

## ■ 주요규칙 summary 및 업데이트

- 예선전은 50 분 경기
- 경기시작 후 50 분 시각에서 초 공격 진행 시 그 회 말까지 공격을 경기종료시점으로 한다.
- 친선경기인만큼 안전에 주의 하기 위해, **경기장외에서의 배트를 이용한 타격 연습은 금함**
- 친선을 도모하는 것이 행사의 최대 목적인만큼, 심판의 초기 판정은 최대한 존중되며, 반복되지 않는 것으로 한다.  
(심판의 결정에 불복종하거나, 적절치 못한 행동을 취하는 해당팀은 다음 회 수비시부터 수비수 한명을 수비 포지션에 관계 없이 퇴장하도록 한다.)
- 경기 시작 시간보다 10 분이 넘도록 최소 규정인원 (8 명)이 참가하지 않을 경우, 몰수패로 간주.
- 늦어도 경기 당일 이틀전까지 타순과 roster 를 제출. → “로스터 및 타순 관련 세부 규정” 확인 바람.
- 경기 후 양팀대표 점수확인 후 경기 종료 선언.
- 홈 송구시, 공이 홈플레이트 뒤에 있는 철망을 주자가 홈플레이트를 밟는 것 보다 먼저 맞으면 아웃.
- 베이스에서는 태그 할 필요 없이 야수가 공을 받아 먼저 베이스를 밟으면 아웃
- Foul 과 헛스윙이 합쳐서 3 개가 되거나, 또는 Three strike 일 경우 아웃
- Five ball 의 경우 1 루 출루.
- 모든 루에서 주자가 일단 베이스와 베이스 사이의 거리 반을 넘어서면 다시 뒤로 돌아갈 수 없다. (경기 당일 각 베이스와 베이스 사이 정 중앙 지점에 흰색 선 표시, 공이 필드에 접촉 할때까지 주자는 중간 표시 지점을 넘지 않도록 항상 주지 바람.)
- 홈으로 주루하던 주자를 맞출 경우 쇠도하던 주자는 세이프
- 플라이 아웃일 경우에 잔류 주자는 다음 베이스로 이동 할 수 없다.
- 번트는 금지 (일반 야구에서 시행하는 투핸드 번트 금지)
- 투수는 경기의 원활한 진행을 위한 양심 피칭을 할 것. 이에 미달 시 심판의 주관적 판단에 의한 주의 가능.
- 안전을 위해 어떤 경우에도 슬라이딩은 금지.
- 투 아웃 상황에서의 타자 주자 와 득점 주자에 관해서는 세부 규정 참조.

■ 로스터 및 타순 관련 세부 규정

1. 한 팀이 경기를 참여하기 위한 최소 인원은 8 명이다. 단, 후보와 선발 출전 선수를 포함한 전체 참가명단에는 제한이 없다.
2. 8 명 참여시 전원 수비에 참여. 9 명 참여시 역시 9 명 전원 수비수 참여. 공격시 9 명 초과일 경우, 모든 참여인원은 타자로 참여한다.
3. 경기 중, 부상으로 인해 다른 선수로 교체될 경우, 부상의 정도에 따라 상태가 나아질 경우, 다시 경기에 참가할 수 있다.
4. 8 명 참여 팀은 불가피하게 수비도 8 명으로 한다 (규칙은 9 명으로 하는 것임).
5. 로스터, 경기당 출전 선수 그리고, 출전 선수의 타순은 시합 전 까지 각 경기의 심판 또는 경기 운영자 에게 제출한다.
6. 한 경기내에서 수비진 선수 교체는 언제든지 가능하다. 교체 횟수에도 제한은 없다. 다만, 교체 선수는 그 경기에 제출된 로스터에 포함된 인원중에 교체하는 것으로 제한한다.
7. 제출한 타순은 변경 불가능하다.
8. 수비수 간에는 포지션 이동이 가능.

# 로스터: 한 경기에 참가하는 인원 (최소 8 명으로 제한)

# 참가명단: 출전을 원하는 한 과의 모든 인원 (인원의 제한은 없음)

■ 2 아웃 시 타자 주자와 득점 주자에 관한 세부 규정

1. 2 아웃 상황에서 타자 주자가 히트 후 1 루에서 아웃 될 경우 → 득점 주자의 홈 인은 인정되지 않는다.
2. 2 아웃 상황에서 타자 주자가 1 루를 넘어선 주루를 하다가 아웃 될 경우 → 아웃 이전에 득점 주자가 홈인을 할 경우 득점이 인정된다.
3. 2 아웃 상황에서 타자 주자가 1 루를 넘어선 상황에서 득점 주자 외의 진루 주자가 아웃 될 경우 → 마찬가지로, 아웃 이전에 득점 주자가 홈인을 할 경우 득점이 인정된다.
4. 정리하면, 타자 주자의 1 루 진루가 기준점이 된다.

=> 2. 2 아웃 상황에서 타자주자 and 베이스상에 있던 주자가(홈으로 들어온 주자들 제외) 모두 한 베이스씩 진루에 성공하면 (그후 타자주자 or 베이스상에 있던 주자가 아웃되어 3 아웃되는것에 관계없이) 그때까지 홈으로 들어온 주자의 득점을 인정한다.

## ■ SOFTBALL RULE

- 전체 대회일정과 선수들의 체력안배상 예선전은 50 분제 경기로 진행합니다.
- 경기시작 후 50 분 시각에서 초 공격 진행 시 그 회 말 공격을 경기종료시점으로 한다.

### 1. 경기전반에 관한 규칙

- a. 경기는 정정당당하게 심판의 말에 무조건 따른다.
- b. 경기 진행 중 상대편 선수에 대한 언급, 특히 상대투수와 상대타자에 대한 비난 및 야유를 금지 한다.
- c. 친선을 도모하는 것이 행사의 최대 목적인만큼, 심판의 초기 판정은 최대한 존중되며, 번복되지 않는 것으로 한다.  
(심판의 결정에 불복종하거나, 적절치 못한 행동을 취하는 해당팀은 다음 회 수비시부터 수비수 한명을 수비 포지션에 관계 없이 퇴장하도록 한다.)
- d. 예선전은 50 분제이며 시간이 남더라도 최대 6 회까지만 진행한다. => (3 회보장) 본선전은 본선진출팀과 주최측간의 협의에 따라 1 시간제(1 시간이 되면 새로운 이닝을 시작하지 못하고 현재 이닝까지 진행한다.) 혹은 6 회로 경기를 진행한다. 하지만, 최소 3 회 의 경기를 해야 합니다.
- e. 8 강(본선) 이후의 경기도 기본적으로 50 분 또는 최대 6 회를 기준으로 하나, 대회 진행상황에 따라 주최측과 경기를 하는 팀 대표간의 협의에 의해 변경이 가능함.
- f. 경기 시작 시간보다 10 분이 넘도록 최소 규정인원(8 명)이 참가하지 않을 경우, 몰수패로 간주한다.
- g. 팀들은 사전 준비운동과 사전 경기장 확인을 위해서 필히 8 시 30 분까지 참석한다.
- h. 경기직전에 상대방 팀의 대표자와 심판에게 자기 팀의 타순과 roster 를 제출하여야 한다. 경기 시작 전 결정된 타순은 경기 시작 후 변경할 수 없다. → 로스터 및 타순 관련 세부 규정” 확인 바람.
- i. 승점으로 팀 순위 및 다른 조 팀간의 우위를 가른다(승: 3 점, 무: 1.5 점, 패: 0 점). 승점이 같을 경우, 승자승, 경기당 득실차, 경기당 득점 순으로 우위를 나눈다. 그래도 동률이 있으면 선수 중에 여자가 있는 팀, 그 다음은 추첨 순으로 가린다.
- j. International Softball Federation 에 따라 홈에서 1 루 사이의 거리는 18m 로 한다.
- k. 각 팀에서 한 명씩 스코어보더가 나와서 점수와 시간을 확인한다. 경기 후 최종 상대팀과 비교하는 것으로 한다.

## 2. 수비 관련 규칙

- a. 포수가 없는 9 인제(외야 4 명, 내야 4 명, 투수)이다.
- b. 투수는 공을 허리 밑에서 시작해서 under 로 던진다.
- c. 홈으로 주자가 들어올 때, 야수는 홈으로 송구할 수 있다. 홈 송구시, 공이 홈플레이트뒤에 있는 철망을 주자가 홈플레이트를 밟는 것 보다 먼저 맞으면 아웃이다.
- d. 타격 후 공이 파울라인 안에 떨어지거나, 홈플레이트나 타자몸에 맞으면 파울이다. 또한 홈플레이트를 맞지않은 내야타구 중 공의 최초위치가 옆줄 바깥으로 나가거나 타석에 정지한 경우는 파울이다. 단, 심판의 파울선언이 없으면 인필드 플레이로 간주한다.
- e. 인필드 플레이 상황에서 주자가 베이스로 갈때 야수가 공을 받아서 베이스를 밟으면 아웃이 된다. 특히 1 루는 베이스를 2 개를 두어서 좀더 안정성을 강구한다. 베이스 이외에는 주자는 태그로만 아웃된다.
- f. 타자가 여성일 경우 파울/헛스윙 포함 다섯개 시 아웃.

## 3. 공격 관련 규칙

- a. 수비를 하는 9 명 (혹은 8 명)은 정규 타순에서 모두 공격을 해야한다.
- b. Foul 과 헛스윙이 합쳐서 3 개가 되거나, 또는 Three strike 일 경우 아웃
- c. Five ball 의 경우 1 루 출루.
- d. 주자가 일단 베이스와 베이스사이의 거리 반을 넘어서면 다시 뒤로 돌아갈 수 없다. 이것은 모든 베이스에 적용된다.
- e. 상대수비가 홈으로 송구해서 1) 공이 홈플레이트 지나는 순간(철망에 맞는 경우와 안맞는 경우 모두 포함)과 2) 악송구로 공이 필드 바깥으로 벗어난 순간과 3) 홈으로 주루하던 주자를 맞출경우(이 경우 쇄도하던 주자는 세이프) 주자의 주루가 중단 된다. 이때 주루하던 베이스간의 주자는 진행하려던 루까지만 진루가능하다. 단, 3 루를 넘은 주자의 경우 베이스간 거리의 반을 넘어서면 아웃이며, 반이 아닐 경우 3 루까지만 진루 허용한다.
- f. 모든 루에서 주자의 overrun 을 허용한다. 여기서 overrun 이라함은 주자가 목적인 루로 진행중 가속으로인해 정확히 목적인 루에 정지하지 못하고 약간의 거리를 추가 주루한것을 말한다. 그러므로 overrun 은 주자의 '직선진행방향'으로의 추가주루만 허용한다. 목적인 루를 돌아 방향을 변경한 추가주루는 태그나 공의 선착에 의해 아웃될수있다.
- g. 주자는 안전을 위해서 슬라이딩을 할 수 없다. 슬라이딩시 슬라이딩을 한 주자는 아웃으로 간주한다.
- h. 배트는 소프트볼용만 사용할 수 있다.

- i. 외야가 인필드 및 파울 플라이 볼을 잡은 후 주자가 다음 베이스로 뛰는 언더베이스는 없다.
- j. 주자는 타자가 공을 치기 직전까지는 베이스에 접촉을 하고 있어야 한다.
- k. 내야에서 수비 실수로 인한 주자의 진루은 1 base 만 가능하다. 외야의 경우 친공이 수비가 되지 않아 뒤로 빠질경구 런닝홀런도 가능하다.
- l. 타자주자가 여러가지 이유로 정상적인 이동이 어려울 경우에 팀원내에서의 대주자 이용이 가능하다.