



Évaluation et sélection des joueurs

 **plus
que du
hockey**



Introduction

Associations de hockey locales

- L'évaluation des joueurs peut représenter l'une des tâches les plus difficiles d'une association de hockey locale. Cette étape peut aussi être le fondement sur lequel une association repose. Dans la plupart des cas, l'évaluation des joueurs sert à les placer au sein d'équipes.
- Pour la majorité des associations de hockey locales, il existe deux types d'évaluation :
 - 1) Évaluations avant la saison pour la sélection au sein d'équipes (hiérarchisée ou regroupée).
 - 2) Évaluations à la fin de la saison sous la forme d'un bulletin d'après saison.
- Les évaluations devraient aussi être utilisées comme outil pour les entraîneurs à titre de cadre de développement basé sur les forces individuelles et les faiblesses des joueurs.

Objectifs

- Fournir une évaluation juste et impartiale de l'ensemble des habiletés d'un joueur lors de séances de patinage et de jeu dirigé pour s'assurer qu'il ait une occasion raisonnable d'être sélectionné à une équipe correspondant à son niveau d'habileté, selon ce qui a été déterminé lors des évaluations sur glace de l'année en cours.
- Offrir aux entraîneurs l'occasion et la flexibilité de bâtir une équipe en fonction de leur philosophie d'entraînement et de leurs connaissances des habiletés et de l'attitude des joueurs.
- Rendre le processus d'évaluation uniforme et constant de façon à ce que les attentes des joueurs et des parents soient constantes d'une année à l'autre au fil de l'évolution des joueurs au sein de leur association.
- Former des équipes pour assurer un jeu équilibré et compétitif au sein duquel les joueurs peuvent se développer et participer de façon équitable tout en ayant du plaisir durant la saison de hockey.

Entraîneurs et évaluateurs

- Un instructeur-chef sur glace avec au moins quatre entraîneurs sur la glace pour tenir la séance.
- Au moins quatre évaluateurs hors glace pour noter et évaluer les joueurs.
- Un coordonnateur des divisions d'âge pour compiler et classer les notes.

Processus

- Au moins trois séances d'évaluation devraient avoir lieu pour placer les joueurs dans les équipes :
 - **La séance 1** devrait porter sur les habiletés techniques avec et sans la rondelle.
 - **La séance 2** devrait porter sur le jeu en espace restreint pour évaluer les habiletés en espace restreint, la compétitivité et le sens du hockey.
 - **La séance 3** devrait porter sur le jeu dirigé ou les matchs pour évaluer le jeu durant les matchs, la compétitivité et le sens du hockey.
- Si d'autres évaluations sont requises, la séance 3 peut être répétée au besoin pour que les joueurs soient évalués et placés au sein d'équipes.
- Ces séances d'évaluation peuvent servir pour tous les groupes d'âge (les joueurs des M7 Timbits n'ont pas besoin de suivre un processus d'évaluation formel, mais plutôt de participer à deux ou trois séances d'entraînement qui peuvent servir à regrouper les joueurs en fonction de leur niveau d'habiletés afin de répondre au besoin de placer les joueurs au sein d'équipes équilibrées ou hiérarchisées.)

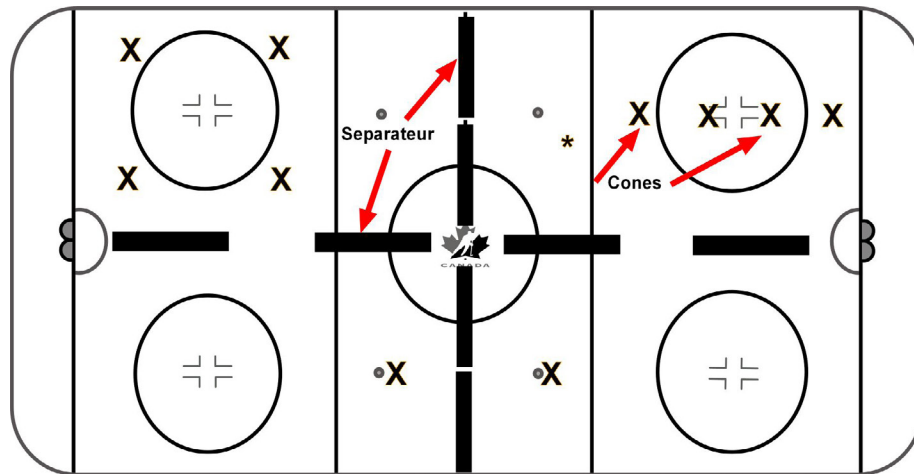


Exercices pour l'évaluation des joueurs



Configuration sur glace

Équipement suggéré



Description :

L'utilisation d'équipement comme des cônes, des séparateurs pour la patinoire, des obstacles de maniement et de la peinture en aérosol peut être efficace pour séparer la patinoire en zones.

Tous les exercices relatifs à l'évaluation des joueurs des pages suivantes de cette ressource sont offerts gratuitement sur l'application du [Réseau Hockey Canada](#).

CÔNES

- Cônes pour indiquer les distances d'espacement appropriées.

PEINTURE EN AÉROSOL ET MARQUEURS

- Pour diviser la patinoire en zones (aérosol à base d'eau à utiliser avec l'autorisation du personnel de l'aréna).

SÉPARATEURS POUR LA PATINOIRE (OPTIONNELS)

- Pour diviser la patinoire en zones.
- Peuvent être utilisés pour s'asseoir.

OFFICIELS SUR GLACE

- Au moins quatre entraîneurs.
- Un entraîneur additionnel pour gérer la séance sur glace.

ÉVALUATEURS

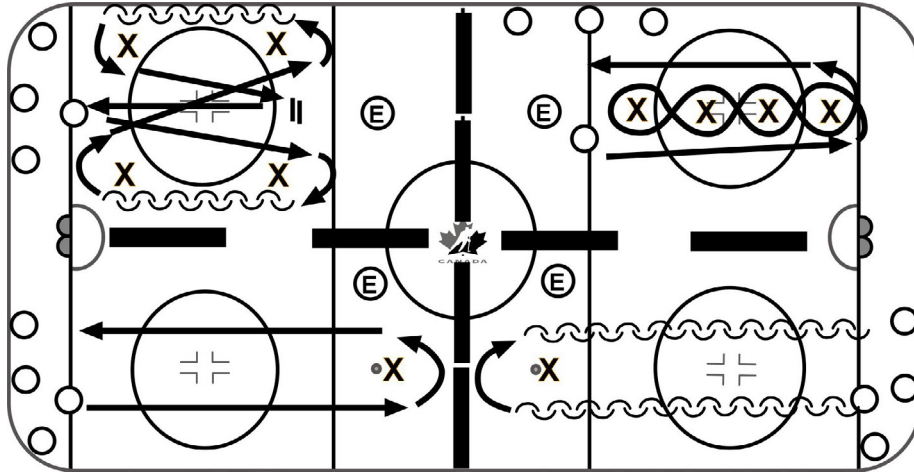
- Coordonnateur des divisions d'âge.
- Au moins quatre entraîneurs requis.

THÈME DE L'EXERCICE :

Configuration de la glace pour l'évaluation des joueurs

NOM DE L'EXERCICE :

Quatre ateliers – Configuration pour l'évaluation des joueurs



Jusqu'à 24 patineurs / jusqu'à 4 gardiens de but / 4 entraîneurs

ATELIER N° 1

PATINAGE DE TRANSITION

- 4 à 5 répétitions sans la rondelle
- 4 à 5 répétitions avec la rondelle
- Ajuster la position des cônes après chaque groupe

ATELIER N° 2

TRICOTER AVEC AGILITÉ

- 4 à 5 répétitions sans la rondelle
- 4 à 5 répétitions avec la rondelle
- Ajuster la position des cônes après chaque groupe

ATELIER N° 3

PATINAGE ARRIÈRE

- 4 à 5 répétitions sans la rondelle
- 4 à 5 répétitions avec la rondelle
- Ajuster la position des cônes après chaque groupe

ATELIER N° 4

PATINAGE AVANT

- 4 à 5 répétitions sans la rondelle
- 4 à 5 répétitions avec la rondelle
- Ajuster la position des cônes après chaque groupe

10 CÔNES REQUIS

RONDELLES

4 ENTRAÎNEURS SUR GLACE REQUIS

LES JOUEURS DOIVENT FAIRE 4 À 5 RÉPÉTITIONS AVANT D'AJOUTER UNE RONDELLE

LES GARDIENS DE BUT PEUVENT AUSSI FAIRE LES EXERCICES (RONDELLE OPTIONNELLE).

Processus d'évaluation :

- Déterminer le nombre de joueurs dans chaque groupe.
- Les regroupements initiaux de joueurs peuvent être basés sur où ils ont joué la saison passée.
- Recommander de promouvoir des joueurs plutôt que de les retrancher.

Séance sur glace :

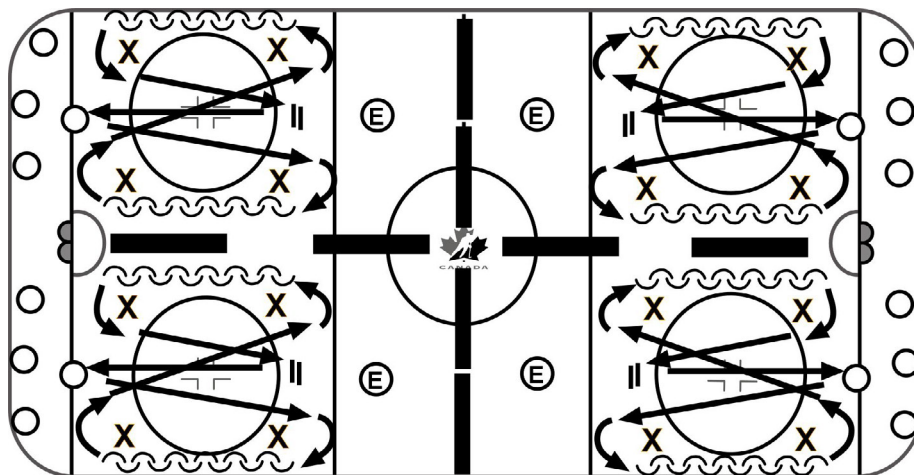
- Configurez les quatre ateliers d'habiletés pour que les joueurs soient évalués sur les quatre thèmes de développement des habiletés.
- Quatre ateliers d'habiletés peuvent être configurés ou quatre ateliers de la même habileté peuvent être configurés pour que tous les joueurs soient évalués sur la même habileté en même temps.
- Chaque joueur doit faire 4 à 5 répétitions de l'exercice sans la rondelle avant de faire 4 à 5 répétitions avec la rondelle.

THÈME DE L'EXERCICE :

Patinage de transition

NOM DE L'EXERCICE :

Quatre ateliers – Patinage de transition



Jusqu'à 24 patineurs / jusqu'à 4 gardiens de but / 4 entraîneurs

Description de l'exercice : Patinage de transition

- Chaque joueur s'élanche à partir de la ligne au bas du cercle de mise au jeu. Le joueur se rend au cône éloigné du côté droit en patinage avant, pivote, puis se rend au cône proche du côté droit en patinage arrière.
- Le joueur pivote ensuite et se rend au cône éloigné du côté gauche en patinage avant, pivote et se rend au cône proche du côté gauche en patinage arrière.
- Le joueur pivote ensuite et se rend jusqu'à la ligne désignée en patinage avant, freine, puis revient à la ligne de départ en patinage avant.
- Ajoutez une rondelle après que chaque joueur a fait l'exercice 4 à 5 fois sans la rondelle.

SÉQUENCE D'HABILITÉS N° 1 SANS LA RONDELLE

- 4 à 5 répétitions sans la rondelle
- Ajuster la position des cônes après chaque groupe

HABILITÉS ÉVALUÉES

- Patinage avant et patinage arrière
- Pivoter du patinage arrière au patinage avant et du patinage avant au patinage arrière

SÉQUENCE D'HABILITÉS N° 2 AVEC LA RONDELLE

- 4 à 5 répétitions avec la rondelle
- Ajuster la position des cônes après chaque groupe

HABILITÉS ÉVALUÉES

- Patinage avant et patinage arrière avec la rondelle.
- Pivoter du patinage avant au patinage arrière et du patinage arrière au patinage avant avec une rondelle
- Maniement de la rondelle

• 16 CÔNES REQUIS

• RONDELLES

• 4 ENTRAÎNEURS SUR GLACE REQUIS

• LES JOUEURS DOIVENT FAIRE 4 À 5 RÉPÉTITIONS AVANT D'AJOUTER UNE RONDELLE

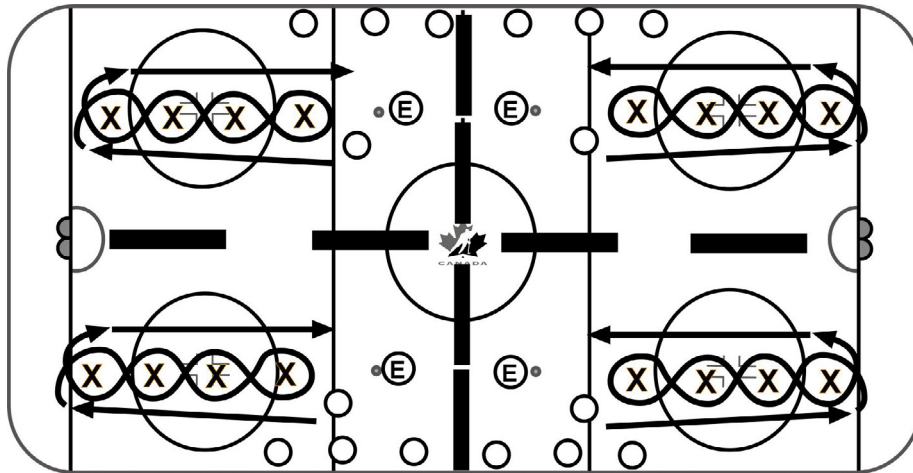
• LES GARDIENS DE BUT PEUVENT AUSSI FAIRE LES EXERCICES (RONDELLE OPTIONNELLE).

THÈME DE L'EXERCICE :

Tricoter avec agilité

NOM DE L'EXERCICE :

Quatre ateliers – Tricoter avec agilité



Jusqu'à 24 patineurs / jusqu'à 4 gardiens de but / 4 entraîneurs

Description de l'exercice : Zigzaguer avec agilité

- Le joueur commence à la ligne bleue, effectue un patinage avant vers le cône éloigné et fait un virage brusque. Il revient en zigzaguant entre les cônes, effectue un virage brusque au dernier cône (le plus près de la ligne de départ), retourne en zigzaguant entre les cônes et effectue un virage brusque autour du dernier cône. Ensuite, il sprinte jusqu'à la ligne bleue, qui sert à la fois de ligne de départ et d'arrivée.
- Ajoutez une rondelle après que chaque joueur a fait l'exercice 4 à 5 fois sans la rondelle.

SÉQUENCE D'HABILITÉS N° 1

SANS LA RONDELLE

- 4 à 5 répétitions sans la rondelle
- Ajuster la position des cônes après chaque groupe

HABILITÉS ÉVALUÉES

- Patinage avant / virages brusques / croisements

SÉQUENCE D'HABILITÉS N° 2

AVEC LA RONDELLE

- 4 à 5 répétitions avec la rondelle
- Ajuster la position des cônes après chaque groupe

HABILITÉS ÉVALUÉES

- Patinage avant / virages brusques / croisements avec la rondelle
- Maniement de la rondelle

- **16 CÔNES REQUIS**

- **RONDELLES**

- **4 ENTRAÎNEURS SUR GLACE REQUIS**

- **LES JOUEURS DOIVENT FAIRE 4 À 5 RÉPÉTITIONS AVANT D'AJOUTER UNE RONDELLE**

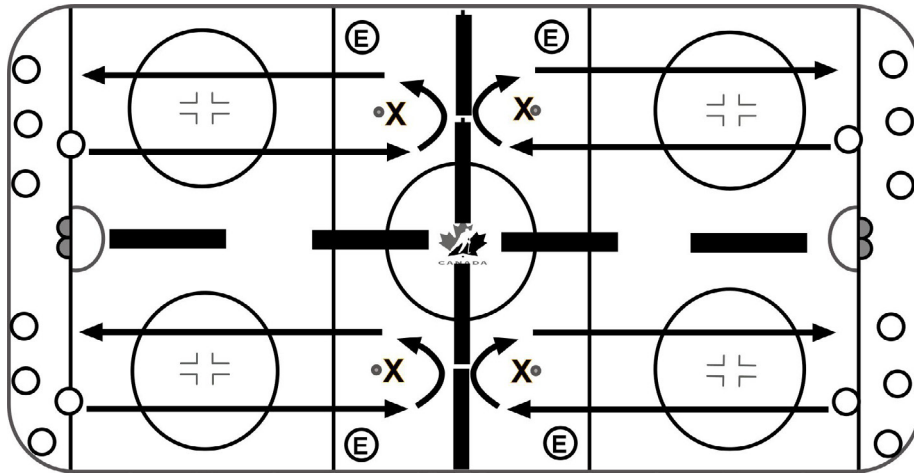
- **LES GARDIENS DE BUT PEUVENT AUSSI FAIRE LES EXERCICES (RONDELLE OPTIONNELLE).**

THÈME DE L'EXERCICE :

Patinage avant

NOM DE L'EXERCICE :

Quatre ateliers – Patinage avant



Jusqu'à 24 patineurs / jusqu'à 4 gardiens de but / 4 entraîneurs

Description de l'exercice : Patinage avant

- Les joueurs partent à la ligne des buts et patinent le plus rapidement possible en ligne droite. Quand ils atteignent le cône, ils font un virage brusque et retournent à la ligne des buts en patinage avant.
- Ajoutez une rondelle après que chaque joueur a fait l'exercice 4 à 5 fois sans la rondelle.

SÉQUENCE D'HABILITÉS N° 1

SANS LA RONDELLE

- 4 à 5 répétitions sans la rondelle
- Ajuster la position des cônes après chaque groupe

HABILITÉS ÉVALUÉES

- Patinage avant / virages brusques / croisements

SÉQUENCE D'HABILITÉS N° 2

AVEC LA RONDELLE

- 4 à 5 répétitions avec la rondelle
- Ajuster la position des cônes après chaque groupe

HABILITÉS ÉVALUÉES

- Patinage avant / virages brusques / croisements avec la rondelle
- Maniement de la rondelle

• 4 CÔNES REQUIS

• 4 ENTRAÎNEURS SUR GLACE REQUIS

• LES JOUEURS DOIVENT FAIRE 4 À 5 RÉPÉTITIONS AVANT D'AJOUTER UNE RONDELLE

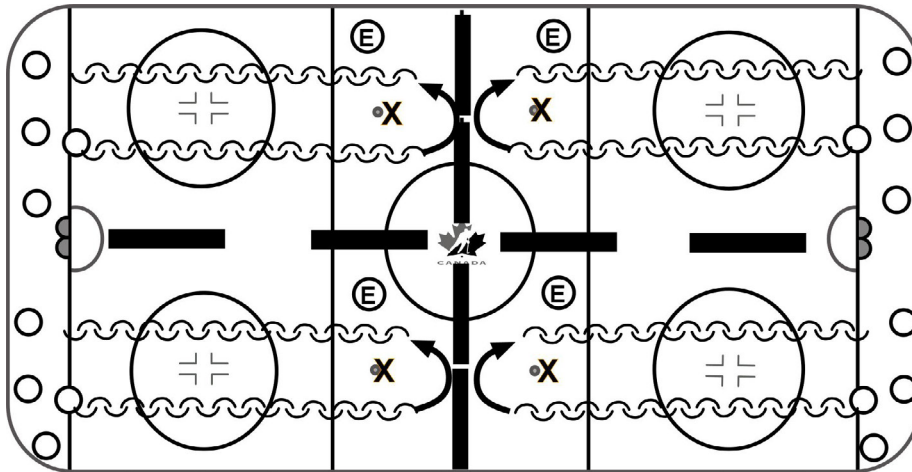
• LES GARDIENS DE BUT PEUVENT AUSSI FAIRE L'EXERCICE (RONDELLE OPTIONNELLE)

THÈME DE L'EXERCICE :

Patinage arrière

NOM DE L'EXERCICE :

Quatre ateliers – Patinage arrière



Jusqu'à 24 patineurs / jusqu'à 4 gardiens de but / 4 entraîneurs

Description de l'exercice : Patinage arrière

- Les joueurs partent à la ligne des buts et patinent vers l'arrière le plus rapidement possible. Quand ils atteignent le cône, ils font un virage brusque et retournent à la ligne des buts en patinage arrière.
- Ajoutez une rondelle après que chaque joueur a fait l'exercice 4 à 5 fois sans la rondelle.

SÉQUENCE D'HABILITÉS N° 1

SANS LA RONDELLE

- 4 à 5 répétitions sans la rondelle
- Ajuster la position des cônes après chaque groupe

HABILITÉS ÉVALUÉES

- Patinage et croisements arrière

SÉQUENCE D'HABILITÉS N° 2

AVEC LA RONDELLE

- 4 à 5 répétitions avec la rondelle
- Ajuster la position des cônes après chaque groupe

HABILITÉS ÉVALUÉES

- Patinage arrière / croisements avec la rondelle
- Maniement de la rondelle

• 4 CÔNES REQUIS

• 4 ENTRAÎNEURS SUR GLACE REQUIS

• LES JOUEURS DOIVENT FAIRE 4 À 5 RÉPÉTITIONS AVANT D'AJOUTER UNE RONDELLE

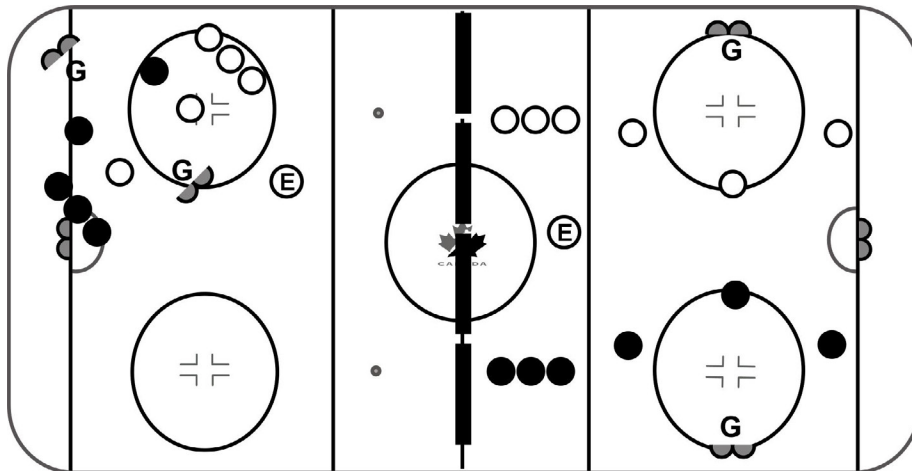
• LES GARDIENS DE BUT PEUVENT AUSSI FAIRE L'EXERCICE (RONDELLE OPTIONNELLE)

THÈME DE L'EXERCICE :

Jeux en espace restreint

NOM DE L'EXERCICE :

Deux ateliers – Jeux en espace restreint



Jusqu'à 24 patineurs / jusqu'à 4 gardiens de but / 4 entraîneurs

Après un échauffement, les joueurs sont divisés en deux groupes. Chaque groupe doit passer environ 20 minutes à chaque atelier de jeu en espace restreint et changer d'extrémité pour participer à l'autre. Une deuxième option serait de tenir le même exercice de jeu en espace restreint à chaque extrémité et changer d'exercice à mi-chemin de la séance sur glace.

Description de l'exercice : Jeux en espace restreint

N° 1 2 contre 2 au coin

- Placez deux filets au coin.
- Les joueurs peuvent être divisés en deux groupes.
- Jouez à 2 contre 2.

N° 2 Hockey sur la largeur de la patinoire à 3 contre 3

- Placez deux filets de chaque côté de la patinoire.
- Les joueurs peuvent être divisés en deux groupes.
- Les joueurs jouent à 3 contre 3 sur la largeur de la patinoire.

JEU EN ESPACE RESTREINT N° 1 2 CONTRE 2 AU COIN

- 2 contre 2 en espace restreint

HABILETÉS ÉVALUÉES

- Matches / niveau de compétitivité / sens du hockey
- Présences maximales d'une minute

JEU EN ESPACE RESTREINT N° 2 3 CONTRE 3 SUR LA LARGEUR DE LA PATINOIRE

- 3 contre 3 sur la largeur de la patinoire

HABILETÉS ÉVALUÉES

- Matches / niveau de compétitivité / sens du hockey
- Présences maximales d'une minute

• 4 FILETS REQUIS

• PRÉSENCES MAXIMALES D'UNE MINUTE.

• LES JOUEURS DOIVENT FAIRE 5 À 6 PRÉSENCES ET CHANGER D'EXTRÉMITÉ POUR FAIRE L'AUTRE EXERCICE.

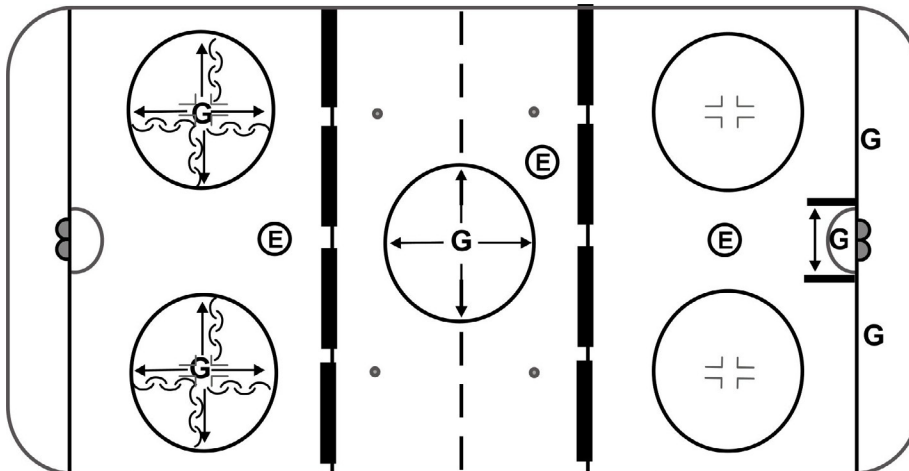
• LES GARDIENS DE BUT FONT UNE ROTATION AVEC LES JOUEURS.

THÈME DE L'EXERCICE :

Évaluation des gardiens de but

NOM DE L'EXERCICE :

Évaluation du patinage des gardiens de but



Jusqu'à 16 gardiens de but / 3 entraîneurs

Description de l'exercice :

Évaluation du patinage des gardiens de but

- La croix de fer est un exercice comportant des évaluations de deux déplacements distincts. La partie du patinage avant et celle du patinage arrière sont les mêmes, par contre, dans le premier exercice, le gardien de but utilise des pas chassés pour se déplacer latéralement, tandis que dans la deuxième, il utilise une glissade papillon (dans un cercle standardisé d'une largeur de 30 pieds).
- Le gardien de but commence au point au centre du cercle, patine vers l'avant jusqu'au haut du cercle, puis vers l'arrière jusqu'au bas du cercle, vers l'avant jusqu'au point du centre du cercle, latéralement d'un côté et revient en traversant le point du cercle jusqu'à l'autre côté du cercle et retourne au point du centre où l'exercice prend fin.
- Pour l'exercice du déplacement latéral, le gardien de but se déplace de côté sur une distance de huit pieds, et ce, pour quatre répétitions en gardant la jambière extérieure (jambière de glisse) sur la glace en tout temps (un déplacement aller-retour constitue une répétition).

SÉQUENCE D'HABILITÉS N° 1 CROIX DE FER – PAS CHASSÉS

- 4 à 5 répétitions sans la rondelle

HABILITÉS ÉVALUÉES

- Patinage avant / patinage arrière / pas chassés

SÉQUENCE D'HABILITÉS N° 2 CROIX DE FER – GLISSADE EN PAILLON

- 4 à 5 répétitions sans la rondelle

HABILITÉS ÉVALUÉES

- Patinage avant / patinage arrière / glissades en papillon

SÉQUENCE D'HABILITÉS N° 3 MOUVEMENT LATÉRAL

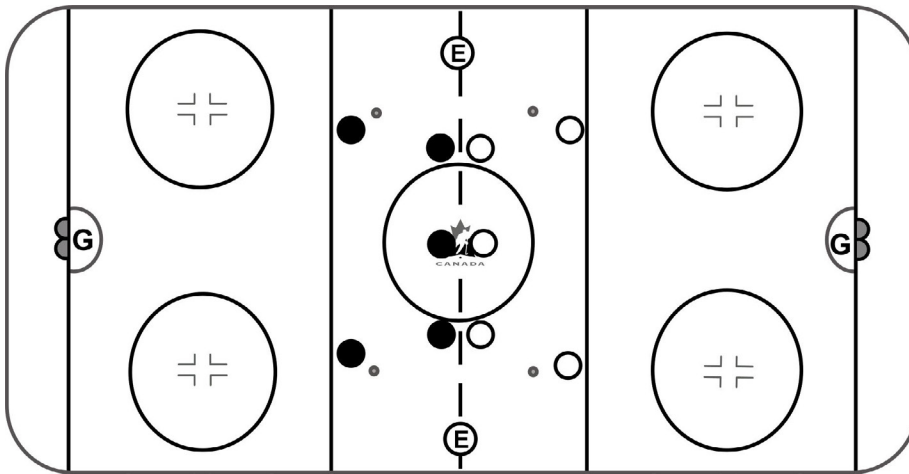
- 4 à 5 répétitions sans la rondelle
- Glissades latérales sur une jambe
- La distance de glissade doit être d'environ huit pieds – utilisez les cônes ou le marqueur pour tracer une ligne sur la glace

• UN FILET REQUIS

- **LES JOUEURS DOIVENT FAIRE 3 À 4 RÉPÉTITIONS AVANT DE CHANGER D'ATELIER**

THÈME DE L'EXERCICE :
Matches formels

NOM DE L'EXERCICE :
Matches formels



Jusqu'à 30 patineurs / jusqu'à 4 gardiens de but / 2 entraîneurs

Après un échauffement, les joueurs sont divisés en deux groupes égaux par chandail/couleur.

- Jouer un match sur demi-glace à 4 contre 4 (M9) ou à 5 contre 5 sur une pleine glace (M11-M18).
- Présences d'une minute au son de la sirène pour que chaque joueur ait un temps de jeu égal.
- Les joueurs des M9, M11 et M13 n'ont pas besoin de jouer à une position précise (p. ex. faire en sorte que les joueurs jouent à des positions différentes).

MATCH FORMEL N° 1

- 4 contre 4 sur une demi-glace pour les M9
- 5 contre 5 sur une pleine glace pour les M11 à M18
- Présences maximales d'une minute
- Les entraîneurs agissent en tant qu'officiels pour superviser la séance sur glace

HABILITÉS ÉVALUÉES

- Matches / niveau de compétitivité / sens du hockey

MATCH FORMEL N° 2, N° 3, ETC.

CES MATCHS PEUVENT ÊTRE JOUÉS CONTRE UNE ÉQUIPE D'UNE AUTRE ASSOCIATION AU BESOIN ET SI POSSIBLE



ÉVALUATION ET SÉLECTION DES JOUEURS

 **plus
que du
hockey**

