

Baseballin tilastot

SBSL/Simopekka Vänskä

17.4.2002

Sisällys

1 Sarjataulukko	2
1.1 Perusmerkinnät	2
1.2 Laskennalliset merkinnät	2
2 Lyöjän tilastot	4
2.1 Lyöntivuoro ja lyöntikerta	4
2.2 Lyöntisuhde, lyöntipituus ja kentälle pääsuhde	4
2.3 Muita lyöjän tilastomerkintöjä	6
3 Juoksijan tilastot	7
4 Syöttäjän tilastot	8
4.1 Ottelutilastot	8
4.2 Juoksutilastot	9
4.3 Lyöjätilastot	10
5 Kenttäpelin tilastot	10
5.1 Polttamiset	10
5.2 Virheet	10
6 Ottelupöytäkirjan tarkistaminen	12

Tässä ohjeessa esitellään lyhyesti meillä tilastoitavat pelitapahtumat ja niistä laskettavat tilastot. Tarkemmat säännöt tilastoimisesta löytyy sääntökirjasta. Erillisessä kirjurioppaassa on kerrottu, miten pelitapahtumat merkitään ottelupöytäkirjaan.

Monet tilastomerkinnät ovat merkittäviä sekä hyökkäykselle että puolustukselle. Samoin merkittävyyttä on sekä henkilökohtaisesti pelaajille että joukkueille. Tässä monisteessa kukin tilastosuure on esitelty kuitenkin vain yhdessä paikassa.

Huomautus: En tunne kaikkien kohdalla englanninkielistä termiä/lyhennettä. Kertokaa, jos tiedätte, niin laitetaan näkyville.

1 Sarjataulukko

1.1 Perusmerkinnät

Voitot (W, Wins): Sääntöjenmukaisen ottelun voitosta joukkue saa voiton (ks. sääntöjenmukaisen ottelun määritelmä). Myös luovutusvoitto on voitto.

Tappiot (L, Loses): Tappio on sääntöjenmukaisen ottelun tappio tai luovutustappio.

Ottelut (G, Games): Ottelut on sääntöjenmukaisten otteluiden määrä joukkueella,

$$G = W + L.$$

Tasapelit uusitaan, joten niitä ei merkitä sarjataulukkoon. Keskeytetystä ottelusta ei tule merkintää sarjataulukkoon, ei myöskään siirretystä ottelusta.

1.2 Laskennalliset merkinnät

Sarjataulukon laskennalliset merkinnät auttavat näkemään sarjan tilan ja helpottavat eri joukkueiden teoreettisten sijoitusmahdollisuuksien spekulointia.

Voittosuhte (AVG, Winning Average) kertoo voitettujen otteluiden osuuden kaikista otteluista,

$$AVG = \frac{W}{G}.$$

Kassa (K, Chokin[jap]) kertoo joukkueen 'voittosaldon',

$$K = W - L.$$

Voittoa jäljessä (GB, Games Behind) kuvaa, kuinka monta voittoa joukkue on kärkijoukkueen perässä. Kaavassa K_1 on sarjajohtajan kassa (suurin kassa),

$$GB = \frac{K_1 - K}{2}.$$

Merkitään seuraavissa: S = sarjaotteluiden määrä joukkueella sarjan aikana (pelatut ja vielä pelaamattomat ottelut yhteensä)

Maksimikassa: Maksimikassa on suurin saavutettavissa oleva kassa, jos joukkue voittaa kaikki loput ottelunsa,

$$MK = K + (S - G).$$

Magic (M, Magic Number) kuvaa sitä, kuinka monen voiton päässä sarjajohtaja on mestaruuden varmistamisesta. Lukemassa verrataan toiseksiparasta maksimikassaa (MK_2) johtavan joukkueen kassaan (K) ja jäljellä olevien otteluiden määrään ($S - G$),

$$M = 1 + \text{round}_- \left(\frac{MK_2 + (S - G) - K}{2} \right),$$

missä round_- on pyöristys alaspäin lähimpään kokonaislukuun. Jos magic on nolla (tai pienempi), niin mestaruus on varmistunut. Magic voi olla vain yhdellä joukkueella kerrallaan - mikään joukkue ei saa magiaa, jos suurin MK on kahdella joukkueella. Nimityksensä termi on ilmeisesti saanut siitä, etteivät ihmiset yleensä tiedä, miten magic lasketaan.

Huom! Suomen sarjassa mestaruus voi tulla myös olemalla tasoissa toisen kanssa keskinäisten otteluiden ratkaistessa.

Esimerkki. Alla sarjataulukko kesken kauden, kun pelataan kaikkiaan 130 ottelua. Yleensä vain viivan vasemmalla puolella oleva esitetään näkyviin. Joukkueet järjestetään GB:n mukaan (eli K:n mukaan).

	G	W	L	AVG	GB	K	MK	M
Giants	113	65	48	.575	-	+17	34	16
Baystars	115	65	50	.565	1.0	+15	30	
Dragons	116	65	51	.560	1.5	+14	28	
Carp	115	54	61	.470	12.0	-7	8	
Swallows	113	53	60	.469	12.0	-7	10	
Tigers	114	41	73	.360	24.5	-32	-16	

2 Lyöjän tilastot

Lyöjälle lasketaan määrällisiä tilastoja (esim. HR, BB) ja suhteellisia tilastoja (esim. BA). Jotta lyöjä olisi suhteellisissa tilastoissa vertailukelpoinen, hänellä on oltava SBSL:n liigoissa vähintään

$$2,5 \cdot (\text{joukkueen otteluiden määrä})$$

lyöntivuoroa (AP), (ks sarjasääntö).

2.1 Lyöntivuoro ja lyöntikerta

Lyöntivuoro (AP, An Appearance at the Plate) merkitään lyöjälle aina, kun hän on suorittanut lyöntivuoronsa päätökseen. Pelaajalle merkitään lyöntivuoro myös, jos hänet poltetaan, kun joku toinen on lyönyt väärällä vuorolla hänen paikallaan. Jos pelaajaa ei polteta lyömättä jättämisestä, niin lyöntivuoroa ei tule - silloin vain hypättiin hänen yli lyöntijärjestyksessä.

Lyöntikerta (AB, At Bat): Suhteellisissa tilastoissa lyöjän toimintaa verrataan hänen lyöntikertoihinsa. Ne ovat lyöntivuoroja, joista on poistettu 'tahalliset lyömättä jättämiset', jolloin lyöjän henkilökohtaiset tilastot eivät näiden vuoksi huonone. Lyöntikerroista on poistettu seuraavat lyöntivuorot:

- Kävelyt ykköselle (BB).
- Tapposyötöt (HP).
- Uhrautumislyönnit (SH ja SF).
- Lyöjä pääsee ykköselle estämisen (Obstruction) tai häirinnän (Interference) vuoksi (OIB).

Kaikki muut lyöntivuorot ovat lyöntikertoja — myös virheellä (E) tai kenttäpelaajan valinnalla (FC) kentälle pääsyt (vrt 'hitti').

2.2 Lyöntisuhde, lyöntipituus ja kentälle pääsuhde

Hitti (H, Hit) tilastoidaan, kun lyöjä pääsee kentälle omasta lyönnistään (myös näpyt!) niin, että kenttäpelaaja ei pysty normaalisuorituksella polttamaan häntä eikä muuta juoksijaa. Tilanteita:

- + Vaikka kenttäpelaaja mokeltaisi, niin kyseessä on hitti, jos lyönti oli sellainen, ettei siitä kuitenkaan olisi saatu paloja.
- + Jos kenttäpelaajan toiminta on vain fyysisesti hidasta, niin kyseessä on hitti, ei virhe (E). Tämä pätee myös, kun yritetään polttaa edeltäviä juoksijoita.

- + Arviointi pelaajan normaalisuoritukseen liittyen: Jos epäilet, oliko kyseessä virhe vai hitti, niin kirjaa hitti. Esimerkiksi kenttäpelaajan juuri ja juuri hienolla pelillä kiinni saatua lyöntiä seuraava huono heitto on hitti.
- + Jos lyönti osuu juoksijaan, tilastoidaan lyöjälle hitti.
- Jos juoksija häiritsee kiinniottoa, kyseessä ei ole hitti.
- Kenttäpelaajan valinta (FC, Fielders choice), jolla puolustus polttaa juoksijan — tai olisi polttanut ilman virhettä, ei ole hitti. Jos puolustus epäonnistuu (ei ehdi) juoksijan poltossa, vaikka virhettä (E) ei sattuisikaan, mutta lyöjäjuoksija olisi normaalisuorituksella poltettu jos sitä olisi yritetty, niin kyseessä on FC eikä hitti.

Hitin arvo (1B, 2B, 3B tai HR) määritellään sen mukaan, mihin asti lyöjä pääsee *oman lyöntinsä* (ja juoksunopeutensa) ansiosta. Jos esimerkiksi lyöjä juoksee kakkoselle asti vasemman laidan eteen lyödyn hitin jälkeen, samalla kun kakkoselta lähtenyttä juoksijaa yritetään polttaa kotiin, tilastoidaan lyöjälle yleensä 1B-hitti ja eteneminen ykköseltä kakkoselle FC:llä. Jos lyöjä palaa yritettyään juosta kakkoselle asti, niin tilastoidaan 1B-hitti ja palo kakkoselle. Näin tilastoidaan myös, kun lyöjäjuoksija liukuu kakkosen ohi ja poltetaan ennen kuin hän palaa kakkoselle. Huomaa, että $H = 1B + 2B + 3B + HR$.

Lyöntisuhde (BA, Batting Average) kuvaa onnistuneiden lyöntien osuutta,

$$BA = \frac{H}{AB}.$$

Lyöntipituus (SL, Slugging Percentage) kertoo, kuinka monta pesää lyöjä pääsee keskimäärin etenemään omalla lyöntikerrallaan omalla hitillään,

$$SL = \frac{1 \cdot 1B + 2 \cdot 2B + 3 \cdot 3B + 4 \cdot HR}{AB}.$$

Kävely (BB, Base on Balls) merkitään, kun lyöjä pääsee neljällä väärällä ykköselle. Näin myös, vaikka neljäs väärä olisikin WP tai PB.

Tapposyöttö (HP, Hit by Pitch) tilastoidaan, kun lyöjä pääsee ykköselle lyöjään osuneella syötöllä. Näin myös, vaikka syöttö olisi ollut neljäs väärä.

Uhrautumiset (SH, Sacrifice Hit; SF, Sacrifice Fly): Jos lyöjä näpäyttää tahallaan niin, että *juoksijat etenevät ja lyöjä itse palaa* — tai olisi palanut ilman virhettä, tilastoidaan uhrautumisnäpy SH. Mikäli juoksija poltetaan, kyseessä ei ole uhrautumisnäpy, vaan lyöjälle merkitään FC. Jos juoksijat eivät pala ja lyöjäkin pääsee ykköselle, merkitään hitti — edellyttäen tietysti, ettei puolustus tehnyt virhettä E.

Uhrautumiskoppi SF tilastoidaan, kun lyöjä lyö kopin takakentälle ja juoksija pääsee koppilähdöllä kotiin kolmoselta (kakkoselta kolmoselle ei riitä), tai kun kenttäpelaaja pudottaa tällaisen kopin.

Kahden palon jälkeen ei koskaan tilastoida uhrautumisia.

Kentälle pääsuhde (OB, On-Base Percentage) kuvaa lyöjän todennäköisyyttä päästä lyöntivuorollaan kentälle. Huomaa yksityiskohtana, että SF vaikuttaa heikentävästi OB:hen, mutta SH ei vaikuta siihen, kuten ei myöskään estämisellä kentälle pääseminen. Toisaalta virheellä kentälle pääseminen ei paranna kentälle pääsuhdetta,

$$OB = \frac{H + BB + HP}{AB + BB + HP + SF}.$$

2.3 Muita lyöjän tilastomerkintöjä

Strikeout K tilastoidaan *aina*, kun lyöjälle tulee kolme strikea — vaikka kolmas strike tulisi laittomasta näpystä. Myös kun sieppari pudottaa kolmannen suoran ja lyöjä pääsee ykköselle, tilastoidaan K, vaikka paloa ei tällöin tulekaan.

Lyöty juoksu (RBI, Run Batted In) tilastoidaan, kun juoksija tulee kotiin lyöjän ansiosta, olipa kyseessä lyönti – jonka ei tarvitse olla hitti – tai lyöjän muuttuminen juoksijaksi pakkopelissä mistä tahansa syystä. Tulkintoja:

- + Vain sellaisen virheen E tapauksessa, jota ilmankin juoksija olisi yleensä tullut kotiin, tilastoidaan RBI. (Useimmat etukentänkin virheet ovat tällaisia.)
- Jos ilman kenttäpelaajan virhettä E olisi lyönnistä tullut kolmas palo niin, että juoksua ei olisi hyväksytty, ei lyöjälle tilastoida RBI:ta.
- Tuplapalon aikana tehdystä juoksusta ei tilastoida RBI:tä.
- + Sähläystapauksissa (esim. kenttäpelaaja ei tajua heittää tai heittää väärään paikkaan) seuraava perussääntö: Jos juoksija jatkaa juoksuaan pysähtymättä, merkitään RBI. Jos juoksija pysähtyy ja jatkaa sähläyksen jälkeen, ei RBI:tä tilastoida.

Kentälle virheellä (OE, On by an Error): Kun lyöjä pääsee kentälle kenttäpelaajan virheellä, tilastoidaan OE.

Kentälle kenttäpelaajan valinnalla (OFC, On by a Fielders Choice): Kun lyöjä pääsee kentälle kenttäpelaajan valinnalla FC, tilastoidaan OFC.

3 Juoksijan tilastot

Varastus (SB, Stolen Base) ja epäonnistunut varastus (CS, Caught Stealing): Juoksijalle tilastoidaan varastus SB, kun hän etenee pesävälin omin avuin (ilman lyöntiä, virhettä yms). Jos tällainen etenemisyritys epäonnistuu, tilastoidaan CS. Tulkintoja:

- + Villin syötön WP, läpipäästetyn syötön PB tai siepparin huonon heiton ET tapauksessa juoksijalle tilastoidaan SB, jos hän lähti seuraavalle pesälle ennen syöttöä. Tällöin tilastomerkitä WP, PB tai ET ei tule — paitsi, jos juoksija etenee vielä ylimääräisen pesävälin sen vuoksi, niin sille pesävälille.
- Jos kenttäpelaaja pudottaa pallon ja kirjurin mielestä juoksija olisi muuten palanut, tilastoidaan CS sekä kenttäpelaajille avustus ja virhe tilanteen mukaan.
- + Jos juoksija pääsee seuraavalle pesälle poiminta- tai varastusyritystä seuraavan juoksupelin jälkeen, tilastoidaan SB — paitsi jos kenttäpelaaja teki virheen.
- Jos useamman juoksijan yhtäaikaisessa varastusyrityksessä joku jää kiinni, niin muiden juoksijoiden etenemiseksi merkitään FC.
- Jos juoksijan eteneminen johtuu puolustuksen täydellisestä välinpitämättömyydestä, merkitään FC. Tilanne on tällainen esimerkiksi, kun syöttäjä vain pitelee palloa ja katsoo, kun juoksija juoksee pesävälin.

Varastussuhde SBA kuvaa onnistuneiden varastusten osuutta kaikista varastusyrityksistä,

$$SBA = \frac{SB}{SB + CS}.$$

Juoksu (R, Run): tilastoidaan juoksijalle aina, kun hän tekee juoksun.

Pesillejäänti (RL, Runners Left on Bases) tilastoidaan juoksijalle, jos hän kolmannen palon sattuessa on pesällä.

Juoksijan kotiinpääsuhde (RRA, Runner's Run Average): kertoo, kuinka usein juoksija pääsee kotiin asti,

$$RRA = \frac{R}{R + RL}.$$

4 Syöttäjän tilastot

4.1 Ottelutilastot

Voitto (W, Win):

Voitto tilastoidaan sille syöttäjälle, jonka aikana voittanut joukkue meni lopullisesti johtoon ottelussa.

Huomautus 1: Ottelussa on aina tasan yksi voittosyöttäjä.

Huomautus 2: 'Joukkue meni lopullisesti johtoon/tappiolle' tarkoittaa, että joukkue ei tämän jälkeen ollut missään vaiheessa edes tasatilanteessa.

Poikkeus 1: Aloittaja voi saada voiton vain, jos hän on syöttänyt vähintään viisi vuoroparia yli viiden vuoroparin pituisissa otteluissa ja vähintään neljä vuoroparia viiden vuoroparin pituisissa otteluissa. Jos joukkue meni aloittajan aikana lopullisesti johtoon, mutta aloittajalle ei voida myöntää voittoa, niin voittaja on suurivaikutuksisin jatkaja.

Poikkeus 2: Jos jatkaja, jonka aikana joukkue meni lopullisesti johtoon, heitti vain hyvin lyhyen ajan eikä vaikuttanut ottelun kulkuun (positiivisesti) JA tämän jälkeen tuli toinen jatkaja, joka heitti pitkään ja ansiokkaasti, niin voitto myönnetään tälle toiselle jatkajalle.

Tappio (L, Lose) tilastoidaan syöttämisen pituudesta riippumatta sille syöttäjälle, jonka aikana joukkue joutui lopullisesti tappiolle - katso huomautukset 1 ja 2 edellä.

Pelastus (S, Save) tilastoidaan voittavan joukkueen lopettajalle, jos hän ei ole voittaja ja joku seuraavista ehdoista on voimassa:

- a) Lopettajan tullessa syöttämään juoksuero on enintään kolme juoksua ja hän syöttää vähintään yhden vuoroparin;
- b) Tuli lopettaja syöttämään miten myöhään tahansa, mutta juoksuero on tällöin enintään juoksijoiden määrä pesillä plus kaksi.
- c) Lopettaja syöttää tehokkaasti vähintään kolme vuoroparia.

Pelastuspiste (SP, Save Point): Lopettaja saa pelastuspisteen SP, jos hän täyttää kohdan pelastus S ehdot, vaikka olisikin voittaja.

Voittosuhde (WAVG, Winning Average) kuvaa sitä, minkä osan syöttäjä voittaa niistä otteluista, joissa hän on ollut ratkaisevana syöttäjänä,

$$WAVG = \frac{W}{W + L}.$$

Täydellinen peli: Aloittajasyöttäjälle tilastoidaan täydellinen peli, jos yksikään vastustaja ei pääse ottelun aikana kertaakaan kentälle mistään syystä.

Nollapeli: Aloittajasyöttäjälle (tai ensimmäisessä vuoroparissa ennen ensimmäistä paloa ja juoksua vaihdetulle syöttäjälle) tilastoidaan nollapeli, jos vastustaja ei tee yhtään juoksua ottelussa.

Täysi peli: Voittosyöttäjälle tilastoidaan täysi peli, jos hän syöttää koko ottelun (kaikki palot).

Vuoroparit (INN, Inning): on syöttäjän syöttämien vuoroparien määrä. Jos syöttäjää vaihdetaan kesken vuoroparin, hänelle lasketaan $1/3$ vuoroparia jokaisesta palosta.

4.2 Juoksutilastot

Juoksu (R, Run): Syöttäjälle tilastoidaan juoksu kaikista juoksuista, jotka tehdään hänen syöttäessään. Kesken vuoroparin tehdyissä syöttäjänvaihdoksissa juoksut kirjataan sille syöttäjälle, jonka aikana kyseiset juoksijat pääsivät kentälle.

Vastujuoksu (ER, Earned Run) on syöttäjän vastuulla oleva juoksu. Tulkintoja:

- Jos hyökkäyksen pelaaja olisi poltettu ilman kenttäpelaajan virhettä, tai hän on päässyt kentälle häirinnällä tai estämisellä, hänen mahdollinen juoksunsa ei ole syöttäjän vastuulla. Tämä on voimassa myös silloin, kun kyseisen hyökkääjän laitton koppilyönti pudotetaan.
- Jos juoksija etenee virheen E tai PB:n seurauksena, kirjuri arvioi, olisiko juoksija päässyt kotiin ilman kyseistä virhettä. Jos olisi päässyt, juoksu on syöttäjän vastuulla, muuten ei.
- Syöttäjän vaihtuessa pesillä olevista juoksijoiden mahdollinen vastuu kirjataan poisvaihdetulle syöttäjälle.
- Jos jonkun syöttäjän aikana tai jälkeen olisi ilman kentän virheitä jo tehty kolme paloa, ei kyseinen syöttäjä ole enää vastuussa sen vuoroparin juoksuista.

Esimerkki 1: Kaksi paloa. P1 kävelyttää A:n ja B pääsee virheellä kentälle. P2 jatkaa ja C lyö homerunin. P1:lle merkitään kaksi juoksua, joista kumpikaan ei ole hänen vastuullaan. P2:lle merkitään yksi vastujuoksu.

Esimerkki 2: Kaksi paloa. P1 kävelyttää sekä A:n että B:n ja P2 tulee jatkamaan. C pääsee ykköselle virheellä, jonka jälkeen D lyö homerunin. Molemmille syöttäjille luetaan kaksi juoksua, joista mikään ei ole vastuujuoksu.

Odotettu vastuujuoksumäärä (ERA, Earned Run Average) kertoo, miten monta juoksua syöttäjä laskee ottelua (9 vrp) kohden vastuujuoksuja,

$$ERA = \frac{9 \cdot ER}{INN}.$$

4.3 Lyöjätilastot

Syöttäjälle tilastoidaan lyöjien suorituksia samoin perustein, kuin lyöjillekin. Tällaisia suureita ovat: AP, AB, H, BA, 1B, 2B, 3B, HR, SL, BB, HP, SH, SF, K, OB.

Jos syöttäjä vaihdetaan kesken lyöjän lyöntivuoroa, lyöjä on uuden syöttäjän vastuulla, paitsi mikäli tulee BB, niin vastuu jakaantuu countin mukaan seuraavasti:

Vanha syöttäjä	Uusi syöttäjä
	0-1, 0-2
	1-0, 1-1, 1-2
2-0, 2-1	2-2
3-0, 3-1, 3-2	

5 Kenttäpelin tilastot

5.1 Polttamiset

Poltto (PO, Put Out) tilastoidaan jollekin kenttäpelaajista *jokaisesta palosta*, joka ottelun aikana tehdään. Pääsääntöisesti poltto tilastoidaan sille pelaajalle, joka ottaa lyödyn tai heitetyn pallon kopiksi tai koskettaa juoksijaa siinä pelitilanteessa, jossa hyökkäävä pelaaja palaa. Kun hyökkääjä palaa muulla tavoin (esim. lyönti osuu juoksijaan), poltto merkitään lähimmälle pelaajalle. Kaikki lyöjän palamiset lyöntiruutuun tilastoidaan siepparille poltoiksi.

Avustus (AS, Assists) tilastoidaan kenttäpelaajalle, joka heittää pallon niin, että poltto syntyy — tai olisi syntynyt, jos vastaanottaja ei olisi tehnyt virhettä. Poikkeus: Syöttäjä ei saa avustusta heittäessään strikeoutin.

5.2 Virheet

Villi syöttö WP ja läpipäästö PB (Wild Pitch, Passed Ball): Syöttäjälle tilastoidaan villi syöttö WP, jos hän heittää niin huonon syötön, ettei

sieppari saa sitä kiinni normaalisuorituksella ja juoksijat etenevät sen vuoksi. Vastaavasti, jos sieppari ei saa kiinni syöttöä, joka normaalisti olisi kuulunut saada, ja juoksijat etenevät sen vuoksi, niin siepparille merkitään PB. Jos juoksijan eteneminen tapahtui muusta syystä (esim. SB tai BB), niin WP:tä tai PB:tä ei merkitä.

Virhe (E, Error) tilastoidaan kenttäpelaajan mokelluksesta aina, kun se pitkittää lyöjän tai juoksijan 'elossapysymistä' tai sen, että juoksija etenee ylimääräisen pesävälän. Yhdestä huonosta suorituksesta tilastoidaan vain yksi virhe, vaikka useampikin juoksija etenisi sen seurauksena.

- Vaikka kenttäpelaaja mokeltaisi, niin kyseessä on hitti, jos lyönti oli sellainen, ettei siitä kuitenkaan olisi saatu paloja. Vasta jos juoksijat etenevät ylimääräisiä pesiä virheen vuoksi, niin niistä tilastoidaan E.
- Jos kenttäpelaajan toiminta on vain fyysisesti hidasta, niin kyseessä on hitti, ei virhe (E).
- Arviointi pelaajan normaalisuoritukseen liittyen: Jos epäilet, oliko kyseessä virhe vai hitti, niin kirjaa hitti. Esimerkiksi kenttäpelaajan juuri ja juuri hienolla pelillä kiinni saatua lyöntiä seuraava huono heitto on hitti.
- Virhe voi syntyä, vaikka pelaaja ei edes koskisi palloon, esimerkiksi helpojen koppilyöntien tapauksessa. Pudotettu helppo laitton koppilyönti on virhe E, ellei se tapahdu taktisista syistä tahallaan.
- Ajatusvirhe kuten väärään paikkaan heittäminen ei yleensä ole virhe E, vaan mahdolliset etenemiset kirjataan tapahtuneeksi kenttäpelaajan valinnalla FC.
- Pesämiehelle tilastoidaan virhe, jos hän ei koske pesää tai juoksijaa saatuaan ajoissa normaalin heiton tai lyönnin kiinni.
- Jos *heitto* pomppaa maasta omituisesti tai osuu pesään tai vastaavaan, niin heittäjälle tilastoidaan E, vaikka se voisi tuntuakin epärealistiselta. (Tämäkin tietysti vain, jos juoksijat etenevät tai säilyvät hengissä selkeästi pompun vuoksi!)
- Jos sieppari heittää huonon heiton yrittäessään estää varastusta, niin tilastoidaan SB, eikä E.
- Jos tuplapelissä kenttäpelaaja *heittää* huonon heiton toista paloa yrittäessään, siitä ei tilastoida virhettä.
- Virhettä ei tilastoida, jos puolustus onnistuu 'paikkaamaan' vahingon.
- WP tai PB ei ole virhe E. Jos lyöjä pääsee ykköselle kolmannen suoran jälkeen, tilastoidaan K ja WP tai PB tilanteen mukaan.

6 Ottelupöytäkirjan tarkistaminen

Ottelupöytäkirja on tasapainossa, jos joukkueen yhteenlasketuille suureille pätee

$$AP = AB + BB + HP + SF + SH + OIB = R + RL + PO_{opp}.$$

Tässä PO_{opp} on vastustajan polttojen määrä eli joukkueen palamiset.