

9.02 Rapport du marqueur officiel

La formule officielle prescrite par le président doit prévoir l'inscription des informations suivantes selon une méthode

facilitant la compilation de statistiques permanentes:

(a) Les statistiques suivantes pour chaque frappeur et chaque coureur:

(1) Le nombre de présences au bâton sauf qu'une présence ne sera pas créditée au frappeur lorsqu'il:

(A) frappe un coup retenu sacrifice ou un ballon-sacrifice;

(B) reçoit un but sur balles;

(C) est touché par un lancer; ou

(D) avance au premier suite à une interférence ou une obstruction.

(2) Le nombre de points marqués.

(3) Le nombre de coups sûrs.

(4) Le nombre de points produits.

(5) Les coups de deux buts.

(6) Les coups de trois buts.

(7) Les coups de circuit.

(8) Le nombre total de buts réussis suite à des coups sûrs.

(9) Les buts volés.

(10) Les coups retenus sacrifices.

(11) Les ballons-sacrifices.

(12) Le nombre total de buts sur balles.

(13) Séparément, le nombre de buts sur balles intentionnels.

(14) Le nombre de fois touché par un lancer.

(15) Le nombre de fois que l'avance au premier but a été accordée suite à une interférence ou une obstruction.

(16) Les retraits au bâton.

(17) Le nombre de double-jeu forcé et double-jeu inversé forcé dans lesquels il a frappé.

Règle 9.02(a)(17) Commentaire : Le marqueur officiel ne doit pas créditer un double-jeu forcé au frappeur si le frappeur-coureur est retiré à cause de l'interférence du coureur précédant.

(18) Le nombre de fois pris à voler.

(b) Les statistiques suivantes pour chaque joueur défensif:

(1) Le nombre de retraits effectués.

(2) Le nombre d'aides aux retraits.

(3) Le nombre d'erreurs commises.

(4) Le nombre de double-jeux auxquels il a participé.

(5) Le nombre de triple-jeux auxquels il a participé.

(c) Les statistiques suivantes pour chaque lanceur:

(1) Le nombre de manches lancées.

Règle 9.02(c)(1) Commentaire : En calculant le nombre de manches lancées, calculez chaque retrait comme valant un tiers de manche. Lorsqu'un lanceur débutant est remplacé après un retrait en sixième manche, considérez que ce lanceur a lancé pendant 5 manches et 1/3. Si un lanceur débutant est remplacé alors qu'il n'y a aucun retrait en sixième manche, considérez qu'il a lancé 5 manches et notez qu'il a fait face à ____ frappeurs en sixième manche. Si un lanceur de relève retire deux frappeurs et est ensuite remplacé, considérez qu'il a lancé 2/3 de manche. Si un lanceur de relève s'amène dans la partie et que son équipe initie un jeu d'appel réussi qui résulte en un retrait, le marqueur officiel doit créditer ce lanceur de 1/3 de manche lancée.

(3) Le nombre total d'apparitions officielles au bâton tel que calculé selon les conditions prévues à la règle 9.02(a)(1).

(4) Le nombre de coups sûrs accordés.

(5) Le nombre de points accordés.

(6) Le nombre de points mérités accordés.

(7) Le nombre de coups de circuit accordés.

- (8) Le nombre de coups retenus sacrifices accordés.
- (9) Le nombre de ballons-sacrifices accordés.
- (10) Le nombre total de buts sur balles accordés.
- (11) De façon séparée, le nombre de buts sur balles intentionnels accordés.
- (12) Le nombre de frappeurs touchés par un lancer.
- (13) Le nombre de retraits sur trois prises.
- (14) Le nombre de mauvais lancers.
- (15) Le nombre de feintes irrégulières.
- (d) Les statistiques additionnelles suivantes:
 - (1) Le nom du lanceur gagnant.
 - (2) Le nom du lanceur perdant.
 - (3) Le nom du lanceur débutant et finissant de chaque équipe.
 - (4) Le nom du lanceur étant crédité d'une partie sauvée.
- (e) Le nombre de balles passées accordées par chaque receveur.
- (f) Les noms des joueurs ayant participé à des doubles et triples jeux.

Règle 9.02(f) Commentaire : Par exemple, Doubles-jeux: Jean, Raymond et St-Amand (2). Triple-jeu: Jean et St-Amand.

- (g) Le nombre de coureurs laissés sur les buts par chaque équipe. Ce total devra inclure tous les joueurs qui se sont rendus sur les buts de quelque façon que ce soit, mais qui n'ont pas marqué et n'ont pas été retirés. On doit inclure à ce total le frappeur-coureur dont la balle frappée a causé le retrait d'un autre coureur pour un troisième retrait.
 - (h) Le nom des frappeurs ayant réussi un coup de circuit alors que les buts étaient remplis.
 - (i) Le nom des frappeurs ayant frappé dans un double-jeu forcé et un double-jeu forcé et renversé.
 - (j) Le pointage des équipes manche par manche.
 - (k) Le nom des arbitres en inscrivant dans l'ordre, l'arbitre du marbre, l'arbitre du premier but, l'arbitre du deuxième but et l'arbitre du troisième but.
 - (l) La durée de la partie en y soustrayant les délais causés par la température ou une panne d'éclairage.
- Règle 9.02(l) Commentaire : Un délai survenu pour cause d'une blessure d'un joueur, gérant, instructeur ou arbitre doit être comptabilisé dans la durée de la partie.
- (m) L'assistance officielle, telle que fournie par l'équipe locale

Révision #1

Créé 3 mars 2023 19:37:54 par Baseball Québec

Mis à jour 3 mars 2023 19:39:05 par Baseball Québec