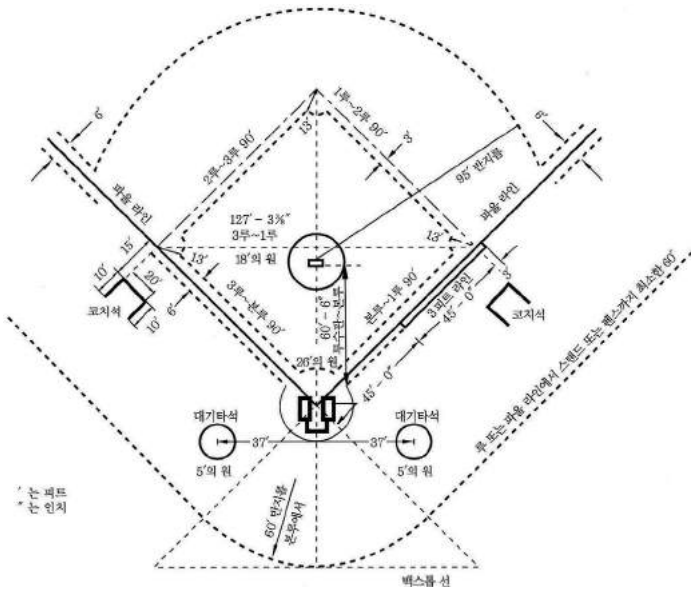


(본문 2.01 참조)

범례

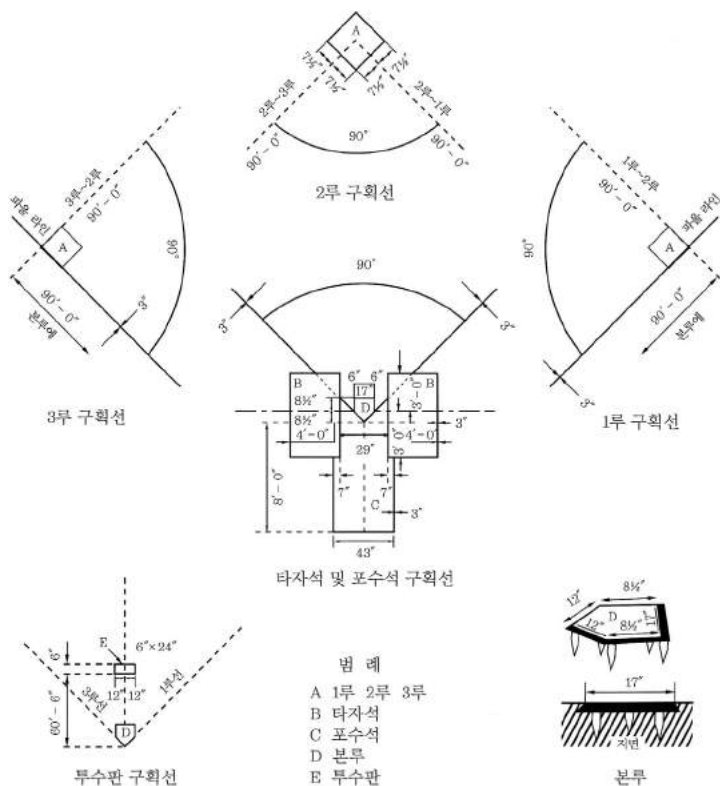
- _____ 길이를 표시하는 선
 - - - - - 길이를 표시하는 선
 잔디선
 - - - - - 루간의 선 (1루~2루, 2루~3루)
 _____ 베이스라인, 타자석, 포수석, 좌측 라인
 코치석, 투수관 본루, 3피트 라인



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

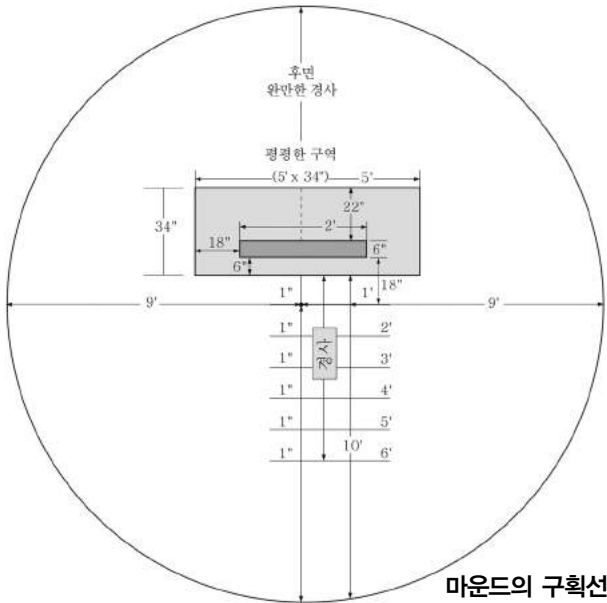
그림 2. 경기장 구획선

(본문 2.02, 2.03, 2.04 참조)



* KBO에서는 18인치 베이스 사용

그림 3. 경기장 구획선 (본문 2.01, 2.04 참조)



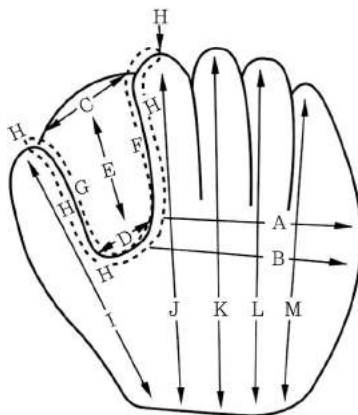
투수판의 전방 6인치(15.2cm)의 부분에서부터 본투를 향해 6피트(1.829m)의 부분까지의 경사는 1피트당 1인치여야한다. 이 경사는 모든 구장이 동일해야 한다. 투수의 마운드, 즉 직경 18피트(5.486m)의 원은 본투에서 59피트(17.983m)의 지점을 중심으로 한다.

마운드의 중심에서 18인치(45.7cm) 후방에 투수판의 앞쪽 가장자리를 놓는다. 투수판의 앞쪽 가장자리는 본투 끝점에서부터 60피트 6인치(18.44m)의 부분에 놓는다.

경사는 투수판의 앞쪽 가장자리의 6인치 전방에서부터 시작된다. 투수판 전방 6인치의 경사 시작 부분에서 6피트의 부분까지의 경사는 6인치이며, 이것은 모든 구장이 동일해야 한다. 투수판 주위의 평평한 곳은 투수판의 전면 6인치, 측면이 각 18인치, 후방이 22인치(55.9cm)이다.

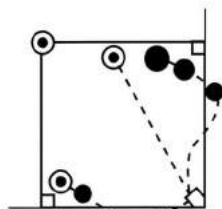
평평한 구역은 가로 5피트(1.524m), 세로 34인치(86.4cm)이다.

그림 4. 투수·야수 글러브
(본문 3.06 참조)

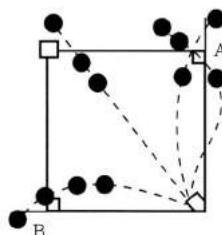


- (A) 손바닥의 길이 : $7\frac{3}{4}$ 인치(19.7cm)
- (B) 손바닥의 길이 : 8인치(20.3cm)
- (C) 웹(거미줄 모양의 집)의 앞끝의 길이 : $4\frac{1}{2}$ 인치(11.4cm, 웹의 넓이는 어느 부분이라도 11.4cm 이하)
- (D) 웹의 밑끝의 길이 : $3\frac{1}{2}$ 인치(8.9cm)
- (E) 웹의 앞끝에서 밑끝까지 : $5\frac{3}{4}$ 인치(14.6cm)
- (F) 검지의 크로치(가랑이) 부분의 웨덴 곳 : $5\frac{1}{2}$ 인치(14cm)
- (G) 엄지의 크로치 부분의 웨덴 곳 : $5\frac{1}{2}$ 인치(14cm)
- (H) 크로치의 웨덴 곳 : $13\frac{3}{4}$ 인치(34.9cm)
- (I) 엄지의 앞끝에서 밑끝까지 : $7\frac{3}{4}$ 인치(19.7cm)
- (J) 검지의 앞끝에서 밑끝까지 : 13인치(33cm)
- (K) 중지의 앞끝에서 밑끝까지 : $11\frac{3}{4}$ 인치(29.8cm)
- (L) 약지의 앞끝에서 밑끝까지 : $10\frac{3}{4}$ 인치(27.3cm)
- (M) 소지의 앞끝에서 밑끝까지 : 9인치(22.9cm)

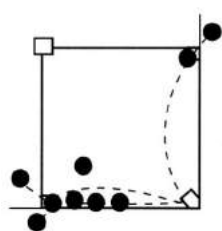
그림 5. 페어 볼
(용어의 정의 25. 참조)



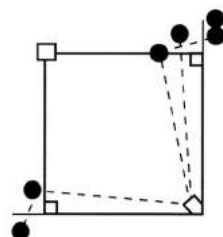
제1도



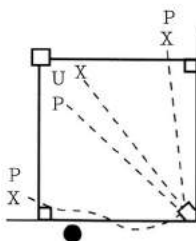
제2도



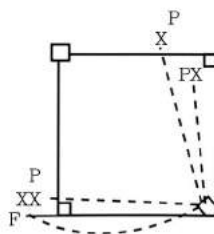
제3도



제4도

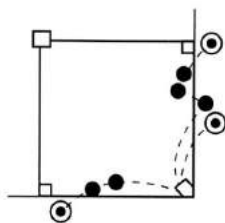


제5도

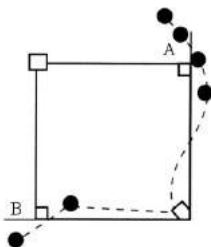


제6도

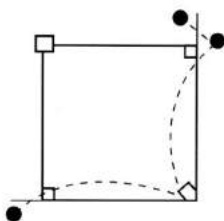
그림 6. 파울 볼
(용어의 정의 32. 참조)



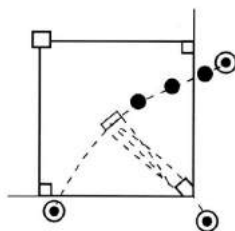
제7도



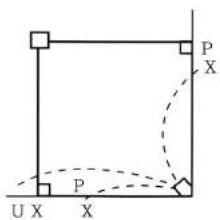
제8도



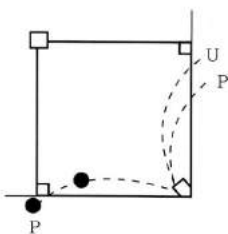
제9도



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.

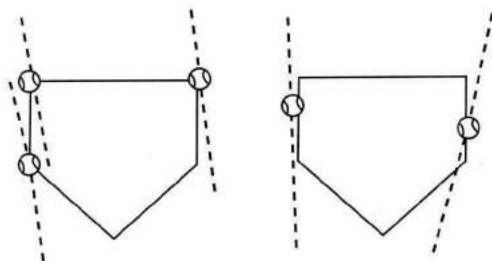
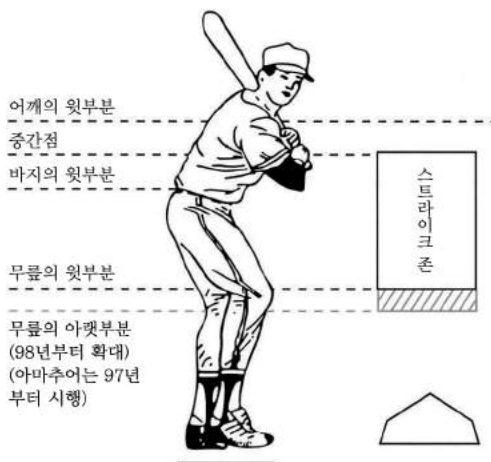
제9도 처음에 낙하한 지점이 외야의 파울지역이면 그 후 페어지역으로 굴러나가더라도 파울 볼이다.

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 (용어의 정의 73. 참조)



정식경기(Regulation Game)

1. 5회의 초, 말 공격이 끝나기 전에 심판원이 경기의 종료를 명하였을 때는 원칙적으로 노게임이 된다. <예1, 2 참조>
2. (a) 홈팀의 득점이 원정팀의 득점보다 많은 경우에는 5회말을 행하지 않거나<예3>, 5회말 도중에 경기의 종료를 명하였을 때<예4> 정식경기가 된다.
(b) 홈팀이 5회말에 득점하여 원정팀과 동점이 되고 그 회가 끝나기 전에 경기종료를 명하였을 때는<예5> 정식경기가 된다.
3. 콜드게임은 심판원이 종료를 명하였을 때 양 팀의 총득점으로 승패를 결정하는 것이 원칙이다. <예6~12 참조>
4. 7.01(g)(4)[예외]①,②의 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. <예13, 14 참조>

그림 8. 정식경기

<예1>

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

<예2>

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

<예3>

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

<예4>

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

<예5>

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

<예6>

이닝	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

<예7>

이닝	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

<예8>

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

<예9>

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

<예10>

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

<예11>

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

<예12>

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

<예13>

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

【KBO】일시정지 【아마】을의 3-2 승

<예14>

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

【KBO】일시정지 【아마】을의 3-2 승

그림 10. 투구자세 (본문 5.07(a) 참조)

와인드업 포지션(오른손 투수)



세트 포지션(오른손 투수)

