



## RÈGLEMENTS, POLITIQUES ET PROCÉDURES

### **POLITIQUE RELATIVE À LA FORMATION DES ÉQUIPES**

Adoptée par le Conseil d'administration  
6 juillet 2011

## 1. Énoncé

---

La présente politique relative à la formation des équipes s'adresse à tous les membres de l'AHM mais plus particulièrement aux membres du Comité d'évaluation et de développement hockey dont le mandat consiste à établir le programme de développement de hockey, à évaluer les joueurs, à former les équipes et à voir à l'encadrement de celles-ci.

Plus précisément, à l'égard de la formation des équipes, le Comité d'évaluation et de développement hockey a la responsabilité de voir à la planification et à la coordination de la formation des équipes à partir des évaluations qui furent préalablement conduites.

## 2. Principes directeurs

---

La présente politique vise à présenter la méthode de formation des équipes la plus objective possible de manière à ce que les équipes soient équitables et justes et ainsi permettre au membre participant (joueur) d'évoluer selon le niveau qui le caractérise.

## 3. Évaluation

---

### Évaluation niveau compétitif :

Pour le membre désirant faire partie d'une équipe de niveau compétitif, il doit manifester son intérêt dès son inscription annuelle. À cet effet, il devra choisir l'option de participer au camp de sélection BB-CC afin que les évaluateurs puissent apprécier ses habiletés.

Sous la supervision du Comité d'évaluation et de développement hockey, le Directeur technique a la responsabilité de planifier, d'organiser, de diriger et de coordonner l'ensemble des évaluations techniques (chrono, habiletés) des joueurs en plus de voir aux évaluations tactiques (match inter-équipe, match hors concours). En ce qui à trait aux gardiens, un évaluateur externe est attiré pour ces évaluations.

Afin de procéder à une bonne évaluation, le directeur technique procède en trois étapes :

1. Une évaluation technique de type chrono pour tous les joueurs;
2. Une évaluation technique par position (défenseurs et avants séparément);
3. Une évaluation tactique (match inter-équipe et matchs hors-concours).

À la suite des évaluations 1 et 2, une première sélection est effectuée et le joueur retranché est invité à se joindre au niveau récréatif. Au terme de la troisième évaluation, une dernière sélection est effectuée et le joueur retranché est également invité à se joindre au niveau récréatif.

Il est à noter que lors des évaluations, les membres du Comité d'évaluation et de développement hockey, dont le Gouverneur compétition fait partie, sont isolés des participants afin de ne pas être dérangés et distraits. Il s'agit d'un moment où toute l'attention doit être portée envers le membre participant (joueur).

#### Évaluation niveau récréatif – sauf novice et junior :

Sous la supervision du Comité d'évaluation et de développement hockey, le Directeur technique a la responsabilité de planifier, d'organiser, de diriger et de coordonner l'ensemble des évaluations techniques (Tests chronométrés) des joueurs. En ce qui concerne les évaluations tactiques (évaluation d'habiletés<sub>(1)</sub> via des match inter-équipe), cette activité est prise en charge par le Comité d'évaluation et de développement hockey. L'évaluation des gardiens est effectuée par un évaluateur externe.

Lors des évaluations, les membres du Comité d'évaluation et de développement hockey, dont le Gouverneur récréatif fait partie, sont isolés des participants afin de ne pas être dérangés et distraits. Il s'agit d'un moment où toute l'attention doit être portée envers le membre participant (joueur).

(1) Exemple d'habiletés évaluées

Critères	Points de repère pour évaluer
Intensité au Jeu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Intensité générale au jeu</li> <li>- Le joueur s'implique dans différentes facettes du jeu, il n'est pas spectateur</li> <li>- Intensité dans ses batailles 1 contre 1</li> </ul>
Qualité Jeu Offensif	Lorsque son équipe a la rondelle : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Exécution des jeux en zone offensive</li> <li>- Le joueur sait comment se démarquer et où se positionner</li> <li>- En possession de la rondelle, le joueur prend les bonnes décisions</li> </ul>
Qualité Jeu Défensif	Lorsque son équipe n'a pas la rondelle : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Exécution des jeux en zone défensive</li> <li>- Le joueur sait où se positionner pour contraindre et relancer l'attaque</li> <li>- Le joueur connaît ses responsabilités (joueur et zone à couvrir)</li> </ul>
Jeu d'équipe	Jeu d'équipe dans son ensemble : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Support au porteur</li> <li>- Replis défensif</li> <li>- Passes aux joueurs démarqués</li> </ul>

***Particularités pour la catégorie Novice :***

Pour ce niveau, la responsabilité des évaluations revient au Directeur de cette catégorie, tant pour les joueurs que pour les gardiens. Afin de permettre une bonne évaluation technique, une équipe d'évaluateurs est composée idéalement des responsables de groupe pour les leçons. Le joueur est évalué sans égard à sa position sauf pour le gardien. En ce qui concerne les gardiens, l'évaluation est basée sur les habiletés enseignées et incluses dans le programme MAGH

L'évaluation technique (quantitative) est constituée de quatre (4) tests chronométré :

1. 100 pieds avant en ligne droite;
2. 100 pieds arrière en ligne droite;
3. un parcours de 60 pieds entre les cônes sans rondelle <sup>(2)</sup>;
4. un parcours de 60 pieds entre les cônes avec rondelle.

Pour le volet tactique (qualitatif), des bénévoles des autres catégories, qui n'ont aucun enfant dans cette catégorie, se joignent à l'équipe pour l'évaluation d'habiletés<sup>(1)</sup> décrite par le Comité d'évaluation et de développement hockey.

***Particularités pour la catégorie Junior :***

Pour ce niveau, compte tenu que l'AHM n'a qu'une seule équipe, l'équipe est formée des joueurs retranchés au camp junior AA.

<sup>(2)</sup> Voir Guide d'évaluation du novice pour plus de détails

#### 4. Classement

---

Au terme des évaluations, dont l'évaluation technique représente X<sup>(1)</sup>% et l'évaluation tactique représente Y<sup>(1)</sup>% de la note finale, le Comité d'évaluation et de développement hockey recevra une liste de joueurs par catégorie (Novice, Atome, PeeWee, Bantam et Midget). Il est nécessaire de rappeler que l'objectif visé par l'évaluation est permettre à l'AHM de mesurer les habiletés du membre participant (joueur) afin de lui permettre d'évoluer dans un niveau correspondant à ses habiletés. Le Comité d'évaluation et de développement hockey sera alors en mesure procéder à la formation des équipes.

(1) Le pourcentage varie selon la division concernée

Catégorie	Ratio Évaluations Technique et Tactique
Novice	60% Technique 40% Tactique
Atome	60% Technique 40% Tactique
PeeWee	50% Technique 50% Tactique
Bantam	40% Technique 60% Tactique
Midget	40% Technique 60% Tactique

#### 5. Nombre de joueurs par équipe (à titre indicatif)

---

**Note :** Dès le niveau Atome, le joueur a l'obligation d'indiquer la position dans laquelle il souhaite évoluer. Ce choix est effectué au moment de l'inscription (gardien, défense, joueur d'avant).

Le nombre de joueurs par équipe est fonction des Règlements prescrits par Hockey Québec. À titre indicatif, le nombre de joueurs par équipe peut être comme suit :

*Niveau récréatif : Novice, Atome, Pee wee, Bantam et Midget*

- Minimum 11 joueurs : 1 gardien, 4 défenseurs et 6 avants

*Niveau compétitif : Atome, Pee wee, Bantam et Midget*

- Minimum 17 joueurs : 2 gardiens, 6 défenseurs et 9 avants

## **6. Formation des équipes**

---

La formation des équipes est sous la responsabilité du Comité d'évaluation et de développement hockey. Il est essentiel de s'assurer de former des équipes le plus équilibrées possibles en fonction des résultats obtenus lors des évaluations, et ce de façon objective et équitable sans égard au nom du joueur ou du rôle du parent.

Il est important de préciser que la formation des équipes de niveau compétitif est effectuée avant la formation des équipes de niveau récréatif afin de permettre aux membres participants (joueurs) n'ayant pas été retenus de faire partie de la liste des joueurs du niveau récréatif.

### **6.1 Niveau compétitif**

La formation des équipes de niveau compétitif est effectuée sous la supervision du Comité d'évaluation et de développement hockey dont le Gouverneur compétition fait partie. Elle repose sur une sélection graduelle des joueurs, c'est-à-dire qu'après l'évaluation technique un premier retranchement est effectué, tandis que le dernier retranchement est effectué suite à l'évaluation tactique.

À cet égard, il est essentiel de rappeler la structure des évaluations :

Évaluation technique :

1. Une évaluation technique de type chrono pour tous les joueurs
2. Une évaluation technique par position (défenseurs et avants séparément)

Évaluation tactique :

3. Une évaluation tactique (match inter-équipe et matchs hors-concours)

A chacune des évaluations, une sélection est effectuée et le joueur retransché est invité à se joindre au niveau récréatif.

Il est à noter qu'une session « *Mise en échec* » pour les catégories concernées est offerte.

## **6.2 Niveau récréatif**

Il est important de faire la distinction entre la catégorie Novice des autres catégories. Pour l'une ou l'autre des catégories, **la constitution de blocs est privilégiée**, à partir du classement des joueurs.

### **6.2.1 Niveau récréatif - Novice**

La distinction existant entre le niveau récréatif novice des autres niveaux récréatifs est que la constitution des blocs est effectuée sans égard à la position du joueur à l'exception du gardien.

### 6.2.2 Niveau récréatif – Atome à Midget

Tel qu'exprimé précédemment, le Comité d'évaluation et de développement hockey reçoit du Directeur technique une liste globale des joueurs **par catégorie** (Atome, Peewee, Bantam et Midget), du meilleur résultat technique au moins bon résultat, toutes positions confondues (à l'exception des gardiens).

Sur réception de cette liste, le Comité d'évaluation et de développement hockey y ajoute les résultats des évaluations tactiques, applique les ratios et obtient une note finale pour chaque joueur. La liste est ensuite divisée en fonction des positions choisies par les membres participants lors de leur inscription (gardien, défenseur, joueur d'avant). Cette liste est ensuite présentée par blocs, c'est-à-dire qu'il y aura autant de joueurs par blocs qu'il y aura d'équipe par classe.

Par exemple, au niveau PeeWee, 4 équipes de la classe « A » doivent être créées. Dans un tel cas, le Comité d'évaluation et de développement hockey présente la liste des défenseurs en blocs de 4 « défenseurs »; la liste des joueurs avant en blocs de 4 « avants »; la liste des gardiens en blocs de « 4 gardiens », toujours du meilleur résultat au moins bon résultat.

Les entraîneurs-chefs sélectionnés sont alors invités à participer à la constitution des équipes. Si nous poursuivons avec l'exemple de 4 équipes Peewee de niveau A, alors les entraîneurs-chefs devront constituer 4 équipes, les plus équilibrées possibles, sans préalablement savoir laquelle sera la sienne.

Pour chaque bloc (sauf le premier, voir ci-bas), chacun des entraîneurs-chefs, à tour de rôle, débute la sélection afin de permettre à chacun d'eux de procéder à un premier choix.

Pour le premier tour seulement, chacun des entraîneurs devra choisir une première paire de joueurs constituées du meilleur et du plus faible de la catégorie. L'entraîneur ayant choisi le premier sur le rang 1 devra obligatoirement piger le dernier rang, le deuxième rang s'appariera avec l'avant dernier et ainsi de suite.

Une fois la constitution des équipes terminées, chaque entraîneur en chef est invité à piger une des quatre équipes qu'il aura constituée en collaboration avec ses confrères ou ses consœurs. L'AHM, croit que cette pratique répond davantage à ses valeurs de transparence et d'équité.

Compte tenu qu'il est possible qu'un entraîneur-chef pige au sort une équipe dans laquelle son enfant n'est pas, les entraîneurs-chefs concernés seulement pourront mutuellement faire un échange pour faire en sorte d'avoir leur enfant avec eux en maintenant un équilibre dans les positions. Il va de soi qu'exceptionnellement, un entraîneur-chef qui aurait plus d'un enfant dans la même division et la même classe pourrait faire autant d'échanges qu'il a d'enfants afin de leur permettre d'évoluer dans son équipe. Il s'agira de la seule occasion où un échange sera possible. Les échanges s'effectueront avec un joueur de rang équivalent. Par exemple, si l'enfant de l'entraîneur est classé au rang 5 et qu'il y a 4 équipes dans la catégorie, l'échange devra obligatoirement être fait avec un joueur de rang 6, 7 ou 8. Un joueur de rang 15 devra être échangé avec un joueur de rang 13, 14 ou 16 etc.

## **7. Joueur provenant d'une autre ville**

---

Un joueur arrivant d'une autre association, lorsque la saison est en cours, sera intégré dans une équipe de la classe équivalente (ou inférieure) à celle jouée dans son association précédente. Le comité d'évaluation procédera à l'évaluation de ce joueur afin de déterminer s'il demeurera dans ladite classe ou s'il sera transféré dans une classe supérieure ou inférieure.

## **8. Politiques, règlements, résolutions ou dispositions antérieures**

---

La présente politique abroge et remplace toute politique, procédure, règlement, résolution ou disposition antérieure adopté par le Conseil d'administration ou tout autre Comité sur l'objet traité dans ce texte.