

# Le Designated Player

En Softball



25 janvier 2008  
Créé par la CFSS

# Le Designated Player

## En Softball

### 1 Définition

Les termes en anglais :

- ✓ DP = Designated Player
- ✓ FLEX = Defensive player only

Un DP (joueur désigné) peut être utilisé en tant que frappeur à la place de n'importe quel joueur défensif, à condition que ceci soit signalé avant le début de la rencontre et que le nom de ce joueur soit mentionné sur la feuille d'ordre à la batte comme 1 des 9 joueurs à la frappe.

Le DP qui démarre la rencontre peut être remplacé et peut revenir dans la partie une fois à condition de reprendre la même position, la même place à la batte qu'il occupait quand il a quitté le jeu.

Le FLEX (joueur défensif uniquement) pour lequel le DP frappe doit être inscrit à la dernière place (10) dans l'ordre à la batte donné à l'arbitre en chef.

### 2 Utilisation

Le joueur partant inscrit comme DP (ou son remplaçant) doit rester à la même position dans l'ordre à la batte pendant toute la rencontre. Le DP et son remplaçant ou tout autre remplaçant du DP ne doivent jamais être parmi les 9 joueurs à la batte en même temps.

Le DP peut être remplacé à tout moment soit par un frappeur, un coureur ou par le FLEX (le joueur défensif pour lequel il frappe, le numéro 10 sur le line up).

Si le DP partant est remplacé lorsqu'il est à la batte par le FLEX ou par un autre remplaçant, on considère que le DP a quitté la partie.

Si le DP est remplacé par le FLEX, le nombre de joueurs passe de 10 à 9. Si le DP ne retourne pas dans la partie, la partie peut continuer avec 9 joueurs.

Si le DP retourne au jeu :

- ✓ Il peut jouer à l'attaque (à la batte) et en défense (la partie continue avec 9 joueurs) et le FLEX est considéré comme ayant quitté la partie,
- ✓ Ou le DP peut frapper à la place qu'il occupait à l'origine de la partie et le FLEX retourne à la position 10 du line up et joue uniquement en défense de nouveau et la partie continue avec 10 joueurs.

**Conséquence :** toute violation en plaçant le DP dans une place dans l'ordre à la batte outre que sa place d'origine sera considérée comme un retour au jeu illégal.

Le DP peut jouer à n'importe quelle position en défense. Si le DP joue en défense à la position autre que celle du FLEX, ce joueur défensif continuera à frapper, mais ne jouera pas en défense. Ce joueur n'est pas considéré comme ayant quitté la partie.

Si le DP joue en défense à la place du FLEX, le FLEX sera considéré comme ayant quitté la partie. Donc le nombre de joueurs passera à 9. Le FLEX peut revenir dans la partie une fois, soit dans la position 10 dans le line up, soit à la place du DP dans l'ordre à la batte.

Si le FLEX retourne au jeu dans la position 10, le FLEX jouera uniquement en défense mais peut jouer n'importe quelle position en défense.

Si le FLEX retourne au jeu dans la position à la batte du DP, le FLEX jouera en attaque et en défense et la partie continuera avec 9 joueurs.

**Conséquence :** toute violation en plaçant le FLEX dans une position dans l'ordre à la batte outre que celle du DP sera considérée comme un retour illégal au jeu.

### 3 Quelques Points Importants

---

1. Si la partie démarre sans un DP, il n'est pas possible d'ajouter un DP pendant la partie.
2. Le DP ne peut jamais jouer uniquement en défense.
3. Le FLEX ne peut jamais jouer uniquement en attaque.
4. Le DP et le FLEX ne peuvent jamais être dans la liste des 9 joueurs dans l'ordre à la batte en même temps.
5. Le DP et son remplaçant ou le FLEX et son remplaçant ne peuvent jamais jouer en attaque en même temps.
6. Il est interdit de changer la position dans l'ordre à la batte du DP. Le FLEX peut venir frapper mais toujours dans la position du DP dans l'ordre à la batte.
7. Le DP partant et son remplaçant ne peuvent jamais être dans la partie en même temps.
8. Le FLEX partant et son remplaçant ne peuvent jamais être dans la partie en même temps.
9. Le DP doit être mentionné dans l'ordre à la batte avant le début de la rencontre.
10. Le FLEX doit être mentionné à la position 10 sur le line up. Le FLEX peut être n'importe quel joueur défensif, pas nécessairement le lanceur. L'équipe qui joue avec un DP, joue avec 10 joueurs.
11. La règle du retour au jeu s'applique au DP et au FLEX.

### 4 Des exemples

---

# à la batte	Nom	Position Défensive
1	Aaaaa	6
2	Bbbbb	3
3	Ccccc	9
4	Ddddd	7
5	Eeeee	DP
6	Fffff	4
7	Ggggg	2
8	Hhhhh	1
9	Iiiii	8
10	Jjjjj	5

#### Remplaçants

11	Kkkkk
12	Lllll
13	Mmmmm
14	Nnnnn

Exemple 1 : Au cours de la 4<sup>ème</sup> manche, Jjjjj (#10) passera à la batte à la place de Eeeee (#5). Au cours de la 6<sup>ème</sup> manche Eeeee jouera en défense à la place de Ccccc (#3), mais Eeeee ne passera pas à la batte.

Réponse : Ceci n'est pas autorisé.

Le FLEX (Jjjjj) est rentré à la place du DP (Eeeee) au bâton. Nous passons à 9 joueurs. Le DP ne peut jamais jouer uniquement en défense. Eeeee (#5) peut jouer en défense pour Ccccc (#3), mais il doit frapper aussi dans sa position initiale au bâton. Ceci implique que Jjjjj doit retourner à la position #10 dans le line up (10 joueurs). Ou que Jjjjj est substitué par Eeeee, ce qui veut dire que Jjjjj a quitté la partie (9 joueurs).

**Exemple 2 :** Au cours de la 3<sup>ième</sup> manche Eeeee (#5) est remplacé par Kkkkk (#11). Au cours de la 5<sup>ième</sup> manche Jjjjj (#10) passera à la batte. Au cours de la 6<sup>ième</sup> manche, le manager veut faire frapper Kkkkk à la place de Jjjjj.

**Réponse :** Ceci n'est pas autorisé.

Kkkkk, en tant que nouveau substitut, remplace Eeeee. C'est le nouveau DP mais pas le DP qui a démarré la partie. Ceci veut dire que Eeeee (le DP d'origine) peut revenir dans la partie une fois. Nous avons toujours 10 joueurs. Jjjjj (FLEX) vient remplacer le DP (Kkkkk). Kkkkk est donc sorti du match. Nous passons à 9 joueurs. Parce que Kkkkk n'était pas le DP qui a démarré dans la partie, il ne peut plus revenir dans la partie ! Le manager peut refaire rentrer Eeeee s'il le souhaite (ou tout autre substitut) comme DP. Si Jjjjj reste dans la partie, Jjjjj retournera à la position #10 et nous retournerons à 10 joueurs, sinon nous restons à 9 joueurs.

**Exemple 3 :** Au cours de la 3<sup>ième</sup> manche Jjjjj (#10) passera à la frappe. Au cours de la 4<sup>ième</sup> manche Eeeee (#5) retourne au jeu comme DP. Au cours de la 6<sup>ième</sup> manche Jjjjj passera de nouveau à la frappe.

**Réponse :** Ceci est autorisé.

Le FLEX (Jjjjj) remplace le DP (Eeeee). Il reste 9 joueurs. Eeeee retourne au jeu et Jjjjj retournera à la position #10. Retour à 10 joueurs. De nouveau le FLEX (Jjjjj) remplace le DP (Eeeee). Il reste 9 joueurs. Et Eeeee est sorti définitivement de la partie. Il est déjà revenu une fois dans la partie. Si le coach souhaite faire rentrer un DP de nouveau, il doit choisir un substitut qui pourra jouer comme DP.

**Exemple 4 :** Au cours de la 6<sup>ième</sup> manche Eeeee (#5) va jouer en défense en position 4 à la place de Fffff (#6). Au cours de la 7<sup>ième</sup> manche Jjjjj (#10) passe à la frappe et Eeeee passera à la frappe à la place de Fffff.

**Réponse :** Ceci n'est pas autorisé.

Le DP peut jouer en défense à la place de n'importe quel défenseur. Donc il peut jouer à la position défensive de 2nd base (position 4). Fffff (#6) passera au bâton dans sa position initial. Nous avons toujours 10 joueurs. Le FLEX (Jjjjj) remplace le DP (Eeeee). Donc le DP a quitté la partie. Il reste 9 joueurs. Eeeee peut revenir dans la partie, mais uniquement dans sa position au bâton selon l'ordre à la frappe initial. Et il ne peut jamais passer au bâton dans une autre position.

**Exemple 5 :** Au cours de la 4<sup>ième</sup> manche Eeeee (#5) jouera en défense à la position 5. Jjjjj (#10) frappera maintenant à la 5<sup>ième</sup> place dans l'ordre à la frappe.

**Réponse :** Ceci n'est pas autorisé.

Le DP peut jouer en défense pour n'importe quel défenseur. Il peut donc jouer en défense à la place du FLEX (position 5). Jjjjj (#10) quitte la partie. Il reste 9 joueurs. Le FLEX (Jjjjj) ne peut jamais jouer uniquement à l'attaque. Le DP ne peut jamais jouer uniquement en défense. Soit le DP quitte la partie (Jjjjj joue en défense et à l'attaque) soit le FLEX quitte la partie (Eeeee joue en défense et à l'attaque). Il restera 9 joueurs.

**Exemple 6 :** Au cours de la 6<sup>ième</sup> manche Eeeee (#5) est remplacé par Jjjjj (#10). Jjjjj va jouer maintenant à l'attaque et en défense position 5. Au cours de la 7<sup>ième</sup> manche Eeeee retourne au jeu. Jjjjj retourne à la place 10

dans l'ordre à la frappe. Il continue à jouer en défense à la position 5 mais ne frappe plus. Eeeee frappe maintenant à la 5<sup>ième</sup> place dans l'ordre à la frappe. Il joue aussi en défense comme lanceur. Hhhh (#8) frappera uniquement.

Réponse : Ceci est autorisé.

Le FLEX (Jjjj) remplace le DP (Eeeee). Nous passons à 9 joueurs. Pendant la 7<sup>ième</sup> manche, retour au jeu légal du DP, dans sa position initial au bâton. Nous passons à 10 joueurs. Le DP peut jouer en défense pour n'importe quel joueur, donc il peut jouer en défense comme lanceur. Hhhh n'a pas quitté la partie, ceci n'est pas une substitution. Il continuera à passer au bâton dans sa position initial. Il reste 10 joueurs. Tout est légal.

Exemple 7 : Le FLEX (Jjjj #10) est un coureur très rapide. Au cours des 1<sup>ière</sup>, 3<sup>ième</sup> et 6<sup>ième</sup> manches, le DP frappe et arrive sur base, et à chaque fois, le FLEX rentre dans la partie pour courir à la place du DP.

Réponse : Ceci est autorisé, mais.....

Si le FLEX remplace le DP lors de la 1<sup>ière</sup> manche, le DP a quitté la partie. Nous passons à 9 joueurs. Le DP du début de la partie peut revenir au jeu une fois, donc retour à 10 joueurs. Donc si le FLEX remplace le DP de nouveau dans la 3<sup>ième</sup> manche, le DP d'origine a quitté définitivement la partie et ne peut plus revenir. Nous passons de nouveau à 9 joueurs. Un nouveau remplaçant peut prendre la place dans la partie comme DP, et nous retournerons à 10 joueurs de nouveau. Lors de la 6<sup>ième</sup> manche le FLEX peut remplacer le nouveau DP. Nous passons à 9 joueurs et le nouveau DP est considéré comme ayant quitté la partie définitivement car il ne peut pas revenir au jeu. Mais de nouveau un autre remplaçant peut prendre la place du DP et nous retournons à 10 joueurs. Dans toutes ces situations le FLEX n'a jamais quitté la partie et n'a jamais été remplacé.

Exemple 8 : Au cours de la 3<sup>ième</sup> manche Eeeee (#5) est remplacé par Jjjj (#10). Au cours de la 4<sup>ième</sup> manche Ffff (#6) est remplacé par Eeeee comme joueur de remplacement à cause d'une blessure avec sang. A la fin de la 5<sup>ième</sup> manche, le saignement n'est pas encore arrêté. Ffff est maintenant remplacé par Nnnn (#14). Au début de la 6<sup>ième</sup> manche Eeeee retourne au jeu à la place de Jjjj. Eeeee va frapper à la position #5 de l'ordre à la frappe, Jjjj va jouer en défense à la position défensive 5 et Jjjj retourne à la position 10 dans l'ordre à la batte.

Réponse : Ceci est autorisé.

Le FLEX (Jjjj) remplace le DP (Eeeee). Nous passons à 9 joueurs.

Un joueur de remplacement est un joueur qui évolue dans la partie pour une période de temps bien définie, pour remplacer un joueur qui doit quitter la partie en raison d'une blessure. Le joueur de remplacement peut être un joueur qui a déjà participé au jeu, à condition qu'il n'ait pas été exclu ou expulsé par l'arbitre pour avoir enfreint les règlements du jeu. Parce que Ffff s'est blessé, Eeeee (qui n'est plus DP) peut être un joueur de remplacement.

A la fin de la 5<sup>ième</sup> manche, temps donné pour le joueur de remplacement pour cause de blessure, Eeeee doit être remplacé par un remplaçant légal Nnnn. Parce qu'un joueur de remplacement n'est pas considéré comme une substitution, ceci n'a aucune conséquence sur Eeeee. Donc Eeeee peut revenir au jeu normalement. Nous passons à 10 joueurs. Tout est légal.