

## **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 référence 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](mailto: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

## Statistiques offensives

### **LR**

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

### **Moy.**

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 sera de  $(31 / 103) = 0,301$ .

### **Puis.**

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 sera de  $[(21 \times 1 + 6 \times 2 + 1 \times 3 + 3 \times 4) / 103] = 0,466$ .

### **Psb.**

La moyenne de présence sur les buts du frappeurs est calculée en divisant le nombre de coups sûrs, de buts sur balles, de buts sur balles intentionnel 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 but sur balles intentionnel, 3 ballons sacrifices et 1 frappeur atteint en 103 apparitions officielles au bâton. Sa moyenne de présence sur les buts sera de  $[(31+11+2+1) / (103+11+2+3+1)] = 0,375$ .

### **PJ**

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**

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**

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**

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 suite à une erreur de la défensive, ou lorsqu'un coureur est retiré sur un jeu forcé suite à une balle frappée.

### **PP**

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'eut été d'un mauvais relais de la défensive pour compléter le double-jeu.

### **1B**

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**

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**

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**

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**

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 aura donc  $(3 \times 1 + 1 \times 2) = 5$  buts touchés.

### **RB**

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 suite à une troisième prise échappée du receveur, ou suite à un mauvais lancé du lanceur.

### **BB**

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**

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**

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**

Un ballon sacrifice est comptabilisé lorsqu'un frappeur frappe un ballon ou une flèche attrapé 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 une balle échappée alors que celui-ci aurait pu se rendre au marbre même si la balle aurait été attrapée.

### **FA**

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

### **INT**

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

### **LSB**

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 ce but. Sur ce jeu, le frappeur obtient alors un optionnel. Le frappeur aura donc laissé 2 joueur sur les buts.

### **BV**

Un but volé est comptabilisé lorsqu'un coureur est en course vers le prochain but au moment où le lanceur effectue son lancer et qu'il 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**

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**

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 sacrificiels, les ballons sacrificiels, les frappeurs atteints ainsi que les interférences du receveur.

## Statistiques défensives

### **A**

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'eut été d'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**

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**

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**

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 sera de  $[(4+23) / (4+23+1)] = 0,964$ .

## **Statistiques des lanceurs**

### **LR**

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

### **PJ**

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**

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**

Une défaite est débitée à un lanceur qui, 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.

### **S**

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 rencontrer 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**

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

### **ML**

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

ex : Un lanceur lance 3 manches complètes. En 4<sup>e</sup> manche, il effectue un lancer et il se blesse à l'épaule. Il se fait donc remplacer. Il aura 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 lance 3 manches complètes. En 4<sup>e</sup> manche, un joueur se fait retirer, puis le lanceur se fait remplacer. Le lanceur aura donc lancé 3 manches et 1/3.

### **FT**

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, des frappeurs atteints ainsi que des interférences du receveur.

### **AB**

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 but sur balles, il a atteint 1 fois un frappeur, et il y a eu 1 ballon sacrifice. Le lanceur est donc débité de 28 apparitions officielles au bâton.

### **P**

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 seront comptabilisés au lanceur qui était présent lorsque ces joueurs se sont rendus sur les buts.

### **PM**

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 défense;

- 1- Tout point compté par un coureur qui a atteint le premier but par une erreur de la défense ne pourra jamais être mérité;
- 2- Tous les frappeurs/coureurs qui sont déclarés « sauf » dû 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<sup>er</sup> frappeur se fait retirer au bâton
- 2- Le 2<sup>e</sup> frappeur frappe un roulant au 2<sup>e</sup> but, mais celui-ci effectue un mauvais relais au premier but.
- 3- Le 3<sup>e</sup> frappeur frappe un coup de circuit
- 4- Le 4<sup>e</sup> frappeur se rend au premier but suite à un coup sûr. Et lorsqu'on ramène la balle au lanceur, ce dernier ne peut l'attraper et le frappeur se rend au 2<sup>e</sup> but.
- 5- Le 5<sup>e</sup> frappeur frappe un double et le coureur #4 vient compter.
- 6- Le 6<sup>e</sup> frappeur se fait retirer au bâton.
- 7- Le 7<sup>e</sup> frappeur frappe un coup de circuit
- 8- Le 8<sup>e</sup> 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;

- 1- Un retrait au bâton; **1 retrait réel**
- 2- N'eut été de l'erreur, le frappeur aurait été retiré; **1 chance de retrait**
- 3- Dans la manche parfaite, le coup de circuit n'aura produit qu'un seul point, puisque le frappeur #2 aurait été retiré; **1PM**
- 4- N'eut été de l'erreur, ce frappeur aurait resté au 1<sup>er</sup> but.
- 5- Avec ce double, le coureur #4 aurait avancé de 2 buts (il serait donc au 3<sup>e</sup> but), et le frappeur #5 est au 2<sup>e</sup> but.
- 6- Un retrait au bâton; **1 retrait réel**  
À partir d'ici, 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

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'eut été d'une erreur de la défensive, ou lorsqu'un coureur est retiré sur un jeu forcé suite à une balle frappée.

## CC

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**

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 suite à une troisième prise échappée du receveur, ou suite à un mauvais lancé du lanceur.

**BB**

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**

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**

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**

Un ballon sacrifice est comptabilisé lorsqu'un frappeur frappe un ballon ou une flèche attrapé 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 une balle échappée alors que celui-ci aurait pu se rendre au marbre même si la balle aurait été attrapée.

**FA**

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

**INT**

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

**MVL**

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 des coureurs d'avancer. Une balle passée sera débité 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**

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

**D**

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

**F**

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

**PC**

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

**Moy.**

La moyenne de l'adversaire au bâton 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 sera de  $(31 / 103) = 0,301$ .

**WHIP**

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 sera de  $[(11+35) / 45] = 1,02$ .

## **Référence**

« 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.