

# 야구기록규칙

## 타자관련 기록규칙

### 안타 (BASE HIT)

1. 페어 볼이 야수에게 닿기 전에 페어 지역에 떨어지거나 페어 지역 안의 펜스에 맞거나 페어 지역의 펜스를 넘어가 타자가 안전하게 1루(또는 그 이상의 베이스)에 살아나간 경우.

2. 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.

3. 페어 볼이 불규칙하게 바운드하여 야수가 보통의 수비로는 처리할 수 없었거나, 야수에게 닿기 전에 투수판이나 베이스(본루 포함)에 맞았기 때문에 야수가 보통수비로는 처리할 수 없어 타자가 안전하게 1루에 살아나간 경우.

4. 페어 볼이 야수에 닿지 않고 외야의 페어 지역에 도달하여 타자가 안전하게 1루에 나아갈 수 있게 되고, 더욱이 그 타구를 야수가 보통수비로는 도저히 처리할 수 없다고 공식기록원이 판단한 경우.

5. 야수에게 닿지 않은 페어 볼이 주자나 심판원에 닿았을 경우.

예외) 주자가 인필드 플라이에 맞아서 아웃이 선고되었을 때에는 타자에게 안타를 주지 않는다.

6. 타구를 처리하는 야수가 선행주자를 아웃시키려다 성공하지 못하였을 뿐 아니라 보통의 수비로는 타지주자를 1루에서 아웃시킬 수 없었다고 공식기록원이 판단한 경우.

부기) 이 규칙을 적용할 때 의문 나는 점이 있으면 항상 타자에게 유리하게 한다. 야수가 상당히 좋은 수비를 하였으나 아웃이라는 결말을 이끌어 내지 못하였을 때에는 안타로 기록하는 것이 안전한 방법이다.

## 안타로 기록하지 않는 경우

1. 주자가 포스 아웃되거나 야수의 실책이 없었다라면 포스 아웃되었을 경우.
2. 타자가 분명히 안타로 여겨지는 타구를 쳤으나 타자가 주자가 뒀에 따라 진루의 의무를 갖게 된 주자가 다음 베이스를 밟지 않아 어필로 아웃되었을 때 타자에게는 안타를 주지 않고 타수만 기록한다.
3. 타구를 잡은 투수, 포수 또는 내야수가 다음 베이스로 가려고 하거나 원래의 베이스로 되돌아가려는 선행주자를 아웃시켰을 경우 또는 실책이 없었다라면 아웃시킬 수 있었을 경우, 타자에게는 안타를 주지 않고 타수만 기록한다.
4. 야수가 선행주자를 아웃시키려다 성공하지 못하였으나 1루로 던졌더라면 타자주자가 아웃되었으리라고 공식기록원이 판단하였을 경우.  
  
부기) 야수가 타자주자를 잡으려고 1루로 던지기 전에 다른 베이스를 쳐다보거나 던지는 시늉을 하다가 살려주었을 때는 이 조항을 적용하지 않고 타자에게 안타를 기록한다.
5. 주자가 타구를 처리하려는 야수를 방해하였기 때문에 아웃이 선고되었을 경우. 단, 수비방해가 없었다라면 타자주자가 세이프될 수 있었다고 공식기록원이 판단하면 타자에게 안타를 기록한다.

## 안타의 루타수 결정 - 단타, 장타의 결정

1. 다음 2·3의 경우를 제외하고 타자가 1루에서 멈추면 단타, 2루에서 멈추면 2루타, 3루에서 멈추면 3루타, 모든 베이스를 밟고 득점하면 홈런으로 기록한다.

2. 베이스에 주자를 두고 안타를 쳤을 때 수비 측이 선행주자를 아웃시키려고 플레이하는 동안 타자가 여러 베이스를 갔을 경우, 공식기록원은 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 실았을 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.

3. 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 오버러한 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.

4. 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 아웃되었을 때는 타수만 주어질 뿐 안타는 기록되지 않는다.

부기) 타자가 분명히 안타성 타구를 때렸으나 선행주자가 베이스를 밟지 않아 어필로 아웃되었을 때, 그 아웃이 포스 아웃이면 안타로 기록되지 않는다.

포스 아웃이 아닌 경우,

- 1) 공과에 의한 아웃이 1아웃이나 2아웃이 될 경우에는 단타, 장타에 따라 그대로 기록한다.
- 2) 공과에 의한 아웃이 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 때는 단타 또는 2루타로 기록한다.

5. 타자주자가 5.06(b)(4) 또는 6.01(h)(1)의 규정에 따라 2개 또는 3개의 베이스 또는 본루가 허용되었을 경우에는 타자가 진루한 데에 따라 각각 2루타, 3루타, 홈런으로 기록한다.

## 끝내기 안타의 루타수 결정

1. 아래 명시된 2항의 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.
2. 펜스를 넘어가는 끝내기 홈런으로 경기가 끝났을 경우, 타자 및 모든 주자의 득점을 인정한다.

## 타점 (Run batted in, RBI)

1. 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 득점수만큼 타점을 기록한다.
  - 2) 무사 또는 1사에서 실책이 없었다라도 3루주자가 쉽게 득점할 수 있었다면 그 플레이 중 실책이 발생하더라도 타점을 기록한다.
2. 타자가 병살타(Force double play) 또는 역방향 병살타(Reverse force double play)가 된 땅볼을 쳐서 주자를 득점시켰을 경우에는 타점을 부여하지 않는다.
3. 병살타 또는 역방향 병살타를 완성시키려는 1루 또는 다른 베이스로의 송구를 야수가 잡지 못하거나 주자를 태그하지 못하여 그 야수에게 실책이 기록된 경우에는 주자가 득점하더라도 타자에게 타점을 부여하지 않는다.
4. 공식기록원은 야수가 공을 가지고 있거나 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.



## 희생번트와 희생플라이 (Sacrifices)

### ※ 희생번트

1. 무사 또는 1사에서 타자가 번트로 1명 이상의 주자를 진루시키고 자신은 1루에서 아웃되거나 실책이 없었더라면 아웃되었을 경우, 희생번트를 기록한다.

2. 무사 또는 1사에서 번트를 처리하는 야수가 다음 베이스로 가려는 선행주자를 아웃시키려고 하였으나 실책이 없이 살렸을 경우, 희생번트를 기록한다.

부기) 번트한 타구를 잡은 야수가 선행주자를 아웃시키려 하였으나 실패하였고 또한 완벽한 수비를 하였다라도 타자주자를 1루에서 아웃시킬 수 없었다고 공식기록원이 판단하였을 경우, 희생타가 아닌 안타를 기록한다.

3. 번트에 힘입어 진루하려던 주자 중에서 누구라도 아웃되었을 때 타자에게 1타수를 기록할 뿐 희생번트는 기록하지 않는다. (포스 아웃이건 태그 아웃이건 상관없다.)

4. 타자가 번트하였을 때 주자를 진루시키려는 목적이 아니고 안타를 얻기 위한 것이었다고 공식기록원이 판단하였을 때는 타자에게 희생번트는 기록하지 않고 타수 1을 기록한다.

부기) 이 항을 적용할 때 의심스러운 점이 있으면 항상 타자에게 유리하도록 한다.

### ※ 희생플라이

1. 다음과 같은 경우, 희생플라이로 기록한다.

무사 또는 1사 때 타자가 친 플라이 볼 또는 직선 타구를 외야수 또는 외야 쪽으로 나간 내야수가,

1) 포구한 뒤 주자가 득점하였을 경우.

2) 떨어뜨리고 주자는 득점하였을 경우. 가령 그 타구가 포구되었더라도 포구 뒤 주자는 득점할 수 있었다고 공식기록원이 판단하였을 경우.

부기) 위 2)를 적용할 때 타자가 주자가 됨에 따라 다른 주자가 포스 아웃되더라도 이 항을 적용하여 타자에게 희생플라이를 기록한다.

## 희생번트와 희생플라이의 규칙적 차이

### ※ 희생번트

1. 번트 타구로 누상의 주자가 1명이라도 아웃(포스, 태그 아웃 구별없이) 되었을 경우, 희생번트로 기록하지 않는다.
2. 타자의 연속경기 안타 기록의 중단요소가 되지 않는다.
3. 타자의 출루율 계산에 아무런 영향을 주지 않는다.

### ※ 희생플라이

1. 플라이 타구로 득점한 주자 외에 다른 주자가 1명 이상 아웃(더블, 트리플 아웃 구별없이) 되더라도 희생플라이 기록은 인정된다.
2. 타자의 연속경기 안타 기록의 중단요소가 된다.
3. 타자의 출루율 계산에 포함되며, 희생플라이는 타자의 출루율을 떨어뜨리게 만드는 요소다.

$$\text{출루율} = \frac{\text{안타} + 4\text{사구}}{\text{타수} + 4\text{사구} + \text{희생플라이}}$$

## 주자관련 기록규칙

### 도루 (Stolen base)

주자가 안타, 풋아웃, 실책, 포스 아웃, 야수선택, 패스트볼, 와일드 피치, 보크에 의하지 않고 1개 베이스를 갔을 때 도루가 기록된다.

이에 대한 세칙은 다음과 같다.

1. 주자가 투수의 투구에 앞서 다음 베이스를 향하여 스타트하였을 때 마침 그 투구가 와일드 피치나 패스트볼로 기록될 만한 것이었다 하더라도 미스 플레이는 기록하지 않고 주자에게 도루를 기록한다.

부기1) 미스 플레이의 결과 도루를 시도한 주자가 목표한 베이스보다 더 많이 진루하거나 다른 주자가 진루하였을 경우, 도루와 함께 와일드 피치 또는 패스트볼을 기록한다.

부기2) 홈스틸인 경우, 3루주자가 투구 전에 스타트했다더라도 와일드 피치 또는 패스트볼의 도움 없이 득점할 수 있었다고 공식기록원이 판단하였을 경우에 한하여 그 주자에게 도루를 기록한다.

2. 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.

3. 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.

4. 더블 스틸, 트리플 스틸에서 어느 주자가 가려고 한 베이스에 닿기 전이거나 베이스에 닿은 뒤 오버슬라이딩하여 야수의 송구에 의해 아웃되었을 때는 어느 주자에게도 도루가 기록되지 않는다.

5. 도루를 시도한 주자가 오버슬라이딩한 뒤 그 베이스로 되돌아가거나 다음 베이스로 가려고 하다가 태그 아웃된 경우, 도루를 기록하지 않는다.

6. 정확하게 송구한 공을 야수가 놓쳤기 때문에 도루를 시도한 주자가 살았다고 공식기록원이 판단하였을 때는 송구를 놓친 야수에게는 실책을, 송구한 야수에게는 어시스트를 각각 기록하며 주자에게는 도루실패를 기록한다.

7. 주자가 단순히 수비 측의 무관심을 틈타 진루하였을 경우, 도루를 기록하지 않고 무관심 진루 또는 야수선택(도루시도가 아닌 경우)으로 기록한다.

## 도루실패 (Caught stealing)

1. 다음에 해당하는 주자가 아웃되거나 실책이 없었더라면 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.

부기1) 포수가 투구를 빠뜨린 것을 보고 주자가 진루하려다 아웃될 경우, 도루실패로 기록하지 않는다.

또, 주자가 업스트러션에 의하여 1개 베이스를 갔을 경우, 그 주자에게도 도루실패를 기록하지 않는다.

부기2) 견제구에 걸린 주자가 원래의 베이스로 돌아가려고 하다가 아웃되거나 실책에 의하여 아웃을 면했을 경우, 그 주자에게는 도루실패를 기록하지 않는다.

## 오버런 (Over run)과 오버슬라이딩 (Over sliding)

1. 오버런 - 타자주자 또는 주자에 관련된 그 어느 경우이든 오버런은 그 루를 확보한 것으로 인정한다.

### 2. 오버슬라이딩

#### 가) 오버슬라이딩된 루를 확보한 것으로 보는 경우

##### 1) 주자와 관련된 타자의 안타 판정

안타성 타구를 내야수가 다루었을 때 누상에 나가 있던 주자가 다음 루에서 오버슬라이딩한 뒤 태그 아웃이 되면 그 주자는 다음 루를 확보한 것으로 간주해 타자에게 안타로 기록한다.

##### 2) 주자와 관련된 타자의 루타수 판정

루타수 결정에 있어서 2루타성 타구 때 1루주자가 3루에서 오버슬라이딩한 뒤 태그 아웃되고 타자주자는 2루에서 살았을 때 주자가 타자의 타구에 의해 2개의 루를 진루한 것으로 인정해 타자에게는 2루타로 기록한다.

##### 3) 주자와 관련된 타자의 희생타(번트) 판정

타자의 희생번트 타구 때 누상의 주자가 다음 루에서 오버슬라이딩한 뒤 태그 아웃이 된 경우에는 주자가 타자의 번트를 이용해 다음 루를 진루한 것으로 인정해 타자에게는 희생타를 기록한다.

##### 4) 주자와 관련된 타자의 병살타 판정

무사 또는 1사 때 주자 포스상황에서 타자의 땅볼 타구로 타자주자 또는 후위주자가 먼저 아웃이 되고 계속해서 선행주자를 태그 아웃 시키려는 경우의 리버스 포스 더블 플레이 때 선행주자가 다음 루에서 오버슬라이딩한 뒤 태그 아웃이 된 경우, 그 루를 점유한 것으로 간주해 타자에게 병살타를 기록하지 않는다.

## 나) 오버슬라이딩된 루를 확보하지 못한 것으로 보는 경우

### 1) 타자 자신의 장타(루타수) 결정

타자가 2루타 이상의 장타를 치고 나서 2루 또는 3루에서 오버슬라이딩한 뒤 태그 아웃이 된 경우, 축루 여부에 관계없이 해당 루는 확보하지 못한 것으로 간주해 그 이전의 루까지만을 타자의 루타수로 인정한다.

### 2) 주자 자신의 도루 판정

도루를 시도하던 주자가 2루 또는 3루에서 오버슬라이딩한 뒤 태그 아웃이 된 경우, 축루에 관계없이 그 주자의 도루는 인정하지 않는다. 한편, 타자주자가 1루를 향해 뛰어가는 경우에는 1루로 곧바로 돌아오는 것을 전제로 오버런 또는 오버슬라이드가 허용된다. 이때에는 태그를 당하여도 아웃이 되지 않는다. 본루에서의 오버런 또는 오버슬라이드라면 그 자체가 이미 루의 점유를 완료한 것으로 인정되기 때문에 아웃될 염려는 없다.

### 3) 와일드 피치 또는 패스트볼에 관련된 판정

투수의 투구결과 와일드 피치나 패스트볼이 발생한 경우, 그 와일드 피치나 패스트볼을 이용해 누상의 주자가 다음 루(2루 또는 3루)를 노리다 오버슬라이딩한 뒤 태그 아웃이 되었을 경우에는 그 루를 점유하지 못한 것으로 간주해 와일드 피치나 패스트볼에 의한 진루로 기록하지 않는다.

## 야수관련 기록규칙

### 풋아웃 (Put out)

풋아웃은 다음과 같은 경우 기록된다.

야수가,

- 1) 페어나 파울을 막론하고 플라이 볼 또는 직선 타구를 잡아 타자를 아웃시킨 경우.
- 2) 타구나 송구를 받아 타자 또는 주자를 아웃시킨 경우.
- 3) 차지하고 있던 베이스에서 떨어져 있는 주자를 아웃시킨 경우.

1. 다음과 같은 경우, 규칙에 따라 자동으로 풋아웃이 포수에게 주어진다.

1) 스트라이크 아웃을 선고받았을 경우.

2) 타자가 반칙 타구에 의하여 아웃을 선고받았을 경우.

3) 타자가 2스트라이크 뒤에 번트한 공이 파울 볼이 되었을 경우. 단, 그 번트가 파울 플라이 볼로 야수에게 잡혔을 경우에는 그 번트 플라이 타구를 잡은 야수에게 풋아웃을 준다.

4) 타자가 자기가 친 타구에 닿아 아웃이 선고되었을 경우.

5) 타자가 포수를 방해하여 아웃이 선고되었을 경우.

6) 타자가 타격순서를 어겨 아웃이 선고되었을 경우.

\* 부정위타자 (Improper batter : 타격순에 잘못이 있었을 경우)

a. 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 풋아웃과 어시스트를 기록한다.



b. 부정위타자가 출루한 뒤 어필에 의해 정위타자가 아웃을 선고당하였을 경우, 정위타자에게 타수를 기록하고 포수에게는 풋아웃을 준다. 그리고 부정위타자의 출루와 관련된 모든 사항을 없었던 것으로 한다.

c. 두 명 이상이 연속적으로 타격순 착오를 범하였을 경우, 모든 플레이를 벌어진 그대로 기록하며 처음에 정위타수를 놓친 선수들은 건너뛴다.

7) 포수방해나 4사구를 얻은 타자가 1루에 닿지 않아 아웃이 선고되었을 경우.

8) 결승점을 올려야 할 3루주자가 3루에서 본루까지 진루하기를 거부하여 아웃이 선고되었을 경우.

9) 페어 타구가 방망이에 다시 맞았기 때문에 5.09(a)(9)에 적용되어 타자가 아웃을 선고받았을 경우.

10) 페어 플라이 볼 또는 파울 플라이 볼에 대한 포수의 플레이를 타자 또는 공격 측 선수가 방해하여 아웃이 선고되었을 경우.

11) 2사 이전에 1루주자가 있을 때 타자가 스트라이크 아웃을 선고받았으나 포수가 이를 잡지 못하였을 경우. (넛아웃 상황 불인정)

12) 2스트라이크 뒤 헛친 공이 타자의 몸에 닿았거나, 헛친 뒤 되돌아온 방망이가 투구 또는 포수에 닿아서 타자가 스트라이크 아웃의 선고를 받았을 경우.

13) 플라이 볼을 잡으려던 포수가 관중의 방해로 공을 잡지 못하였으나 그 이유로 타자가 아웃을 선고받았을 경우.

14) 타자가 한쪽 타자석에서 다른 쪽 타자석으로 옮겼기 때문에 아웃을 선고 받았을 경우.

15) 2사 이전에 홈으로 뛰어들던 3루주자에 대한 포수의 플레이를 타자가 방해하였기 때문에 주자에게 아웃이 선고되었을 경우.

2. 그 밖에 자동으로 아웃이 기록되는 경우는 다음과 같다. (특별히 규정된 경우가 아니면 어시스트를 기록하지 않는다.)

1) 타자가 인필드 플라이 선고로 아웃되었으나 어느 야수도 이것을 잡지 않았을 경우, 공식기록원은 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 태그 당하지 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.

5) 주자가 역주하여 아웃이 선고되었을 경우, 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) 5.09(a)(13)에 의하여 선행주자의 방해행위로 타자주자가 아웃을 선고받았을 경우, 1루수에게 아웃을 준다. 만약 방해당한 야수가 송구 중이었다면 그 야수에게 어시스트를 기록한다.

## 어시스트 (Assist)

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.

1. 주자가 수비방해 또는 주루선 이탈로 아웃을 선고받은 플레이에 가담하여 공을 던지거나 공의 진로를 변경시킨 야수에게는 어시스트를 준다.

2. 스트라이크 아웃이 기록되었을 때 투수에게 어시스트를 주지 않는다.

부기) 포수가 잡지 못한 제3스트라이크의 투구를 투수가 잡아 베이스에 던져 풋아웃을 시킨 경우는 투수에게 어시스트를 준다.

3. 정규의 투구를 받은 포수가 주자에 대한 견제구, 도루를 막기 위한 송구, 득점하려는 주자를 태그하는 등으로 주자를 아웃시켰을 경우, 투수에게 어시스트를 주지 않는다.

4. 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 새로운 플레이로 간주되며 미스 플레이를 한 야수가 또다시 새로운 플레이에 관여하지 않는 한 어시스트의 기록을 얻을 수 없다.

## 실책 (Error)

타자의 타격시간을 연장시키거나 아웃될 주자(타자주자 포함)를 살려주거나 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 양다리 사이를 빠져나가거나 평범한 플라이 볼이 야수에 닿지 않고 땅에 떨어졌을 때, 일반적인 야수의 수비능력이라면 처리할 수 있었다고 공식기록원이 판단하면 그 야수에게 실책을 기록한다.
- 부기3) 심리적 혼동 또는 판단 착오는 실책으로 기록하지 않는다. 단, 이 규칙에서 특별히 규정한 경우는 제외한다.

1. 야수가 파울 플라이 볼을 떨어뜨려서 타자의 타격시간을 연장시켰을 경우, 타자의 출루 여부와 관계없이 그 야수에게 실책을 기록한다.

2. 야수가 타자주자를 시간상으로 아웃시킬 수 있는 땅볼을 잡거나 송구를 받았으나 체매에 1루 또는 타자주자를 태그하지 못하여 타자주자를 살려 주었을 때 그 야수에게 실책을 기록한다.

3. 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.

4. 1) 송구가 좋았다면 아웃시킬 수 있었던 주자를 악송구 때문에 살려 주었다고 공식기록원이 판단하였을 경우, 그 야수에게 실책을 기록한다.

부기) 도루를 저지하려던 포수의 송구가 악송구가 되더라도 실책은 기록하지 않는다.

2) 주자의 진루를 막으려고 공을 던진 것이 악송구가 된 타트로 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.

4) 악송구 때문에 진루한 주자의 수나 베이스 수에 관계없이 하나의 악송구에 대해서는 1개의 실책만 기록한다.

5. 송구할 필요가 있고 송구도 정확했으나, 야수가 잡지 못하거나 잡으려 하지 않았기 때문에 주자가 진루하였을 경우, 그 야수에게 실책을 기록한다. 만약 2루에 가는 송구였다면 공식기록원은 2루수 또는 유격수 중 누구의 책임인가를 판단하여 수비를 게을리 한 야수에게 실책을 기록한다.

부기) 만약 송구할 필요가 없는 경우였다고 공식기록원이 판단하였다면 송구한 야수에게 실책을 기록한다.

6. 심판원이 타자나 주자에게 방해 또는 주루방해로 진루를 허용하였을 때 진루가 허용된 주자 수나 베이스 수에 관계없이 방해행위를 한 야수에게 실책 1개를 기록한다.

부기) 주루방해가 있었다더라도 주루방해가 없었을 때와 진루한 상황이 같다고 공식기록원이 판단하였을 경우, 실책을 기록하지 않는다.

## 미스 플레이가 실책으로 기록되지 않는 경우 I

다음의 경우 실책을 기록하지 않는다.

1. 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.

2. 야수가 보통의 수비로 송구를 잘했다라도 주자를 아웃시키지 못하였을 것이라고 공식기록원이 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.

3. 야수가 더블 플레이 또는 트리플 플레이를 하려고 하였을 경우, 최후의 아웃을 시키려던 것이 악송구가 되었을 때는 실책을 기록하지 않는다. 그러나 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.

4. 야수가 땅볼을 놓치거나 플라이 볼, 라인 드라이브 또는 송구를 떨어뜨린 뒤 즉시 공을 주워 어느 주자라도 포스 아웃시켰을 경우, 야수에게는 실책을 기록하지 않는다.

5. 무사 또는 1사 3루에서 3루주자가 파울 플라이를 이용하여 득점하는 것을 막으려고 야수가 일부러 타구를 잡지 않았다고 공식기록원이 판단하였을 경우, 그 야수에게 실책을 기록하지 않는다.

## 실책으로 기록되지 않는 경우 II (투수와 포수에 관련된 미스 플레이)

투수와 포수는 다른 야수에 비하여 공을 다루는 기회가 대단히 많기 때문에 투구에 관한 미스 플레이는 와일드 피치(Wild pitch) 또는 패스트볼(Passed ball)이라고 부르며 기록상 다른 조항으로 표시한다. 따라서, 와일드 피치와 패스트볼은 실책으로 기록하지 않는다.

### ※ 타자와 관련된 와일드 피치 및 패스트볼 상황

1. 타자가 4사구로 1루에 나가거나 와일드 피치 또는 패스트볼로 1루에 나갔을 경우, 투수와 포수에게 실책을 기록하지 않는다.
  - 제3스트라이크가 와일드 피치가 되어 타자가 1루에 살아 나갔을 경우, 삼진과 와일드 피치를 함께 기록한다.
  - 제3스트라이크가 패스트볼이 되어 타자가 1루에 살아 나갔을 경우, 삼진과 패스트볼을 함께 기록한다.

### ※ 주자와 관련된 와일드 피치 및 패스트볼 상황

2. 주자가 패스트볼, 와일드 피치 또는 보크에 의하여 진루했을 경우, 실책을 기록하지 않는다.
  - 볼넷이 결정되는 공이 와일드 피치 또는 패스트볼이 되어 타자나 다른 주자가 다음과 같이 진루했을 경우, 볼넷과 함께 와일드 피치 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.
  - 제3스트라이크가 와일드 피치 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 와일드 피치 또는 패스트볼에 의한 것으로 기록하지 않고 타자주자를 아웃시키는 플레이가 이루어지는 동안 진루한 것으로 기록한다.

## 더블 플레이 (Double play), 트리플 플레이 (Triple play)

투구한 뒤로부터 볼데드가 되거나 공이 투수의 손에 되돌아와 투수가 다음 투구 자세에 들어갈 때까지의 사이에 실책이나 미스 플레이 없이 2명 또는 3명의 선수를 아웃시켰을 경우, 풋아웃 또는 어시스트를 기록한 야수에게는 더블 플레이 또는 트리플 플레이에 참가한 것을 기록한다.

- 부기1) 공이 투수의 손에 되돌아온 다음이라도 어필 플레이에 의하여 또 다른 아웃이 성립되었을 경우도 더블 플레이 또는 트리플 플레이가 성립된 것으로 기록한다.
- 부기2) 더블 플레이는 수비팀이 연결된 동작으로 2명 이상의 공격팀 선수를 연속해서 아웃시킨 플레이이다. 단, 그 사이에 실책이나 미스 플레이가 포함되어 있는 것은 비록 아웃 카운트가 2개 이상 기록되었다 하더라도 더블 플레이로 인정하지 않는다.



## 투수관련 기록규칙

### 와일드 피치 (Wild pitch)와 패스트볼 (Passed ball)

#### ※ 와일드 피치 (폭투)

1. 정규투구가 지나치게 높거나 낮거나 옆으로 빠졌기 때문에 포수가 보통의 수비로는 막아내거나 처리할 수 없어 주자를 진루시켰을 경우, 와일드 피치 (Wild pitch)가 기록된다.  
또한, 정규투구가 본루까지 오기 전에 땅에 떨어졌기 때문에 포수가 처리할 수 없어 주자를 진루시킨 경우, 와일드 피치가 기록된다.

#### ※ 패스트볼

2. 보통수비로 받을 수 있는 정규투구를 포수가 놓치거나 처리하지 못하여 주자를 진루시켰을 경우, 포수에게 패스트볼(Passed ball)을 기록한다.

부기) 포수가 투수에게 고의로 볼을 유도할 때 또는 주자의 진루를 견제하기 위한 목적으로 포수가 일어난 상태에서 투구를 받으려다 빠뜨렸을 경우에 비록 투구자체는 스트라이크 존에서 상당히 벗어난 투구였다 할지라도 그러한 볼을 요구한 포수가 충분히 잡거나 막을 수 있는 상태의 볼이었다면 패스트볼로 기록해야 한다.

## 볼넷 (4구 : Base on balls)

### ※ 볼넷

1. 스트라이크 존 밖으로 4개의 공이 투구되어 타자에게 1루가 주어졌을 경우, 볼넷이 기록된다. 그러나 볼넷이 결정되는 공이 타자에게 닿았을 때는 사구(HP)가 기록된다.

### ※ 고의4구 (Intentional base on balls)

2. 투수가 볼넷이 결정되는 공을 스트라이크 존에 던지지 않고 고의적으로 포수석 밖에 서 있는 포수에게 투구할 때는 고의4구를 기록한다.

- 1) 볼넷을 얻은 타자가 1루에 나가지 않았기 때문에 아웃이 선고되었을 경우는 볼넷을 취소하고 타수를 기록한다. (9.09(b)(7) 참조)

부기) 한편, 볼넷을 얻은 타자가 1루에 나가기 전, 누상의 주자가 도루를 시도하다 아웃되는 등의 이유로 제3아웃이 되어 그 이닝이 끝났을 경우에는 볼넷을 얻은 그 타자가 비록 1루에 닿지 못하고 물러났더라도 타자에 볼넷으로 기록한다.

### ※ 자동고의4구

3. 공식기록원은 수비 측 감독이 심판원에게 고의4구 의사를 전달하는 경우 투수가 별도로 투구하지 않더라도 고의4구를 기록한다.

## 사구 (몸에 맞는 볼 : Hit by a pitched ball)

사구는 타자가 치려고 하지 않은 투구에 닿았을 경우에 타자에게 주어지는 출루 기록의 하나다. 사구의 결정에 있어 타자가 투수의 투구를 피하려 했느냐 안했느냐 하는 문제는 전적으로 주심의 판단에 의해 결정되는 것이며, 투구의 성질상 타자가 도저히 피할 수 없었다고 심판원이 판단한 경우에는 타자가 설령 피하지 못하고 투구에 맞았다고 할지라도 피하다가 맞았을 경우와 동일하게 취급한다.

또한, 투구가 일단 땅에 바운드된 뒤에 이것을 피하려고 했던 타자에게 닿았을 경우에도 타자에게는 사구가 인정된다.

부기) 다음의 경우에는 사구로 인정하지 않는다.

- ① 바운드 되지 않은 투구가 스트라이크 존에서 타자에게 닿았을 경우.
- ② 타자가 투구를 피하지 않고 그 투구에 닿았을 경우.  
(투구가 스트라이크 존에서 타자에 닿았을 경우에는 타자가 이것을 피하고 안 하고에 관계없이 사구가 아닌 스트라이크로 모두 선언된다. 또한, 투구가 스트라이크 존 밖에서 타자에 닿았을 경우에도 타자가 그 투구를 피하려고 하지 않았을 때에는 사구로 인정되지 않는다. 단지 볼로 선언된다.)
- ③ 타자가 헛치고 난 후 투구가 타자에 닿았을 경우에는 사구가 아닌 스트라이크가 된다.

## 스트라이크 아웃 (삼진 : Strike out)

1. 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.

부기) 그러한 번트가 파울 플라이가 되어 야수에게 잡혔을 경우, 삼진으로 기록하지 않고 그 파울 플라이를 잡은 야수에게 풋아웃을 기록한다.

2. 타자가 2스트라이크 뒤 물러나고 대타자(Substitute batter)가 삼진으로 타격을 마쳤을 경우, 첫 번째 타자에게 삼진과 타수를 기록한다. 대타자가 삼진이 아닌 다른 결과(볼넷 포함)로 타격을 마쳤을 때는 모두 대타자의 행위로 기록한다.

## 승리투수 (Winning pitcher)와 패전투수 (Losing pitcher)

### ※ 선발투수

1. 선발투수는 최소한 5회를 완투한 후에 물러나야 하며 교체 당시 자기 팀이 리드하고 있을 뿐 아니라 그 리드가 경기종료까지 유지되었을 경우, 선발투수를 승리투수로 기록한다.

2. 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.

### ※ 구원 승리투수

3. 선발투수가 본 조항 1, 2의 규정에 의하여 승리투수가 되지 못하고, 2명 이상의 구원투수가 출장하였을 경우에는 다음의 기준에 의거하여 승리투수를 결정한다.

1) 선발투수가 던지고 있는 동안 승리 팀이 리드를 잡고 그 리드가 경기 끝까지 이어졌을 경우, 승리하는 데 가장 효과적인 투구를 하였다고 공식기록원이 판단한 1명의 구원투수에게 승리투수를 기록한다.

#### ※ 결정기준

구원투수 중에서 승리투수를 결정해야 될 경우에는 다음 사항을 종합 비교하여 결정한다.

##### 1. 리드시점

자기 임무 중 리드를 얻고 그 리드가 최후까지 계속된 투수.

구원 승리투수의 결정에 있어 가장 큰 비중을 차지하는 부분이다.

##### 2. 투구횟수가 많은 투수

##### 3. 먼저 나온 투수

#### 4. 투구내용이 좋은 투수

구원 승리투수를 결정하는 기준 가운데 하나로 승리투수의 기록을 정하는 데 있어 구원투수 중 어느 투수에게 어드밴티지(Advantage)를 주어야 하는지에 대한 참고가 되는 자료이다.

2) 경기 도중 동점이 되면 투수의 승패 결정에 관한 한 경기는 새로 시작되는 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.

부기) 구원투수가 잠시 동안 비효과적인 투구를 하고 그 뒤에 나온 구원투수가 리드를 유지하는 데 효과적인 투구를 하였을 경우, 나중의 구원투수에게 승리투수를 기록한다.

#### ※ 리드시점의 판단

4. 투수가 대타자나 대주자와 교체되어 물러난 회에 자기 팀이 리드하고 있었거나 그 회에 얻은 득점으로 자기 팀이 리드를 되찾았을 경우, 승리투수를 결정하는 데 그 투수에게 유리하게 반영한다.

※ 패전투수

5. 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.
6. 처음부터 완투하거나, 제1회에 무사 무실점인 때에 교체 등판하여 무실점인 상태로 경기를 종료한 투수에게 셋아웃(Shutout · 완봉승리)을 기록한다.  
2명 이상의 투수가 이어 던져 셋아웃을 기록하였을 때에는 공식 투수성적에 그 내용을 붙인다.
7. 일반경기가 아니라 올스타전처럼 투구횟수가 2~3이닝으로 미리 정해져 있는 경우가 있다. 이런 경기에서는 선발투수나 구원투수에 상관없이 끝까지 유지된 리드를 잡았을 당시 승리 팀에서 던지고 있던 투수에게 승리투수를 기록하는 것이 관례다.  
단, 승리 팀이 결정적인 리드를 잡고 나서 그 투수가 난타당해 물러나고 오히려 구원투수가 승리에 더 많이 기여하였다고 판단될 경우에는 후속 투수를 승리투수로 기록한다.

## 무승부 경기 (Drawn game)

무승부 경기는 정식경기 성립 후 두 팀 간의 득점이 똑같은 상태에서 경기가 종료되었을 경우에 기록된다. 이때 투수 개인에 주어지는 무승부 투수기록은 등판한 시점이나 투구횟수에 관계없이 경기가 종료된 시점의 가장 마지막 투수에게 기록한다.

한편, 무승부 경기에서 최종회에 2명 이상의 투수가 출장하였을 경우에는 반드시 최후의 아웃을 시킨 투수에게 무승부 기록을 부여하고 교체 통보가 된 마지막 투수가 마운드에 오르지 못하였거나, 주자에게 견제구 또는 타자에게 1구도 던지지 않았을 경우, 그 전임투수에게 무승부 기록을 부여한다.



## 세이브 (Save)

다음 세 가지 조건을 모두 충족시킨 투수에게는 세이브의 기록이 주어진다.  
(세이브 기록은 1경기에 1명의 구원투수에 한하여 부여된다.)

1. 자기편 팀이 승리를 얻은 경기를 마무리한 투수.
2. 승리투수의 기록을 얻지 못한 투수.
3. 다음 각 항의 어느 것에 해당되는 투수.
  - 1) 자기편 팀이 3점 이하의 리드를 하고 있을 때 출장하여 최소한 1이닝을 투구하였을 경우.
  - 2) 베이스에 나가있는 주자 또는 상대하는 타자(타석의 타자) 또는 그 다음 타자(대기 타석의 타자)가 득점하면 동점이 되는 상황에서 출장하였을 경우.
  - 3) 최소한 3회를 효과적으로 투구하였을 경우.

## 블론 세이브 (Blown Save)

팀이 리드하고 있는 상황에서 등판한 구원투수(7회 이후 등판)가 투구 중에 팀의 리드를 지켜내지 못했을 경우, 다음 규정에 따라 블론 세이브가 기록된다.

1. 세이브 상황(7회 이후 등판에 한함)에서 나온 구원투수가 리드를 지켜내지 못하고 동점이나 역전을 허용한 경우, 블론 세이브를 기록한다.
2. 세이브 상황(7회 이후 등판에 한함)에서 나온 구원투수 A가 주자를 내보내고 다른 구원투수 B로 교체된 경우(리드 상태는 유지), A투수에게는 블론 세이브를 기록하지 않는다. 반면, B투수가 동점이나 역전을 허용한 경우에는 B투수에게 블론 세이브를 기록한다.
3. 한 경기에서 동점이나 재역전 상황이 거듭될 경우, 블론 세이브로 기록되는 투수가 여러 명 나올 수 있다. 또한, 이후 경기상황에 따라 블론 세이브로 기록된 투수라도 구원승이나 구원패가 함께 기록될 수 있다.
4. 블론 세이브의 기록 표기는 'BS'로 한다.

## 홀드 (Hold)

홀드는 중간계투에 해당하는 구원투수들에 대한 기록으로 리드 상황에서 등판해, 세이브 조건을 충족시키고 도중에 물러난 중간계투 투수에게 기록한다.

1. 승리투수, 패전투수, 세이브 기록 투수에게는 홀드를 주지 않는다.
2. 세이브 규칙에 준해 해당조건을 충족시키고 경기 도중에 물러난 구원투수에게 홀드를 기록한다.
3. 홀드 조건을 충족한 경우, 여러 명의 투수에게도 홀드를 기록할 수 있다.
4. 홀드 조건을 충족한 구원투수는 그 다음의 후속 투수가 점수를 내주어 경기가 동점 및 역전이 되더라도 홀드를 기록한다.
  - 부기1) 구원투수가 이닝 도중에 주자를 남겨놓고 물러난 경우, 그 남겨진 주자(책임주자)가 후속 투수의 투구 중 득점(남겨진 주자의 수 기준)해 경기가 동점 또는 역전이 되었다면 홀드를 기록하지 않는다.
  - 부기2) 후속 투수 때 득점한 그 책임주자가 동점 또는 역전주자 또는 역전 이후의 추가실점 주자에 해당하지 않을 경우에는 홀드를 기록한다.
5. 투구 중 리드를 유지하지 못하고 경기가 동점 또는 역전이 된 상황에서 물러난 경우, 그 구원투수에게 홀드를 기록하지 않는다.

## 자책점 (Earned run)

자책점이란 투수가 자기의 임무 중에 허용한 득점(실점) 중 실책과 패스트볼에 의한 것을 제외한 점수이다.

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 볼넷과 같은 것으로 간주한다.

부기) 자책점이 아닌 경우

### ① 타자 또는 주자의 생명과 관련된 경우

- a. 실책 또는 패스트볼에 의해 생명이 연장된 타자 또는 주자의 득점은 무조건 비자책점이다. 즉, 아웃될 주자(타자주자 포함)가 실책으로 인해 아웃이 되지 않은 뒤에 득점하였을 경우에는 자책점이 되지 않는다.
- b. 수비팀이 3아웃을 시킬 수 있는 기회(실제 아웃+실책에 의한 생명 연장횟수) 이후의 득점은 비자책점이다.

### ② 주자의 진루와 관련된 경우

- c. 실책 또는 패스트볼로 진루한 주자의 득점은 그 후 이닝이 끝나기 전에 실책이나 패스트볼 이외의 요소로 실책과 패스트볼에 의한 진루 수만큼 보완되지 않는 한, 득점해도 비자책점이다.

1. 자책점은 안타, 희생번트, 희생플라이, 도루, 풋아웃, 야수선택, 4사구(고의4구 포함), 보크, 와일드 피치(제3스트라이크가 와일드 피치가 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.

## 아웃 기회 (Chances for outs)

본 규칙에서 말하는 공격 측 선수를 아웃시킬 수 있는 기회라 함은, 수비 측이 타자 또는 주자를 실제로 아웃시킨 경우와 실책으로 아웃시키지 못한 경우를 모두 포함한 것을 의미한다.

※ 아웃 기회 = (실제 아웃시킨 수 + 실책으로 아웃시키지 못한 경우의 수)

## 아웃 기회의 계산방법

공격 측 선수에 대한 아웃 기회를 계산하는 방법은 다음에 열거하는 여러 가지 경우가 있다.

- 1) · 파울 플레이 볼 실책으로 타자의 타격시간이 연장되었을 때
  - 타자가 방해 또는 주루방해로 1루에 나갔을 때 (#2E, ob3E 등)
  - 포수가 제3스트라이크를 패스트볼하여 1루에 나갔을 때 (XP)  
(제3스트라이크 때의 투수의 와일드 피치(XW)는 제외)
  - 야수의 실책으로 1루에 나갔을 때 (E6, E5... 등)
  - 야수의 선택수비 결과 타자가 1루에 나갔을 때다 같이 타자에 대한 아웃 기회는 **1번**으로 계산한다.
- 2) · 파울 플레이 볼 실책으로 타격시간이 연장된 타자가 아웃되었을 때 아웃 기회는 2번인 것 같지만 1번으로 계산한다.
  - 또 그 타자(타격시간이 연장된 타자)가 야수의 선택수비 결과 1루에 나갔을 때는 수비의 대상이 되었던 주자가 이미 아웃 기회가 있었다면, 그 때까지의 아웃 기회는 **2번**으로 계산한다.  
(타자에 대하여 아웃 기회가 1번 있었던 것이 된다.)
- 3) 1번 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 **1번**으로 한다.

4) 1번 아웃 기회가 있었던 주자가 다른 타자의 행위로 인한 야수의 선택수비로 아웃되었을 때 또는 실책으로 인하여 그 아웃을 모면하였을 때 아웃 기회는 **2번**으로 계산한다.

5) 1번 아웃 기회가 있었던 주자가 다른 타자와 함께 더블 플레이가 되었을 때 아웃 기회는 3번으로 계산하지 않고 **2번**으로 한다.

2. 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.

부기) 실책으로 살아나간 주자를 잡으려는 야수의 선택수비에 따라 타자가 1루에 나간 경우에도 이 항을 적용한다.

3. 실책이 없었더라면 아웃되었을 주자가 실책 덕에 살아나가 득점하였을 경우, 자책점으로 기록되지 않는다.

4. 자책점을 계산할 경우에 투수의 실책은 다른 야수의 실책과 같이 취급한다.

#### ※ 이닝의 재구성 관련

5. 실책, 패스트볼, 수비 측의 방해 또는 주루방해로 진루한 주자가 득점한 경우, 이 같은 미스 플레이의 도움이 없었더라면 득점할 수 없었을 것이라고 공식기록원이 판단하였을 때는 자책점으로 기록하지 않는다.

부기) 이닝의 재구성

진루 중에 실책이나 패스트볼이 관련되어 있는 주자가 득점에 버린 다음, 그 주자의 득점에 대한 투수의 자책여부를 결정하는 데는 실책이나 패스트볼을 제외한 이닝의 재구성을 필요로 한다.

6. 실책이 있었을 경우, 실책의 도움 없이도 주자가 진투할 수 있었는가를 결정하는 데 의문점이 있으면 투수에게 유리하도록 한다.

※ 실점의 결정

7. 이닝 도중 투수가 교체되었을 경우, 전임투수가 남긴 주자의 득점 및 전임투수가 남긴 주자를 아웃시킬 때 선택수비로 출루한 주자의 득점은 구원투수가 아닌 전임투수의 책임으로 한다.

부기1) 이 규정은 전임투수가 남긴 주자 개개인보다 남긴 주자의 수를 기준으로 한다는 의미를 담고 있다. 투수가 베이스에 주자를 남겨둔 채 교체되면 그때까지의 실점과 함께 남긴 주자 수만큼 실점을 책임져야 한다. 단, 남은 주자가 도루실패나 견제구 등으로 타자의 행위와 관계 없이 아웃되거나 타자주자가 1루에 도달하지 못하였을 때 수비방해 등으로 아웃되었을 경우, 남긴 주자의 수는 줄어든다.

부기2) 전임투수가 남긴 주자의 수가 줄어드는 경우 (병살, 도루실패, 견제사, 주루사)

위에서 말하는 전임투수가 남긴 주자의 수가 줄어든다는 경우는 전임투수가 남긴 주자가 구원투수가 상대한 타자와 함께 병살되거나 또는 구원투수가 상대한 타자의 행위로 전임투수가 남긴 2명의 주자가 병살되었을 경우 (이때는 1을 감한다.) 및 전임투수가 남긴 주자가 더 많은 루를 얻으려다가 아웃되었을 경우도 포함된다.

부기3) 이 규정을 적용하는 데 있어서 한가지 주의할 점은 전임투수가 남긴 바로 그 주자가 도루실패, 견제사, 주루사, 병살사에 해당되었을 경우에만 주자의 수를 줄여줘야 한다는 것이다. 전임투수가 아닌 구원투수가 내보낸 주자가 앞의 상황에 의해 아웃되었을 경우에는 전임투수가 남긴 주자가 줄어드는 규정과는 아무런 상관이 없다. 이때는 전임투수에 의해 남겨진 주자가 누구였나 하는 것이 실점과 관련한 투수의 책임소재를 결정하는 데 있어 오히려 중요한 판단기준이 된다.

## 투수교대시 타자의 볼카운트에 따른 투수의 책임소재

8. 구원투수는 투수가 교대될 당시 타자가 결정적으로 유리한 볼카운트에 있을 경우, 그 타자에게 허용한 볼넷에 대하여는 책임을 지지 않는다.

- 1) 투수가 교대할 당시 볼카운트가 다음과 같을 때, 그 타자가 볼넷을 얻었을 경우에는 그 타자의 타석과 볼넷은 구원투수가 아닌 전임투수의 책임으로 한다.

(볼) (스트라이크)

2 ..... 0

2 ..... 1

3 ..... 0

3 ..... 1

3 ..... 2

- 부기) 위에서 말한 상황의 볼카운트 때 교대된 구원투수를 상대로 타자가 안타, 실책, 야수선택, 포스 아웃, 사구 등으로 출루하였을 경우에는 구원투수의 책임이 된다.

- 2) 투수가 교대하여 출장하였을 당시 타자의 볼카운트가 다음과 같을 경우, 그 타자 및 그 타자의 행위는 구원투수의 책임이 된다.

(볼) (스트라이크)

2 ..... 2

1 ..... 2

1 ..... 1

1 ..... 0

0 ..... 2

0 ..... 1



## 전임투수/구원투수에 따른 아웃 기회의 혜택 인정범위

9. 이닝 도중 투수가 교대될 경우에 자책점을 결정할 때 구원투수는 그 구원투수가 출장하기 전까지의 실책 또는 패스트볼에 의한 아웃 기회의 혜택을 받지 못한다.

부기1) 단, 실제 아웃된 경우를 나타내는 아웃 카운트의 수는 인정받아 투구할 수 있다. 반면에 전임투수는 자책점이 될 주자를 남겨두고 물러났더라도 뒤에 등판한 구원투수 때의 실책 또는 패스트볼에 의한 아웃 기회(실제 아웃된 수 포함)의 혜택을 받을 수 있다.

부기2) 본 항의 목적은 구원투수가 자신에게 자책점이 되지 않는 것을 이용해 무책임한 투구를 하는 것을 막기 위함이다.

## 반자책점 (투수 개인 자책점)

반자책점이란 투수 개인에게는 자책점이 되지만 팀에게는 자책점이 되지 않는 득점을 말한다. 이는 구원투수가 자신이 출장하기 전까지 있었던 실책이나 패스트볼에 의한 아웃 기회의 혜택을 받지 못하는데서 생기게 된다.

예)

(一)	A		투수 A : 타자(一) ..... 2루타 타자(二) ..... 실책으로 출루 (무사 1,2루)
(二)			투수 B : 타자(三) ..... 3루타 (1,2루 주자 모두 득점) 타자(四) ..... 삼진 (1사 3루)
(三)	B		투수 C : 타자(五) ..... 유격수 땅볼 때 1루 악송구로 2루까지 진루 (3루주자는 땅볼을 이용해 득점)
(四)			타자(六) ..... 삼진 (2사 2루)
(五)	C		투수 D : 타자(七) ..... 볼넷 (2사 1,2루) 타자(八) ..... 3점 홈런
(六)			타자(九) ..... 삼진 (이닝 종료)
(七)	D		
(八)			
(九)			

이때 각 투수의 실점과 자책점 및 팀자책점은 다음과 같다.

투수 A : 실점2/자책점1 (팀 및 개인의 자책점)

투수 B : 실점1/자책점1 (반자책점)

투수 C : 실점1/자책점0

투수 D : 실점2/자책점2 (반자책점)

팀 : 실점6/자책점1

(팀자책점의 합계는 1점, 투수 개인의 자책점 합계는 4점)

타자(三), (七), (八)의 득점은 각 투수의 자책점이지만 팀의 자책점은 아니다. 즉, 반자책점이다.

## 통계관련 기록규칙

### 통계 (Statistics)

총재는 공식통계원을 임명하여 정규시즌에 출전한 모든 선수의 타격, 수비, 주루 및 투수 성적을 집계하여 보존하게 한다.

통계원은 시즌이 끝난 뒤에는 정규시즌 경기의 개인 및 팀기록이 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.

## 율 (Percentage)

1. 승률은 승리경기수를 승, 패의 합계로 나눈다.
2. 타율은 안타수를 9.02(a)에 규정된 타수로 나눈다.
3. 장타율은 9.02(a)에 규정된 루타수를 타수로 나눈다.
4. 수비율은 풋아웃, 어시스트의 합계를 풋아웃, 어시스트, 실책의 합계로 나눈다.
5. 투수의 평균자책점(Earned run average · 방어율)은 자책점 합계에 9를 곱하고 투구횟수로 나눈다.  
부기) KBO에서는 평균자책점을 계산할 때  $\frac{1}{3}$ ,  $\frac{2}{3}$  회 등 이닝의 일부분까지 포함한 투구횟수를 기준으로 한다.
6. 출루율(On-base average)은 안타수, 4사구의 합계를 타수, 4사구, 희생플라이 합계로 나눈다.

율의 산출에 있어서 소수점 이하 4자리까지 구하고 사사오입한다.  
한편, 평균자책점은 소수점 이하 3자리까지 구하고 사사오입한다.

## 개인상 결정의 최소 기준

KBO의 타격, 피칭, 수비의 개인 타이틀을 획득하려면 균일성(Uniformity)을 확립하기 위해 다음과 같은 최소 기준을 충족시켜야 한다.

1. 타율상, 장타율상 및 출루율상은 메이저리그의 경우, 총경기수의 3.1배 이상, 마이너리그는 총경기수의 2.7배 이상의 타석에서 가장 높은 타율 및 장타율, 출루율을 기록한 선수에게 준다.

부기1) 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.

부기2) 우리나라에서는 자기 소속팀이 한 시즌에 치른 경기수의 3.1배 이상의 타석수를 필요로 한다. 수를 산출할 때 소수점 이하는 버린다.

2. 최우수 평균자책점 투수상은 최소한 자기 팀의 연간 경기수와 같은 투구횟수를 기록한 투수 중에서 평균자책점이 가장 낮은 투수에게 수여한다.

부기) 우리나라에서는 자기 소속팀이 한 시즌에 치른 경기수와 같은 수 이상의 횟수를 필요로 한다.

3. 수비의 최우수선수는 다음의 자격을 갖추고 각 포지션별로 최고의 수비율을 기록한 야수에게 수여된다.

1) 포수는 팀 당 연간 총경기수의 절반 이상의 경기에 포수로서 출전하여야 한다.

부기) 우리나라에서는 소속팀이 한 시즌에 치른 경기수의 절반 이상의 출전을 필요로 한다. 수를 산출할 때 소수점 이하는 버린다.

2) 내야수 및 외야수는 팀 당 연간 총경기수의  $\frac{2}{3}$  이상의 경기에 그 포지션에서 수비를 하여야 한다.

부기) 우리나라에서는 소속팀이 한 시즌에 치른 경기수의  $\frac{2}{3}$  이상의 출전을 필요로 한다. 수를 산출할 때 소수점 이하는 버린다.

3) 투수는 팀 당 연간 총경기수와 동수 이상의 투구횟수를 기록하여야 한다.

부기) 규정투구횟수에 미달한 투수가 규정에 도달한 투수보다도 수비기회(푼아웃, 어시스트, 실책의 합계)를 더 많이 기록하고 더욱이 수비율이 같거나 더 높을 경우에는 최고수비율 투수가 된다.

## 연속기록의 규정

1. 연속안타 기록은 4사구, 타격방해, 주루방해 및 희생번트에 의해 중단되지 않는다. 그러나 희생플라이는 기록을 중단시키는 요소가 된다.

2. 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.

부기) 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.

3. 연속경기 출전 기록은 한 회의 수비(One half-inning)에 출전하거나, 타자로 나와 출루하든 아웃되든 한 타석을 완료하여야 계속 이어진다. 대주자로서 출전한 것만으로는 연속기록이 이어지지 않는다. 이 규정의 요구 조건을 갖추기 전에 심판원이 퇴장시킨 선수는 연속경기 출전 기록이 계속된다.

4. 이 규정을 적용할 때 일시정지경기의 잔여분을 치르면서 발생한 모든 기록은 이 규칙의 목적에 부합하도록 원래의 경기일에 치러진 것으로 간주한다.

## 경기관련 기록규칙

### 정식경기 (Regulation game)

1. 9회 이상(연장포함) 완료한 경기. (홈팀 리드시 9회초 완료경기)
2. 5회를 완료한 경기. (홈팀 리드시 5회초 완료경기)
3. 5회말 공격 중 홈팀이 득점해서 원정팀과 동점이 된 후 종료를 선고당한 경기.  
단, 5회말이 완료되지 않은 채, 홈팀의 득점 없는 동점상황에서 경기종료가 선고되었을 때에는 무승부 경기가 아닌 노게임으로 처리된다.



## 콜드게임 (Called game) 및 몰수경기 (Forfeited game)

1. 콜드게임이 정식경기가 되었을 경우, 경기가 종료될 때까지 기록된 모든 개인과 팀기록을 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 승리투수, 패전투수를 결정하여 공식기록에 기입한다.  
몰수로 승리를 얻은 팀이 몰수 당시 상대팀보다 득점이 적거나 동점이었을 때는 승리투수, 패전투수를 기록하지 않는다.
3. 정식경기가 성립되기 전에 몰수되었을 경우, 모든 기록은 공식기록에 포함되지 않는다. 이때는 경기가 몰수된 사유만 보고한다. 한편, 스코어의 기록처리 는 9:0 몰수경기로 한다.

## 노게임 (No game)

정식경기 전 콜드게임이 선고된 경기.

## 일시정지경기 (Suspended game)

정식경기가 성립된 뒤 날씨(우천 또는 일몰 등) 때문에 어느 이닝 도중에서 주심이 콜드게임을 선고하였을 경우, 그때까지의 득점으로 승패를 결정하지만 다음의 경우에는 일시정지경기가 된다.

1. 원정팀이 어느 회초에 득점하여 홈팀의 득점과 동점이 되었으나 원정팀의 공격이 끝나기 전이거나, 홈팀의 공격이 시작되기 전 또는 홈팀의 공격이 시작되었어도 득점하지 못한 채 콜드게임이 선고된 경우.

예) V 0 0 0 0 0 0 2 ······  
H 2 0 0 0 0 0 0+x ····· 일시정지경기

2. 원정팀이 어느 회초에 리드하는 득점을 하였으나 원정팀의 공격이 끝나기 전 또는 홈팀의 공격 도중 동점 또는 다시 리드하는 득점을 기록하지 못한 채 콜드게임이 선고된 경우.

예) V 0 0 0 0 0 0 3 ······  
H 0 0 0 2 0 0 0+x ····· 일시정지경기

3. 이외에도 경기장 조명시설의 고장이나 기계장치의 고장 또는 법률에 따라 조명의 사용이 허가되지 않는 등의 이유로 인해 경기중단의 선고가 있었을 때에는 횡수(이닝)에 관계없이 그 경기를 일시정지경기로 할 수 있다.

## 연장 승부치기

시범경기 및 올스타전에 한해 9회까지 승부를 가리지 못했을 경우, 10회 이후에는 승부치기를 실시한다. (단, 11회까지로 제한)

1. 연장 10회에 무사 주자 1,2루 상황에서 승부치기를 개시한다.
2. 10회초 개시 전 양 팀의 감독은 주심에게 10회초/말 공격개시의 첫 타순을 동시에 통보한다.
3. 10회초/말 공격개시는 9회의 타순 종료시점과는 무관하며, 그 어느 타순부터의 시작도 가능하다.
4. 누상에 나가는 주자의 타순은 연속된 타순이어야 한다. (예 : 1,2번·8,9번·9,1번 등)
5. 누상에 나가는 주자의 위치는 지명된 첫 타자 바로 앞 타순의 주자가 1루에 위치한다. (예 : 3번타자를 첫 타자로 지명한 경우, 2번타자가 1루에, 1번타자가 2루에 위치한다.)
6. 11회초/말의 공격개시 타순은 10회 종료시점을 이어 받는다.
7. 11회를 마치고도 승부가 가려지지 않은 경우에는 무승부로 처리한다.
8. 10회 시작과 동시에 출루한 주자 2명의 표기는 T,B(Tie-Breaker)로 한다.
9. 승부치기 이닝의 모든 기록은 정규이닝 기록과는 구분지어 집계 관리한다.