

STATS AU BÂTON

STATS STANDARDS

- ◆ **G (Games)** : nombre de matchs joués
- ◆ **GS (Games Started)** : nombre de matchs débutés comme titulaire
- ◆ **PA (Plate Appearance)** : nombre de présences au bâton
- ◆ **AB (At-Bats)** : nombre de présences OFFICIELLES au bâton = $PA - BB - HBP - SH - SF$
- ◆ **R (Runs)** : nombre de points marqués
- ◆ **RBI (Runs Batted In)** : nombre de points produits (un frappeur fait marquer un coureur sur base)
- ◆ **H (Hits)** : nombre de coups sûrs (frappe qui permet à un batteur d'arriver sur base sans erreur de la défense) = $1B+2B+3B+HR$. On distingue les coups sûrs d'une base (**1B – simple**), de deux bases (**2B – doubles**), trois bases (**3B – triples**), quatre bases (**HR – home-runs**)
- ◆ **TB (Total Bases)** : nombre total de bases = $1B + 2*2B + 3*3B + 4*HR$
- ◆ **BB (Base On Balls)** : nombre de buts sur balles (quatre mauvais lancers du lanceur ce qui permet au batteur d'atteindre la première base « gratuitement »)
- ◆ **SO (Strike-Out, noté aussi K)** : nombre de retraits sur prises
- ◆ **HBP (Hit By Pitch)** : nombre de fois qu'un batteur s'est fait atteindre par un lancer (ce qui permet au frappeur d'atteindre la première base « gratuitement »)
- ◆ **SH (Sacrifice Hit)** : frappe de type « amorti ». Le frappeur se fait généralement éliminer mais son amorti permet aux coureurs de progresser d'une base
- ◆ **SF (Sacrifice Fly)** : chandelle sacrifice. Une balle frappée en champ extérieur, captée de volée par la défense (donc le frappeur est éliminé) mais qui permet à un coureur en troisième base de marquer un point

MOYENNES

- ◆ **AVG (Average)** : moyenne au bâton = H / AB . Par exemple Vincent Choné a frappé 10 coups sûrs en 24 présences officielles au bâton, soit une moyenne de 417 (on exprime la statistique sur 1000).
- ◆ **OBP (On-Base Percentage)** : moyenne de présence sur les bases. La même chose que la moyenne au bâton, en ajoutant les buts sur balles (BB) et atteints par un lancer (HBP) = $(H + BB + HBP) / (AB + BB + HBP + SF)$
- ◆ **SLG (Slugging Average)** : moyenne de puissance, permet de mesurer la puissance d'un frappeur = TB / AB
- ◆ **BABIP (Batting average on balls in play)** : moyenne au bâton lorsque la balle est mise en jeu (excepté les homeruns) = $(H - HR) / (AB - SO - HR + SF)$

STATS SUR BASE

- ◆ **SB%** : moyenne de bases volées = $SB / (SB+CS)$
- ◆ **SB (Stolen Base)** : nombre de bases volées par un coureur (progression d'une base sans l'aide d'une frappe d'un coéquipier)
- ◆ **CS (Caught Stealing)** : nombre de fois qu'un coureur s'est fait retirer en tentant de voler une base

RATIOS

- ◆ **SO%** : pourcentage de passages au bâton qui se terminent en retraits sur prises
 $(SO / PA) * 100$
- ◆ **BB%** : pourcentage de passages au bâton qui se terminent en buts sur balles
 $(BB / PA) * 100$
- ◆ **XBH%** : pourcentage de passages au bâton qui se terminent en coups sûrs de plus d'une base (double, triple ou home-run)
 $((2B + 3B + HR) / PA) * 100$
- ◆ **X/H %** : pourcentage de coups sûrs de plus d'une base (double, triple ou home-run)
 $((2B + 3B + HR) / H) * 100$
- ◆ **SO/BB** : ratio retraits sur prises / but sur balles
- ◆ **AB/SO** : par exemple un chiffre de 8.3 signifie qu'un frappeur se fait retirer sur prises tous les 8.3 passages au bâton
- ◆ **AB/RBI** : même chose avec les points produits
- ◆ **IP%** : pourcentage de passages au bâton qui se terminent avec la balle mise en jeu
 $((AB-SO-HR+SF) / PA) * 100$

STATS AU LANCER

STATS STANDARDS

- ◆ **G (Games)** : nombre de matchs joués
- ◆ **GS (Games Started)** : nombre de matchs joués comme lanceur partant
- ◆ **W (Wins)** : nombre de victoires
- ◆ **L (Losses)** : nombre de défaites
- ◆ **ERA (Earned Runs Average)** : moyenne de points mérités = $9 * ER / IP$
- ◆ **ERA7 (Earned Runs Average)** : cette même moyenne ramenée sur 7 manches (par exemple format des matchs en Nationale 1 et Régionale 2) = $7 * ER / IP$
- ◆ **IP (Innings Pitched)** : nombre de manches lancés
- ◆ **H (Hits)** : nombre de coups sûrs concédés
- ◆ **R (Runs)** : nombre de points concédés
- ◆ **ER (Earned Runs)** : nombre de points mérités concédés
- ◆ **BB (Bases On Balls)** : nombre de buts sur balles concédés
- ◆ **SO (Strike-Out)** : nombre de retraits sur prises

- ◆ **HBP (Hit By Pitch)** : nombre de fois qu'un lanceur a atteint un frappeur par son lancer
- ◆ **WP (Wild Pitch)** : lancer fou que le receveur n'est pas capable d'attraper et qui permet aux coureurs de progresser sur bases
- ◆ **BF (Batters Faced)** : nombre de batteurs affrontés
- ◆ **RATIOS**
- ◆ **WHIP (Walks + Hits Per IP)** : nombre de buts sur balles et de coups sûrs moyens concédés par manche = $(BB + H) / IP$
- ◆ **H/7** : nombre de coups sûrs moyen par match (7 manches)
- ◆ **BB/7** : nombre de buts sur balles moyen par match (7 manches)
- ◆ **SO/7** : nombre de retraits sur prises moyen par match (7 manches)

STATS EN DEFENSE

STATS STANDARDS

- ◆ **G (Games)** : nombre de matchs joués
- ◆ **GS (Games Started)** : nombre de matchs joués comme titulaire
- ◆ **Inn (Innings)** : nombre de manches jouées en défense
- ◆ **PO (Putout)** : nombre de retraits effectués
- ◆ **A (Assist)** : nombre d'assistance (le fait de participer à un retrait en relançant la balle notamment)
- ◆ **E (Errors)** : nombre d'erreurs commises
- ◆ **Ch (Chances)** : nombre d'opportunités totales d'effectuer un retrait = $PO + A + E$