



Hockey Québec

G u i d e d e s
o p é r a t i o n s

M9

Programme demi-glace

Édition 2022-2023

Table des matières

SECTION 1 : INTRODUCTION	4
1.1 Développer les habiletés d'abord	5
1.1.1 À propos des programmes de la division M9	5
1.1.2 Philosophie du programme	6
1.1.3 Buts du programme	6
1.2 Avantages des matchs en espace restreint	6
1.2.1 Modèle de développement à long terme du joueur	6
SECTION 2 : LIGNES DIRECTRICES POUR LA SAISON M9	9
2.1 Survol de la politique	10
2.2 Structure saisonnière	10
2.2.1 Phase de développement	10
2.2.2 Phase de saison	11
2.2.3 Phase de transition	11
SECTION 3 : ORGANISATION	13
3.1 Formation des équipes	14
3.1.1 Classification et enregistrement des équipes	14
3.1.2 Nombre de joueurs	14
3.1.3 Gardiens de but	14
3.1.4 Entraîneurs	14
3.1.5 Surclassement des joueurs	14
3.2 Organisation des matchs	15
3.2.1 Installation du matériel	15
3.2.2 Choix du matériel	15
3.2.3 Fournisseurs d'équipements	16
3.2.4 Division de la patinoire	17
3.2.5 Utilisation des bancs	17
3.2.6 Marquage de la patinoire	18
3.2.7 Utilisation des vestiaires	18
3.2.8 Durée des matchs	18
3.2.9 Alignements et statistiques	19
3.2.10 Officiels	19
3.3 Organisation des ligues	19
3.3.1 Calendrier et statistiques	19
3.3.2 <i>Directives pour les programmes doubles (Nouveau en 2021-2022)</i>	20
3.3 Organisation des tournois	20
3.3.1 Règles de jeu	20

3.3.2	Format des tournois.....	20
3.3.3	Nombre de matchs et durée	20

SECTION 4 : RÈGLES DE JEU	21
4.1 Déroulement des matchs	22
4.1.1 Nombre de joueurs et positions	22
4.1.2 Temps de jeu.....	22
4.1.3 Durée des présences.....	22
4.1.4 Mises en jeu	22
4.1.5 Arrêts de jeu et changements de possession	24
4.2 Punitions	25
4.2.1 Expulsions	25
4.2.2 Procédure de tir de pénalité.....	25
4.2.3 Cas particuliers.....	26
SECTION 5 : ENCADREMENT DES ASSOCIATIONS	27
5.1 Application du programme	28
SECTION 6 : QUESTIONS FRÉQUENTES	29
SECTION 7 : CONTACTS.....	33

Note : Le genre masculin est employé comme genre neutre dans le seul but d'alléger le texte.

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

Section 1 : Introduction

1.1 Développer les habiletés d'abord

Le programme 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.

De plus en plus d'associations de hockey mineur offrent aussi des programmes appropriés à l'âge. Les jeunes joueurs non préparés qui sont exposés directement à la version adulte du sport sont clairement désavantagés comparativement aux jeunes qui ont profité d'un développement progressif des habiletés.

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.

1.1.1 À propos des programmes de la division M9

- Les programmes doivent comporter un curriculum d'apprentissage progressif du jeu visant le groupe d'âge de cinq à huit ans. L'apprentissage des enfants est plus efficace lorsqu'ils participent à des exercices et à des séances d'entraînement ainsi qu'à des matchs non officiels et modifiés, comme des matchs amicaux, des jeux et des parcours à obstacles.
- Les habiletés comme le patinage, le contrôle de la rondelle, les passes et les tirs sont introduites et perfectionnées de façon progressive, une étape à la fois.
- Même si l'accent est mis sur le plaisir et le développement des habiletés, le hockey doit permettre aux jeunes de cet âge d'aborder les notions de la bonne condition physique, du franc-jeu et de la coopération.
- Pour veiller à ce que l'expérience des enfants soit positive, les entraîneurs suivent la formation Initiation. Celle-ci porte sur la communication, l'enseignement des habiletés, le leadership, l'analyse des habiletés, l'organisation de leçons, la sécurité et la gestion du risque.

1.1.2 Philosophie du programme

Hockey Canada et Hockey Québec ont conçu le programme pour faire en sorte que les premières expériences au hockey des enfants soient sécuritaires et positives. Le programme permet aux participants de devenir des membres actifs au sein d'une équipe, de développer leur estime de soi et d'éprouver un sentiment d'accomplissement sur le plan personnel.

1.1.3 Buts du programme

- Enseigner l'ensemble des habiletés de base au hockey pour permettre aux joueurs d'avoir du plaisir en jouant.
- Promouvoir le développement et l'amélioration de la culture de l'activité physique et des schémas moteurs de base.
- Développer et encourager l'esprit d'équipe par la participation des joueurs aux activités sur glace et hors glace.
- Promouvoir la bonne condition physique, le franc-jeu et la coopération ainsi que le plaisir de jouer.

1.2 Avantages des matchs en espace restreint

1.2.1 Modèle de développement à long terme du joueur

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 du joueur, 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 joueurs de hockey, qu'ils soient débutants ou plus avancés. En séparant la glace, la configuration de l'espace de jeu est mieux adaptée aux capacités physiques, techniques et tactiques des jeunes. Un survol de statistiques issues d'études scientifiques permet de prendre compte des nombreux avantages du modèle de matchs sur une surface restreinte.



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.

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

Autres avantages du jeu en espace restreint :

- Insistance accrue sur les habiletés liées au patinage, y compris l'agilité, l'équilibre, la coordination et la rapidité.
- 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, ce qui les prépare à l'utilisation adéquate des habiletés liées aux contacts corporels et aux mises en échec plus tard dans leur développement.
- 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 de la compétition s'accroît grâce au développement progressif des habiletés des joueurs.



Crédit photo : Hockey Québec

Section 2 : Lignes directrices pour la saison M9

2.1 Survol de la politique

Les matchs M9 seront joués en espace restreint (demi-glace) de novembre à mars.

Phase de développement, durant les mois de septembre à novembre.

- L'ensemble des joueurs suivent les programmes Tim Hortons MAHG de Hockey Québec (18 leçons).
- Deux matchs sont prévus pendant la phase de développement.
- Des matchs intra-AHM supplémentaires peuvent avoir lieu une fois les leçons terminées seulement afin de finaliser la composition des équipes.
- La formation finale des équipes aura lieu après la 18e leçon seulement.

Phase de saison, de décembre à mars.

- Tous les matchs seront joués sur demi-glace pendant cette période, en saison et en tournoi.
- Une équipe ne pourra pas participer à un tournoi si elle n'a pas complété les 18 leçons de la phase de développement.

Phase de fin de saison (facultative), à partir du 15 mars.*

- En préparation à leur arrivée au niveau M11, les joueurs de huit ans pourront participer à des entraînements et des matchs hors-concours pleine glace.
- Les activités régulières (demi-glace) de chaque équipe peuvent se poursuivre après le 15 mars.

* Depuis la saison 2021-2022, la tenue d'une phase de transition est facultative.

2.2 Structure saisonnière

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 M9.

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

2.2.1 Phase de développement

Pendant la phase de développement, les entraîneurs doivent se concentrer sur le développement des habiletés. 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 18 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 Tim Hortons MAHG.

Un maximum de deux matchs intra-AHM est autorisé avant la fin des 18 leçons. Hockey Québec recommande trois options :

- a) 2 matchs entre les leçons 9 et 10.
- b) 1 match entre les leçons 6 et 7, puis 13 et 14.
- c) 2 matchs à la fin des 18 leçons.

2.2.2 Phase de saison

La phase de la saison régulière représente plus longue portion du calendrier au sein de la structure saisonnière au hockey M9.

Il est important que les entraîneurs poursuivent le travail de développement des habiletés pendant les séances d'entraînement. 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 M9.

2.2.3 Phase de fin de saison

À partir du 15 mars, les équipes passent à la phase de fin de saison. La tenue d'activités spéciales pendant cette phase est facultative. Les équipes peuvent tout simplement y poursuivre leurs activités régulières.

De plus, les AHM peuvent y tenir des activités de transition pour les joueurs de 8 ans. Ces activités facultatives ont pour but de permettre la préparation de chaque joueur de 8 ans au passage à la division M11. 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.

STRUCTURE DE SAISON PROPOSÉE			
PHASE	DÉVELOPPEMENT	SAISON	FIN DE SAISON (facultative)
DÉBUT	1 ^{re} fin de semaine suivant la fête du Travail	1 ^{er} décembre	À partir du 15 mars
VOLUME	% DE SAISON	40%	50%
	SEMAINES	Jusqu'à 12 semaines	Jusqu'à 16 semaines (incluant 2 pauses saisonnières recommandées)
	ENTRAÎNEMENTS	18 leçons	Min. 1 par semaine
	MATCHS	Max. 2 matchs (hors-concours avant la fin des leçons)	Max. 30 matchs (20 en saison + 12 en tournoi)
	TOURNOIS	-	3 (max.)
	RATIO ENTRAÎNEMENT/MATCH	9:1	1 :1

Tableau 1 : Structure saisonnière M9

Section 3 : Organisation

3.1 Formation des équipes

3.1.1 Classification et enregistrement des équipes

- Les équipes seront classées selon le format à quatre classes (1-2-3-4). Chaque association devra suivre les Règlements administratifs de Hockey Québec pour déterminer la composition et la classification de ses équipes.
- Chaque joueur devra être préenregistré dans HCR en début de saison.
- Le suivi du joueur doit être mis à jour avant le début de la phase de saison.
- Les équipes pourront être créées dans HCR après avoir été formées en novembre.

3.1.2 Nombre de joueurs

- Chaque équipe devra idéalement être formée de 8 joueurs et 1 gardien de but ou de 9 joueurs.
- Une équipe devra compter un minimum de 7 joueurs ou de 6 joueurs et 1 gardien.
- Une équipe pourra compter un maximum de 13 joueurs ou de 12 joueurs et 1 gardien.
- Chaque équipe pourra faire appel à des joueurs affiliés pour remplacer ses joueurs absents, selon la réglementation en place.

3.1.3 Gardiens de but

- Un gardien de but peut être désigné à temps plein s'il le désire. Il est toutefois recommandé de donner la chance à tous les joueurs de garder les buts à tour de rôle au fil de la saison et de permettre aux gardiens de développer leurs habiletés en tant que patineur également.
- Une équipe peut faire une rotation entre ses joueurs afin que ceux-ci puissent expérimenter la position de gardien de but au cours de la saison.

3.1.4 Entraîneurs

- Chaque équipe devra compter sur la présence d'exactement 2 entraîneurs derrière le banc pendant un match.
- Chaque équipe pourra tout de même enregistrer plus de 2 entraîneurs à sa composition officielle.
- Les entraîneurs et le personnel d'équipe inscrits devront avoir suivi les formations requises, selon la réglementation en vigueur.

3.1.5 Surclassement des joueurs

Les joueurs de huit ans qui nécessitent un surclassement vers la division M11 en fonction de leur niveau de développement devront passer par la procédure en place au sein de leur région respective.

3.2 Organisation des matchs

3.2.1 Installation du matériel

- Avant la saison, il est important que chacune des associations prenne entente avec les gestionnaires des arénes pour l'installation du matériel avant les matchs, lors du passage de la surfaceuse et pour l'entreposage au cours de la saison. Dans tous les cas, assurez-vous de préciser les rôles et responsabilités de chaque personne appelée à réaliser le travail, afin d'éviter toute ambiguïté.
- 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 faciliter les déplacements, le port des patins est recommandé.

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>

3.2.2 Choix du matériel

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 fortement recommandée. Le même format de but doit être utilisé pour les équipes qui s'affrontent.



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

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
Profondeur de vis de +/- 1,5 cm



Ancrages « ventouses »

Ventouses pour marchandise disponibles en quincaillerie.
Adhérent à la glace pour empêcher le déplacement du but.

3.2.3 Fournisseurs d'équipements

Il existe différents fournisseurs de bandes et de filets intermédiaires. Hockey Québec n'a pas d'entente avec un fournisseur en particulier, mais peut fournir des références au besoin. Il est donc recommandé à chaque association de vérifier auprès des fournisseurs locaux pour obtenir le meilleur prix disponible et pour minimiser les frais d'expédition des produits.



Crédit photo : Hockey Québec

3.2.4 Division de la patinoire

Le format pour les matchs est un modèle de match à quatre équipes (voir la figure 1). Dans ce modèle, deux équipes s'affrontent d'un côté de la patinoire et partagent un banc, tandis que deux autres équipes font de même sur l'autre moitié de la glace. Les équipes ne changent pas d'adversaire entre les périodes. Le nombre de joueurs recommandé pour chaque équipe est de huit, en plus d'un gardien de but, soit deux vagues égales de quatre joueurs.

Pour faciliter l'organisation des matchs, il est recommandé d'identifier la patinoire sur laquelle le match aura lieu (Côté A et Côté B). Dans le but d'uniformiser l'identification des patinoires, le Côté A sera celui où est située la porte de sortie de la surfaceuse.

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 de la moitié d'une patinoire réglementaire.

Selon la distribution des heures de glace dans une association, il peut arriver qu'un seul match soit à l'horaire sur la patinoire. Le cas échéant, la glace est tout de même séparée en deux moitiés, et le match se déroule sur demi-glace. L'autre moitié peut servir de surface d'entraînement.

3.2.5 Utilisation des bancs

- Différentes configurations de bancs peuvent être utilisées afin que chaque équipe ait un accès à sa surface de jeu. Au besoin, les bancs de pénalités peuvent être utilisés comme banc des joueurs. Deux équipes qui s'affrontent peuvent partager un même banc, ou encore être assises sur des bancs opposés.

- Les équipes utilisent la porte la plus rapprochée de leur but.
- Pour la première période, les équipes locales utilisent les buts situés aux extrémités de la patinoire. Les équipes changent d'extrémité pour la deuxième période. Lorsque deux équipes qui s'affrontent sont sur un même banc, elles échangent de position pour la deuxième période.

3.2.6 Marquage de la patinoire

- 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.
- À une distance de 3 mètres de chaque côté de ce point central, une ligne est tracée pour démarquer l'écart des poursuivants lors d'un tir de pénalité.
- Le but central est placé 4 pieds à l'intérieur du cercle de mise en jeu afin que celui-ci puisse servir de repère au gardien. Il est aussi possible de tracer une enclave pour le gardien de but pour les filets situés en zone neutre.

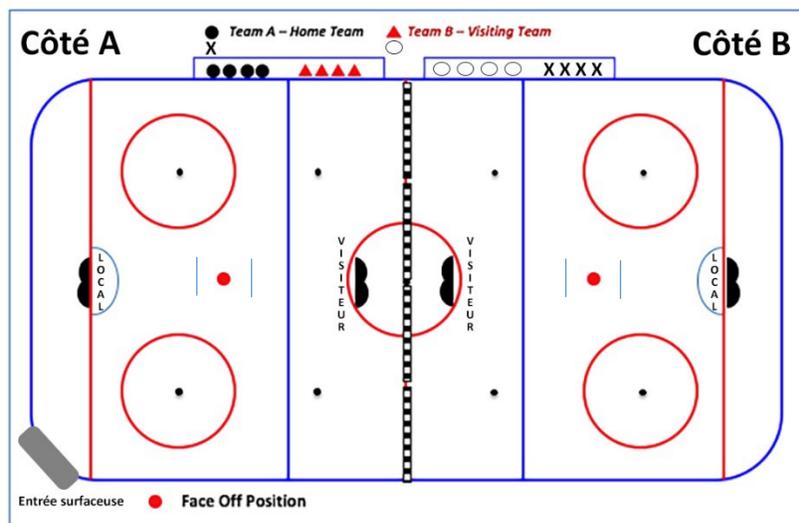


Figure 1 : Organisation de la patinoire - Modèle à 4 équipes

3.2.7 Utilisation des vestiaires

Il est d'abord recommandé de limiter l'accès aux chambres et de désigner certaines personnes responsables pour aider les joueurs à mettre leur équipement. Ainsi, le nombre de personnes présentes dans le vestiaire et les corridors sera limité pour maximiser l'espace. 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.

3.2.8 Durée des matchs

- La durée minimale d'un match est de 45 minutes, incluant la période d'échauffement et la pause entre les périodes.
- La durée pour les matchs M9 est établie en fonction d'une séance sur glace de 50 minutes. Il est

possible que des séances sur glace soient plus courtes ou plus longues. Le cas échéant, il est possible d'utiliser le temps disponible pour allonger la deuxième période au-delà de 21 minutes. Il n'est toutefois pas recommandé d'excéder un total de 50 minutes de jeu.

- Les officiels travaillent ensemble pour conserver le synchronisme entre les deux matchs.
- Le surfaçage de la glace se fait après la fin de deux matchs consécutifs, à moins d'indications contraires de la part du gestionnaire de l'aréna.

3.2.9 Alignements et statistiques

- Le pointage n'est pas comptabilisé.
- Pour des fins de vérifications des joueurs, chaque entraîneur devra tout de même remettre une copie de son alignement au chronométreur avant le match.
- Une feuille de match doit être utilisée pour chaque partie.

3.2.10 Officiels

- Tous les matchs devront compter sur la présence d'un officiel dûment accrédité par Hockey Canada sur chaque demi-glace.
- Un officiel hors glace (marqueur-chronométreur) doit aussi être présent pour les deux matchs se déroulant sur la même patinoire.

3.3 Organisation des ligues

L'organisation des ligues M9 devra suivre les mêmes critères que les autres divisions, tout en y intégrant les éléments spécifiques à la division. Même si un maximum de 20 matchs de saison régulière est permis, il est recommandé d'établir un calendrier comportant moins de matchs afin de favoriser la tenue d'entraînements et pour laisser des fins de semaine de congé aux équipes.

3.3.1 Calendrier et statistiques

- La ligue présentera l'horaire de la saison à l'avance en indiquant le numéro de match, l'équipe locale et visiteur, l'endroit, etc.
- 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.
- Il est recommandé de regrouper les matchs M9 en blocs afin d'optimiser le temps d'installation du matériel.
- Il est aussi recommandé de faire de divisions géographiques au sein de chaque ligue, dans le but de limiter les déplacements.

3.3.2 Directives pour les programmes doubles

La tenue des programmes doubles a pour objectif de diminuer le temps, le nombre de déplacements, le nombre de journées dédiées au hockey pour les familles. Un calendrier de saison devrait en comporter un nombre relativement limité. La tenue de programmes doubles est possible en saison régulière, mais non obligatoire, et devra respecter les critères suivants 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.
- Un seul programme double par fin de semaine. Une équipe ne peut jouer plus de 3 matchs par fin de semaine, en saison régulière.

3.3 Organisation des tournois

3.3.1 Règles de jeu

Tous les tournois M9 devront obligatoirement se dérouler selon la formule demi-glace et appliquer les règles de jeu telles que décrites dans le présent Guide, sans exception.

3.3.2 Format des tournois

- En lien avec les orientations du programme M9 sur demi-glace et pour faciliter l'organisation des événements, il est fortement recommandé d'adopter un format de tournoi participation.
- Le format de tournoi avec éliminations peut être adopté.

Il est important de rappeler que la qualité d'un tournoi se mesure à la qualité de l'expérience offerte aux joueurs, aux entraîneurs ainsi qu'aux parents. À cet effet, peu importe le format adopté, il est important de rendre l'événement festif et spécial pour les participants.

3.3.3 Nombre de matchs et durée

Sans égard au format, tous les tournois doivent respecter les conditions suivantes :

- Chaque équipe devra jouer un minimum de quatre matchs garantis au cours du même tournoi.
- Chaque équipe ne peut jouer plus de deux matchs par jour.
- Chaque match doit compter deux périodes d'un minimum de 21 minutes chacune.
- Il est recommandé de limiter le nombre de matchs à six par tournoi.
- En cas d'égalité, aucune période de surtemps ne sera permise. En cas d'égalité après le temps régulier, il y aura selon la procédure établie dans le livre des Règlements administratifs de Hockey Québec.

Section 4 : Règles de jeu

4.1 Dérroulement des matchs

4.1.1 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 5^e patineur sans les privilèges du gardien de but ou;*
- *Faire évoluer un attaquant à la position de gardien de but, avec l'équipement minimum nécessaire (casque et bavette, bâton de gardien). Le joueur peut utiliser les gants de gardien à sa discrétion. 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.*

4.1.2 Temps de jeu

Le temps de jeu sera réparti comme suit :

Échauffement	2 minutes
1^{re} période	21 minutes
Pause	1 minute
2^e période	21 minutes*
*La 2 ^e période peut être prolongée pour profiter du temps de glace disponible.	

4.1.3 Durée des présences

- La durée des présences est de 90 secondes. Une sirène ou un sifflet annonce la substitution des joueurs.
- Le temps s'écoule de façon continue tout au long de la période.
- Si une équipe compte moins de huit joueurs, les joueurs feront deux présences de suite à tour de rôle pour veiller à ce qu'il y ait toujours quatre joueurs sur la glace.
- Les entraîneurs doivent s'assurer que le temps de glace est réparti également entre tous les joueurs.

4.1.4 Mises en jeu

- Chaque période débute avec une mise en jeu au centre de la patinoire.

- Au son de la sirène ou du sifflet, 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 le plus rapproché.** Se référer à la figure 2 pour connaître les différentes zones et positions de mises en jeu.
- Si un joueur pousse volontairement la rondelle en zone adverse pour prendre avantage, la mise en jeu se fait en fonction de la position de la rondelle à la fin de la présence.

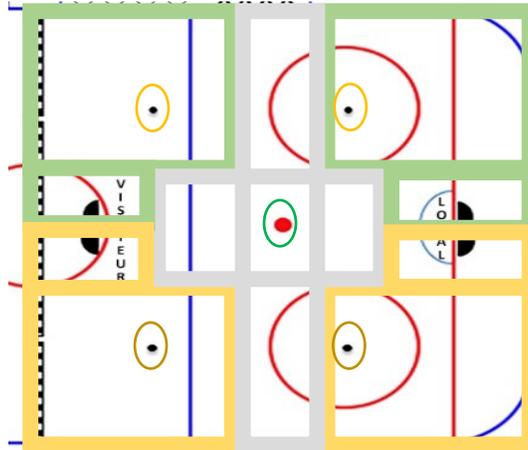


Figure 2 : Positionnement des mises en jeu

Le jeu reprendra avec une mise au jeu rapide.

- 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.
- Il est recommandé aux entraîneurs de faire une rotation entre les joueurs qui effectuent la mise en jeu.



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

4.1.5 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, l'arbitre siffle pour indiquer à l'équipe qui attaque de reculer, et l'équipe en défensive prend possession de la rondelle derrière son but pour contre-attaquer.
- Lorsque la rondelle envoyée à l'extérieur de la surface de jeu, l'équipe fautive recule, et l'officiel remet une rondelle à l'autre équipe pour la reprise du jeu.
- Après un but, l'arbitre siffle pour indiquer à l'équipe qui a marqué de reculer, et l'équipe en défensive reprend possession de la rondelle.
- 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).
- Se référer au Tableau 2 pour un résumé des différents arrêts de jeu.

Situation provoquant l'arrêt de jeu	Décision	Reprise du jeu
Gardien immobilise la rondelle		L'équipe qui reprend la rondelle le fait depuis l'arrière de son filet.
But compté		
Rondelle sortie du jeu	L'équipe en défensive a sorti la rondelle.	L'équipe qui était en offensive reprend le long de la bande, au point de sortie de la rondelle.
	L'équipe en offensive a sorti la rondelle.	L'équipe qui était en défensive reprend depuis l'arrière de son filet.
	Impossible de déterminer l'équipe fautive.	
Passe avec la main (interdite dans toutes les zones)	L'officiel détermine l'équipe fautive.	L'équipe non fautive reprend possession au point le plus près de l'endroit où le jeu a été arrêté.
Rondelle touchée avec un bâton élevé		
Filet déplacé		

Tableau 2 : Actions à prendre selon le type d'arrêt de jeu

- Si le filet se déplace, l'officiel pourra arrêter le jeu s'il est évident que le but est déplacé. Le but sera refusé si l'équipe offensive est clairement avantagée par le déplacement du but. Au besoin, l'officiel replace le but pendant le jeu afin de ralentir le jeu le moins possible. Si le but est intentionnellement déplacé par le gardien, un tir de pénalité sera accordé.

4.2 Punitions

- Aucun contact physique volontaire ou mise en échec n'est permis.
- Les punitions mineures sont signalées par l'officiel, qui lève le bras pour indiquer qu'une punition sera imposée. Il siffle l'arrêt du jeu lorsque l'équipe fautive prend possession de la rondelle.
- Les règles relatives au Franc-Jeu ne s'appliquent pas (saison ou tournoi).

Il est attendu des entraîneurs 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.

4.2.1 Expulsions

- Tout joueur qui en sera à sa 3^e pénalité mineure au cours d'un même match sera retiré du jeu pour le reste de la partie.
- L'officiel indiquera au marqueur le numéro du joueur pénalisé afin que celui-ci puisse le noter sur la feuille de match. Le décompte officiel est celui tenu par les officiels du match. Les officiels (sur glace ou hors glace) 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.
- Si une infraction qui nécessiterait habituellement l'expulsion du joueur est commise (punition d'extrême inconduite, de match ou d'inconduite grossière), le joueur fautif est alors retiré du reste du match. L'officiel devra remplir un rapport de match selon la procédure en vigueur dans sa région.

4.2.2 Procédure de tir de pénalité

Chaque pénalité entraîne un tir de pénalité avec pression. Il n'y aura pas de désavantage numérique et le joueur fautif ne purge pas deux minutes au banc de pénalités.

- Le joueur sur qui la faute a été commise effectue le tir de punition, à partir du centre de la glace.
- Tous les autres joueurs doivent être positionnés trois mètres derrière le tireur.
- Tous les joueurs quittent au signal de l'officiel.
- Si un but est marqué ou que le gardien immobilise la rondelle, la règle de changement de possession s'applique. Sinon, le jeu se poursuit immédiatement.
- Si la pénalité est signalée à la fin d'une présence (90 secondes), le tir sera effectué sans pression par le joueur sur qui la faute a été commise.
- Pendant le tir, les autres joueurs complètent leur changement.
- Le jeu reprend directement après le tir, sans mise en jeu rapide, avec les joueurs qui ont complété leur changement. Le tireur se dirige immédiatement au banc après son tir pour compléter son changement, sans toucher à la rondelle ou prendre son retour. Les joueurs qui débutent leur présence ne peuvent pas interférer avec le tireur et peuvent récupérer la rondelle seulement lorsqu'un premier tir a été complété.

4.2.3 Cas particuliers

- Si un but est compté lors d'une pénalité à retardement, celle-ci ne sera pas comptabilisée pour le joueur fautif (application normale de la règle de Hockey Canada).
- Si une pénalité est commise sur le joueur qui effectue un tir de pénalité (avec poursuite), un but automatique sera accordé. Il n'y aura pas de pénalité supplémentaire.
- Suite à une pénalité de banc, l'équipe qui obtient le tir de pénalité pourra désigner le joueur de son choix parmi ceux qui sont sur la patinoire.

Section 5 : Encadrement des associations

5.1 Application du programme

Soucieuse d'assurer la bonne mise en place des règles du nouveau programme M9, Hockey Québec, en collaboration avec les régions, a comme responsabilité première d'assurer l'uniformité de l'application au niveau provincial.

Hockey Québec s'assure également d'accompagner les associations dans la démarche en préconisant une approche constructive et progressive.

Les associations qui ne respecteraient pas les règles ou qui éprouveraient des difficultés au niveau de la mise en place seront suivies et accompagnées par la région et Hockey Québec.

Dans une première étape, une conférence téléphonique (AHM, région et Hockey Québec) sera planifiée afin d'identifier les problématiques et conjointement trouver des pistes de solutions. La région sera responsable du suivi du dossier.

Dans un deuxième temps, si l'association ne corrige pas la situation, une rencontre formelle sera organisée (AHM, région et Hockey Québec) afin d'établir un plan d'action commun afin de corriger la situation de façon permanente. La région sera responsable du suivi du dossier.

Section 6 : Questions fréquentes

6.1 *En quoi est-ce que le hockey M9 demi-glace 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. 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. Tous les autres sports, comme le soccer, le basketball, le tennis et le baseball, réduisent la surface de jeu en fonction de l'âge des joueurs.

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'emphase. En ce sens, le hockey demi-glace a tout du vrai hockey!

6.2 *Est-ce que le fait de passer du jeu pleine glace à celui en demi-glace est une régression pour un joueur?*

Le fait de passer de la pleine glace à la demi-glace n'est pas une régression pour autant, mais plutôt un nouvel environnement dans lequel développer les habiletés qui seront sollicitées à un niveau plus élevé. En réduisant l'espace, les habiletés de patinage comme l'agilité, les changements de direction et les départs explosifs sont beaucoup plus sollicités, ce qui est plus représentatif des exigences du hockey.

Certaines personnes ont eu la chance de comparer des joueurs ayant évolué sur demi-glace avec des joueurs ayant joué sur pleine glace et la différence de développement est apparente. Une fois de retour sur pleine glace, les joueurs ayant joué demi-glace se démarquent encore plus, notamment au niveau du contrôle de la rondelle et du sens du jeu!

6.3 *Est-ce que les joueurs M9 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'emphase.

6.4 *Est-ce que les joueurs seront indisciplinés s'ils n'ont pas de pénalité à purger au banc.*

En retirant les avantages et désavantages numériques, l'objectif est de mettre l'emphase sur le développement des habiletés individuelles plutôt que sur les stratégies collectives. Pour limiter les cas d'indiscipline et les gestes dangereux, toutes les pénalités sont tout de même appelées, avec différentes

conséquences. 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 appliquée.

6.5 *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 la tête haute», ce qui est bénéfique pour leur développement et leur sécurité à long terme.

6.6 *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. Par contre, à l'âge de 7 et 8 ans, il est important que les enfants apprennent la saine compétition. Pour favoriser la participation à long terme des enfants, il est donc important de mettre l'accent 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 pour le développement des enfants. En retirant les résultats des matchs, nous renforçons l'importance du développement technique des joueurs en bas âge.

6.7 *Est-ce qu'il y aura des arbitres?*

Lors des matchs, l'utilisation d'officiels dûment accrédités est nécessaire. Il y aura un arbitre par surface de jeu pour assurer le bon déroulement des parties et l'application des règles de jeu. Contrairement au M7 (Pré-novice), les entraîneurs ne seront pas sur la glace lors des matchs.

6.8 *Quelles sont les priorités d'apprentissage à la division M9?*

Dans une optique de développement à long terme du joueur, les deux années M9 doivent permettre à chaque jeune de développer les aspects suivants du hockey :

- Développement des habiletés techniques fondamentales de patinage et de contrôle de rondelle en situation d'entraînement et de match (75% du temps de glace).
- Développement des tactiques individuelles telles que les feintes, la protection de rondelle et l'approche au porteur (15% du temps de glace).
- Introduction tactique collective (10% du temps de glace), en particulier les 4 rôles du joueur de hockey.

Le développement de ces habiletés sera le fondement pour les apprentissages subséquents. Sans une base technique solide, il sera difficile pour chaque joueur d'être efficace lorsque le jeu se complexifie. L'apprentissage et le développement de notions plus avancées viendront donc lorsque le niveau de développement physique, psychologique et technique du joueur sera approprié. Au niveau M11, 50% du temps de glace doit être consacré aux habiletés techniques, 25% aux tactiques individuelles et 25% aux

tactiques collectives. C'est donc dire que seulement 15% du temps de glace est consacré à des notions nouvelles pour le joueur par rapport à ce qu'il a développé lors de ses deux saisons M9 et les notions techniques demeurent la priorité de développement.

6.9 Est-ce qu'il y aura des ajustements aux règlements lors des prochaines années?

C'est un long travail qui a mené à l'élaboration du programme M9 demi-glace. Plusieurs ajustements ont déjà été apportés au cours des dernières années à partir de l'expérience des projets-pilotes et de la première saison complète. Comme tout autre programme, nous suivons son évolution pour apporter des ajustements qui pourraient s'avérer nécessaires au fil des années.

6.10 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 novicedemiglace@hockey.qc.ca.

Section 7 : Contacts



**HOCKEY ABITIBI-
TÉMISCAMINGUE**
182, 10e Avenue Est
Amos (Québec)
J9T 1H9

<http://www.hockeyat.ca/>



HOCKEY BAS ST-LAURENT
18, rue du Lieutenant de Chaste,
C.P.265
Cap-Chat (Québec)
G0J 1E0

<http://www.hockeybsl.com/>



HOCKEY CÔTE-NORD
44, avenue du Parc, app.3
Baie-Comeau (Québec)
G4Z 2N1

<http://www.hockeycotenord.com/>



HOCKEY ESTRIE
2959, boul. de l'Université, suite
226
Sherbrooke (Québec)
J1K 2X6

<http://www.hockeyestrie.qc.ca>



HOCKEY GASPÉSIE LES ÎLES
25 rue St-Onge
Carleton-sur-Mer (Québec)
G0C 1J0

<http://www.hockeygaspesielesiles.ca>



HOCKEY LAC ST-LOUIS
6875, boul. Thimens, suite 200
Saint-Laurent (Québec)
H4S 2C7

<http://www.hockeylsl.ca>



**HOCKEY LAURENTIDES-
LANAUDIÈRE**
95, boul. De Gaulle, suite 111
Lorraine (Québec)
J6Z 3R8

<http://www.hockeylaurentideslanaudiere.ca>



HOCKEY LAVAL
4355, Autoroute Jean-Noël Lavoie (440)
Ouest, local 204
Laval (Québec)
H7P 4W6

<http://www.hockeylaval.com>



HOCKEY MAURICIE
C.P. 10035
Shawinigan, (Québec)
G9T 5K7

<http://www.hockeymauricie.ca>



HOCKEY OUTAOUAIS
499-101, boul. Labrosse
Gatineau (Québec)
J8P 4R1

<http://www.hockeyoutaouais.com>



**HOCKEY QUÉBEC CHAUDIÈRE-
APPALACHES**
1090, rue Louis-Riel, bureau 101
Québec (Québec)
G1W 4A8

<http://www.hockeyqca.org>



HOCKEY QUÉBEC RÉGION MONTRÉAL
8110, boul. Saint-Michel, bureau 202
Montréal (Québec)
H1Z 3E2

<http://www.hockeyregionmontreal.com/fr/index.html>



HOCKEY RICHELIEU
565, boul. De Mortagne
Boucherville (Québec)
J4B 1B7

<http://www.hockey-richelieu.qc.ca>



HOCKEY SAGUENAY LAC ST-JEAN
2435-113, rue St-Jean-Baptiste
Jonquière (Québec)
G8A 1X3

<http://www.hockey-saglac.com/>



HOCKEY QUÉBEC
7450, boul. les Galeries d'Anjou, suite 210,
Montréal (Québec)
H1M 3M3

<http://hockey.qc.ca>

