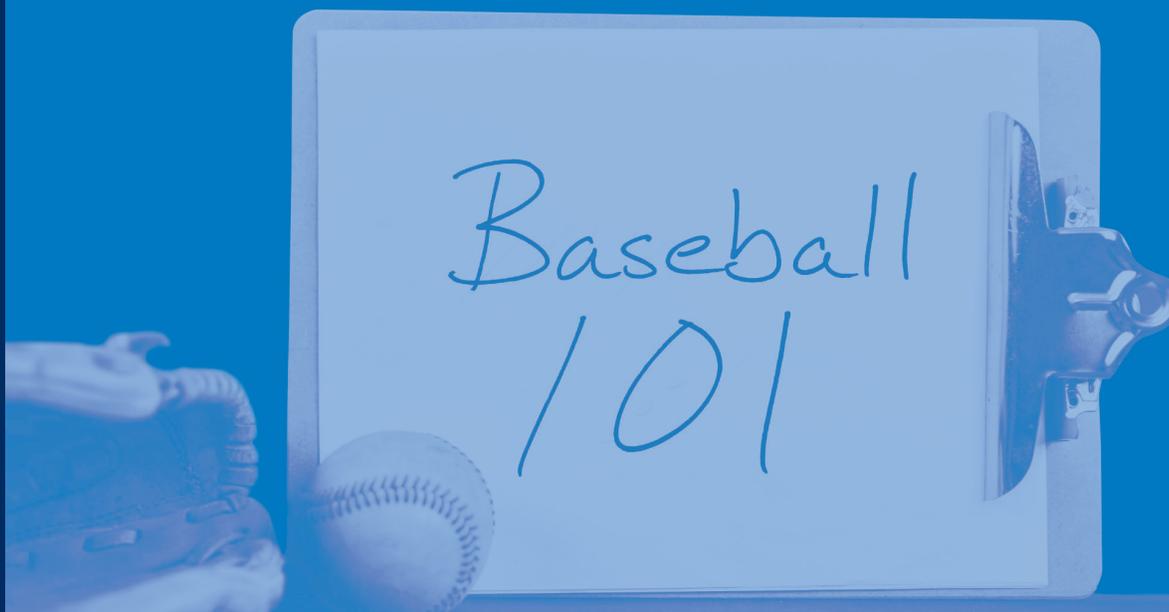


L'ABC DU COACHING POUR BIEN DÉBUTER

1.1	Ce que doivent fournir votre association et votre région	4
1.2	La trousse d'entraîneur	5
1.3	Le cahier d'équipe	5
1.4	La feuille d'alignement	6
1.5	La réglementation	8
1.6	La procédure d'avant-partie	9
1.7	Je suis l'équipe receveuse, que dois-je fournir ?	10
1.8	Les arbitres	10
1.9	Les marqueurs	11
1.10	Il me manque des joueurs pour ma partie !	12
1.11	Je veux m'inscrire à un tournoi !	14
1.12	Les accréditations et formations d'entraîneurs	16
1.13	Des trucs pour accélérer les parties	18
1.14	Défi Triple Jeu	20
1.15	Championnats régionaux et championnats provinciaux	21
1.16	Méritas – le joueur de l'année / l'équipe de l'année	22
1.17	Assurance accident des membres affiliés	22
1.18	Commotions cérébrales	23
1.19	Filtrage des bénévoles	23
1.20	Outils à votre disposition	23





1.1 Ce que doivent fournir votre association et votre région

Il est important que votre association vous fournisse les ressources humaines et matérielles nécessaires à la bonne gestion de votre équipe. N'hésitez pas à leur demander des informations.

RESSOURCES :

- Liste des membres du conseil d'administration de votre association
- Nom de l'assignataire des marqueurs de votre association
- Nom de l'assignataire des arbitres de votre association
- Nom du Coordonnateur Technique Régional (CTR) de votre région (disponible sur le site de Baseball Québec >> Gouvernance >> CTR)

PROCÉDURES :

- Procédure pour la réservation des terrains pour les pratiques
- Procédure pour l'annulation des matchs (et replanification s'il y a lieu)
- Procédure pour remettre vos résultats de partie

MATÉRIEL :

- Copie des règlements de ligue
- Calendrier des événements importants/spéciaux que votre région organise ou est susceptible d'organiser durant votre saison
ex : Défi Triple Jeu, Partie d'étoiles, Championnat régional, Formations

RÉFÉRENCES POUR URGENCE EN CAS DE PROBLÈME

Marqueurs : _____

Arbitres : _____

Terrains : _____

1.2 La trousse d'entraîneur

Chaque équipe reçoit annuellement une trousse constituée de différents documents propres à la division de l'équipe.

CONTENU :

- Carnet d'alignement
- Marquoir de partie
- Programme G.A.N.T. (grille d'acquisition des notions techniques selon votre division)
- Recueil de pratiques (pour les divisions Atome, Moustique, Pee-wee)
- Règlementation de Baseball Québec
- Règlementation de Baseball Canada
- Autres documentations pertinentes fournies par Baseball Québec
- Autres documentations pertinentes fournies par votre association ou votre région

1.3 Le cahier d'équipe

Le *cahier d'équipe* est un document officiel, approuvé par Baseball Québec et votre région. Celui-ci comprend le nom, l'adresse, la date de naissance de vos joueurs et des entraîneurs. Ce document officialise votre équipe au sein de Baseball Québec.



FÉDÉRATION DU BASEBALL AMATEUR DU QUÉBEC INC
4545 avenue Pierre-de-Cuvelier, Montréal, Qc. H1V 0B2 - (514) 253-3075

Saison 2017 **Cahier d'enregistrement des joueurs et d'une équipe**

Région: Montréal
 Association: Les Braves de Montréal - Région SA

Nom de l'équipe: Braves de Montréal - Région SA
 Division: Baseball
 Classe: SA

Séq.	No membre	Naissance	Nom	Adresse	Résidence	Date d'approbation
1	100001	2000/01/01	Tommy Dufresne	5287 Avenue St. Laurent H1B 3K6	(514) 353-4552	2017 12-21 PM
2	111002	2002/03/02	Wang Puhao	1380 Avenue St. Laurent H1B 3K6	(514) 353-4552	2017 12-21 PM
3	111003	2002/01/11	Young Chaoen	7605, Ste. Le Salle Rég. H1B 1T6	(514) 353-4552	2017 12-21 PM
4	100716	2002/01/16	Penelle Clément André	1128 Boulevard Montclair H1A 0E2	(514) 353-4117	2017 12-21 PM
5	100006	2002/06/27	Thomas Dubois	1145, 47e Avenue Montréal H1A 2T1	(514) 863-2813	2017 12-21 PM

Imprimé le: 2017/06/07

Approuvé par le registraire:

Approuvé le: 2017 12-21 PM

Note : Si une date d'approbation est manquante, ceci indique que le joueur ou entraîneur correspondant n'a pas été approuvé par le registraire régional.

Pour la majorité des associations, c'est le **registraire** qui s'occupe de produire et de vous remettre une copie de ce cahier. Si votre équipe est inscrite à un tournoi, il est obligatoire de l'avoir en votre possession. Vous devez en faire la demande auprès de votre association.

1.4 La feuille d'alignement

La feuille d'alignement est universelle pour toutes les divisions et classes. Votre alignement sera décliné en quatre copies. La distribution doit se faire comme suit :

- la copie **blanche** sera remise au marqueur (dès qu'il arrive au terrain)
- les trois autres copies (de couleurs **jaune, rose et verte**) devront être remises à l'arbitre lors de la rencontre d'avant-partie. Celui-ci en conservera une copie et en distribuera une à votre équipe ainsi qu'à l'équipe adverse.

Exemple d'une feuille d'alignement (classes A et B + Moustique AA)

Il est très important de bien remplir toutes les cases demandées.

ORDRE DES FRAPPEURS										
N° PARTIE 1024		DATE : JJ/MM/AAAA 23 / 06 / 2018				RECEVEUR <input checked="" type="checkbox"/>	VISITEUR <input type="checkbox"/>			
RC	AT	MO	DIVISION PW BA MI JR SR				GC	B	A	CLASSE BB AA AAA ÉLITE
ÉQUIPE Mon équipe										
OPPOSANT L'autre équipe										
LIGUE										
N°	NOM	PRÉNOM	POS	SUBS	POS					
1	32	Alpha	Antoine							
2	12	Bravo	Benoit							
3	6	Charlie	Claude							
4	23	Delta	Diane							
5	31	Echo	Émilien						1	
6	14	Foxtrot	Fanny							
7	9	Golf	Guy							
8	20	Hotel	Hector							
9	17	India	Ian							
10	18	Juliet	Julie							
11	54	Kilo	Kristopher						LR	
12										
13										
14										
15										
N°	SUBSTITUT				N°	SUBSTITUT				
A					F					
B					G					
C					H					
D					I					
E					J					
N°	NOM	PRÉNOM	CHEF							
ENTRAÎNEURS			ADJOINT							
			ADJOINT							
			ADJOINT							

Informations nominatives de la partie

Inscrire le nom et prénom de chacun des joueurs

IMPORTANT : Respecter l'ordre NOM et PRÉNOM

Dans les classes A et B ainsi qu'au moustique AA, la section substitut n'est pas utilisée.

Inscrire le nom et le prénom de chacun des entraîneurs présents sur le terrain

IMPORTANT : Inscrire le numéro de chandail de chacun des entraîneurs

Encerlez la division et la classe appropriée

Pour les classes A et B et pour le Moustique AA, au minimum la position du lanceur partant doit apparaître.

Un réserviste doit être identifié par la mention LR (liste de réserve).

Pour les classes A et B et pour le Moustique AA, ils doivent être inscrits au bas de l'ordre des frappeurs.

Exemple d'une feuille d'alignement (division Pee-wee AA)
 Il est très important de bien remplir toutes les cases demandées.

ORDRE DES FRAPPEURS											
N° PARTIE 1024			DATE : JJ/MM/AAAA 23 / 06 / 2018			RECEVEUR <input checked="" type="checkbox"/> VISITEUR <input type="checkbox"/>					
RC	AT	MO	DIVISION PW BA MI JR SR			CLASSE GC B A BB (AA) AAA ÉLITE					
ÉQUIPE Mon équipe						OPPOSANT L'autre équipe					
LIGUE											
N°	NOM	PRÉNOM	POS	SUBS	POS						
1	32	Alpha	Antoine	2							
2	12	Bravo	Benoit	6							
3	6	Charlie	Claude	1							
4	23	Delta	Diane	5							
5	31	Echo	Émilien	8							
6	14	Foxtrot	Fanny	7							
7	9	Golf	Guy	9							
8	20	Hotel	Hector	3	LR						
9	17	India	Ivan	4							
10											
11											
12											
13											
14											
15											
N°	SUBSTITUT	N°	SUBSTITUT								
A	18 Juliet Julie	F									
B	54 Kilo Kristopher	G									
C	21 Lima Louis	H									
D	19 Mike Michaël	I									
E	4 November Naney	J									
N°	NOM	PRÉNOM	ENTRAÎNEURS								
			CHEF								
			ADJOINT								
			ADJOINT								
			ADJOINT								

Informations nominatives de la partie

Encerclez la division et la classe appropriée

Inscrire le nom et prénom de chacun des joueurs

IMPORTANT :
Respecter l'ordre NOM et PRÉNOM

Pour les classes AA (à l'exception du moustique AA) et au majeur on doit indiquer les positions en défensive.

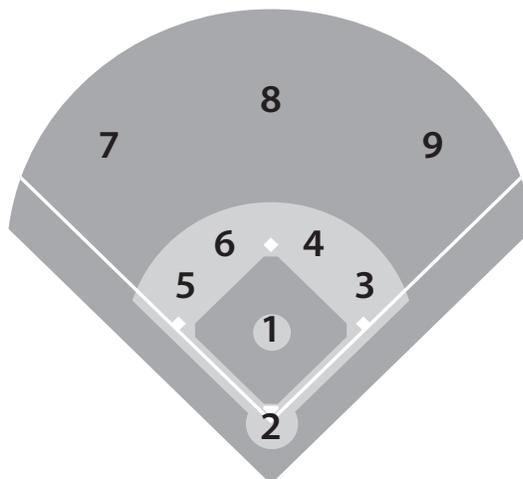
Dans les classes AA, BB et au majeur (à l'exception du moustique AA), la section substitut est utilisée.

Un réserviste doit être identifié par la mention LR (liste de réserve).

Inscrire le nom et le prénom de chacun des entraîneurs présents sur le terrain

IMPORTANT :
Inscrire le numéro de chandail de chacun des entraîneurs

Les positions par numéro



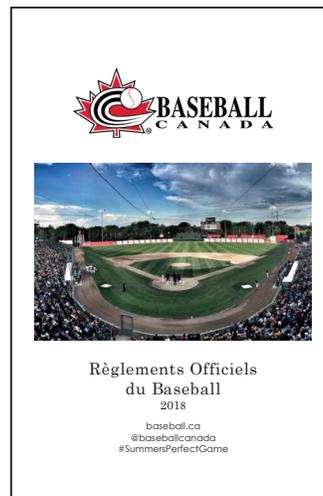
1.5 La réglementation

Il est souhaitable d'avoir une maîtrise minimale de la réglementation utilisée dans une saison. La bonne entente entre les équipes et avec les officiels passe par la connaissance des règles de base.

Au début de la saison, votre association vous remettra une pochette (trousse d'entraîneur) dans laquelle vous retrouverez la réglementation ayant cours pour l'année.*

Vous devriez consulter trois documents de réglementation :

- **Règlements de Régie de Baseball Québec** qui dicte les règles de fonctionnement du baseball au Québec et lors des tournois sanctionnés.
- **Règlements Officiels du baseball de Baseball Canada.**
- **Règlements de fonctionnement de votre ligue/région.** Il est possible que votre Ligue/Région se soit dotée de règles particulières qui régissent les parties régulières de votre ligue. Votre association locale (ou région) devrait vous fournir un document qui fait état de ces particularités.



* Chaque année, certaines modifications peuvent être apportées à la réglementation de Baseball Québec suite aux votes des régions et associations. Ces nouveautés sont surlignées en gris **ou en couleur** dans l'édition de la nouvelle année.



Il est possible de consulter en ligne ou de télécharger le livret de Baseball Québec ainsi que celui de Baseball Canada sur le site Web de la Fédération : section "Documentation", rubrique "Réglementation".

1.6 La procédure d'avant-partie

ROUTINE D'AVANT-PARTIE

L'entraîneur ainsi que les joueurs devraient idéalement être sur place au moins de 30 à 60 minutes avant le début de la partie. Malgré le peu de temps disponible, il est important d'établir un réchauffement d'avant-partie.

Trop souvent, nous voyons des joueurs laissés à eux-mêmes et qui se lancent la balle à 50 pieds de distance sans réchauffement préalable. À long terme, cela peut causer des blessures. Une bonne routine d'avant-partie est primordiale.



Préparez votre alignement à la maison, vous aurez ainsi le temps de bien encadrer vos joueurs à leur arrivée au terrain.

- 25 minutes avant la partie, l'équipe receveuse dispose de 10 minutes pour une pratique à l'avant-champ*
- 15 minutes avant la partie, l'équipe visiteuse prend la place pour 10 minutes à son tour*

* Vérifiez avec votre ligue ou région si les pratiques d'avant-partie sont permises ou non.

RENCONTRE AVEC LES ARBITRES

Cinq minutes avant la partie, la rencontre avec les arbitres doit se tenir au marbre afin de fixer les règlements de terrain et, au besoin, revoir les règlements spécifiques à votre division/classe.

C'est l'occasion d'obtenir les clarifications des règles dont vous n'êtes pas certains. Durant la partie, il est trop tard.

Toutefois, les entraîneurs ne peuvent fixer des règlements entre eux avant le match. Il faut toujours s'en tenir aux :

- règlements de votre ligue
- règlements de régie de Baseball Québec
- règles du baseball de Baseball Canada

1.7 Je suis l'équipe receveuse, que dois-je fournir ?

L'équipe qui reçoit fournit les balles. Prenez connaissance des règlements de votre ligue pour la quantité et la qualité des balles.

exemple : a) 1 balle neuve + 1 balle peu usée et en bon état

b) 1 balle neuve + 2 balles peu usées et en bon état

En général, c'est l'équipe receveuse qui fournit aussi les feuilles de pointage (marquoir). Certaines ligues ou associations fournissent les feuilles de pointage pour les marqueurs. Vérifiez auprès de votre association ou ligue pour la procédure des feuilles de pointage de votre région.

À la fin de la partie... veillez à récupérer votre marquoir auprès du marqueur ainsi que vos balles auprès de l'arbitre avant de quitter le terrain.



Même si vous êtes l'équipe visiteuse, il est judicieux d'avoir tout de même des balles et des feuilles de pointage à votre disposition en cas d'oubli de la part de l'équipe receveuse. La partie pourra ainsi se jouer dans les règles de l'art sans être retardée.

1.8 Les arbitres

Dans les classes A et B, vous n'avez pas le droit d'argumenter avec les arbitres. Dès que vous sortez de l'abri des joueurs, un arbitre a le droit de vous expulser de la partie.

Les arbitres suivent une formation à chaque année. Ce sont souvent des jeunes qui ont choisi de travailler. En constante formation, ils ont droit à l'erreur et il faut leur donner une chance d'apprendre. S'ils se font harceler ou intimider sur les terrains, ils quittent après leur 1^{re} année. En conséquence, nous aurons continuellement des arbitres inexpérimentés.

En cas d'annulation, vous devez aviser la personne responsable des arbitres de votre association/ligue. Cette personne avisera le ou les arbitres.

QUOI FAIRE EN L'ABSENCE D'ARBITRES ?

Les arbitres devraient être au vestiaire ou au parc 15 minutes avant le début de la partie. S'il y a un problème vous devez appeler le responsable des arbitres.

Association	Responsable	Téléphone(s)	Courriel

1.9 Les marqueurs

- Le marqueur est un officiel au même titre que les arbitres et a droit au respect.
- Il est le seul juge lorsqu'une décision de jugement doit être rendue comme par exemple décider si l'avance d'un frappeur au premier but est le résultat d'un coup sûr ou d'une erreur.
- Le marqueur ne peut rendre de décision contraire aux règles officielles de pointage ni à la décision d'un arbitre sur le terrain.
- Le marqueur doit aviser l'arbitre dans la situation où les deux équipes quittent leur position avec moins de 3 retraits ou restent sur le terrain alors qu'il y a 3 retraits.
- Le marqueur ne doit pas aviser qui que ce soit lorsqu'il y a un frappeur hors-séquence.
- À quelques minutes du début de la partie, il sera trop tard pour trouver un marqueur.
- L'équipe receveuse fournit la feuille de pointage. (vérifiez auprès de votre ligue)
- Remise des alignements au marqueur : minimum 15 minutes avant l'heure du début de la partie.
- En cas d'annulation, vous devez aviser la personne responsable des marqueurs de votre association. Cette personne avisera le marqueur.
- Pour les reprises des parties remises, veuillez consulter vos règlements d'association ou de ligue.
- Le marqueur doit toujours se placer derrière l'arrêt-balle (Back stop) et non pas dans les estrades ou sur le banc des joueurs.

QUOI FAIRE EN L'ABSENCE DE MARQUEUR ?

Le marqueur doit être sur place au moins 30 minutes avant le début de la partie. S'il n'est pas là, comme équipe locale, **vous devez communiquer avec le responsable nommé par votre ligue ou votre association.**

Association	Responsable	Téléphone(s)	Courriel

1.10 Il me manque des joueurs pour ma partie !

S'il vous manque des joueurs, vous avez droit à des joueurs de remplacement selon certaines restrictions.

Les remplaçants sont habituellement désignés par la mention de PE (Partie d'essai) ou LR (Liste de réserve).



Il est important de consulter la réglementation provinciale avant chaque saison afin de constater s'il y a eu des changements. Il est aussi possible que certaines ligues/régions resserrent également les règles d'utilisation de joueurs remplaçants.

Le joueur de remplacement peut provenir d'une autre association. Il doit cependant provenir de la même région administrative.

Exemple : une association de la région Lanaudière ne peut utiliser que des PE issus d'une association de Lanaudière.

Le PE doit frapper au même titre qu'un autre joueur, mais il doit être au dernier rang de votre alignement de départ.

Le remplaçant a le droit de jouer à toutes les positions défensives mais :

- **En saison régulière** : Aucun PE ne peut lancer, en aucun cas.
- **En tournoi/championnat** : Il est possible pour un PE de lancer, mais suivant la restriction suivante : un joueur provenant de la classe A est inéligible à évoluer à titre de lanceur alors qu'il est réserviste dans la classe B. (Article 62.6-b règlements de Baseball Québec).

Le nombre de joueurs remplaçants selon le nombre de joueurs réguliers de l'équipe est aussi détaillé dans la réglementation de Baseball Québec.

Il est important d'identifier un joueur réserviste par la mention LR ou PE sur votre alignement. Si ce joueur a le même numéro de chandail qu'un joueur régulier, vous devez ajouter un « A » à côté de son numéro.

Référez-vous au livre de règlements de Baseball Québec pour connaître l'organigramme des possibilités de joueurs réservistes (Article 62.8 règlements de Baseball Québec).

Le PE doit évoluer dans un niveau inférieur au vôtre (mouvement de flèche à partir de votre division/ classe).

Lorsqu'on utilise un joueur réserviste de même division, on peut aller chercher jusqu'au bout des flèches. *Par exemple, une équipe Pee-Wee AA pourrait aligner un Pee-Wee B à titre de réserviste.*

Toutefois, si on utilise un réserviste de la division inférieure, on se doit de suivre intégralement la flèche. *De ce fait, un Moustique B ne pourrait être réserviste au Pee-Wee AA, par exemple.*

Organigramme des joueurs réservistes



1.11 Je veux m'inscrire à un tournoi !

Premièrement, vous devez consulter l'offre de tournois sanctionnés par la Fédération sur le site de tournois de Baseball Québec à l'adresse tournois.baseballquebec.com.

La plupart des tournois sont affichés dès le mois de mars. Il ne faut pas tarder à vous inscrire car les places s'envolent rapidement.

Le nombre maximum de tournois auxquels vous pouvez participer est de deux (2) pour la classe B et de trois (3) pour les classes AA et A (article 48,8 Règlement de Régie de Baseball-Québec).

1. S'INSCRIRE AUPRÈS DES ORGANISATEURS DU TOURNOI

En cliquant sur le tournoi désiré, vous obtiendrez les renseignements nécessaires pour l'inscription ou un lien vers le site du tournoi afin de communiquer avec les organisateurs.

Pour vous inscrire, les organisateurs vous indiqueront les détails et modalités d'inscription (formulaire, paiement, etc.)



L'usage général veut que votre inscription soit finalisée lorsque les organisateurs auront reçu votre paiement.

2. PRODUIRE UNE "DEMANDE D'AUTORISATION DE PARTICIPATION À UN TOURNOI"

Après être accepté par les organisateurs et inscrit à un tournoi, vous devez remplir une *Demande d'autorisation de participation à un tournoi* auprès de votre région.

Pour ce faire, toujours sur le site tournois.baseballquebec.com, cliquez sur « Autorisation de participation à un tournoi ». Remplissez les informations demandées, dont le nom de votre association, de votre équipe et du tournoi inscrit.

La personne désignée par votre région recevra votre demande et fera les vérifications :

- que vous produisez une demande dans un tournoi de bonne division/classe
- que vous n'excédez pas le nombre limite de tournois auxquels vous pouvez participer
- que votre cahier d'équipe est approuvé par le registraire régional
- que votre équipe est conforme en accréditations et formations d'entraîneurs (article 26 Règlement de Régie de Baseball-Québec).



Étant donné que plusieurs entraîneurs suivent leurs formations tardivement, il est inutile de produire une demande tant que vous n'êtes pas conformes.

Vous devriez recevoir votre autorisation (ou refus) quelques jours plus tard par courriel. Conservez précieusement cette confirmation, vous en aurez besoin.

3. CONFLIT D'HORAIRE ENTRE VOS PARTIES DE TOURNOI ET VOS PARTIES DE CALENDRIER

L'entraîneur doit aviser son responsable associatif ou sa ligue dès que sa participation à un tournoi engendre un conflit avec le calendrier régulier. De plus, pendant le tournoi, l'entraîneur doit aviser son responsable (ou sa ligue) de la situation de son équipe dans ce tournoi, advenant qu'une partie régulière doit être annulée.

DOCUMENTS À FOURNIR AUX ORGANISATEURS DU TOURNOI

Voici la liste des documents à fournir aux organisateurs lors d'un tournoi :

- Confirmation de votre autorisation de participer à un tournoi
- Votre cahier d'équipe
- Le cahier d'équipe des joueurs réservistes dont vous pourriez avoir besoin
- Tous documents qui prouvent l'éligibilité de vos lanceurs et que personne de l'équipe n'est en suspension (feuilles de parties*)
- Le calendrier de votre ligue

Les registraires des différents tournois peuvent exiger d'autres documents. Veuillez vous en informer lorsque vous vous inscrivez à un tournoi.

* Si votre participation à un tournoi est entrecoupée de partie(s) de saison, vous devrez fournir les feuilles de pointage pour revalider l'éligibilité de vos joueurs, entraîneurs et lanceurs.

1.12 Les accréditations et formations d'entraîneurs

Pour obtenir des précisions ou conseils sur les formations et accréditations, consultez ces personnes-ressources :

- Responsable associatif des entraîneurs (si votre association en nomme)
- Représentant régional des entraîneurs (membre du conseil de votre région)
- Coordonnateur technique régional (CTR)

ACCREDITATION PNCE

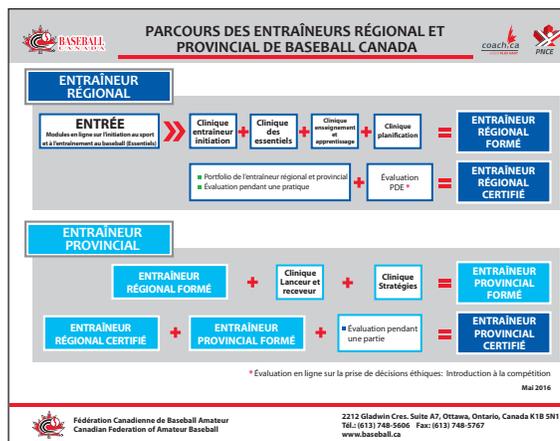
Chaque saison, la fédération ou votre région organise des formations d'entraîneurs. Certaines de ces formations font partie de l'accréditation du Programme National de Certification des Entraîneurs (PNCE).

Pour s'inscrire aux formations d'accréditations du PNCE, rendez-vous sur le site pnce.baseball.ca



Dans le cadre du PNCE, vous pourrez acquérir, entre autres, les accréditations :

- initiation – en formation
- initiation – formé
- régional – formé
- régional – certifié
- provincial – formé
- provincial – certifié



Veuillez vous référer à l'article 26 du livre de régie de Baseball Québec afin de connaître le niveau d'accréditation nécessaire à votre division/classe. Votre accréditation comporte une ou des formations dans le cadre du PNCE.

CONVENTION DES ENTRAÎNEURS DE BASEBALL QUÉBEC

Chaque hiver, Baseball Québec organise la Convention des entraîneurs. Elle peut se tenir sur plusieurs plateaux.



FORMATION ANNUELLE

Ayant pour objectif que les entraîneurs soient en formation continue saison après saison, la fédération prescrit une formation annuelle reconnue dans certaines divisions.

Tableau de référence

	Crédité dans le cheminement du PNCE	Nécessaire à l'accréditation des classes A et B	Formation annuelle reconnue
Programme National de Certification des Entraîneurs (PNCE)			
Initiation en ligne (sports + baseball fondamentaux)	•	•	•
Stage – initiation	•	•	•
Stage – Les essentiels	•		•
Stage – Enseignement et apprentissage	•		•
Stage – Planification	•		•
Stage – Lanceur / Receveur	•		•
Stage – Stratégie	•		•
Stage – Course sur les buts	•		•
Stage – Champ intérieur	•		•
Stage – Champ extérieur	•		•
Module en ligne <i>Prise de décision éthique</i>	•		
Autres formations organisées par la fédération ou votre région administrative			
Convention des entraîneurs de Baseball Qc	‡		•
Formation – Animateurs Rallye Cap			•
Clinique <i>Entraîneur-Chef</i>			•
Clinique <i>Mon Premier Lancer</i>			•
Autres formations thématiques			

‡ Bien que la Convention ne constitue pas une formation du PNCE, elle procure néanmoins des points nécessaires au maintien de la certification des entraîneurs qui sont au préalable déjà certifiés régional et/ou provincial.

1.13 Des trucs pour accélérer les parties

Plusieurs parties ne sont pas complétées faute de temps. Il devient essentiel d'accélérer le déroulement dans les moments morts de la partie. Toutes les minutes gagnées se traduiront par plus de temps de jeu. Par conséquent, plus de lancers, plus de présences au bâton et plus de jeux défensifs.

De plus, en conservant un niveau d'activation, vos joueurs seront plus performants et l'expérience de chaque partie en sera bonifiée en plaisir.

Voici plusieurs problématiques qui ont été compilées et des pistes de solutions afin d'accélérer le déroulement d'une partie.



LORS DES CHANGEMENTS DÉFENSIVE/OFFENSIVE

Problématiques

- Trop long, personne sur le terrain après plusieurs secondes.
- On cherche le matériel.
- Ne sait pas quelle position jouer.

Solutions

- Maintenant le mot d'ordre c'est de COURIR. Courir pour aller, courir pour revenir.
- Le matériel sur le banc doit être bien organisé. C'est la responsabilité de l'entraîneur de donner l'exemple et d'insister sur cette consigne.
- Utilisation d'un planificateur de positions (tel que celui fourni par Baseball Québec dans la pochette d'équipe).

DE LA PART DES ENTRAÎNEURS

Problématiques

- Marche trop lente vers le monticule, visite trop longue au monticule.
- Les joueurs ne savent pas à quelle position jouer.
- Les changements sont lents entre les demi-manches.
- Signaux au frappeur trop longs et trop compliqués.
- L'entraîneur n'est pas prêt pour la rencontre d'avant-partie.
- Signaux quasi inutiles (aucun coureur sur les buts).

Solutions

- Encourager à courir sur le terrain.
- Faire l'alignement d'avance.
- Afficher l'alignement bien en vue. Responsabiliser les joueurs à aller voir à quelle position ils jouent.
- Bien organiser le banc.
- Prévoir l'échauffement du prochain lanceur.
- Courir pour aller au monticule, courir pour revenir.
- Rendre les signaux simples.

DE LA PART DU RECEVEUR

Problématiques

- Le receveur n'est pas prêt en début de manche.
- Visite inutile du receveur vers le lanceur, marche pour visiter le lanceur.

Solutions

- Bien ranger le matériel du receveur.
- Connaître qui est le receveur.
- Un entraîneur devrait recevoir les lancers d'échauffement si le receveur n'est pas prêt.
- Aider le receveur à s'habiller.

DE LA PART DES LANCEURS

Problématiques

- Attente du lanceur en début de manche,
- motion trop longue et inadéquate,
- prise de signaux pendant les lancers d'avant-manche.
- Le lanceur se rapproche du receveur après chaque lancer.

Solutions

- Maintenant le mot d'ordre c'est de COURIR. Courir pour aller, courir pour revenir.
- S'entendre avec le receveur pour des signaux autres que le signal habituel pour accélérer.
- Demeurer sur la plaque du lanceur après chaque lancer.

DE LA PART DU FRAPPEUR

Problématiques

- La défensive est prête mais le frappeur ne l'est pas.
- En train d'enfiler ses gants de frappeur.
- Arrive au marbre, crampe ses pieds, fait le grand ménage, demande une pause pour regarder les signaux (souvent en début de manche).
- Changement de bâton en milieu de présence.

Solutions

- En début de manche, dès que le receveur a effectué son lancer au deuxième coussin, le frappeur devrait être prêt à frapper.
- Dans le cercle d'attente, le frappeur doit avoir observé la défensive, réviser ses signaux... être prêt à frapper.
- Doit s'assurer d'avoir le bon bâton.

DE LA PART DES ARBITRES

Problématiques

- Les arbitres sont en retard.
- Le meeting d'avant-partie ne commence pas à l'heure prévue de la partie.
- Rencontre entre l'arbitre de buts et l'arbitre de marbre entre les manches;
- discussions avec le marqueur,
- arrêts fréquents de l'entraîneur pour demander le compte et le nombre de retraits.
- Donner un temps d'arrêt dès qu'il y a une demande.

Solutions

- Arriver à l'heure au terrain.
- S'assurer de commencer le match à l'heure (et pourquoi pas 2 à 3 minutes avant si tout le monde est prêt). Le play ball dicte le début de la partie.
- Commencer la rencontre d'avant match 5 minutes avant la partie, éviter les discussions inutiles.
- Éviter les discussions entre arbitres à chaque manche. Profitez du moment pour encourager l'accélération.
- Donner le compte après quelques lancers (ou chaque) ceci évite des secondes de retard et pourquoi pas le nombre de retrait ?
- Ne pas hésiter à donner le play ball même si le lanceur n'a pas effectué tous les lancers qu'il voudrait.
- Donner moins de temps d'arrêt qui alourdissent après une glissade par exemple.



1.14 Défi Triple Jeu

QU'EST-CE QUE LE DÉFI TRIPLE JEU ?

Bien que le baseball soit un sport pratiqué en équipe, le Défi Triple Jeu est l'occasion pour les joueurs et les joueuses de se démarquer de façon individuelle.

C'est un concours d'habiletés ouvert à tous les garçons et filles des divisions Rallye Cap à Midget. Cette compétition permet aux participants de rencontrer d'autres joueurs de baseball et de partager leur passion pour ce sport. Lors de cette compétition, les participants mesurent leur talent dans chacune des trois disciplines de base du baseball : **le coup au bâton, la course autour des buts et le lancer de précision.**

Cette compétition s'adresse aux membres de Baseball Québec. Les athlètes sont regroupés par catégories d'âge selon leur **année de naissance.**

Mentionnons que le Défi Triple Jeu attire, depuis 1994, des milliers de participants chaque année.

Un guide de mise en oeuvre est disponible dans la section de documentation du site de Baseball Québec.

LES PALIERS DE COMPÉTITION

Compétition associative

Les associations sont encouragées à organiser leur compétition Défi Triple Jeu locale. Les gagnants de chaque catégorie sont ensuite invités à se mesurer à ceux des autres associations de la région. Renseignez-vous auprès de votre région sur le nombre de participants qui seront invités à la compétition régionale.

Compétition régionale

Seules les premières positions par catégorie de cette compétition régionale passeront à la prochaine étape qui est la finale provinciale. Les dates sont variables d'une région à l'autre.

Finale provinciale

La finale provinciale représente la troisième et ultime étape du Défi Triple Jeu et regroupe les quelques 250 meilleurs athlètes d'un peu partout au Québec. Cet événement sportif d'envergure fait suite aux compétitions locales et régionales qui se dérouleront à travers la province cet été.



1.15 Championnats régionaux et championnats provinciaux

CHAMPIONNATS RÉGIONAUX

Chacune des régions organise des championnats (ou séries) de fin de saison de classe A et B afin de désigner des champions régionaux.

Cette compétition se déroule généralement vers la mi-août, après la conclusion du calendrier régulier, pour sélectionner les équipes qui représenteront la région lors de la compétition provinciale de fin d'été.

Chaque région peut avoir des spécificités sur le mode de compétition et sur l'éligibilité des équipes.

CHAMPIONNATS PROVINCIAUX

C'est le rendez-vous provincial pour l'ultime rencontre sportive entre les régions. La localisation des compétitions peut varier d'une année à l'autre car les régions/associations soumettent des candidatures pour la tenue des compétitions.

Les championnats de classe A ainsi que Moustique et Midget AA se déroulent durant le weekend de la Fête du travail, tandis que celui de classe B se tiendra la fin de semaine précédente.

Les championnats Pee-Wee et Bantam AA se tiennent généralement à la fin juillet / début août.

CHAMPIONNATS PROVINCIAUX FÉMININ

À chaque année, des compétitions provinciales d'équipes uniquement féminines sont organisées.

Généralement, toutes les divisions représentées dans cette compétition seront regroupées dans une même localité lors de ce weekend.



1.16 Méritas – le joueur de l'année / l'équipe de l'année

Au terme de votre saison, vous serez invités à soumettre le nom du joueur de l'année de votre équipe auprès de votre région.

POURQUOI UN JOUEUR DE L'ANNÉE ?

Chaque année, un joueur de l'année est nommé dans chaque division et classe.

Exemple : il y a un joueur de l'année Moustique A et un autre Moustique B.

Les gagnants de votre région, sont alors en nomination pour le gala méritas provincial présenté par Baseball Québec et courent la chance d'être finalistes ou même gagnants.

Donc, plus votre association aura des noms à soumettre, plus vous aurez de vos joueurs qui auront la chance d'être honorés. Évidemment, cela exige un peu de votre temps, il ne suffit pas simplement de donner un nom. Il faut monter un dossier de candidature qui la justifie, avec des statistiques, des photos, des explications sur son implication et son impact au sein de son équipe durant la saison, etc.

Communiquez avec votre association ou votre région tôt en saison afin d'obtenir les formulaires de mise en candidature et connaître les dates limites du dépôt de ceux-ci.

Ces dates sont variables d'une région à l'autre.

Date de remise : _____

Personne-contact de votre association / région : _____



1.17 Assurance accident des membres affiliés

La documentation et des formulaires sont disponible dans la [section "Documents" du site internet de Baseball Québec](#). Il est recommandé à l'entraîneur et/ou gérant(e) d'imprimer quelques exemplaires du formulaire afin d'en avoir à portée de main en cas de besoin.

La procédure détaillée, concernant une réclamation, est incluse dans le livre de *Règlement de Régie* qui est inséré dans les troussees d'entraîneurs.

1.18 Commotions cérébrales

Baseball Québec prend au sérieux les risques de commotions cérébrales. À titre préventif, certaines règles de jeu ont été élaborées afin de se soucier des risques en cas d'impact.

Nous suggérons l'utilisation de l'outil de détection d'une possible commotion cérébrale *Pocket CRT (Concussion Recognition Tool)* de l'Association québécoise des médecins du sport et de l'exercice. Une version PDF est disponible dans la section documents du site Web de Baseball Québec. Le *Pocket CRT* est aussi imprimé à l'intérieur du carnet d'alignement

1.19 Filtrage des bénévoles

Baseball Québec recommande à ses conseils régionaux et associations membres de procéder à des vérifications d'antécédents judiciaires des bénévoles impliqués.

Informez-vous auprès de vos régions et associations sur le processus de filtrage de bénévoles utilisés.

1.20 Outils à votre disposition

La Fédération de baseball amateur du Québec (Baseball Québec), ainsi que plusieurs de ses collaborateurs ont développé des outils qui sont à la disposition des entraîneurs.

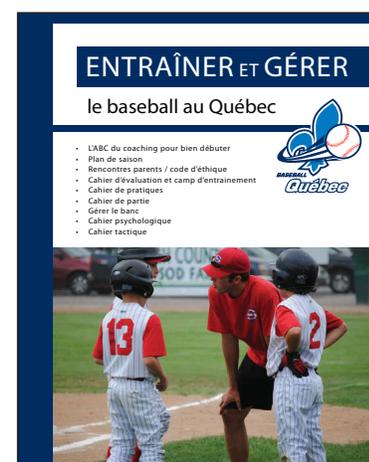
LE GUIDE *ENTRAÎNER ET GÉRER LE BASEBALL AU QUÉBEC*

Un guide qui couvre l'ensemble des tâches d'un entraîneur/gérant d'une équipe de baseball durant sa saison.

L'ouvrage démarre sur un survol introductif pour tout entraîneur débutant. Plusieurs tâches et sujets sont abordés en une quinzaine de points.

Certains thèmes évoqués dans l'introduction sont par la suite développés et approfondis dans le cadre des sections subséquentes.

- L'ABC du coaching pour bien débiter
- Rencontre de parents / code d'éthique
- Plan de saison
- Cahier d'évaluation et camp d'entraînement
- Cahier de pratiques
- Cahier de parties
- Gérer le banc
- Cahier psychologique
- Cahier tactique

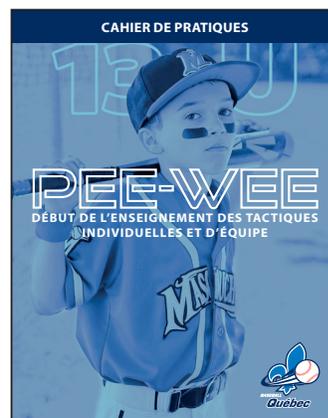
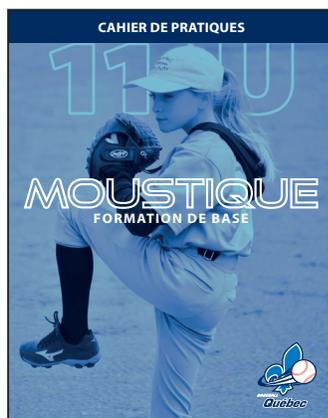
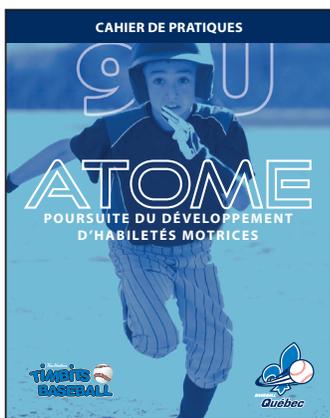


CAHIERS DE PRATIQUES DE BASEBALL QUÉBEC

Chaque année, la fédération distribue des copies imprimées de ses cahiers de pratiques des divisions Atome, Moustique et Pee-wee. Ils sont aussi accessibles en version électronique sur le site de la fédération.

- Atome / 9U et la poursuite du développement d'habiletés motrices
- Moustique / 11U la formation de base
- Pee-wee / 13U début de l'enseignement des tactiques individuelles et d'équipe

Chacun de ces cahiers donne de l'information sur ces divisions et font office de recueil de pratiques.



APPLICATION POUR APPAREIL INTELLIGENTS DU PROGRAMME D'INITIATION DQ® RALLYE CAP

Une version électronique du programme Rallye Cap de Baseball Canada est disponibles.

- informations générales sur le programme
- plans de pratiques de la démarche Rallye Cap
- les objectifs à acquérir pour changer de couleur de casquette

L'application est disponible dans les versions iOS et Android.

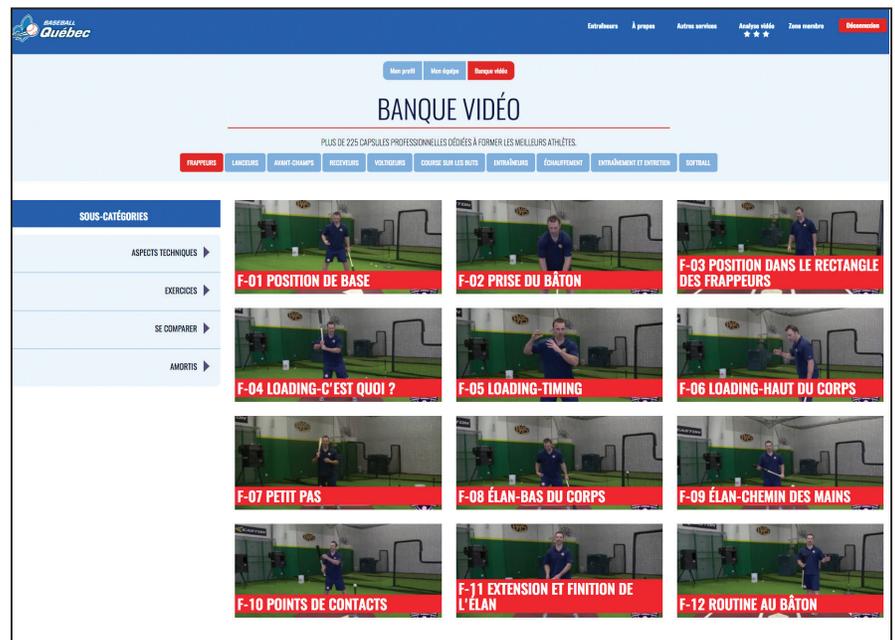


PLATEFORME "L'ASSISTANT-COACH"

L'entreprise *L'assistant-coach* en partenariat avec Baseball Québec a développé un portail en ligne destiné aux joueurs et entraîneurs. La plateforme Web *L'assistant-coach** compte notamment :

- 225 capsules vidéos !
- un profil pour chaque joueur
- une page d'équipe avec calendrier
- un outil d'analyse vidéo

* Notez qu'il y a des frais d'utilisation de certains services spécialisés.



CAPSULES VIDÉOS PRODUITES PAR BASEBALL CANADA

Baseball Canada a développé des capsules vidéos sur différents sujets. Des vidéos d'instructions sur les techniques de baseball et des Vlog qui donnent de l'information sur différents aspects. Ces capsules sont disponibles sur le site [PNCE de Baseball Canada](#).

vidéos d'instructions



Vlogs



