

AHMD

Guide pour directeurs de niveau récréatifs

Version 2.1 – 2025-08-25

Déroulement des camps récréatifs

Stratégie :

- Si le camp dure 2 semaines (total de 6 heures de glace) : faire 2 mises en forme collées suivies de 4 matchs d'évaluation.
 - o Semaine 1 : 2 pratiques de mise en forme
 - o Semaine 2 : 2 matchs d'évaluation – contexte d'évaluation 1
- Si le camp dure 3 semaines (total 9 heures de glace) : alterner une mise en forme / pratique – 2 matchs
 - o Semaine 1 : 1 mise en forme suivie de 2 matchs d'évaluation – contexte d'évaluation 1
 - o Semaine 2 : 1 pratique suivie de 2 matchs d'évaluation – contexte d'évaluation 2
 - o Semaine 3 : 1 pratique suivie de 2 matchs d'évaluation – contexte d'évaluation 3
- L'objectif de débiter par une mise en forme est de réduire l'écart, avant de commencer à évaluer, entre ceux qui ont fait des écoles de hockey et ceux qui n'en ont pas fait.

Composition des groupes

- ***** Pour le M11, le récréatif gère uniquement les catégories B et C**
- Validez vos besoins avec le coordonnateur pour le nombre de groupes en considérant ce qui suit :
 - o Ne pas dépasser (gros max) 15 joueurs + 1 ou 2 gardiens par groupe, sinon c'est difficile d'évaluer adéquatement.
 - o Avoir un nombre de groupes pair.
 - o Prévoir les coupures inter, communiquer avec le responsable pour savoir combien de joueurs seront coupés et quand.
 - o Gardez un peu de place dans les groupes appropriés, pour y accueillir les coupures inter.
- Obtenir du coordonnateur la liste des joueurs inscrits dans votre niveau.
- Utilisons le terme "bracket" pour désigner une paire de groupes dans le texte ci-dessous. Donc "bracket 1" = groupes 1 et 2, "bracket 2" = groupes 3 et 4, etc.
- En se basant sur le niveau joué la saison dernière, les évaluations des entraîneurs et votre connaissance des joueurs, en demeurant objectif et juste : Classer les joueurs les plus forts dans les groupes 1-2 et répartir jusqu'au plus faibles groupes 7-8. Voici un exemple guide pour le M15, barème de départ :
 - o Groupe 1-2 : les M15 A 2^e année, les M13 AA, BB qui montent et ne sont pas au camp inter.
 - o Groupes 3-4 : les M13 A qui montent, les M15B 2^e année forts

- Groupes 5-6 : les M13 B forts qui montent, les M15B 2^e année faibles
- Groupes 7-8 : les M13 B faibles et C qui montent, ceux qui n'ont jamais joué au hockey
- Équilibrer les groupes d'une même "bracket", par ex, les groupes 1 et 2 devraient être égaux et faire des matchs serrés.
- *** **Uniquement pour les M13 et plus** : Balancer les positions des joueurs, par ex. dans un groupe de 15 : 9 avants – 6 défenseurs.
 - Dans le M11 et moins, on forme les équipes sans positions.
- L'objectif est d'ajuster les groupes à tous les 2 matchs d'évaluation afin de terminer avec, par ex.
 - Si on a 8 groupes de camp et 4 équipes de A à former : lors de la dernière évaluation, les groupes 1-2 seront les A forts (les premières rondes de repêchage), les groupes 3-4, les dernières rondes du A, et ainsi de suite. Le dernier contexte d'évaluation sert à raffiner l'ordre des joueurs pour les rondes de repêchage.
 - Important de noter que vous pouvez placer plus de joueurs dans les groupes du milieu pour aider à valider certains choix de classement. Ce qui implique que la présence d'un joueur dans les groupes 3-4 d'un camp à 8 groupes ne lui garantit pas une place dans le A.
 - Pour le classement des joueurs il faut respecter la règle de Hockey Québec qu'il ne peut y avoir une différence de plus d'un joueur par équipe entre les niveaux. Par exemple, on ne peut pas faire des équipes de A à 12 joueurs et des équipes de B à 14 joueurs. De plus, selon le nombre d'inscriptions, il se peut que toutes les équipes d'un même niveau n'aient pas le même nombre de joueurs.

Prise des présences

- Distribuer les chandails pâles aux groupes pairs et foncés aux groupes impairs.
- Avant chaque activité, prendre les présences et valider les numéros et couleurs des chandails dans Rétroaction.
 - Activité -> Icône en forme de main
 - Indiquez les présents et les absents. Le fait de marquer les absents masque le numéro de ce joueur dans Rétroaction, ce qui évite aux évaluateurs de perdre du temps à chercher sur le jeu un joueur absent.

Évaluations :

- Objectivité - Impartialité - Intégrité
- Un évaluateur ne doit pas entrer de cotes pour son enfant.
- Stratégie :
 - Le coordonnateur va créer des contextes d'évaluation à raison de 1 par "bracket" par 2 matchs d'évaluation.
 - Une évaluation par activité, Donc on entre des cotes individuellement samedi et dimanche.

- Après 2 matchs, le directeur de niveau analyse les résultats et ajuste les groupes de manière objective au besoin : on monte les trop forts, on descend les plus faibles.
 - Les matchs d'évaluation sont toujours entre groupes de la même "bracket".
- Fournir une version papier du formulaire d'évaluation (des exemples approuvés sont disponibles) aux évaluateurs qui inscriront les numéros en ordre chronologique (plus facile à se retrouver lors du match) à partir de Rétroaction.
- Les évaluateurs doivent entrer leurs cotes dans Rétroaction dès que possible.
 - Envoyez à l'avance les noms et courriels des évaluateurs au coordonnateur rapidement afin de faire créer leurs accès dans RétroAction.
- *** IMPORTANT :
 - Si un évaluateur n'a pas vu un joueur, il doit laisser la fiche d'évaluation vide afin de ne pas affecter la moyenne.
 - Si un évaluateur n'a pas le temps d'évaluer les 4 aspects d'un joueur, laisser la fiche du joueur vide, car ça affecte négativement le total du joueur... le total sort sur 16 points, donc si j'ouvre la fiche du joueur et que je lui donne 4 pour le patin et 4 pour les habiletés, laissant le reste vide... il part avec 8 sur 24.
 - À faire attention lors de l'analyse des données. Si on analyse les données dans l'interface Rétroaction, une évaluation partielle est acceptable, car le logiciel regroupe par critère. Le problème survient lorsqu'on exporte les données en Excel pour une analyse approfondie. À ce moment il faut porter attention aux cotes manquantes et ne pas tenir compte de ces lignes dans l'analyse..
- Les évaluateurs ne doivent pas émettre leurs opinions sur les joueurs à voix haute afin de ne pas influencer les autres évaluateurs. Idéalement ne pas s'asseoir à côté.
- S'organiser pour ne pas avoir des parents qui espionnent par-dessus l'épaule des évaluateurs.
- Quand les évaluateurs accèdent à Rétroaction, ils ne voient que les numéros, s'ils voient le nom des joueurs, contacter le coordonnateur pour corriger les permissions.

Entre deux contextes d'évaluation (aux 2 matchs)

- Analyser les données et commentaires des évaluateurs afin de monter / descendre des joueurs entre les "brackets". Par ex. un joueur qui se démarque clairement dans les groupes 3-4 peut mériter de monter dans les groupes 1-2 si un joueur dans 1-2 se démarque comme étant trop faible pour ces groupes.
- Conseil d'ami : Afin de réduire la manipulation des chandails, tenter d'échanger les joueurs de même couleur dans la mesure du possible. Par ex. on échange entre les groupes :
 - Blancs : 1 <-> 3 <-> 5
 - Foncés : 2 <-> 4 <-> 6.
- Si des numéros de chandails sont en double, un message s'affichera à la prise des présences dans Rétroaction. Apporter des chandails de rechange.

Préparation du repêchage

- **Pour M13 et plus**, classer les joueurs selon les positions / contextes / cotes
 - Par exemple, si on fait 4 équipes de A et 4 équipes de B, ça prend 4 x 8 avants et 4 x 4 défenseurs. Donc prendre les 32 meilleurs avants et 16 meilleurs défenseurs selon les cotes pour le A.
 - En cas d'égalité ou de fraction de points, prendre le 2^e année (le plus vieux). Sinon, le 1^e année (le plus jeune) a mérité sa place.
 - Dans le récréatif, la taille du joueur ne doit pas influencer son classement ou évaluation.
- **** À l'exception du M15 auquel une catégorie C s'ajoute en 2025-26...** attention de ne pas baisser dans le B par mégarde un joueur de 2^e année qui était dans le A... à moins d'une baisse de rendement notable et doit être autorisé par le v-p récréatif : blessure réduisant les capacités, etc. faisant en sorte que le joueur n'aura pas de plaisir à évoluer dans le niveau.
- Un joueur dont l'évaluation le place dans un niveau supérieur (sauf de dernière ronde), ne peut être placé pour accommodement dans une équipe de niveau inférieur afin de ne pas désavantager les autres équipes de ce niveau. Sauf autorisation du C.A.
- Un joueur dont l'évaluation le place dans un niveau inférieur (sauf de première ronde) ne peut être accommodé dans un niveau supérieur afin de ne pas affecter l'équilibre des équipes. Sauf autorisation du C.A.

Référence pour directeurs :

- lien vidéo Youtube : Formation Rétroaction 2023 09 14
- fichiers :
 - Formulaire d'évaluation 2025 exemple1.xlsx
 - Formulaire d'évaluation 2025 exemple2.xlsx
 - Analyse des données d'évaluation.xlsx
 - Cédule planification du camp.xlsx
 - Communications et notes.docx
 - Procédure pour le repêchage

Pour toute question, veuillez vous référer au v-p récréatif de votre catégorie.