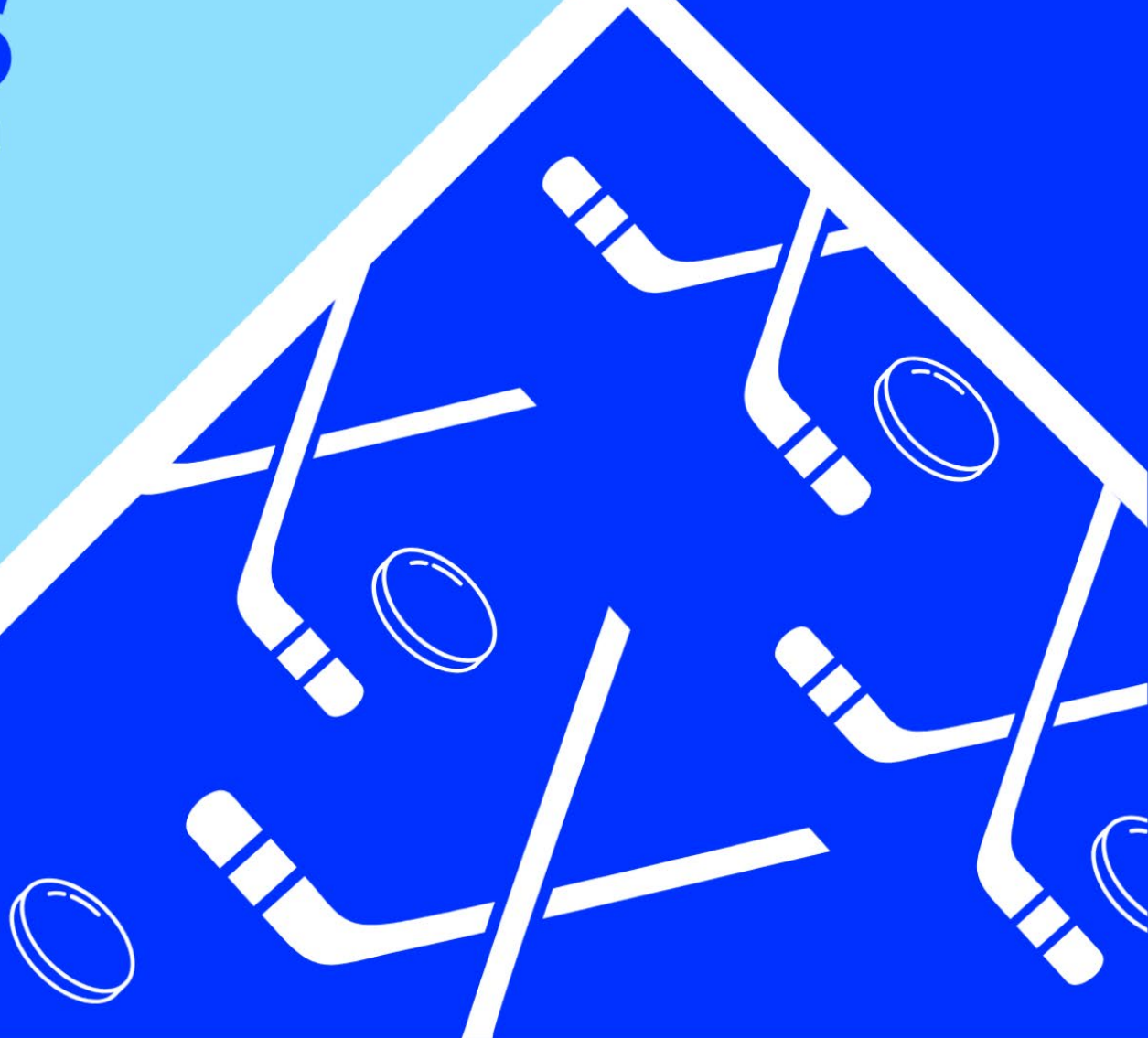


**HOCKEY
QUÉBEC**

**M7
M9**

GUIDE
D'ORGANISATION

**25
26**
—



À propos du guide d'organisation M7-M9



Objectif du guide

Ce guide a été conçu pour accompagner les intervenants et intervenantes dans l'organisation des activités de saison régulière M7 et M9. Il regroupe les principes directeurs du jeu en espace restreint, ainsi que les modalités d'organisation et de déroulement des matchs. Il vise à offrir une référence claire et pratique pour assurer la cohérence et la qualité de l'organisation des activités pour les jeunes.

À noter que le présent guide se veut un complément d'informations aux règlements administratifs de Hockey Québec publiés annuellement. Ces derniers sont la référence au niveau réglementaire pour l'encadrement de toutes les activités et on préséance sur le guide qui suit.

Ce que vous trouverez dans le guide

- | | |
|-------------------------------------|--|
| ➤ Présentation du programme | Définition de l'initiation, précisions entre divisions et programmes et objectifs du programme de jeu en espace restreint. |
| ➤ Lignes directrices pour la saison | Calendrier des activités et phases de saison |
| ➤ Organisation | Organisation des équipes et des matchs, matériel. |
| ➤ Règles de jeu | Règlements spécifiques pour les matchs M7 et M9 |

À PROPOS DU GUIDE D'ORGANISATION M7-M9	2
OBJECTIF DU GUIDE	2
CE QUE VOUS TROUVEREZ DANS LE GUIDE	2
SECTION 1 : INTRODUCTION	4
1.1 DÉFINITION DE L'INITIATION	5
1.2 NOTRE RÔLE ET NOS VALEURS	6
1.2 OBJECTIFS DU PROGRAMME DE JEU EN ESPACE RESTREINT	6
1.4 PROGRAMMES ET DIVISION	7
1.5 AVANTAGES DU JEU EN ESPACE RESTREINT	7
SECTION 2 : LIGNES DIRECTRICES POUR LA SAISON	11
2.1 SURVOL DE LA POLITIQUE	12
2.2 PHASE DE DÉVELOPPEMENT (SEPTEMBRE-OCTOBRE)	13
2.3 PHASE DE PRÉPARATION À LA SAISON (NOVEMBRE-DÉCEMBRE)	13
2.4 PHASE DE SAISON (JANVIER À AVRIL)	14
2.5 TABLEAUX RÉSUMÉ DES STRUCTURES DE SAISON M7/M9	15
SECTION 3 : ORGANISATION DES ÉQUIPES ET DES MATCHS	16
3.1 FORMATION DES ÉQUIPES	17
3.2 FORMATS DE JEU	19
3.3 MATÉRIEL ET INSTALLATIONS	20
3.4 ORGANISATION DES MATCHS	23
3.5 ORGANISATION DES LIGUES	24
3.6 ORGANISATION DES FESTIVALS	25
SECTION 4 : RÈGLES DE JEU	27
4.1 TEMPS DE JEU	28
4.2 DÉROULEMENT DES MATCHS M7	28
4.3 DÉROULEMENT DES MATCHS M9	28
SECTION 5 : QUESTIONS FRÉQUENTES	31

INTRODUCTION

SECTION

1



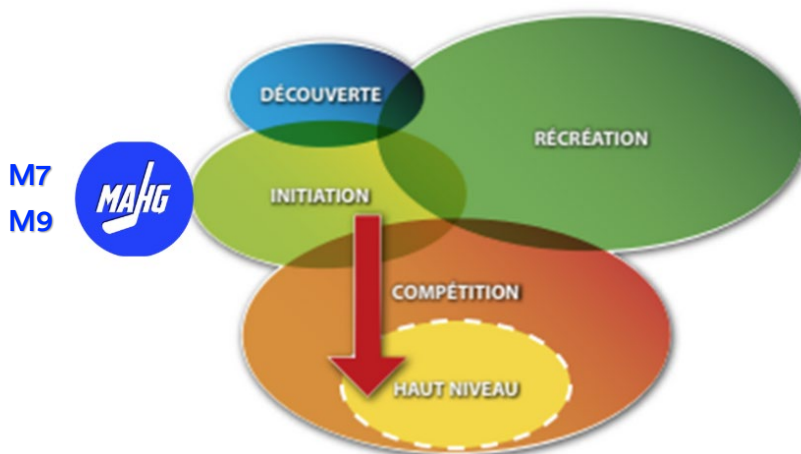
1.1 Définition de l'initiation

Dans le sport, l'initiation est une **démarche pédagogique** axée sur le développement global de l'enfant. Il ne s'agit pas uniquement d'enseigner les bases du hockey, mais de créer un environnement sécuritaire, stimulant et adapté où chaque enfant peut apprendre et s'épanouir à son rythme.

Les activités des divisions M7 et M9, qui font partie de l'initiation, sont ancrées dans cette approche pédagogique. Elles reposent sur des principes clairs : offrir des activités variées et progressives, adaptées au niveau de chaque enfant et mettre en valeur le jeu, l'expérimentation, la découverte.

C'est après un passage à l'initiation que les joueurs et joueuses chemineront vers un environnement plus récréatif ou compétitif. **Toutefois, la finalité de l'initiation demeure le bien-être de l'enfant et la participation dans son sport et non la recherche de performance.**

FIGURE 2 : LES CINQ CONTEXTES DE LA PRATIQUE SPORTIVE⁵



Source : https://www.education.gouv.qc.ca/fileadmin/site_web/documents/publications/Fondement-pratique-sportive-au-Quebec.pdf

Démarche pédagogique	Mettre l'accent sur l'apprentissage et le bien-être des enfants dans un environnement amusant.
Habiletés de base	Favoriser l'exploration et le développement des habiletés de base nécessaires au hockey.
Expression du jeu	Adapter l'environnement aux besoins de l'enfant pour une expérience positive.

1.2 Notre rôle et nos valeurs

Notre responsabilité collective à l'initiation est **d'offrir un encadrement structuré**. Cela passe par la conception de matériel pédagogique, la formation des intervenants, l'adaptation des règles et surtout, l'encouragement à une pratique polyvalente qui **soutient le bien-être de l'enfant**. Afin d'assurer un passage bénéfique des enfants à l'initiation, les fédérations et les associations ont des rôles clairs et complémentaires.

- **Fédération (Hockey Québec)** Rôle d'encadrement global : conçoit le matériel pédagogique, détermine les objectifs, forme les intervenants et fixe les règles d'environnement de jeu afin d'assurer une approche cohérente et adaptée au développement en s'appuyant sur les meilleures pratiques en développement des jeunes dans le sport.
- **Clubs (Régions et AHM)** Responsables de la mise en œuvre des activités en suivant les programmes établis par la fédération. Cela implique d'assurer la logistique, d'encadrer les entraîneurs et entraîneuses sur le terrain et de garantir un environnement sécuritaire et motivant, en cohérence avec les orientations pédagogiques reçues.

Pour que le programme de jeu en espace restreint M7 et M9 soit pleinement bénéfique, il est essentiel que **toutes les personnes-ressources adhèrent à ses valeurs fondamentales**. Le programme repose sur une vision du hockey axée sur le **plaisir** et l'**apprentissage**, plutôt que sur la performance précoce. Chaque jeune y progresse selon son propre rythme, dans un **environnement accueillant et stimulant**, où le **succès se mesure à la motivation, au sourire et à la fierté de l'enfant**. Partager cette philosophie commune est fondamental pour offrir aux enfants **une expérience positive, enrichissante et durable**.

1.2 Objectifs du programme de jeu en espace restreint

Le programme M7 et M9 de Hockey Canada et de Hockey Québec est un volet essentiel du développement des habiletés au hockey de tous les enfants qui pratiquent ce sport au Canada.

La première expérience d'un joueur au hockey est critique. Les premières années au hockey doivent être une **expérience positive remplie de plaisir et d'excitation**. Si un débutant s'amuse tout en développant les habiletés de base et qu'il développe sa confiance, il est fort probable qu'il continuera d'aimer jouer au hockey pendant le reste de sa vie.

Hockey Québec a pour mission d'offrir un environnement positif, sécuritaire et accessible, ainsi que des programmes axés sur l'apprentissage et le plaisir pour toutes les joueuses et les joueurs de hockey au Québec. Un tel programme doit assurer un développement progressif des habiletés par des séances d'entraînement bien dirigées et des situations de match appropriées à l'âge dans un milieu correspondant au niveau de jeu des joueurs.

➤ **Buts du programme**

Enseigner l'ensemble des **habiletés de base du hockey** pour permettre aux enfants d'avoir du **plaisir** en jouant.
Développer et encourager **l'esprit d'équipe**.
Promouvoir la **bonne condition physique**, le **franc-jeu** et la **coopération** ainsi que le **plaisir de jouer**.

1.4 Programmes et division

Chez Hockey Québec, le département de l'initiation englobe à la fois le programme MAHG et les activités des divisions M7 et M9.

Il est important de comprendre que **les deux ne s'équivalent pas**. Le **MAHG est un cadre pédagogique** par compétences tandis que **les divisions (M7/M9) sont un cadre administratif pour régir les activités régionales et provinciales**.

Les joueurs et joueuses suivent le programme MAHG correspondant à leur niveau de progression technique pour la phase des leçons en début d'année, puis sont regroupés par âge au moment de faire les équipes pour la saison.

Les programmes MAHG et divisions M7/M9 **poursuivent les mêmes objectifs** pour assurer un environnement qui correspond aux besoins des participants de 4 à 8 ans qui débutent le hockey.

Le présent Guide présente les **informations en lien avec l'organisation des activités de saison régulière M7 et M9** et des matchs en espace restreint.

1.5 Avantages du jeu en espace restreint

En se basant sur de nombreuses études scientifiques, force est d'admettre que le hockey pleine glace n'est pas adapté au développement physique et psychologique des jeunes de moins de neuf ans. À cet âge, l'accent doit être mis sur le **développement des habiletés techniques**, dans un contexte positif où **l'apprentissage est priorisé vis-à-vis la compétition**.

En ce sens, le hockey en espace restreint est une solution avantageuse pour le développement des jeunes. En séparant la glace, la configuration de l'espace de jeu est **mieux adaptée aux capacités physiques, techniques et tactiques des enfants**. Un survol de statistiques issues d'études scientifiques permet de prendre compte des nombreux avantages du modèle de matchs sur une surface restreinte.

Autres avantages du jeu en espace restreint :

- **Insistance accrue sur les habiletés liées au patinage**, y compris l'agilité, l'équilibre et les changements de direction dans un environnement représentatif du jeu complet.

- Les **habiletés liées au contrôle et à la protection de la rondelle** sont améliorées, ce qui aide les joueurs à connaître du succès lorsqu'ils progressent à un niveau supérieur.
- Les fondements techniques et tactiques sont renforcés plus rapidement, puisque les **habiletés sont plus souvent sollicitées lors des matchs**.
- La proximité et la pression constante de l'adversaire exigent que les joueurs jouent **en gardant la tête haute** et en prenant connaissance de leur environnement.
- La réduction du temps et de l'espace augmente la fréquence des prises de décisions, et permet d'améliorer le sens du hockey.
- **L'intensité du jeu s'accroît** grâce au développement progressif des habiletés et l'engagement dans le jeu des enfants.



Types d'habiletés au HOCKEY



1

Habiletés techniques

Les habiletés fondamentales requises pour pratiquer le hockey (p. ex., patinage, tirs, passes, freinages, virages, etc.) Au MAHG, elles forment trois groupes d'habiletés : stabilité, locomotion et manipulation.



Le programme d'initiation insiste sur l'enseignement des habiletés techniques et des tactiques individuelles. Ces habiletés de base améliorent le plaisir que le joueur prend à jouer au hockey.



2

Tactique individuelle

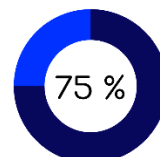
L'action d'un joueur utilisant ses habiletés techniques pour prendre avantage sur son adversaire, offensivement ou défensivement.

Avec ce groupe d'âge, aucun temps de développement ne doit être accordé à la tactique collective et aux systèmes de jeu. C'est le développement technique qui prime.

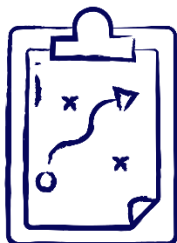
3

Tactique collective

Une action collective de deux joueuses ou plus utilisant des habiletés techniques ou des tactiques individuelles pour prendre avantage sur l'adversaire ou s'y ajuster.



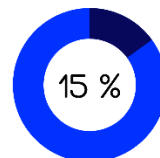
Technique



4

Système de jeu collectif

Un schéma de jeu selon lequel le déplacement de tous les joueurs est intégré de façon coordonnée afin d'atteindre un objectif offensif ou défensif.

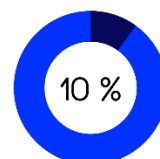


Tactique individuelle

5

Stratégie

La sélection de systèmes de jeu collectif pour imposer à l'adversaire un style de jeu et les tactiques qui forment le plan de match.



Tactique collective

Plusieurs études confirment qu'en **adaptant les dimensions du jeu à l'échelle des enfants**, le temps d'action et le **nombre de répétitions est multiplié** par rapport au jeu sur pleine glace. En résumé :



LIGNES DIRECTRICES POUR LA SAISON

SECTION

2

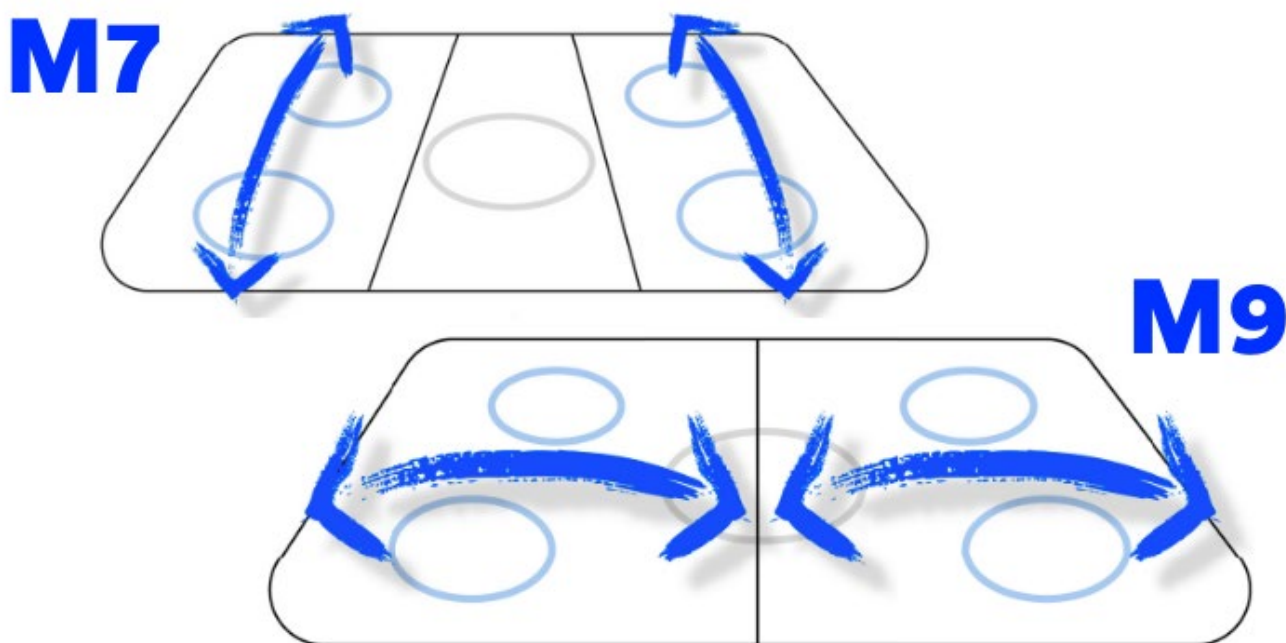
—



2.1 Survol de la politique

Tous les matchs M7 et M9 sont joués en espace restreint. Le **M7 évolue sur tiers de glace en largeur** tandis que le **M9 évolue sur demi-glace**. La saison se divise en quatre phases, décrites dans la section qui suit.

Le cadre des activités ainsi que la réglementation diffèrent pour chacune des divisions. Au M7, les activités se déroulent majoritairement dans un cadre local, tandis que les activités de saison régulière M9 font partie d'un cadre régional.



La présente section établit un ensemble de normes que les membres de Hockey Québec doivent respecter. **Les associations de hockey mineur doivent suivre les lignes directrices préconisant le recours à une saison équilibrée.** Certaines dates et certains échéanciers sont à titre indicatif, tandis que d'autres sont fixes. En outre, le nombre de matchs et d'entraînements est une recommandation fondée sur les lignes directrices établies par Hockey Canada dans les documents sur le modèle de développement à long terme du joueur et le cheminement du joueur M7 et M9.

La date de début de la phase de développement pour les joueurs M7 et M9 sera la fin de semaine suivant la fête du Travail, le début de phase de saison a été fixé au 1er janvier et les activités de transition M9 peuvent avoir lieu à partir du 15 mars. **Chaque phase ne peut pas débuter avant la date prévue.**

2.2 Phase de développement (septembre-octobre)

Pendant la phase de développement, les entraîneurs doivent **se concentrer sur le développement des habiletés à travers le contenu du programme MAHG**. Il a été déterminé que la proportion idéale est de deux séances d'entraînement par semaine. Chaque séance d'entraînement comporte en moyenne 20 minutes de mise en pratique par le jeu. La phase de développement comporte 16 heures d'entraînement axées sur le développement des techniques et tactiques individuelles du hockey dans un milieu amusant et sécuritaire qui favorise la confiance en soi.

L'objectif de chaque association de hockey mineur doit être de prévoir un horaire favorisant l'apprentissage des joueurs et non la rapidité d'exécution du programme MAHG. La phase de développement compte un minimum de 16 séances d'entraînement, sans match. Le temps de jeu est inclus au programme MAHG.

2.3 Phase de préparation à la saison (novembre-décembre)

Après la phase de développement, les AHM ont la possibilité de former les équipes. La procédure pour la formation des équipes est déterminée par l'AHM. La formation des équipes amorce la phase de préparation de la saison, qui comprend la fin du programme MAHG, des séances d'entraînement en équipe et des matchs locaux. Aucune activité de ligue régionale ni festival ne sont tenus pendant cette portion de la saison.

Cette phase de saison permet de donner un tampon à chaque AHM pour **compléter le programme et ses équipes sans la pression d'une date butoir pour le début des activités régionales**. Pour les entraîneurs et entraîneuses, elle permet également **une prise en charge progressive des entraînements** dans une optique de développement de leur autonomie. Finalement, pour les enfants, la phase de préparation à la saison permet de se **familiariser progressivement et de tisser des liens avec leurs nouveaux coéquipiers** en vue du début de saison.

2.3.1 Préparation à la saison M7

Au M7, cette phase est facultative puisque la formation d'équipes n'est pas obligatoire et qu'il n'y a pas de classification lorsque celles-ci sont formées. En aucun cas, il ne devrait y avoir des séances d'évaluations formelles avant la formation des équipes. Les leçons peuvent également être complétées en entier avant la formation d'équipes.

Au M7, il est fortement recommandé d'organiser l'ensemble des activités de la saison localement selon un ratio d'entraînement/match de deux pour un une fois le programme MAHG complété.

2.3.2 Préparation à la saison M9

Après avoir complété les 16 premières leçons du programme MAHG, les AHM ont la possibilité de tenir deux séances en vue de la formation des équipes. Le contenu des séances et la procédure pour la formation des équipes sont déterminés par l'AHM. La formation des équipes amorce la phase de préparation de la saison. **Cette phase débute au plus tôt le 1er novembre.**

Une fois formées, les équipes poursuivent leurs activités localement pour le reste de la phase de préparation à la saison dans un ratio d'au moins un entraînement pour chaque match. C'est en équipe que les joueurs et joueuses terminent les six dernières leçons du programme MAHG avec l'encadrement de l'entraîneur-maître. Une fois les leçons complétées, les entraîneurs prennent en charge la planification du contenu pour leur équipe.

Les équipes ont également la possibilité de jouer des matchs hors-concours organisés localement au cours de la phase de préparation à la saison.

2.4 Phase de saison (janvier à avril)

La phase de la saison régulière représente plus longue portion du calendrier au sein de la structure saisonnière au hockey M7 et M9. Celle-ci **débute au plus tôt le 1^{er} janvier**. De manière générale, les activités de saison se terminent à la mi-mars, mais celles-ci peuvent se poursuivre jusqu'en avril.

Il est important de poursuivre le travail de développement des habiletés pendant les séances d'entraînement tout au long de la saison. Hockey Québec et Hockey Canada ont conçu différentes ressources pour aider les entraîneurs à préparer des plans d'entraînement qui respectent les exigences de développement de cette division. Le Réseau Hockey Canada, l'Accès aux exercices et le programme d'initiation contiennent tous des ressources portant sur des habiletés précises qui répondent aux besoins des jeunes joueurs et joueuses.

2.4.1 Phase de saison M7

Au M7, il n'y a pas de calendrier de saison régulière régionale. S'ils ont lieu, tous les matchs doivent obligatoirement être organisés de gré à gré entre les associations et/ou les équipes. Les associations ont également la possibilité d'inscrire des équipes dans des festivals pour les enfants qui voudraient y participer.

2.4.2 Phase de saison M9

C'est lors de la phase de saison que se tiennent les activités de ligues régionales ainsi que les festivals. Le nombre de matchs doit respecter une moyenne d'au plus deux parties par semaine en incluant ceux joués dans le cadre d'un festival.

Chaque association doit également réserver du temps de glace pour des séances d'entraînement pour chacune de leurs équipes.

2.4.3 Phase de transition M9 *facultatif*

À partir du 15 mars, les AHM peuvent y tenir des activités de transition pleine glace pour les joueurs et joueuses de 8 ans qui passeront au M11 la saison suivante. La tenue d'activités spéciales pendant cette phase est facultative.

Ces activités facultatives ont pour but de permettre la préparation des joueurs de deuxième année M9 au passage à la division M11. La formation de nouvelles équipes officielles n'est pas nécessaire pour cette phase.

Chaque AHM est libre de déterminer le format de ses activités de transition, que ce soit pour des entraînements ou des matchs dirigés, mais celles-ci doivent demeurer hors-concours et se dérouler dans un cadre local.

2.5 Tableaux résumés des structures de saison M7/M9

STRUCTURE DE SAISON M7				
PHASE		DÉVELOPPEMENT	PRÉPARATION (facultatif)	SAISON
DÉBUT		1 ^{re} fin de semaine suivant la fête du Travail	Après la 9 ^e semaine d'activités	1 ^{er} janvier
VOLUME	SEMAINES	8	9	Jusqu'à 15
	FRÉQUENCE	1-2 activités par semaine en moyenne		
	ENTRAÎNEMENTS	16 leçons	Min. 6 leçons	15
	MATCHS (saison)	Aucun	Max. 6 matchs	10 à 15
	FESTIVALS	-	-	Max. 3

		STRUCTURE DE SAISON M9			
PHASE		DÉVELOPPEMENT	PRÉPARATION	SAISON	TRANSITION (facultatif)
DÉBUT		1 ^{re} fin de semaine suivant la fête du Travail	1 ^{er} novembre au plus tôt (9 ^e semaine d'activité)	1 ^{er} janvier	À partir du 15 mars
VOLUME	SEMAINES	8	9	Jusqu'à 15	Max. 4
	FRÉQUENCE	2-3 activités par semaine en moyenne			
	ENTRAÎNEMENTS	16 leçons	Min. 6 leçons + entraînements en équipe	1/semaine	2-4
	MATCHS (saison)	Aucun	Max. 6 matchs locaux	10 à 16	Max. 4
	FESTIVALS	-	-	Max. 3 (12 matchs)	-

ORGANISATION DES ÉQUIPES ET DES MATCHS

SECTION

3



3.1 Formation des équipes

La section qui suit présente quelques éléments relatifs à l'organisation des équipes par les AHM. Pour l'information complète, il est nécessaire de se référer aux Règlements administratifs de Hockey Québec (Chapitre 6). En cas de disparités, les Règlements administratifs prévalent.

3.1.1 Équipes M7

- Chaque enfant devra être inscrit dans HCR dès le début de la saison.
- Tous les joueurs et joueuses doivent obligatoirement être inscrits sur un formulaire d'équipe en cours de saison. Les équipes peuvent être formées sur les T-112 en fonction de la participation aux festivals, mais avoir des alignements qui varient pour les matchs organisés localement.
- Chaque équipe devra idéalement être formée de 10 à 12 joueurs pour les festivals.
- Les équipes sont formées par âge et il n'y a pas de classification des équipes au M7. Dans le cadre de matchs locaux, il est possible de répartir les enfants de manière homogène afin qu'ils puissent jouer avec ceux de niveau d'habiletés similaires. Toutefois, cette répartition doit se faire de manière informelle et demeurer flexible.

3.1.2 Équipes M9

- Chaque enfant devra être enregistré dans HCR en début de saison.
- Tous les joueurs et joueuses doivent obligatoirement être inscrits sur un formulaire d'équipe en cours de saison.
- Les équipes seront classées selon le format à quatre classes (A/B/C/D). Chaque association devra suivre les Règlements administratifs de Hockey Québec pour déterminer la composition et la classification de ses équipes.
- Chaque équipe devra idéalement être formée de 9 membres.
- Une équipe devra en compter un minimum de 7 et un maximum de 13.
- Chaque équipe pourra faire appel à des joueurs affiliés en cas de besoin, selon la réglementation en place.

3.1.3 Garder les buts

En lien avec le programme de développement des gardiens et gardiennes de but de Hockey Canada, il n'y a **pas de gardien de but au M7**. Dans le cadre d'un match local, un enfant peut aller faire une présence devant le filet à la position de gardien de but, sans équipement complet. En festival, les matchs se déroulent obligatoirement avec mini-filet et sans gardien.

Toujours en lien avec le programme de Hockey Canada, c'est **à la division M9 que débute l'initiation à la position de gardien pour tous**. On ne devrait donc pas viser à avoir un gardien à temps plein dans chaque équipe au M9. **Au M9, les matchs sont joués avec gardiens de but et tous les enfants qui le souhaitent doivent pouvoir s'initier à cette position.**

Un gardien de but peut être désigné à temps plein s'il le désire, mais il est recommandé que ceux-ci évoluent également comme patineurs à l'occasion. On remarque que le fait de **spécialiser des**

gardiens trop tôt devient parfois un frein à leur participation à long terme au hockey. Le jeune qui n'a pas développé ses habiletés de base abandonnera simplement le hockey s'il se désintéresse de la position de gardien plutôt que de faire la transition vers la position de patineur. Le fait d'identifier un gardien à temps plein empêche également plusieurs autres enfants d'essayer la position, créant ainsi un effet inverse sur le recrutement de potentiels gardiens et gardiennes de but pour le futur.

Pour plus d'informations sur le développement des gardiens et gardiennes, nous vous invitons à consulter le lien suivant :

<https://www.hockeycanada.ca/fr-ca/hockey-programs/players/essentials/positions-skills/goaltenders>



3.1.4 Entraîneurs et entraîneuses

- Au M7 et au M9, chaque équipe devra compter sur la présence d'exactement 2 personnes dûment formées derrière le banc pendant un match.

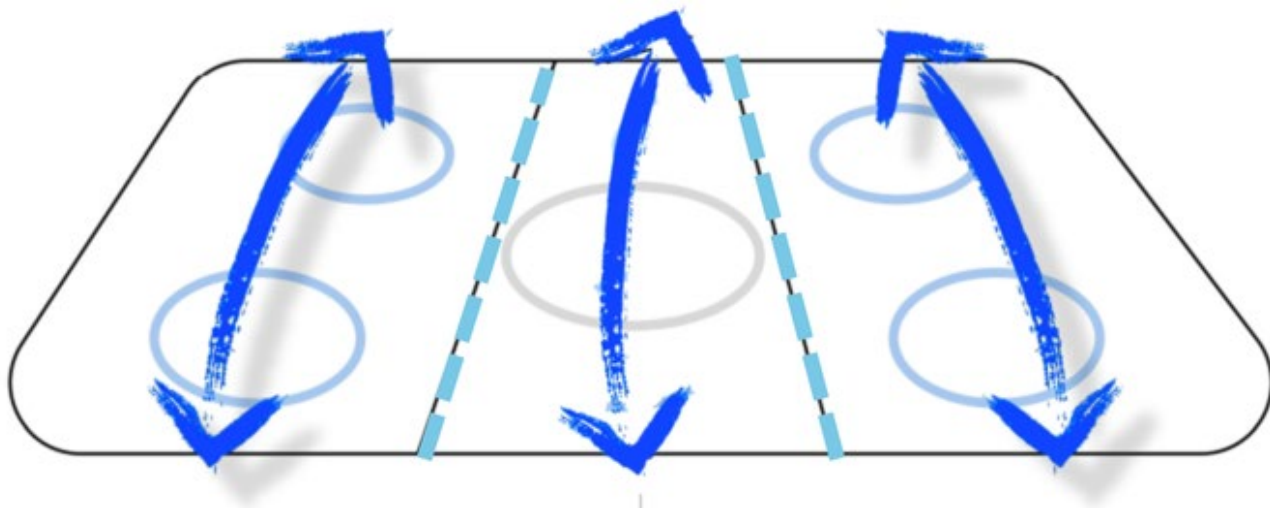
- Chaque membre du personnel d'équipe inscrit devra avoir suivi les formations requises, selon la réglementation en vigueur
- Chaque équipe pourra tout de même enregistrer plus de 2 responsables à sa composition officielle.

3.2 Formats de jeu

Au M7 et au M9, l'organisation des matchs suit le modèle à quatre ou six équipes. Dans ce modèle, deux équipes s'affrontent dans une zone de la patinoire et ne changent pas d'adversaire entre les périodes. Ce modèle permet la tenue de matchs de divisions ou classes différentes sur chaque surface.

Si un seul match est tenu sur la patinoire, la zone laissée libre peut servir de surface d'entraînement pour un autre groupe.

3.2.1 Surface de jeu M7

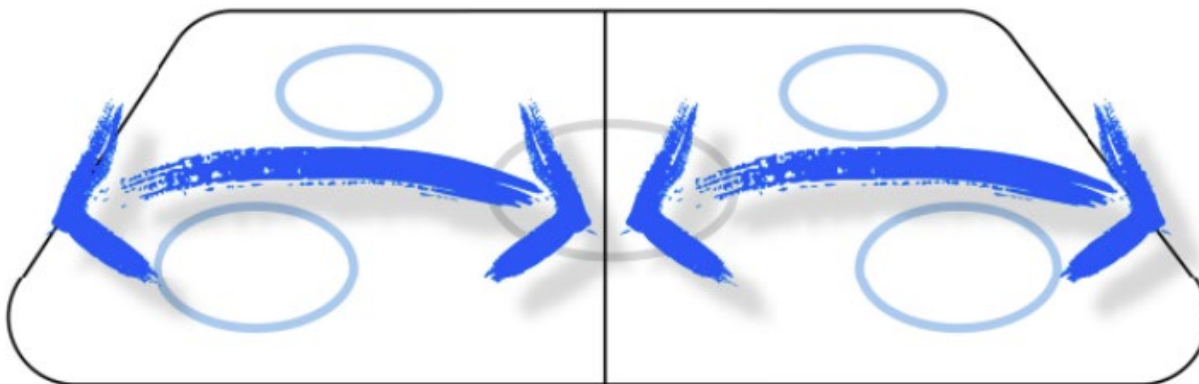


Au M7, tous les matchs doivent se dérouler sur un tiers de glace, dans le sens de la largeur, créant ainsi jusqu'à trois surfaces de jeu pour un maximum de six équipes. Toutefois, il est possible d'utiliser seulement deux surfaces de jeu et de laisser une zone libre.

Si une patinoire dont les dimensions ne correspondent pas à 200' x 85' devait être utilisée pour un match M7, l'aire de la surface de jeu ne pourra pas excéder 5700 pi^2 , soit l'équivalent du tiers d'une patinoire réglementaire. Il en va de même si seulement deux surfaces de jeu sont utilisées : celles-ci doivent occuper un tiers de la patinoire et être orientées sur la largeur.

Différentes configurations de bancs peuvent être utilisées afin que chaque équipe ait un accès à sa surface de jeu. Si la zone neutre est libre, celle-ci peut également servir de banc des joueurs ou encore de zone d'entraînement pour ceux et celles qui sont en attente.

3.2.2 Surface de jeu M9



Au M9, tous les matchs se déroulent sur une demi-glace avec un diviseur situé à la ligne rouge pour séparer les deux surfaces de jeu.

Si une patinoire dont les dimensions ne correspondent pas à 200' x 85' devait être utilisée pour un match M9, l'aire de la surface de jeu ne pourra pas excéder 8500 pi², soit l'équivalent d'une demie patinoire réglementaire. Il en va de même si seulement une surface de jeu est utilisée : le séparateur doit être placé sur la ligne rouge. Si une glace de dimension réduite est utilisée. Celle-ci ne pourra excéder 130 pieds sur la longueur et/ou 65 pieds sur la largeur.

L'utilisation des séparateurs est requise pour les matchs M9. Différentes configurations de bancs peuvent être utilisées afin que chaque équipe ait un accès rapide à sa surface de jeu.

3.3 Matériel et installations

3.3.1 Matériel M7

- L'utilisation des séparateurs complets n'est pas requise pour les matchs M7. L'espace peut être délimité par des cônes ou des séparateurs partiels seulement.
- Au M7, les matchs sont joués avec des mini-buts (12 pouces sur 36 pouces) autour desquels un cercle d'un mètre de diamètre est tracé. Aucun autre marquage n'est nécessaire sur la patinoire.
- L'utilisation de la rondelle bleue (4 oz.) est obligatoire au M7.

3.3.2 Matériel M9

Afin de reproduire le plus fidèlement possible les conditions d'un match sur pleine glace et de s'assurer que chacun puisse vivre une expérience positive, la qualité des installations choisies et de l'organisation des matchs est d'une importance primordiale.

- Des diviseurs sont placés sur la ligne rouge pour délimiter chaque surface de jeu. L'association est libre d'utiliser le modèle de son choix.

- L'utilisation de diviseurs de types «bandes», d'une hauteur de 36 à 42 pouces avec coins arrondis, est recommandée.



Crédit photo : Hockey Québec

- L'utilisation des filets intermédiaires (36 pouces sur 48 pouces) est obligatoire.



Crédit photo : Jean-Michel Laforte, Hockey Saguenay – Lac-Saint-Jean

- Pour faciliter le développement des habiletés de contrôle de rondelle et favoriser la rapidité du jeu, l'utilisation de la rondelle bleue (4 oz.) est recommandée, en particulier pour les classes C et D. La rondelle noire régulière peut aussi être utilisée dans toutes les classes.

Avec les filets intermédiaires, l'utilisation d'ancrages adaptés est permise afin d'empêcher son déplacement par le gardien pendant le jeu. Ces ancres doivent toutefois permettre au but de se déplacer en cas de collision.



Ancrages adaptés :
Hauteur d'environ 5 cm et profondeur de vis de +/- 1,5 cm



Ventouses :
Disponibles en quincaillerie.
Adhérent à la glace pour empêcher le déplacement du but.

3.3.3 Fournisseurs d'équipements

Chaque AHM est libre de faire affaire avec le fournisseur de son choix. Hockey Québec n'a pas d'entente avec un fournisseur en particulier, mais peut fournir des références au besoin.

3.3.4 Installation du matériel

- Avant la saison, il est important que **chacune des associations prenne entente avec les gestionnaires des arénas** pour l'installation du matériel avant les matchs, lors du passage de la surfaceuse et pour l'entreposage au cours de la saison.
- Tout bénévole qui est appelé à aller sur la glace pour installer le matériel devra préalablement être enregistré dans HCR afin d'être couvert par les assurances de Hockey Canada en cas d'accident. Le port du casque et de patins (ou crampons) est obligatoire pour les bénévoles sur la glace.

Pour toutes les informations, ainsi qu'une vidéo sur l'installation sécuritaire des bandes, consulter le lien : <https://www.apsam.com/clientele/cols-bleus/arenas/manutention-bande-separatrice>



Crédit photo : Hockey Québec

3.3.5 Marquage de la patinoire M9

- Avant le match, il est recommandé d'indiquer l'endroit qui correspond au point de mise au jeu central sur chaque moitié de la glace, à mi-chemin entre les deux filets.
- Il est aussi possible de tracer une enclave pour le gardien de but pour les filets situés en zone neutre.

3.3.6 Utilisation des vestiaires

Chaque aréna ou association détermine sa procédure pour le partage des vestiaires. Règle générale, les équipes qui s'affrontent ne partagent pas le même vestiaire. L'accès aux chambres est limité aux membres du personnel d'une équipe.

3.4 Organisation des matchs

3.4.1 Durée des matchs

- Au M7 et au M9, la durée d'un match est de 50 minutes, excluant le temps de resurfaçage de la patinoire.
- La durée maximale d'un match est de 60 minutes, incluant l'échauffement et les pauses.
- Le surfaçage de la glace peut être fait à toutes les trois heures au M7 et deux heures au M9, à moins d'indications contraires de la part des gestionnaires de l'aréna.

3.4.2 Statistiques et feuilles de matchs

- Le pointage n'est pas compté ni comptabilisé pendant les matchs pour le M7 et le M9.
- Aucune feuille de match ni statistique ne sont tenues au M7.
- Une feuille de match doit être utilisée pour chaque partie au M9. Chaque équipe doit remettre une copie de son alignement au chronométreur avant le match.
- Seuls les alignements et les pénalités sont comptabilisés sur la feuille de match au M9.

3.4.3 Officiels M7

- La présence d'officiels sur glace et hors glace n'est pas requise au M7.
- Un entraîneur ou entraîneuse de chaque équipe sera sur la patinoire pour encadrer et animer le déroulement du jeu.

3.4.4 Officiels M9

- La présence d'un officiel hors glace (marqueur-chronométreur) est obligatoire.
- La présence d'un officiel sur glace dûment accrédité par Hockey Québec est facultative.
 - L'AHM et la région, en collaboration avec les arbitres en chef régional et local, déterminent s'il y aura présence des officiels sur glace. Cette mesure a pour but d'éviter l'obligation d'annuler un match en cas d'absence d'officiel.
- Si la partie ne compte pas sur la présence d'un officiel sur glace, un entraîneur désigné par les deux équipes agira à titre d'arbitre sur la patinoire. Si les deux équipes ne sont pas en mesure de s'entendre, elles désigneront chacune un entraîneur.
 - En tout temps, chaque équipe devra compter sur la présence d'un entraîneur prêt à assumer le rôle de l'officiel.

3.5 Organisation des ligues

3.5.1 Ligues M7

Les activités M7 ne sont pas organisées à l'intérieur d'un calendrier de ligue traditionnel. Il est fortement recommandé de concentrer les activités localement, à même une AHM.

S'il y a lieu, l'organisation des matchs interassociations doit s'effectuer de gré à gré entre les équipes ou les associations. Il est recommandé de limiter le nombre de matchs afin de favoriser la tenue d'entraînements, à l'intérieur desquels du temps de match peut être réservé.

Afin de favoriser la participation et assurer un contexte positif pour les familles, il est fortement recommandé de prioriser les éléments suivants : un horaire d'activités fixes, une fréquence d'activité se limitant à 1 ou 2 fois par semaine et des activités locales pour diminuer le temps de déplacement.

3.5.2 Ligues M9

L'organisation des ligues M9 doit suivre les mêmes critères que les divisions supérieures, tout en y intégrant les éléments spécifiques à la division.

Le nombre de matchs devrait être limité à une moyenne d'un par semaine, pour un maximum de 16 par saison. Les matchs en semaine sont fortement déconseillés compte tenu de l'âge des participants.

Il n'y a pas d'obligation d'avoir un calendrier équilibré pour toutes les équipes. Le nombre de matchs de ligue régionale peut être ajusté en fonction de la participation de chaque équipe à des festivals. Ainsi, les équipes s'inscrivant à moins de festivals pourraient jouer plus de matchs de ligue.

- La ligue présentera l'horaire de la saison à l'avance en indiquant l'endroit, l'heure et les équipes.
- Le pointage des matchs n'est pas comptabilisé et il n'y a pas de classement. Il n'y a pas de championnat ou de séries de fin de saison.
- Il est recommandé de remanier le calendrier de saison pour regrouper les équipes d'une même classe en sous-divisions si l'écart entre le niveau de jeu s'avère trop grand.
- Dans le but de limiter les déplacements, des divisions de 4 à 8 équipes devraient être créées. Le temps de déplacement maximal à l'aller ne devrait pas excéder 30 minutes pour un match lorsque la géographie le permet.
- Dans tous les cas, il est fortement recommandé de regrouper un maximum d'activités M9 localement.

3.5.3 Directives pour les programmes doubles

Au M9 seulement, la tenue de programmes doubles est possible en saison régulière, mais non obligatoire. S'il y a lieu, les critères suivants doivent pour chaque équipe :

- Période minimale de repos de 60 minutes entre les deux matchs.
- Période maximale de 90 minutes de repos entre les deux matchs.
- Chaque équipe doit jouer ses deux matchs dans un même aréna.
- Maximum de deux matchs par jour, par équipe.
- Aucun programme double en semaine, incluant le vendredi.
- Un seul programme double par fin de semaine. Une équipe ne devrait pas jouer plus de 2 matchs par fin de semaine, en saison régulière.
- Le nombre de programmes double par saison doit être limité.

3.6 Organisation des festivals

Au M7 et au M9, tous les événements doivent adopter un format de festival et appliquer la formule de jeu de sa division : tiers de glace et mini-buts au M7, demi-glace au M9.

En lien avec les principes de Développement à Long Terme du Participant (DLTP/A), les Règlements administratifs de Hockey Québec, les orientations des programmes M7 et M9 et les recommandations du Rapport du Comité québécois sur le développement du hockey tout festival a l'obligation d'adopter un format participation.

L'ensemble des règlements spécifiques aux festivals se retrouve dans le livre des Règlements administratifs de Hockey Québec.

Il est important de rappeler que la qualité d'un événement se mesure à la qualité de l'expérience offerte aux joueurs, aux entraîneurs ainsi qu'aux parents et que celui-ci doit être axé sur le plaisir.

LES TROIS PREMIERS STADES DE DÉVELOPPEMENT DU PARTICIPANT

Les enfants évoluent à travers les stades de développement à mesure qu'ils grandissent et se développent. Ce qui détermine où se situe un enfant est son niveau de développement moteur, psychologique et social dans une activité donnée.

C'est pour cette raison que le programme MAHG favorise la progression par compétences plutôt que par âge.

1

ENFANT ACTIF

0 À 6 ANS - PRÉ-MAHG ET MAHG 1

Consiste à introduire les habiletés motrices fondamentales sur la glace (se tenir debout, marcher, se relever) et à intégrer l'activité physique au quotidien.

Mettre l'emphasis sur le développement de la **locomotion**, de la **manipulation d'objets variés** et de l'**équilibre**.

Donner des **défis** que l'enfant peut explorer **librement** pour développer sa **confiance**.

Axer les activités sur le **plaisir** et les **contacts sociaux**.

2

S'AMUSER GRÂCE AU SPORT

6 À 9 ANS - MAHG 2-3-4

Vise à développer les habiletés motrices fondamentales et avoir du plaisir à être actif physiquement. Au MAHG, l'enfant développe progressivement des habiletés motrices spécifiques de base et apprend à les enchaîner.

Mettre l'emphasis sur le développement de l'**agilité**, l'**équilibre**, la **coordination** et la **vitesse**.

Introduire des **règles simples**, l'**esprit sportif** et le **respect** de ses coéquipiers et adversaires.

Les compétitions sont informelles et **ne tiennent pas compte des résultats**.



3

APPRENDRE À S'ENTRAÎNER (9-12 ANS : M11-M13)

On poursuit le **développement de la littératie physique** tout en apprenant un vaste éventail d'habiletés sportives. On introduit progressivement la compétition formelle tout en laissant l'occasion d'**expérimenter différentes positions**.

RÈGLES DE JEU

SECTION

4



4.1 Temps de jeu

Le temps de jeu pour le M7 et le M9 sera réparti comme suit :

Échauffement	2 minutes
1 ^{re} période	21 minutes
Pause	1 minute
2 ^e période	21 minutes (ou plus)*
Durée des présences	90 à 180 secondes (M7) 90 à 120 secondes (M9)
*Aucun match ne peut excéder 60 minutes.	

- Tous les matchs disputés sur une même patinoire sont synchronisés.
- Une sirène ou un sifflet annonce les substitutions.
- Les entraîneurs doivent s'assurer que le temps de glace est réparti également entre tous les joueurs et joueuses. Si le nombre est insuffisant, un joueur effectuera une double présence à tour de rôle.

4.2 Déroulement des matchs M7

Dans l'ensemble, les règles dans la division M7 ont pour but de favoriser le plaisir et le dynamisme du jeu. À cet âge, l'encadrement par les règles doit être minimal et pouvoir s'adapter facilement. Les entraîneurs et entraîneuses sont fortement encouragés à s'impliquer dans le déroulement du jeu pour favoriser l'engagement de tous les enfants dans l'action.

- Tous les matchs se déroulent à 4 vs 4 ou 5 vs 5, en fonction du nombre de membres de chaque équipe. L'objectif est de favoriser un maximum de temps d'engagement pour les enfants.
- Une mise en jeu est tenue seulement pour amorcer les présences. Dans toutes les autres situations, la rondelle est remise directement à un joueur ou dirigée dans une zone libre par un entraîneur pour relancer le jeu.
- Les pénalités ne sont pas appelées. Il est toutefois attendu que les entraîneurs éduquent les enfants sur les règles et s'assurent de la sécurité du jeu.

4.3 Déroulement des matchs M9

4.3.1 Nombre de joueurs et positions

- Tous les matchs se déroulent à 4 vs 4, avec gardien.
- Tous les joueurs doivent effectuer une rotation entre les positions d'avant et d'arrière au cours d'un même match.
- Aucun gardien ne pourra être retiré pour un 5^e attaquant.

Exceptions : Si un gardien de but doit quitter le match temporairement ou jusqu'à la fin du match, son équipe pourra évoluer avec un 5e patineur sans les privilèges du gardien de but ou faire évoluer un patineur à la position de gardien de but.

Tout patineur qui prend la position de gardien de but devra porter l'équipement minimum nécessaire (casque et bavette, bâton de gardien). Le match ne sera pas arrêté pour effectuer le changement. Le joueur désigné pourra revêtir l'équipement au banc de son équipe et rejoindre le jeu au début d'une présence.

4.3.2 Mises en jeu

- Chaque période débute avec une mise en jeu au centre de la patinoire.
- À la fin d'une présence, les joueurs doivent abandonner la rondelle immédiatement et quitter la glace.
- L'arbitre récupère la rondelle et se positionne au point de mise en jeu central ou au point le plus rapproché. Se référer à la figure 2 pour connaître les différentes zones et positions de mises en jeu.
- Dès l'arrivée d'un joueur de chaque équipe, l'officiel met la rondelle en jeu. Les autres joueurs se joignent au jeu dès qu'ils sortent du banc.

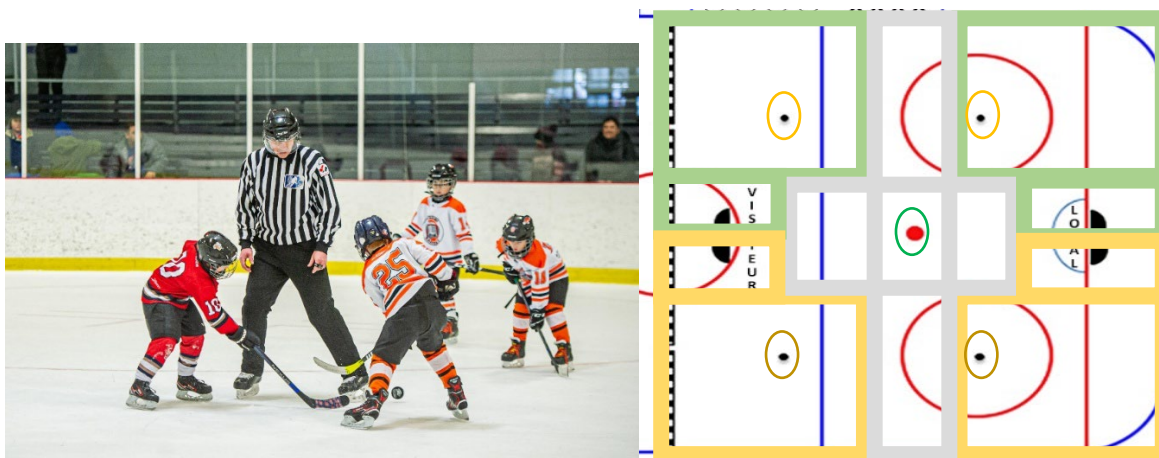


Figure 1 : Positionnement des mises en jeu

Crédit photo : Jean-Michel Laforte, Hockey Saguenay – Lac-Saint-Jean

4.3.3 Arrêts de jeu et changements de possession

- Il n'y aura pas de hors-jeu ni de dégagements refusés.
- Lorsqu'un gardien de but immobilise la rondelle ou après un but, l'arbitre siffle pour indiquer à l'équipe qui attaquait de reculer. L'équipe en défensive prend possession de la rondelle derrière son but.
- L'équipe qui recule ne peut mettre de pression sur le porteur de la rondelle avant que celui-ci n'effectue une première action (passe, transport de rondelle au-delà de la ligne des buts).
- Pour toute situation qui nécessite un arrêt de jeu (rondelle sortie, passe avec la main, bâton élevé, filet déplacé), l'officiel remet une rondelle à l'équipe non fautive pour la reprise du jeu tandis que l'équipe fautive recule pour laisser la relance s'effectuer.
- Si le filet se déplace, l'officiel pourra arrêter le jeu s'il est évident que le but est déplacé. Au besoin, l'officiel replace le but pendant le jeu afin de ralentir le jeu le moins possible.

4.3.4 Punitions

Il est attendu des entraîneurs et entraîneuses qu'ils encouragent le respect des règles et de l'esprit sportif, et qu'ils éduquent les joueurs sur les fautes commises. Il est aussi attendu des entraîneurs qu'ils collaborent avec les officiels pour assurer le bon déroulement des matchs. La sécurité est d'abord et avant tout la responsabilité des adultes qui encadrent les enfants, c.-à-d. les entraîneurs et les parents.

- Les punitions mineures sont signalées par l'officiel selon la procédure habituelle. Le jeu est arrêté et la rondelle est remise à l'équipe non fautive pour la relance où le jeu a été arrêté.
- Le joueur fautif est automatiquement envoyé au banc de son équipe pour la fin de la présence en cours. L'équipe peut remplacer le joueur fautif, l'officiel n'a pas à attendre l'arrivée du remplaçant pour relancer le jeu.
- Si un but est compté lors d'une pénalité à retardement, le joueur fautif est tout de même retiré pour la fin de la présence.
- Dans tous les cas, les pénalités sont comptabilisées à la feuille de match.
- Tout joueur ou joueuse qui en sera à sa 3^e pénalité au cours d'un même match sera retiré du jeu pour le reste de la partie.
- Les officiels peuvent informer l'entraîneur lorsqu'un joueur en est à sa deuxième pénalité, mais cet avertissement n'est pas nécessaire pour l'application de la sanction reliée à une troisième pénalité pour un même joueur.
- Les expulsions automatiques et suspensions s'appliquent en respect de la réglementation de Hockey Canada.

QUESTIONS FRÉQUENTES

SECTION

5



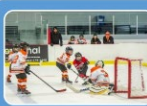
5.1 *En quoi est-ce que le hockey en espace restreint est bénéfique au développement des joueurs?*

Les spécialistes en développement de l'enfant affirment que, dans le cas d'enfants âgés de moins de huit ans, l'accent doit être mis sur le plaisir et le développement des habiletés et qu'un des meilleurs moyens pour y arriver est d'abord d'adapter l'environnement à leur échelle. Le fait de donner aux enfants la chance de jouer sans interruption et de développer leurs habiletés assure une approche saine et équilibrée à l'égard du hockey et augmente les chances d'une participation à long terme. Plusieurs autres sports, comme le soccer, le basketball, le tennis et le baseball, réduisent la surface de jeu en fonction de l'âge des joueurs.

Lorsqu'on regarde le jeu d'aujourd'hui, l'action pendant un match de "vrai hockey" se déroule principalement dans des espaces restreints où plusieurs joueurs bataillent pour la rondelle. Les études montrent que les joueurs de la LNH atteignent très rarement leur vitesse maximale en raison des petites zones dans lesquelles le jeu se déroule. Les habiletés de patinage les plus sollicitées sont surtout celles qui permettent de changer de direction rapidement pour se démarquer et conserver la rondelle.

Pour maintenir des conditions de jeu représentatives de cette réalité tout en s'adaptant au niveau de développement physique des jeunes de 8 ans et moins, le jeu en espace restreint est donc la meilleure solution.

De plus, en adaptant l'espace aux dimensions de l'enfant, on accroît grandement les occasions de toucher à la rondelle et de mettre en application leurs habiletés techniques.

	2 FOIS PLUS DE CONTACTS AVEC LA RONDELLE Tous les joueurs sont près du jeu en tout temps et ont beaucoup plus d'occasions de toucher la rondelle. Indépendamment du niveau d'habileté ou des aptitudes de chaque joueur, les occasions de participer au jeu doublent lorsque le jeu se déroule sur une surface plus petite.
	6 FOIS PLUS DE TENTATIVES DE TIRS Il y a six fois plus de tirs au but lors des matchs en espace restreint, parce que les joueurs sont plus près de la rondelle et du filet adverse en tout temps. La rondelle se rend donc au filet beaucoup plus souvent.
	3 FOIS PLUS DE TIRS AU BUT Lorsque les joueurs ont plus d'occasions de prendre part au jeu offensif, les gardiens sont beaucoup plus sollicités, favorisant ainsi leur développement dans une multitude de situations.
	2 FOIS PLUS DE TENTATIVES DE PASSES Le jeu collectif est plus apparent. Puisque les joueurs exercent une plus forte pression sur le porteur de la rondelle, celui-ci doit plus souvent effectuer des passes pour permettre à son équipe de garder la possession.
	5 FOIS PLUS DE PASSES RÉUSSIES Dans un espace restreint, il y a un plus grand nombre de tentatives de passes et celles-ci sont aussi plus courtes. Lorsque les passes sont plus courtes, elles sont plus précises et les joueurs ont plus de succès en captant les passes.

Le patinage, le contrôle de rondelle et l'opposition entre les joueurs sont les bases du hockey, et ce sur quoi le jeu sur demi-glace met l'emphasis. En ce sens, le hockey demi-glace a tout du vrai hockey!

5.2 *Est-ce que les joueurs seront désavantagés puisqu'ils ne connaîtront pas les règles une fois M11?*

Pour la plupart, les jeunes joueurs connaissent les notions théoriques de ces règles et situations de jeu en y étant introduits en regardant des matchs de plus hauts niveaux. Toutefois, les jeunes de 5 à 7 ans n'ont pas un niveau de développement psychologique suffisant pour respecter les contraintes du jeu collectif de manière cohérente, ce qui rend l'apprentissage des règles plus difficile chez les M9. Vers l'âge de 8 ans, le niveau de développement technique et psychologique des joueurs leur permet d'appliquer les règles beaucoup plus rapidement en situation de jeu, d'où l'importance d'introduire ces règles chez les M11 plutôt qu'au M9. En ce sens, la phase de transition permettra aux joueurs de s'initier à l'application des règles sur pleine glace. De plus, ce qui permet aux joueurs de se démarquer est leur niveau d'habileté technique (bien plus que la connaissance d'une règle), ce sur quoi le programme demi-glace met l'emphasis.

De plus, ce qui permet aux joueurs de se démarquer est leur niveau d'habileté technique (bien plus que la connaissance d'une règle), ce sur quoi le programme demi-glace met l'emphasis. Pour maintenir le plaisir, il est important de garder un jeu dynamique avec un minimum de temps morts.

5.3 *Est-ce que les joueurs seront indisciplinés s'il n'y a pas d'avantage numérique ou de conséquence pour leur équipe.*

Le rôle des entraîneurs est sans doute le plus important dans l'enseignement du jeu sécuritaire et de l'esprit sportif et ce, peu importe la réglementation, qui est appliqué. Ce n'est pas les règles et l'arbitre qui ont la responsabilité d'éduquer les joueurs, mais les entraîneurs et les parents à travers leurs interventions. Un entraîneur qui véhicule les valeurs de l'esprit sportif comme le veut son rôle (en particulier avec les plus jeunes) doit intervenir auprès de ses joueurs qui ont des comportements ou posent des gestes dangereux ou répréhensibles.

5.4 *Est-ce que les contacts entre les joueurs sont dangereux pour leur sécurité?*

En réduisant l'espace, le nombre de batailles pour la rondelle augmente et, conséquemment, le nombre de contacts accidentels entre les joueurs (à ne pas confondre avec les mises en échec et le contact physique, qui ne sont pas permis). Toutefois, la majorité de ces batailles se font sur place ou à basse vitesse, étant donc moins risquées qu'une collision à pleine vitesse. De plus, les joueurs apprennent rapidement à jouer dans un espace réduit avec une pression constante, ce qui est bénéfique pour leur développement et leur sécurité à long terme.

5.5 *Pourquoi enlever le pointage alors que les jeunes le comptent déjà par eux-mêmes?*

Il est tout à fait naturel de vouloir compétitionner et se comparer.

Limiter la compétition chez les enfants de moins de 9 ans vise à favoriser leur développement physique, émotionnel et social. Avant cet âge, l'accent devrait être mis sur l'apprentissage des compétences motrices, le plaisir et la participation, plutôt que sur la victoire. Cela permet d'assurer l'équité des chances et de promouvoir le développement social tout en évitant ainsi une pression excessive sur les jeunes enfants. Pour favoriser la participation à long terme des enfants, il est donc

important de mettre l'emphasis sur l'aspect positif de la compétition, qui débute d'abord et avant tout par le dépassement de soi sans égard au résultat. De plus, la recherche de la victoire amène malheureusement plusieurs situations regrettables de la part des adultes pour le développement des enfants. En retirant les résultats des matchs, nous renforçons l'importance du développement technique et du plaisir des joueurs en bas âge.

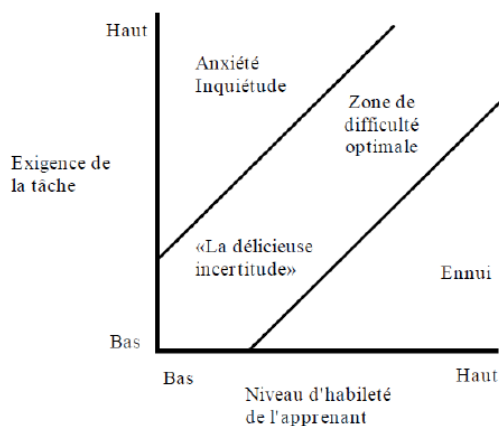
Bien qu'il soit naturel de vouloir compétitionner et que bien souvent, les enfants comptent eux-mêmes les points, le fait de ne pas les compter formellement favorise la mise en place d'un environnement propice au développement par les adultes qui encadrent les jeunes.

Vouloir gagner une bataille pour la rondelle, encourager ses coéquipiers, respecter l'adversaire sont des exemples d'attitudes et de comportements compétitifs à la base de l'apprentissage de la compétition, qui doivent être enseignés en bas âge et qui peuvent être renforcés sans pointage ou résultat. Sans ces habiletés, le jeune ne sera pas suffisamment outillé pour faire face à la compétition lorsqu'il y sera confronté plus tard dans son développement.

L'importance d'amener progressivement la compétition :
<https://www.youtube.com/watch?v=MsWA9m5HhrE&t=81s>

5.6 Mon enfant va-t-il se développer plus rapidement s'il joue avec les plus habiles?

Beaucoup trop de parents pensent qu'un enfant doit absolument jouer avec les meilleurs pour se développer plus rapidement. Dans les faits, la réalité est différente et le fait de jouer dans un groupe systématiquement plus fort que son niveau d'habileté entraîne un grand risque de découragement chez l'enfant.



La délicieuse incertitude dans le développement sportif des enfants suggère que de jouer avec des pairs de niveau sensiblement égal crée un équilibre idéal entre les chances de succès et les risques d'erreurs. Cela offre à la fois l'excitation du défi et la découverte des limites, stimulant ainsi le développement. De plus, jouer avec des pairs du même niveau favorise un environnement où les chances de réussite sont équilibrées, renforçant la confiance et explorant la dynamique sociale. Cette approche variée embrasse l'incertitude comme un catalyseur pour le développement, tout en veillant

à ce que l'enfant reste engagé, motivé et heureux dans son parcours sportif, où l'exploration des compétences et des relations sociales coexiste de manière enrichissante. En soi, l'erreur et le succès sont nécessaires à l'apprentissage. Tout est une question d'équilibre.

5.7 Pourquoi ne pas jouer avec des gardiens dès le M7 pour favoriser leur développement ?

Le « Cheminement du gardien de but » de Hockey Canada prévoit que celui-ci débute dans la division M9 et mise principalement sur l'expérimentation occasionnelle de la position pour l'ensemble des joueurs. Certaines associations utilisent cette voie pour leur recrutement avec succès. C'est également la voie qui est empruntée par plusieurs pays comme les États-Unis qui ont récemment plus de succès au niveau du développement des gardiens de but.

On remarque que le fait de spécialiser des gardiens trop tôt devient parfois un frein à leur participation à long terme au hockey. Le jeune qui n'a pas développé ses habiletés de base abandonnera simplement le hockey s'il se désintéresse de la position de gardien plutôt que de faire la transition vers la position de patineur.

À un niveau plus avancé, les habiletés de patinage sont très importantes pour un gardien et celles-ci se doivent d'être développées en bas âge. À long terme, il est beaucoup plus facile d'enseigner la technique à un bon patineur que d'enseigner à un bon technicien d'être athlétique. En ce sens, on doit favoriser le développement des jeunes à l'ensemble des positions, incluant celle de gardien de but, afin que ceux-ci développent un plus large éventail d'habiletés.

5.8 *Les enfants s'ennuient en jouant demi-glace et veulent jouer de vrais matchs?*

Ce que les recherches démontrent, c'est que les enfants veulent d'abord et avant tout jouer et se sentir compétents lorsqu'ils font du sport. Le contexte importe peu. À l'inverse, ce sont plus les adultes, beaucoup plus attachés à l'apparence des choses dans leurs perceptions, qui vont croire que le fait de jouer demi-glace dans un environnement non compétitif est ennuyant pour l'enfant. Au contraire, il est prouvé que la raison principale pour laquelle les enfants abandonnent le sport, c'est justement le fait que l'environnement devenait trop compétitif.

Pour que le hockey soit motivant pour les enfants en bas âge, nous avons donc tout avantage à créer un environnement axé sur le plaisir plutôt que la compétition, et dans lequel les enfants sont constamment impliqués dans le jeu.

5.9 *Avec qui peut-on communiquer pour des questions concernant le programme M9 demi-glace?*

Pour toutes questions concernant la mise en place du programme au sein de votre association, nous vous invitons à communiquer avec les responsables de votre région et de votre AHM. Pour les questions concernant l'élaboration du programme, il est possible de communiquer par courriel avec Hockey Québec via l'adresse info@hockey.qc.ca.



GUIDE D'ORGANISATION M7-M9