

### PITCHING

**20-80スケール:** Major League Baseball (MLB)で利用されている選手の評価指標。50を全体の平均として、20から80までの範囲で各選手の能力を評価する。平均以上であれば50以上のスコア、平均以下であれば50以下のスコアで評価される。

**RapScore:** Rapsodo PITCHING2.0にて計測可能なPitch Grades, Movement Matrix, Release Matrix, Velo Matrix, and Location Matrixを用いて、20-80スケールで選手の能力を評価するRapsodo独自の評価指標。

**Pitch Grades:** Velocity(球速)・Movement(変化量)・Spin(回転数)を用いて、1ボールごとのスコアおよび投球球種ごとの平均スコアを20-80スケールで算出する。

**Movement Matrix:** 投球球種ごとの平均変化量を算出し、全球種の変化量の差に応じたスコアを20-80スケールで算出する。変化量の差が大きいほど高スコア。

**Release Matrix:** 投球球種ごとのリリース時の腕の高さとサイドの角度を算出し、球種ごとのリリース位置の差に応じたスコアを20-80スケールで算出する。リリース位置の差が小さいほど高スコア。

**Velo Matrix:** 投球者の最も速い球種(通常はストレート)を基準として、基準とした球種がホームプレートに到達したタイミングでの各球種の到達位置に応じたスコアを20-80スケールで算出する。各球種の到達位置とホームプレートとの距離が離れているほど高スコア。

**Location Matrix:** 9分割されたトライクゾーンのコーナー(4隅)に投球ボールがどれだけ集まっているかを算出し、その集まりに応じたスコアを20-80スケールで算出する。ストライクゾーンのコーナー(4隅)にボールが多く集まっているほど高スコア。

**Release Height:** リリース時の腕の高さ。

**Release Side:** リリース時の腕のサイドの角度。右投げの場合はプラス、左投げの場合はマイナスの値で表示される。

**Release Angle:** 投球ボールのリリース直後の上下角度。リリース位置よりも低い角度で投球ボールがホームプレートに到達した場合にはマイナス、リリース位置よりも高い角度で投球ボールがホームプレートに到達した場合にはプラスの数値となる。通常、ストレート等の球速の早い球種はマイナスの数値、カーブ等の変化量の多い球種はプラスの数値となる。

**Horizontal Angle:** 投球ボールのリリース直後のサイドの角度。投手の視点で手元よりも右の角度にボールがリリース場合にはプラス、手元よりも左の角度にボールがリリースされた場合にはマイナスの数値となる。

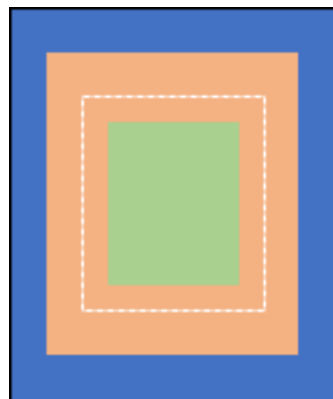
**Bauer Units:** Spin Rate (回転率)を Velocity (球速)で割った値(Bauer Units = Spin Rate / Velocity)。投球スピードに対するボールの回転率を評価するスコア。

#### Strikezone Breakdown:

**Heart(緑色)** - ストライクゾーン中心の左右11inch(27.94cm),上下18inch(45.72cm)のエリア

**Corners(橙色)** - ストライクゾーンコーナーの内・外側3inch(7.62cm)のエリア

**Ozone(青色)** - Corners(橙色)外側の全エリア



### HITTING

**BIP (Balls in Play):**

**Hard Hit Ball (%):**

**Ropes:**

**Bombs:**

**Streak:** [FFGGFF4)F4)BGFF4)BGFgFGGF

**xwOBA:**

**OBF (Optimum Ball Flight):**

**OBF 0 Star -**

**OBF 1 Star -**

**OBF 2 Star -**

**OBF 3 Star -**

**OBF 4 Star -**

**OBF 5 Star -**

**Rankings:** Rapsodo

**Hit Classifications:**

**Dribbler -**

**Ground Ball -**

**Low Line Drive -**

**High Line Drive -**

**Fly Ball -**

**Pop UP -**