

Příručka pro zapisovatele v softballu

Vladimír Süs
Jiří Votinský

Praha 2005

Úvodem

Tato příručka představuje souhrnný manuál zapisování v softballových soutěžích. Vznikla přizpůsobením Příručky pro zapisovatele v baseballu (Süss, Votinský, 1998) zvyklostem softballového zápisu. Ten se od baseballového standardu liší zejména grafickou podobou, způsobem záznamu postupu běžců po metách na základě činnosti pálkaře a záznamem metových odpalů.

Jedná se o popis statistického zápisu utkání. Může sloužit i jako podklad pro hodnocení utkání koučem, ale není to v pravém slova smyslu koučovský zápis. Ten vypadá jinak a je v něm zaznamenávána hlavně kvalita provedení jednotlivých dovedností.

K zápisu utkání se používá formulář „Zápis o utkání v softballu“, který je k příručce přiložen a většina oddílů jej v nějaké jeho variantě používá.

Vladimír Süss, Jiří Votinský

Obsah

A. Údaje obsažené v zápisu o utkání	2
B. Zapisování utkání	2
Před utkáním	2
V průběhu utkání	3
Postup po metách	3
Bod	3
Aut	4
Průběh směny	4
Střídání hráčů	4
C. Zápis jednotlivých situací	6
Autování	6
Chyby	7
Asistence	9
Metový odpal	9
Nucený aut	10
Dvojaut, trojaut	11
Zisk první mety zdarma	11
Postup po metách na činnost pálkaře	12
Volba v obraně	13
Sebeobětovací odpal	14
Sebeobětovací ulejkva	15
Nechytatelný, nechycený a nesprávný nadhoz	16
Krádež mety	17
Chycená krádež	17
D. Hodnocení zápisu	18
Hodnocení pálkaře	18
Stažený bod	18
Hodnocení polaře	19
Hodnocení nadhazovače	20
Umožněné body	20
Střídání nadhazovače	21
Vítězný nadhazovač	22
Udržené vítězství nadhazovačem	23
Poražený nadhazovač	23
E. Výpočet statistických údajů	23

A. Údaje obsažené v zápisu o utkání

Přehled používaných zkratk spolu s jejich popisem, anglickým „dešifrováním“, italským ekvivalentem a případně výpočtem naleznete na zadní obálce této příručky.

V zápisu (viz příloha) předem vyplňte kolonky DATUM, OD, DO, DÉLKA (časové údaje), SOUTĚŽ, Č.UTK. (číslo utkání dle rozpisu soutěže), HŘIŠTĚ, DOMÁCÍ, HOSTÉ, ROZHODČÍ (H - na domácí metě, 1,2,3 - na metách, jsou-li), TECHNICKÝ KOMISAŘ (je-li nominován), ZAPISOVATEL (Vaše maličkost) a запиšte pořadí pákárů obou týmů se všemi náležitostmi (viz dále).

Po každé půlsměně vyplňte součet R, H, E a LOB za směnu a dopište nad příslušný sloupec číslo směny. Bylo-li ve směně víc než devět pákárů (a zabrala tedy víc než jeden sloupec), sečtěte celou směnu dohromady.

Nakonec po utkání vyplňte VÝSLEDEK, vyhodnoťte veškeré údaje o hráčích, zkontrolujte rovnici (viz dále) a vyplňte celkové R, H, E a LOB.

Rovnice **AB+BB+HB+SH+SF+E2int + TBR = R+LOB+PO** poskytuje částečnou kontrolu správnosti vyhodnoceného zápisu.

AB+BB+HB+SH+SF+E2int (družstva A) - počet ukončených startů na pálce

TBR - počet běžců nasazených na mety (tie-break, modelové utkání)

R+LOB (družstva A) + PO (družstva B) - počet ukončených působení v útoku

B. Zapisování utkání

Před utkáním

zapište pořadí pákárů i s dalšími údaji jako jsou post hráče, na kterém hraje v obraně*) a číslo dresu hráče (usnadní Vám to později orientaci při utkání). Nepálícího hráče zapište na 10. místo pořadí pákárů.

	č.	jméno	pos	
1	25	Jan Novotný	6	+
2	14	Petr Novák	DP	+

*) v případě suplujícího hráče zapište do kolonky post „DP“

Číslo jednotlivých postů v obraně:

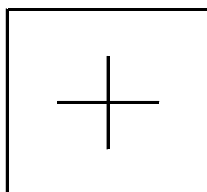
1 - nadhazovač (P), 2 - chytač (C);

3 - první metař (1B), 4 - druhý metař (2B), 5 - třetí metař (3B), 6 - spojka (SS);

7 - levý polař (LF), 8 - střední polař (CF), 9 - pravý polař (RF)

V průběhu utkání

Základní pole zápisu tvoří čtverec s vyznačeným křížem uvnitř. Do jednotlivých rohů se zapisuje pohyb po metách, první meta je vpravo nahoře.

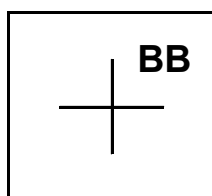


Postup po metách

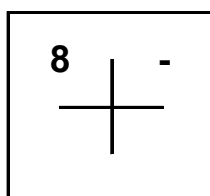
Postoupí-li hráč na metu, zapíše se do příslušného rohu způsob postupu na tuto metu.

Do pravé horní čtvrtiny se tedy zapíše způsob, jakým se dostal běžící pákkař na první metu. Dále pokračujeme proti směru hodinových ručiček (stejně jako při běhu po metách), do levé horní čtvrtiny zapíšeme, jakým způsobem běžec získal druhou metu, obdobně pak třetí a domácí metu.

Příklady:



*postup na 1. metu
za 4 bóly*

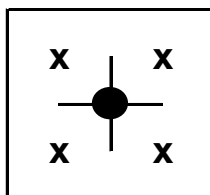


*postup na 2. metu
dvoumetovým odpalem*

Bod

Bod se zapisuje tak, že se uprostřed čtverce příslušnému běžci vyznačí výrazné plné kolečko.

Příklad:



Poznámka:

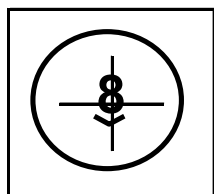
Zde i dále v celé příručce symbol „X“ označuje libovolný způsob postupu na metu před popisovanou akcí.

Aut

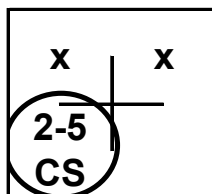
Aut se vždy označuje kroužkem! Jiné údaje se nikdy nekroužkují!

Je-li pálkař aut aniž se stal běžcem, zapisuje se aut přes všechna pole čtverce, jinak se zapisuje na místo dalšího (neuskutečněného) postupu po metách.

Příklady:



aut chyčením
odpalu ze vzduchu

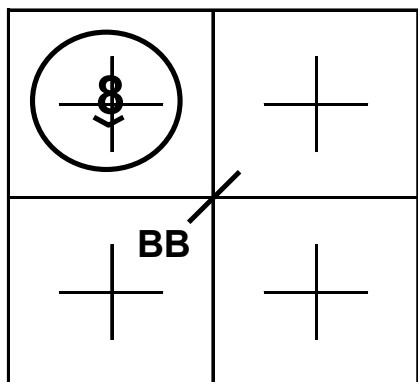


aut tečováním
při krádeži 3.mety

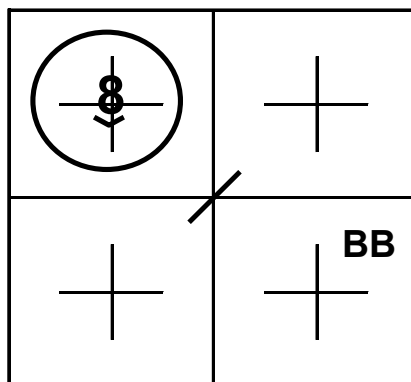
Průběh směny

Start dalšího pálkaře v téže směně se zapisuje do téhož sloupce zápisu (i při přechodu od 9. k 1. pálkaři), dokud to délka směny dovolí. Konec směny se vyznačí šikmým podržením za posledním pálkařem. Další směna se začne zapisovat vždy do následujícího sloupce.

Příklad:



špatně



dobře

Střídání hráčů

Jde-li o změnu v pořadí pálkařů (nikoli pouze výměnu postů v poli), zapište do pořadí pálkařů střídajícího hráče pod hráče střídaného, včetně čísla dresu a postu. Šel-li náhradník pouze na pálku, resp. na metu jako běžec, a nikoli do pole, napište do postu „PH“ (pinch hitter), resp. „PR“ (pinch runner).

1	25	Jan Novotný	6	+
	2	Vít Dvořák	6	

Jde-li pouze o přechod na jiný post v obraně, запиšte nový post před ten původní, a to i vícenásobně.

2	14	Petr Novák	7	1	8	+

Novák hrál střední pole, pak nadhazoval a nakonec hrál levé pole

Na pálce

Před prvním startem na pálce střídajícího hráče oddělte pole svislou čarou, a to i při více střídáních.

Příklady (bez vlastních zápisů startů na pálce):

1	25	Jan Novotný	6	+	+	+	+
	2	Vít Dvořák	6				

Dvořák vystřídal Novotného do 4.směny

1	25	Jan Novotný	6	+	+	+	+
	99	Aleš Kovář	6				
	2	Vít Dvořák	6				

Kovář hrál spojkou jen „uprostřed“ směny, nebyl na pálce

Na metě

U mety, kde došlo ke střídání, oddělte záznam postupu svislou nebo vodorovnou čarou.

Příklad:

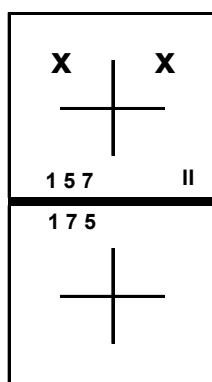
1	25	Jan Novotný	6	+	+
	2	Vít Dvořák	PR		
	2	František Nový	6		

Dvořák vystřídal Novotného na 1. metě pouze jako běžec, do pole střídal Nový

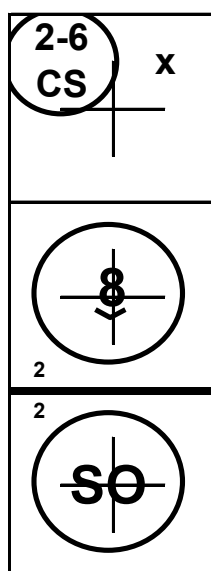
V poli

Oddělte v soupeřově zápisu vodorovnou čarou za pálkařem, který ukončil svůj čas na pálce. Napište nad, resp. pod tuto čaru číslo střídaného, resp. střídajícího postu. Dále zde vypište římskými číslicemi (I,II,III) mety obsazené v okamžiku střídání (0 = prázdné mety).

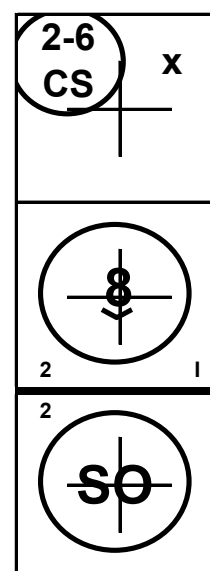
Příklady:



*nadhazovače střídal nadhazovač,
3.metaře střídal levý polař a opačně,
běžec na 2. metě*



*špatně
(nepozná se kdo
házel proti krádeži)*



*dobře
(krádež hrál střídající
chytač)*

Pozor!

Většinu střídaní je tedy nutno označit dvakrát! V zápisu svého družstva zapsáním náhradníka a svislou čarou (případně oddělením na metě) nebo, pokud jde jen o přechod na jiný post, číslem nového postu bez oddělování svislou čarou v zápisu pátky (!). V soupeřově zápisu pak vodorovnou čarou a uvedením střídajících postů.

Výjimkou je střídaní suplujícího hráče (DP) a start „nátlakového“ běžce (PR) nebo pákaře (PH), který nejde do pole. Tato střídaní se značí pouze ve vlastní pálce.

C. Zápis jednotlivých situací

Autování

Aut (PO) bude přiznán každému polaři, který:

- 1) chytí odpal ze vzduchu (ve hřišti nebo v zázemí)
- 2) se s míčem dotkne mety na kterou běží nucený běžec (speciálně 1.mety na kterou běží pákař)
- 3) tečuje běžce, který je mimo metu, na kterou má nárok
- 4) uplatní úspěšně hru na výzvu.

Automaticky bude přiznán aut chytačovi když:

- 1) pákař je aut pro nesprávný odpal
- 2) pákař je aut, protože chybně ulil třetí strike (je to strike-out!)
- 3) pákař je aut pro bránění chytačovi ve hře
- 4) pákař je aut protože nešel na pátku ve svém pořadí
- 5) pákař je aut protože se nedotkl první mety poté, co dostal metu zdarma
- 6) běžec je aut protože se při doběhu nedotkl domácí mety - po hře na výzvu

- 7) chytí míč po třetím strike, nebo je pálkař aut po třetím strike proto, že byla první meta obsazena a družstvo mělo méně než dva auty
- 8) pálkař zasáhne míč po svém vlastním dobrém odpalu.

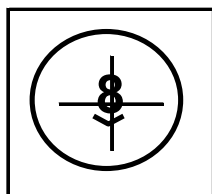
Ostatní automatické auty budou přiznány takto:

- 1) Není-li chycen vnitřní chycený, pálkař je aut a tento se přizná polaři, který by býval mohl dle mínění zapisovatele míč chytit.
- 2) Je-li běžec zasažen odpáleným míčem přizná se aut polaři, který byl nejbliže místu zasažení.
- 3) Je-li běžec vyautován pro běh mimo metovou dráhu, aby se vyhnul tečování, pak se přičítá aut tomu polaři, kterému se takto běžec vyhýbá (i s asistencemi).
- 4) Předběhne-li běžec svého spoluhráče, přičítá se aut polaři, který byl nejbliže místu předběhnutí.
- 5) Postupuje-li běžec obráceně po metách, přičítá se aut polaři nejbližšímu začátku opačného postup.
- 6) Brání-li běžec polařům, jsou vyhlášené auty připsány polařům ve smyslu nedovoleně znemožněné hry.
- 7) Vyběhne-li běžec předčasně z mety, přičítá se aut polaři, který byl k této metě nejbliže.

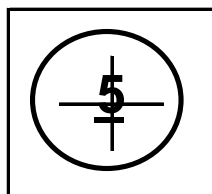
zápis:

Číslo postu autujícího hráče zapište do kroužku označujícího příslušný aut. Výjimkou je chycený strike-out, který se označuje pouze „SO“ (a patří chytači). Při chycení odpalu ze vzduchu podtrhnete chytajícího polaře drobným „v“ nebo rovnou čárkou „-“ (při přímém odpalu).

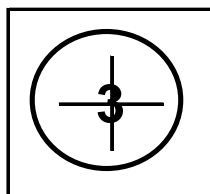
Příklady:



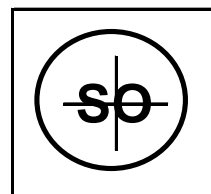
*chycení ze vzduchu
(střední polař)*



*přímý odpal
(třetí metař)*



*šlápnutí 1.mety
(první metař)*



*strike-out
(chytač)*

Chyby

Chyby znemožňující autování

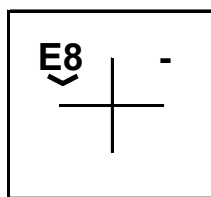
Chyba (E) se zapisuje polaři za špatnou hru, která má za následek, že běžec nebo běžící pálkař nebyl autován (např. polař se nedotkne mety při nuceném postupu, nechytí přihrávku na autování, nechytí odpal ze vzduchu, upustí míč při tečování, nezpracuje míč po zemi ve vnitřním poli), přestože mohl být autován s přiměřeným úsilím.

Speciálně se chyba zapisuje chytačovi, jestliže pálkaři byla přiznána první meta, protože mu chytač překážel ve hře.

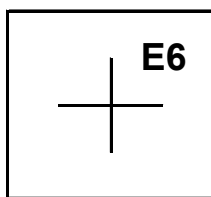
zápis:

Zapište „E“ a číslo postu chybuujícího hráče k metě, kterou běžec nebo běžící pálkař díky chybě obsadil nebo na kterou se vrátil. Jde-li o překážení chytače v odpalu, napište „E2int“. Při nechycení odpalu ze vzduchu podtrhnete „v“ nebo „-“ jako při autu.

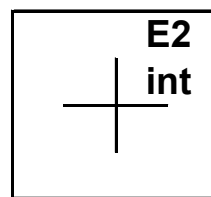
Příklady:



nechycení ze vzduchu
(střední polař, zisk 2.mety)



nechycení odpalu po zemi
(spojka)



překážení v odpalu
(chytač)

Chyby umožňující postup běžce o další metu

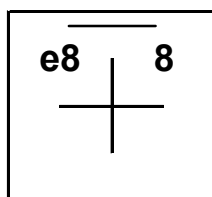
Chyba (e) se zapisuje polaři za špatnou hru (např. přehoz, nezpracování míče po zemi, přihrávky), která má za následek, že běžec nebo běžící pákkař postoupí na vyšší metu než při bezchybné hře, ale ani při bezchybné hře nemohl být s přiměřeným úsilím autován.

Speciálně se chyba zapisuje polaři, jestliže běžci byla přiznána další meta, protože mu polař překážel ve hře, a nadhazovači za to, že nadhodil čtvrtý bál jako nechytatelný nadhoz a tak umožnil pákkaři nebo nucenému běžci postoupit dál než na metu, kterou by dostal za 4 bóly.

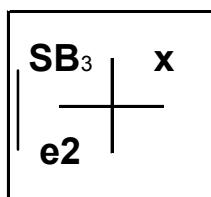
zápis:

Zapište „e“ a číslo postu chybuujícího hráče k metě, na kterou běžec díky chybě postoupil. Jde-li o překážení polaře, napište „e?int“.

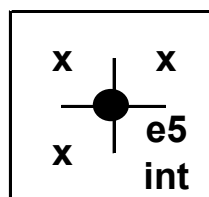
Příklady:



nezpracování odpalu po zemi
(střední polař)



přehoz při krádeži 2.mety
(chytač)



překážení polaře
(třetí metař)

Pozn.: Všimněte si v 1. a 2. příkladu, že následnou akci (i vícemetovou) znázorňujeme pro lepší čitelnost zápisu spojením příslušných postupů čarou.

Chyba se nezapisuje:

- 1) chytačovi, když při pokusu o autování kradoucího běžce přehodí metu a běžec další metu nezíská
- 2) chytačovi za nechycený nadhoz (PB), ani jde-li o třetí strike
- 3) nadhazovači za metu zdarma (BB, HB), nechytatelný (WP, ani 3.strike) nebo nesprávný nadhoz (IP)
- 4) polaři, který nechytí odpal ze vzduchu nebo příhoz polaře, ale vzápětí vyautuje nuceně jiného běžce
- 5) polaři, který špatně přihodí, ale ani dobrý příhoz by neznamenal aut a špatný příhoz nezpůsobí postup běžce na další metu
- 6) polaři, který špatně přihodí při dokončování dvoj- nebo trojautu, i když tím znemožní aut, pokud to nezpůsobí postup na další metu
- 7) polaři, který podle názoru zapisovatele úmyslně nechytí dlouhý foul-ball, aby zabránil skórování
- 8) nadhazovači, vyplynula-li podle názoru zapisovatele jeho špatná hra ze zpožděné reakce po nadhozu.

Asistence

Asistence (A) bude přiznána každému poláři, který přihodí míč nebo změni směr odpáleného či hozeného míče tak, že výsledkem je aut, nebo by býval byl, kdyby nedošlo k následné chybě. Na jeden aut a za jednu akci může být přiznána pouze jedna asistence. Při úspěšném honění hráče mezi metami (rundown) může být hráči přiznána asistence i aut.

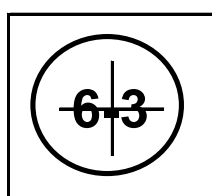
Asistence se nezapisuje:

- 1) nadhazovači při strike-outu (nehází-li po puštěném strike-outu sám na 1. metu)
- 2) nadhazovači, když po nadhozu chytač vyautuje běžce svým příhozem nebo tečováním
- 3) poláři, který přehodí a umožní postup běžci, i když tento běžec je následně vyautován v další hře.

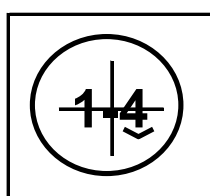
zápis:

Post asistujícího hráče (asistujících hráčů) zapište do kroužku označujícího příslušný aut před autujícího hráče, kterého oddělíte pomlčkou. Při puštěném strike-outu hraném na 1. metu napište i „SO“. Byl-li následný aut znemožněn chybou jiného poláře, napište asistujícího hráče (asistující hráče) před symbol chyby „E“.

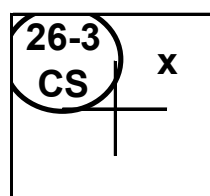
Příklady:



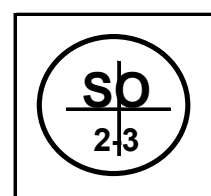
*odpal na spojku
aut na 1.metě*



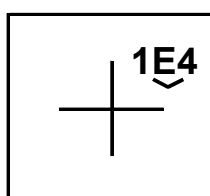
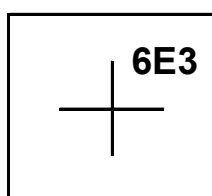
*odpal tečoval nadhazovač
a chytil ze vzduchu 2.metař*



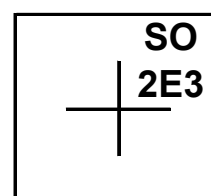
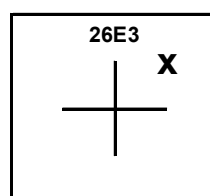
*krádež chycená
rundownem*



*puštěný strike-out
hraný na 1.metu*



totéž, byl-li aut zmařen chybou



Poznámka

Všimněte si v 7. příkladu, že chybu znemožňující aut (E) je nutno zapsat i v případě, že sama neznamenal zisk mety (vracení se na metu, nechycený foul-ball ze vzduchu atd.), vzhledem k asistencím a určení ER - viz dále. Takovou akci zapište k příslušné straně čtverce.

Metový odpal

Metový odpal (hit, H) bude zaznamenán, jestliže pákkař dosáhne první nebo další mety bezpečně po svém odpalu, který je tak prudký, tak pomalý nebo tak umístěný, že žádný polář nemá příležitost pákkaře nebo některého nuceného běžce autovat.

Speciálně je metový odpal, pokud:

- 1) polař, který se pokusil míč zpracovat, změnil jeho směr a nebylo to zapisovatelem hodnoceno jako chyba, a tím znemožnil hru spoluhráči, který by býval mohl zahrát aut
- 3) se po dobrém odpalu míč stane mrtvým proto, že zasáhl běžce nebo rozhodčího nebo jeho oděv (s výjimkou vnitřního chyceného)
- 4) se polař bez úspěchu pokouší autovat jiného běžce a zapisovatel je přesvědčen, že by běžící pákkař nebyl autován na první metě ani kdyby na něj polaři hráli bez chyby
- 5) se běžící pákkař po bezpečném dosažení mety snaží postoupit na další metu a je před ní autován nebo mohl být autován nebýt chyby (zapište metový odpal a aut resp. chybu).

Speciálně není metový odpal, pokud:

- 1) polaři zahrají nucený aut, nebo by jej zahráli nebýt chyby
- 2) pákkař zjevně bezpečně odpálí, ale on nebo některý nucený běžec se nedotkne v pořadí první mety, ke které směřuje, a je pak aut při hře na výzvu
- 3) se polaři nepodaří autovat běžce a podle názoru zapisovatele mohl být běžící pákkař autován na první metě.

Rozlišování hodnoty metového odpalu

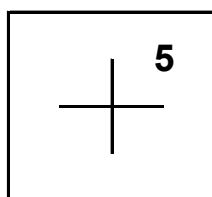
Hodnota metového odpalu nemůže být vyšší než meta, kterou běžící pákkař dosáhl. Jiné striktní pravidlo nelze dát. Rozlišujte, kterou metu dosáhl pákkař díky odpalu a kterou díky chybě nebo volbě v obraně.

Hodnota metového odpalu nesouvisí s počtem met dosažených dalšími běžci (s výjimkou nucených autů - viz výše). Například po jednometovém odpalu běžec ze 2. mety často skóruje. Naopak například při dvoumetovém odpalu může běžec ze 2. mety dosáhnout pouze 3. mety (čekal na možné chycení).

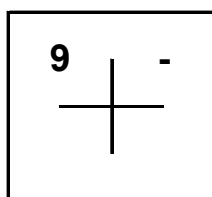
zápis:

Metový odpal zapišeme číslem postu hráče, na kterého odpal směřoval, zapsaným k příslušné metě; předchozí mety proškrtneme. V případě homerunu zapišeme navíc „HR“.

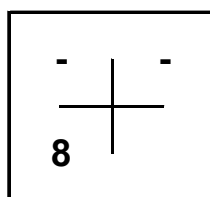
Příklady:



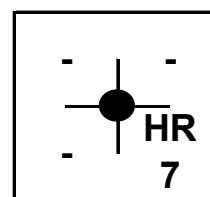
*jednometový
na 3. metaře*



*dvoumetový
na pravého polaře*



*trojmetový
na středního polaře*

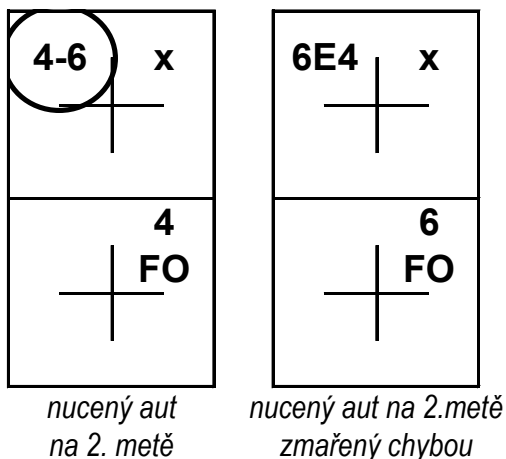


*homerun
přes levé pole*

Nucený aut

Nucený aut (FO) zapišete k pákkařovu postupu na 1. metu (ne k vlastnímu autu!) spolu s číslem postu polaře zpracovávajícího míč, pokud pákkař dosáhl první mety díky tomu, že polaři autovali (nebo by nebýt chyby autovali) některého nuceného běžce.

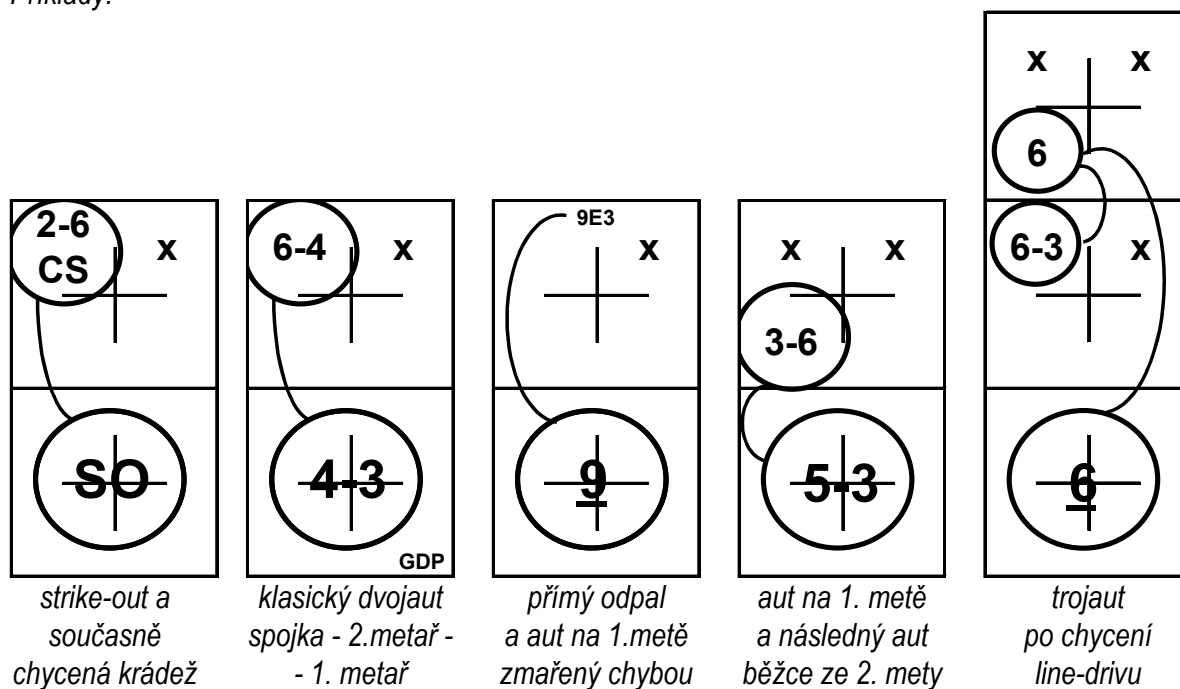
Příklady:



Dvojaut, trojaut

V případě více autů v jedné rozehrě všechny zahrané auty (případně chyby je znemožňující) запиšte běžným způsobem a následně spojte čarou. Zapište páčkaři k odpalu „GDP“ (odpálil do dvojautu) byli-li po odpalu na zem autováni dva nebo tři nucení běžci (nebo by bývali byli autováni nebýt chyby).

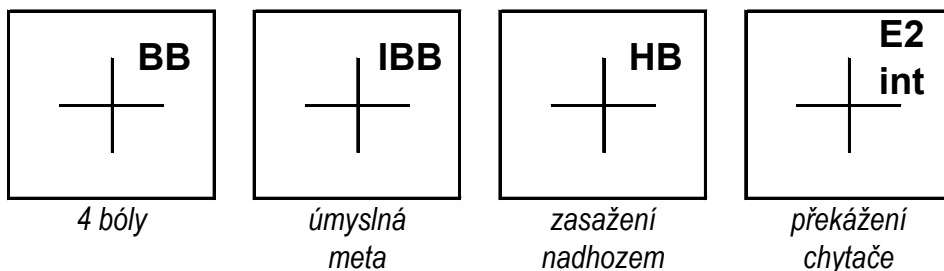
Příklady:



Zisk první mety zdarma

Zapište páčkaři k postupu na 1. metu „BB“ při metě zdarma za 4 bóly, „IBB“ při úmyslné metě zdarma, „HB“ při zasažení nadhozem (i čtvrtým bólem) a „E2int“ při překážení chytáče v odpalu.

Příklady:



Postup po metách na činnost pálkaře

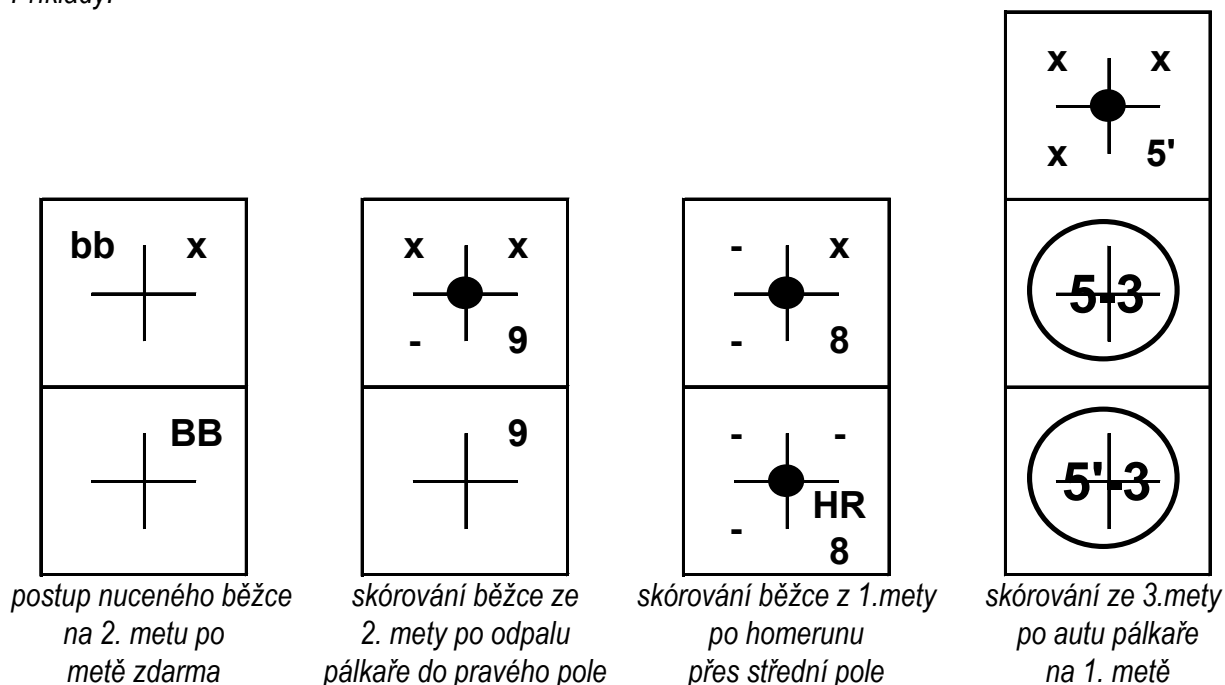
Vynucený postup

Vynucený postup (odlišujte od „nuceného“ postupu!) zapište, pokud postup běžce byl podle názoru zapisovatele přímým důsledkem pálkařova odpalu, bez ohledu na to, zda šlo o metový odpal nebo zda byl pálkař aut. Vynucený postup je tedy takový, kterému nemohli polaři po odpalu ani bezchybnou hrou zabránit. Vynuceným postupem je i postup nucených běžců o jednu metu při metě zdarma pálkaři (BB, IBB, HB i E2int).

zápis:

K postupu na metu, které běžec dosáhl, zapište číslo postu polaře, na kterého odpal směřoval (stejně jako u zápisu odpalu pálkaře), při postupu o více met předchozí mety proškrtněte. Nucený postup v důsledku pálkařova BB, IBB nebo HB zapište běžci malými písmeny (bb, ibb, hb).

Příklady:



Pozn.: Čtvrtý příklad zároveň ukazuje, že v případě více odpalů na téhož polaře je nutno (pro správné určení RBI a ER, viz dále) identifikovat jednotlivé postupy pomocným značením, zde ' - běžec skóroval až na odpal třetího pálkaře.

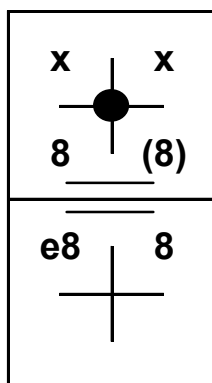
Nevynucený postup

Nevynucený postup běžce zapište, pokud tento postup nebyl podle názoru zapisovatele přímým důsledkem pálkařova odpalu, ale až následné chyby polařů. Nevynucený postup je tedy takový, kterému polaři mohli s přiměřeným úsilím zabránit.

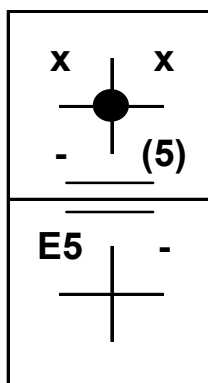
zápis:

K postupu na metu, které běžec dosáhl, zapište v závorce číslo postu polaře, na kterého odpal směřoval; při postupu o více metů předchozí mety proškrtněte.

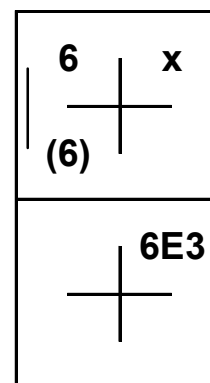
Příklady:



*skórování běžce ze 2.mety
po chybě středního polaře při
zpracování odpalu*



*skórování běžce ze 2.mety
po přehození 1.mety 3. metařem*



*postup běžce z 1. mety
na 3.metu po chybě 1.metaře
při zpracování příhozu spojky*

Pozn.: Rozdíl mezi 2. a 3. příkladem je, že ve třetím by podle názoru zapisovatele běžec postoupil o jednu metu i v případě bezchybné hry polařů, zatímco ve druhém byl celý jeho postup důsledkem chyby.

Hodnocení postupu

Jednoznačných pravidel lze říci jen málo. Nevynucený postup může následovat bezprostředně po vynuceném, obráceně pochopitelně ne. Při dvou autech jsou po odpalu všechny postupy nevynucené, pokud nešlo o metový odpal (aut pálkaře by totiž znamenal konec směny).

Pro správné určení postupu především sledujte běžce. Dokud běží po odpalu aniž sleduje činnost polařů (běží „rovnou“), přiznává se zpravidla vynucený postup. Rozběhne-li se (poprvé nebo znovu) poté, co zjistí chybu, jde o nevynucený postup.

V případě pochybností vždy zvýhodněte pálkaře a zapište vynucený postup.

Volba v obraně

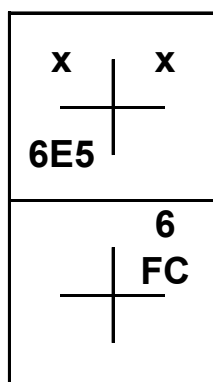
Volbu v obraně (FC) zapište k pálkařovu odpalu spolu s číslem postu polaře zpracovávajícího míč, pokud pálkař dosáhl první mety díky tomu, že:

a) polař autovali jiného (ne nuceného) běžce, nebo by ho autovali nebýt chyby

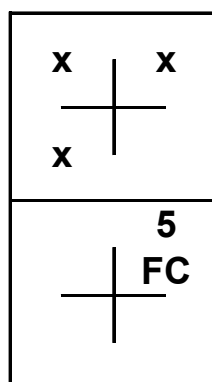
b) polaři zamezili jinému běžci v postupu na další metu a donutili jej svojí hrou zůstat na původní metě.

V případě, že k autování ani udržení běžce nedošlo a ten postoupil na další metu, nepište FC, ale chybu.

Příklady:



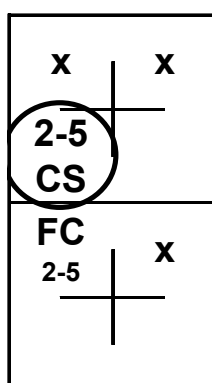
*neúspěšné autování
běžce ze 2.mety*



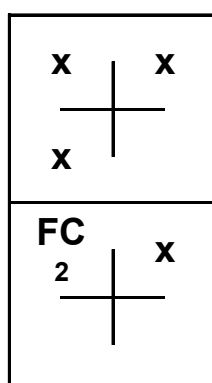
*držen běžec
ze 3. mety*

Volbu v obraně запиšte také běžci v případě, že polaři jeho postup po metě ignorovali nebo když postoupil na další metu v rozeběhu, ve které polaři autovali nebo se pokoušeli autovat jiného běžce (ne běžícího pákaře). Pro lepší čitelnost zápisu připište probíhající akci.

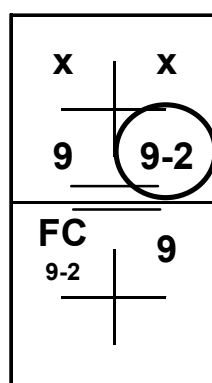
Příklady:



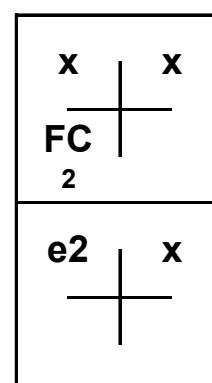
*postup na 2.metu
během neúspěšné
krádeže 3.mety*



*postup na 2.metu
ignorovaný polaři
kvůli běžci na 3.metě*



*postup na 2. metu
po jednometovém odpalu
při příhozu na domácí metu*



*postup na 3. metu
po chybném pick-offu
na běžce na 1. metě*

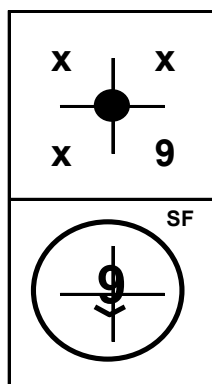
Sebeobětovací odpal

Sebeobětovací odpal (SF) запиšte, když při méně než dvou autech pákař odpálí vysoký míč do vnějšího pole, který:

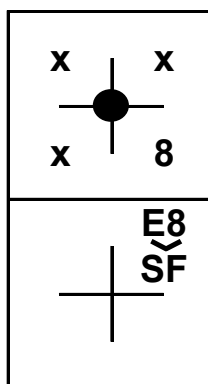
- 1) je chycen ze vzduchu a běžec po chycení skóruje
- 2) dopadne na zem po chybě polaře a běžec skóruje a podle mínění zapisovatele by skóroval i v případě, že by míč byl chycen.

Zapište sebeobětovací odpal podle tohoto pravidla, i když je jiný běžec aut.

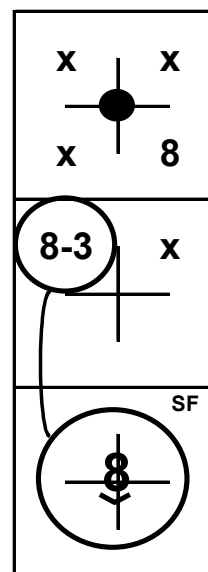
Příklady:



*běžec ze 3.mety
skóruje po odpalu
pálkaře do pravého pole*



*běžec ze 3.mety skóruje
po nechyceném odpalu
(a skóroval by i nebýt chyby)*



*běžec ze 3.mety skóruje,
běžec z 1.mety aut za
neoprávněný výběh*

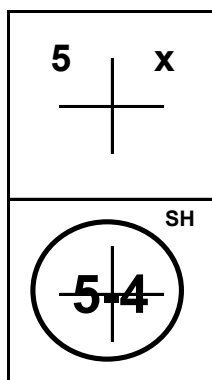
Sebeobětovací ulejkva

Sebeobětovací ulejkvu (SH) zapište, když při méně než dvou autech pálkař úspěšně uleje a tím posune jednoho nebo více běžců o jednu metu a je při tom autován na 1. metě nebo by byl autován při bezchybné hře. Sebeobětovací ulejkvu zapište i pokud polaři zamezili jinému běžci v postupu na další metu a nevyautovali proto běžícího pálkaře na 1. metě.

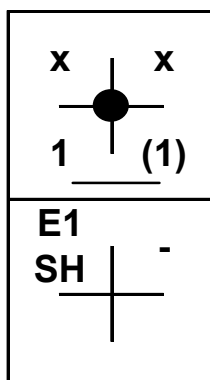
Speciálně:

- zapište sebeobětovací ulejkvu, když při méně než dvou autech polaři zpracují ulitý míč bez chyby a neúspěšně se pokoušejí vyautovat předchozího běžce postupujícího o metu
- jestliže ale pokus vyautovat předchozího běžce nevyšel a podle mínění zapisovatele by ani bezchybná hra na pálkaře neměla úspěch, nezapisujte sebeobětování, ale metový odpal
- nepřiznávejte pálkaři sebeobětovací ulejkvu, když podle mínění zapisovatele je ulití pokus o zisk mety a ne pokusem o posunutí běžce (při pochybnostech zvýhodněte pálkaře) - tedy speciálně nelze zapsat SH při 2 autech nebo při prázdných metách
- nepřiznávejte pálkaři sebeobětovací ulejkvu, je-li kterýkoli běžec vyautován při pokusu o postup o metu (i když jiný běžec postoupí); zapište pálkaři start na pálce.

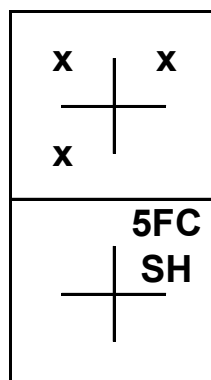
Příklady:



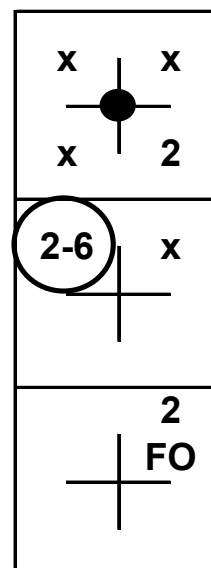
posun běžce z 1.mety ulejkou na 3. metaře



posun běžce ze 2.mety ulejkou na nadhazovače s jeho chybou



ulejvka s běžcem na 3.metě, polaři „drželi“ běžce



ulejvka v situaci 1-3, běžec z 1.mety aut, nepište SH

Nechytatelný, nechycený a nesprávný nadhoz

Nechytatelný nadhoz (WP) zapište běžci, když správně nadhozený míč letí tak vysoko, mimo, nebo nízko, že jej chytač nemůže zastavit a kontrolovat obvyklým úsilím, čímž je běžci umožněno postoupit.

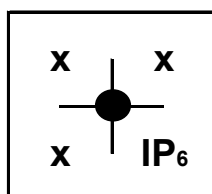
Nechycený nadhoz (PB) zapište běžci, když správně nadhozený míč zpracovatelný obvyklým úsilím chytač nezpracuje a umožní mu tím postup.

Nesprávný nadhoz (IP) zapište běžci, je-li mu přidělena další meta zdarma na základě tohoto rozhodnutí rozhodčího.

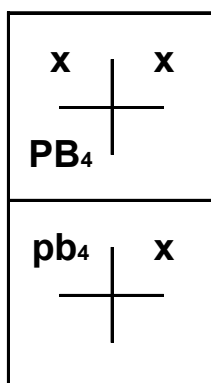
Nezáleží na tom, zda postoupí jeden či více běžců. Pro lepší orientaci zapište velkými písmeny (WP, PB, IP) postoupivšímu běžci nejbližšímu domácí metě, ostatním malými písmeny (wp, pb, ip). Pouze jde-li o puštěný strike-out (u WP a PB), pište velkými písmeny pálkaři a ostatním běžcům malými.

Zároveň zapište (kromě SO PB a SO WP) pořadí v line-upu toho pálkaře, během jehož startu k postupu došlo. Zlepšíte tím čitelnost zápisu a je to nutné pro správné určení ER - viz dále.

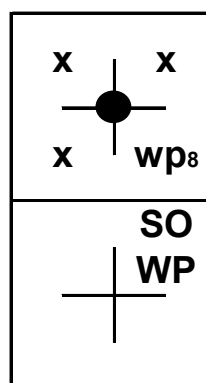
Příklady:



nesprávný nadhoz s běžcem na 3. metě při startu 6. pálkaře



nechycený nadhoz s běžci na 1. a 2.metě, na pálce 4. pálkař



nechytatelný nadhoz jako 3.strike 8. pálkaře s běžcem na 3. metě

Krádež mety

Zapište ukradenou metu (SB) běžci vždy, když získá metu v rozehrě bez odpalu, autu, předchozí chyby, volby v obraně, nechyceného, nechytatelného nebo nesprávného nadhozu.

Speciálně zapište krádež, když:

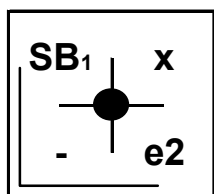
- 1) běžec krade metu a chytač ve snaze zabránit ukradení mety přehodí; chybu chytače, resp. jiného polaře zapište teprve když v jejím důsledku běžec postoupí ještě na další metu
- 2) běžec krade metu zpožděně, s příhozem na pick-off nebo zpět nadhazovači
- 3) krade současně více běžců a nikdo z nich není aut (i když byl některý udržen na původní metě); zapište každému kdo postoupil krádež
- 4) běžec startuje na krádež a výsledkem nadhozu je PB nebo WP
- 5) běžec přeběhne metu kterou kradl a je aut při návratu nebo dalším postupu - zapište SB a aut.

Speciálně nezapisujte krádež, když:

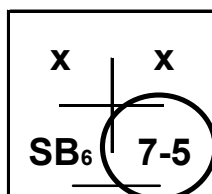
- 1) běžec krade metu a chytač na ni nepřihazuje; zapište volbu v obraně
- 2) běžec krade metu a získá ji díky chybě polaře při tečování; zapište chycenou krádež (CS), asistenci a chybu
- 3) krade více běžců a některý z nich je aut; ostatním zapište volbu v obraně
- 4) běžec postupuje až v důsledku PB (WP), i když se jej obrana snaží autovat; zapište PB (WP)
- 5) běžec přeslajduje metu kterou kradl a je aut při návratu na ni - zapište chycenou krádež (CS).

Spolu s SB zapište pořadí v line-upu toho pákaře, během jehož startu na pálce ke krádeži došlo. Zlepšíte tím čitelnost zápisu a je to nutné pro správné určení ER - viz dále.

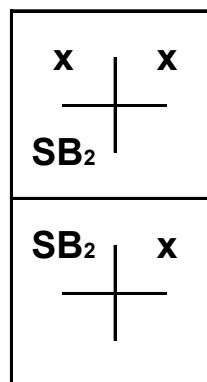
Příklady:



*krádež 2. mety,
po přehození chytače
běžec skóruje*



*krádež 3. mety s přeběhnutím
(po přehození chytače)
následně aut při návratu*



*dvojitá krádež 2. a 3. mety
(oba běžci mají SB)*

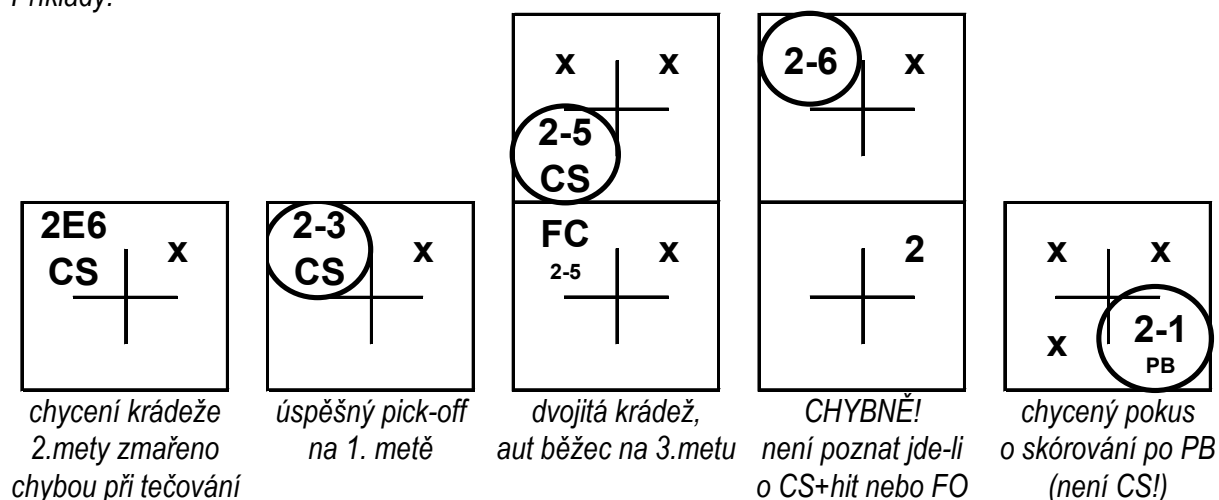
Chycená krádež

Zapište chycenou krádež (CS) běžci vždy, když je autován (nebo by byl autován nebýt chyby tečujícího polaře):

- 1) při pokusu o krádež před metou, kterou chtěl ukrást
- 2) při pokusu o krádež po přeslajdování ukradené mety
- 3) při pick-offu (při návratu na metu nebo v následném rundownu).

Chycená krádež může být zapsána jen v situaci, kdy by úspěšný zisk mety znamenal krádež (SB). Speciálně tedy nezapisujte chycenou krádež, když běžec postupuje v důsledku PB (WP), i když je aut ještě před nejbližší metou (pro čitelnost запиšte k autu PB nebo WP, ale nepočítejte do hodnocení).

Příklady:



D. Hodnocení zápisu

Hodnocení pálkaře

Při celkovém hodnocení pálkaře evidujeme na pálce odehraná utkání (G), všechny starty na pálce (PA), „čisté“ starty na pálce (AB, bez BB, HB, SH, SF, E2int), metové odpaly (H) a z nich dvojmetové (2B), trojmetové (3B) a homeruny (HR), dále strike-outy (SO), odpaly do dvojautu (GDP), mety zdarma za 4 bóly (BB), úmyslné mety zdarma pálkaři (IBB, součást BB), mety zdarma za trefení nadhozem (HB), mety zdarma za překážení pálkaři (E2int), sebeobětovací ulejkvy (SH), sebeobětovací odpaly (SF), stažené body (RBI, viz dále), ukradené mety (SB), chycení při krádeži (CS), dosažené body (R).

Stažený bod

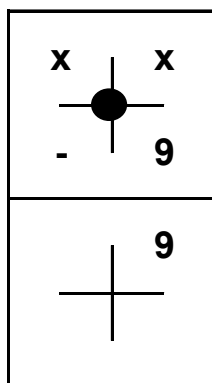
Stažený bod (RBI) přiznejte pálkaři za každého běžce, který po jeho odpalu vynuceně postoupil na domácí metu (viz Postup po metách na činnost pálkaře), bez ohledu na to, zda šlo o metový odpal nebo zda byl pálkař aut. Stažený bod pálkařem je tedy takový doběh, kterému nemohli polaři po jeho odpalu ani bezchybnou hrou zabránit. Speciálně je tedy staženým bodem i oběh pálkaře po jeho vlastním homerunu. Staženým bodem je i postup nuceného běžce ze 3. mety (při plných metách) při metě zdarma pálkaři (BB, IBB, HB i E2int).

Stažený bod nemůže být přiznán, dosáhl-li běžec domácí mety díky nechycenému, nechytatelnému nebo nesprávnému nadhozu, chybě polařů nebo volbě v obraně. Při dvou autech tedy může být stažený bod přiznán jenom při metovém odpalu nebo metě zdarma na plné mety.

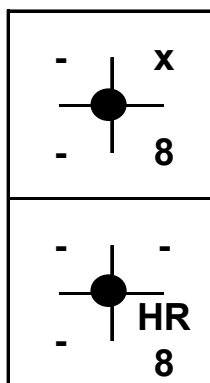
Výjimka:

Nepřiznávejte stažený bod pálkaři, který odpálí po zemi do dvojautu, ani když postup běžce ze 3.mety byl vynucený a bylo 0 autů.

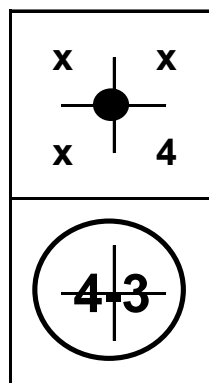
Příklady:



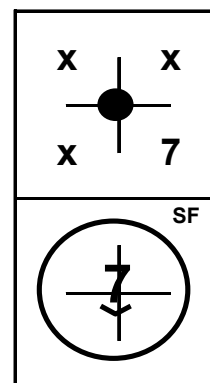
odpal do pravého pole,
běžec ze 2. mety skóruje
- pálkař má 1 RBI



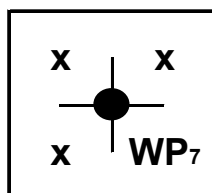
homerun s běžcem
na 1. metě
= 2 RBI



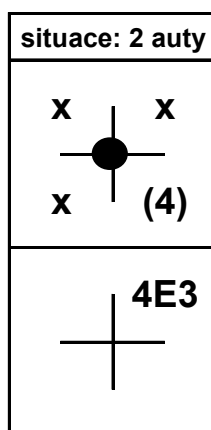
aut na 1. metě, běžec
ze 3. mety skóruje
= 1 RBI



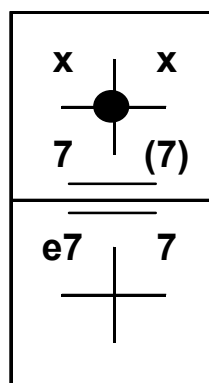
sebeobětovací odpal
do levého pole
= 1 RBI



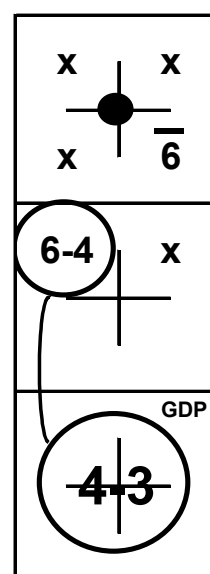
skórování na
nechytatelný nadhoz,
není RBI



chyba při autování
na 1. metě při 2 autech,
není RBI



postup ze 2. mety na odpal
a následně na chybu,
není RBI



postup ze 3. mety
při dvojautech, není RBI
(označte čarou nad číslem)

Poznámka:

Z uvedeného je zřejmé, že celkové RBI pálkaře je rovno počtu jím vynucených doběhů na domácí metu (včetně vlastních homerunů).

Hodnocení polaře

Při celkovém hodnocení polaře evidujeme (podle postů) odehrané směny (INN), zahranié auty (PO), asistence (A), chyby (E,e - evidujeme dohromady) a účast na dvojautech (DP) a trojautech (TP). U chytačů dále evidujeme soupeřem ukradené mety (SB), jimi chycené krádeže (CS), nechycené nadhozy (PB) a z toho nechycené třetí striky (SOPB) a mety zdarma pro jejich překážení pálkařům (E2int).

Pozn.: Při střídání uprostřed směny se INN počítá na třetiny podle počtu autů ve chvíli střídání.

Hodnocení nadhazovače

Při celkovém hodnocení nadhazovače evidujeme:

1) údaje o soupeřově pálce

Sledujeme kumulované údaje soupeřových pálkařů v době, kdy hodnocený nadhazovač nadhazoval, tedy (viz Hodnocení pálky) PA, AB, H, 2B, 3B, HR, SO, BB, IBB, HB, E2int, SH, SF, R.
Pozn.: PA se z pohledu nadhazovače značí BFP (batters faced pitcher - pálkaři čelící nadhazovači).

2) údaje o činnosti nadhazovače jako polaře

Sledujeme stejné údaje jako u ostatních polařů, tedy (viz Hodnocení polaře) INN, PO, A, E, DP, TP.

3) údaje o nadhozech

Sledujeme údaje o nechytatelných (WP) a nesprávných nadhozech (IP), případně i údaje o všech nadhozech (S-strike, B-ball, není součástí statistiky, ale má velký význam trenérský).

4) údaje o nadhazovačově celkovém působení

Sledujeme počet utkání, v nichž nadhazovač nadhazoval (G), z toho utkání nadhazovaná celá (CG), nadhazovaná od začátku (GS), nadhazovaná do konce (GF), vítězství nadhazovače (W, viz dále), porážky nadhazovače (L, viz dále), udržená vítězství nadhazovačem (SAV, viz dále), umožněné body (ER, viz dále).

Umožněné body

Zhruba řečeno, bod je umožněný nadhazovačem (ER), pokud by ho soupeř v dané směně dosáhl i v případě bezchybné hry všech polařů. Bodu tedy musí být dosaženo dříve, než mělo pole v dané směně tři příležitosti k autování, ať již realizované (zahrané auty (PO)) nebo zmařené (chyby znemožňující autování (E) a nechycené strike-outy (SOPB)).

Při určení umožněných bodů tedy sledujeme, jak by daná směna (od svého skutečného počátku) probíhala bez chyb znemožňujících autování (E, SOPB) - ty považujeme za zahrané auty (včetně E2int), chyb umožňujících postup běžce (e), nevynucených postupů ((X)) a nechycených nadhozů (PB, kromě SOPB) - to vše uvažujeme, jako by se nestalo.

Bereme tedy v úvahu postupy pálkařů na jejich metové odpaly (H), vynucené postupy běžců, krádeže (SB), mety zdarma pálkaři (BB, IBB, HB) kromě E2int, nesprávné nadhozy (IP) a nechytatelné nadhozy (WP) včetně SOWP.

U volby v obraně (FC) musíme vždy uvážit, jak by hra probíhala v „bezchybné“ směně. Některé postupy na volbu v obraně zůstanou zachovány, některé ignorujeme a některé FC představují nerealizovanou příležitost k autování.

Pozn.:

Na jednoho hráče v útoku lze pochopitelně zahrát pouze jeden aut. Bylo-li tedy postupně zmařeno (případně nakonec realizováno) dvě a více příležitostí jej autovat, považujeme při určení umožněných bodů první z nich za zahraný aut a ostatní neuvažujeme.

Speciálně tedy nemůže být umožněným bodem:

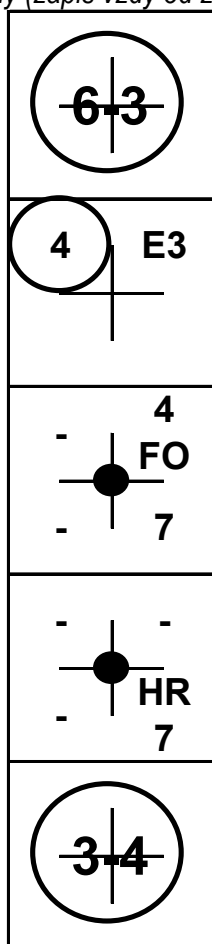
- 1) bod dosažený běžcem, který má kdekoli v příslušném zápisu chybu znemožňující autování (E)
- 2) bod dosažený běžcem, který doběhl až po třetí příležitosti k autování v dané směně.

Tím ovšem není řečeno, že všechny ostatní body jsou umožněné (viz příklad 2).

Pozn.:

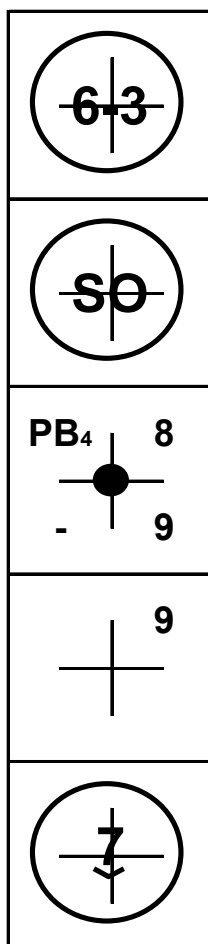
Všimněte si ve třetím z následujících příkladů významu zapsání okamžiku WP. Kdyby byl WP₅, nebyl by žádný ER (doběh by byl až po 3. možném autu).

Příklady (zápis vždy od začátku směny):



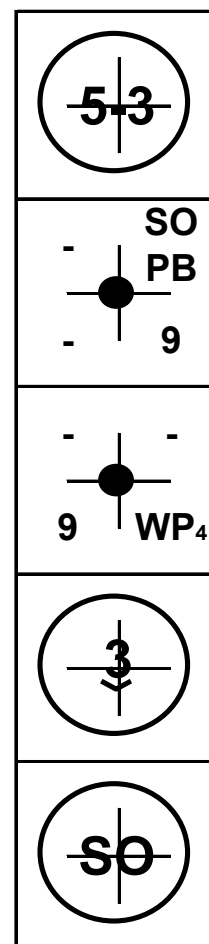
není žádný ER

1. - první (možný i skutečný) aut
2. - druhý možný aut (E3)
3. - třetí možný aut
4. - HR je už po 3. možném autu



není žádný ER

- 1., 2. - dva možné (i skutečné) auty
- 3., 4. - kdyby nebylo PB, 3. pákkař by na odpal
4. pákkaře nedoběhl domů
5. - třetí možný (i skutečný) aut



je jeden ER (pákkař 3)

1. - první možný (i skutečný) aut
2. - druhý možný aut (SO), není ER
3. - WP byl před 3. možným autem
4. - třetí možný (2. skutečný) aut
5. - třetí skutečný aut

Střídání nadhazovače

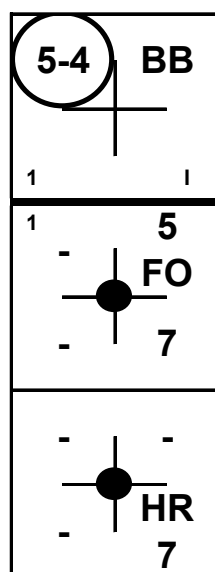
Při střídání nadhazovače uprostřed směny platí, že body (R) i umožněné body (ER) dosažené běžci, kteří jsou v době střídání na metě, se započítávají střídánému nadhazovačovi.

Střídánému nadhazovači se započítávají (do R i ER) i běžci, kteří se dostali na metu během působení střídajícího nadhazovače proto, že poláři autovali (nuceně nebo volbou v obraně) nebo se snažili autovat běžce, kterého nechal střídáný nadhazovač na metě.

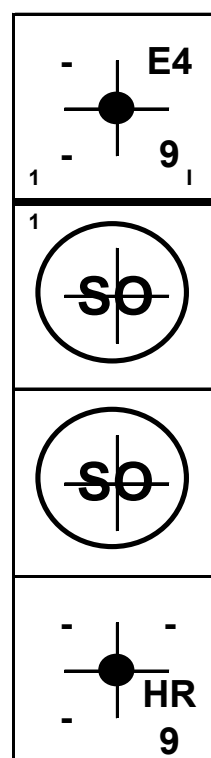
Při určování bodů umožněných (ER) nadhazovačem střídajícím uprostřed směny postupujeme od okamžiku jeho střídání stejně jako při běžném určování ER od počátku směny. Běžce nechané na metě předchozími nadhazovači přitom ignorujeme, pouze na ně hrané auty, které umožnily běžícímu pákkaři postup na metu, „přesuneme“ na tohoto pákkaře.

Přitom za výchozí počet autů bereme skutečný počet autů v okamžiku střídání, neuvažujeme tedy příležitosti k autování zmařené během působení předchozích nadhazovačů, ani příležitosti k autování běžců nechaných na metě předchozími nadhazovači, pokud tyto (zahrané nebo možné) auty neumožnily pákkaři dostat se na metu.

Příklady:



*střídáný nadhazovač má ER=1
střídající nadhazovač má ER=1
(2. pákář se počítá střídanému nadhazovačovi, protože se dostal na metu díky nucenému autu 5-4)*



*střídáný nadhazovač má ER=0
(1.pálkař se dostal na metu chybou)
střídající nadhazovač má ER=1
(začínal v situaci bez autu, příležitost k autování E4 mu nepatří)*

Pozn:

V příkladu 2 nebyly týmem (jako celkem) umožněny žádné body (ER=0), protože tři příležitosti k autování (E4, SO, SO) proběhly dříve než byl odpálen homerun. Z toho je vidět, že při střídání nadhazovačů uprostřed směny nemusí být týmové ER součtem ER jednotlivých nadhazovačů. Platí, že $ER_{tým} \leq ER_1 + \dots + ER_n$.

Vítězný nadhazovač

Ve vítězném týmu musí být právě jeden vítězný nadhazovač (W). Nadhazovač základní sestavy je vítězný, pokud současně:

- nadhazoval nepřetržitě více celých směn než polovinu zápasu
- v době kdy střídal jeho družstvo vedlo a vedlo nepřetržitě až do konce utkání.

Není-li startující nadhazovač vítězný, určuje se vítězný nadhazovač ze střídajících podle následujících pravidel:

- Drží-li družstvo vedení nepřetržitě od vystřídání startujícího nadhazovače do konce utkání, ale startující nadhazovač nemůže být vítězný pro malou délku působení, je vítězným ten ze střídajících nadhazovačů, který byl podle názoru zapisovatele nejúčinnější.
- Je-li po vystřídání startujícího nadhazovače v některém okamžiku stav utkání nerozhodný, je vítězným ten ze střídajících nadhazovačů, za jehož působení tým šel do vedení, které pak držel nepřetržitě až do konce utkání.

Udržené vítězství nadhazovačem

Ve vítězném týmu může být nejvýše jeden nadhazovač, který udržel vítězství (SAV). Je jím ten nadhazovač, který zakončil vítězné utkání, pokud není vítězným nadhazovačem a splnil některou z následujících podmínek:

- a) nadhazoval alespoň tři směny
- b) nadhazoval alespoň jednu směnu a začínal v okamžiku, kdy jeho tým nevedl o více než tři body
- c) začínal nadhazovat s potenciálním vyrovnávacím bodem na metě, na pálce nebo v přípravném kruhu.

Pokud vítězné utkání zakončil sám vítězný nadhazovač nebo pokud nadhazovač, který zakončil vítězné utkání, nesplňuje ani jednu z uvedených podmínek, není v zápase žádný nadhazovač SAV.

Poražený nadhazovač

V poraženém týmu musí být právě jeden poražený nadhazovač (L). Nadhazovač základní sestavy je poražený, pokud je střídán v době, kdy družstvo prohrává a do konce zápasu se družstvu nepodaří vyrovnat nebo se ujmout vedení.

Není-li startující nadhazovač poražený, je poraženým nadhazovačem ten, který pustil na metu běžce, jehož doběh znamenal vítězný bod soupeře (např. při závěrečném skóre 4-9 je vítězným 5. bod soupeře).

E. Výpočet statistických údajů

Při celkovém hodnocení účinnosti hráče se nejčastěji vypočítávají následující poměry :

pálkařský průměr (BA)

je poměr metových odpalů k „čistým“ startům na pálce, vyjádřený v tisícinách:

$$BA = H / AB \times 1000$$

Vyjadřuje se trojčiferným celým číslem, je v rozsahu 000 až 1000.

průměr dosažených met (SA,SLG)

je poměr počtu met dosažených odpalem k „čistým“ startům na pálce, vyjádřený v tisícinách: (počet met dosažených odpalem (TB) získáme tak, že za jedometový odpal počítáme 1, dvometový 2, trojmetový 3, homerun 4, ostatní AB za nula)

$$\begin{aligned} SA &= TB / AB \times 1000 \\ &= ((H-2B-3B-HR) + 2B \times 2 + 3B \times 3 + HR \times 4) / AB \times 1000 \\ &= (H + 2B + 3B \times 2 + HR \times 3) / AB \times 1000 \end{aligned}$$

Vyjadřuje se trojčiferným nebo čtyřčiferným celým číslem, je v rozsahu 000 až 4000.

úspěšnost postupu na 1.metu (OBA)

je poměr počtu postupů na 1. metu na metový odpal nebo metu zdarma k startům na pálce s vyloučením sebeobětovacích ulejek (SH) a překážení chytače (E2int), vyjádřený v tisících:

$$OBA = (H + BB + HB) / (AB + BB + HB + SF) \times 1000$$

Vyjadřuje se trojčiferným celým číslem, je v rozsahu 000 až 1000.

Příklad:

$\begin{array}{c} - \\ \\ 8 \\ \\ - \end{array}$	$\begin{array}{c} SF \\ \bigcirc \\ \\ 9 \\ \\ - \end{array}$	$\begin{array}{c} \overline{e7} \quad \overline{7} \\ \\ - \end{array}$	$\begin{array}{c} BB \\ \\ - \end{array}$	$\begin{array}{c} 5 \\ FO \\ \\ - \end{array}$	$\begin{array}{c} E3 \\ \\ - \end{array}$
--	---	---	---	--	---

pálkař s těmito starty má BA = 2 / 4 x 1000 = 500, SA = 4 / 4 x 1000 = 1000, OBA = 3 / 6 x 1000 = 500.

polařský průměr (FA)

je poměr úspěšných zákroků v poli (autů a asistencí) ke všem zákrokům, vyjádřený v tisících: (neuvažují se zpracování odpalu bez následného autu nebo asistence)

$$FA = (PO+A) / F \times 1000 = (PO+A) / (PO+A+E) \times 1000$$

Vyjadřuje se trojčiferným celým číslem, je v rozsahu 000 až 1000.

Pozn.:

Občas se setkáte s „opačným“ výpočtem FA = E / F x 1000. Zde nejde o polařovu úspěšnost, ale neúspěšnost.

Příklad:

Polař zahrál 3 auty, má 1 asistenci a 1 chybu. Jeho FA = (3+1) / (3+1+1) x 1000 = 800.

průměr bodů umožněných nadhazovačem na zápas (ERA)

je poměr počtu umožněných bodů k počtu odházených směn násobený sedmi (počet směn na zápas):

$$ERA = ER / INN \times 7$$

Vyjadřuje se na 2 desetinná místa, je v rozsahu 0.00 až nekonečno.

Pozn.:

Nezáleží na tom, na kolik směn se utkání hrálo. ERA udává průměrný počet bodů, které by příslušný nadhazovač umožnil při bezchybném poli v sedmiinningovém zápase.

Příklad:

Startující nadhazovač byl střídán v 5.směně v situaci 1 aut, za své působení umožnil celkem 3 body (ER). Jeho ERA = 3 / (4+1/3) x 7 = 4.85.

Zkratky používané v zápisu a v hodnocení

zkratka	význam	anglicky	italská notace	výpočet
2B	dvojetový odpal	two-base (double) hit	2B	
3B	trojetový odpal	three-base (triple) hit	3B	
A	asistence	assist	A	
AB	start na pálce (bez BB,HB,SF,SH,E2int)	at bat	AB	=PA-BB-HB-SF-SH-E2int
BA	pálkařský průměr	batting average	MB	=H / AB x 1000
BB	meta zdarma za 4 bóly	base on balls	B	
BFP	pálkaři, kterým nadhazovač nadhazoval	batters faced to pitcher	PAB	
CG	zápas odházený jedním nadhazovačem	complete game	C	
CS	chycená krádež	caught steal	CR	
DP	suplující hráč	designated player	BD	
DP	dvojaut	double play	DG	
E,e	chyba	error	E,e	
E2int	meta zdarma pro překážení chytače	catcher's interference	IO	
ER	umožněný bod	earned run	PGL	
ERA	průměr umožněných bodů na zápas	earned runs average	MPGL	=ER / INN x 7
F	zárok v poli	fielding	DTO	=PO+A+E
FA	polařský průměr	fielding average	MD	=(PO+A) / F x 1000
FC	volba v obraně	fielder's choice	FC	
FO	nucený aut	forced out	FO	
G	zápas (týmu, hráče, nadhazovače)	game	PG	=W+L (u týmu)
GDP	odpal na zem do nuceného dvojautu	grounded into double play	DP	
GF	zápas ukončený nadhazovačem	game finished	RF	
GS	zápas zahájený nadhazovačem	game started	ST	
H	metový odpal (i vícemetový)	hit	BV	
HB	zasažení pálkaře nadhozem	hit by pitch	DB	
HR	homerun	homerun	HR	
IBB	úmyslná meta zdarma za 4 bóly	intentional base on balls	BI	(počítá se i do BB)
INN	nadhazovaná, odehraná směna	inning pitched, played	RG	
IP	nesprávný nadhoz	illegal pitch	BK	
L	prohraný zápas (týmu, nadhazovače)	losing (team, pitcher)	LO	
LOB	běžec nechaný na metě po 3. autu	left on base	RIB	
OBA	úspěšnost postupu na 1. metu	on base percentage	MIB	=(H+BB+HB)/(AB+BB+HB+SF)x1000
PA	všechny starty na pálce	plate appearance	PAB	
PB	nechycený nadhoz	passed ball	PB	
PCT	úspěšnost vítězství týmu	percentage	PCT	=W / (W+L) x 1000
PH	střídající pálkař	pinch hitter	SB	
PO	aut	putout	O	
pos	pozice v obraně, post	position	R	
PR	střídající běžec	pinch runner	SC	
R	dosažený bod	run	P	
RBI	body stažené odpalem	runs batted in	PBC	
SA	průměr met dosažených odpalem	slugging percentage	MBB	=TB / AB x 1000
SB	ukradená meta	stolen base	BR	
SF	sebeobětovací dlouhý odpal	sacrifice fly	SF	
SH	sebeobětovací ulejkva	sacrifice hit (bunt)	SH	
SAV	udržené vítězství nadhazovačem	save	SA	
SO	strike aut	strike out	K	
TB	metry získané odpaly celkem	total bases	TB	=H + 2B + 2x3B + 3xHR
TP	trojaut	triple play	TG	
W	vítězný tým, nadhazovač	winning (team, pitcher)	WO	
WP	nechytatelný nadhoz	wild pitch	WP	
W/L	úspěšnost vítězství nadhazovače	win-lose average	MPV	=W / (W+L) x 1000

