Hockey Québec

Guide des opérations

M9

Programme demi-glace

Table des matières

SECTION 1 : INTRODUCTION 4

1.1 Développer les habiletés d'abord 5

1.1 Buts du programme 5

1.2 Avantages des matchs en espace restreint 5

1.2.1 Modèle de développement à long terme du joueur 5

SECTION 2 : LIGNES DIRECTRICES POUR LA SAISON M9 8

2.1 Survol de la politique 9

2.2 Structure saisonnière 9

2.2.1 Phase de développement 9

2.2.2 Phase de saison 9

2.2.3 Phase de fin de saison 10

SECTION 3 : ORGANISATION 12

3.1 Formation des équipes 13

3.1.1 Classification et enregistrement des équipes 13

3.1.2 Nombre de joueurs 13

3.1.3 Gardiens de but 13

3.1.4 Entraîneurs 13

3.2 Organisation des matchs 14

3.2.1 Installation du matériel 14

3.2.2 Choix du matériel 14

3.2.3 Fournisseurs d'équipements 15

3.2.4 Division de la patinoire 16

3.2.5 Utilisation des bancs 16

3.2.6 Marquage de la patinoire 17

3.2.7 Utilisation des vestiaires 17

3.2.8 Durée des matchs 17

3.2.9 Feuilles de match 17

3.2.10 Officiels (*Modification 2024-2025) 18

3.3 Organisation des ligues 18

3.3.1 Calendrier et statistiques 18

3.3.2 Directives pour les programmes doubles 19

3.3 Organisation des festivals 19

3.3.1 Règles de jeu 19

3.3.2 Format des tournois 19

3.3.3 Nombre de matchs et durée 19

SECTION 4 : RÈGLES DE JEU 20

4.1 Déroulement des matchs 21

4.1.1 Nombre de joueurs et positions 21
4.1.2 Temps de jeu 21
4.1.3 Durée des présences 21
4.1.4 Mises en jeu 21
4.1.5 Arrêts de jeu et changements de possession 22
4.2 Punitions (Ajustement de règle 2024-2025) 24
4.2.3 Cas particuliers 24
SECTION 5 : QUESTIONS FRÉQUENTES 26

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 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

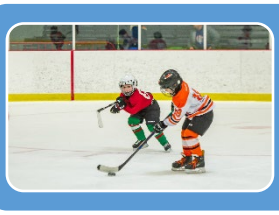
Il y a six fois plus de tirs au but lors des matchs en espace restreint, parce que les joueurs sont plus près de la rondelle et du filet adverse en tout temps. La rondelle se rend donc au filet beaucoup plus souvent.

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. Puisqiue 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

Tous les matchs M9 seront joués en espace restreint (demi-glace). La saison se divise en trois phases, décrites dans la section qui suit.

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 1er 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 22 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.

La formation des équipes a lieu seulement APRÈS les 22 leçons du programme MAHG.

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		1re fin de semaine suivant la fête du Travail	1er décembre	À partir du 15 mars
VOLUME	**% DE SAISON**	40%	50%	10%
	SEMAINES	Jusqu'à 12 semaines	Jusqu'à 16 semaines (incluant 2 pauses saisonnières recommandées)	Jusqu'à 4 semaines
	ENTRAÎNEMENTS	22 leçons	1x par semaine	2-4
	MATCHS	Aucun. Matchs à l'intérieur des leçons.	Max. 20 matchs	Max. 4 matchs
	TOURNOIS	-	Max. 3 tournois et 12 matchs	-
	RATIO ENTRAÎNEMENT/MATCH	9:1	2 :1	2:1

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.

3.1.2 Nombre de joueurs

- Chaque équipe devra idéalement être formée de de 9 joueurs.
- Une équipe devra compter un minimum de 7 joueurs.
- Une équipe pourra compter un maximum de 13 joueurs.
- Chaque équipe pourra faire appel à des joueurs affiliés pour remplacer ses joueurs absents, selon la règlementation en place.

3.1.3 Gardiens de but

- Toutes les équipes devraient faire une rotation entre ses joueurs afin que ceux-ci puissent expérimenter la position de gardien de but au cours de la saison.

  En lien avec le programme de développement des gardiens de but de Hockey Canada, il est fortement recommandé de donner la chance à tous les joueurs de garder les buts à tour de rôle au fil de la saison chez les M9. 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.
- Dans HCR, tous les joueurs sont identifiés en tant que ‘’joueur’’.

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 règlementation en vigueur.

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 arénas 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 obligatoire.

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 ancrages 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

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.

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.

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 pi^2, soit l'équivalent de la moitié d'une patinoire réglementaire.

Il peut arriver qu'un seul match soit à l'horaire sur la patinoire. Le cas échéant, le match se déroule quand même 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.

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.
- 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.

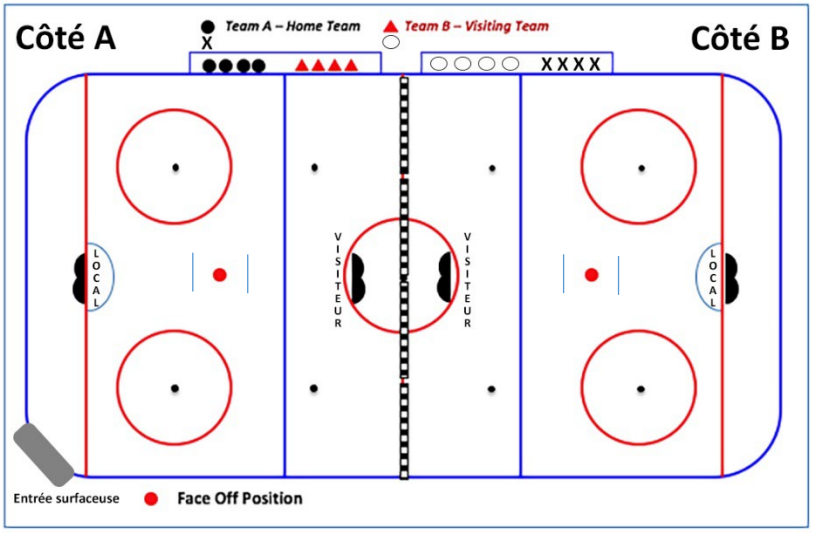


Figure 1 : Organisation de la patinoire - Modèle à 4 équipes

3.2.7 Utilisation des vestiaires

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.

3.2.8 Durée des matchs

- La durée d'un match M9 est de 50 minutes, excluant le temps de resurfaçage de la patinoire.
- Aucun match ne doit excéder 60 minutes.
- Le surfaçage de la glace peut être fait à tous les deux heures, à moins d'indications contraires de la part du gestionnaire de l'aréna.

3.2.9 Feuilles de match

- Une feuille de match doit être utilisée pour chaque partie.
- Chaque entraîneur doit remettre une copie de son alignement au chronométreur avant le match.
- Le pointage n'est pas comptabilisé, autant sur la feuille et qu'au tableau.
- Les pénalités sont comptabilisées sur la feuille de match.

3.2.10 Officiels (*Modification 2024-2025)

- 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.
- 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.

3.3 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.

Le nombre de match devrait être limité à une moyenne d'un par semaine, pour un maximum de 18 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. Il est fortement recommandé de retarder le début de la saison pour laisser aux AHM le temps de compléter les leçons et former les équipes.

3.3.1 Calendrier et statistiques

- 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.**
- Dans tous les cas, il est fortement recommandé de regrouper les activités M9 localement, à même une AHM. Les équipes d'une même AHM peuvent se regrouper et se mélanger pour jouer des matchs même si elles ne sont pas de la même division.

3.3.2 Directives pour les programmes doubles

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.
- 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 programme double par saison doit être limité.

3.3 Organisation des festivals

3.3.1 Règles de jeu

Tous les événements M9 devront obligatoirement se dérouler selon la formule demi-glace et appliquer les règles telles que décrites dans le présent Guide.

3.3.2 Format des tournois

- En lien avec les orientations du programme M9 sur demi-glace et les recommandations du Rapport du Comité québécois sur le développement du hockey tout tournoi M9 devrait adopter un format participation (festival).

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. Aucune compétition ne devrait être organisée pour des enfants de moins de 9 ans.

3.3.3 Nombre de matchs et durée

Tous les événements M9 doivent également respecter les conditions suivantes :

- Le nombre minimum de matchs est de trois. Le nombre maximum est de 4 par événement.
- Chaque équipe ne peut jouer plus de deux matchs par jour.
- Aucun match ne devrait être tenu sur semaine, incluant le vendredi sur les heures scolaires compte tenu de l'âge des participants et de la disponibilité des parents.

Section 4 : Règles de jeu

4.1 Déroulement 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 5e 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 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
1re période	21 minutes
Pause	1 minute
2e période	21 minutes
*Aucun match ne peut excéder une durée de 60 minutes.	

4.1.3 Durée des présences

- La durée des présences est de 90 à 120 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.

- 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 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.

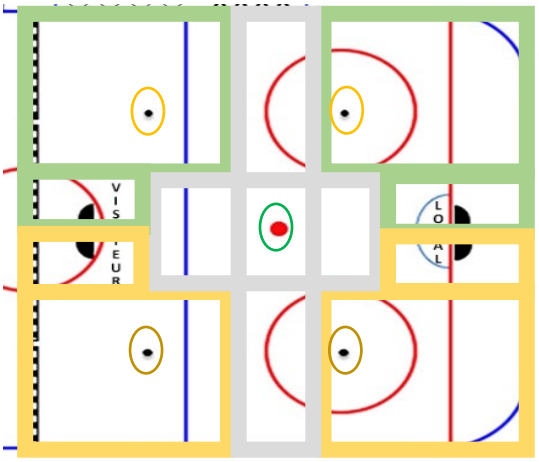


Figure 2 : Positionnement des mises en jeu

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 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 équipe non fautive pour la reprise du jeu tandis que l'équipe fautive recule pour laisser la relance se faire.

• 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.

4.2 Punitions (Ajustement de règle 2024-2025)

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.

- 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.
- Lorsque l'officiel juge que le geste n'est ni volontaire, ni dangereux, le joueur fautif n'est pas pénalisé.
- Lorsque l'officiel juge que le geste est volontaire et/ou dangereux, le joueur fautif doit être envoyée au banc de son équipe pour la fin de la présence en cours. L'équipe peut remplacer le joueur fautif sur la patinoire. L'officiel n'a pas à attendre le remplacement du joueur pour relancer le jeu.
- Toute pénalité pour coup de bâton, rudesse, mise en échec ou coup à la tête sera considérée comme dangereuse et volontaire. Toute pénalité pour trébucher, accrocher ou obstruction est laissée au jugement de l'officiel.
- Dans tous les cas, les pénalités sont comptabilisées à la fiche du joueur pour le match par l'officiel hors-glace.
- Tout joueur qui en sera à sa 3e pénalité mineure 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.
- 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 et les suspensions prévues s'appliquent.

4.2.3 Cas particuliers

- Si un but est compté lors d'une pénalité à retardement, celle-ci sera comptabilisée pour le joueur fautif si elle est jugée comme dangereuse ou volontaire.

Section 5 : Questions fréquentes

5.1 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!

5.2 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 sollicitées, 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!

5.3 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.

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

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 règlementation qui est appliquée. 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) ne devrait pas avoir de problème à intervenir auprès de ses joueurs qui ont des comportements ou posent des gestes dangereux ou répréhensibles.

5.5 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.

5.6 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'emphase 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.

5.7 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.

5.8 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. Comme tout autre programme, nous suivons son évolution pour apporter des ajustements qui pourraient s'avérer nécessaires au fil des années.

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 invitions 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.