



**FFBS**

FÉDÉRATION FRANÇAISE  
BASEBALL & SOFTBALL

# INITIATION AUX STATISTIQUES

Edition 2019



# SOMMAIRE

<b>1 INTRODUCTION .....</b>	<b>3</b>
1.1 Objectifs et contenu du manuel .....	3
<b>2 STATISTIQUES OFFENSIVES .....</b>	<b>4</b>
2.1 Les statistiques individuelles .....	4
2.2 Conseils methodologiques .....	8
2.3 Le Game Winning RBI .....	8
<b>3 STATISTIQUES DEFENSIVES .....</b>	<b>9</b>
3.1 Les statistiques individuelles .....	9
3.2 La case double-jeux .....	11
3.3 Conseils méthodologiques .....	11
<b>4 STATISTIQUES DES RECEVEURS .....</b>	<b>12</b>
4.1 Les statistiques individuelles .....	12
4.2 Conseils méthodologiques .....	13
<b>5 STATISTIQUES DES LANCEURS .....</b>	<b>14</b>
5.1 Les statistiques individuelles .....	14
5.2 Conseils méthodologiques .....	17
5.3 Crédit de la victoire et de la défaite .....	18
5.4 Le blanchissage (Shut out).....	19
<b>6 POINTS MERITES : PRINCIPES DE BASE.....</b>	<b>20</b>
6.1 Concept de reconstruction .....	20
6.2 Reconstruction d'une erreur decisive .....	20
6.3 Reconstruction d'un vol de base .....	23
6.4 Reconstruction d'une interférence .....	25
6.5 Reconstruction d'un troisieme strike relâché .....	27
6.6 Reconstruction d'un tie break .....	28
<b>7 MOYENNES : PRINCIPES DE BASE .....</b>	<b>29</b>
7.1 Moyenne de victoires d'une equipe : AVG .....	29
7.2 Moyenne offensive : AVG.....	29
7.3 Puissance offensive : SLG .....	29
7.4 Moyenne défensive : FLD% .....	29
7.5 Moyenne de points mérités : ERA .....	30
7.6 Moyenne d'arrivées en 1ère base : OBP .....	30

# 1 INTRODUCTION

## 1.1 OBJECTIFS ET CONTENU DU MANUEL

---

Ce manuel a pour but d'expliquer les bases nécessaires à l'établissement des statistiques d'une rencontre.

Vous y trouverez des bases réglementaires et des conseils méthodologiques.

Etablir les statistiques n'a de sens que si le scorage est de bonne qualité.



- **H** = Hits = Coups sûrs

Dans cette colonne, chaque coup sûr doit être compté quel que soit le nombre de bases parcourues sur la frappe.

Le chiffre inscrit dans cette case correspond donc au total des coups sûrs frappés par le joueur.

- **2B, 3B, HR** = Double, Triple et Coup de circuit (Home Run)

Il s'agit de sous classes de la colonne Hits. On précise le nombre de double, triple et home run (intérieur et extérieur).

Ainsi, pour connaître le nombre de simples frappés par un joueur, on retire les doubles, triples et HR du total des coups sûrs :  $1B = H - (2B+3B+HR)$

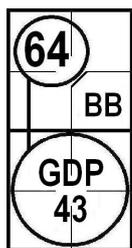
- **GDP** = Grounded into Double Play

Le GDP est une frappe au sol qui occasionne un double-jeu forcé ou double-jeu forcé inversé.

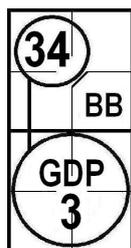
Les conditions à remplir pour créditer un GDP à un joueur, sont les suivantes :

- Moins de 2 retraits
- Un ou plusieurs coureurs forcés d'avancer
- Frappe au sol occasionnant deux ou trois retraits, ou qui les aurait occasionnés si aucune erreur n'avait été commise.

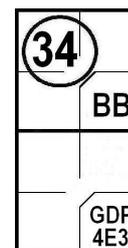
Ce qui est un GDP :



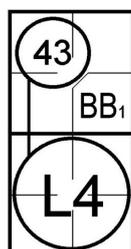
Double-jeu forcé



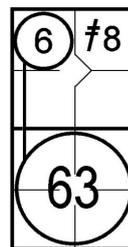
Double-jeu forcé inversé



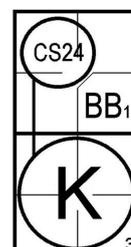
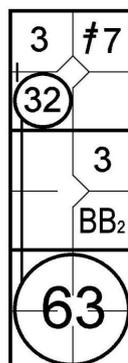
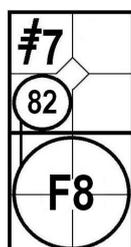
Ce qui n'est pas un GDP :



Frappe en l'air occasionnant un double-jeu



Le coureur n'était pas forcé d'avancer



- **SH** = Sacrifices Hits = Amortis sacrifice

Il s'agit de toutes les situations donnant lieu à l'attribution d'un sacrifice hit.

Ne pas oublier de compter les sacrifices qui aboutissent à l'arrivée en base du frappeur en raison d'une erreur ou d'un choix défensif.

		2
		BB
SH 53		

1		2
		BB <sub>1</sub>
2		SH 1E3

1		2
		BB <sub>1</sub>
2		SH FC54

- **SF** = Sacrifice Flies = Chandelles sacrifice

Il s'agit de toutes les situations donnant lieu à l'attribution d'un sacrifice fly.

Ne pas oublier de compter les sacrifices qui aboutissent à l'arrivée en base du frappeur en raison d'une erreur ou d'un choix défensif.

1	#9	
	2	
2	SF8	

1	#9	
	2	
2		SF E8

1	#9	
	3	
2	(84)	BB
3		SF 08

- **BB** = Bases on balls = Bases sur balles

Dans cette colonne, chaque BB doit être compté qu'il soit intentionnel ou non.

- **IBB** = Intentional Bases on balls = Bases sur balles intentionnelles

Il s'agit d'une sous classe de BB, on précise le nombre de IBB reçus parmi l'ensemble des BB du frappeur.

Exemple : Un frappeur reçoit 3 BB dont 1 IBB, on note 3 dans la colonne BB et 1 dans la colonne IBB (et non pas 2 et 1).

- **HP** = Hit by pitch

Le HP est toujours une décision de l'arbitre.

Lorsque le frappeur avait déjà 3 balles au compte, on peut avoir un doute entre BB et HP. La gestuelle de l'arbitre est très différente dans les 2 situations :

En cas de HP, l'arbitre annonce "dead ball" (balle morte) en mettant ses bras en l'air ; en cas de BB, l'arbitre montre la 1ère base avec sa main gauche et la balle est au jeu.

- **I/O** = Interférences/Obstructions

Dans cette colonne, on comptabilise l'ensemble des arrivées en 1ère base liées à une interférence ou une obstruction.

ATTENTION: une obstruction appelée par l'arbitre qui accorde à un coureur, déjà sur base, une base supplémentaire n'apparaît pas dans cette colonne.

- **SB** = Stolen Bases = Vols de bases

Il s'agit du nombre total de bases volées.

- **CS** = Caught Stealing = Retraits sur tentative de vol

Il s'agit de toutes les situations donnant lieu à l'attribution d'un retrait sur tentative de vol. Ne pas oublier de compter les CS qui aboutissent au gain d'une base par le coureur en raison d'une erreur décisive.

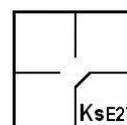
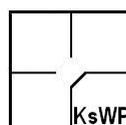
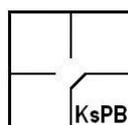
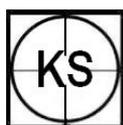
4	CS 25	79
5		BB

4	CS 2E5	79
5		BB

- **K** = Strike out = Retraits à la batte

Il s'agit de toutes les situations donnant lieu à l'attribution d'un strike out.

Ne pas oublier de compter les 3e strikes qui aboutissent à l'arrivée en base du frappeur en raison d'un WP, d'un PB, d'une erreur ou d'un choix défensif.

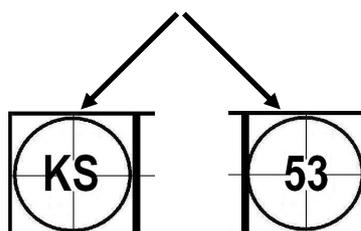


1	(25) BK2	
		BB <sub>1</sub>
2		KsO2

Attention d'accorder le K au bon frappeur en cas de changement en cours de compte :

Règle 9.15 (b)

Lorsqu'un batteur quitte la rencontre alors que le compte est de deux strikes et que le batteur remplaçant est retiré à la batte, inscrire le retrait et la présence à la batte au premier batteur. Si le batteur remplaçant complète sa présence à la batte, de quelque autre façon que ce soit, inscrire le résultat au compte du remplaçant



- **RBI** = Runs Batted In = Points produits

Dans cette colonne, on comptabilise l'ensemble des points produits par un joueur.

Attention de penser à compter tous les RBI du frappeur sur un HR (il produit son propre point en plus de ceux des éventuels coureurs sur base).

## 2.2 CONSEILS METHODOLOGIQUES

Les statistiques offensives peuvent-être complétées au fur et à mesure de la rencontre en utilisant des bâtonnets ou être réalisées à la fin de la rencontre.

ATTAQUE																	
PA	AB	R	H	2B	3B	HR	G DP	SH	SF	BB	IBB	HP	IO	SB	CS	K	RBI

ATTAQUE																	
PA	AB	R	H	2B	3B	HR	G DP	SH	SF	BB	IBB	HP	IO	SB	CS	K	RBI
7	4	2	3	1		1			1	2				2		1	3

Une fois que la ligne de chaque joueur est remplie, on réalise les totaux sur la dernière ligne des statistiques offensives, juste au-dessus de la case du GWRBI.

## 2.3 LE GAME WINNING RBI

Le Game Winning RBI (GWRBI) est le joueur qui produit le point de la victoire de son équipe.

Il n'y a donc pas toujours de GWRBI, car le point gagnant peut être marqué autrement que grâce à un RBI.

- Qu'est-ce que le point gagnant (Game Winning Run)?

Il s'agit du point qui permet à une équipe de prendre l'avantage sans jamais être rattrapée dans la suite de la rencontre.

Exemple :

- si l'équipe des visiteurs ouvre le score dès la première manche et n'est jamais rejointe ensuite, le point gagnant sera le 1<sup>er</sup> point inscrit par l'équipe.

VISITEURS	1	1	1	1	1	0	5
RECEVANTS	0	1	1	1	1	0	4

Une erreur fréquente, dans ce cas précis, est de considérer le 5e point de la rencontre comme le point gagnant, or l'équipe des visiteurs a fait la course en tête tout le match.

Après avoir identifié le point gagnant, on regarde sur la feuille de scorage si l'avance au marbre est un RBI ou non. Si c'est un RBI, le frappeur qui a produit le point est le GWRBI ; sinon, il n'y a pas de GWRBI pour cette rencontre.

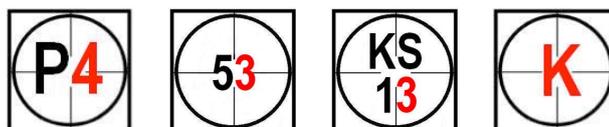
Une fois le joueur identifié, on indique ses nom et prénom ainsi que la manche au cours de laquelle le GWRBI a été réalisé.

**GWRBI :DUPONT Pierre (1st inning)**



- **PO** = Put Outs = Retraits

Il s'agit de toutes les situations donnant lieu à l'attribution d'un retrait



Rq : Lors d'un strike out maîtrisé par le receveur, le retrait est attribué à celui-ci. En cas de retrait après un 3<sup>e</sup> strike relâché, le retrait sera attribué au joueur qui réalise effectivement le retrait.

- **A** = Assists = Assistances

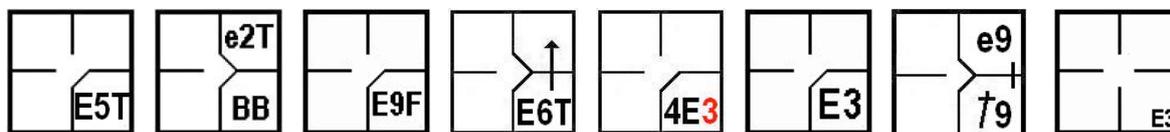
Il s'agit de toutes les situations donnant lieu à l'attribution d'une assistance.



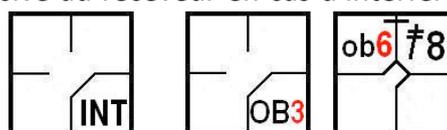
Rq : Lors d'un strike out maîtrisé par le receveur, on n'accorde pas d'assistance au lanceur. Son lancer correspond à un lancer régulier (pitch) et non à un relais (throw).

- **E** = Errors = Erreurs

Il s'agit de toutes les situations donnant lieu à l'attribution d'une erreur défensive.

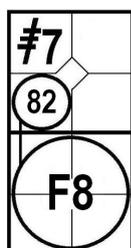


Il faut également penser à attribuer une erreur défensive au receveur en cas d'interférence ainsi qu'à tout défenseur qui commet une obstruction.



- **DP** = Double plays = Double-jeux

On attribue un DP à chaque joueur ayant participé à un double ou triple jeu.



Sur cette action, on attribue un retrait et une assistance au joueur de champ centre et un retrait au receveur. On accorde un DP au joueur de champ centre et au receveur.

### 3.2 LA CASE DOUBLE-JEUUX

On note dans cette case le nombre total de double et triple jeux réalisés par la défense.

DOUBLE-JEU			
------------	--	--	--

### 3.3 CONSEILS METHODOLOGIQUES

Les statistiques défensives peuvent-être complétées au fur et à mesure de la rencontre en utilisant des bâtonnets ou être réalisées à la fin de la rencontre.

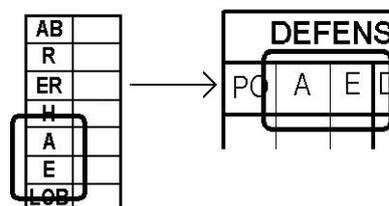
DEFENSE					
PO	A	E	DP	IP	Pos
 				6.1	2
				2.2	5'

DEFENSE					
PO	A	E	DP	IP	Pos
12	4	2		6.1	2
	3	1		2.2	5'

On peut également profiter de chaque changement de position pour compléter les cases PO, A et E en plus de la case IP.

Une fois que la ligne de chaque joueur est remplie, on réalise les totaux sur la dernière ligne des statistiques défensives.

Les sommes obtenues doivent correspondre au nombre total de retraits réalisés par la défense et au total d'assistances et d'erreur réalisées par la défense qui figurent sur l'autre feuille dans les statistiques de demi-manche.



## 4 STATISTIQUES DES RECEVEURS

Les receveurs ont une partie statistique qui leur est dédiée.

RECEVEURS	PB	SB	CS

### 4.1 LES STATISTIQUES INDIVIDUELLES

- **PB** = Passed Balls = Balles passées

Dans cette colonne, chaque PB doit être compté quel que soit le nombre de bases parcourues sur le PB et le nombre de coureurs en ayant bénéficié.

- **SB** = Stolen Bases = Vols de bases

Dans cette colonne, chaque avance sur vol de base doit être comptée. Un double vol simultané compte pour 2 vols de bases.

Attention à attribuer les PB et SB au bon receveur en cas de changement de receveur au cours d'une manche.

PB3	SB2
3	BB
3	pb3
SB4	HP
	SB4
4	79
	78

Le 1<sup>er</sup> receveur se voit attribuer 1 SB.

Le 2<sup>e</sup> receveur se voit attribuer 1 PB et 2 SB.

- **CS** = Caught Stealing = Retraits sur tentative de vol

Dans cette colonne, on compte seulement les CS auxquels le receveur a participé.

CS 136	8
	BB

Ce CS ne sera pas compté dans les statistiques du receveur.



# 5 STATISTIQUES DES LANCEURS

Etablir les statistiques des lanceurs consiste à remplir la partie inférieure des feuilles de score.

Championnat :		Date :	Rencontre n°:	Baseball : <input type="checkbox"/>	Softball : <input type="checkbox"/>																							
Ville :		Notes :																										
Visiteur :																												
Recevant :																												
DEFENSE		ATTAQUE																										
PO	A	E	DP	IP	Pos	JOUEURS	N°	PA	AB	R	H	2B	3B	HR	SH	SF	BB	IBB	HP	IO	SB	CS	K	WP	BK			
						1																						
						2																						
						3																						
						4																						
						5																						
						6																						
						7																						
						8																						
						9																						
							AB																					
							R																					
							ER																					
							H																					
							A																					
							E																					
							LOB																					
DOUBLE-JEU		LANCEURS					BF	AB	R	ER	H	2B	3B	HR	SH	SF	BB	IBB	HP	IO	K	WP	BK	RECEVEURS	PB	SB	CS	
		TOTAUX																										

GWRBI :		CONTRÔLE $\square + \square + \square + \square + \square + \square = \square$ $\square + \square + \square = \square$					
---------	--	--	--	--	--	--	--

## 5.1 LES STATISTIQUES INDIVIDUELLES

Pour chaque lanceur, le statisticien doit compléter la ligne correspondant à ses performances.

<b>BF</b>	<b>AB</b>	<b>R</b>	<b>ER</b>	<b>H</b>	<b>2B</b>	<b>3B</b>	<b>HR</b>	<b>SH</b>	<b>SF</b>	<b>BB</b>	<b>IBB</b>	<b>HP</b>	<b>IO</b>	<b>K</b>	<b>WP</b>	<b>BK</b>

- **BF** = Batters Faced = Batteurs affrontés = PA = TAB  
Il s'agit du nombre de frappeurs affrontés par le lanceur.
- **AB** = At Bat = PA – (SH+Sf+BB+HP+INT+OB)

- **R** = Runs = Points

Le point est attribué à un lanceur lorsqu'il est responsable de l'arrivée en première base du coureur, qu'il soit présent ou non au monticule au moment où le point est inscrit.

Ainsi, un lanceur qui est remplacé en laissant sur base des coureurs se verra attribuer les points qu'ils marqueront une fois qu'il aura quitté le monticule.

- **ER** = Earned Runs = Points Mérités

Cette notion statistique est détaillée dans le chapitre suivant.

- **H** = Hits = Coups sûrs

Dans cette colonne, chaque coup sûr doit être compté quel que soit le nombre de bases parcourues sur la frappe.

Le chiffre inscrit dans cette case correspond donc au total des coups sûrs frappés contre un lanceur.

- **2B, 3B, HR** = Double, Triple et Coup de circuit (Home Run)

Il s'agit de sous classes de la colonne Hits. On précise le nombre de double, triple et home run (intérieur et extérieur).

Ainsi, pour connaître le nombre de simples frappés contre un lanceur, on retire les doubles, triples et HR du total des coups sûrs :  $1B = H - (2B+3B+HR)$

- **SH** = Sacrifices Hits = Amortis sacrifice

Il s'agit de toutes les situations donnant lieu à l'attribution d'un sacrifice hit.

Ne pas oublier de compter les sacrifices qui aboutissent à l'arrivée en base du frappeur en raison d'une erreur ou d'un choix défensif.

		2
		BB
SH 53		

1		2
		BB <sub>1</sub>
2		SH 1E3

1		2
		BB <sub>1</sub>
2		SH FC54

- **SF** = Sacrifice Flies = Chandelles sacrifice

Il s'agit de toutes les situations donnant lieu à l'attribution d'un sacrifice fly.

Ne pas oublier de compter les sacrifices qui aboutissent à l'arrivée en base du frappeur en raison d'une erreur ou d'un choix défensif.

1	#9	
	2	
2	SF8	

1	#9	
	2	
2		SF E8

1	#9	
	3	
2	(84)	BB
3		SF 08

- **BB** = Bases on balls = Bases sur balles

Dans cette colonne, chaque BB doit être compté qu'il soit intentionnel ou non.

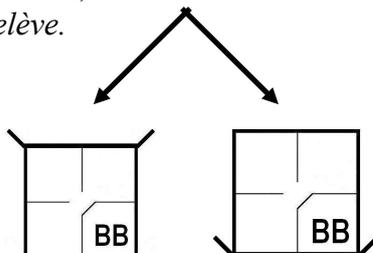
Attention d'accorder le BB au bon lanceur en cas de changement de lanceur en cours de compte :  
Règle 9.16 (h)

*Un lanceur de relève n'est pas responsable du premier batteur à qui il lance si celui-ci atteint la première base sur quatre balles et si ce batteur avait un avantage décisif en fonction des balles et des prises au moment du changement de lanceur.*

*1. Si, lors du changement de lanceurs, le compte est de : 2 balles, aucune strike.*

*2 balles, 1 strike. 3 balles, aucune strike. 3 balles, 1 strike. 3 balles, 2 strikes.*

*et si le batteur reçoit une base sur balles, inscrire le batteur et le but sur balles au compte du précédent lanceur et non à celui de relève.*



- **IBB** = Intentional Bases on balls = Bases sur balles intentionnelles

Il s'agit d'une sous classe de BB, on précise le nombre de IBB reçus parmi l'ensemble des BB du lanceur.

Exemple : Un lanceur réalise 3 BB dont 1 IBB, on note 3 dans la colonne BB et 1 dans la colonne IBB (et non pas 2 et 1).

- **HP** = Hit by pitch

Le HP est toujours une décision de l'arbitre.

Lorsque le frappeur avait déjà 3 balles au compte, on peut avoir un doute entre BB et HP. La gestuelle de l'arbitre est très différente dans les 2 situations :

En cas de HP, l'arbitre annonce "dead ball" (balle morte) en mettant ses bras en l'air ; en cas de BB, l'arbitre montre la 1ère base avec sa main gauche et la balle est au jeu.

- **I/O** = Interferences/Obstructions

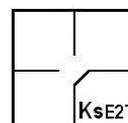
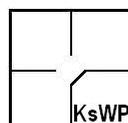
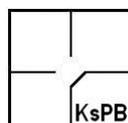
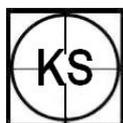
Dans cette colonne, on comptabilise l'ensemble des arrivées en 1ère base liées à une interférence ou une obstruction.

ATTENTION: une obstruction appelée par l'arbitre qui accorde à un coureur, déjà sur base, une base supplémentaire n'apparaît pas dans cette colonne.

- **K** = Strike out = Retraits à la batte

Il s'agit de toutes les situations donnant lieu à l'attribution d'un strike out.

Ne pas oublier de compter les 3e strikes qui aboutissent à l'arrivée en base du frappeur en raison d'un WP, d'un PB, d'une erreur ou d'un choix défensif.



	(25)	BK2
1		BB <sub>1</sub>
2		KsO2

- **WP** = Wild Pitches = Lancers fous

Dans cette colonne, chaque WP doit être compté quel que soit le nombre de bases parcourues sur le WP et le nombre de coureurs en ayant bénéficié.

- **BK** = Balks = Feintes irrégulières du lanceur

Il s'agit d'un appel de l'arbitre.

Les feintes irrégulières au softball s'appellent des Illegal Pitches (lancers illégaux) et seront notées dans cette colonne.

## 5.2 CONSEILS METHODOLOGIQUES

Les statistiques des lanceurs peuvent-être complétées au fur et à mesure de la rencontre en utilisant des bâtonnets ou être réalisées à chaque changement de lanceur.

BF	AB	R	ER	H	2B	3B	HR	SH	SF	BB	IBB	HP	IO	K	WP	BK

BF	AB	R	ER	H	2B	3B	HR	SH	SF	BB	IBB	HP	IO	K	WP	BK
17	12	7	5	5	2		1	1		3		1		3	2	1

Une fois que la ligne de chaque joueur est remplie, on réalise les totaux sur la dernière ligne des statistiques des lanceurs.

Les sommes obtenues doivent correspondre aux totaux des statistiques offensives de l'équipe adverse.

Championnat : \_\_\_\_\_ Date : \_\_\_\_\_ Rencontre n° : \_\_\_\_\_ Baseball :  Softball :   
 Ville : \_\_\_\_\_ Terrain : \_\_\_\_\_ Saison : \_\_\_\_\_  
 Adresse : \_\_\_\_\_ Catégorie : \_\_\_\_\_  
 Document : \_\_\_\_\_ Commentaires Techniques : \_\_\_\_\_

ÉQUIPES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOTAL
ATTACK										
DEFENSE										
DOUBLE PLAY										
LANCIERS										
RECEVEURS										
PRESTES										
CONTRÔLE										
TOTAUX										

Championnat : \_\_\_\_\_ Date : \_\_\_\_\_ Rencontre n° : \_\_\_\_\_ Baseball :  Softball :   
 Ville : \_\_\_\_\_ Terrain : \_\_\_\_\_ Saison : \_\_\_\_\_  
 Adresse : \_\_\_\_\_ Catégorie : \_\_\_\_\_  
 Document : \_\_\_\_\_ Commentaires Techniques : \_\_\_\_\_

ÉQUIPES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOTAL
ATTACK										
DEFENSE										
DOUBLE PLAY										
LANCIERS										
RECEVEURS										
PRESTES										
CONTRÔLE										
TOTAUX										

### 5.3 CREDIT DE LA VICTOIRE ET DE LA DEFAITE

---

L'attribution de la victoire et de la défaite à un lanceur est définie par des critères détaillés dans la Règle 9.17.

Lorsque chaque équipe n'a fait lancer qu'un seul joueur, le crédit de la victoire est accordé au lanceur de l'équipe gagnante et celui de la défaite au lanceur de l'équipe perdante.

Etudions les critères d'attribution lorsque plusieurs lanceurs sont venus au monticule :

- **Crédit de la défaite**

La défaite sera attribuée au lanceur tenu responsable du point qui permet à une équipe de prendre l'avantage sans jamais être rattrapée dans la suite de la rencontre.

Pour déterminer le lanceur perdant, il faut donc rechercher le Game Winning Run (cf paragraphe GWRBI), le lanceur tenu responsable du GWR se verra attribuer le crédit de la défaite.

- **Crédit de la victoire**

La victoire sera attribuée au lanceur présent au monticule lorsque son équipe marque le GWR.

Au baseball, pour qu'un lanceur qui débute une rencontre (starter) se voit accorder le crédit de la victoire il faut qu'il ait lancé 5 manches complètes pour un match joué en 6, 7, 8 ou 9 manches ; et 4 manches si la rencontre en fait seulement 5.

Au softball, le critère est de 4 manches lancées par le lanceur (lanceuse) partant(e) pour une rencontre de 6 ou 7 manches, de 3 manches pour une rencontre de 4 ou 5 manches et 2 manches pour une rencontre en 3 manches.

Donc, même si une équipe prend l'avantage dès le début d'une rencontre, le lanceur partant qui ne remplit pas ce critère de manches, ne pourra pas se voir accorder la victoire.

On accordera alors la victoire au lanceur de relève considéré le plus efficace.

Un lanceur bénéficie de la demi-manche offensive suivant son départ du monticule pour déterminer si le crédit de la victoire lui revient ou non.

Ex :

VISITEURS	1	2	1	1	1	1	0	0	0	7
RECEVANTS	2	0	2	1	1	0	0	0	0	6

Le GWR est le 1<sup>er</sup> point de la 6<sup>e</sup> manche.

Le lanceur des visiteurs a été remplacé à la fin de la 5<sup>e</sup> manche tout comme le lanceur des recevants.

La défaite sera donc attribuée au 2<sup>e</sup> lanceur des recevants et la victoire, au 1<sup>er</sup> lanceur des visiteurs (5 manches pleines et bénéficie de la demi-manche suivant son départ du monticule).

- **Spécificité des rencontres "jeunes"**

Les critères de manches lancées pour le lanceur qui débute la rencontre sont prévus pour les adultes et ne sont pas applicables dans les catégories jeunes en raison de rencontres plus courtes et des règles de protection des lanceurs.

La Confédération Européenne de Baseball propose les critères suivants pour attribuer la victoire au lanceur qui débute la rencontre :

- En 12U :     3 manches pour une rencontre en 6 ou 7 manches  
                  2 manches pour une rencontre en 4 ou 5 manches  
                  1 <sup>2/3</sup> manches pour une rencontre en 3 manches
- En 15U :     4 manches pour une rencontre en 7 manches  
                  3 manches pour une rencontre en 4, 5 ou 6 manches  
                  2 manches pour une rencontre en 3 manches

NB : pour appliquer ces règles en France, on ne compte pas le nombre de manches en retraits car toutes les manches ne compte pas toujours 3 retraits.

#### **5.4 LE BLANCHISSAGE (SHUT OUT)**

---

L'attribution d'un blanchissage (Shut out) à un lanceur est définie par des critères détaillés dans la Règle 9.18.

*Un blanchissage est une statistique attribuée au lanceur qui n'accorde aucun point dans une rencontre.*

*Aucun « blanchissage » ne doit être porté à la fiche d'un lanceur à moins qu'il ne lance une rencontre complète ou qu'il n'entre en jeu à la première manche avant qu'il n'y ait eu de retrait et avant que l'équipe adverse n'ait marqué et qu'il retire alors l'équipe adverse avant qu'elle ne marque, en lançant le reste de la rencontre.*

Pour se voir accorder un shut out, le lanceur doit donc lancer un match complet (ou arriver au monticule avant le 1<sup>er</sup> retrait) et l'équipe ne doit encaisser aucun point.

## 6 POINTS MERITES : PRINCIPES DE BASE

### 6.1 CONCEPT DE RECONSTRUCTION

L'établissement des points mérités est régi par la Règle 9.16 :

*Un point mérité est un point dont le lanceur est responsable.*

*Pour déterminer les points mérités, on doit reconstituer chaque manche en éliminant les erreurs (hormis les interférences du receveur) et les balles passées, le bénéfice du doute allant toujours au lanceur, pour établir quelles bases auraient été atteintes par les coureurs lors d'un jeu sans erreur. Dans le but de déterminer les points mérités, une base sur balles intentionnelles, peu importe les circonstances, doit être perçue de la même manière que les autres bases sur balles.*

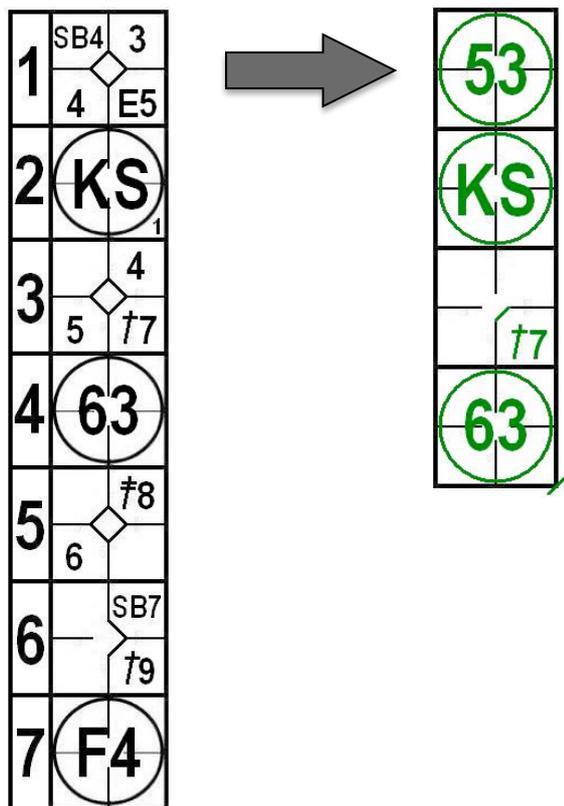
Le concept essentiel à comprendre est que les points mérités sont établis en reconstruisant la manche.

Les points mérités sont des points qui auraient été inscrits même avec une défense idéale, c'est-à-dire une défense que ne fait pas d'erreur et dont le receveur ne fait aucune balle passée.

Pour chaque manche, il faut dans un premier temps reconstruire cette manche idéale pour déterminer quel point aurait été inscrit avec cette défense idéale.

### 6.2 RECONSTRUCTION D'UNE ERREUR DECISIVE

Exemple 1:



Avec une défense idéale, le joueur de 3<sup>ème</sup> base attrape la balle et la relaie au 1<sup>ère</sup> base pour éliminer le batteur coureur.

Le point du 1<sup>er</sup> frappeur ne peut donc pas être mérité car l'arrivée en 1<sup>ère</sup> base a eu lieu à cause d'une erreur décisive.

Avec cette 1<sup>ère</sup> élimination reconstruite, on constate que le retrait du 4<sup>e</sup> frappeur devient la 3<sup>e</sup> élimination de la manche. La manche reconstruite s'arrête donc après cette 3<sup>e</sup> élimination.

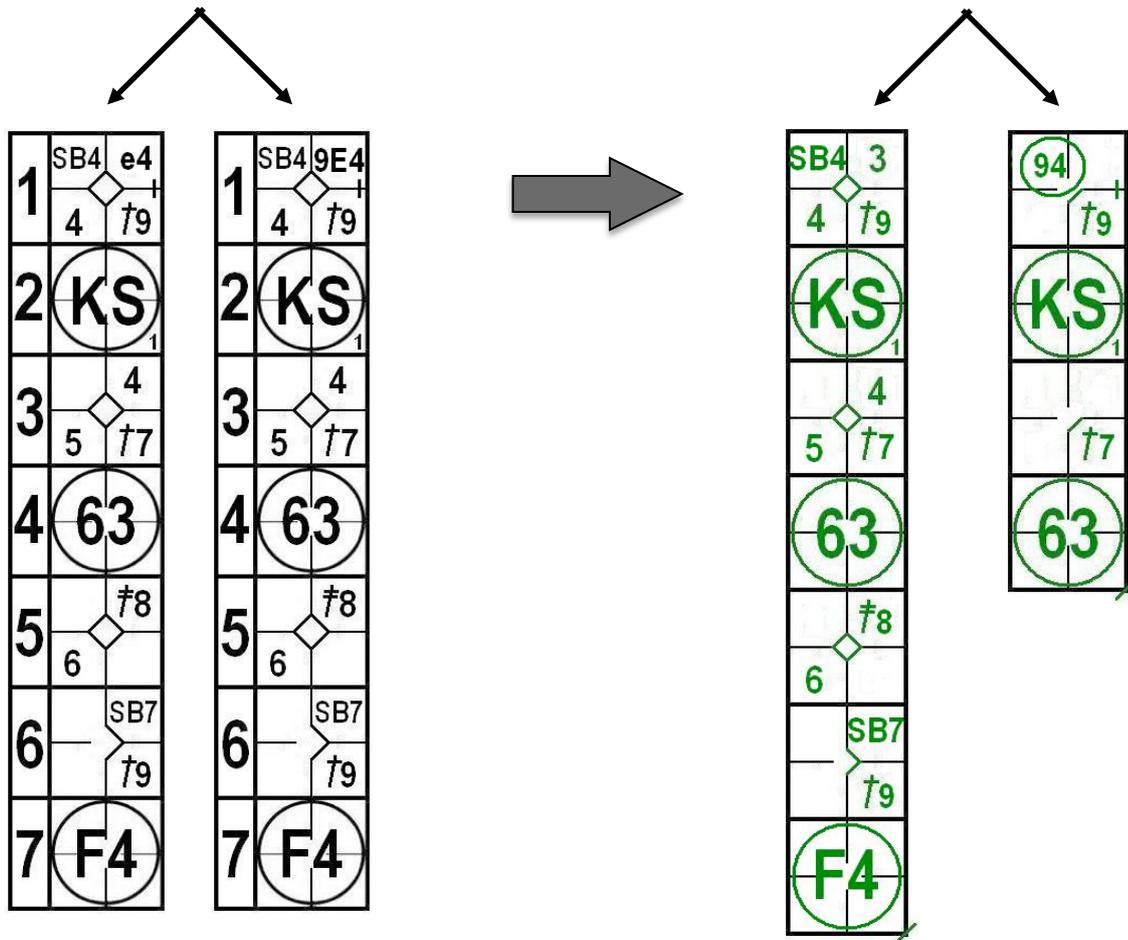
Aucun des points de cette manche n'est mérité.

Une erreur décisive correspond donc a un retrait dans la reconstruction de la manche.  
 On utilise le terme **d'opportunité défensive** pour insister sur le fait que la défense a eu l'occasion de réaliser une élimination.

On comprend mieux toute l'importance de faire la différence entre erreur décisive et non décisive.

Reprenons l'exemple précédent, en modifiant la frappe du batteur N°1.  
 Cette fois-ci, il frappe en champ droit et la balle est relayée au 2e base qui ne maîtrise pas la balle.

Selon le jugement du scoreur, on peut considérer que la défense avait ou non la possibilité d'éliminer le frappeur :



On voit tout de suite que la conséquence du scorage sur l'établissement des points mérités est TRES grande.

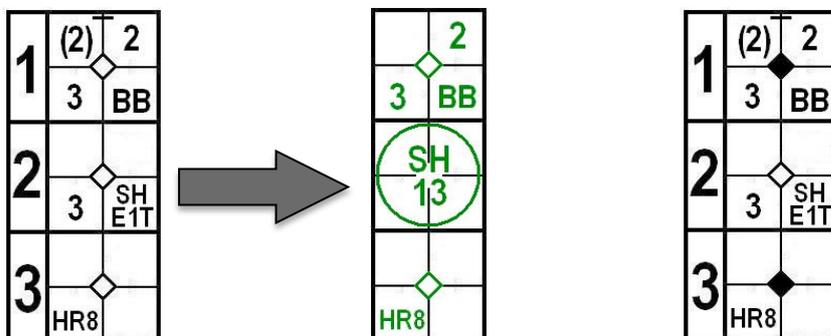
Dans un cas l'erreur est non décisive et il y aura 3 points mérités ; dans l'autre, l'erreur est décisive et il n'y aura pas de point mérité dans la manche.

Dans le cas d'une erreur non décisive, le coureur n'avance pas mais reste en base ; dans le cas d'une erreur décisive, le joueur est retiré.

- Comment reconstruire l'avance d'un coureur liée à une erreur décisive du lanceur?

La Règle 9.16 (e) précise que:

*Toute erreur commise par le lanceur est traitée exactement de la même façon que toute erreur commise par un joueur défensif quelconque dans la comptabilisation des points mérités.*

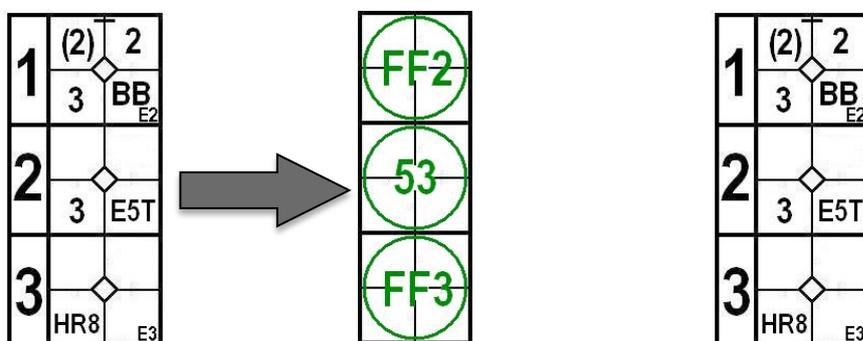


**Pour indiquer qu'un point est mérité, on noircit l'intérieur du carré.**

- Comment reconstruire les erreurs sur les attrapés en foul ball?

La Règle 9.16 (b) précise que :

*Aucun point ne sera mérité lorsqu'il le sera par un coureur qui atteint la première base. 1. Sur un coup sûr ou autrement alors que son temps à la batte a été prolongé par un fly en territoire des fausses balles raté par un joueur défensif.*

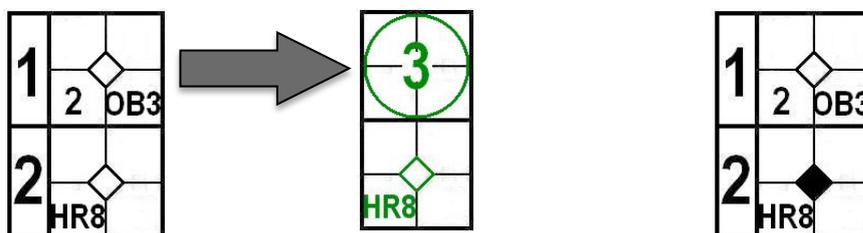


Les erreurs d'attrapé en foul ball deviennent des attrapés de volée en foul ball.

- Comment reconstruire les obstructions (ou interférence défensives)?

La Règle 9.16 (a) précise que :

*Une interférence défensive doit être interprétée comme une opportunité défensive.*



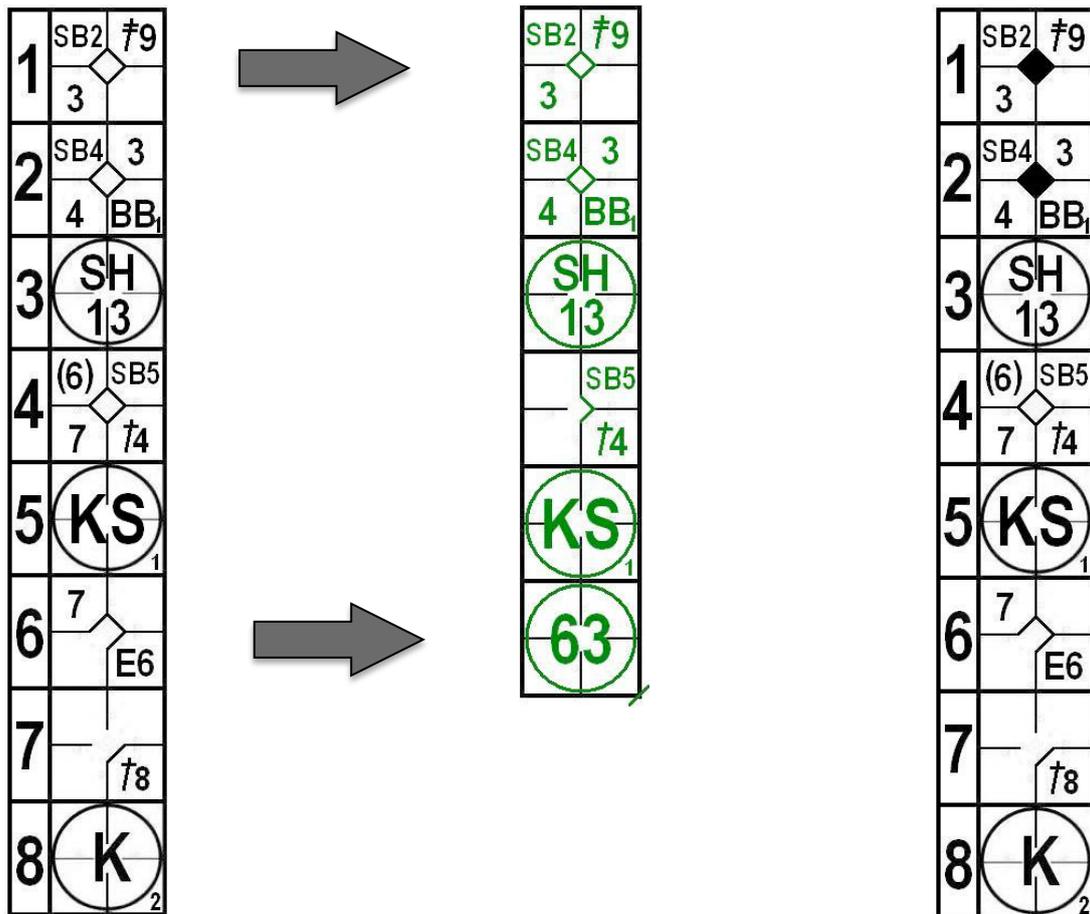
### 6.3 RECONSTRUCTION D'UN VOL DE BASE

Une défense idéale ne commet pas d'erreur ni de balle passée.

En revanche, il s'agit d'une défense idéale (imaginée) et non pas parfaite : un coureur qui avance grâce à un vol de base ne doit pas être retiré sur caught stealing dans la reconstruction.

Pour reconstruire un vol de base, on fait avancer le coureur à partir du moment où la base devant lui est vide.

Exemple :



Le 1<sup>er</sup> frappeur arrive en 2<sup>e</sup> base grâce à un double, il gagne ensuite la 3<sup>e</sup> base grâce à un vol.

Le 2<sup>e</sup> frappeur arrive en 1<sup>ère</sup> base grâce à une base sur balles.

Le 3<sup>e</sup> frappeur réalise un amorti sacrifice qui fait marquer le 1<sup>er</sup> frappeur et avancer en 2<sup>e</sup> base le 2<sup>e</sup> frappeur.

Là encore, la défense est idéale et non parfaite, on respecte donc le retrait qui a été effectivement réalisé par la défense. On ne peut pas décider d'éliminer un coureur sur base sur cette action.

Le 3<sup>e</sup> frappeur gagne la 3<sup>e</sup> base grâce à un vol de base.

Le 4<sup>e</sup> frappeur arrive en 1<sup>ère</sup> base grâce à un simple en direction du 2<sup>e</sup> base et permet au 3<sup>e</sup> frappeur de marquer.

Le 4<sup>e</sup> frappeur gagne la 2<sup>e</sup> base grâce à un vol de base.

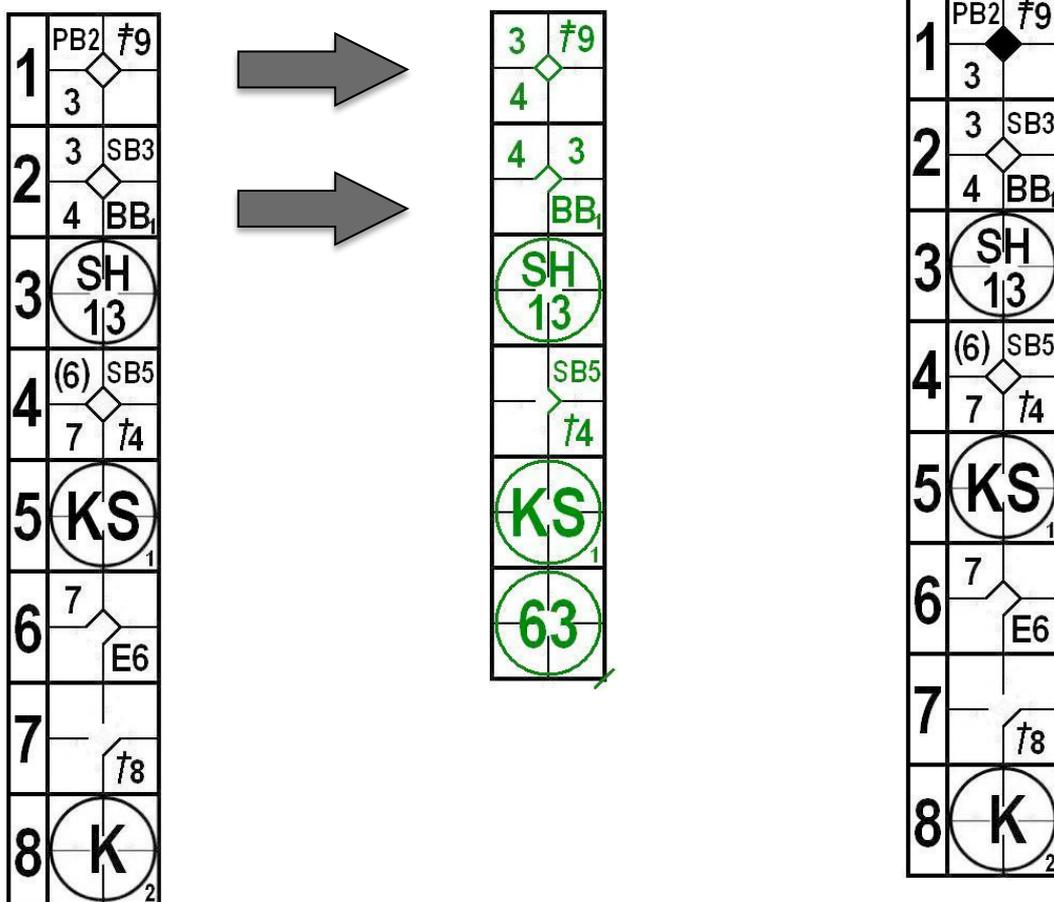
Le 5<sup>e</sup> frappeur est retiré sur strike out.

Le 6<sup>e</sup> frappeur, avec une défense idéale, serait retiré par un relais de l'arrêt-court vers le 1<sup>ère</sup> base.

La manche reconstruite est donc terminée. Les points des frappeurs 1 et 2 sont donc mérités.

Reprenons l'exemple précédent en introduisant une balle passée.

Exemple 3 :



Le 1<sup>er</sup> frappeur arrive en 2<sup>e</sup> base grâce à un double, une défense idéale ne commet pas de balle passée, notre frappeur reste donc en 2<sup>e</sup> base..

Le 2<sup>e</sup> frappeur arrive en 1<sup>ère</sup> base grâce à une base sur balles.

A ce moment, la 2<sup>ème</sup> base est occupée, on ne peut donc pas faire avancer le 2<sup>ème</sup> frappeur en 2<sup>ème</sup> base grâce à son vol.

Le 3<sup>e</sup> frappeur réalise un amorti sacrifice qui fait avancer le 1<sup>er</sup> frappeur en 3<sup>e</sup> base et le 2<sup>e</sup> frappeur en 2<sup>e</sup> base.

Le 4<sup>e</sup> frappeur arrive en 1<sup>ère</sup> base grâce à un simple en direction du 2<sup>e</sup> base. On voit que dans la manche réelle, le 2<sup>e</sup> frappeur marque grâce à cette action. Dans la reconstruction, on va donc pouvoir faire marquer le 3<sup>e</sup> frappeur.

On peut aussi faire avancer le 2<sup>e</sup> frappeur en 3<sup>e</sup> base.

Le 4<sup>e</sup> frappeur gagne la 2<sup>e</sup> base grâce à un vol de base.

Le 5<sup>e</sup> frappeur est retiré sur strike out.

Le 6<sup>e</sup> frappeur est retiré grâce à un relais de l'arrêt-court vers le 1<sup>ère</sup> base.

La manche reconstruite est donc terminée. Seul le point du 1<sup>er</sup> frappeur est mérité.

## 6.4 RECONSTRUCTION D'UNE INTERFERENCE

Le statut de l'interférence défensive dans la détermination des points mérités a été modifiée dans les règles officielles en 2007.

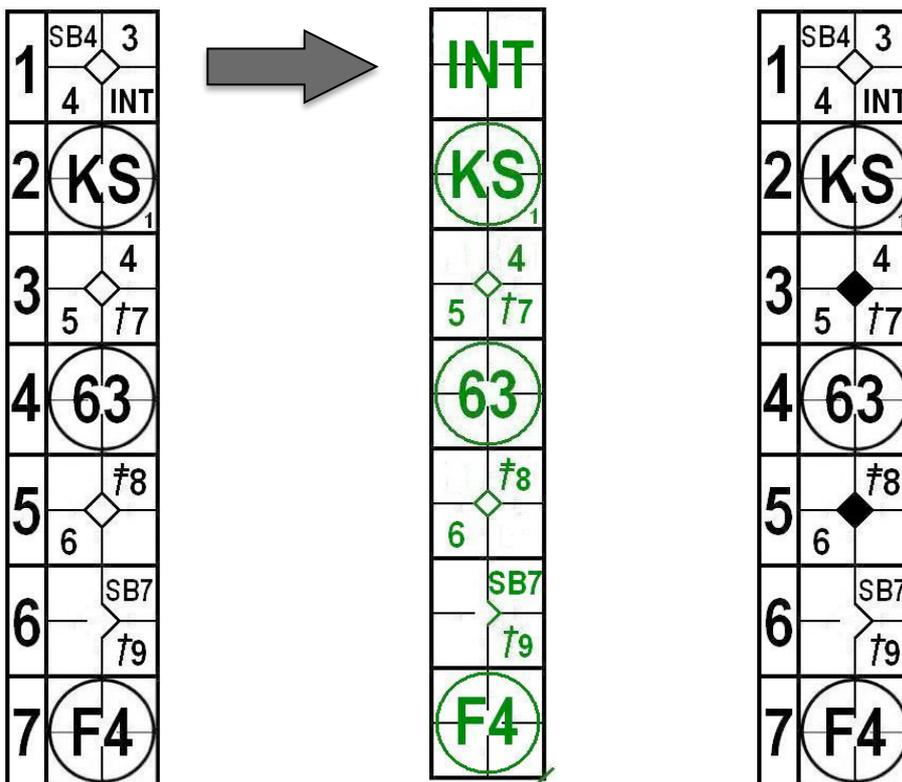
Une défense idéale ne commet pas d'interférence défensive ni d'obstruction.

Mais il est difficile de savoir ce qui se serait passé si ce mauvais jeu n'avait pas été commis.

Ainsi, la Règle 9.16 (a) précise que :

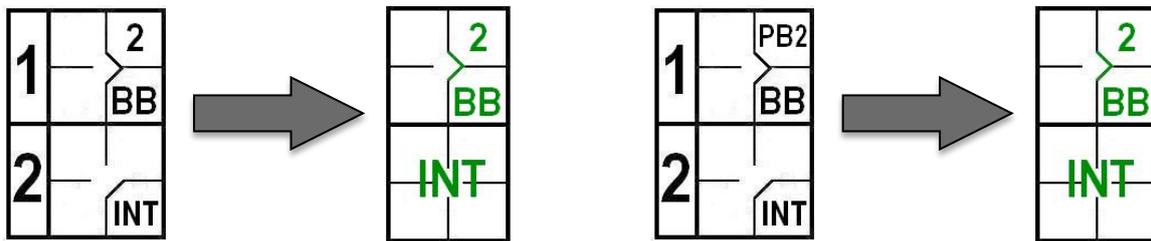
*Dans une manche où le batteur coureur atteint la première base sur une interférence du receveur, si ce batteur marque par la suite, son point ne sera pas mérité. Le scoreur officiel ne peut présumer cependant que le batteur coureur aurait été retiré sans l'interférence du receveur (contrairement par exemple aux situations dans lesquelles où le batteur-coureur atteint la première base sur un mauvais jeu d'un joueur de défense inscrit comme une erreur). Comme ce batteur n'a pas eu la possibilité de compléter son tour de batte, on ne peut pas savoir ce qui se serait passé pour lui sans l'interférence du receveur.*

L'interférence défensive a donc un statut particulier puisque le point du frappeur ne pourra pas être mérité mais on ne doit pas pour autant considérer cette action comme une opportunité défensive.



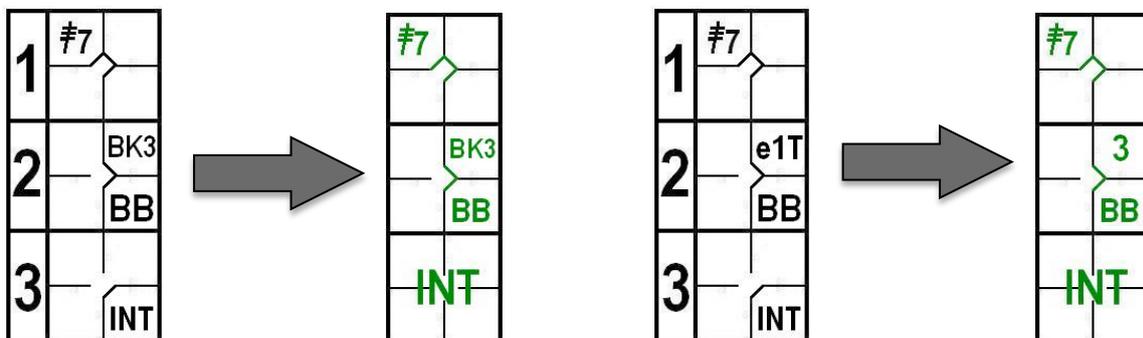
- Comment reconstruire l'avance des coureurs déjà en base au moment de l'interférence?

Dans la reconstruction on fait avancer les coureurs forcés d'avancer du fait que le frappeur devient coureur.



La reconstruction de la manche est identique dans le 2 cas. Le coureur en 1ère base avance en 2e base car il est forcé d'avancer.

ATTENTION, dans la reconstruction on ne fait pas avancer un coureur qui n'est pas forcé

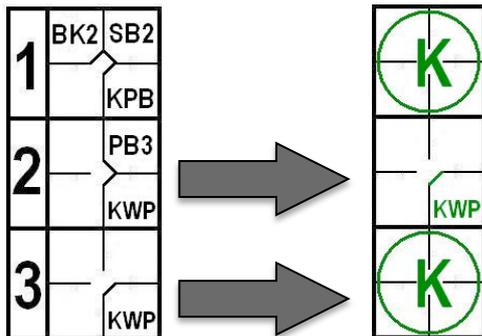


## 6.5 RECONSTRUCTION D'UN TROISIEME STRIKE RELACHE

Une défense idéale ne commet pas de balle passée, en revanche le lanceur est responsable de ses lancers fous.

Ainsi, un KPB sera reconstruit en K. KPB est donc une **opportunité défensive**.

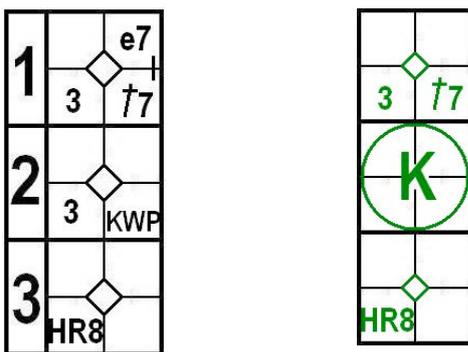
En revanche pour reconstruire un KWP, il faudra prendre en compte le fait qu'il s'agit d'un troisième strike relâché pour déterminer si le frappeur peut avancer ou non en 1ère base.



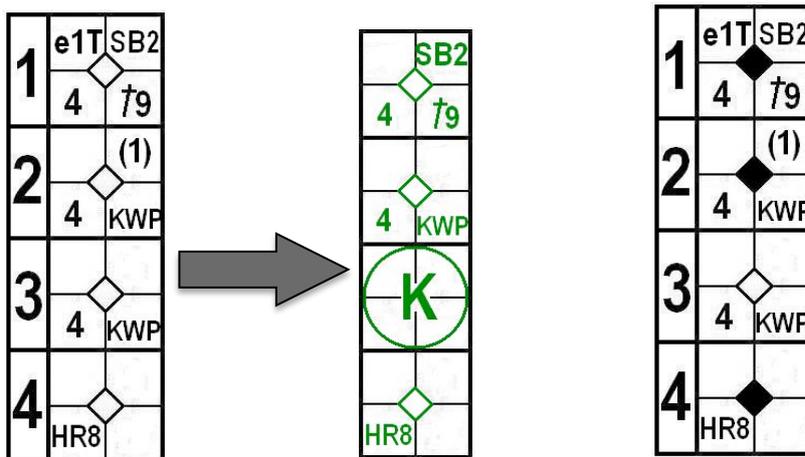
Le KPB devient une élimination.

Pour le 1er KWP, la 1ère base est inoccupée donc on fait avancer le frappeur en 1ère base.

Pour le 2e KWP, la 1ère base est occupée et il n'y a qu'un seul retrait, le KWP devient donc une élimination



Le KWP devient une élimination car la 1ère base est occupée au moment de la 3e prise.



Dans la reconstruction le 1er KWP permet l'arrivée en 1ère base du frappeur car la 1ère base est inoccupée. Le 2ème KWP devient une élimination car la 1ère base est occupée.

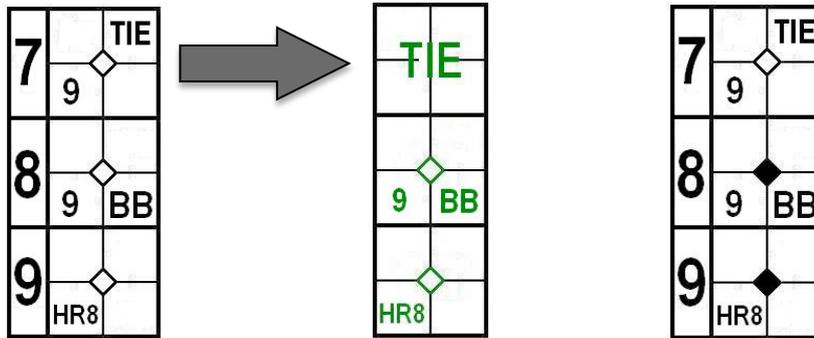
## 6.6 RECONSTRUCTION D'UN TIE BREAK

Le lanceur n'est pas tenu responsable des coureurs placés sur base au début de la manche :

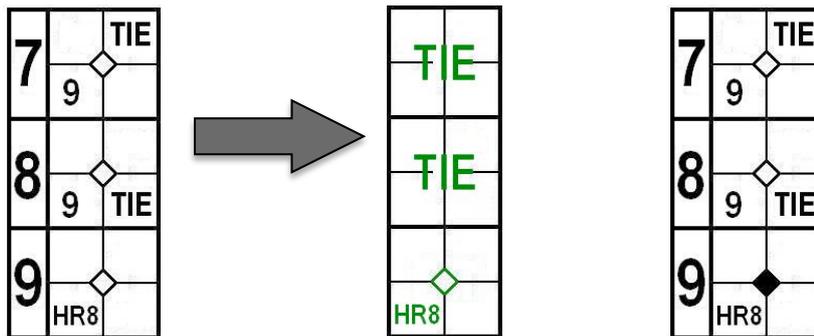
1 coureur en 2e base au softball

1 coureur en 2e et 1ère base au baseball

Ainsi dans la reconstruction de la manche, les points marqués par les coureurs déjà en base au début de la manche ne seront pas mérités.



Dans la reconstruction, on ignore les tie-breakers.



## 7 MOYENNES : PRINCIPES DE BASE

Un certain nombre de moyennes statistiques sont détaillées dans la Règle 9.21.

### 7.1 MOYENNE DE VICTOIRES D'UNE EQUIPE : AVG

---

*Pourcentage des rencontres gagnées et perdues, diviser le nombre de rencontres gagnées par le total de rencontres gagnées et perdues.*

$$\text{AVG} = W/(W+L)$$

W= Wins

L= Losses

### 7.2 MOYENNE OFFENSIVE : AVG

---

*Moyenne de régularité à la batte, diviser le nombre total de coups sûrs (hits) (et non le total de bases gagnées sur coups sûrs) par le nombre total de présences à la batte (at bat).*

$$\text{AVG} = H/AB$$

H= Hits

AB= At Bat

### 7.3 PUISSANCE OFFENSIVE : SLG

---

*Puissance à la batte, diviser le total de bases gagnées sur coup sûrs par le nombre total de présences à la batte (at bat).*

$$\text{SLG} = \text{TB}/\text{AB}$$

$$\text{TB} = 1\text{B}+2\times 2\text{B}+3\times 3\text{B}+4\times \text{HR} = \text{H}+2\text{B}+2\times 3\text{B}+3\times \text{HR}$$

TB= Total Base

1B = simple    2B=double    3B= triple    HR= Home Run

### 7.4 MOYENNE DEFENSIVE : FLD%

---

*Moyenne défensive au champ, diviser le total de retraits et d'assistances par le nombre de total de retraits, d'assistances et d'erreurs.*

$$\text{FLD}\% = (\text{PO}+\text{A})/\text{TC} \quad \text{TC}=\text{PO}+\text{A}+\text{E}$$

PO= Put Out (retraits)

A= Assistances

TC= Total Chance

E= Erreurs

## 7.5 MOYENNE DE POINTS MERITES : ERA

---

*Moyenne des points mérités du lanceur, multiplier le total de points mérités encaissés par le lanceur par 9 et diviser le résultat par le nombre total de manches qu'il a lancé, y compris les fractions de manches.*

*Les fractions de manches se compte en nombre de retraits réalisés dans la manche : 9 1/3 manches et 3 points mérités donneront une moyenne de points mérités de 2.89*

$$\text{ERA} = \text{ER} \times 9 / \text{IP}$$

ER= Earned Runs (points mérités)

IP= Inning Pitched (manches lancées)

L'ERA correspond donc au nombre moyen de points mérités encaissés par un lanceur sur un match complet.

Selon la catégorie et la discipline concernée, on peut utiliser un coefficient multiplicateur différent.

Par exemple, les matchs de softball sont en 7 manches, donc on multiplie les points mérités encaissés par 7 plutôt que par 9.

## 7.6 MOYENNE D'ARRIVEES EN 1ERE BASE : OBP

---

*Moyenne d'arrivées en base, diviser le nombre total de coups sûrs, de bases sur balles et de "atteint par un lancer" par le total de présences à la batte (at bat), de bases sur balles, de "atteint par un lancer" et de fly sacrifices.*

$$\text{OBP} = (\text{H} + \text{BB} + \text{HP}) / (\text{AB} + \text{BB} + \text{HP} + \text{SF})$$

L'OBP correspond donc à la capacité intrinsèque d'un frappeur à arrivée en 1ère base, c'est à dire sans bénéficier d'une erreur ou d'un choix défensif.

**La CFSS remercie tous les bénévoles  
qui ont participé à l'élaboration de ce manuel**

---

**Fédération Française de Baseball et Softball**

**41, rue de Fécamp**

**75012 Paris**

**Tel : +33(0)1 44 68 89 30**

**Fax : +33(0)1 44 68 96 00**

**communication@ffbsc.org**

**www.ffbsc.org**