

LBMA — AIDE-MÉMOIRE DU MARQUEUR

Feuille de pointage — Saison 2026

■ CODES DE MANCHE (à écrire dans les cases M1, M2, M3...)

CODE	RÉSULTAT	AB	CS	STAT
1B	Simple	+1	+1	1B +1
2B	Double	+1	+1	2B +1
3B	Triple	+1	+1	3B +1
CC	Coup de circuit	+1	+1	CC +1
BB	But sur balles	—	—	BB +1
K	Retrait au bâton	+1	—	K +1
SAC	Sacrifice	—	—	SAC +1
E	Atteint sur erreur	+1	—	E +1
X / P / F / G	Retrait (générique)	+1	—	—
FC	Choix du défenseur	+1	—	—
DP	Double jeu	+1	—	—

■ 2 passages dans la même manche? Séparer avec / → Exemple: 1B/K (le système compile les deux)

■ PC & PP — TOUJOURS MANUELS

COLONNE	SIGNIFICATION	QUAND L'ENTRER
PC	Points Comptés	Chaque joueur qui TRAVERSE le marbre → PC = 1
PP	Points Produits	Le FRAPPEUR qui fait marquer les coureurs → PP = nb de points produits

■ SITUATIONS COURANTES

CC solo	Frappeur: M=CC, PC=1, PP=1
CC 2 pts	Frappeur: M=CC, PC=1, PP=2 Coureur: PC=1
CC 3 pts (buts remplis)	Frappeur: M=CC, PC=1, PP=4 3 coureurs: PC=1 chacun
Retrait productif	Frappeur: M=X ou FC, PC=0, PP=1 Coureur qui marque: PC=1
BB avec point forcé	Frappeur: M=BB, PP=1 Coureur au 3e: PC=1
Sacrifice productif	Frappeur: M=SAC, PP=1 Coureur qui marque: PC=1
Erreur défensive	Frappeur: M=E Défenseur (autre équipe, banc DEF): E=1

■ RÔLES DU BANC

RÔLE	DESCRIPTION
DEF	Défense seulement (seule E est dispo)
OFF	Frappe mais pas de défense
ABS	Absent
BL	Blessé

■ STATS LANCEURS

STAT	DESCRIPTION
OUT	Retraits faits (3 = 1 manche)
CS	Coups sûrs accordés
PC	Points contre
ER	Points mérités (sans erreur)
BB	Buts sur balles accordés
RB	Retraits au bâton

■ AUTOMATIQUE vs MANUEL