

# 베이스볼 5

## 경기관리 & 기록시스템

### 소개 (Introduction)

이 문서는 WBSC 베이스볼 5 경기규칙서 2020 버전을 보충하는 자료로서 베이스볼 5 경기 및 대회운영에 대한 주요 내용을 다루고 있습니다. 두 번째 파트는 WBSC 베이스볼 5 경기기록에 관한 내용을 소개하고 있습니다.

WBSC 는 앞으로도 이와 관련한 자료와 정보를 지속적으로 업데이트해 나갈 것입니다.

### 경기임원 (The Game Official)

베이스볼 5 경기규칙서와 마찬가지로 경기운영 및 관리를 위한 여러 사항이 간소화되고 있으며, 이를 통해 더욱 쉽게 경기를 치룰 수 있도록 하고 있습니다.

이와 관련해 심판, 기록원 그리고 기술위원을 **경기임원 (Game Official)**으로 칭하도록 하며, 경기임원들의 협력이 경기운영에 매우 중요한 요소가 됩니다.

경기임원은 경기 전반에 걸친 지식을 갖고 경기를 운영·관리할 수 있는 사람을 말합니다.

WBSC 가 승인하는 국제경기는 경기당 최소 3 명의 **경기임원**이 필요합니다.

1. 홈플레이트오피셜 (Home Plate Official)
2. 필드오피셜 (Field Official)\*
3. 테이블오피셜 (Table Official)

\*월드컵과 유스올림픽대회는 총 4 명의 경기임원 (필드오피셜 2 명)이 필요하게 됩니다.

테이블오피셜에게는 경기진행 동안 기록에 대한 임무가 포함되게 됩니다.

기록시스템과 관련한 주요 원칙과 내용은 다음 장에서 확인하실 수 있습니다.

## 베이스볼 5 기록 시스템


### 주요특징

베이스볼 5 기록시스템은 다음과 같은 기능을 돕기 위해 개발되었습니다.

- 쉬운 이해와 지식전달 (Easy to teach and understand)
- 쉽고 빠른 기록 (Intuitive and quick in practice)
- 기본적 통계 (Allow room for basic stats)
- 단점 최소화 (Minimize negatives)
- 해석 축소 (Reduce interpretation)
- 장점 극대화 (Highlight positives)

### 베이스볼 5 공식 스코어카드 (Baseball5 Official Scorecard)

OFFICIAL SCORE CARD



Visitor Line-up		M/F	No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	Sub													
2	Sub													
3	Sub													
4	Sub													
5	Sub													

Home Line-up		M/F	No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	Sub													
2	Sub													
3	Sub													
4	Sub													
5	Sub													

Competition

Place

Date

Game #

Visitor

Home

X : Offensive player ruled OUT  
S : Batter safe on first base  
S2 : Batter safe on second base  
S2 : Batter safe on third base  
O : Offensive player SCORES  
— : End of offensive inning  
| : Substitution  
E : Error

Home plate official

Field official

Table official

	1	2	3	4	5	Ex6	Ex7	Ex8	Tot
Visitor									
Home									

### 기록 방법 (Scoring Mechanics)

경기 시작 전, **테이블오피셜**은 A4 용지 크기의 스코어카드를 테이블 위에 준비하도록 합니다.

- 타자가 아웃될 경우, **X** 로 표시합니다.
- 타자가 1 루 베이스에 진루한 경우, **S1** 로 표시합니다.
- 타자가 2 루 베이스까지 진루한 경우, **S2** 로 표시합니다.
- 타자가 3 루 베이스까지 진루한 경우, **S3** 으로 표시합니다.
- 공격팀 선수가 득점을 한 경우, **O** 로 표시합니다.
- 공격팀 선수가 상대 수비팀 실책에 의해 진루에 성공한 경우, **E** 로 표시합니다.
- 주자가 득점에 성공한 경우, 스코어카드 해당란 (**S1-S2-S3-E**)을 **O** 로 표시합니다.
- 주자가 득점에 실패한 경우, 스코어카드 해당란 (**S1-S2-S3-E**)을 **X** 로 표시합니다.
- 공격 이닝이 끝났을 때, 마지막 타석에 들어선 선수 스코어카드 해당란을 **\_** 로 표시합니다.
- 교체선수가 있을 경우, 교체선수 스코어카드 해당란에 **|** 로 표시하고, 교체되어 들어온 선수의 이름과 등번호를 표기합니다.
  - 만약 선발로 등판한 선수 가운데 또 다른 선수교체를 할 경우, **|** 를 해당 이닝에 다시 한 번 표시합니다.
- 경기종료 시, 남은 이닝 공간을 모두 닫습니다. 그리고, 스코어카드 뒷면에 모든 경기임원의 사인을 받습니다.
  - 총 경기시간이 반드시 기재되어야 합니다.
  - 추가적인 사항을 알릴 필요가 있는 경우, 그 내용은 스코어카드 뒷면에 반드시 서면으로 작성되어야 합니다.

### 경기진행 과정 (In Game Process)

- 경기의 빠른 템포를 유지하기 위해 **홈플레이트오피셜**은 각 플레이가 종료된 시점에 “타임”을 외쳐, 수비팀으로부터 볼은 전달받습니다.
- **홈플레이트오피셜**은 다음 타자에게 볼을 넘기기 전, **테이블오피셜**이 이전 플레이에 대한 스코어카드 기록을 마쳤는지 확인합니다.
- 선수교체는 반드시 **테이블오피셜**에게 알려져야 하며, 공격과 수비 전환 시 이루어 지게 됩니다.
- 경기종료 후, **테이블오피셜**은 해당 스코어카드를 촬영/스캔하여 즉시 공유될 수 있도록 해야 합니다.

### 통계 (Statistics)

이러한 기록시스템은 다음의 기본적인 통계를 가능케 합니다:

- 최다 득점 (Most run scored)
- 최다 안타 (Most valid hits)
- 최다 2 루타 / 3 루타 (Most doubles / triples)
- 최고수비팀 (Best defensive team)

## 스코어카드 내용 (Table of Contents)

### 경기임원 배정 (Officials Assignments)

**홈플레이트오피셜 (Home Plate Official):** 홈플레이트에서 심판을 담당하는 경기임원을 말합니다.

**필드오피셜 (Field Official):** 보통 1 루와 2 루 베이스 사이에 위치해, 플레이에 대한 판정을 담당하는 경기임원을 말합니다.

**테이블오피셜 (Table Official):** 경기진행 동안 스코어카드와 선수교체를 담당하는 경기임원을 말합니다.

### 기록을 위한 부호 (Scoring Symbols)

**X:** 공격팀선수 아웃 (Offensive player ruled out)

**S1:** 타자, 1 루 베이스 세이프 (Batter safe on first base)

**S2:** 타자, 2 루 베이스 세이프 (Batter safe on second base)

**S3:** 타자, 3 루 베이스 세이프 (Batter safe on third base)

**E:** 수비실책 - 필드오피셜 또는 홈플레이트오피셜이 판정

**O :** 공격팀선수 득점 (Offensive player scores)

**\_\_:** 공격이닝 종료 (End of offensive inning)

**| :** 선수교체 (Substitution)