

PART 1
티볼을 배워보자



티볼대회 전경

1. 티볼 배우기

1-1. 티볼이란

티볼은 원래 야구와 소프트볼을 보다 쉽고 안전하게 즐길 수 있도록 만들어진 뉴스포츠로서 야구나 소프트볼의 물과 매우 비슷하다. 티볼이 야구나 소프트볼과 다른 점은 투수없이 홈플레이트 후방에 놓인 배팅티 위에 볼을 올려놓고, 정지된 볼을 타격한다는 점이다.

또한, 야구의 쓰리아아웃제와는 달리 한 팀의 전원이 타격을 해야만 이닝이 종료되는 전원타격제, 이전 이닝의 잔루를 인정하는 잔루인정제 등을 적용하고 있다.

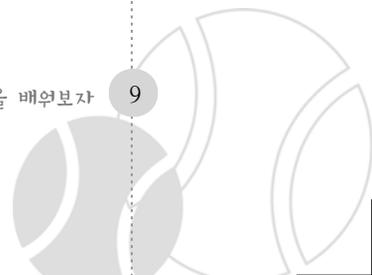
따라서 티볼은 투수가 던지는 볼을 기다릴 필요도 없고, 헛스윙도 거의 없다. 타구를 내 외야에 쉽게 날릴 수 있기 때문에 야구경기의 호쾌함을 누구나 맛볼 수 있다. 또한, 내야수나 외야수의 포구나 송구의 기회도 많아 멋진 수비플레이를 펼칠 수 있어 남녀노소 누구나 즐길 수 있는 안전하고 재미있는 게임이다.

야구나 소프트볼은 투수와 포수 그리고 타자중심의 게임이라 할 수 있다. 그러나 티볼은 타자는 물론 주자, 내야수, 외야수의 모든 선수가 즐겁게 플레이 할 수 있는 특징이 있다. 그래서 선수 전원이 게임에 집중할 수 있고 운동량도 많은 점이 매력이라 할 수 있다.

한 게임이 30분에서 40분에 충분히 진행되기 때문에 초등, 중등, 고등학교의 정규체육수업이나 중·고령자나 가족 스포츠로서 최적의 경기이다.

1-2. 티볼의 장점

- ① 기존의 야구나 소프트볼은 투수의 역할이 너무 크기 때문에 다른 포지션의 선수들은 그만큼 활약할 수 있는 기회가 적어지게 된다. 그러나 티볼은 참가자 전원이 참가하고 함께 즐길 수 있기 때문에 이상적인 학교체육 종목이며 생활스포츠 종목이라 할 수 있다.
- ② 야구나 소프트볼의 넓은 공간이 필요한 장소 문제와 배트나 볼 등이 딱딱하여 발생할 수 있는 부상, 슬라이딩으로 일어날 수 있는 경기중의 위험성 등을 최소화함으로써 남녀노소의 구분 없이 안전하게 함께 경기를 즐길 수 있다.



- ③ 규칙이나 경기 진행방법 등이 간단하여 볼을 치고, 달리고, 그리고 볼을 받고 던지는 전신운동으로 누구나 쉽게 배우고 경기를 즐길 수 있다.
- ④ 티볼은 단체운동을 통한 협력 스포츠이다. 각 경기자들이 경기를 통해 협동 정신이 길러지고 팀웍이 향상된다.
- ⑤ 경기자는 각 자 맡은 위치에서 그 책임을 완수해야 하므로 강한 책임감과 집중력이 길러진다.

1-3. 티볼의 안전성

티볼은 야구나 소프트볼에서 느낄 수 있는 재미를 어린이, 여성들에게 보다 안전하게 즐길 수 있도록 하기 위하여 고안된 경기이다. 배트와 볼도 특수한 재질을 이용하여 안전하게 고안·제작되었기 때문에 용구로 인한 상해를 사전에 예방할 수 있다. 또한, 경기에서는 슬라이딩을 금지하여 부상을 예방하고 있다. 따라서 티볼은 남녀공학의 학교체육이나 유아, 여성, 고령자, 장애인의 생활체육 종목으로 최적의 스포츠라 할 수 있다.

1-4. 티볼의 역사와 발전 동향

티볼의 탄생배경은 대략 두 가지이다. 하나는 오스트레일리아와 뉴질랜드에서 시작되었다는 설과 또 하나는 미국과 캐나다에서 시작되었다는 설이다.

오스트레일리아와 뉴질랜드에서 1980년경부터 소프트볼이나 야구를 시작하려는 입문기의 어린이들을 대상으로 보급되기 시작하였고, 현재는 학교체육의 현장과 장애우들에게도 보급하는 노력이 활발하게 이루어지고 있다.

미국과 캐나다에서 1988년에 국제야구협회(IBA)와 국제소프트볼협회(ISF)가 공동으로 야구와 소프트볼을 즐기려는 어린이들을 대상으로 티볼의 룰을 성문화하기 시작하였다. 미국티볼협회는 「즐거운 티볼」, 「즐거운 티볼 코칭 가이드」 등을 편찬하여 각국의 언어로 번역·출판하여 보급 하고 있다 (www.teeballusa.org).

이렇게 탄생한 티볼은 현재 미국, 캐나다, 호주, 뉴질랜드 등에서 활발히 행해지고 있다. 아시아에서는 일본이 최초로 도입하여 1993년에 일본티볼협회가 창립되었고 초등학교 뿐만 아니라 여성·중·고령자를 대상으로 다양하게 보급되고 있다. 대만에서도 1996년에 대만티볼협회가 만들어져서 현재 약 50만명의 회원을 확보하고 있다. 현재 일본, 오스트레일리아, 뉴질랜드, 싱가포르 등의 나라에

서는 정규 교과과정에 티볼이 도입되고 있다.

1998년에 한국티볼협회가 창립되었으며, 이후 한국티볼협회는 티볼 용구의 개발, 규정집제정, 비디오 제작, 초중등교원 대상의 강습회 등을 통하여 티볼의 보급과 진흥에 주력하고 있다. 이어 2008년 제 8차 교육과정에 티볼이 학교체육에 도입이 확정되어 2011년에는 초등학교 5학년, 중학교 2학년 체육교과서에 도전 활동영역에 소개되었다.

1-5. 한국의 현황

우리나라에는 일본티볼협회 전무이사였던 마루야마 카츠토시(현 동경이다대학교수)씨에 의해 소개되었으며, 1998년 8월, 일본체육대학 출신의 모임인 한일스포츠과학연구소의 임원들이 중심이 되어 한국티볼협회(초대회장: 김홍겸)를 결성하였다. 결성 후, 일본 동경에서 개최된 일본티볼지도자 연수에 참석하여 중급티볼지도자 자격을 취득하는 등 다양한 준비과정을 거쳐왔다.

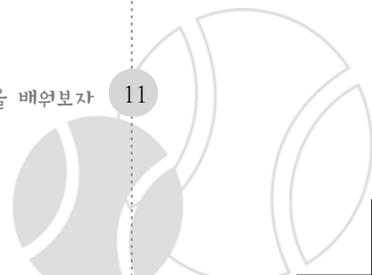
한국티볼협회가 발족한 후, 「티볼입문서」와 「티볼 룰북」의 간행, 그리고 「티볼입문 비디오」 등을 제작하여 보급에 힘써 왔다.

현재, 한국티볼협회가 주최하는 주요사업으로는,

- ① 아시아티볼연맹(김영삼 한국티볼협회 명예총재, 가이후 도시키 일본티볼협회장 공동 명예회장)창립과 국제교류, 대회참가 및 개최
- ② 전국 유소년, 초·중등(남, 여) 여자대학 티볼선수권대회
- ③ 한국야구위원회(KBO)와 연계하여 지속적인 교원강습회와 티볼용품 보급
- ④ 티볼지도자 자격연수
- ⑤ 국민생활체육회의 티볼연합회 결성으로 티볼의 생활체육화
- ⑥ 교원강습회를 통한 학교체육의 활성화
- ⑦ 티볼 관련 세미나 등을 실행하고 있다.

특히, 한국티볼협회가 탄생하여 14년의 세월이 흐른 현재, 한국티볼협회는 총재와 회장 이하 임원, 그리고 각계각층의 후원과 노력으로 초등학교 및 중등학교 교원의 티볼 강습회를 100여회 이상 개최함으로써 티볼의 활성화에 주력하고 있다.

또한 한국티볼협회는 아시아티볼연맹의 창립을 통하여 아시아인의 스포츠교류를 실행하고 있다. 즉, 중국, 일본, 대만, 대한민국의 어린이들이 티볼을 통하여 서로를 이해하게 되고 존중하고 사랑하게 될 것으로 기대한다.





2011 티볼 1/2급 강습회



2011 제2회 아시아 티볼선수권대회

• 티볼의 최근 동향 •

2000년부터 컴퓨터게임회사인 (주)애니파크(마구마구)로부터의 적극적이며 지속적인 후원과 (주)뉴스포츠산업의 협력으로 초·중등교원 티볼 무료강습회와 초등학교 티볼대회, 국제대회 참가가 활발하게 이루어지고 있으며, 프로야구단인 한화이글스와 넥센히어로즈의 후원으로 다양한 형태의 티볼 보급 사업이 이루어지고 있다.

2011년부터는 서울시 교육감배 초등학교 티볼대회 및 중학교(남, 여)티볼대회가 개최되어 전국적으로 확산되고 있는 추세이다.

머지않아 교육과학기술부장관배 전국 초등학생 티볼대회, 전국 중학생 티볼대회가 이루어질 수 있을 것이다.

〈학교체육〉

- 개정 교육과정에서는 기존 전통 스포츠 종목 중심의 내용체계에 대한 변화로 다양한 형태의 뉴스포츠가 도입되었는데 대표적인 것이 바로 티볼이다.
- 2008년부터 새롭게 시행되는 체육교과 교육과정에 티볼은 초등 5학년, 중학교 2학년 경쟁활동-필드형 야구형 게임으로 도입되었다.(교육인적자원부 고시 제 2007-79호, 2007년 2월 28일)
- 한국티볼협회는 2004년부터 “찾아가는 티볼강습회”를 개최함으로써 티볼지도자 약 4,000명을 양성하였다.
- ‘방과후 학교’ 프로그램에 티볼이 본격 보급되기 시작하였다.
- 초·중등학교 스포츠클럽 활성화의 방안으로 티볼이 도입되었다.
- 2009년 교육과학기술부 통계 기준으로 663개의 티볼 클럽이 운영 중에 있다.

〈한국티볼협회 주최 국내 티볼대회 현황〉

- 전국 초등학교 티볼대회
- 유소년 스포츠클럽 티볼대회
- 전국 여자중학교 티볼대회
- 전국 교육대학 티볼대회
- 전국 여자대학생 티볼대회
- 서울시 교육감배 초등학교 스포츠클럽 티볼대회(2011년)
- 서울시 교육감배 중학교 스포츠클럽(남, 여) 티볼대회(2011년)
- 부산시 교육감배 중학교(여자) 티볼대회(2011년)
- 가족 티볼대회(예정)
- 다문화가정 티볼대회(예정)
- 아시아 초등학생 티볼선수권대회

2. 인터넷으로 티볼 배우기

2-1. 한국티볼협회 소개

2000년에 한국티볼협회의 웹사이트를 개설한 후 티볼에 대한 많은 정보가 업그레йд 되고 있다. 대회나 강습회 등의 사전 공지나 결과 등의 자료를 통하여 방문자가 꾸준히 늘어나고 있는 추세이다. 특히, 학교체육 현장의 선생님이나 초등학교의 방문자가 압도적으로 많은 실정이다.

한국티볼협회의 홈페이지(<http://www.teeball.or.kr>)에서는 경기방법이나 룰의 소개, 강습회 개최의 공지와 사진, 선수권대회 개최의 공지와 영상물, 티볼 영상물, 그리고 티볼에 대한 질의 및 응답을 통하여 티볼의 홍보와 발전에 주력하고 있다.

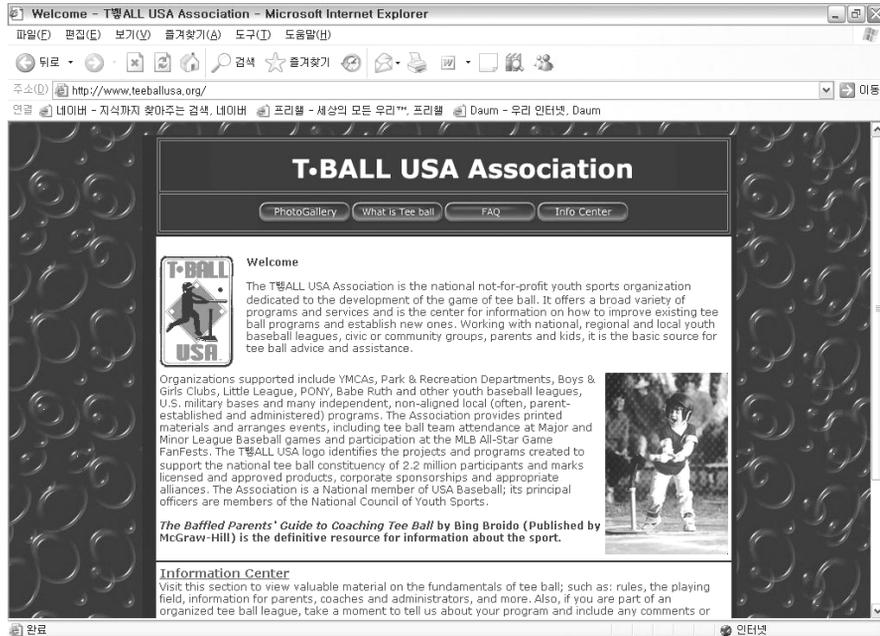


한국티볼협회 웹사이트 초기화면 사진

2-2. 미국티볼협회 소개

미국에서는 일반적으로 어린이들이 야구나 소프트볼의 입문기 이전의 활동으로 널리 참가하고 있다. 그 인구는 약 220만명이고 그중 남자가 65%, 여자

가 35%정도로 추정되고 있다. 실제로는 공무원, 야구나 소프트볼 지도자, 학부모, 자원봉사자 등이 관여하고 있다. 오래전부터 티볼이 활성화된 버지니아 주에서는 유치원 아동부터 레크리에이션 프로그램으로서 보급되고 있으며, 일리노이주에서는 전미 최대의 티볼협회(The Bolingbrook Teeball Association)가 존재하고 있다. 초등학교의 보급에 관해서는 코네티컷주의 T-ball USA(<http://www.teeballusa.org/>)가 왕성한 활동을 전개하고 있다.

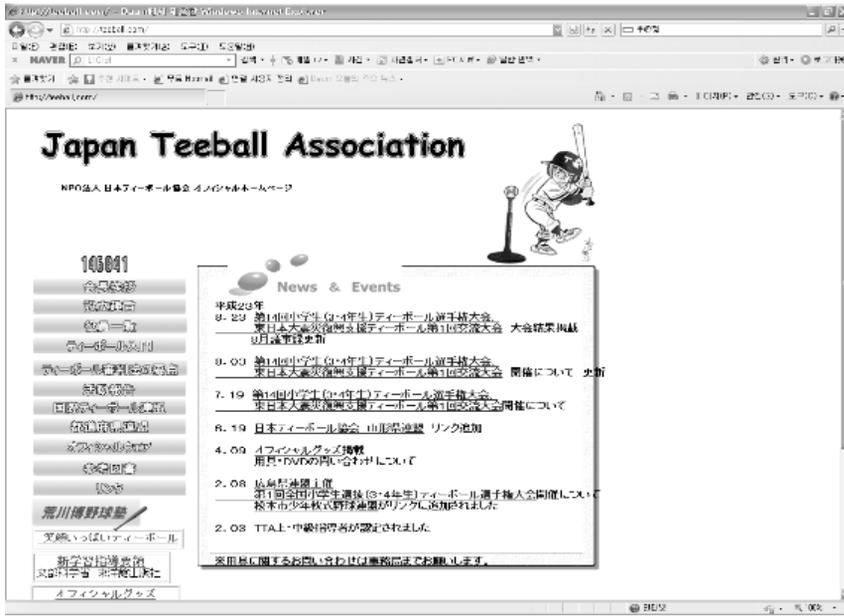


미국티볼협회 웹사이트 초기화면 사진

2-3. 일본티볼협회 소개

일본은 1996년에 일본티볼협회 웹사이트(<http://teeball.com>)를 개설하였다.

1998년 11월 18일 일본 문부과학성은 21세기를 향한 새로운 교육과정의 기준이 되는 「소학교 학습지도 요강」에 초등학교 3학년과 4학년의 학교체육에 티볼의 도입을 발표하였다. 또한, 각 시도에 일본티볼협회 지부를 설립하여 각 지역의 오픈대회나 강습회, 그리고 세미나 등을 개최하고 있다. 이 모든 정보들을 일본티볼협회 홈페이지를 통해 홍보하고 있다.



1 일본티볼협회 웹사이트 초기화면 사진

2-4. 오스트레일리아의 티볼 전개

오스트레일리아에 서는 전통적인 크리켓보다도 타격의 기회가 많기 때문에 어린이들에게 인기가 많아 국내의 초등학교의 60% 이상이 학교수업에 적용하고 있다. 43만명 이상의 초등학생을 총괄하는 빅토리아주의 초등학교 스포츠협회에서도 티볼이 소개되어 학교체육의 프로그램으로서 적용되고 있다.

2-5. 싱가포르의 티볼전개

싱가폴의 교육인적자원부는 학습지도요강을 개정하여 2000년부터 초등학교 체육수업에 티볼의 수업진행이 의무화 되었다. 그러나 초등학교 선생님들이 야구의 불모지인 싱가포르에서 여러 가지로 어려움을 겪고 있다고 한다.

2-6. 기타

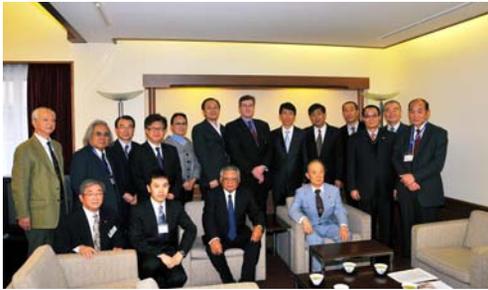
핀란드 야구협회(<http://pesisnetti.pesis.fi>)는 미국형 야구에 유럽형 스포츠가 혼합된 펫사파로라고 하는 스포츠를 보급하는 데에 있어서 티볼을 유럽형 티볼로 사용하고 있다. 이는 다른 북유럽 제국에의 티볼 보급에도 큰 영향을 미칠 것이다.

2-7. 아시아티볼연맹(ASIAN TEEBALL FEDERATION)의 탄생

2009년 9월, 한국티볼협회 사무국(서울, 목동운동장)에서 아시아티볼연맹 준비위원회가 발족하였다. 한국, 일본, 중국, 대만의 대표들이 참가하여 아시아티볼 연맹의 창립을 논의, 2010년 1월 일본(동경, 와세다대학)에서 창립총회를 개최하였다.

초대 회장국과 사무국은 일본에 두고, 제1회 아시아티볼선수권대회를 2010년 8월 일본 세이브돔구장에서 개최되어 한국의 서울오현초등학교가 우승을 차지하였다. 제2회 아시아티볼선수권대회는 2011년 4월 대한민국의 서울 COEX에서 개최되어 대만팀이 우승하였다.

아시아티볼연맹은 향후, 티볼을 통하여 아시아인들의 우호증진과 교류에 힘쓰고 동남아시아에 티볼을 보급하는 노력을 같이 하기로 협의하였다.



|| 2010년 1월 아시아티볼연맹 창립총회 임원(조정환, 이광환, 서상욱, 박철호)(일본 동경)



|| 2010년 8월 제1회 아시아 티볼대회(일본)



|| 2011년 4월 제2회 아시아 티볼대회(한국)

3. 티볼의 경기방법

티볼은 배팅 티(Tee)에 볼을 올려놓고 정지되어 있는 볼을 타자가 배트로 치기 때문에 투수가 필요 없다. 이것이 야구 및 소프트볼과 크게 다른 점이다.

티볼은 인원수에 상관없이 즐길 수 있는 게임이다. 경기에 참여하는 사람들의 상황에 따라 적절하게 팀을 편성할 수 있다. 즉, 인원수, 성별, 연령, 그라운드(운동장)의 넓이, 기술의 차, 용구의 질과 수를 고려한 로컬룰로 경기를 하면 되는 것이다. 다만, 전국대회나 지역대회에서는 한국티볼협회의 공식규칙에 따라서 경기를 진행하게 된다.

3-1. 티볼의 경기방법

티볼은 야구의 리드업(Lead-up) 게임으로서 안전한 공과 배트, 작은 경기장, 쉬운 기술을 이용해 누구나 쉽게 팀 스포츠의 즐거움을 만끽할 수 있는 야구형 뉴스포츠이다.

- ① 투수가 없이 배팅티 위에 공을 올려놓고 배팅을 하며 전원타격제를 적용하여 각 팀 10명의 타자 모두가 타격을 완료했을 때 공격과 수비를 교대한다.
- ② 잔루인정제를 적용하며 각 이닝의 잔루 주자는 다음 이닝에 이어지는 것을 원칙으로 한다. 규정 회수(inning)를 끝냈을 때 득점이 많은 팀이 승자가 된다.

3-2. 야구와 티볼의 다른 점

티볼과 야구의 차이점을 경기용구와 경기룰로 알아보자.

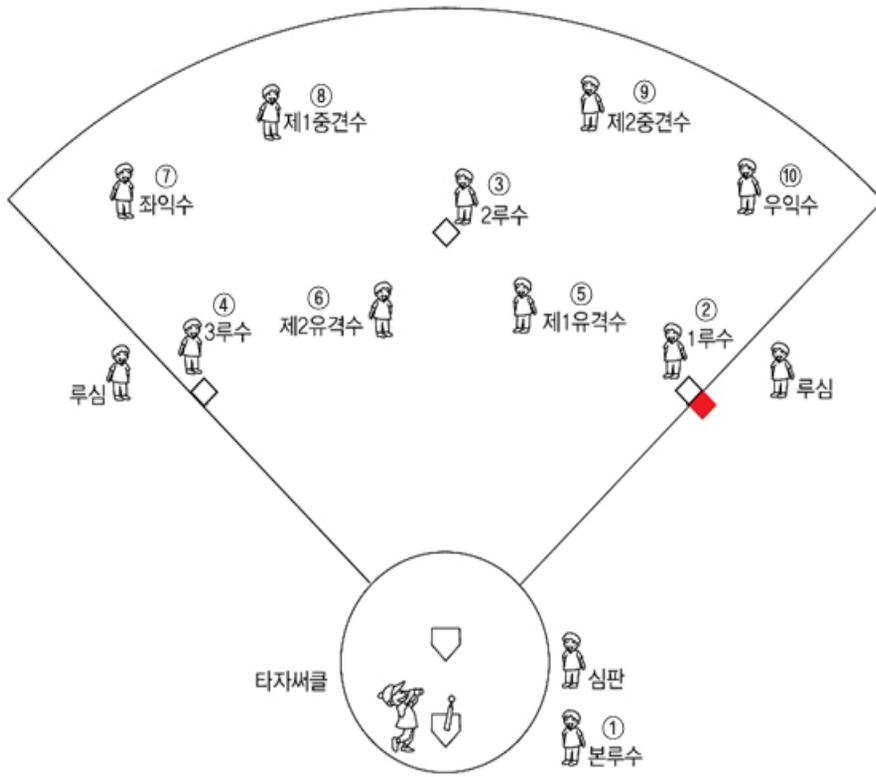
구분	야구	티볼	
경기용구	배트	나무, 금속 (딱딱함)	우레탄(부드럽고 탄력있음-안전함)
	볼	가죽, 인조피혁 등(딱딱함)	우레탄(부드럽고 탄력있음-안전함)
	글러브	사용함	사용함(사용하지 않아도 됨)
투수	있음	없음(배팅티 위에 볼을 올려놓고 타격함)	
인원수	9인제	10인제(로컬룰은 인원수 제한 없음)	
도루 및 번트	허용	도루금지(사고예방), 번트금지	
남녀구분	있음	남여혼성가능	
연령제한	있음	연령제한 없음	
게임방법	쓰리아아웃제	전원타격제	

구 분	소프트볼	야 구	티 볼
볼의 크기	30.48cm	22.8cm	약 28cm(11인치)
볼의 중량	177-198g	141.8g	85 ± 5g
배트 길이	86.36cm이하	106.7cm이하	(S)68.5cm (M)75.5cm (L)83.5cm
배트 직경	5.72cm이하	7cm이하	(S)5.5cm (M)5.7cm (L)5.9cm
투·포수간 거리	14.02m(남) 12.19m(여)	18.44m	투수 없음
베이스간 거리	18.29m	27.43m	로컬룰, 18.29m(일반)
펜스거리	60.96m이상	76.2m	로컬룰

3-3. 팀(Team)의 구성과 수비의 명칭

수비위치의 명칭	약 호	번호
본루수(캐처:Catcher)	C	1
1 루수(First baseman)	1B	2
2 루수(Second baseman)	2B	3
3 루수(Third baseman)	3B	4
제1 유격수(First Short stop)	1SS	5
제2 유격수(Second Short stop)	2SS	6
좌익수(Left fielder)	LF	7
제1 중견수(First Center fielder)	1CF	8
제2 중견수(Second Center fielder)	2CF	9
우익수(Right fielder)	RF	10

한 팀의 구성은 그라운드의 크기나 인원수에 따라 로컬룰이 적용되며 공식경기에서는 후보를 포함해서 15명이 출전할 수 있다. 수비는 10명으로 이루어지며 타순은 1번 타자부터 10번 타자까지로 구성된다. 공식경기에서의 선수들의 유니폼은 통일되어야 한다.



PART 2

티볼 경기규칙

티볼 경기의 규칙을 설명하는 심판

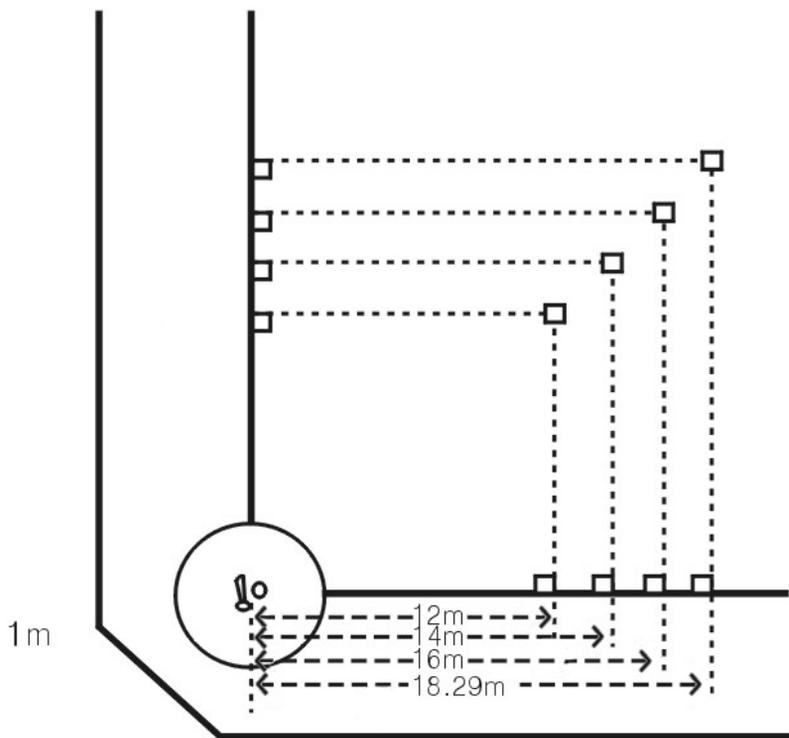


1. 경기장

1-1. 경기장

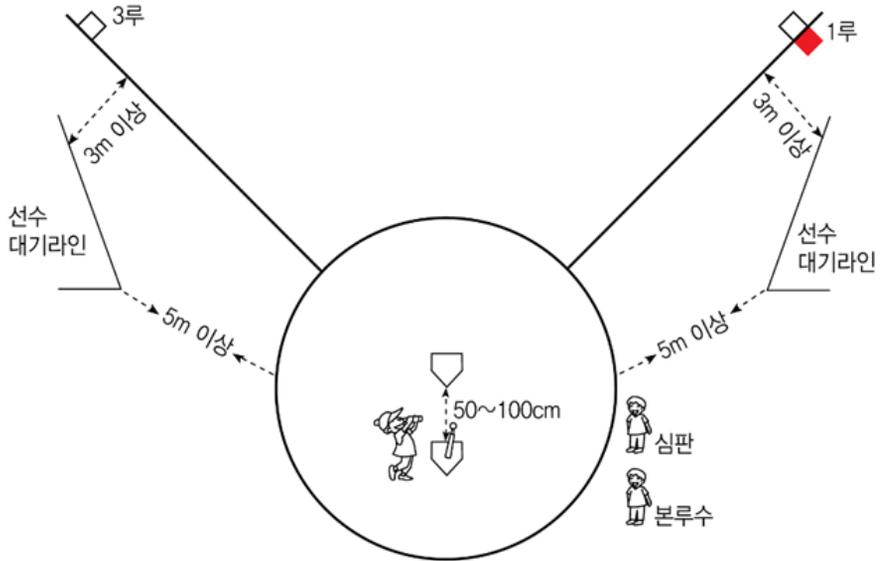
- ① 경기장은 평탄한 지역으로 한다.
- ② 경기장은 페어지역과 파울지역으로 나눈다.
- ③ 경기장 안에 장애물 등을 방치해서는 안 된다.
- ④ 경기장은 상황에 따라서 특별한 규칙을 만들 수 있다.

1-2. 경기장의 레이아웃(그림 및 표 참조)



* 학교운동장이나 실내체육관 등 장소의 특성이나 현장 사정을 잘 고려하여 베이스 간격 등을 자유롭게 조정할 수 있다. 야구형 뉴스포츠인 티볼의 장점은 선수, 참가자들이 함께 즐길 수 있는 로컬룰의 적용이 우선한다.

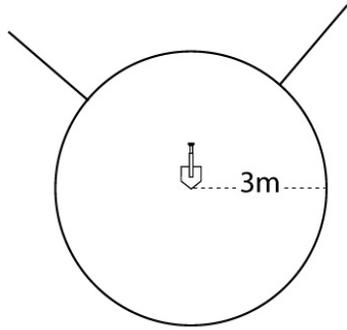
◇
2루



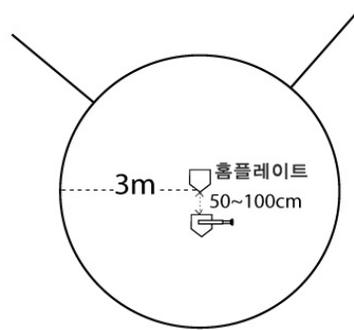
장 소	사용볼	베이스 간격	외야펜스 거리 (좌,우 : 중앙)	대 상	글러브
실 내	12인치 티볼	10~12m	30m 이상 : 36m 이상	유아, 초등학교 중 고생 이상의 여자	사용가
옥외 운동장	11인치 티볼	14m	40m 이상 : 48m 이상	초등학교 저학년	사용가
		18.29m	45m 이상 : 54m 이상	초등학교 고학년	사용가
		18.29m	45m 이상 : 54m 이상	여자 중학생	사용가
		18.29m	55m 이상 : 66m 이상	남자 중학생, 여자대학생	사용가
		20m	60m 이상 : 72m 이상	일반	사용가
※ 외야펜스의 거리 비율은 좌, 우 : 중앙 = 5 : 6					

① 각 베이스 간 및 외야 펜스까지의 거리는 앞의 표와 같이 한다.

② 배팅 티(Tee)는 홈플레이트의 후방 50~100cm 중앙에 놓는다.



이전 홈베이스 및 타자서클 위치



2010년 이후 개정물

- ③ 타자 서클은 홈플레이트의 모서리를 중심으로 반경 3m의 원을 그린다.
- ④ 선수대기라인은 타자서클에서 5m이상, 1, 3루 라인에서 3m이상의 지점에 사선으로 라인을 그린다.
- ⑤ 타자 대기석과 주루코치석은 만들지 않는다.
- ⑥ 파울라인부터 경기장 경계선까지의 거리는 8m이상이 바람직하다.
- ⑦ 경기장라인의 폭은 5cm로 한다.
- ⑧ 1루베이스는 파울라인 바깥쪽으로 적색베이스(주자), 안쪽으로 백색베이스(수비)를 놓는다.

1-3. 경기장 그리기 ①

기본 : 운동장이 반듯하고 크기가 충분하며 1, 3루쪽에 장애물이 없을 때 루간 거리 18.29m 홈플레이트~2루 길이 25.87m로 한다.

- ① 홈플레이트 위치를 정한다.
- ② 홈위치에서 2루 위치(25.87m)를 정한다.
- ③ 홈에서 1루와 3루 쪽에 18.29m
- ④ 2루 표시 부분에서 1루 3루쪽에 18.29m의 호를 그린다.
- ⑤ 3, 4에서 그린 호가 만나는 지점이 각각 1루와 3루가 된다.

2. 용구

	배트	대	1개	
		중	1개	
		소	1개	
	볼(11, 12인치)		8개	
	베팅티 (상,하)		1세트	
	베이스(세트)		1루(2매), 2루, 3루, 본루	
가방		1개		
룰북(티볼입문서)		1권		

2-1. 배트

- 배트는 한국티볼협회의 공인 배트를 사용한다.
- 공인 배트의 규격에 관해서는 따로 정한다.

 (소)	중량	450 ± 100g
	길이	70 ± 3cm · Ø 5.5 ± 0.2cm
	재질	표면/폴리우레탄 · 심/글라스화이버
	색상	노랑색
 (중)	중량	550 ± 100g
	길이	76 ± 3cm · Ø 5.7 ± 0.2cm
	재질	표면/폴리우레탄 · 심/글라스화이버
	색상	파랑색
 (대)	중량	650 ± 100g
	길이	약 82 ± 3cm · Ø 5.9 ± 0.2cm
	재질	표면/폴리우레탄 · 심/글라스화이버
	색상	빨강색 ※ 실내외 공용

2-2 볼

- 볼은 한국티볼협회가 공인한 볼을 사용한다.
- 공인 볼의 규격에 관해서는 따로 정한다.

2-2. 볼

볼(11인치)

	중 량	80 ± 10g
	직 경	약 9.3cm(27.94cm)
	재 질	폴리우레탄
	색 상	노랑색

볼(12인치)

	중 량	95 ± 5g
	직 경	약 9.3cm(30.48cm)
	재 질	폴리우레탄
	색 상	빨강, 파랑, 노랑 등

2-3. 배팅 티(Tee)

우레탄으로 만들어진 배팅티는 공을 칠 수 있도록 올려놓는 티와 티판을 말하며, 티의 높이 조절이 가능한 것을 사용한다.

- 배팅 티는 한국티볼협회가 공인한 티(Tee)를 사용한다.
- 공인 배팅 티의 규격에 관해서는 따로 정한다.



배팅 티

중 량	4.0 ± 1kg
높이조절폭	50-90cm
재 질	폴리우레탄
색 상	파랑(다양하게 연출)

2-4. 글러브



- 티볼 전용글러브가 있으며 모든 선수가 사용할 수 있다.
- 우레탄 공을 사용해 연습하거나 친선경기 등에서는 맨손으로 하는 것도 무관하다

2-5. 베이스

티볼 경기의 베이스는 홈플레이트 1장, 1루베이스 2장(빨강 : 타자주자용, 흰색 : 수비용), 2루, 3루베이스 각 1장을 사용한다.



홈베이스

크 기	43.2 × 21.6 × 30.5cm
재 질	우레탄
색 상	흰색



루베이스

크 기	가로31 × 세로 31cm
재 질	우레탄
색 상	흰색(3개), 빨강색(1개:타자주자용)

2-6. 운동화

- ① 운동화는 직물 또는 고무로 만든 것을 사용한다.
- ② 안전을 위하여 금속제 스파이크의 사용은 금지한다.

2-7. 유니폼

- ① 같은 팀의 선수는 같은 유니폼(티셔츠)을 착용해야 한다.
- ② 모자를 착용하는 것이 바람직하다.

2-8. 위험물의 착용금지

- ① 선수는 경기 중에 위험방지를 위해 손목시계, 귀걸이 등의 장신구를 착용해서는 안된다.

2-9. 용구의 방치 금지

- ① 선수는 용구를 경기장 안에 방치해서는 안 된다.
- ② 심판은 경기장의 안전을 확인한 후에 시합을 진행시켜야 한다.

3. 팀 편성과 선수

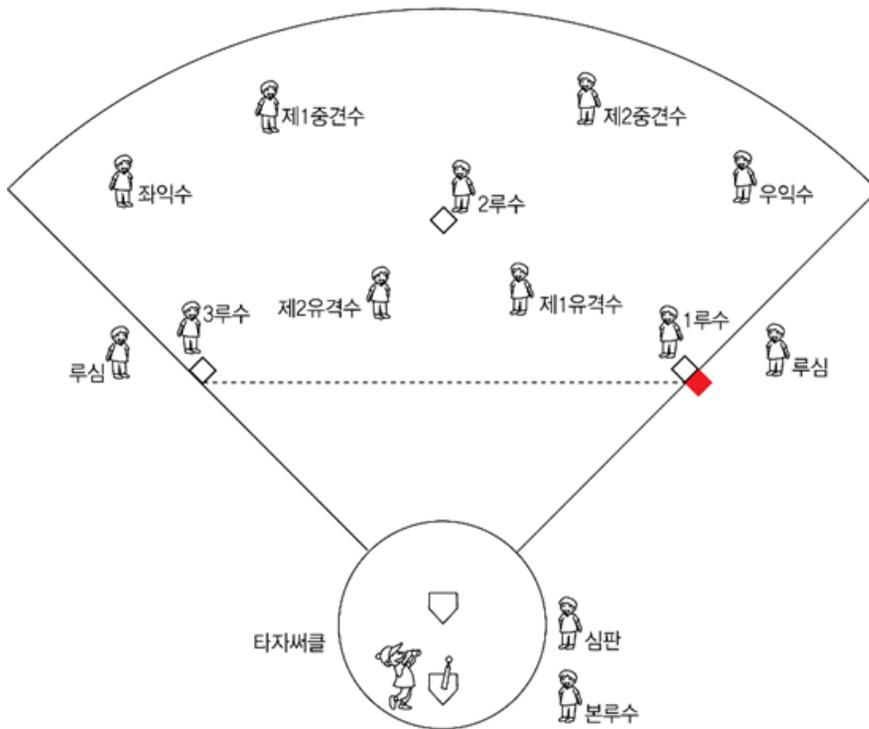
3-1. 팀 편성

- ① 팀은 주장, 부주장 각각 1명씩을 포함해서 10명으로 편성한다(지명타자나 엑스트러타자를 채용했을 때는 11~15명).
- ② 엑스트러타자란 타격을 전문으로 하는 선수를 말하며, 양 팀 같은 수로 한다.

3-2. 수비 위치(그림 참조)

- ① 10명의 선수는 수비 위치에 따라 다음과 같이 부른다.

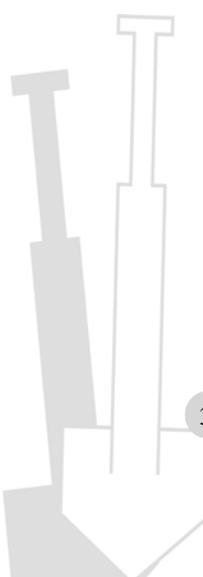
본루수(catcher, home baseman), 1루수(first baseman), 2루수(second baseman), 3루수(third baseman), 제1유격수(first short stop), 제2유격수(second short stop), 좌익수(left fielder), 제1중견수(first center fielder), 제2중견수(second center fielder), 우익수(right fielder).



- ② 본루수 이외의 각 수비자는 타자가 타격할 때는 페어지역 안에 있어야 한다.
- ③ 본루수는 타자가 타격을 완료할 때까지 타자서클 밖에 있어야 한다.
- ④ 수비수는 타격전에 1루와 3루의 가상의 연장선(앞쪽 그림 점선) 안에 들어와 수비할 수 없다.

3-3. 선수 교대

- ① 등록 선수는 한 경기당 한 회 이상 출장하던지, 또는 적어도 한 번은 타격하는 것을 권장한다.
- ② 선수 교대는 주장 또는 부주장이 주심에게 신청했을 때만 성립된다.
- ③ 한번 교대한 선수는 그 경기 종료 시까지 재출전하지 못한다.



4. 시합

4-1. 공격과 수비

- ① 시합은 다음의 3가지 방법으로 할 수 있다.
 - a. 두 팀이 공격과 수비로 나뉘어 공격 측의 타자 모두가 타격을 완료했을 때(전원타격제) 공수를 교대하고, 규정 회수(이닝)를 끝냈을 때 득점이 많은 팀이 승자가 된다. 이 경우에 잔루의 주자는 다음 이닝에 이어지는 것으로 한다. 단, 최종회에는 적용하지 않는다.
 - b. 두 팀이 공격과 수비로 나뉘어 공격 측의 7명의 타자가 타격을 완료했을 때 공수를 교대하고, 규정 회수(이닝)를 끝냈을 때 득점이 많은 팀이 승자가 된다. 이 경우에 잔루의 주자는 다음 이닝에 이어지는 것으로 한다. 단, 최종회에는 적용하지 않는다.
 - c. 두 팀이 공격과 수비로 나뉘어 쓰리 아웃이 되면 공수를 교대하고, 규정 회수(이닝)를 끝냈을 때 득점이 많은 팀이 승자가 된다.
- ② 협회의 공식 경기는 4-1-①항의 a를 적용한다.

4-2. 정식 시합

- ① 정식 시합의 규정 회수는 4-1-①항의 a의 경우는 3회~5회까지로 한다. 또한 b 및 c의 경우에는는 5회~7회까지로 한다.
- ② 정식 시합의 경우에는 대회 요강이 정한 바에 따르고 경기시간에 제한을 둘 수 있다. 이 경우에 제한 시간은 ①항의 규정회수에 우선한다.
- ③ 시합 종료 시 동점일 경우에는 시합을 연장할 수 있다. 연장전 방법에 관해서는 대회 요강이 정한 바에 따른다.

4-3. 콜드 게임

- ① 우천, 일몰 등의 부득이한 사정에 의해 경기속행이 불가능할 경우에는 대회 요강이 정한 실질 경기시간을 경과했다면 경기위원은 루심과 의논한 후에 「콜드게임」을 선언하고 중도 종료를 결정할 수 있다.
- ② 득점 차에 의한 콜드게임에 관해서는 대회 요강이 정한 바에 따른다.



4-4. 몰수 게임

- ① 다음과 같은 경우에 구심은 「몰수게임」을 선언하고 과실이 없는 팀을 승자로 한다.
 - a. 팀이 경기개시 시각까지 경기 장소에 도착하지 않았을 때
 - b. 몰수 게임의 득점은 1-0으로 한다.

4-5. 시합의 진행과 정지

- ① 시합은 구심의 「플레이 볼」 선언으로 시작하고 「게임 셋」 선언으로 종료된다.
- ② 구심은 타자의 타격이 완료되어 수비자의 플레이가 일단락됐다고 판단되면 언제든지 「볼데드(시합정지)」를 선언한다.
- ③ 경기의 재개는 구심의 「플레이」 선언에 따른다.
- ④ 팀에서 요구하는 「타임」은 주장 또는 부 주장의 임무로 한다.

4-6. 득점

- ① 주자가 그 회 종료까지 1루, 2루, 3루, 본루의 순서로 베이스를 밟고 한 바퀴 돌았을 때, 그때마다 1점씩 득점이 된다.

5. 타자와 타자주자

5-1. 타자와 타자주자

- ① 타자란 타자 서클 안에서 타격을 하는 선수를 말한다.
- ② 타자주자란 타격을 완료하고 주자가 된 선수를 말한다.

5-2. 타자의 의무

- ① 타자는 타자 서클 안에서 배팅 티의 높이를 조정한 후에 타격의 준비 자세를 취해야 한다.
- ② 타자는 구심의 「플레이 (볼)」 선언 후 10초 이내에 타격을 해야 한다. 이를 위반했을 경우에는 「스트라이크」가 선언된다. (10초를)
- ③ 타자는 축이 되는 발을 1보 이상 움직여 타격해서는 안 된다. 이를 위반했을 경우에는 「스트라이크」가 선언된다.

5-3. 다음 타자의 의무

- ① 다음 타자는 타자 대기 서클에서 대기해야 한다.
- ② 타자 대기 서클에서는 배트를 휘둘러 수 없다.

5-4. 타격순서

- ① 공격 측 선수는 경기개시 전에 구심에게 제출한 타순표의 순서에 따라 타석에 서야한다.
- ② 각 회 (이닝)의 선두타자는 전회의 마지막 타자 다음 타순의 선수로 한다.
- ③ 교대한 선수는 물러난 선수의 타순을 이어받는 것으로 한다.
- ④ 수비 측에 의해 타순이 잘못을 지적 받았을 경우 구심은 다음과 같이 처리한다.
 - a. 공격 중에 타순의 잘못을 지적 받았을 경우에는 그 타자에 의해 일어난 플레이·득점 전부는 무효로 하고 정규 타순의 타자를 아웃으로 한다. 또한 타석에는 다음 타자가 선다.
 - b. 공격 종료 후에 타순의 잘못을 지적 받았을 경우에 그 회의 플레이·득점 전부를 유효로 한다. 다음 회의 선두타자는 상기 b항에 정한 바에 따른다.



5-5. 스트라이크

- ① 다음의 경우에 구심은 「스트라이크」 를 선언한다.
- a. 타자가 헛스윙을 했을 때
 - b. 타자가 배팅 티를 쳤을 때
 - c. 타구가 파울 볼이 되었을 때
 - d. 타자가 번트, 또는 푸쉬 번트를 시도했다고 구심이 판단했을 때
 - e. 심판의 신호 후, 10초 이내에 타격하지 않았을 때
 - f. 타격 시 축이 되는 발을 1보 이상 움직였을 때



▮ 타자가 배팅 티를 쳤을 때



▮ 타자가 번트, 또는 푸쉬 번트를 시도했다고 구심이 판단했을 때

5-6. 무효 타격

- ① 다음의 경우에 구심은 「무효타격」 을 선언한다.
- a. 뜻밖의 사태가 일어나서 타격 시 심판원이 「타임」 을 걸었을 때
- ② 무효타격은 노 카운트로 한다.

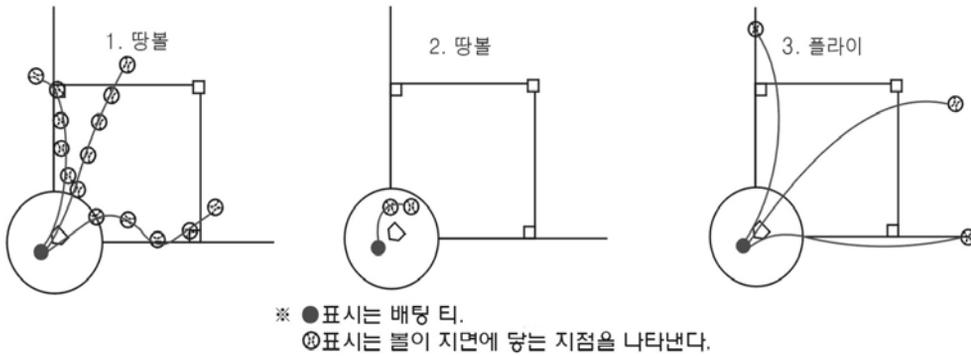
5-7. 반칙 타격

- ① 다음의 경우에 구심은 「반칙타격」 을 선언한다.
- a. 타자가 시합 전에 심판원이 인정한 배트 이외의 것을 사용했을 때
 - b. 타자가 수비자를 혼란시키는 타격을 했을 때
- ② 반칙 타격은 타자 아웃으로 한다.

5-8. 페어 볼

- ① 페어 볼이란 올바르게 타격한 볼로 다음과 같은 타구를 말한다.
 - a. 페어 지역에 멈춘 타구
 - b. 내야에서 외야로 튀겨진 타구가 1, 3루 베이스 위를 통과했을 때
 - c. 1, 3루 베이스를 스쳤을 때
 - d. 최초의 낙하지점이 1, 2루 및 2, 3루 선상일 경우, 또는 외야의 페어 지역일 경우
 - e. 페어 지역 내의 공중에서 심판원, 또는 수비 측 선수의 몸에 닿았을 때
- ② 페어 볼인지 파울 볼인가의 판정은 볼에 닿았을 때 야수의 수비위치가 아니라 볼과 파울라인과의 위치관계에 따른다. 파울라인은 페어 지역에 포함한다.

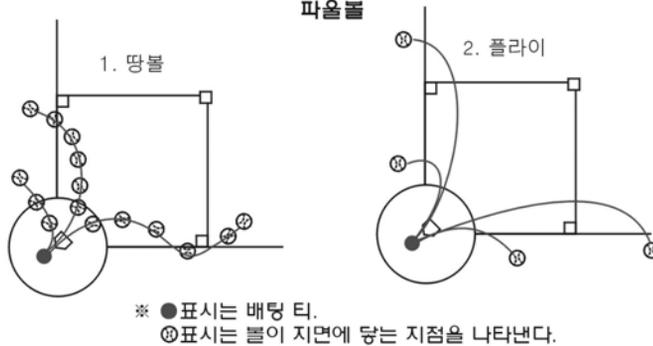
페어볼



5-9. 파울 볼

- ① 파울 볼이란 페어 볼을 제외한 타구 전부를 말한다.

파울볼



- ② 타자 서클 안에 있는 타구는 파울 볼, 단 페어 지역 내의 타자 서클라인은 페어 지역에 포함한다.

5-10. 타자가 아웃이 되는 경우

- ① 다음의 경우에 타자는 아웃이 된다.
- a. 투 스트라이크 후에 헛스윙 했을 때
 - b. 투 스트라이크 후에 배팅 티를 쳤을 때
 - c. 투 스트라이크 후에 타구가 파울 볼이 되었을 때
 - d. 투 스트라이크 후에 번트, 또는 푸쉬 번트를 시도했다고 심판이 판정했을 때
 - e. 투 스트라이크 후에 축이 되는 발을 1보 이상 움직였을 때
 - f. 투 스트라이크 후에 심판의 신호 후 10초 이내에 타격하지 않았을 때
 - g. 플라이볼(뜬공)이 파울지역이나 페어지역에서 야수에 의해 캐치되었을 때
 - h. 타자가 구심에 의해 「반칙타격」으로 판정 받았을 때
 - i. 타자가 타격 시 배트를 의도적으로 타자 서클 밖으로 던졌다고 판정되었을 때
 - j. 공격 도중 수비 측에 의해 타순의 잘못을 지적받았을 때, 이 경우 정규 타순의 타자가 아웃이 된다.
 - k. 인필드 플라이 아웃(infield fly out): 주자가 1루와 2루, 그리고 1루, 2루, 3루에 주자가 있을 때에 타자가 친 볼이 내야 플라이가 되었을 경우 심판은 “인필드 플라이”를 선언한다. 수비수가 볼을 잡든 잡지 못하든 타자는 아웃이 된다. 10번타자(마지막타자) 예외

5-11. 타자주자가 아웃이 되는 경우

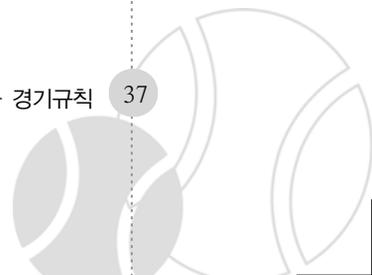
- ① 다음의 경우에 타자주자는 아웃이 된다.
- a. 타자주자가 페어지역 안에서 타구에 닿았을 때
(※다른 주자의 진루는 인정하지 않는다.)
 - b. 플라이 또는 라이너가 야수에 의해 캐치되었을 때(forse out)
 - c. 타자주자가 착각하여 자기 팀 벤치에 들어갔을 때
 - d. 타자주자가 1루에 도달하기 전에 야수에게 터치되었을 때
 - e. 타자주자가 1루에 도달하기 전에 야수가 1루 베이스를 볼을 갖고 밟았을 때
 - f. 타자주자가 타구를 처리하려고 하는 수비를 방해하거나 송구를 고의로 방

해했을 때, 심판원의 판정에 따라 선행주자가 아웃이 되거나 타자주자·선행주자 모두 아웃이 될 수도 있다.

- g. 타자주자가 슬라이딩을 했을 때, 단 1루 베이스를 달려서 지나가는 것은 아웃이 아니다. 또한 2, 3루 베이스에서도 이것을 인정한다. 그러나 진루의 의도가 있었다고 판단될 경우에는 인정하지 않는다.

5-12. 타자에게 안전진루권이 주어질 때

- ① 다음의 경우에 타자에게 1루에의 안전진루권이 주어진다.
 - a. 타자의 타격을 본루수 또는 다른 야수가 방해했을 때
 - b. 페어 볼이 내야수를 통과하기 전에 주자에 닿았을 때, 단 볼에 닿은 주자는 아웃이 된다. 이때 주자가 고의적으로 볼에 닿으면 타자주자도 아웃이 된다.



6. 주자

6-1. 주자

- ① 주자란 타격을 완료한 후에 1루에 도달해서 아직 아웃이 되지 않은 선수를 말한다. (타자주자 포함)

6-2. 진루와 역진루

- ① 타자는 주자가 된 후에 1루, 2루, 3루, 본루의 순서로 각 베이스를 밟고 진루해야 한다.
※ 1루와 마찬가지로 2,3루에서도 오버런 허용함.
- ② 볼이 인플레이 중에 주자가 원래의 베이스에 돌아가려 할 때는 상기 ①항의 역순으로 각 베이스를 지나가야 한다. 단, 볼 데드의 경우에는 적용되지 않는다.

6-3. 주자의 이루(베이스 이탈)

- ① 타자가 타격한 후에 주자는 루(베이스 이탈)를 출발하여 다음 루로 진행할 수 있다. 위반했을 경우에는 「루반칙」으로 주자는 아웃이 되고 볼 데드가 된다.

6-4. 주자의 진루

- ① 다음의 경우에 주자는 진루할 수 있다.
 - a. 타자의 타구가 페어 볼일 때
 - b. 플라이 또는 라이너가 야수에 의해 캐치되었을 때 (태그업가능)
이 경우에도 처음으로 야수에게 볼이 닿았을 때 진루가 가능하다.
 - c. 페어 볼이 불가항력으로 심판원 또는 루상의 주자에 닿았을 때(볼 인플레이)

6-5. 베이스의 점유권

- ① 주자의 베이스 점유권은 후속 주자의 진루에 의해 그 베이스를 비워야 할 때까지로 한다.
- ② 2인 이상의 주자가 동일 베이스를 점유할 수 없다.

이 경우에 먼저 점유한 주자에게 점유권이 있다.

6-6. 주자가 아웃이 될 때

① 다음의 경우에 주자는 아웃이 된다.

- a. 주자가 베이스를 이탈하여 야수에 의해 터치되었을 경우
- b. 주자가 야수의 터치를 피하려고 베이스 사이를 연결하는 직선으로부터 양쪽 1m이상 벗어났을 때
- c. 주자가 포스플레이로 다음 베이스로 진루해야 할 경우에 그 베이스에 도달하기 전에 야수가 볼을 갖고 베이스를 밟았을 때
- d. 주자가 아직 아웃되지 않은 선행주자를 추월했을 때
- e. 주자가 착각으로 자기 팀 벤치에 들어갔을 때
- f. 주자가 슬라이딩을 했을 때

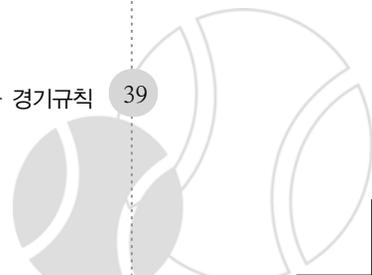
단, 1루 베이스를 달려서 지나가는 것은 아웃이 아니다. 또한 2, 3루 베이스에서도 이것을 인정한다. 그러나 진루의 의도가 있었다고 판단될 경우에는 인정하지 않는다. ※1루와 마찬가지로 2,3루에서도 오버런 허용함.

② 다음의 경우에 주자는 수비방해로 아웃이 된다.

- a. 주자가 타구를 처리하려는 야수를 방해하거나 송구를 고의로 방해했을 경우에 심판원의 판정에 따라 선행주자가 아웃이 되거나 타자주자·선행주자 모두 아웃이 될 수도 있다.
- b. 주자가 내야수 전방의 페어 볼에 닿았을 때, 타자주자는 1루 진루를 인정하나 고의적으로 닿았을 때는 타자주자는 아웃이 된다. 이때 다른 주자의 진루는 인정이 되지 않는다.
- c. 주자가 야수를 혼란시킬 우려가 있는 주루를 했을 때
- d. 공격 측 벤치에 있는 멤버가 비신사적인 야유 등으로 상대를 방해했을 때

6-7. 주자에게 안전 진루권이 주어질 때

① 다음의 경우에 주자에게 안전 진루권이 주어진다. 단, 주어지는 베이스의 개수는 원칙적으로 각 항의 기준에 따르지만 심판원의 판정에 따라 그 이



상 주어질 수도 있다.

- a. 야수가 수비한 페어 볼이 악송구 등에 의해 파울지역의 경기장 경계선을 벗어났을 때는 볼이 나간 시점에서 점유하고 있던 베이스를 기준으로 원칙적으로 안전 진루권 1개를 준다.
- b. 주자가 진루방해를 받아 아웃되었을 때는 방해의 상황에 따라 원칙적으로 안전 진루권 1개를 준다. 단, 방해대상 이외의 주자에게도 심판원의 판정에 따라 중복해서 루의 진루권을 줄 수 있다.
- c. 파울 지역의 경기장 경계선 부근에서 플라이 또는 라이너를 캐치한 야수가 두 발 모두 경계선 밖으로 나갔을 경우에 볼 데드로 타자는 아웃이 되지만 주자에게 원칙적으로 안전진루권 1개를 준다.
- d. 야수가 글러브·미트·모자 등을 고의로 송구에 던져 맞혔을 때는 원칙적으로 안전 진루권 2개를 준다. 또한, 페어볼에 고의로 던져 맞혔을 때는 안전 진루권 3개를 준다.

7. 어필 플레이

7-1. 어필플레이

- ① 어필플레이란 선수로부터 어필(요구)이 있을 때 심판이 판정하는 플레이를 말한다.

7-2. 어필플레이의 대상

- ① 다음의 경우에 어필플레이의 대상이 된다.
 - a. 타순에 잘못이 있었을 때
 - b. 타자주자가 1루 베이스를 밟은 후에 즉시 베이스로 돌아오지 않았을 때
 - c. 타자주자가 진루 또는 귀루(베이스로 돌아옴)를 할 때나 베이스를 밟지 않았을 경우
 - d. 플라이나 라이너를 야수가 캐치하기 전에 주자가 베이스를 벗어났을 때

7-3. 어필의 방법

- ① 8-2-① 항의 a의 경우는 구두로 한다. 또한 b~d의 경우에는 볼을 갖고 있는 야수가 불이나 볼을 잡은 글러브로 베이스 또는 주자를 터치함으로써 어필을 한다.

7-4. 어필권을 상실하는 경우

- ① 다음의 경우에 어필을 상실하게 된다.
 - a. 구심이 「플레이」 또는 「경기종료」를 선언했을 때
 - b. 수비 측의 모든 선수가 페어지역을 벗어났을 때



8. 볼 데드(시합정지)와 볼 인플레이(시합진행)

8-1. 볼 데드

- ① 볼 데드란 경기가 정지 상태에 있는 것을 말한다.
- ② 다음의 경우는 볼 데드가 된다.
 - a. 「무효타격」이 선언되었을 때
 - b. 「반칙타격」이 선언되었을 때
 - c. 「파울볼」이 선언되었을 때
 - d. 「타격방해」가 선언되었을 때
 - e. 「주루방해」가 선언되었을 때
 - f. 「수비방해」가 선언되었을 때
 - g. 볼이 경기장 경계선 밖으로 나가서 볼을 처리할 수 없을 때
 - h. 「타임」이 선언되었을 때
 - i. 주자가 진루의사가 없다고 심판이 판단했을 때
 - j. 그 외에 볼 인플레이를 제외한 모든 경우

8-2. 볼 인플레이(시합진행)

- ① 볼 인플레이란 시합이 진행 상태에 있는 것을 말한다.
- ② 다음의 경우는 볼 인플레이가 된다.
 - a. 「플레이볼」이 선언되어 경기가 진행되고 있을 때
 - b. 그 외에 볼 데드를 제외한 모든 경우

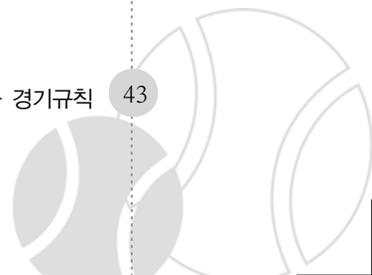
9. 프로테스트

9-1. 프로테스트

- ① 프로테스트란 심판의 판정에 대해 항의하는 것을 말한다.
- ② 프로테스트는 주장과 부주장만이 할 수 있다.

9-2. 프로테스트가 가능한 경우

- ① 다음과 같은 경우에 프로테스트가 가능하다.
 - a. 심판의 경기 규칙 해석에 잘못이 있었을 때
 - b. 심판의 경기 규칙 적용에 잘못이 있었을 때
- ② 프로테스트는 그 해당 플레이가 있는 후에 신속히 「타임」을 걸고 항의의 의사표시를 하여야 한다.



10. 심판과 기록원



▶ 심판의 콜

10-1. 심판

- ① 심판이란 본 협회의 규칙에 따라 이루어지는 경기 책임자이다.
- ② 심판은 원칙적으로 2인제이며 구심과 루심으로 나눈다.
- ③ 심판은 다음과 같은 의무가 있다.
 - a. 심판은 시합 전에 선수가 사용하는 배트를 확인해야 한다.
 - b. 구심은 타자의 정면 옆에 위치하며 타자 또는 본루수가 배팅 티 볼을 올려놓은 후에 「플레이 볼」을 선언한다.
 - c. 구심은 본루 및 3루 주변에서 일어나는 플레이를 판정한다.
 - d. 구심은 시합의 안전을 위해 상황에 따라서 배팅 티의 위치를 이동시킨다.
 - e. 루심은 1루수의 후방 파울 라인에 위치한다.
 - f. 루심은 1루 및 2루 주변에서 일어나는 플레이를 판정한다.
 - g. 구심과 루심은 타자주자의 진루가 일단락되어 볼이 내야수 또는 본루수에게 돌아오거나 주자의 잔루의사가 없다고 판단하면 「볼데드」를 선언하고 다음 플레이로의 진행을 지시한다.
- ④ 심판은 다음과 같은 권한을 가진다.
 - a. 본 협회의 규칙을 적용시켜 시합의 진행 또는 정지를 결정한다.
 - b. 본 협회의 규칙에 규정되지 않은 상황이 발생했을 경우에 그것을 판단·결정한다.

c. 양 팀의 선수 및 관계자의 무례한 행동에 대해 경고를 준다. 또한, 경고위반에 대해서는 퇴장을 명할 수 있다.

⑤ 심판의 잔루 선언

a. 마지막 타자의 타격까지 모두 끝이 나면 심판은 볼데드 후, 잔루를 선언하고 공수교대를 외친다.

b. 다만, 마지막타자의 타구가 플라이 볼 아웃이 될 경우와 1루 송구 아웃이 될 때에는 아웃이 되는 순간 볼데드로 인정하여 각 주자의 잔루는 허용되지 않는다.

10-2. 기록원

① 기록원이란 본 협회의 규칙에 따라 이루어지는 시합의 기록 책임자이다.

② 기록원은 다음과 같은 임무를 갖는다.

a. 본 규칙을 적용해서 시합을 기록한다. 단, 본 협회의 규칙에 규정되지 않은 상황이 발생했을 경우에는 심판원의 판단·결정에 근거하여 기록한다.



[양식2]

제○회 한국티볼협회 ○○배 전국○○학교 티볼대회

(○○○○년 ○월 ○일(○) 서울 ○○야구장)

출 전 선 수 명 단

_____구장 제 _____경기

학교(팀)			
감독			
주장			
No.	성 명	성 별	선수교대(회)
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
후보	성 명	성 별	선수교대(회)
11			
12			
13			
14			
15			

※ 경기시작 5분전까지 해당 구장 경기운영요원에게 제출해 주십시오.