

Définition détaillée des statistiques offensives, défensives et des lanceurs

Ce document a été réalisé dans le but d'aider les joueurs et entraîneurs à comprendre le fonctionnement et la compilation des statistiques. L'information réunie dans ce document a été résumée dans le but de l'alléger. Les cas les plus fréquents sont donc présentés. Vous trouverez dans les livres présentés en références plusieurs autres situations de jeu et exceptions concernant la comptabilisation de certaines statistiques. N'hésitez pas à me contacter si vous avez des questions.

Produit par : Olivier Courtemanche
Courriel : abmg@baseballmineurgranby.com

Dernières modifications :

13 juin 2008 – Création du document

16 juin 2008 – Meilleur exemple pour LSB

18 juin 2008 – Exceptions pour PP

29 juin 2008 – Précision pour le lanceur gagnant V

16 mars 2009 – Quelques précisions ajoutées

14 décembre 2011 – Ajout de parties nulles et de lancers pour le lanceur

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|--|----|
| Statistiques offensives..... | 4 |
| LR (Liste de réserve)..... | 4 |
| Moy. (Moyenne au bâton)..... | 4 |
| Puis. (Moyenne de puissance)..... | 4 |
| Psb. (Moyenne de présence sur les buts)..... | 4 |
| PJ (Partie jouée)..... | 4 |
| AB (Apparition officielle au bâton)..... | 4 |
| P (Point)..... | 5 |
| CS (Coup sûr)..... | 5 |
| PP (Point produit)..... | 5 |
| 1B (Simple)..... | 5 |
| 2B (Double)..... | 5 |
| 3B (Triple)..... | 5 |
| CC (Coup de circuit)..... | 6 |
| TB (But touché)..... | 6 |
| RB (Retrait au bâton)..... | 6 |
| BB (But sur balles)..... | 6 |
| BBI (But sur balles intentionnel)..... | 6 |
| SAC (Amorti sacrifice)..... | 6 |
| BSAC (Ballon sacrifice)..... | 7 |
| FA (Frappeur atteint)..... | 7 |
| INT (Interférence du receveur)..... | 7 |
| LSB (Joueur laissé sur les buts)..... | 7 |
| BV (But volé)..... | 7 |
| RV (Retrait en tentative de vol)..... | 7 |
| TAB (Apparition totale au bâton)..... | 7 |
| Statistiques défensives..... | 9 |
| A (Aide)..... | 9 |
| E (Erreur)..... | 9 |
| R (Retrait)..... | 9 |
| Déf. (Moyenne défensive)..... | 9 |
| Statistiques des lanceurs..... | 10 |
| LR (Liste de réserve)..... | 10 |
| PJ (Partie jouée)..... | 10 |
| V (Victoire)..... | 10 |
| D (Défaite)..... | 10 |
| N (Partie nulle)..... | 10 |
| S (Sauvetage)..... | 10 |
| MPM (Moyenne de points mérités)..... | 11 |

| | |
|--|----|
| ML (Manche lancée) | 11 |
| FT (Frappeurs totaux)..... | 11 |
| AB (Apparition officielle au bâton) | 11 |
| P (Point)..... | 12 |
| PM (Point mérité)..... | 12 |
| CS (Coup sûr)..... | 13 |
| CC (Coup de circuit) | 13 |
| RB (Retrait au bâton) | 13 |
| BB (But sur balles)..... | 13 |
| BBI (But sur balles intentionnel) | 13 |
| SAC (Amorti sacrifice) | 14 |
| BSAC (Ballon sacrifice)..... | 14 |
| FA (Frappeur atteint)..... | 14 |
| INT (Interférence du receveur)..... | 14 |
| MVL (Mauvais lancé) | 14 |
| FI (Feinte irrégulière)..... | 14 |
| D (Lanceur débutant) | 14 |
| F (Lanceur finissant) | 15 |
| PC (Partie complète) | 15 |
| Moy. (Moyenne au bâton de l'adversaire) | 15 |
| WHIP (Moyenne de buts sur balles et de coups sûrs par manche lancée) | 15 |
| Lancers | 15 |

Statistiques offensives

LR (Liste de réserve)

La liste de réserve est une liste approuvée de joueurs leur reconnaissant le droit à des parties d'essai.

Moy. (Moyenne au bâton)

La moyenne au bâton du frappeur est calculée en divisant le nombre de coups sûrs par le nombre d'apparitions officielles au bâton.

ex : Un joueur a 31 coups sûrs en 103 apparitions officielles au bâton. Sa moyenne au bâton est de $(31 / 103) = 0,301$.

Puis. (Moyenne de puissance)

La moyenne de puissance du frappeur est calculée en divisant le nombre de buts touchés lors d'un coup sûr par le nombre d'apparitions officielles au bâton.

ex : Un joueur a 21 simples, 6 doubles, 1 triple et 3 coups de circuit en 103 apparitions officielles au bâton. Sa moyenne de puissance est de $[(21 \times 1 + 6 \times 2 + 1 \times 3 + 3 \times 4) / 103] = 0,466$.

Psb. (Moyenne de présence sur les buts)

La moyenne de présence sur les buts du frappeur est calculée en divisant le nombre de coups sûrs, de buts sur balles, de buts sur balles intentionnels et de frappeurs atteints, par le nombre d'apparitions officielles au bâton, de buts sur balles, de buts sur balles intentionnels, de ballons-sacrifices et de frappeurs atteints.

ex : Un joueur a 31 coups sûrs, 11 buts sur balles, 2 buts sur balles intentionnels, 3 ballons-sacrifices et 1 frappeur atteint en 103 apparitions officielles au bâton. Sa moyenne de présence sur les buts est de $[(31+11+2+1) / (103+11+2+3+1)] = 0,375$.

PJ (Partie jouée)

Une partie jouée est comptabilisée lorsque le joueur est présent en uniforme, qu'il est présent sur l'alignement et qu'il a pris part à la partie.

AB (Apparition officielle au bâton)

Une apparition officielle au bâton est comptabilisée chaque fois qu'un frappeur complète son tour au bâton, sauf s'il reçoit un but sur balles ou un but sur balles intentionnel, s'il effectue un amorti ou un ballon-sacrifice, s'il est atteint par le lancer ou s'il y a interférence du receveur.

ex : Un joueur se présente au bâton 5 fois durant la partie. Il a obtenu 1 but sur balles, il a été atteint 1 fois par le lancer, il a frappé 1 optionnel et 1 ballon-sacrifice, et a été retiré 1 fois au bâton. Il a donc 2 apparitions officielles au bâton.

P (Point)

Un point compté est comptabilisé chaque fois qu'un coureur croise le marbre après avoir fait le tour des sentiers dans la même manche.

CS (Coup sûr)

Un coup sûr est comptabilisé chaque fois qu'un frappeur se rend sur les sentiers suite à une bonne balle frappée alors que la défensive ne peut le retirer suite à un effort normal. Un coup sûr n'est pas accordé lorsque le frappeur-coureur ne se serait pas rendu sur les sentiers, n'eût été une erreur de la défensive, ou lorsqu'un coureur est retiré sur un jeu forcé suite à une balle frappée.

PP (Point produit)

Un point produit est crédité à un frappeur pour chaque point compté en raison d'un coup sûr, d'un amorti sacrifice, d'un ballon-sacrifice, d'un roulant ou d'un optionnel, ou parce que le coureur s'est vu accordé le premier but avec les buts remplis. Un point produit n'est pas crédité au frappeur lorsqu'un coureur compte un point suite à une erreur de la défensive, à une balle passée, à un mauvais lancer, à un but volé ou à une feinte irrégulière du lanceur. Un point produit n'est pas crédité au frappeur lorsqu'un frappeur frappe dans un double jeu forcé, ou lorsqu'il y aurait eu un double jeu, n'eût été un mauvais relais de la défensive pour compléter le double jeu.

1B (Simple)

Un simple est comptabilisé chaque fois qu'un frappeur frappe la balle en jeu et qu'il se rend au premier but sans erreur de la défensive. Un simple est également accordé lorsqu'une bonne balle touche un arbitre ou un coureur.

2B (Double)

Un double est comptabilisé chaque fois qu'un frappeur frappe la balle en jeu et qu'il se rend jusqu'au deuxième but sans erreur de la défensive. Un double est également accordé lorsqu'une bonne balle qui dépasse un but touche le sol et que celle-ci devient inaccessible par un joueur défensif, ou encore lorsqu'un relais est touché par un gant volontairement envoyé par un joueur défensif.

3B (Triple)

Un triple est comptabilisé chaque fois qu'un frappeur frappe la balle en jeu et qu'il se rend jusqu'au troisième but sans erreur de la défensive. Un triple est également accordé lorsqu'une bonne balle frappée est touchée par un gant envoyé volontairement par un joueur défensif.

CC (Coup de circuit)

Un coup de circuit est comptabilisé lorsqu'un frappeur frappe une bonne balle directement hors de la clôture qui délimite le terrain, ou encore lorsqu'un frappeur croise le marbre suite à une bonne balle frappée alors qu'aucune erreur n'est commise par la défensive pour retirer le frappeur-coureur.

TB (But touché)

Il s'agit du nombre de buts touchés par un frappeur lors d'un coup sûr.

ex : Un joueur frappe 3 simples et 1 double. Il a donc $[(3 \times 1) + (1 \times 2)] = 5$ buts touchés.

RB (Retrait au bâton)

Un retrait au bâton est comptabilisé chaque fois qu'un frappeur se fait retirer sur trois prises lors d'une présence au bâton. Un retrait au bâton est également comptabilisé lorsqu'un frappeur se rend au premier but (ou lorsqu'un frappeur se fait retirer au premier but) suite à une troisième prise échappée du receveur, ou suite à un mauvais lancé du lanceur.

BB (But sur balles)

Un but sur balles est comptabilisé chaque fois qu'un frappeur se voit accorder le premier but suite à quatre lancers hors de la zone des prises.

BBI (But sur balles intentionnel)

Un but sur balles intentionnel est comptabilisé lorsque le lanceur décide volontairement d'envoyer un frappeur au premier but. Le quatrième lancer doit avoir été lancé volontairement en dehors de la zone des prises pour qu'un but sur balles intentionnel soit comptabilisé (le receveur sort normalement de son rectangle pour attraper ce lancer).

SAC (Amorti sacrifice)

Un amorti sacrifice est comptabilisé lorsqu'un frappeur effectue un coup retenu avec moins de deux retraits et qu'il se fait retirer (ou qu'il se rend sur les sentiers suite à une erreur de la défensive) alors qu'il fait avancer un ou plusieurs coureurs sur les buts. Un amorti sacrifice n'est pas comptabilisé si un coureur se fait retirer sur les sentiers. Si un coureur se rend sur les buts sans erreur de la défensive suite à un amorti sacrifice, il s'agit alors d'un coup sûr.

BSAC (Ballon sacrifice)

Un ballon-sacrifice est comptabilisé lorsqu'un frappeur frappe un ballon ou une flèche attrapée par un joueur défensif avec moins de deux retraits, et qu'un coureur au troisième but vient croiser le marbre après l'attrapé, ou si un coureur vient marquer suite à un ballon échappé alors que celui-ci aurait pu se rendre au marbre même si la balle avait été attrapée.

FA (Frappeur atteint)

Un frappeur atteint est comptabilisé lorsque le frappeur est atteint par un lancer lors d'une apparition au bâton.

INT (Interférence du receveur)

Une interférence du receveur lors d'une apparition au bâton est comptabilisée lorsque le bâton du frappeur touche le gant du receveur alors que le frappeur s'élançait.

LSB (Joueur laissé sur les buts)

Il s'agit du nombre de coureurs laissés sur les buts par le joueur qui provoque le troisième retrait. Si un coureur se fait retirer sur un jeu forcé alors qu'il s'agit du troisième retrait, les joueurs laissés sur les buts seront comptabilisés au frappeur.

ex : Il y a deux retraits et il y a des coureurs au premier but et au deuxième but. Le frappeur frappe un roulant au deuxième but et le joueur défensif touche à son but, retirant ainsi le coureur se dirigeant vers le deuxième but. Sur ce jeu, le frappeur obtient alors un optionnel. Le frappeur a donc laissé 2 joueurs sur les buts (lui-même ainsi que le coureur qui se dirigeait vers le troisième but).

BV (But volé)

Un but volé est comptabilisé lorsqu'un coureur est en course vers le prochain but au moment où le lanceur effectue son lancer et que le coureur atteint le but sans erreur de la défensive. Si le coureur est en course au moment du lancer du lanceur et que ce lancer devient un mauvais lancer ou une balle passée, ou encore si le receveur tente un relais, mais que ce relais est hors cible, le coureur sera tout de même crédité d'un but volé.

RV (Retrait en tentative de vol)

Un retrait en tentative de vol sera comptabilisé lorsqu'un coureur est retiré après avoir tenté de voler un but ou s'il glisse au-delà du but qu'il tente de voler, ou encore s'il est pris à contre-pied à un but et tente d'avancer au prochain but.

TAB (Apparition totale au bâton)

Il s'agit du nombre d'apparitions totales au bâton. Ceci inclut donc les apparitions officielles au bâton, les buts sur balles, les buts sur balles intentionnels, les amortis sacrifices, les ballons-sacrifices, les frappeurs atteints ainsi que les interférences du receveur.

Statistiques défensives

A (Aide)

Une aide est comptabilisée à chaque fois qu'un joueur défensif relaie ou fait dévier une balle frappée de telle façon qu'un retrait est réussi ou qu'un retrait aurait été réussi, n'eût été une erreur subséquente de tout joueur défensif. Une seule aide est comptabilisée par joueur dans le cas d'une souricière. Une n'aide n'est pas comptabilisée au lanceur lorsque celui-ci effectue un retrait sur trois prises.

E (Erreur)

Une erreur est comptabilisée à chaque fois qu'un échappé, un mauvais relais ou une mauvaise manipulation prolonge la durée de la présence au bâton d'un frappeur, prolonge la durée d'un coureur, ou permet à un coureur d'avancer d'un ou de plusieurs buts.

R (Retrait)

Un retrait est comptabilisé lorsqu'un joueur défensif attrape un ballon ou une flèche, lorsqu'un joueur défensif attrape un relais qui retire un frappeur ou un coureur, ou lorsqu'un joueur défensif touche un coureur qui ne touche pas au but. Tout retrait lors d'une présence au bâton sera débité au receveur (retrait au bâton, frappeur qui touche sa balle frappée, coup retenu en territoire des fausses balles après deux prises, etc.).

Déf. (Moyenne défensive)

La moyenne défensive d'un joueur défensif est calculée en divisant du nombre d'aides et de retraits par le nombre d'aides, de retraits et d'erreurs.

ex : Un joueur défensif a obtenu 4 aides, 23 retraits et 1 erreur. Sa moyenne défensive est de $[(4+23) / (4+23+1)] = 0,964$.

Statistiques des lanceurs

LR (Liste de réserve)

La liste de réserve est une liste approuvée de joueurs leur reconnaissant le droit à des parties d'essai.

PJ (Partie jouée)

Une partie jouée est comptabilisée lorsque le joueur est présent en uniforme, qu'il est présent sur l'alignement et qu'il a pris part à la partie en tant que lanceur.

V (Victoire)

Une victoire est débitée à un lanceur qui, au moment où il quitte la partie, son équipe est en avance et qu'elle conserve cette avance jusqu'à la fin de la partie. Pour qu'un lanceur débutant puisse recevoir le crédit d'une partie gagnée, il doit lancer au minimum 3 manches complètes pour les parties de 6 manches, et au minimum 4 manches complètes pour les parties de 7 manches. Si un lanceur débutant ne remplit pas cette condition, le lanceur de relève sera nécessairement crédité de la victoire (à moins que le lanceur de relève n'ait pas été efficace lors d'une brève apparition et qu'un lanceur subséquent lance efficacement pour aider son équipe à maintenir l'avance. Dans ce cas, la victoire est créditée au lanceur subséquent).

D (Défaite)

Une défaite est débitée à un lanceur dont, au moment où il quitte la partie, son équipe tire de l'arrière et qu'elle est incapable d'égaliser le pointage pour le reste de la partie.

N (Partie nulle)

Une partie nulle est débitée à un lanceur dont, au moment où il quitte la partie, son équipe a un pointage égal à son adversaire et que cette égalité persiste jusqu'à la fin de la partie.

Note : Il ne s'agit pas d'une statistique officielle du baseball.

S (Sauvetage)

Un sauvetage est débité uniquement à un lanceur qui termine une partie gagnée par son équipe et qui n'est pas le lanceur gagnant. Il doit également remplir l'une des conditions suivantes;

- 1- Le lanceur se joint à la partie alors que son équipe a une avance d'au plus trois points et lance au moins une manche;
- 2- Le lanceur se joint à la partie alors que le point égalisateur est soit sur les buts, au bâton ou dans le cercle d'attente;
- 3- Le lanceur lance efficacement pour au moins trois manches.

MPM (Moyenne de points mérités)

La moyenne de points mérités du lanceur se calcule en divisant le nombre de points mérités par le nombre de manches lancées, puis en multipliant par le nombre de manches d'une partie régulière.

ex : Un lanceur de niveau Bantam AA s'est fait accorder 17 points mérités en 61 manches lancées. Au niveau Bantam AA, une partie régulière se joue en 7 manches. Sa moyenne de points mérités est de $[(17 / 61) \times 7] = 1,95$.

ML (Manche lancée)

Au niveau participation, un lanceur qui effectue un seul lancer dans une manche est considéré comme une manche lancée.

ex : Un lanceur de niveau participation lance 3 manches complètes. En 4^e manche, il effectue un lancer et il se blesse à l'épaule. Il se fait donc remplacer. Il a alors lancé un total de 4 manches.

Au niveau compétition, chaque retrait effectué alors que le lanceur est au monticule est considéré comme 1/3 de manche lancée.

Ex : Un lanceur de niveau compétition lance 3 manches complètes. En 4^e manche, un joueur se fait retirer, puis le lanceur se fait remplacer. Le lanceur aura donc lancé 3 manches et 1/3 (c'est-à-dire 3,33 manches).

FT (Frappeurs totaux)

Le nombre de frappeurs totaux affrontés par le lanceur est le nombre total d'apparitions officielles au bâton, de buts sur balles, de buts sur balles intentionnels, d'amortis sacrifices, de ballons-sacrifices, de frappeurs atteints ainsi que d'interférences du receveur.

AB (Apparition officielle au bâton)

Une apparition officielle au bâton est comptabilisée chaque fois que le lanceur affronte un frappeur qui complète son tour au bâton, sauf s'il reçoit un but sur balles ou un but sur balles intentionnel, s'il effectue un amorti ou un ballon-sacrifice, s'il est atteint par le lancer ou s'il y a interférence du receveur.

ex : Un lanceur affronte 35 frappeurs au total durant la partie. Il a obtenu 5 buts sur balles, il a atteint 1 frappeur, et il y a eu 1 ballon-sacrifice. Le nombre d'apparitions officielles au bâton débité au lanceur est de $[35 - (5+1+1)] = 28$.

P (Point)

Un point compté est comptabilisé chaque fois qu'un coureur croise le marbre après avoir fait le tour des sentiers dans la même manche. Si des coureurs étaient déjà sur les buts au moment où il y a un changement de lanceur, dans le cas où les coureurs marquent, les points seraient comptabilisés au lanceur qui était présent lorsque ces joueurs se sont rendus sur les buts.

PM (Point mérité)

Un point mérité résulte des gestes et des actions du lanceur, sans exception. Il faut tenir compte des gestes du lanceur comme lanceur seulement, et non pas comme joueur défensif. Pour savoir si un point est mérité, il faut reconstituer la manche comme s'il n'y avait pas eu d'erreurs de la défensive;

- 1- Tout point compté par un coureur qui a atteint le premier but par une erreur de la défensive ne pourra jamais être mérité;
- 2- Tous les frappeurs/coureurs qui sont déclarés « sauf » dus à une erreur sont alors comptabilisés comme des « chances de retraits »;
- 3- Les erreurs commises après un coup sûr ou sur un relais doivent être ignorées, et on avance les coureurs seulement du nombre de buts atteints par le frappeur;
- 4- Tous les points comptés après trois retraits ou trois chances de retraits ne sont pas des points mérités.

Exemple :

- 1- Le 1^{er} frappeur se fait retirer au bâton
- 2- Le 2^e frappeur frappe un roulant au 2^e but, mais le joueur défensif effectue un mauvais relais au premier but.
- 3- Le 3^e frappeur frappe un coup de circuit
- 4- Le 4^e frappeur se rend au 1^{er} but suite à un coup sûr. Et lorsqu'on ramène la balle au lanceur, ce dernier ne peut l'attraper et le frappeur-coureur se rend au 2^e but.
- 5- Le 5^e frappeur frappe un double et le coureur #4 vient compter.
- 6- Le 6^e frappeur se fait retirer au bâton.
- 7- Le 7^e frappeur frappe un coup de circuit
- 8- Le 8^e frappeur se fait retirer au bâton.

Dans cette manche, 5 points ont été accordés au lanceur. Reconstituons maintenant cette manche comme si elle avait été parfaite (sans erreurs commises par la défensive);

- 1- Un retrait au bâton; **1 retrait réel**

- 2- N'eût été l'erreur, le frappeur aurait été retiré; **1 chance de retrait**
- 3- Dans la manche parfaite, le coup de circuit n'aurait produit qu'un seul point, puisque le frappeur #2 aurait été retiré; **1PM**
- 4- N'eût été de l'erreur, ce frappeur serait resté au 1^{er} but.
- 5- Avec ce double, le coureur #4 aurait avancé de 2 buts (il serait donc au 3^e but), et le frappeur #5 serait alors au 2^e but.
- 6- Un retrait au bâton; **1 retrait réel**
 À partir de ce moment, on constate que dans la manche parfaite, il y aurait eu 3 retraits. Tous les points marqués par la suite ne sont pas mérités!

Donc, le lanceur a accordé 5 points, et 1 seul point était mérité.

CS (Coup sûr)

Un coup sûr est comptabilisé chaque fois qu'un frappeur se rend sur les sentiers suite à une bonne balle frappée alors que la défensive ne peut le retirer suite à un effort normal. Un coup sûr n'est pas accordé lorsque le frappeur-coureur ne se serait pas rendu sur les sentiers, n'eût été une erreur de la défensive, ou lorsqu'un coureur est retiré sur un jeu forcé suite à une balle frappée.

CC (Coup de circuit)

Un coup de circuit est comptabilisé lorsqu'un frappeur frappe une bonne balle directement hors de la clôture qui délimite le terrain, ou encore lorsqu'un frappeur croise le marbre suite à une bonne balle frappée alors qu'aucune erreur n'est commise par la défensive pour retirer le frappeur-coureur.

RB (Retrait au bâton)

Un retrait au bâton est comptabilisé chaque fois qu'un frappeur se fait retirer sur trois prises lors d'une présence au bâton. Un retrait au bâton est également comptabilisé lorsqu'un frappeur se rend au premier but (ou lorsqu'un frappeur se fait retirer au premier but) suite à une troisième prise échappée du receveur, ou suite à un mauvais lancé du lanceur.

BB (But sur balles)

Un but sur balles est comptabilisé chaque fois qu'un frappeur se voit accorder le premier but suite à quatre lancers hors de la zone des prises.

BBI (But sur balles intentionnel)

Un but sur balles intentionnel est comptabilisé lorsque le lanceur décide volontairement d'envoyer un frappeur au premier but. Le quatrième lancer doit avoir été lancé

volontairement en dehors de la zone des prises pour qu'un but sur balles intentionnel soit comptabilisé (le receveur sort normalement de son rectangle pour attraper ce lancer).

SAC (Amorti sacrifice)

Un amorti sacrifice est comptabilisé lorsqu'un frappeur effectue un coup retenu avec moins de deux retraits et qu'il se fait retirer (ou qu'il se rend sur les sentiers suite à une erreur de la défensive) alors qu'il fait avancer un ou plusieurs coureurs sur les buts. Un amorti sacrifice n'est pas comptabilisé si un coureur se fait retirer sur les sentiers. Si un coureur se rend sur les buts sans erreur de la défensive suite à un amorti sacrifice, il s'agit alors d'un coup sûr.

BSAC (Ballon sacrifice)

Un ballon-sacrifice est comptabilisé lorsqu'un frappeur frappe un ballon ou une flèche attrapée par un joueur défensif avec moins de deux retraits, et qu'un coureur au troisième but vient croiser le marbre après l'attrapé, ou si un coureur vient marquer suite à un ballon échappé alors que celui-ci aurait pu se rendre au marbre même si la balle avait été attrapée.

FA (Frappeur atteint)

Un frappeur atteint est comptabilisé lorsque le frappeur est atteint par un lancer lors d'une apparition au bâton.

INT (Interférence du receveur)

Une interférence du receveur lors d'une apparition au bâton est comptabilisée lorsque le bâton du frappeur touche le gant du receveur alors que le frappeur s'élançait.

MVL (Mauvais lancé)

Un mauvais lancé est comptabilisé lorsqu'un lancer régulier est lancé tellement haut, tellement bas, ou tellement à l'extérieur que le receveur ne peut facilement arrêter et contrôler la balle, permettant ainsi à un ou plusieurs coureurs d'avancer. Une balle passée est débitée si un receveur ne peut arrêter et contrôler une balle qui aurait pu être arrêtée et contrôlée avec facilité, permettant ainsi à un ou plusieurs coureurs d'avancer.

FI (Feinte irrégulière)

Une feinte irrégulière est comptabilisée lorsque le lanceur effectue un mouvement irrégulier alors qu'un ou plusieurs coureurs se retrouvent sur les buts.

D (Lanceur débutant)

Un lanceur est débité d'un lanceur débutant chaque fois qu'il débute une partie.

F (Lanceur finissant)

Un lanceur est débité d'un lanceur finissant chaque fois qu'il termine une partie.

PC (Partie complète)

Un lanceur est débité d'une partie complète chaque fois qu'il débute une partie et qu'il la termine.

Moy. (Moyenne au bâton de l'adversaire)

La moyenne au bâton de l'adversaire est calculée en divisant le nombre de coups sûrs par le nombre d'apparitions officielles au bâton.

ex : Un lanceur a accordé 31 coups sûrs en 103 apparitions officielles au bâton. La moyenne de l'adversaire au bâton est de $(31 / 103) = 0,301$.

WHIP (Moyenne de buts sur balles et de coups sûrs par manche lancée)

Il s'agit du nombre de buts sur balles et de coups sûrs par manche lancée.

Ex : Un lanceur a accordé 11 buts sur balles et 35 coups sûrs en 45 manches lancées. Le WHIP est de $[(11+35) / 45] = 1,02$.

Lancers

Un lancer est comptabilisé chaque fois que le lanceur lance une balle en direction du receveur alors que le frappeur est en position de frapper.

Références

« Règlements officiels du Baseball », Baseball Canada, 2006.

« Le manuel du marqueur officiel niveau participation », Baseball Québec, 2001.

« Le manuel du marqueur officiel niveau compétition », Baseball Québec, 2004.