



Guide de sélection des joueurs

Contenu

1. Objectif
2. Lignes directrices
3. Aperçu des sessions d'évaluations
4. Évaluations joueurs
5. Évaluations gardiens
6. Évaluateurs
7. Entraîneurs
8. Sélection d'équipes
9. Joueurs affiliés
10. Joueurs blessés
11. Nombre d'équipes compétitives
12. Communication

1. OBJECTIF

Notre objectif avec les essais est d'assurer une évaluation, juste, constante, et globale qui permettra aux joueurs d'évoluer à un niveau déterminé en comparant leurs habiletés à celles de joueurs du même âge et de la même catégorie.

2. LIGNES DIRECTRICES

- a) Tous les joueurs dans le processus d'évaluations participeront aux séances sur glace afin de déterminer leurs habiletés et leur compréhension du jeu.
- b) Dans la mesure du possible, tous les niveaux recevront un montant égal de séances sur glace.
- c) L'antécédent du joueur peut être communiqué ou considéré par l'équipe d'évaluation.
- d) Chaque joueur sera garanti un minimum de trois séances sur glace.
- e) Dans la mesure du possible, l'anonymat des noms des joueurs sera protégé pendant le processus pour éviter d'influencer les évaluateurs.
- f) Évaluations et le classement des joueurs resteront confidentiels et ne seront pas partagés avec le public.
- g) Les entraîneurs des équipes compétitives seront assignés à une équipe après la sélection finale de l'équipe.

3. APERÇU DES SESSIONS D'ÉVALUATIONS

Niveau	Nombre de sessions sur glace
M11	2-4
M13	2-4
M15	2-4
M18	2-4

Afin de mieux identifier les joueurs d'une équipe, des parties d'exhibition peuvent être requises afin que les évaluateurs puissent mieux apprécier les habiletés mises en jeu lors d'un jeu réel.

Pour diviser les groupes lors des deux premières sessions, les candidats aux postes d'entraîneurs vont faire une évaluation préliminaire des joueurs pour qu'ensuite le coordonnateur compétitif ou un membre du conseil d'administration puisse diviser les groupes en force équitable.

Les joueurs les plus dominants pourraient être enlevés du processus après la deuxième session si les évaluateurs jugent qu'il serait mieux pour les évaluations collectives des jeunes. Les groupes vont rester les mêmes pour les deux premières sessions. Par la suite, les joueurs seront divisés de façon d'optimiser les évaluations des joueurs. À la discrétion des évaluateurs, le même processus sera fait pour la dernière session.

Les joueurs avec les plus basses notes peuvent être ressortis après la troisième session. Le montant de ces joueurs reste à la discrétion des évaluateurs.

Les entraîneurs candidats à une position d'entraîneur seront responsables, à tour de rôle, d'embarquer sur le banc pour s'assurer du franc jeu lors des parties.

Il y aura aussi possibilité de parties hors concours pour faire les derniers choix des équipes si les évaluateurs jugent bénéfique.

4. ÉVALUATION DE JOUEURS

CRITÈRES DE SÉLECTION DES JOUEURS

Aperçu général des compétences de jouer le jeu

Patinage Accélération, vitesse, mobilité, agilité, équilibre, foulée, croisements, pivots, accélération à la sortie des virages, pieds rapides, patinage contrôlé, changement de vitesse.

- Est-ce que le joueur peut effectuer une foulée de base en patinage avant et en patinage arrière?
- Est-ce que les genoux du joueur sont bien pliés, son dos légèrement penché et sa tête levée ou est-ce que le joueur est courbé, plié à la taille avec peu de flexion au niveau des genoux?
- Les bons patineurs auront recours à de longues foulées et ils ramèneront complètement la jambe d'appel avant d'entreprendre une foulée de l'autre jambe. Leurs foulées seront très uniformes et ils ne sembleront fournir aucun effort pour se déplacer sur la patinoire.

- est-ce que le joueur semble à l'aise lorsqu'il patine ou semble-t-il hors d'équilibre?
- Le joueur peut-il facilement effectuer un virage dans les deux sens ou a-t-il de la difficulté dans un sens donné ou dans les deux sens?
- Le joueur peut-il arrêter dans des deux côtés? Les joueurs plus jeunes ont souvent du mal à arrêter dans une direction ou l'autre?
- Le joueur peut-il suivre le jeu ou a-t-il de la difficulté à suivre les autres joueurs sur la glace?

Passes Passes, réception de passes, choix de passes, du revers, peu égoïste avec la rondelle, présente une bonne cible, capte et garde le contrôle, passes sur réception.

- Est-ce que le joueur peut passer la rondelle à la cible voulu sans trop d'effort?
- Est-ce que le joueur est capable de faire une passe précise à une cible en mouvement?
- Le joueur est-il capable de capter une passe du revers ou a-t-il tendance à se tourner pour la capter du coup droit?
- Le joueur est-il capable d'effectuer une passe du revers avec vitesse et précision?
- Est-ce que le joueur demande la rondelle au lieu de frapper son bâton contre la glace ou ne rien dire du tout?
- Est-ce que le joueur qui effectue la passe établit un contact visuel avec le receveur prévu ou passe-t-il aveuglement la rondelle?
- Est-ce que le joueur capable d'effectuer une passe levée par-dessus des bâtons ou d'autres obstacles?
- Est-ce que le joueur est capable d'effectuer une passe par la bande à un autre joueur?

Contrôle de la rondelle Tête levée, contrôle uniforme et silencieux, bonnes mains, protection, dans des espaces restreints, en pleine circulation.

- Est-ce que le joueur possède les habiletés de base pour effectuer une passe du coup droit?
- Lorsque le joueur effectue une passe, frappe-t-il simplement la rondelle ou est-ce que son geste est uniforme et est-ce qu'il effectue un convoyage vers la cible prévue?
- Le joueur semble-t-il à l'aise lorsqu'il transporte la rondelle en patinant ou semble-t-il lutter avec la rondelle et éprouver de la difficulté à prendre de la vitesse en la transportant?
- Le joueur est-il capable de garder la tête levée tout en transportant la rondelle?
- Le joueur est-il capable d'effectuer des feintes et des ruses avec la rondelle?
- Peut-il freiner brusquement ou changer de direction en transportant la rondelle?
- Est Le joueur est-il capable de continuer à transporter la rondelle en pleine circulation ou sous pression?
- Est-ce que le joueur se fait facilement pousser ou mettre en échec lorsqu'il est en possession de la rondelle?

Tirs : Puissance, précision, décroche rapidement, capable de tirer en mouvement, marqueur, contrôle des rebonds, gamme de tirs.

- Est-ce que le joueur est capable d'exécuter la technique pour le tir du poignet ou du revers?
- Est-ce que le joueur effectue un convoyage vers la cible pour tous les tirs?
- Le joueur peut-il soulever la rondelle?
- Le tir est-il puissant?
- La rondelle demeure-t-elle à plat dans les airs ou vacille-t-elle?
- Le joueur peut-il tirer sur réception?
- Les tirs du joueur sont-ils précis?

Jeu de Position : capable de voir le jeu se développer tant à l'offensive qu'à la défensive et de se déplacer pour appuyer, jugement, anticipation, comprend les systèmes, discipliné.

- Est-ce que le joueur semble comprendre où jouer sur la glace?
- Appuie-t-il la rondelle à la défensive et à l'offensive?
- Le joueur fait-il preuve de patience ou panique-t-il en présence d'une pression?
- Est-ce qu'il protège le corridor central et force-t-il l'adversaire de l'intérieur vers l'extérieur?
- Le joueur est-il capable d'orienter un autre joueur loin de la rondelle
- Est-ce que le joueur force le jeu ou est-ce qu'il attend trop longtemps?

Mise en échec : notion d'orientation, bonne position du corps en équilibre et en contrôle, positionnement du côté défensif, mise en échec agressive, force, capable d'encaisser les mises en échec.

- Est-ce que le joueur effectue les mises en échec avec le bâton et corporelles de base?
- Est-ce que le joueur effectue correctement ses mises en échec en abaissant les bras ou soulève-t-il les bras pour donner une mise en échec?
- Le joueur est-il capable d'encaisser une mise en échec correctement, sans tourner le dos et en demeurant près de la bande?
- Le joueur peut-il mettre un adversaire en échec et le coincer contre la bande?
- Est-ce que le joueur semble effrayé et évite-t-il les autres joueurs?

ÉCHELLE D'ÉVALUATION DES JOUEURS

Prenant en considération de toutes les compétences ci-dessus, les évaluateurs donneront une note globale à chaque joueur sur la base de l'échelle ci-dessous. Garder à l'esprit que le niveau de compétence des joueurs est comparé à d'autres joueurs du même âge et division.

5 – Exceptionnel

(Un joueur qui est dominant et peut changer le résultat d'un match par lui-même)

4 – Au-delà la moyenne

(Un joueur qui a été parmi les meilleurs joueurs des deux équipes, mais n'a pas changé le résultat du match en lui-même)

3 – Moyen

(Un joueur qui semble être au niveau qui est bon pour lui. Il a commis des erreurs, mais a également fait des beaux jeux et a créé des opportunités)

2 – Sous la moyenne

(Un joueur qui a eu un certain mal à suivre le jeu et qui semble être pas sur place)

1 – Mauvais

(Un joueur qui a du mal à suivre le jeu et commet beaucoup d'erreurs. Ce joueur n'a pas l'ensemble des compétences pour jouer à ce niveau.)

**** Les résultats d'évaluations sont confidentiels et ne seront pas libérés ****

FICHE D'ÉVALUATION

Match# _____

Couleur: _____

Position: Avant/Défense

#:	#:	#:
Commentaires:	Commentaires :	Commentaires :
Note globale:	Note globale:	Note globale:
#:	#:	#:
Commentaires :	Commentaires :	Commentaires :
Note globale:	Note globale:	Note globale:
#:	#:	#:
Commentaires :	Commentaires :	Commentaires :
Note globale:	Note globale:	Note globale:

5. Évaluations des gardiens

CRITÈRES DE SÉLECTION POUR GARDIENS DE BUT

VOLETS DE LA FONDATION – les domaines centraux qui font partie du parcours individuel d'un gardien de but. L'ensemble de connaissances, de compétences et d'attitudes. Le libellé en italique utilisé pour décrire chaque volet ci-dessous apparaît également dans le modèle d'évaluation du coach. Les brins sont comme suit :

Position: L'évaluateur exige une preuve d'équilibre (latéralement et avant/arrière) et Mécanique (positionnement du corps et de l'équipement) lorsque le gardien de but est statique ou en mouvement.

Mobilité: L'évaluateur exige des preuves de ***Patinage*** (godille dans l'enceinte ainsi que du patinage pleine vitesse) et techniques de mouvement (***T-Push, shuffle***) lors du repositionnement.

Positionnement: L'évaluateur exige des preuves que le gardien est ***Carré*** à la rondelle et s'ajuste à la profondeur (ensemble de poteaux statiques et mouvements dynamiques de poteau à poteau).

Techniques de sauvegarde: L'évaluateur exige des preuves de la sélection, de l'exécution et contrôle du rebond.

Situations de jeu : L'évaluateur exige une preuve de la capacité du gardien de but à lire et réagir aux parties dynamiques du jeu réel, techniques de récupération pour faciliter le repositionnement et un équilibre du corps pour assurer une couverture maximale du filet et des récupérations efficaces.

Incorporels: Ceci ne peut être évalué lors d'une entrevue hors glace (le cas échéant), mais plus à travers une relation à long terme ou les compétences mentales de Focus/Concentration (alerte, suit le jeu), anticipation (lecture des jeux/situations), le désir (éthique de travail, attitude positive) et les antécédents de jeu (tendances de la saison) peuvent se manifester dans diverses situations.

FORMULAIRE D'ÉVALUATION DES HABILITÉS INDIVIDUELLES DES GARDIENS DE BUT AVANCÉS

Nombre du Joueur:

Position:

1 = Mauvais 2 = Sous la moyenne 3 = Moyen 4 = Au-delà la moyenne 5 = Exceptionnel

Caractéristiques physiques						
Équilibre	Demeure en position prêt même après avoir bloqué un tir	1	2	3	4	5
	Garde la position prêt même en mouvement	1	2	3	4	5
	Récupération (reprend sa position après avoir quitté le filet)	1	2	3	4	5
Mobilité	Aptitude en patinage	1	2	3	4	5
	Reste debout	1	2	3	4	5
	Se déplace rapidement et de façon contrôlée en position prêt	1	2	3	4	5
	Réagit bien aux déplacements de la rondelle dans la zone	1	2	3	4	5
	Capable de récupérer a genoux, de côté	1	2	3	4	5
Rapidité	Réagit bien aux tirs rapides non annonces	1	2	3	4	5
	Efficace de près	1	2	3	4	5
	Mouvements détendus et temps de réaction	1	2	3	4	5
Forme physique	En bonne forme physique	1	2	3	4	5
Caractéristiques techniques						
Tirs bas	Utilisation des patins	1	2	3	4	5
	Utilisation du bâton	1	2	3	4	5
	Contrôle des rebonds sur le bâton	1	2	3	4	5
	Contrôle des rebonds sur les jambières	1	2	3	4	5
	Capable d'effectuer le papillon au moment approprié	1	2	3	4	5
	Capable de garder son équilibre	1	2	3	4	5
Tirs hauts	Rapidité du bloqueur	1	2	3	4	5
	Rapidité de la mitaine	1	2	3	4	5
	Position du bloqueur	1	2	3	4	5
	Position de la mitaine	1	2	3	4	5
	Contrôle des rebonds du bloqueur	1	2	3	4	5
	Contrôle des rebonds de la mitaine	1	2	3	4	5
	Contrôle des rebonds de la poitrine	1	2	3	4	5
Utilisation du bâton	Passes/dégagements	1	2	3	4	5
	Harponnage	1	2	3	4	5
Caractéristiques tactiques selon la situation						
Positionnement et Angles	Connait sa position en tout temps	1	2	3	4	5
	Adopte une position neutre au haut de l'enceinte	1	2	3	4	5
	Se positionne bien avant un tir	1	2	3	4	5
	Capable de s'orienter instantanément	1	2	3	4	5
	S'aligne bien par rapport à la rondelle	1	2	3	4	5
	Connaît les choix du tireur	1	2	3	4	5
Mises au jeu	Cherche le tireur éventuel	1	2	3	4	5
	Position pour le côté gauche et le centre	1	2	3	4	5
Déviations et tirs voilés	Capable de repérer les tireurs éventuels	1	2	3	4	5
	Position par rapport à ceux qui pourraient dévier le tir	1	2	3	4	5
	Travaille fort pour repérer la rondelle	1	2	3	4	5
	Utilisation du corps	1	2	3	4	5
	Réaction à un changement de direction	1	2	3	4	5
	Contrôle des rebonds	1	2	3	4	5
Jeu aux Poteaux	Se positionne bien (jeu derrière le filet, dans le coin)	1	2	3	4	5
	Mobilité latérale	1	2	3	4	5
	Utilisation du bâton pour diminuer les occasions de marquer	1	2	3	4	5
	.	1	2	3	4	5
	Capable de défier une passe en zone privilégiée	1	2	3	4	5
Caractéristiques mentales						
Concentration	Alerte en tout temps	1	2	3	4	5
	Suit la rondelle en tout temps	1	2	3	4	5
	Demeure concentré malgré les mauvais jeux, les buts	1	2	3	4	5

	marqués tôt					
Anticipation	Comprend les choix du jeu collectif offensif	1	2	3	4	5
	Capable de repérer le joueur libre	1	2	3	4	5
	Capable de lire le porteur	1	2	3	4	5
	Repère la rondelle lors d'une mêlée	1	2	3	4	5
Constance	Capable d'effectuer les arrêts-clés	1	2	3	4	5
	Capable de s'exécuter sous pression	1	2	3	4	5
Confiance	Adopte une attitude de « personne responsable »	1	2	3	4	5
	Attitude mentale positive en tout temps	1	2	3	4	5
Désire	Détermination	1	2	3	4	5
	Désir constant de toujours vouloir exceller	1	2	3	4	5
	N'abandonne jamais	1	2	3	4	5
	Éthique du travail constante lors des séances d'entraînement	1	2	3	4	5

****Les Résultats d'évaluation sont confidentielles et ne seront pas divulgués ****

6. ÉVALUATEURS

Qui va évaluer?

Un groupe d'évaluateurs indépendants évaluera avant et de défense dans un autre groupe sera d'évaluer les gardiens de but. Le même groupe d'évaluateurs sera présent pour l'ensemble des versions d'essai et sera chargé d'évaluer les joueurs spécifiques de position pendant la durée des sessions. Ils doivent être des personnes de hockey qui n'ont pas d'enfants participant à l'évaluation. Autant que possible, ces personnes ne devraient pas avoir des enfants dans le hockey mineur. Dans le cas où nous n'avons pas assez d'évaluateurs, les gens qui ont des enfants dans les divisions supérieures ou inférieures peuvent être invités à évaluer.

Lignes directrices des Évaluateurs

Généralement les évaluateurs devraient:

- Revoir tous les exercices et toutes les habiletés devant être observées afin d'être certains de comprendre le processus sur la glace.
- Revoir les critères d'évaluation avant d'entreprendre le processus afin de s'assurer que tous évaluent la même habileté, et ce, dans le mêmes but.
- Se tenir à l'écart des spectateurs / parents pendant l'ensemble du processus sur la glace
- S'assurer qu'ils ont la même feuille d'évaluation avec les mêmes numéros d'identification et les mêmes couleurs
- Revoir leurs commentaires à la fin de la séance pour s'assurer de ne pas avoir commis d'erreur
- Les documents d'évaluation devraient être ramassés par le coordonnateur de la division à la fin de chaque séance sur glace
- N'exprimer aucun commentaire et aucune opinion personnelle aux parents, aux joueurs ou autres.
- Diriger les questions, les commentaires et les plaintes qui leur sont adressés au coordonnateur de la division.

CRITÈRES DE SÉLECTION DES JOUEURS, CARTES DE REPÈRE POUR ÉVALUATEURS

Patinage - vitesse, rapidité, technique

- Avant et reculant
- Virages des deux côtés
- Arrêt des deux côtés
- Sont-ils en bonne position pour la stabilité et la force

Passé – technique, contrôle, vision

- Coup droit et Revers
- Stationnaire et en mouvement
- Vision – Est-ce qu'il regarde et sélectionne la meilleure option
- Avancer – passe à rebond, Passe derrière un joueur par la bande, Passe soulevée

Contrôle de rondelle – technique, Transport en espace libre, espace restreint

- Transport dans un espace libre avec vitesse
- Effectuer des feintes sur des 1 sur 1
- Peut-il manier la rondelle dans la circulation et espace restreint
- Capacité à maintenir le contrôle tout en recevant une mise en échec

Lancer – technique, précision, vitesse

- Coup droit et revers
- Tir du poignet, tir frappé-poignet, tir frappé
- Vitesse
- précision
- Sélection de lancers - sélectionnent-ils le meilleur lancer pour la situation?

Compréhension du jeu – Principes offensif et défensif

- Le joueur comprend le jeu de position
- Le joueur supporte la rondelle sur le côté défensif et offensif
- Le joueur communique avec ses coéquipiers
- Le joueur a la capacité de lire et de réagir au jeu.

7. ENTRAÎNEURS

Dans le cadre du processus d'entrevue, tous les entraîneurs qui s'appliquent à l'entraîneur au niveau concurrentiel seront recommandés pour les essais. Ils feront partie de la discussion avec les évaluateurs de fournir une rétroaction si nécessaire, mais ne font pas partie de la décision finale pour les équipes. Un évaluateur de l'entraîneur pourrait être présent pour évaluer la façon dont les entraîneurs interagissent et travaillent avec les autres au cours du processus. L'entraîneur de l'équipe spécifique sera choisi seulement une fois que les équipes sont sélectionnées.

8. SÉLECTION D'ÉQUIPE

M11/M13 – Le choix de ces équipes sera de 100% la décision des évaluateurs.

M15/M18 – Le choix de ces équipes sera de 100% la décision des évaluateurs. Les entraîneurs ont une forte contribution pour aider les évaluateurs de prendre la décision finale, mais ne seront pas présents lorsque la décision finale est prise.

Dans le cas où il y aurait plus d'une équipe à un certain niveau, pour les équipes exemple 2 AA, un groupe de 18 avant, 12 défenses et 4 gardiens de but sera présenté aux deux entraîneurs. Les avants et les défenses seront divisés en 3 niveaux, haut niveau, niveau intermédiaire et de niveau bas. Un tirage au sort déterminera quel entraîneur choisira en premier. Ils doivent passer par tout le niveau avant de passer au prochain. Une fois que vous arrivez à l'étape suivant, l'entraîneur qui avait choisi le deuxième dans la première tranche sera d'abord choisir et ainsi de suite. Les gardiens de but seront regroupés en 1-4 et 2-3 sur la base des évaluations.

9. JOUEURS AFFILIÉS

Depuis tout le travail a été mis en place pour avoir un processus de sélection structuré afin d'éliminer le favoritisme, la sélection des affiliés suivra le même processus que les essais. Nous donnons les pleins pouvoirs aux évaluateurs d'évaluer les joueurs et à venir avec une évaluation équitable pour tous. Les 17 prochains joueurs classés (9 avants, 6 défenseurs, 2 gardiens de but) seront affiliés à l'équipe de niveau supérieur. Ex: toute l'équipe « A » sera affilié à l'équipe « AA » et ainsi de suite. Dans le cas où il existe deux équipes « AA » et une seule équipe « A », la moitié de l'équipe « A » sera affiliée à une équipe et l'autre moitié sera affiliée à l'autre.

10. JOUEURS BLESSÉS

Si un joueur ne peut pas participer dans les séances d'essai en raison d'une blessure, le joueur doit fournir Hockey Dieppe-Memramcook avec un rapport médical signé par un médecin. Il est recommandé que le médecin décrivent ce que le meilleur plan d'action et le calendrier de recouvrement. Un sous-comité sera nommé afin d'évaluer au cas par cas.

11. NOMBRE D'ÉQUIPES COMPÉTITIVES

Les lignes directrices de HNB seront suivies par Hockey Dieppe-Memramcook afin de déterminer le nombre d'équipes compétitives AA-A-B de l'association aura dans chaque niveau. Cette directive sera suivie d'une exception près. Si le nombre total de joueurs qui essaie n'est pas suffisant pour accueillir le nombre d'équipes prévues par les lignes directrices, l'équipe de la basse catégorie sera enlevé pour seulement cette saison.

Le classement AA, A et B seront déterminés comme suit:

1. a) Nombre de joueurs par division divisé par 17 (nombre moyen de joueurs par équipe)
2. b) La valeur obtenue en (a) ci-dessus permettra de déterminer la catégorie selon le tableau suivant:

TABLE	0 -.2.0	B
	2.01 - 3.5	A
	3.51 – 5.0	1AA, 1B
	5.01 – 7.0	1AA, 1A
	7.01 – 8.0	1AA, 1A, 1B
	8.00- 10.0	2AA, 1A, 1B
	10.01 11.0	2AA, 2A, 1B
	11.01- 18 +	3AA, 2A, 2B

12. COMMUNICATION

La principale source de communication tout au long du processus se fera par l'intermédiaire du site Web. Toutes les listes de groupes et le calendrier seront affichés sur le site. Il y aura également une réunion de parent avant le premier temps de glace pour aller sur ce document et pour répondre aux questions.

Le comité aura jusqu'à 4 jours après la dernière session pour afficher les résultats finaux sur le web, mais doit informer ses membres de la date exacte qu'ils ont l'intention d'afficher les listes.