



DBV

Softballacademy

Thema:

Designated Player (DP)

1.1 Einleitung

Hintergrund

- ISF Regel 4, Abschnitt 5; gültig in Deutschland seit 2004
- Dadurch größere taktische Möglichkeiten

Unterschied zum Designated Hitter (DH)

- DH durfte nur offensiv ins Spiel eingreifen
- DP kann auch defensiv eingesetzt werden
- DP kann aufgelöst und wieder neu gebildet werden

Designated Player (DP)

- Unter den 9 Schlagleuten der *Line-Up*
- Kennzeichnung für Spielposition: DP
- Bzgl. Auswechslungen immer mit FLEX PLAYER gekoppelt

FLEX PLAYER (kurz: FLEX)

- An Position 10 der *Line-Up* aufgeführt
- Kennzeichnung durch die Position in der Defensive (1 – 9)
- Bzgl. Auswechslungen immer mit DP gekoppelt

1.1.1 ISF Regel 4, Abschnitt 5 (inkl. Regeländerungen 2006-2009)

- a. Ein „DESIGNATED PLAYER“, kurz „DP“ genannt, kann als Batter (Schlagmann) an Stelle jedes Spielers verwendet werden, vorausgesetzt, dies wird vor Beginn des Spiels bekannt gegeben und der Name des Spielers ist als einer von neun Battern in der Schlagreihenfolge auf der Line-Up Card angegeben.
- b. Der startende DP kann ersetzt werden und einmal wieder in das Spiel eintreten, solange er die gleiche Stelle in der Schlagreihenfolge einnimmt, die er beim Verlassen des Spiels hatte.
- c. Der Name des defensiven Spielers (genannt „FLEX PLAYER“, kurz „FLEX“), für den der DP schlägt, wird an der 10. Stelle der Schlagreihenfolge auf der Line-Up Card eingetragen.
- d. Der startende DP muss immer an der gleichen Stelle der Schlagreihenfolge bleiben, solange er im Spiel ist.
- e. Der DP und dessen Ersatz- oder Replacement-Player dürfen nie gleichzeitig in der Schlagreihenfolge aufscheinen.
- f. Der DP kann jederzeit ersetzt werden, entweder durch einen Batter, Runner oder durch den FLEX PLAYER, für den er schlägt.
***BEMERKUNG:** Wenn der FLEX PLAYER den DP in der Offensiv-Line-Up ersetzt, ist dies keine Auswechslung, der Wechsel muss aber dem Umpire mitgeteilt werden. Wenn der startende DP in der Offensive vom FLEX oder einem anderen Spieler ersetzt wird, bedeutet dies, dass er das Spiel verlassen hat.*

1.1.3 Merk-/Faustregeln

- Es muss von Beginn an mit DP gespielt werden
- Die Position DP ist wie eine normale Position zu behandeln
- Flex und DP dürfen niemals gleichzeitig in der Offensive spielen
- Flex und DP können gleichzeitig in der Defensive spielen
- DP und FLEX können beliebig¹ oft aufgelöst und wieder neu gebildet werden

Der Rest folgt aus den normalen Regeln

- Für DP und FLEX gilt als *Starting Players* die *Re-Entry* Regel
- Der DP muss immer an derselben Position schlagen
- Bei Verletzungen gilt für beide die *Blut-im-Spiel* Regel
- Wechselfehler werden wie *Illegal Re-Entry* behandelt

1.1.4 DP auflösen (durch FLEX aus dem Spiel nehmen)

- FLEX geht aus dem Spiel und DP übernimmt seine Feldposition
- Für den DP ist das nur ein Positionswechsel
- Es wird mit 9 Spielern weitergespielt
- Der ursprüngliche DP spielt dann offensiv und defensiv

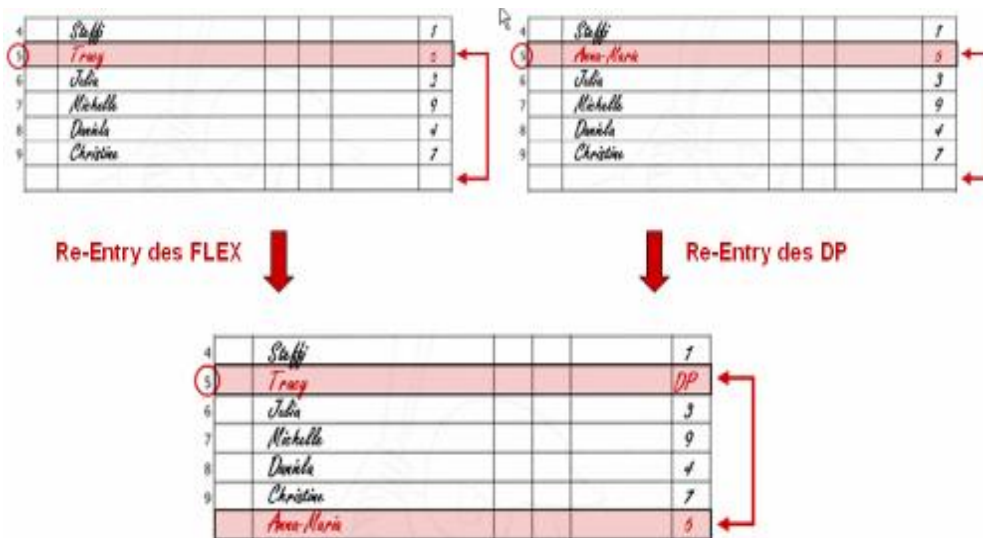


1.1.5 DP auflösen (durch DP aus dem Spiel nehmen)

- DP geht aus dem Spiel und FLEX übernimmt seine Schlagposition
- Für den FLEX ist das nur ein Positionswechsel
- Es wird mit 9 Spielern weitergespielt
- Der ursprüngliche FLEX spielt dann offensiv und defensiv

1.1.6 DP wieder bilden

- Ursprünglicher DP oder FLEX kommt per Re-Entry wieder ins Spiel
- Es wird mit 10 Spielern weitergespielt
- Der DP spielt wieder nur offensiv
- Der FLEX spielt wieder nur defensiv



1.1.7 Positionswechsel des FLEX

- Wechsel mit Positionen 1 bis 9 jederzeit möglich
- Wechsel mit Position DP nicht möglich (DP muss aufgelöst werden)

1.1



Positionswechsel des DP

- Wechsel mit allen Positionen außer der des FLEX möglich
- Der ursprüngliche DP spielt dann offensiv und defensiv
- Es entsteht ein neuer (temporary) DP, der nur noch offensiv spielt

No.	Name, Vorname	Spi.	Ausl.	Spielerpass-Nr.	Pos.
1	Claudia				2
2	Vanessa				8
3	Theresa				5
4	Steffi				7
5	Troy				DP
6	Julia				3
7	Michelle				9
8	Daniela				4
9	Christine				7
10	Ana-Maria				5



No.	Name, Vorname	Spi.	Ausl.	Spielerpass-Nr.	Pos.
1	Claudia				2
2	Vanessa				8
3	Theresa				5
4	Steffi				7
5	Troy				4
6	Julia				3
7	Michelle				9
8	Daniela				DP
9	Christine				7
10	Ana-Maria				5

1.1.9 Alternative Merkgregel

Solange mit 10 Spielern gespielt wird, darf die Position DP nur in den Zeilen 1 bis 9 der Line-Up auftauchen, aber nie in Zeile 10

No.	Name, Vorname	Spi.	Ausl.	Spielerpass-Nr.	Pos.
1	Claudia				2
2	Vanessa				8
3	Theresa				5
4	Steffi				7
5	Troy				DP
6	Julia				3
7	Michelle				9
8	Daniela				4
9	Christine				7
10	Ana-Maria				5



No.	Name, Vorname	Spi.	Ausl.	Spielerpass-Nr.	Pos.
1	Claudia				2
2	Vanessa				4
3	Theresa				5
4	Steffi				DP
5	Troy				4
6	Julia				3
7	Michelle				9
8	Daniela				8
9	Christine				7
10	Ana-Maria				7

1.1.10 Was passiert bei Regelverletzung?

Auszug aus Regel 4, Abschnitt 5

FOLGEN Abschnitt 5a-f:

Die Bestimmungen der Regel 4, Abschnitt 8 für Regelverletzungen werden angewendet. Den DP an einer anderen Stelle der Schlagreihenfolge einzusetzen als an der, die er zu Beginn eingenommen hatte, wird als Illegal Re-Entry betrachtet und wird mit Ausschluss des Managers/Coaches (dessen Name auf der Line-Up Card eingetragen ist) und des DP's bzw. seines Ersatzspielers geahndet .

FOLGEN Abschnitt 5g-i:

Die Bestimmungen der Regel 4, Abschnitt 8 für Regelverletzungen werden angewendet. Den FLEX an einer anderen Stelle der Schlagreihenfolge einzusetzen als der startende DP eingenommen hatte, hat zur Folge, dass der FLEX zum illegalen Spieler wird.

Es gelten die *Illegal Re-Entry* Bestimmungen, d.h.

- *Appeal Play* durch das gegnerische Team
- Feldverweis (*Ejection*) für den falschen Spieler und den Coach/Manager
- Neuer Coach muss dem Umpire bekannt gegeben werden
- Mindestens 1 Spiel Sperre für den Spieler
- Keine Spielsperre für Coach/Manager

1.1.11 Taktische Varianten

Offensiv starker *Relief Pitcher*

- z.B. als DP auf die Starting Line-Up setzen
- Jederzeit als Pitcher einsetzbar
 - durch Auswechseln des FLEX oder
 - durch Positionswechsel mit einem anderen Infielder, der dann temporary DP wird

Defensiver starker *Relief Pitcher*

- Relief Pitcher der zu Beginn auf eine andere Position spielt
- Kann in der eigenen Defensive sein Warm Up durchführen
- Wird dann zum DP (Temporary)

Offensive Tank

- Schlagstarker, aber sehr langsamer Spieler
- An Nr. 10 in der Starting Line-Up setzen und immer wieder zum schlagen nach unten bringen
- Falls er auf Base kommt, wird er durch einen Pinch Runner ersetzt und gilt als nicht ausgewechselt (der Pinch Runner anschließend schon)

Speedy Rabbit

- Sehr schneller, defensiv starker, aber offensiv schwacher Spieler
- Als FLEX auf die Starting Line-Up setzen
- Falls der DP auf Base kommt und kein Runner vor ihm ist
 - den DP auflösen und den FLEX als Base Runner einsetzen (9 Spieler)
 - danach wieder zurück auf 10 Spieler