

# 2025년 이승엽 인비테이셔널 대회 운영규정

## ■ 제1장 경기 규정

**제1조 (규칙)** 본 대회는 공식야구규칙을 적용한다. 단, 본 규정에 명시되지 않은 동 대회 관련 사항은 이승엽야구재단에서 결정하여 시행한다.

**제2조 (경기 성립)** ① 정식 경기는 4회로 하며, 4회 이전 경기 및 승부를 가리지 못한 경기(4회 이후 종료되지 않은 회의 동점 또는 역전)는 다음 날 첫 경기 1시간 전 일시정지(서스펜디드) 경기로 승부를 가린다. 정식 경기가 성립된 경기는 진행상황까지의 총 득점으로 그 경기의 승패를 결정한다.

② 조명시설이 없는 구장은 일몰시간 15분 전에 다음 이닝에 들어갈 수 없으며, 다음 이닝에 들어간 경기는 일몰시간까지 경기를 종료하도록 한다. 일몰시간 기준 1시간 30분(90분) 이전에 시작된 경기는 정식 경기로 인정한다.

③ 결승전과 3·4위 순위결정전을 포함하여 정규 이닝(6회)로 승부를 가리지 못할 경우 연장 이닝(7회)부터 승부차기 규정을 적용하여 전 이닝에 이어 타격이 예정된 선수가 타자가 되며, 전 타순의 선수 2명이 1,2루의 주자가 된다.

④ 경기장 규격은 아래와 같다.

피칭 거리	루 간 거리	홈플레이트에서 펜스까지의 거리	1~3루, 홈플레이트~2루 거리
14.63m	21.34m	좌·우 70m 이상, 중간 75m 이상	30.68m

## 제3조 (대회 경기 규정)

① 감독이 주심에게 고의 4구를 통보하는 경우, 타자는 1루로 출루한다.

② 각 팀은 총 2회의 4심 합의 판정을 요청할 수 있으며, 정규이닝 이후(7회)에는 잔여히트가 그대로 유지된다. 4심 합의 후의 판정은 번복되지 않으며, 판정불복이나 어필을 계속할 시 바로 퇴장 조치한다.

③ 유소년 선수 보호 및 부상방지를 위해 아래 투수 보호 지침을 따른다.

1. 투수는 한 경기에 2이닝(아웃 카운트 6개)까지 투구할 수 있다. 이 때, 아웃 카운트는 해당 투수가 던지는 동안 잡아낸 모든 아웃을 합한 것이다. 등판한 투수가 던지는 동안 발생한 모든 아웃이 누적되어 6개가 되면 투수를 교체해야 한다.

2. 한번 교체된 투수는 다시 투수가 될 수 없다.

④ 유소년 선수 보호 및 부상 방지를 위하여 경기 진행 시 1루 안전베이스를 사용한다.

⑤ 배팅 라인업은 9명으로 하며, 공식야구규칙 5.11 따른 지명타자의 규칙을 채택한다.

⑥ 모든 루에서의 전진 헤드 퍼스트 슬라이딩을 금지하며, 경기 중 위반 시 아웃처리한다. 단, 귀루 시(루의 복귀, 투수 견제 시)에는 헤드 퍼스트 슬라이딩을 허용한다.

⑦ 경기 중 포수가 투아웃 이후 주자로 나갔을 경우 엔트리 9~10명 외 선수로 임시 대주자를 기용할 수 있다.

## ■ 제2장 대회 방식 및 경기 일정

**제1조 (대회 방식)** ① 본 대회는 12세 이하부, 리틀부로 구분하여 진행하며, 각 종별로 4강 토너먼트로 운영한다. 각 종별 토너먼트에서 우승한 팀이 결승전에 진출하고, 준우승 팀은 3·4위 결정전에 진출한다.

② 결승전 및 3·4위 결정전 홈(3루) & 어웨이(1루)는 경기시작전 추첨을 통해 결정한다.

③ 대한야구소프트볼협회 공인배트(비목재) 리스트에 포함된 모델(12세이하부) 중 (재)이승엽야구장학재단에서 지급한 “골드 브랜드의 임팩트(31,30인치)” 모델만 대회에서 사용할 수 있다.

④ 대회 사용구는 빅라인사의 KC-150 모델로 한다.

⑤ 경기 일정은 (재)이승엽야구장학재단의 결정을 최종으로 한다.

## 제2조 (대회 일정의 변경)

① 경기일정, 장소 경기 순연 및 시간 변경 등의 경기 일정에 대한 결정은 (재)이승엽야구장학재단이 한다.

② 해당 지역의 아래와 같은 미세먼지 주의보 및 경보 시 일정 연기를 검토할 수 있다.

등급	미세먼지(PM10)	초미세먼지(PM2.5)
주의보	시간당 평균농도 150 $\mu\text{g}/\text{m}^3$ 이상 (2시간 지속)	시간당 평균농도 75 $\mu\text{g}/\text{m}^3$ 이상 (2시간 지속)
경보	시간당 평균농도 300 $\mu\text{g}/\text{m}^3$ 이상 (2시간 지속)	시간당 평균농도 150 $\mu\text{g}/\text{m}^3$ 이상 (2시간 지속)

## ■ 제3장 팀(선수, 지도자)의 참가

제1조 (참가팀의 결정) ① 대한야구소프트볼협회 12세이하부와 한국리틀야구연맹 리틀부의 2025년 국내대회 입상성적을 기준으로 배점하여 각 부의 상위 4팀이 참가한다.

② 각 부의 국내대회 입상성적 기준별 배점은 아래와 같다.

1. 12세이하부 : 우승(30포인트), 준우승(20포인트), 3위(10포인트)

\* 포인트가 동일할 경우 우승 입상팀을 우선한다

\* 포인트가 동일할 경우 U-12 전국유소년야구대회(전 팀 참가 토너먼트) 입상팀을 우선한다

2. 리틀부 : 우승(25포인트), 준우승(15포인트), 3위(10포인트), 8강(8포인트)

\* 포인트 상위팀 결정 시 획득 포인트가 동일한 경우 우승을 우선으로 한다.

우승 획득 포인트가 동일할 경우 참가 대회(리그)팀이 많은 대회 포인트를 우선으로 한다.

상기 기준을 적용하였을 때도 포인트가 동일할 경우 팀 경기수를 우선으로 한다.

제2조 (선수의 참가 신청 및 활동제한) ① 대회 참가선수는 각 부별로 대한야구소프트볼협회 12세이하부와 한국리틀야구연맹 리틀부에 등록된 선수 중에 2013년 1월 1일 이후 출생자에 한한다.

② 대회 참가 팀은 선수 10명 이상 최대 20명까지 참가신청할 수 있다.

③ 대회 진행 중 참가신청서(팀 이적선수를 포함)는 변경할 수 없다.

## ■ 제4장 경기 진행규정

제1조 (선수 및 지도자의 출전) ① 경기에 출전하는 선수와 교체 대상 선수는 참가신청서와 출전선수 명단에 명시된 선수에 한한다.

② 당일 경기에 참가하는 팀은 최소 경기개시 60분 전에 출전선수 명단 총 3부를 작성하여 기록실(기록원)에 제출하여야 한다. 선발출전선수와 교체선수가 모두 기재되어야 하며 공식기록원과 참가신청서와 출전선수 명단을 대조 및 확인하여야 한다.

③ 경기 중 선수 교체 및 어필은 오직 감독만이 할 수 있으며 공식야구규칙에 명시된 어필 사항 이외의 어필을 하는 감독은 첫 번째는 경고, 두 번째부터 바로 퇴장 조치한다.

제2조 (경기준비 및 워밍업) ① 경기에 출전하는 팀은 선수들이 심장, 호흡기관 등 신체 건강에 이상이 없는지 점검한 후 선수를 출전시켜야 하며, 이로 인한 사고가 발생할 경우 책임은 해당 팀에 있다.

② 당일 첫 경기 대진팀 중 홈팀은 경기시작 전부터 30분 간 필드를 사용할 수 있으며, 연습이 종료되면, 10분 내로 필드를 정리하고 덕아웃 내에 위치하며, 원정팀은 이후부터 30분 간 필드를 사용할 수 있다. 연습시간 배분은 경기 담당관의 지시에 따른다.

③ 앞 경기가 종료된 후 경기 시작까지 남은 시간이 20분 미만일 경우, 양 팀은 필드 연습을 생략하고 워밍업 후 바로 경기에 들어간다. 경기 시작까지 남은 시간을 고려하여 주심은 내·외야를 반으로 나눠 필드

연습의 시행을 결정할 수 있으며, 구장 정리 시에는 외야에서의 연습만 허용한다.

**제3조 (도핑방지 의무)** ① 도핑방지규정은 선수의 건강보호와 공정한 경기운영을 위함이며, 선수 및 지도자는 한국도핑방지위원회(KADA)의 규정을 숙지하고 준수할 의무가 있다.

② 협회 등록 소속 선수 및 지도자(감독, 코치, 부장, 선수관리담당자 등)은 항상 도핑을 방지해야 할 의무가 있으며, 한국도핑방지위원회(KADA)의 도핑검사 절차에 어떠한 방식으로든 관여할 수 없다.

**제4조 (경기의 진행)** ① 경기는 심판의 출장과 동시에 감독과 선수단의 정렬 후에 홈플레이트 미팅과 동시에 시작한다.

② 선수단은 덕아웃, 필드 등 경기장 내에서 침을 뱉거나 배팅장갑, 배트, 공에 침(타액)을 포함한 이물질이 묻히지 않도록 주의한다.

③ 공격과 수비의 교대는 60초 이내에 해야 한다.

④ 경기 중에 지도자의 타임요청은 공격과 수비 모두 포함하여 총 3회로 하며, 정규이닝(6회) 이후부터 3이닝 당 1회를 추가한다. 단, 이 때 정규이닝의 '타임요청' 횟수는 연장이닝 '타임요청' 횟수에 포함되지 않는다.

**제5조 (경기 스피드업)** ① 지도자 및 포수의 마운드 방문 제한시간은 30초로 하며, 복귀 시에는 속보로 이동한다.

② 감독이나 코치가 타임을 요청하였을 때는 1명의 내야수만이 투수 마운드에 갈 수 있다.

③ 감독, 코치, 선수가 경기 중 공식기록원의 판정에 대한 어필로 경기를 지연시킬 경우 심판은 첫 번째는 경고, 두 번째부터는 바로 퇴장 조치한다.

④ 타자는 타격 중 불필요한 행위로 타석을 벗어날 수 없으며, 타임을 요청한 타자는 주심의 승낙이 있을 때에만 타석을 떠날 수 있다. 이를 위반할 시 경고 조치한다.

⑤ 경기가 진행되는 상황에서 야수가 불필요하다고 인정되는 타임을 요구할 때 심판은 불응할 수 있다.

⑥ 경기 중단 시에 베이스코치가 코치박스를 벗어났을 경우 경기 재개 시 속보로 코치박스로 복귀한다.

⑦ 대기타석에는 다음 타순의 선수만 준비할 수 있으며 이외의 선수는 덕아웃 내에 위치하여야 한다. 위반 시에 심판은 첫 번째는 경고, 두 번째부터 바로 퇴장 조치한다.

⑧ 주자가 없을 때 투수가 12초 이내에 투구하지 않을 경우 주심은 첫 번째는 경고, 두 번째부터 볼로 판정한다.

⑨ 투수가 견제구를 포물선으로 던지는 경우, 첫 번째 경고, 두 번째부터 보크로 판정한다.

⑩ 전 회에 이어 등판한 투수의 준비투구는 2구로 하고, 그 밖의 경우에는 4구로 한다.

**제6조 (경기 중 금지행위)** ① 타자가 홈런을 쳤을 때 팀의 감독·코치·선수는 타자가 홈플레이트를 통과하기 전에 타자와 접촉해서는 안 된다. 단, 베이스 코치의 격려 행위는 예외로 한다.

② 공을 갖고 있지 않은 야수가 주자에게 빈 글러브로 태그 행위를 할 수 없다. 이를 위반할 경우 심판은 첫 번째는 경고, 두 번째부터 바로 퇴장 조치한다.

③ 포수는 자신이 공을 갖고 있지 않은 경우 득점을 시도하는 주자의 주로를 막을 수 없다. 만약 심판의 판단으로 공을 갖고 있지 않은 포수가 주로를 막는 경우 심판은 주자에게 세이프와 포수에게 경고를 선언한다. 두 번째부터 바로 퇴장 조치한다.

④ 경기 중 선수는 상대팀에게 위화감과 불쾌감을 주는 언행, 야유행위나, 과도한 세레머니, 학생선수로서 어긋난 행동을 금지하며 위반 시에 심판은 첫 번째는 경고, 두 번째부터 바로 퇴장 조치한다.

**제7조 (유니폼 및 장비)** ① 경기에 출전하는 선수는 자신이나 다른 선수에게 위험한 장비(보석류 포함)를 착용하지 않는다

② 경기에 출전하는 선수의 유니폼 번호는 반드시 참가 신청서에 기재된 것과 동일해야 한다. 부득이하게 유니폼을 지참하지 못한 경우 심판, 공식기록원, 상대 팀에 해당 사실을 고지한다.

③ 덕아웃, 벤치 밖에는 일체의 용구를 놓아두지 못한다.

④ 선수는 반드시 양귀 헬멧을 착용하여야 하며, 베이스코치도 헬멧을 의무적으로 착용해야 한다.

⑤ 대회에 출전하는 참가선수단은 (재)이승엽야구장학재단이 지급하는 스티커 패치를 헬멧에 부착한다.