



FFBS

FÉDÉRATION FRANÇAISE
BASEBALL & SOFTBALL

**MANUEL AVANCE
DE STATISTIQUES**

Edition 2019



SOMMAIRE

1 INTRODUCTION	3
2 STATISTIQUES DES LANCEURS	4
2.1 Responsabilité des lanceurs et transfert de point.....	4
2.2 Crédit de la victoire (Win).....	6
2.3 Sauvegarde (Save)	9
3 POINTS MERITES : GESTION DES CHANGEMENTS DE LANCEUR	11
3.1 Changement de lanceur et opportunités défensives	11
3.2 Changement et point non mérités contre l'équipe (Team unearned)	12
3.3 Changement et responsabilité des lanceurs	13
3.4 Changement et transfert de point.....	14
4 ETABLISSEMENT DES STATISTIQUES D'UNE EQUIPE, D'UN CHAMPIONNAT.....	15
4.1 Nombre de rencontres pour un joueur	15
4.2 Normes minimales individuelles pour les championnats	15

1 INTRODUCTION

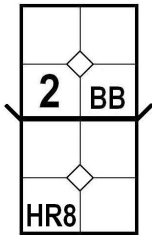
Ce manuel a pour but de compléter les bases statistiques acquises lors de la formation de 2^e niveau.

2 STATISTIQUES DES LANCEURS

2.1 RESPONSABILITE DES LANCEURS ET TRANSFERT DE POINT

La règle 9.16 précise que :

Lorsqu'il y a changement de lanceur au cours d'une manche, le lanceur de relève n'est responsable d'aucun point (mérité ou non) marqué par un coureur qui était sur base au moment de l'entrée en jeu du lanceur de relève.



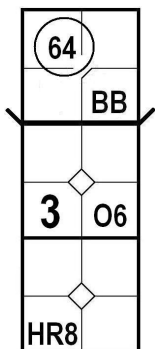
Le premier lanceur quitte le monticule en laissant un coureur sur base, il reste responsable de ce coureur même après le changement.

Le batteur suivant frappe un coup de circuit permettant d'inscrire 2 points, chaque lanceur sera donc responsable d'un point.

On accordera 1 point à chaque lanceur dans ses statistiques individuelles.

La règle 9.16 précise également que :

Lorsqu'il y a changement de lanceur au cours d'une manche, le lanceur de relève n'est responsable d'aucun point (mérité ou non) marqué par un coureur qui était sur base au moment de l'entrée en jeu du lanceur de relève, ni d'aucun point marqué par tout coureur qui atteint une base sur un choix défensif qui permet de retirer un coureur laissé sur une base par le lanceur précédent.



Le premier lanceur quitte le monticule en laissant un coureur sur base, il reste responsable de ce coureur même après le changement.

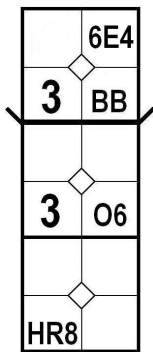
Le batteur suivant arrive en première base grâce à un choix défensif qui permet d'éliminer le coureur laissé sur base par le lanceur précédent. La responsabilité de ce nouveau coureur va donc être transférée au premier lanceur.

Le batteur suivant frappe un coup de circuit permettant d'inscrire 2 points, chaque lanceur sera donc responsable d'un point.

On accordera 1 point à chaque lanceur dans ses statistiques individuelles.

La règle 9.16 précise encore que :

Le but de cette règle est de rendre le lanceur responsable du nombre de coureurs qu'il a mis sur les bases plutôt que de considérer les coureurs de façon individuelle. Lorsqu'un lanceur est relevé laissant des coureurs sur les sentiers, on doit porter à sa fiche tous les points marqués par la suite par des coureurs jusqu'à un nombre égal au nombre de coureurs laissés sur les sentiers, à moins que ces coureurs n'aient été retirés sans que le batteur n'ait été impliqué, c'est à dire sur tentative de vol de base, en dehors de leurs bases ou sur interférence, alors que le batteur coureur n'a pas atteint la première base sur ce jeu.



Le premier lanceur quitte le monticule en laissant un coureur sur base, il reste responsable de ce coureur même après le changement.

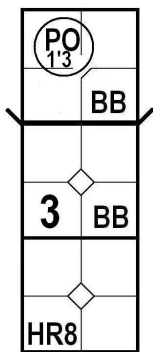
Le batteur suivant arrive en première base grâce à un choix défensif qui aurait dû permettre l'élimination en 2^{ème} base si aucune erreur défensive n'avait été commise.

Le batteur suivant frappe un coup de circuit permettant d'inscrire 3 points.

Le premier lanceur ne peut être tenu responsable de plus de points qu'il n'a laissé de coureurs sur base.

On accordera donc 1 seul point au premier lanceur dans ses statistiques individuelles et 2 points au lanceur de relève.

Le but de cette règle est de rendre le lanceur responsable du nombre de coureurs qu'il a mis sur les bases plutôt que de considérer les coureurs de façon individuelle. Lorsqu'un lanceur est relevé laissant des coureurs sur les sentiers, on doit porter à sa fiche tous les points marqués par la suite par des coureurs jusqu'à un nombre égal au nombre de coureurs laissés sur les sentiers, à moins que ces coureurs n'aient été retirés sans que le batteur n'ait été impliqué, c'est à dire sur tentative de vol de base, en dehors de leurs bases ou sur interférence, alors que le batteur coureur n'a pas atteint la première base sur ce jeu.



Le premier lanceur quitte le monticule en laissant un coureur sur base, il reste responsable de ce coureur même après le changement.

Le lanceur de relève élimine le coureur sur base grâce à un pick off.

Le batteur suivant arrive en 1^{ère} base grâce à une base sur balles.

Le batteur suivant frappe un coup de circuit permettant d'inscrire 2 points.

Le premier lanceur n'est tenu responsable d'aucun point car aucun batteur coureur n'a bénéficié du pick off pour atteindre la première base.

On accordera donc les 2 points au lanceur de relève dans ses statistiques individuelles.

2.2 CREDIT DE LA VICTOIRE (WIN)

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

(a) Le scoreur officiel attribuera la victoire au lanceur dont l'équipe aura pris la tête alors que ce dernier était au jeu, ou lors du passage à l'attaque durant la manche au cours de laquelle le lanceur est remplacé, et qu'elle n'est pas rejointe par la suite à moins que :

- 1. ce lanceur ait débuté la rencontre et que la Règle 9.17(b) ne s'applique;*
- 2. la Règle 9.17(c) ne s'applique*

Règle 9.17(a) Commentaire:

A chaque fois que le score est à égalité, la rencontre devient une nouvelle rencontre concernant l'attribution de la victoire au lanceur. Dès que l'équipe adverse reprend l'avantage, tous les lanceurs qui ont lancé jusque là et ont été remplacés sont exclus de l'attribution de la victoire. Si le lanceur contre lequel l'équipe adverse reprend l'avantage continue de lancer jusqu'à ce que son équipe mène à nouveau et conserve la tête jusqu'à la fin de la rencontre, il sera le lanceur gagnant.

LANCEURS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOTAL
Visiteurs	4	0	0	0	0	0	0	0	1	5
Recevants	0	0	0	0	0	4	0	0	0	4

Visiteurs : L1 : 5 manches, L2 : 1 manche, L3 : 3 manches

Le point gagnant est inscrit en 9^e manche, L3 est donc le lanceur gagnant.

(b) Lorsque le lanceur de l'équipe qui prend la tête alors qu'il est au jeu ou lors du passage à l'attaque durant la manche au cours de laquelle ce lanceur est remplacé et qu'elle n'est pas rejointe au score, si ce lanceur est le lanceur partant et qu'il n'a pas complété :

- (1) cinq manches dans une rencontre comportant au moins six manches défensives, ou*
- (2) quatre manches dans une rencontre comportant cinq manches défensives,*

alors le scoreur officiel attribuera la victoire au lanceur de relève s'il n'y en a qu'un, ou au lanceur de relève qui, selon le jugement du scoreur a été le plus efficace, s'il y a plus d'un lanceur de relève

LANCEURS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOTAL
Visiteurs	4	0	0	0	0	0	0	0	1	5
Recevants	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2

Visiteurs : L1 : 4 manches, L2 : 5 manches

Le point gagnant est inscrit en 1^{ère} manche, L1 a lancé seulement 4 manches, donc L2 est le lanceur gagnant.

Au softball, le nombre manche lancées par le lanceur partant pour être éligible est différent :

- 4 manches pour une rencontre en 6 ou 7 manches
- 3 manches pour une rencontre en 5 manches

- **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 ^{2/3} 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.

Règle 9.17(b) Commentaire:

Le but de la Règle 9.17(b) est que le lanceur de relève lance au moins une manche complète ou lance au moment où un retrait crucial est réalisé, en fonction du contexte de la rencontre (en prenant en compte le score) pour pouvoir lui attribuer la victoire. Si le premier lanceur de relève lance de manière efficace, le scoreur officiel ne doit pas lui attribuer la victoire de manière présomptive parce que la règle stipule que la victoire doit être attribuée au lanceur le plus efficace, un lanceur suivant pouvant être plus efficace. Pour déterminer quel lanceur a été le plus efficace, le scoreur officiel doit prendre en compte le nombre de points, de points mérités et les coureurs laissés sur bases pour chaque lanceur de relève ainsi que le contexte de jeu au moment de l'entrée en jeu de chaque lanceur de relève. Si plusieurs lanceurs de relève ont eu une efficacité similaire, le scoreur officiel devra de façon préférentielle accorder la victoire au joueur étant intervenu le plus tôt dans la rencontre

(c) Le scoreur officiel ne devra pas attribuer la victoire à un lanceur de relève qui est inefficace lors d'une courte présence au monticule, lorsqu'au moins un lanceur de relève qui lui succède a été plus efficace pour aider son équipe à maintenir son avance. Dans ce cas, le scoreur officiel attribuera la victoire au lanceur de relève qu'il juge le plus efficace.

Règle 9.17(c) Commentaire:

Le scoreur officiel devrait généralement, mais pas nécessairement, considérer que la relève d'un lanceur a été inefficace et brève si un tel lanceur lance moins d'une manche et accorde plusieurs points mérités (même s'ils sont attribués au lanceur précédent). Le commentaire de la Règle 9.17(b) fournit une aide pour choisir le lanceur gagnant parmi les lanceurs de relève.

LANCEURS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOTAL
Visiteurs	1	0	0	0	0	0	2	0	0	3
Recevants	2	3	0	0	0	1	0	3	X	9

Recevants : L1 : 1 manche, L2 : 2 manche, L3 : 6 manches

Le point gagnant est inscrit en 1^{ère} manche, L1 n'a pas lancé 5 manches, L3 est jugé le plus efficace, la victoire lui est donc accordée.

(d) Le lanceur perdant est le lanceur responsable du point qui permet à l'équipe gagnante de prendre la tête et de ne pas être rejointe au score.

Règle 9.17(d) commentaire :

A chaque fois que le score est à égalité, la rencontre devient une nouvelle rencontre concernant la détermination du lanceur perdant.

LANCEURS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOTAL
Visiteurs	1	0	4	1	0	0	2	0	1	9
Recevants	2	3	1	0	0	1	0	1	0	8

Recevants : L1 : 6 manche, L2 : 1 manche, L3 : 2 manches

En fin de 6^{ème} manche, le score est de 6-7 pour les recevants. Les visiteurs reviennent au score pendant la présence de L2 au monticule. Le point de la victoire est inscrit en 9^{ème} manche, L3 est donc le lanceur perdant.

(e) Pour les rencontres qui ne comptent pas pour un championnat, il est prévu à l'avance que chaque lanceur participera à un nombre déterminé de manches, d'habitude deux ou trois. Dans ces rencontres, on attribue d'ordinaire la victoire au lanceur au monticule, qu'il soit lanceur de départ ou de relève, lorsque l'équipe gagnante prend un avantage qu'elle conserve jusqu'à la fin de la rencontre, à moins qu'un tel lanceur ne soit remplacé après que l'équipe gagnante détienne un net avantage, et que, de l'avis du scoreur, le mérite de la victoire revienne à un lanceur suivant.

2.3 SAUVEGARDE (SAVE)

L'attribution d'une sauvegarde à un lanceur est définie par des critères détaillés dans la Règle 9.19. *Accorder une sauvegarde (save) au lanceur quand les 4 conditions suivantes sont réunies :*

- A. *Il est le lanceur qui finit la rencontre gagnée par son équipe*
- B. *Le crédit de la victoire ne lui est pas attribué*
- C. *Il lance au moins 1/3 de manche*
- D. *Il remplit l'une des conditions suivantes :*
 1. *Il entre en jeu au moment où son équipe a une avance de trois points au maximum et il lance au moins une manche*
 2. *Il entre en jeu, quel que soit le compte, avec le point égalisateur potentiel sur base, à la batte ou dans le cercle d'attente des batteurs (le point égalisateur potentiel est toujours présent sur base ou est l'un des deux premiers batteurs à qui il fait face)*
 3. *qui il fait face)*
 4. *Il lance au moins trois manches*

Il ne peut y avoir plus d'une sauvegarde par match.

La sauvegarde est donc attribuée au lanceur qui clôt la rencontre en maintenant la victoire de son équipe acquise AVANT qu'il n'arrive au monticule et à condition de lancer 3 manches ou que l'écart de points entre les équipes ne soit pas trop important.

Attention, si un tel lanceur doit se voir attribuer la victoire en application des règles d'attribution de la victoire, on ne lui accordera pas de sauvegarde mais la victoire.

LANCEURS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOTAL
Visiteurs	4	0	3	0	0	0	0	0	0	7
Recevants	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2

Visiteurs : L1 : 5 manches, L2 : 1 manche, L3 : 3 manches

Le point gagnant est inscrit en 1^{ère} manche, le lanceur partant a lancé 5 manches, L1 a donc la victoire.

L3 lance 3 manches en maintenant la victoire de son équipe, il a donc la sauvegarde.

LANCEURS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOTAL
Visiteurs	0	0	0	0	2	0	0	0	0	2
Recevants	0	2	0	0	2	0	0	0	X	4

Recevants : L1 : 5 manches, L2 : 3 manche, L3 : 1 manches

Le point gagnant est inscrit en 5^e manche, le lanceur partant a lancé 5 manches, L1 a donc la victoire.

L3 lance 1 manche et l'avance de son équipe était de 2 points au moment de son entrée en jeu, il a donc la sauvegarde.

LANCEURS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOTAL
Visiteurs	1	0	4	0	4	0	0	1	0	10
Recevants	0	2	1	3	0	3	0	0	0	9

Visiteurs : L1 : 2 manches, L2 : 3 manches, L3 : 4 manches

L3 termine le match et lance plus de 4 manches.

Mais si on regarde l'évolution du score, on voit que le point gagnant est inscrit en 8^e manche. Donc L3 est le lanceur gagnant, il ne peut également se voir attribuer une sauvegarde.

Au softball, l'Annexe 6 des Règles internationales, consacrée au scoring, ne définit pas le save. Les critères d'attribution de la sauvegarde qui apparaissent dans les Règles NCAA sont les suivants:

- Le(a) lanceur(se) termine la rencontre et n'a pas le crédit de la victoire.
- Il (elle) remplit l'une des conditions suivantes :
 - entre en jeu au moment où son équipe a une avance de trois points au maximum et il(elle) lance au moins une manche
 - lance au moins trois manches
 - entre en jeu avec la point d'égalisation potentiel sur base, au marbre ou dans le rond d'échauffement.

Ces critères sont identiques à ceux du baseball.

- **Spécificité des rencontres "jeunes"**

Les critères pour accorder une sauvegarde au lanceur ont été adaptés pour les catégories jeunes. Il n'est tenu que du nombre manches lancées, pas de l'écart de points.

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

- En 12U :
 - 2 manches pour une rencontre en 5, 6 ou 7 manches
 - 1 manche pour une rencontre en 4 manches
 - Pas de sauvegarde pour une rencontre en 3 manches
- En 15U :
 - 2 manches pour une rencontre en 4, 5, 6 ou 7 manches
 - Pas de sauvegarde 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.

3 POINTS MERITES : GESTION DES CHANGEMENTS DE LANCEUR

3.1 CHANGEMENT DE LANCEUR ET OPPORTUNITES DEFENSIVES

La règle 9.16 précise que :

Lorsqu'il y a changement de lanceur au cours d'une manche, le lanceur de relève ne doit pas recevoir le crédit des opportunités de retraits non réussies, pour déterminer les points mérités.

Considérons la manche suivante :

1	KS
2	4 E9F
3	F7
4	HR8

Le point du 4e frappeur n'est pas mérité car il y a déjà 3 opportunités défensives AVANT la frappe.

Si on introduit un changement de lanceur après le 2e retrait de la manche :

1	KS
2	4 E9F
3	F7
4	HR8

Le lanceur de relève ne bénéficie pas de l'opportunité ratée pour déterminer les points mérités.

Le point du 4e frappeur est donc mérité pour le lanceur de relève.

La Règle 9.16 précise que : *Dans certains cas, les points attribués comme mérités contre le lanceur de relève, peuvent être accordés comme non mérités contre l'équipe.*

C'est le cas du point du 4e frappeur.

Pour distinguer ces points mérités particuliers (non mérités pour l'équipe mais mérités pour le lanceur de relève), on note une croix à l'intérieur du carré plutôt que de le noircir entièrement.

1	KS
2	4 E9F
3	F7
4	HR8

3.2 CHANGEMENT ET POINT NON MERITES CONTRE L'EQUIPE (TEAM UNEARNED)

Dans certaines situations de départage d'égalités, les calculs se feront en comparant les points mérités des équipes. Il est donc important de bien comprendre que le total des points mérités des lanceurs n'est pas toujours égal au nombre de points mérités contre l'équipe.

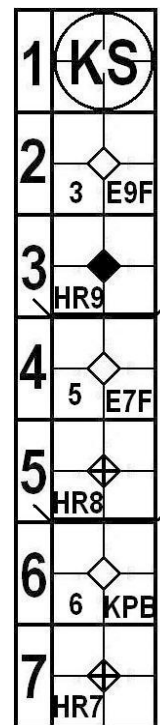
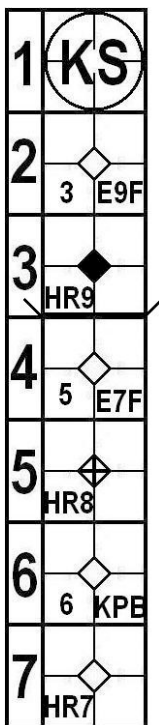
Prenons cet exemple :

S'il n'y a qu'un lanceur, il n'y a qu'un point mérité.



Introduisons des changements de lanceur :

Il y a alors un point mérité pour le lanceur de relève car il ne bénéficie pas de l'opportunité ratée avant son arrivée au monticule.

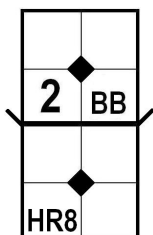


Dans l'exemple avec 3 lanceurs, on voit qu'il y a 3 points mérités pour les lanceurs mais il y a invariablement 1 seul point mérité contre l'équipe.

3.3 CHANGEMENT ET RESPONSABILITE DES LANCEURS

Les changements de lanceurs en cours de manche viennent parfois compliquer la détermination des points mérités.

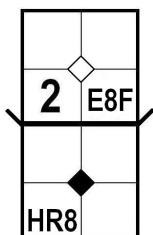
Nous avons vu plus haut les principes de responsabilité et de transfert des points, voyons leurs conséquences sur la détermination des points mérités.



Le premier lanceur quitte le monticule en laissant un coureur sur base, il reste responsable de ce coureur même après le changement.

Le batteur suivant frappe un coup de circuit permettant d'inscrire 2 points, chaque lanceur sera donc responsable d'un point.

On accordera 1 point à chaque lanceur dans ses statistiques individuelles, chaque point est mérité.



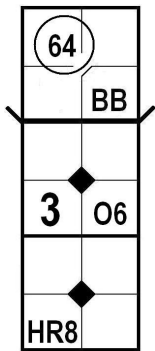
Le premier lanceur quitte le monticule en laissant un coureur sur base, il reste responsable de ce coureur même après le changement.

Le batteur suivant frappe un coup de circuit permettant d'inscrire 2 points, chaque lanceur sera donc responsable d'un point.

Le point du premier lanceur ne sera pas mérité puisque le coureur est arrivé en première base à cause d'une erreur décisive.

Etre responsable d'un point n'implique pas que celui-ci soit mérité.

3.4 CHANGEMENT ET TRANSFERT DE POINT

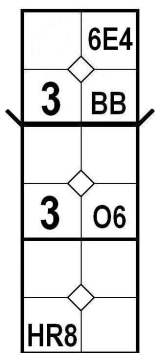


Le premier lanceur quitte le monticule en laissant un coureur sur base, il reste responsable de ce coureur même après le changement.

Le batteur suivant arrive en première base grâce à un choix défensif qui permet d'éliminer le coureur laissé sur base par le lanceur précédent. La responsabilité de ce nouveau coureur va donc être transférée au premier lanceur.

Le batteur suivant frappe un coup de circuit permettant d'inscrire 2 points, chaque lanceur sera donc responsable d'un point.

On accordera 1 point à chaque lanceur dans ses statistiques individuelles, chacun de ces points est mérité.



Le premier lanceur quitte le monticule en laissant un coureur sur base, il reste responsable de ce coureur même après le changement.

Le batteur suivant arrive en première base grâce à un choix défensif qui aurait dû permettre l'élimination en 2^{ème} base si aucune erreur défensive n'avait été commise.

Le batteur suivant frappe un coup de circuit permettant d'inscrire 3 points.

Le premier lanceur ne peut être tenu responsable de plus de points qu'il n'a laissé de coureurs sur base.

On accordera donc 1 seul point au premier lanceur dans ses statistiques individuelles et 2 points au lanceur de relève.

Le premier point n'est pas mérité puisque le coureur a bénéficié d'une erreur décisive pour rester sur base. En revanche, les 2 points suivants son mérités.

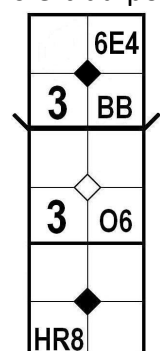
Si aucune erreur n'avait été commise, 2 points auraient été marqués, tous 2 mérités et on aurait attribué 1 point à chaque lanceur (exemple précédent).

Est-il donc juste qu'avec une erreur défensive, le lanceur de relève se voit attribuer les 2 points mérités ?

Sans l'erreur, le premier lanceur aurait eu 1 point mérité. L'erreur empêche le transfert du point mais ne devrait pas pénaliser le lanceur de relève

C'est pour cette raison que le premier lanceur va se voir attribuer 1 point mérité mais sans point supplémentaire. On va donc noircir le point avec l'erreur et ainsi attribuer un point mérité à chaque lanceur.

La notation exacte sera donc la suivante :



Les statistiques seront les suivantes :

LANCEURS	R	ER
L1	1	1
L2	2	1

4 ETABLISSEMENT DES STATISTIQUES D'UNE EQUIPE, D'UN CHAMPIONNAT

Règle 9.20 : *La fédération doit disposer d'un statisticien officiel. Ce dernier doit, selon le règlement 9.02, conserver un dossier des moyennes à la batte, de chaque joueur défensif, coureur et lanceur, qui participent à une rencontre comptant pour le championnat.*

A la fin de la saison, le statisticien doit préparer un rapport sous forme de tableau, en indiquant toutes les moyennes par joueur et par équipe, pour chaque rencontre comptant pour le championnat, et doit soumettre ce rapport à la Fédération. Dans ce rapport, on doit identifier chaque joueur par son prénom et son nom de famille. De plus, on doit indiquer, pour chaque batteur, joueur défensif ou lanceur, s'il est droitier, gaucher ou ambidextre.

4.1 NOMBRE DE RENCONTRES POUR UN JOUEUR

Règle 9.20 : *Tout joueur doit être crédité d'une rencontre jouée dès qu'il est annoncé ou inscrit dans l'ordre de batte.*

Commentaire : Créditer une rencontre au joueur défensif qui est sur le terrain pendant au moins 1 lancer régulier. Si une rencontre est interrompue (à cause de la pluie par exemple) après qu'un remplaçant est entré en défense, mais avant qu'il y ait eu 1 lancer ou un jeu, on doit accorder à ce joueur une rencontre dans les statistiques offensives de ce joueur mais aucune statistique défensive. Si une rencontre est interrompue (à cause de la pluie par exemple) après l'entrée en jeu d'un lanceur de relève mais avant qu'il y ait eu un lancer régulier au jeu, accorder à ce lanceur une rencontre dans les statistiques offensives mais pas une rencontre en tant que lanceur.

Toute rencontre servant à départager deux équipes doit être incluse dans les statistiques de la saison régulière.

4.2 NORMES MINIMALES INDIVIDUELLES POUR LES CHAMPIONNATS

Règle 9.22 : *En vue d'assurer une uniformité pour déterminer les meilleurs batteurs, lanceurs et joueurs défensifs des Fédérations nationales, les champions doivent atteindre les normes suivantes :*

a) Le meilleur batteur est celui qui a obtenu la moyenne la plus élevée à la batte, pourvu que le nombre total de présences à la batte (total at bat) dans les rencontres comptant pour le championnat soit égal ou supérieur au nombre de rencontres au programme de la saison multiplié par 3.1 en MLB et 2.7 en NCAA.

Exception : Même si un joueur a un nombre de présences à la batte inférieur à celui exigé, si sa moyenne demeurerait la plus élevée en lui attribuant le nombre de présences requises à la batte, on devrait lui accorder le titre de meilleur batteur.

Exemple : Si la fédération nationale programme 50 rencontres dans son championnat, (50x2,7) 135 présences à la batte qualifieront le candidat pour le titre de meilleur batteur.

b) Le meilleur lanceur sera celui qui aura la plus petite moyenne de points mérités, pourvu qu'il ait lancé au moins autant de manches qu'il y a de rencontres au programme du championnat pour chaque équipe au cours de la saison.

Exception : Pour les fédérations nationales, le nombre de manches nécessaires pourra ne représenter que 80% des rencontres inscrites au programme du championnat.

c) Le meilleur joueur défensif sera celui qui aura atteint la moyenne la plus élevée pour chacune des fonctions suivantes :

- En tant que receveur, il doit avoir pris part à la moitié au moins du nombre de rencontres au programme de chaque équipe dans le championnat pour la saison.*
- En tant que joueur de champ intérieur ou extérieur, il doit avoir pris part à au moins deux tiers du nombre de rencontres au programme de chaque équipe dans le championnat pour la saison.*
- En tant que lanceur, il doit avoir lancé au moins autant de manches qu'il y a de rencontres au programme de chaque équipe dans le championnat pour la saison.*

Exception : Si un autre lanceur a, en tant que joueur défensif, une moyenne égale ou plus élevée, et a eu un plus grand nombre de possibilités en un nombre plus petit de manches, il sera considéré comme le meilleur.

**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