

# MEMENTO DES NOTATIONS

## 1. Les coups sûrs (hits)

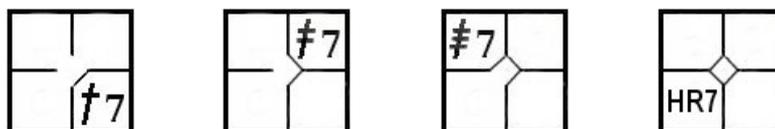
Le symbole du coup sûr est un trait oblique, auquel on ajoute des traits horizontaux symbolisant le nombre de bases parcourues.

- Simple : †
- Double : ‡
- Triple : ≡
- Home Run : se note **HR** (et non un trait oblique avec 4 traits horizontaux), que la balle sorte ou non des limites du terrain.

Rq : **On ne note pas le type de frappe (car cette info n'est pas reprise dans les stats les plus communément établies).**

Le symbole est noté dans la case correspondant à la base atteinte, en laissant les autres cases vierges. Le symbole est suivi du chiffre qui symbolise la localisation de la frappe, qui correspond à l'endroit où la balle est maîtrisée par la défense.

Exemples :



## 2. Les erreurs

Les erreurs sont notées différemment selon leur conséquence sur le jeu :

- Si l'erreur empêche la réalisation d'une élimination, il s'agit d'une ERREUR DECISIVE
- Si l'erreur permet une avance supplémentaire sur base sans qu'une élimination ait pu être réalisée, il s'agit d'une ERREUR NON DECISIVE

Le symbole des erreurs décisives est un E majuscule

Le symbole des erreurs non décisives est un e minuscule

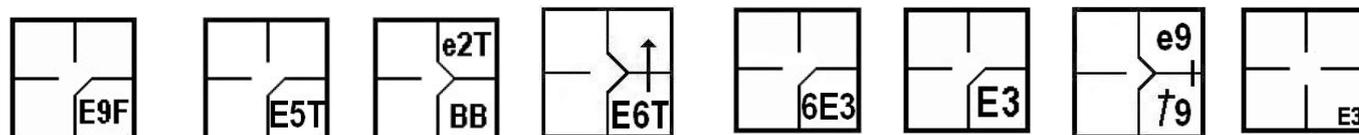
Lorsqu'une erreur permet une avance de plusieurs bases, le symbole est suivi d'une flèche correspondant au nombre de bases acquises.

Les types d'erreurs :

- Les erreurs sur les attrapés de volée sont notées : E#F
- Les erreurs de relais sont notées E#T ou e#T
- Les erreurs d'attrapé d'un relais ou d'une balle au sol sont E# ou e#
- Les erreurs sur les attrapés de volée en foul ball prolongeant la présence du batteur au marbre sont notées E# et inscrites dans le coin inférieur droit de la case.

# représente le défenseur auquel on attribue l'erreur.

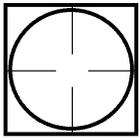
Exemples :



### 3. Les retraits

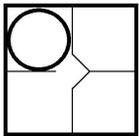
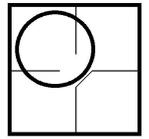
L'élimination est mise en évidence par un cercle dans lequel on note les numéros de position défensive des joueurs qui ont réalisé l'élimination.

Rq : on n'insère pas de tiret entre les chiffres.



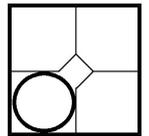
Elimination du batteur en 1<sup>ère</sup> base

Elimination du coureur se rendant en 2<sup>e</sup> base



Elimination du coureur se rendant en 3<sup>e</sup> base

Elimination du coureur se rendant au marbre



**! Attention à ne pas comptabiliser le point, la présence du cercle peut porter à confusion avec un carré complété !**

#### - Attrapé de volée :

Line Drive = Flèche = frappe tendue à hauteur de tête

Fly = chandelle = frappe en l'air atterrissant en champ extérieur

Pop fly = pop = frappe en l'air atterrissant dans le champ intérieur

Infield Fly = frappe en l'air atterrissant dans le champ intérieur réalisée avant 2 retraits alors que la 1<sup>ère</sup> et la 2<sup>e</sup> bases sont occupées ou que la 1<sup>ère</sup>, la 2<sup>e</sup> et la 3<sup>e</sup> bases sont occupées.



#### - Attrapé de volée en foul ball :

Lorsque la balle est attrapée dans le territoire des fausses balles, on ajoute un F devant le retrait.

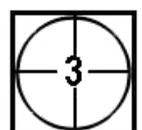


#### - Retrait à la suite d'une frappe au sol :

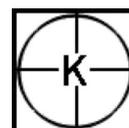


Le 3<sup>e</sup> base relaie la balle au 1<sup>ère</sup> base pour éliminer le frappeur.

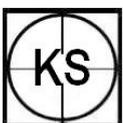
Le 1<sup>ère</sup> base attrape la balle au sol et élimine le frappeur.



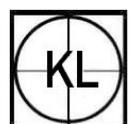
#### - Retrait à la suite d'un strike out :



On peut préciser si le frappeur a essayé ou non de frapper la 3<sup>e</sup> prise :



Strike out Swinging (le batteur a essayé de frapper la 3<sup>e</sup> prise)



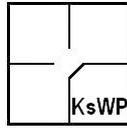
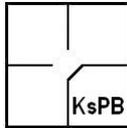
Strike out Looking (le batteur n'a pas tenté de frapper la 3<sup>e</sup> prise)

**Cas particulier : le 3<sup>e</sup> strike relâché**

Lorsque le 3<sup>e</sup> strike n'est pas maîtrisé par le receveur, le batteur est éliminé automatiquement si la 1<sup>ère</sup> base est occupée AVANT 2 retraits.

Dans toutes les autres situations (1<sup>ère</sup> base inoccupée ou avec 2 retraits), l'élimination du batteur n'est pas automatique, la défense doit réaliser le retrait.

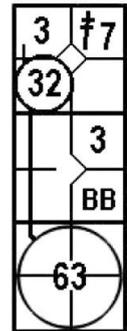
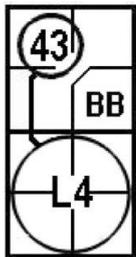
Un batteur peut donc atteindre la 1<sup>ère</sup> base sur un 3<sup>e</sup> strike relâché.



**- Situations particulières :**

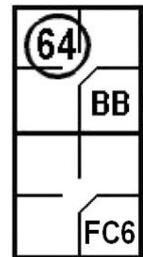
**- Le double-jeu = Double Play**

Lorsque que la défense réalise une 2<sup>e</sup> élimination dans la continuité d'une première, on relie les 2 cercles de ces éliminations.



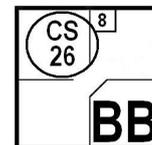
**- Le choix défensif = Fielder Choice**

Lorsque la frappe du batteur occasionne le retrait d'une de ses coéquipiers qui courtait vers la base immédiatement devant lui. L'arrivée en 1<sup>ère</sup> base du frappeur se note FC suivi du numéro de position du joueur qui initie le retrait.



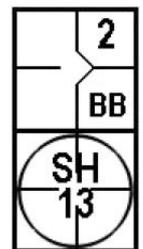
**- Le retrait sur tentative de vol = Caught Stealing**

On précise le numéro du frappeur présent au marbre au moment du CS.

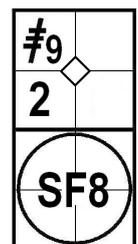


**- Les sacrifices**

- **Sacrifice Hit** : Il s'agit d'un amorti réalisé par le batteur dans le but de faire avancer un coéquipier.



- **Sacrifice Fly** : Il s'agit d'une chandelle dans le champ extérieur qui permet de faire marquer un coéquipier.



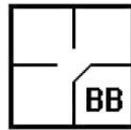
Pour accorder un SH ou un SF, il faut des conditions particulières :

- Moins de 2 retraits (le batteur qui constitue le 3<sup>e</sup> retrait ne permet aucune avance)
- Pour le SH : il faut un AMORTI et une avance sur base
- Pour le SF il faut une chandelle en champ extérieur et 1 point

## 4. Avances sur base

### - 1<sup>ère</sup> base accordée par l'arbitre

- But sur Balles = BB



- But sur Balles Intentionnel = IBB

Lorsque la défense fait le choix de ne pas affronter un batteur, le lanceur aidé du receveur peut lancer volontairement la balle de sorte que le batteur ne puisse pas la frapper.

Dans ce cas, le catcher se lève et se décale à l'extérieur de la zone de prise du batteur. A la 4<sup>e</sup> balle, le frappeur arrive alors en 1<sup>ère</sup> base sur un But sur Balles intentionnel



- Hit by Pitch = HP

La 1<sup>ère</sup> base est accordée au batteur qui atteint par un lancer régulier.



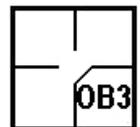
- Interférence du receveur = INT

Lorsque le receveur gêne (involontaire la plupart du temps) le frappeur dans son mouvement de batte, on accorde la 1<sup>ère</sup> base au frappeur



- Obstruction = OB

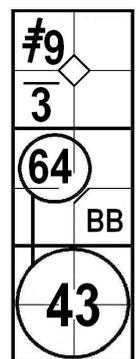
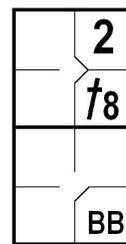
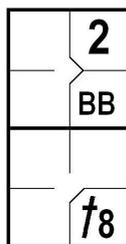
Lorsqu'un défenseur gêne la progression d'un coureur, l'arbitre peut appeler une obstruction. Il accorde alors une base au coureur.



### - Les avances des coureurs sur l'action du frappeur

L'avance d'un coureur grâce à l'action du frappeur sera retranscrite en indiquant le numéro dans l'ordre de frappe du batteur qui a réalisé la frappe.

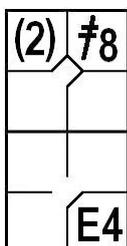
Exemples :



Une situation particulière :

Lorsqu'un point est marqué sur un double-jeu forcé occasionné par une frappe au sol, l'avance du coureur de la 3<sup>e</sup> base au marbre est notée avec le numéro dans l'ordre de frappe du batteur qui a réalisé la frappe en ajoutant un trait au-dessus.

### - Les avances sur une erreur



Pour indiquer une avance d'un coureur grâce à une erreur commise par un défenseur qui effectue un jeu sur un autre coureur, on note entre parenthèses le numéro dans l'ordre de frappe du joueur sur lequel le jeu a été effectué.

## - Les avances sur bases non liées à une frappe

### - Vol de base = Stolen Base

Il s'agit de la décision d'un coureur de se rendre vers une base à ses risques et périls sans bénéficier de l'action d'un coéquipier ou d'un mauvais jeu.

	SB2
	BB

Cette avance se note SB suivi du numéro dans l'ordre de frappe du joueur présent au marbre au moment du vol.

### - Lancer fou = Wild Pitch

Il s'agit d'un lancer du lanceur vers le receveur qui est mal exécuté par le lanceur et permet à un coureur d'atteindre une base.

	WP3
	BB

Cette avance se note WP suivi du numéro dans l'ordre de frappeur du joueur présent au marbre au moment du lancer fou.

Rq : si plusieurs coureurs avancent sur un même WP, on en note 1 en majuscule et les autres en minuscule, pour ne compter qu'un seul lancer fou au lanceur.

### - Balle passée = Passed Ball

Il s'agit d'un lancer du lanceur vers le receveur qui est mal attrapé par le receveur et permet à un coureur d'atteindre une base.

PB9	†9
	pb9
	BB

Cette avance se note PB suivi du numéro dans l'ordre de frappeur du joueur présent au marbre au moment de la balle passée.

Rq : si plusieurs coureurs avancent sur un même PB, on en note 1 en majuscule et les autres en minuscule, pour ne compter qu'une seule balle passée au receveur.

*Comment décider si c'est le lanceur qui a mal exécuté le lancer ou si c'est le receveur qui a mal attrapé la balle ?*

*Si la balle rebondit avant ou sur le marbre, il s'agit d'un WP*

*Si la balle passe dans le disque que peut décrire le receveur avec son bras porteur du gant en position accroupi, il s'agit d'un PB*

### - Feinte irrégulière = Balk (baseball) = Illegal Pitch (softball)

La manière dont le lanceur peut lancer vers le receveur ou vers les bases pour empêcher les coureurs d'avancer (vol de base) est régie par un certain nombre de règles.

Si le lanceur enfreint une de ces règles, l'arbitre peut appeler « BALK », la conséquence est que chaque coureur avance d'une base. (Au softball, le frappeur gagne également une balle à son compte en plus de l'avance des coureurs).

BK3	2
	†7
	bk3
	BB

Cette avance se note BK suivi du numéro dans l'ordre de frappeur du joueur présent au marbre au moment de la feinte irrégulière.

Rq : si plusieurs coureurs avancent sur un même BK, on en note 1 en majuscule et les autres en minuscule, pour ne compter qu'une seule feinte irrégulière au lanceur.