[주] 야수가 어려운 공을 잘 잡았으나 몸의 균형을 잃는 바람에 악송구를 했을 경우 송구가 좋았다면 타자 또는 주자를 아웃시켰을지도 모른다고 기록원이 판단하였다도 그 야수에게 실책을 기록하지 않는다. 단, 이 항 뒤 쪽과 같은 상황일 때는 실책을 기록한다.

(c) 야수가 더블 플레이 또는 트리플 플레이를 하려고 하였을 경우 최후의 아웃을 시키려던 것이 악송구가 되었을 때는 실책을 기록하지 않는다. 그

려나 송구가 나쁜 탓으로 어느 주자라도 더 많이 진루하였을 경우 그 악송구를 범한 야수에게 실책을 기록한다.

[부기] 더블 플레이 또는 트리플 플레이를 할 때 최후의 아웃을 위한 송구가 좋았는데도 야수가 떨어뜨렸을 때 그 야수에게 실책을 기록하고, 송구를 잘한 야수에게는 어시스트를 준다.

(d) 야수가 땅볼을 놓치거나 플라이 볼, 라인 드라이브 또는 송구를 떨어뜨린 뒤 즉시 공을 주워 어느 주자라도 포스 아웃시켰을 경우 야수에게는 실책을 기록하지 않는다.

[주1] 이 항은 아웃이 성립된 경우뿐만 아니라 베이스에 들어간 야수가 송구를 잡지 못하여 포스 아웃에 실패했을 때도 적용된다. 이때는 송구를 잡지 못한 야수에게 실책을 기록한다.

[주2] 송구를 받은 야수가 베이스나 주자를 태그하면 충분히 아웃시킬 수 있었음에도 불구하고 태그하지 못하였기 때문에 주자를 살려 주었으나 즉시 다른 베이스에 송구하여 주자(타자주자 포함)를 포스 아웃시켰을 때도 이 항을 적용한다.

(e) 무사 또는 1사 3루에서 3루주자가 파울 플라이를 이용하여 득점하는 것을 막으려고 야수가 일부러 타구를 잡지 않았다고 기록원이 판단하였을 경우 그 야수에게 실책을 기록하지 않는다.

(f) 투수와 포수는 다른 야수에 비하여 공을 다루는 기회가 대단히 많기 때문에 투구에 관한 미스 플레이는 폭투(wild pitch) 또는 패스트볼(passed ball)이라고 부르며 기록상 다른 조항(10.15)으로 표시한다. 따라서 폭투와 패스트볼은 실책으로 기록하지 않는다.

(1) 타자가 4사구로 1루에 나가거나 폭투 또는 패스트볼로 1루에 나갔을 경우 투수와 포수에게 실책을 기록하지 않는다.

(i) 제3스트라이크가 폭투가 되어 타자가 1루에 살아 나갔을 경우 삼진과 폭투를 함께 기록한다.

(ii) 제3스트라이크가 패스트볼이 되어 타자가 1루에 나갔을 경우 삼진과 패스트볼을 함께 기록한다.

[주] 제3스트라이크를 잡지 못한 포수가 곧바로 공을 주워 1루로 던졌으나 악송구가 되어 타자주자를 살려 주었을 경우 송구가 좋았다더라면 아웃시킬

10.15 와일드 피치 · 패스트볼

수 있었다고 기록원이 판단하면 폭투나 패스트볼로 기록하지 않고 포수에게 실책을 기록한다.

그러나 포수의 악송구와 상관없이 타자주자가 1루에서 살았으리라고 기록원이 판단하면 포수에게 실책을 기록하지 않고 폭투나 패스트볼로 기록한다.

더구나 악송구에 의하여 타자주자가 2루 이상 진루하거나 다른 주자가 더 많은 베이스를 갔을 경우 폭투 또는 패스트볼로 기록하는 동시에 악송구를 한 포수에게 실책을 기록한다.

(2) 주자가 패스트볼, 폭투 또는 보크에 의하여 진루했을 경우 실책을 기록하지 않는다.

(i) 볼넷이 결정되는 공이 폭투 또는 패스트볼이 되어 타자나 다른 주자가 다음과 같이 진루했을 경우 4구와 함께 폭투 또는 패스트볼을 기록한다.

① 타자주자가 1루보다 더 많은 베이스에 진루했을 경우

② 볼넷으로 안전진루권을 얻은 주자가 그보다 더 많이 진루했을 경우

③ 볼넷으로 진루가 허용되지 않은 주자가 진루했을 경우

(ii) 제3스트라이크가 폭투 또는 패스트볼이 되었으나 포수가 곧바로 공을 잡아 1루에 던지거나 타자주자를 태그하여 아웃시키는 동안 다른 주자가 진루하였을 경우 타자에게는 삼진, 야수에게는 풋아웃, 어시스트를 각각 기록하며 주자의 진루는 폭투 또는 패스트볼에 의한 것으로 기록하지 않고 타자주자를 아웃시키는 플레이가 이루어지는 동안 진루한 것으로 기록한다.

[주] 포수가 타자주자를 아웃시키는 대신 다른 주자를 아웃시켰을 때도 같은 방식으로 처리한다. 그러나 무사나 1사 때 1루주자가 있어서 타자가 규칙에 따라 자동 아웃되고 주자가 폭투 또는 패스트볼로 진루했을 경우 주자는 폭투 또는 패스트볼에 의한 진루로 기록하고 타자는 삼진으로 기록한다.

와일드 피치(WILD PITCH 폭투 暴投) · 패스트볼(PASSED BALL)

10.15 (a) 정규투구가 지나치게 높거나 낮거나 옆으로 빠졌기 때문에 포수가 보통의 수비로는 막아내거나 처리할 수 없어 주자를 진루시켰을 경우 폭투

(wild pitch)가 기록된다.

(1) 정규투구가 본루까지 오기 전에 땅에 떨어졌기 때문에 포수가 처리할 수 없어 주자를 진루시킨 경우 폭투가 기록된다.

(b) 보통 수비로 받을 수 있는 정규투구를 포수가 놓치거나 처리하지 못하여 주자를 진루시켰을 경우 포수에게 패스트볼(passed ball)을 기록한다.

4구(BASE ON BALLS 볼넷)

10.16 (a) 스트라이크 존 밖으로 4개의 공이 투구되어 타자에게 1루가 주어졌을 경우 4구가 기록된다.

그러나 볼넷이 결정되는 공이 타자에게 닿았을 때는 사구(hit by a pitched ball)가 기록된다. (하나의 4구에 대해 2명 이상의 투수가 관여한 경우는 10.18(h) 참조, 하나의 4구에 대해 2명 이상의 타자가 관여한 경우는 10.17(b) 참조)

(b) 투수가 볼넷이 결정되는 공을 스트라이크 존에 던지지 않고 고의적으로 포수석 밖에 서 있는 포수에게 투구할 때는 고의4구를 기록한다.

(1) 4구를 얻은 타자가 1루에 나가지 않았기 때문에 아웃이 선고되었을 경우는 4구를 취소하고 타수를 기록한다. (10.10(a)(6), (7) 참조)

스트라이크 아웃(STRIKEOUT 삼진)

10.17 (a) 다음의 경우에는 삼진이 기록된다.

(1) 포수가 제3스트라이크를 받아 타자가 아웃되었을 경우

(2) 무사 또는 1사 때 포수가 제3스트라이크를 받지 못하였으나 1루에 주자가 있어 타자가 자동 아웃이 되었을 경우

(3) 포수가 제3스트라이크를 받지 못하여 타자가 주자가 되었을 경우

(4) 2스트라이크 뒤 타자가 번트를 하였으나 파울 볼이 되었을 경우

[예외] 그러한 번트가 파울 플레이가 되어 야수에게 잡혔을 경우 삼진으로 기록하지 않고 그 파울 플레이를 잡은 야수에게 풋아웃을 기록한다.

(b) 타자가 2스트라이크 뒤 물러나고 대타자(substitute batter)가 삼진으로 타격을 마쳤을 경우 첫 번째 타자에게 삼진과 타수를 기록한다. 대타자

10.18 자책점

가 삼진이 아닌 다른 결과(4구 포함)로 타격을 마쳤을 때는 모두 대타자의 행위로 기록한다.

[주] 한 타석에 3명의 타자가 교체하여 세 번째 타자가 삼진으로 끝났을 때는 두 번째 스트라이크가 선고된 때에 타격을 한 타자에게 삼진과 타수가 기록된다.

자책점(EARNED RUN 自責點)

10.18 자책점이란 투수가 책임져야 할 실점을 말한다. 자책점을 결정하려면 실책(포수의 타격방해 포함)과 패스트볼을 제외하고 그 이닝을 재구성하여야 한다. 실책 없이 진루한 베이스를 결정할 경우 의심스러운 것은 투수에게 유리하도록 한다.

자책점을 결정할 경우 고의4구는 보통의 4구와 같은 것으로 간주한다.

(a) 자책점은 안타, 희생번트, 희생플라이, 도루, 풋아웃, 야수선택, 4사구(고의4구 포함), 보크, 폭투(제3스트라이크가 폭투가 되어 타자가 1루에 살아나간 경우 포함)에 의하여 주자가 득점할 때마다 기록된다. 그러나 수비 측이 3명을 아웃시킬 수 있는 기회를 얻기 전에 기록된 실점에 한하며, 수비 측의 방해는 여기에서 말하는 아웃시킬 수 있는 기회에 포함된다.

(1) 폭투는 오로지 투수의 과실이며 4구나 보크처럼 자책점의 요소가 된다.

[주1] 여기서 말하는 ‘아웃시킬 수 있는 기회’란 수비 측이 타자 또는 주자를 아웃시킨 것과 실책으로 아웃시키지 못한 것을 합친 것을 말하며, 이것을 앞으로는 ‘아웃 기회’라고 한다.

이 항의 후단은 수비 측이 상대팀 선수 2명을 아웃시킬 기회가 있고 나서 앞서 말한 바와 같이 실점하더라도 다음에 해당될 경우 투수의 자책점이 되지 않는다는 것을 규정하고 있다.

① 그 실점이 세 번째 아웃 기회가 실제로 아웃이 되거나 그 이후에 기록되었을 경우

예를 들면 선두타자 A가 중전안타, B가 투수 앞에 번트하고 1루수가 투수의 송구를 떨어뜨려 무사 1:2루가 되었다. C의 3루 앞 번트로 주자는 2:3루로 진루하고 D는 센터에 희생플라이 볼을 쳐서 A가 득점하고 E는 삼진으로 끝났다. 이 회에서 투수의 자책점은 없다.

② 그 득점이 세 번째 아웃 기회가 실책으로 아웃이 되지 않았을 때 기록되거나 그 후에 기록되었을 경우

예를 들면 노 아웃에서 A가 3루 측 땅볼을 쳤으나 실책으로 살았고 B는 삼진. C는 2루쪽 땅볼을 쳤으나 A를 포스 아웃 시키려는 2루수의 송구가 유격수가 떨어뜨려 1사 1·2루. 여기서 D가 홈런, E가 투수 앞 땅볼, F가 삼진으로 이닝을 마쳤다.

이 회 역시 투수의 자책점은 없다.

공격 측 선수에 대한 아웃 기회를 계산할 때는 다음과 같은 여러 가지 경우가 있다.

① 파울 플레이를 놓쳐 타자의 타격시간이 연장되었을 때 타자가 방해 또는 주루방해로 1루에 나갔을 때, 포수가 제3스트라이크를 놓쳐 타자가 1루에 나갔을 때(제3스트라이크가 폭투인 때는 제외), 야수의 실책으로 1루에 나갔을 때 또는 야수의 선택수비로 타자가 1루에 나갔을 때는 다 같이 타자에 대해 한 번의 아웃 기회가 있었던 것으로 계산한다.

② 파울 플레이를 놓쳐 타격시간이 연장된 타자가 실제로 아웃되었을 때 아웃 기회는 두 번인 것처럼 보이나 한 번으로 계산한다.

또 그 타자가 야수의 선택수비 결과 1루에 나갔을 때 수비의 대상이 된 주자가 이미 한 번 아웃될 기회가 있었다면 그때까지의 아웃 기회는 두 번으로 계산한다(타자에 대하여 아웃 기회가 한 번 있었던 것으로 계산한다).

③ 한 번 아웃될 기회가 있었던 타자 또는 주자가 다른 타자의 행위로 볼 수 없는 원인, 즉 도루나 다음 베이스로 진루하려던 행위로 아웃이 되었을 때 또는 실책으로 아웃을 면하였을 때 아웃 기회는 한 번으로 한다.

④ 한 번 아웃될 기회가 있었던 주자가 다른 타자의 행위로 인한 야수의 선택수비로 아웃되었을 때 또는 실책으로 인하여 아웃을 면하였을 때 아웃 기회는 두 번으로 계산한다.

⑤ 한 번 아웃될 기회가 있었던 주자가 다른 타자와 함께 더블 플레이가 되었을 때는 아웃 기회는 세 번으로 계산하지 않고 두 번으로 한다.

[주2] ① 자책점이 되는 요소는 안타, 희생번트 및 희생플라이, 도루, 꽃아웃, 야수선택, 4사구(고의4구 포함), 보크, 폭투이며

② 자책점에 포함되지 않는 요소는 수비 실책, 포수 또는 야수의 타격방해, 주루방해, 패스트볼, 파울 플라이 볼 실책이다. ②의 요소로 1루에서 살거나 득점한 경우는 물론 2루, 3루에 진루할 때에도 ②의 요소에 의한 것은 자책점이 되지 않는다.

10.18 자책점

단, 2루, 3루를 ②의 요소로 진루한 주자가 득점한 경우라도 이와 같은 미스 플레이가 없어도 득점할 수 있었다고 판단된 경우는 자책점으로 한다. (10.18 (d) 참조) 아웃될 주자가 실책으로 인하여 아웃되지 않은 뒤 득점한 경우에는 자책점이 되지 않는다. 또 수비에 실책이 있었더라도 그 주자가 실책과 관계없이 진루할 수 있었다고 기록원이 판단하였을 때는 ②의 요소로 진루한 것으로 보지 않고 자책점으로 기록한다. 위의 두 가지에 특히 주의가 필요하다.

(b) 다음의 이유로 1루에 출루한 주자는 득점하더라도 자책점으로 기록되지 않는다.

(1) 파울 플라이 볼을 잡지 못하여 타격시간이 연장된 타자가 안타 또는 기타 사유로 1루에 나갔을 경우

(2) 방해 또는 주루방해로 1루에 나갔을 경우

(3) 야수의 실책으로 1루에 나갔을 경우

[주] 실책으로 살아나간 주자를 잡으려는 야수의 선택수비에 따라 타자가 1루에 나간 경우에도 이 항을 적용한다.

(c) 실책이 없었더라면 아웃되었을 주자가 실책 덕에 살아나가 득점하였을 경우 자책점으로 기록되지 않는다.

[주] 이 항은 원칙적으로 주자에 대한 수비가 현실적으로 이루어져 실책으로 아웃이 되지 않은 경우에 적용하는 것이지만, 포스 플레이로 야수가 주자를 아웃시키려는 플레이를 하지 못하고 퍽볼 따위의 실책을 하였을 경우 그 실책으로 주자가 분명히 포스 아웃이 안 되었다고 기록원이 판단하였을 때는 본 항을 적용하여도 무방하다.

(d) 실책, 패스트볼, 수비 측의 방해 또는 주루방해로 진루한 주자가 득점한 경우 이 같은 미스 플레이의 도움이 없었더라면 득점할 수 없었을 것이라고 기록원이 판단하였을 때는 자책점으로 기록하지 않는다.

[주1] 주자의 득점을 자책점으로 하느냐 않느냐를 결정할 때 미스 플레이의 도움이 없었다면 진루도 득점도 할 수 없었다고 기록원이 판단한 경우에만 이 항을 적용한다. 기타의 경우 즉 현실적으로 미스 플레이의 도움 덕분에 2루, 3루에 진루하였더라도 만약 그 미스 플레이의 도움이 없었더라도 자책점이 되는 그 이닝의 다른 요소로 인하여 당연히 진루하여 득점하였다고 기록원이 판단하였을 때는 자책점으로 한다.

[예1] 안타로 출루한 1루주자 A가 패스트볼로 2루로 진루한 후 B의 단타로 득점하였을 경우 자책점으로 하지 않는다(프로야구에서는 단타가 아닌 3루타 이상의 장타로 득점하였을 경우 또는 단타로 득점했다라도 그 후 2루타 이상의 장타가 있을 경우에 자책점이 된다. 아마야구는 B의 3루타 이상의 장타로만 자책점이 된다). B가 4구로 출루한 뒤 C의 단타로 득점하였을 경우 자책점이 된다.

[예2] A가 4구, B는 3루수 실책으로 살아 주자 1·2루. C와 D의 4구로 A가 득점하였다. 이 경우 실책으로 아웃이 안 된 B가 없으면 A는 D의 4구로 인하여 득점할 수 없으므로 A의 득점은 자책점이 되지 않는다. 그러나 D가 2루타 이상의 장타를 때려 A와 B가 득점한 경우는 물론, 후속 타자가 자책점이 되는 요소로 진루하여 A와 B가 득점할 수 있었다면 A의 득점은 자책점이 된다.

[예3] A가 4구로 출루하고 패스트볼로 2루까지 갔다. B는 3루 땅볼로 아웃. A는 2루에 머물러 있다가 C의 단타로 득점하였다. 이 경우 A는 B의 내야 땅볼 아웃을 이용하여 2루에 진루한 것이 아니므로 A의 득점은 자책점으로 기록하지 않는다.

다만 프로에서는 C의 3루타 이상 장타로 득점하였을 경우 또는 단타로 득점했다라도 2루타 이상의 후속타가 있었을 경우 자책점으로 되지만, 아마야구는 B의 3루타 이상의 장타로만 자책점이 된다.

[주2] 만루일 때 타자가 포수 또는 야수의 방해로 1루에 나갔기 때문에 3루주자가 득점하였을 경우 3루주자의 득점은 자책점으로 하지 않는다.

[주3] 파울 플레이 볼 실책으로 타격시간이 연장된 타자가 완료된 타격에 의해 주자가 진루했을 때는 미스 플레이의 도움에 의한 진루로 간주한다.

(e) 자책점을 계산할 경우 투수의 실책은 다른 야수의 실책과 같이 취급한다.

(f) 실책이 있었을 경우 실책의 도움 없이도 주자가 진루할 수 있었는가를 결정하는 데 의문점이 있으면 투수에게 유리하도록 한다.

(g) 이닝 도중 투수가 교체되었을 경우 전임투수가 남긴 주자의 득점 및 전임투수가 남긴 주자를 아웃시킬 때 선택수비로 출루한 주자의 득점은 구원투수가 아닌 전임투수의 책임으로 한다.

[부기] 이 규정은 전임투수가 남긴 주자 개개인보다 남긴 주자의 수를 기준으로 한다는 의미를 담고 있다. 투수가 베이스에 주자를 남겨

10.18 자책점

둔 채 교체되면 그때까지의 실점과 함께 남긴 주자 수만큼 실점을 책임져야 한다. 단, 남은 주자가 도루실패나 견제구 따위로 타자의 행위와 관계없이 아웃되거나 타자주자가 1루에 도달하지 못하였을 때 수비방해 등으로 아웃되었을 경우 남긴 주자의 수는 줄어든다.

[예] (1) 투수 갑이 A를 4구로 내보내고 투수 을로 교체되었다. B가 땅볼로 아웃되는 사이 A는 2루에 가고, C는 플라이 아웃. D가 단타로 A가 득점했다. 투수 갑의 실점

(2) 투수 갑이 A를 4구로 내보내고 을로 교체. B의 땅볼로 A가 2루에서 포스 아웃되고 B는 C의 땅볼 때 2루까지 진루. D의 단타로 B가 득점했다.

투수 갑의 실점

(3) 투수 갑이 A를 4구로 내보내고 을로 교체되었다. A는 B의 단타로 3루까지 달린 후 C의 유격수 앞 땅볼 때 본루에서 아웃되었다. 1사 1·2루. D는 플라이 아웃, E가 단타를 쳐 B가 득점했다.

투수 갑의 실점

(4) 투수 갑이 4구로 나간 A를 1루에 남겨두고 을로 교체. B가 4구, C는 플라이로 아웃되어 1사 1·2루. A는 2루에서 견제구로 아웃됐다(이로써 갑이 남긴 주자는 없어졌다). D가 2루타를 쳐서 1루주자 B가 득점했다.

투수 을의 실점

(5) 투수 갑이 4구로 나간 A를 남기고 을로 교체. B가 4구로 나간 뒤 다시 병으로 교체, C가 땅볼을 쳐서 A는 3루에서 포스 아웃. D도 땅볼을 쳐서 B가 3루에서 포스 아웃. 2사 1·2루에서 E가 3점홈런을 터뜨렸다.

투수 갑, 을, 병 각각 1실점

(6) 투수 갑이 4구를 고른 A를 남겨두고 을로 교체. B가 4구, C가 단타를 쳐서 무사 만루. D가 땅볼을 쳐서 A는 본루에서 포스 아웃, E는 단타를 쳐 B와 C가 각각 득점했다. 투수 갑, 을 각각 1실점

(7) 투수 갑이 4구의 A를 1루에 남기고 을로 교체. B가 단타를 쳤을 때 A는 3루를 노리다가 아웃되고 그 사이에 B는 2루. C가 단타를 쳐 B가 득점했다. 투수 을의 1실점

[주1] [예1] 투수 갑은 내야 실책으로 나간 A를 남기고 을로 교체되었다. B의 4구 뒤 C의 타구로 A는 3루에서 포스 아웃되고, D의 3점홈런이 터졌다.

C는 투수 갑의 실점 (비자책점), B, D는 투수 을의 실점 (자책점)

[예2] 투수 갑은 내야 실책으로 나간 A를 남기고 옴로 교체. B의 4구 뒤 C의 타구로 A는 3루에서 포스 아웃되고 D의 단타로 B가 득점했다. E와 F는 범퇴.

1.8 B가 갑의 실점 (프로는 비자책점, 아마는 자책점)

[주2] 이 항 [부기]의 뒤쪽에서 말하는 ‘전임투수가 남긴 주자의 수가 줄어 든다’는 것은 전임투수가 남긴 주자가 구원투수가 상대한 타자와 함께 병살 되거나 구원투수가 상대한 타자의 행위로 전임투수가 남긴 두 주자가 병살 되었을 경우(이때는 1을 뺀다), 또는 전임투수가 남긴 주자가 더 많은 베이스를 가려다가 아웃되었을 경우에도 포함된다.

(h) 구원투수는 투수가 교체될 당시 타자가 결정적으로 유리한 볼 카운트에 있을 경우 그 타자에게 허용한 4구에 대하여는 책임지지 않는다.

(1) 투수가 교체될 당시 볼카운트가 다음과 같을 때 그 타자가 4구를 얻었을 경우에는 그 타자의 타석과 4구는 구원투수가 아닌 전임투수의 책임으로 한다.

스트라이크	0	1	0	1	2
볼	2	2	3	3	3

(2) 앞의 경우 타자가 안타, 실책, 야수선택, 포스 아웃, 사구(死球) 등으로 출루하였을 경우 구원투수의 책임이 된다.

[부기] 이것은 10.18(g)에 해당되지 않는다.

(3) 투수가 교체 출장하였을 경우 당시 타자의 볼카운트가 다음과 같은 경우 그 타자 및 그 타자의 행위는 구원투수의 책임이 된다.

스트라이크	2	2	1	0	2	1
볼	2	1	1	1	0	0

(i) 이닝 도중에 투수가 교체될 경우 자책점을 결정할 때 구원투수는 출전하기 전까지의 실책 또는 패스트볼에 의한 아웃 기회의 혜택을 받지 못한다.

[부기] 이 항의 목적은 구원투수가 자책점이 되지 않는다고 해서 무책임하게 투구하는 것을 막으려는 데에 있다. 구원투수에게는 자책점이 되지만 팀에는 자책점이 안 되는 경우가 있다(반자책점).

[예1] 2사. 투수 갑이 4구로 나간 A와 실책으로 출루한 B를 남기고 투수

10.19 승리투수 · 패전투수

을로 교체. C가 3점홈런을 터뜨렸다.

☞ 투수 갑의 자책점은 없고 실점 2, 투수 을은 자책점 1

[예2] 2사. 투수 갑이 연속 4구로 나간 A와 B를 남기고 투수 을로 교체. C가 실책으로 출루한 뒤 D가 만루홈런을 터뜨렸다.

☞ 투수 갑, 을 각각 실점 2 (자책점 0)

[예3] 무사. 투수 갑이 4구의 A와 실책으로 나간 B를 남기고 투수 을로 교체. C, D 각각 삼진, E 3점홈런. F 실책으로 출루하고 G는 2점홈런을 터뜨렸다.

☞ 투수 갑 실점 2, 투수 을 실점 3 (자책점 1), 팀자책점 0

[주] 이닝 도중에 출전한 구원투수의 자책점을 결정할 때 이 항이 적용되기 때문에 팀자책점보다 투수 개인의 자책점 합계가 많을 경우가 있다. 또한 구원투수가 자책점이 될 주자를 남기고 물러나 또 다른 구원투수가 등판했을 때는 실책이나 패스트볼에 의한 아웃 기회의 혜택을 받을 수 있다.

승리투수(WINNING PITCHER) · 패전투수(LOSING PITCHER)

10.19 (a) 선발투수는 최소한 5회를 완투한 후에 물러나야 하며 교체 당시 자기 팀이 리드하고 있을 뿐 아니라 그 리드가 경기종료까지 유지되었을 경우 선발투수를 승리투수로 기록한다.

(b) 선발투수가 최소한 5회의 투구가 필요하다는 규정은 6회 이상의 경기에는 전부 해당한다.

경기가 5회에 종료되었을 경우 선발투수가 최소한 4회를 완투한 후 물러나야 하며 교체 당시 자기 팀이 리드하고 있을 뿐 아니라 그 리드가 경기종료까지 유지되어야 선발투수를 승리투수로 기록한다.

(c) 선발투수가 앞의 (a), (b)항 규정에 의하여 승리투수가 되지 못하고 2명 이상의 구원투수가 출전하였을 경우 다음을 기준으로 승리투수를 결정한다.

(1) 선발투수가 던지고 있는 동안 승리 팀이 리드를 잡고 그 리드가 경기 끝까지 이어졌을 경우 승리하는 데 가장 효과적인 투구를 하였다고 기록원이 판단한 1명의 구원투수에게 승리투수를 기록한다.

(2) 경기 도중 동점이 되면 투수의 승패 결정에 관한 한 경기는 새로 시작

되는 것으로 취급한다.

(3) 상대팀이 일단 리드를 잡으면 그때까지 투구한 모든 투수는 승리투수의 결정에서 제외된다. 단, 상대팀에 리드를 내준 투수가 계속 던져 자기 팀이 리드를 되찾고 그 리드가 최후까지 유지되었을 경우 그 투수에게 승리투수의 기록이 주어진다.

(4) 구원투수가 던지고 있는 동안 리드를 잡고 그 리드가 경기 끝까지 유지되었을 경우 그 구원투수에게 승리투수를 기록한다.

[예외] 구원투수가 잠시 동안 비효과적인 투구를 하고 그 뒤에 나온 구원투수가 리드를 유지하는 데 효과적인 투구를 하였을 경우 나중의 구원투수에게 승리투수를 기록한다.

(d) 투수가 대타자나 대주자와 교체되어 물러난 후에 자기 팀이 리드하고 있었거나 그 후에 얻은 득점으로 자기 팀이 리드를 되찾았을 경우 승리투수를 결정하는 데 그 투수에게 유리하게 반영한다.

(e) 투수가 자기 팀이 스코어상 뒤진 상태에서 교체되거나 교체된 뒤 자기 실점 때문에 팀이 리드를 내주고 난 뒤 한 번도 동점을 만들거나 역전시키지 못했을 경우 투구횟수의 장단에 상관없이 그 투수를 패전투수로 기록한다.

(f) 처음부터 완투하거나, 제1회에 무사 무실점인 때에 교체 등판하여 무실점인 상태로 경기를 종료한 투수에게 섯아웃(shutout, 완봉승리)을 기록한다.

2명 이상의 투수가 이어 던져 섯아웃을 기록하였을 때는 공식 투수성적에 그 내용을 붙인다.

(g) 일반경기가 아니라 올스타전처럼 투구횟수가 2~30이닝으로 미리 정해져 있는 경우가 있다. 이런 게임에서는 선발투수나 구원투수에 상관없이 끝까지 유지된 리드를 잡았을 당시 승리팀에서 던지고 있던 투수에게 승리투수를 기록하는 것이 관례다. 단, 승리팀이 결정적인 리드를 잡고 나서 그 투수가 난타당해 물러나고 오히려 구원투수가 승리에 더 많이 기여하였다고 판단될 경우에는 후속투수를 승리투수로 기록한다.

[주1] 이러한 경기에서 승리투수의 기록을 결정할 경우 리드를 잡았을 당

10.20~10.21 세이브 결정/통계

시 투구한 투수(선발 또는 구원)에게 주어지는 것이 관습적으로 되어 있으나 기록원이 그 투수보다 다른 투수가 승리를 거두는 데에 더 효과적인 투구를 하였다고 판단하였을 경우에는 그 투수에게 승리투수의 기록을 줄 수 있다.

[주2] 무승부경기에서 최종회에 2명 이상의 투수가 출전하였을 경우 반드시 최후의 아웃을 잡은 투수에게 무승부 기록을 부여한다.

구원투수의 세이브 결정

10.20 다음 세 가지 조건을 모두 충족시킨 투수에게는 세이브의 기록이 주어진다.

- (1) 자기 팀이 승리를 얻은 경기를 마무리한 투수
- (2) 승리투수의 기록을 얻지 못한 투수
- (3) 다음 중 어느 것이든 해당되는 투수
 - (a) 자기 팀이 3점 이하의 리드를 하고 있을 때 출전하여 최소한 1이닝을 투구하였을 경우
 - (b) 베이스에 나가 있는 주자 또는 상대하는 타자 또는 그 다음 타자가 득점하면 동점이 되는 상황에서 출전하였을 경우
 - (c) 최소한 3회를 효과적으로 투구하였을 경우 세이브 기록은 한 경기에 한 명에게만 부여된다.

통계

10.21 총재는 공식통계원을 임명하여 10.02에 규정되어 있는 바와 같이 정규시즌에 출전한 모든 선수의 타격, 수비, 주루 및 투수 성적을 집계하여 보존하게 한다.

통계원은 시즌이 끝난 뒤에는 정규시즌 경기의 개인 및 팀 기록이 기재되어 있는 보고서를 작성하여 총재에게 제출하여야 한다. 이 보고서에는 각 선수의 성명을 명시하고, 타자는 좌타·우타 및 스위치히터를 구별하고 야수와 투수는 우투·좌투를 구별하여 기재한다.

원정구단의 타순표에 기재된 선수가 수비에 나가기 전에 교체 되었을 경우

실제로 그 위치에서 수비하지 않는 한 수비에 관한 기록은 주어지지 않는다. 공식 타순표에 기재되거나 경기에 출전한다고 발표된 모든 선수는 (타격에 관한 통계에서는) 경기에 출전한 것으로 기록된다.

[주1] 홈구단의 타순표에 기재된 선수가 1회초 수비에 나가지 않고 교체되었을 경우 수비에 관한 출전기록은 없는 것으로 한다. 공동선수가 되어 우승결정전을 치러야 할 경우 그 경기 기록은 정규시즌 기록에 포함시킨다.

[주2] 우리나라에서는 적용하지 않는다.

을(PERCENTAGE)의 결정

10.22 각 을(率)의 계산법은 다음과 같다.

- (a) 승률은 승리경기수를 승, 패의 합계로 나눈다.
- (b) 타율은 안타수를 10.02(a)에 규정된 타수로 나눈다.
- (c) 장타율은 10.02(a)에 규정된 루타수를 타수로 나눈다.
- (d) 수비율은 풋아웃, 어시스트의 합계를 풋아웃, 어시스트, 실책의 합계로 나눈다.
- (e) 투수의 평균자책점(earned run average, 방어율)은 자책점 합계에 9를 곱하고 투구횟수로 나눈다.

[부기] 프로야구에서는 평균자책점(방어율)을 계산할 때 $\frac{1}{3}$, $\frac{2}{3}$ 회 등 이닝의 일부분까지 포함한 투구횟수를 기준으로 한다.

[예] 9 $\frac{1}{3}$ 회를 던져 자책점이 3이면 평균자책점(방어율)은 2.89이다.

$$(3 \times 9 \div 9\frac{1}{3} = 2.89)$$

아마추어 야구에서는 평균자책점(방어율)을 계산할 때 투구횟수의 $\frac{1}{3}$ 은 버리고 $\frac{2}{3}$ 는 반올림하여 계산한다.

[예] 200 $\frac{1}{3}$ 회는 200회로, 200 $\frac{2}{3}$ 회는 201회로 한다.

[주] 을을 산출할 때는 소수점 이하 4자리까지 계산하여 반올림한다.

- (f) 출루율(on-base average)은 안타수, 4사구의 합계를 타수, 4사구, 희생플라이 합계로 나눈다.

[부기] 출루율을 계산할 때는 방해나 주루방해에 의한 출루는 포함시키지 않는다.

10.23 개인상 기준

개인상 결정의 최소 기준

10.23 프로야구의 타격, 피칭, 수비의 개인 타이틀을 획득하려면 균일성(uniformity)을 확립하기 위해 다음과 같은 최소 기준을 충족시켜야 한다.

(a) 타율상, 장타율상 및 출루율상은 메이저리그의 경우 총 경기수의 3.1배 이상, 마이너리그는 총 경기수의 2.7배 이상의 타석에서 가장 높은 타율 및 장타율, 출루율을 기록한 선수에게 준다.

[예외] 필요 타석수(plate appearance)에 미달한 타자가 그 부족분을 타수로 가산하고도 최고의 타율, 장타율 및 출루율을 나타냈을 경우에는 그 타자에게 타율상, 장타율상 및 출루율상을 준다.

[예] 연간 정규 게임수가 팀 당 162게임으로 짜여 있는 메이저리그는 3.1배인 502, 팀 당 140게임으로 짜인 마이너리그는 그의 2.7배인 378이 필요 타석수이다.

타석수란 타수, 4사구, 희생번트, 희생플라이 및 방해 또는 주루방해에 의한 출루수의 합계를 말한다.

[주] 우리나라에서는 자기 소속팀이 한 시즌에 치른 경기수의 3.1배 이상의 타석수를 필요로 한다. 수를 산출할 때 소수점 이하는 버린다.

(b) 최우수 평균자책점(방어율) 투수상은 최소한 자기 팀의 연간 경기수와 같은 투구횟수를 기록한 투수 중에서 평균자책점(방어율)이 가장 낮은 투수에게 수여한다.

[예외] 마이너리그에서는 연간 경기수의 80% 이상의 투구횟수를 필요로 한다.

[주] 우리나라에서는 자기 소속팀이 1시즌에 치른 경기수와 같은 수 이상의 횟수를 필요로 한다.

(c) 수비의 최우수선수는 다음의 자격을 갖추고 각 포지션별로 최고의 수비율을 기록한 야수에게 수여된다.

(1) 포수는 팀 당 연간 총 경기수의 절반 이상의 경기에 포수로서 출전하여야 한다.

[주] 우리나라에서는 소속팀이 한 시즌에 치른 경기수의 절반 이상의 출전을 필요로 한다. 수를 산출할 때 소수점 이하는 버린다.

(2) 내야수 및 외야수는 팀 당 연간 총 경기수의 $\frac{2}{3}$ 이상의 경기에 그 포지션에서 수비를 하여야 한다.

[주] 우리나라에서는 소속팀이 한 시즌에 치른 경기수의 % 이상의 출전을 필요로 한다. 수를 산출할 때 소수점 이하는 버린다.

- (3) 투수는 팀 당 연간 총 경기수와 동수 이상의 투구횟수를 기록하여야 한다.

[예외] 규정투구횟수에 미달한 투수가 규정에 도달한 투수보다도 수비기회(푼아웃, 어시스트, 실책의 합계)를 더 많이 기록하고 더욱이 수비율이 같거나 더 높을 경우에는 최고수비를 투수가 된다.

[주] 위의 각 항에서 규정타석, 규정투구횟수, 규정경기수를 계산할 때 소수점 이하는 버린다.

누적기록의 규정

10.24 (a) 연속안타

연속안타 기록은 4사구, 타격방해, 주루방해 및 희생번트에 의해 중단되지 않는다. 그러나 희생플라이는 기록을 중단시키는 요소가 된다.

(b) 연속경기 안타

연속경기 안타 기록은 경기의 모든 타석이 4사구, 타격방해, 주루방해 및 희생번트만으로 끝났을 경우에는 중단되지 않는다. 그러나 안타 없이 희생플라이만 있으면 그 기록은 중단된다.

선수 개인의 연속경기 안타는 팀의 경기에 의하지 않고 선수가 출전한 경기에 따라 결정한다.

[주] 선수가 경기에 출전하였으나 타석이 돌아오기 전에 경기가 끝났을 경우 또는 베이스상의 주자가 아웃되어 공수가 바뀌었기 때문에 타석에는 들어갔더라도 타격을 완료하지 못하였을 경우에는 연속안타 및 연속경기 안타의 기록은 중단되지 않은 것으로 간주한다.

(c) 연속경기 출전

연속경기 출전기록은 한 회의 수비(one half-inning)에 출전하거나, 타자로 나와 출루하든 아웃되든 한 타석을 완료하여야 계속 이어진다. 대주자(代走者)로서 출전한 것만으로는 연속기록이 이어지지 않는다. 이 규정의 요구 조건을 갖추기 전에 심판원이 퇴장시킨 선수는 연속경기 출전기록이 계속된다.

10.24 누적기록

(d) 일시정지 경기

일시정지 경기의 잔여분을 치르면서 발생한 모든 기록은 이 규칙의 목적에 부합하도록 원래의 경기일에 치러진 것으로 간주한다.

야구 도량형

환산		1피트	0.304794m
		1인치	2.5399cm
		1온스	28.3495g
본루~펜스 본루~스탠드의 거리	홈런의 최소거리	250피트	76.199m
	1958년 이후 좌우거리	325피트	99.058m
	좌우 권장거리	320피트	97.534m
	중앙 권장거리	400피트	121.918m
본루~2루, 1루~3루의 거리		127피트 3⅝인치	38.795m
각 베이스 간 거리		90피트	27.431m
본루~뒷그물의 거리 * 폐적한 관람 환경 조성을 목적으로 단축하는 경우라도 반드시 45피트(13.716m) 이상을 유지할 것		60피트	18.288m
본루(뒤쪽지점)~투수판(앞부분)의 거리		60피트 6인치	18.44m
3피트 라인		3피트	0.914m
대기타석의 지름		5피트	1.524m
베이스 라인~코치석의 거리		15피트	4.572m
코치석		10피트×20피트	3.048m × 6.096m
타자석		6피트×4피트	1.829m × 1.919m
포수석	세로 길이	8피트	2.438m
	타자석과 겹치는 길이	7인치	17.8cm
	타자석과 겹치는 길이를 제외한 포수석 길이	29인치	73.7cm
	타자석과 홈 플레이트 사이 길이	6인치	15.2cm
	가로 너비	43인치	1.092m
라인의 폭		3인치	7.6cm
홈 플레이트	앞부분 너비	17인치	43.2cm
	앞부분과 직각되는 변	8.5인치	21.6cm
	베이스 라인에 닿는 변	12인치	30.5cm

투수판		24인치×6인치	61.0cm×15.2cm
사용구	무게	5~5¼온스	141.7~148.8g
	둘레	9~9¼인치	22.9~23.5cm
배트	굵기	2¾인치 이하	7.0cm 이하
	길이	42인치 이하	1.067m 이하
	손잡이 가공 가능 부분	18인치	45.7cm
포수 미트		38인치 이하 15¼인치 이하 6인치 이하 4인치 이하	96.5cm 이하 39.4cm 이하 15.2cm 이하 10.2cm 이하
1루수 미트		12인치 이하 8인치 이하 4인치 이하 3.5인치 이하 5인치 이하	30.5cm 이하 20.3cm 이하 10.2cm 이하 8.9cm 이하 12.7cm 이하
투수, 내·외야수 글러브		12인치 이하 7¾인치 이하 4½인치 이하 5¾인치 이하 3½인치 이하	30.5cm 이하 19.7cm 이하 11.4cm 이하 14.6cm 이하 8.9cm 이하

공식야구규칙

발행일 / 2017년 3월

발행인 / KBO 총재 구본능

대한야구소프트볼협회 회장 김용용

편집 / KBO·대한야구소프트볼협회

감수 / 규칙위원회

주소 / KBO·대한야구소프트볼협회

서울특별시 강남구 강남대로 278

02-3460-4600(KBO), 02-572-8411(KBSA)

제작 / 스포츠투아이(주)

정가 / 5,000원

※ 이 책의 판권은 KBO와 대한야구소프트볼협회에 속해 있으므로
허가 없이 복제, 전재할 수 없습니다.

