



Perfect
Gameplan
win a few more games...!

www.perfect-gameplan.com



DBV Convention - Scouting -

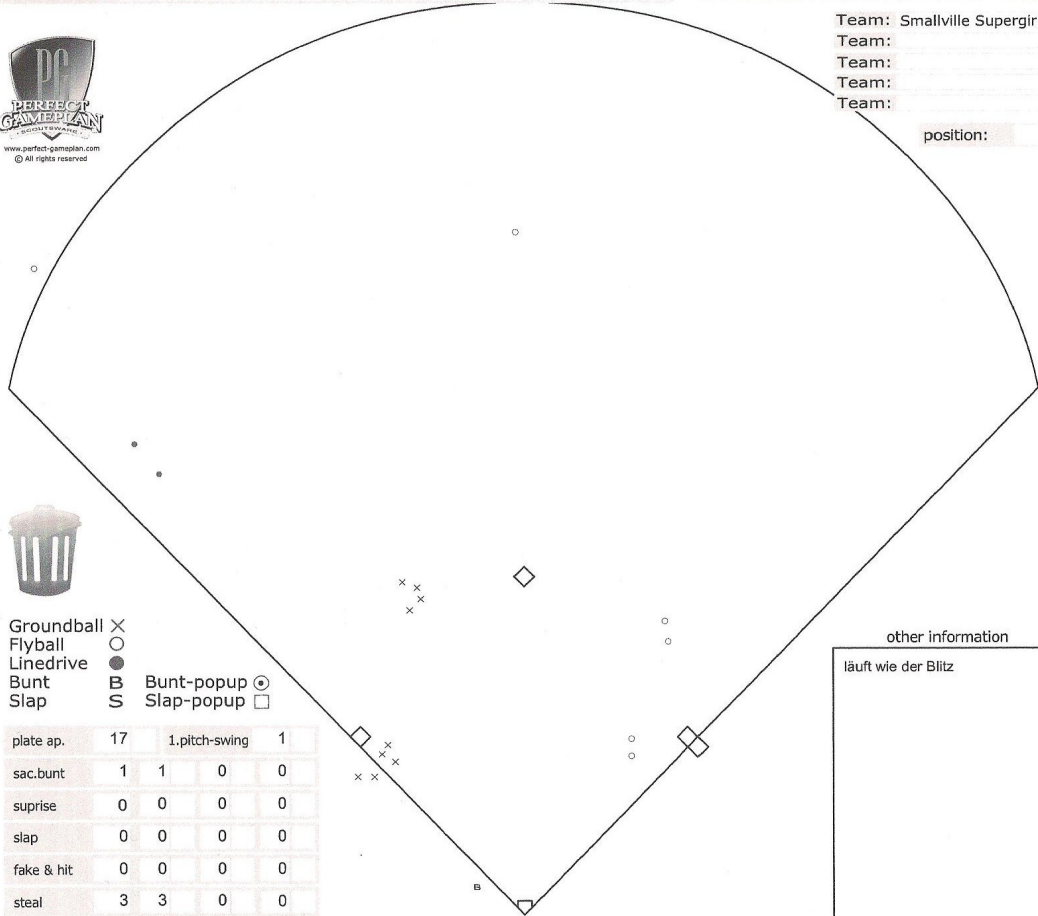


Name: Wonda Woman born: 01.01.1988 hits: right

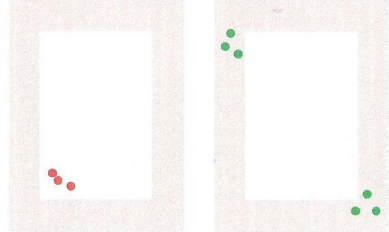


Team: Smallville Supergirls	color: black	No: 99	color:	No:
Team:	color:	No:	color:	No:
Team:	color:	No:	color:	No:
Team:	color:	No:	color:	No:
Team:	color:	No:	color:	No:

position: bat.ord.: throws: right



good hits on		bad on:	
fastball	0	fastball	0
change	0	change	2
rise	0	rise	3
drop	2	drop	0
curve	0	curve	2
screw	1	screw	0



Groundball X
Flyball O
Linedrive ●
Bunt B Bunt-popup ⊙
Slap S Slap-popup □

plate ap.	17	1.pitch-swing	1
sac.bunt	1	1	0
suprise	0	0	0
slap	0	0	0
fake & hit	0	0	0
steal	3	3	0
total	1.pitch	2.strikes	others

other information
läuft wie der Blitz

high-in	0	high-in	3
high	0	high	0
high-out	0	high-out	0
out	0	out	0
low-out	0	low-out	3
low	0	low	0
low-in	3	low-in	0
in	0	in	0
center	0	center	0

Scouting

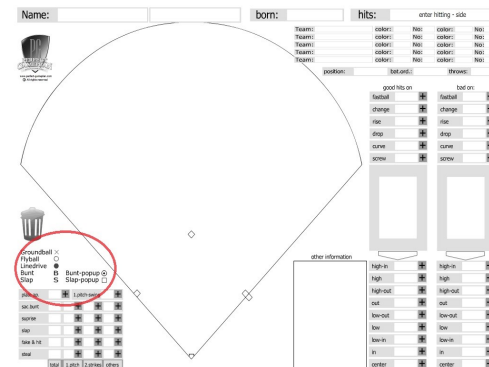
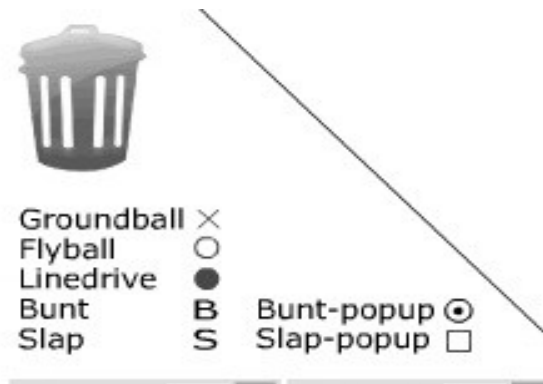
bedeutet Sammeln, Aufbereiten und Verwerten von brauchbaren Informationen. Welche Informationen das sein sollen, bestimmt jeder selbst. Hier eine Vorstellung von einer Möglichkeit die gegnerische Offensive auszukundschaften, die bei unseren Nationalteams zum Einsatz kommt.

Es ist wichtig, dass die gesammelten Informationen genau zugeordnet werden können, damit sie auch später wieder verwendet werden können und nicht in die Irre führen. Deshalb ist es extrem wichtig die Zeilen, mit Name (inkl. Vorname wg. Namensgleichheit), Rückennummer, aber auch Trikotfarbe sehr gewissenhaft auszufüllen, damit die Zuordnung später auch stimmt. Auch bei bereits bekannten Spielerinnen überprüfen, ob die Eintragung schlägt rechts / links / switch stimmt.

Den größten Raum nimmt auf dem Formular das Feld für das Spray-Chart in Anspruch, um eine möglichst hohe Genauigkeit bei der Markierung zu erzielen. Dafür müssen die Markierungen entsprechend klein sein, wenn man die Papierversion benutzt. Bei den Eintragungen unterscheiden wir zwischen:

Bunt, Slap, Groundball, Flyball, Linedrive, Bunt Popup, Slap Popup.

Dafür werden verschiedene Symbole verwendet.





Die Informationen aus dem Spraychart können helfen die Defensive besser zu positionieren und geben einen Anhaltspunkt womit zu rechnen sein könnte. Die ersten Tendenzen sind schon nach wenigen Plate Appearances erkennbar, auch wenn es nur die Erkenntnis ist „geht mit dem Pitch“.

Das Programm sieht nicht vor das Ergebnis von Schlägen, Bunts oder Slaps einzutragen. Das würde zu viel Platz wegnehmen und es handelt sich außerdem nicht wirklich um eine Information die relevant ist. Unterschieden wird zwischen guten Kontakten und schlechten Kontakten. Dabei wird, wenn möglich die Pitch-Location und die Pitchart berücksichtigt. Das funktioniert am besten von hinter der Homeplate oder aus dem Centerfield, weil dann der Winkel zur Strikezone passt.

DBV Convention - Scouting -



good hits on			bad on:		
fastball	<input type="text"/>	+	fastball	<input type="text"/>	+
change	<input type="text"/>	+	change	<input type="text"/>	+
rise	<input type="text"/>	+	rise	<input type="text"/>	+
drop	<input type="text"/>	+	drop	<input type="text"/>	+
curve	<input type="text"/>	+	curve	<input type="text"/>	+
screw	<input type="text"/>	+	screw	<input type="text"/>	+
					
high-in	<input type="text"/>	+	high-in	<input type="text"/>	+
high	<input type="text"/>	+	high	<input type="text"/>	+
high-out	<input type="text"/>	+	high-out	<input type="text"/>	+
out	<input type="text"/>	+	out	<input type="text"/>	+
low-out	<input type="text"/>	+	low-out	<input type="text"/>	+
low	<input type="text"/>	+	low	<input type="text"/>	+
low-in	<input type="text"/>	+	low-in	<input type="text"/>	+
in	<input type="text"/>	+	in	<input type="text"/>	+
center	<input type="text"/>	+	center	<input type="text"/>	+

Die Informationen die in diesen Feldern eingetragen werden, haben später in der Umsetzung den größten Einfluss auf die Pitchauswahl, sowohl die Pitchart, als auch die Location. Auch hier ist Genauigkeit gefragt, denn außen tief ist eben nicht immer gleich außen tief.

Die Eintragungen bei schlecht auf setzen sich nicht nur aus Kontakten, sondern auch aus Schwüngen, die vorbei gingen oder vom Timing her schlecht waren, auch Nicht-Schwüngen kann hier Berücksichtigung finden.

Bei den guten Schlägen finden dagegen nur gute Kontakte, die fair oder nah an der Foulline gelandet sind Berücksichtigung.

DBV Convention - Scouting -



plate ap.	<input type="text"/>	+	1.pitch-swing	<input type="text"/>	+		
sac.bunt	<input type="text"/>	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+
suprise	<input type="text"/>	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+
slap	<input type="text"/>	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+
fake & hit	<input type="text"/>	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+
steal	<input type="text"/>	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+
	total	1.pitch	2.strikes	others			

Die Eintragung wie viele Plate appearances man gesehen hat gibt Aufschluss darüber wie verlässlich die Informationen sind (mehr PA = sicherer). Das Verhältnis zwischen PA und first pitch swing kann für die Pitch-Strategie einen großen Unterschied machen. Wenn die Wahrscheinlichkeit sehr klein ist für einen Schwung auf den ersten Pitch kann dieser eventuell deutlicher in der Zone sein als später im Count. Umgekehrt, wenn jemand (fast) immer auf den ersten Pitch schwingt, kann der Pitch ein bisschen deutlicher aus der Zone raus sein.

Die Eintragungen in den Zeilen darunter ermöglichen einen schnellen Überblick wie wahrscheinlich Kurzspiel oder ein Steal sind und ob das eher auf den ersten Pitch oder nicht oder gar mit 2 Strikes passiert. Außerdem kann eine Unterscheidung zwischen Sac. Bunt und Surprise Bunt vorgenommen werden.



other information

A large, empty rectangular box with a solid black border, intended for providing additional information. To the right of the box, there is a vertical dashed grey line.

Hier werden alle anderen Informationen festgehalten, wie z. B. sehr schneller Läufer, bei Kurzspiel immer hinten in der Box, überläuft immer das Base bei Ball im Infield, Italien pitcht sie immer außen, Japan immer innen hoch, etc. - einfach alles was eine Relevanz haben könnte.



Perfect
Gameplan
win a few more games...!

www.perfect-gameplan.com

