

MISE A JOUR DES NOTATIONS

Comment passer des notations « françaises » aux notations internationales ?

1. Les coups sûrs (hits)

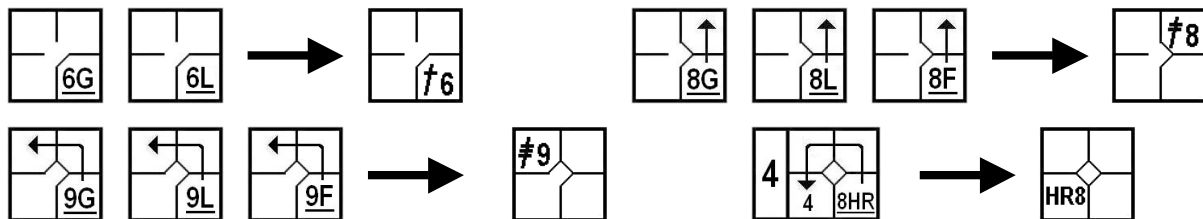
Le symbole du coup sûr est un trait oblique, auquel on ajoute des traits horizontaux symbolisant le nombre de bases parcourues.

- Simple : †
- Double : ††
- Triple : †††
- HR : se note HR (et non un trait oblique avec 4 traits), que la balle sorte ou non de s limites du terrain.

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

Le symbole est noté dans la case correspondante à la base atteinte, en laissant les autres cases vierges. Le symbole est suivi du chiffre qui symbolise la localisation de la frappe.

Exemples :



2. Les erreurs

Le symbole des erreurs non décisives est un e minuscule

Le E à l'envers est remplacé par un e minuscule

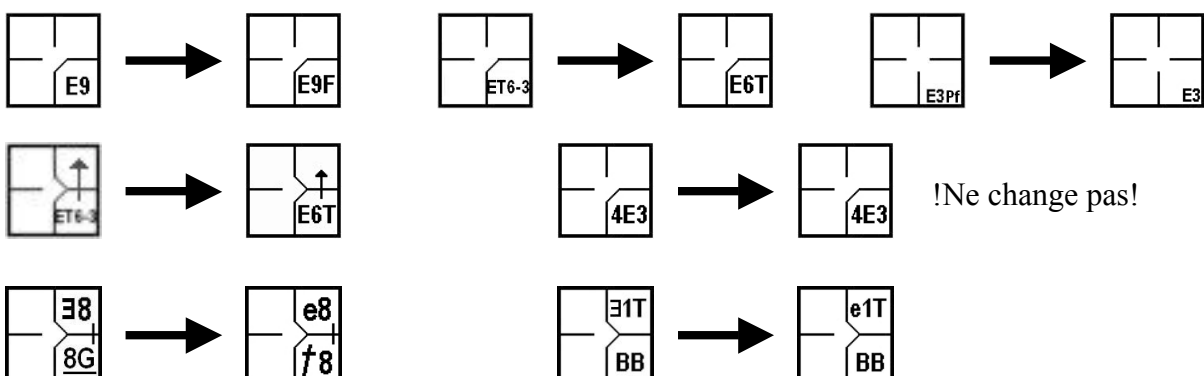
Lorsque qu'une erreur permet une avance de plusieurs bases, le symbole est suivi d'une flèche correspondant au nombre de bases acquises.

Les types d'erreurs :

- Les erreurs sur les attrapés de volée sont notés E#F
- Les erreurs de relais sont notés E#T ou e#T
- Les erreurs sur les attrapés de volée en foul ball prolongeant la présence du batteur au marbre sont notées E# et inscrite 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 effectué l'élimination.

On n'insère pas de tiret entre les chiffres. On ne numérote pas les éliminations.

Toutes les éliminations sont entourées par un cercle :

- Elimination du batteur en 1^{ère} base



- Elimination du coureur en 1^{ère} ou 2^{ème} base



- Elimination du coureur en 3^{ème} base

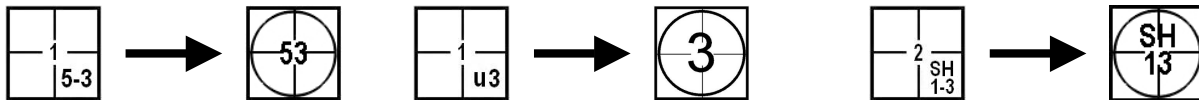


- Elimination du coureur au marbre

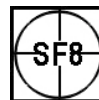
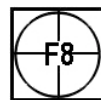
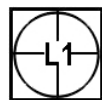


!Attention à ne pas comptabiliser le point, la présence du cercle peut porter à confusion avec un carré complété!

Exemples :



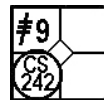
- attrapé de volée :



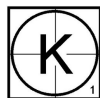
- attrapé de volée en foul ball :



- caught stealing :



- strike out :



Les retraits automatiques (out by rule):

Pour un certain nombre de retraits prévus par des dispositions réglementaires particulières, une numérotation a été mise en place pour éviter d'avoir à surcharger la case note de la feuille de score pour expliquer les circonstances du retrait.

Ces retraits sont notés OBR suivi du défenseur auquel on attribue le retrait, le numéro de l'OBR correspondant est indiqué en haut à droite du cercle de l'élimination.

1 - Batteur éliminé pour frappe illégale.

2 - Batteur éliminé sur bunt foul ball sur le troisième strike.

3 - Batteur éliminé pour avoir touché la balle frappée.

4 - Batteur éliminé pour interférence avec le receveur.

5 - Batteur éliminé pour avoir oublié son tour de frappe.

6 - Batteur éliminé pour refus d'avancer en 1^{ère} base après un But sur Balles.

7 - Coureur éliminé pour avoir refusé d'avancer de troisième base au point pour le point gagnant.

8 - Batteur éliminé sur Infield Fly non réceptionné.

9 - Coureur éliminé pour avoir touché une balle frappée.

10 - Coureur éliminé pour être sorti de son couloir de course.

11 - Coureur éliminé pour avoir doublé un autre coureur.

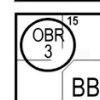
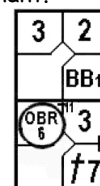
12 - Coureur éliminé pour course à l'envers sur les bases.

13 - Coureur éliminé pour avoir interféré avec un défenseur.

14 - Batteur - coureur éliminé pour cause d'interférence du coureur sur base.

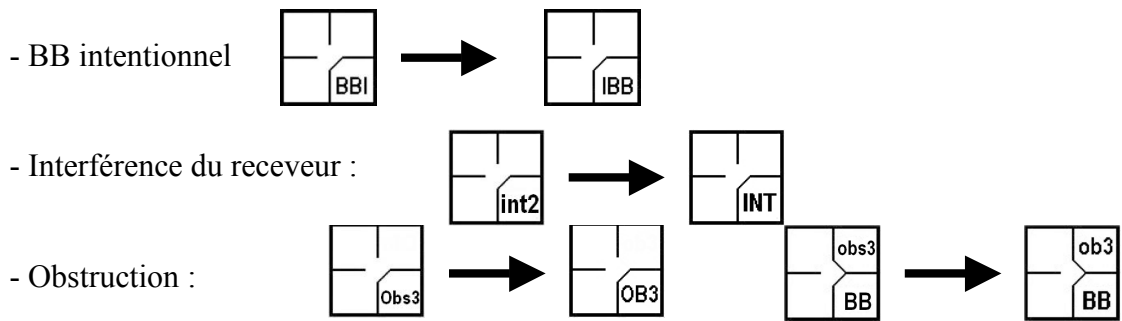
15 - En softball, coureur éliminé pour départ anticipé.

16 - En softball, coureur éliminé pour avoir touché la mauvaise base sur la double base.



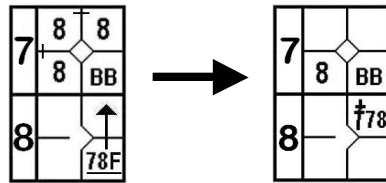
4. Avances sur base

- Quelques petites différences existent avec les notations françaises :



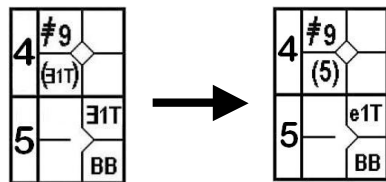
- Avances sur frappe :

L'avance d'un coureur sur un soup sûr sera retranscrite en indiquant le numéro dans l'ordre de frappe du batteur qui a frappé un coup sûr.



- Avances sur une erreur

Pour indiquer une avance d'un coureur grâce à une erreur commise par un joueur 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.



- Avances multiples sur wild pitch, passed ball et balk

Lorsque plusieurs coureurs avancent sur une même action, on note l'avance du coureur le plus proche du marbre en majuscule et l'avance des autres coureurs en minuscule.

On n'utilise pas de parenthèses.

