Lignes directrices de 2020-21 pour la ringuette pour enfants

RINGETTE CANADA RINGUETTE CANADA

Financé par le gouvernement du Canada | Canada

Veuillez noter que la ringuette pour enfants pourra avoir une apparence différente pendant la saison 2020-21, selon le plan de retour à la ringuette de votre organisation provinciale de ringuette et les directives sanitaires de votre province et de votre région.

Qu'est-ce que la ringuette pour enfants ?

La ringuette pour enfants fait référence au programme de base de Ringuette Canada visant à initier les participants de moins de 10 ans à ringuette.

La ringuette pour enfants est le contexte où on présente la compétition aux enfants. C'est dans ce contexte que les participants développent les fondements du mouvement qui seront la base du développement de toutes les habiletés de ringuette. Les principales habiletés des fondements du mouvement comprennent les déplacements sur la glace (habiletés de patin avant et à reculons- départs, arrêts, chutes, pivots, virages, se relever, sauts, etc…) ainsi que le contrôle et la manipulation d'objets (contrôle de l'anneau, passes, tirs, arrêts).

Pour soutenir de manière optimale le développement des athlètes, nous devons créer un système approprié d'entraînement et de compétitions, conçu spécifiquement pour les enfants, au lieu de les forcer à s'adapter au système pour les adultes avant qu'ils aient atteint ce stade dans leur développement.

Alors que de plus en plus de recherches sont publiées dans le domaine des sports pour les jeunes et du développement à long terme de l'athlète, de nombreuses organisations sportives adoptent les notions qui forment la fondation du programme de ringuette pour enfants.

Les points forts du programme de ringuette pour enfants :

- une expérience de la ringuette adaptée à l'âge, à la taille et au niveau de compétence des participants;
- les participants sont regroupés par stade de développement plutôt que par âge chronologique et peuvent progresser de niveau lorsqu'ils sont prêts;
- l'accent est mis sur le plaisir et le développement des compétences fondamentales;
- il y a davantage de possibilités de participation et d'engagement;
- le jeu est adapté, et il comprend des jeux sur petit terrain et des petits filets

À compter de la saison 2020-21, Ringuette Canada recommande de remplacer les catégories d'âge actuelles U8, U9 et U10 par un programme comportant trois divisions progressives - FUN1, FUN2 et FUN3.

Ringuette Canada recommande également les formats de jeu correspondants suivants :
FUN1 – parties en travers de la patinoire ou sur une moitié de patinoire
FUN2 – parties en travers de la patinoire ou sur une moitié de patinoire
FUN3 – parties sur toute la patinoire

Glossaire

Compétition officielle (ou formelle) – quand des joueurs de plusieurs associations situées dans diverses communautés disputent une série de parties consécutives hors de leur entraînement régulier.

Compétition significative - se réfère à la notion de fournir des expériences qui soutiennent l'apprentissage des participants à la compétition, et qui sont structurées de manière à renforcer le développement d'habiletés propres à leur stade du DLTA, et qui font en sorte que les résultats de la compétition sont relativement serrés et non prévisibles.

Développement à long-terme de l'athlète (DLTA) – se réfère au cadre de développement optimal pour les athlètes de tous âges, aux centres d'intérêt et aux capacités variées.

Équipe – En ringuette pour enfants, les équipes sont formées à partir du réservoir d'athlètes, en un groupe qui jouera ensemble dans le cadre d'une séance, d'un tournoi ou d'un festival donnés.

Groupe – se réfère aux athlètes d'un programme qui ont été mis ensemble pour participer à un programme. Les athlètes devraient être regroupés en fonction de leurs capacités, afin de pouvoir bénéficier d'expériences d'entraînement et de compétition significatives et appropriées sur le plan de leur développement, en ayant des niveaux très semblables pour l'activité spécifique mise en œuvre dans la séance.

Programme – se réfère à une série planifiée et progressive d'activités qui sont adaptées à l'âge et à l'expérience sportive des athlètes.

Séance – se réfère aux séances d'entraînement ou aux parties, sur ou hors glace.

Stade – se réfère au niveau de développement d'un athlète dans le cadre de développement à long terme de l'athlète (DLTA) de Ringuette Canada.

Structure du programme

Stades et âges des athlètes

1) Pour la saison 2020-21, Ringuette Canada et ses partenaires provinciaux se concentrent sur la mise en œuvre au niveau des moins de 9 ans (U9) et en dessous, avec une mise en œuvre au niveau moins de 10 ans (U10) et en dessous à suivre pour la saison 2021-22.
2) Ce programme correspond au stade de développement *S'amuser grâce au sport* (de 6 à 8 ans environ), et au début du stade *Apprendre à s'entraîner* (de 8 à 11 ans environ).

Divisions

1) Ringuette Canada recommande de remplacer progressivement les catégories d'âge U8, U9 et U10 par un programme comportant trois divisions progressives qui placent les participants dans des groupes en fonction de leur niveau d'habileté plutôt qu'en fonction de leur âge.
    a. *Annexe A* donne un cadre de ce à quoi pourraient ressembler ces regroupements.
    b. La raison d'être de ces regroupements est de créer des occasions de compétition significative entre des athlètes de capacités similaires.
2) Des groupes de divers stades peuvent, et devraient partager le temps de glace quand c'est possible, notamment parce que cela facilite les mouvements entre les groupes alors que les habiletés des joueurs se développent. On incite les entraîneurs à faire changer les joueurs de groupe pendant les séances d'entraînement, afin qu'ils puissent s'entraîner avec des joueurs de niveau semblable pendant la séance.
3) On devrait commencer les parties sur toute la patinoire lors du dernier groupe du programme de ringuette pour enfants.

Placement et déplacement des athlètes entre les divisions

1) Des évaluations ou des appréciations effectuées au début du programme doivent être utilisées pour déterminer le placement approprié des participants dans les divisions. Ces évaluations peuvent également aider les entraîneurs à comprendre les forces et les faiblesses de leurs athlètes afin de mieux planifier les séances d'entraînement. Réévaluer les joueurs tout au long du programme peut également aider à mettre en évidence les progrès des athlètes tout au long de la saison.
    a. Des outils d'évaluation ont été élaborés pour aider les entraîneurs à placer les joueurs dans les trois divisions et on peut les consulter sur la page de Ringuette Canada consacrée à la ringuette pour enfants.
    b. Lors de l'évaluation des compétences, il est important de déterminer non seulement si un joueur est capable ou non d'exécuter la compétence, mais aussi s'il est capable d'exécuter la compétence techniquement correcte. Par exemple, si vous deviez évaluer la capacité d'un joueur à exécuter un arrêt en parallèle, vous devez d'abord observer si le joueur peut ou non effectuer un arrêt complet. Au-delà de cela, vous

devez également évaluer si l'athlète tourne son corps et ses pieds au moment de l'arrêt, s'il utilise ses deux pieds de manière égale, s'il peut maintenir son équilibre pendant l'arrêt, et ainsi de suite.

2) Au-delà des évaluations physiques ou techniques, il est important de prendre en compte la préparation physique, cognitive et sociale de l'athlète. Les facteurs suivants peuvent jouer un rôle pour s'assurer que les joueurs sont dans la bonne division : taille physique, maturité, famille et amitiés.

Taille du programme, des groups et des équipes

1) **Taille du programme.**
   a. Il ne devrait y avoir aucune limite au nombre de participants à un programme, à condition qu'il y ait un nombre suffisant d'entraîneurs pour gérer le nombre de participants.
2) **Taille des groupes.**
   a. Le nombre de groupes qu'une association peut accommoder devrait et sera toujours différent en fonction de la taille de l'association. Chaque groupe devrait se composer de 9 à 12 athlètes.
3) **Taille des équipes.**
   a. On forme des équipes pour la participation à des tournois, à des festivals ou à des parties intra-programme, provenant du réservoir de participants au sein d'un groupe spécifique, et ces équipes ne devraient pas avoir plus de 12 joueurs.
   b. On doit tenir compte du format des parties quand on détermine la taille des équipes, car l'objectif consiste à maximiser la participation et le temps de glace de chaque joueur.
   c. Il est préférable de former plusieurs équipes équilibrées plus petites qu'une seule grande équipe.
   d. Exemples:
      i) À la fin d'une séance d'entraînement, le Groupe 1 disputera des parties à 3 contre 3 en travers de la glace. Le Groupe 1 se compose de 12 joueurs : on forme donc trois équipes égales de 4 joueurs chacune.
      ii) L'association A participe à un jamborée sur demi-patinoire, en jouant à 4 contre 4 (+ un gardien de but). Au total, 20 joueurs des groupes 3 et 4 ont décidé d'y participer. L'association A inscrirait alors deux équipes égales de 10 joueurs chacune.

Durée du programme

1) On recommande que les programmes de ringuette pour enfants se limitent à treize (13) semaines consécutives au maximum (ou trois mois), avec au plus deux (2) programmes (ou six mois) par an.
   a. Cela permet aux participants de progresser d'un ou plusieurs niveaux de programmes tous les trois mois (si l'association les offre).

b. Cela donne aux enfants suffisamment de temps pour être exposés à d'autres sports, pour soutenir leur développement à long terme.
c. Cela procure aux participants un deuxième point d'entrée pour s'inscrire à un programme de ringuette au cours de l'année.

2) Nous incitons les associations qui organisent actuellement des programmes plus longs à scinder leur saison en deux.
   a. Si ce n'est pas possible pour la saison 2020-21, Ringuette Canada recommande de limiter à six mois au maximum la durée des programmes de ringuette pour enfants, avec l'intention de passer à deux programmes de trois mois chacun pendant les saisons suivantes.

Séances

1) Les séances sur glace devraient être limitées à 1 ou 2 par semaine.
   a. Elles devraient durer au moins 45 minutes et au plus 60 minutes.
   b. À ce stade, il ne devrait pas y avoir de séance d'entraînement hors glace.
2) Veuillez consulter l'*Annexe B* et l'*Annexe C* pour les exemples de séances sur glace.
3) Veuillez consulter le Guide pour les festivals de Ringuette Canada qui propose des diagrammes détaillés de diverses dispositions sur la glace.

Compétitions

Compétition officielle (formelle)

1) Ringuette Canada recommande que la compétition officielle soit optionnelle pour les participants dans le cadre du programme ringuette pour enfants.
   a. La compétition devrait prendre la forme de tournois ou de festivals où les participants à un programme qui souhaitent faire de la compétition forment une ou plusieurs équipes.
   b. Ces tournois et festivals sont pour les joueurs des occasions de se développer et de mesurer leurs habiletés, tout en faisant l'expérience du côté social du sport.
2) Les parties de ligue officielle et les classements sont déconseillés dans ce cadre.
   a. Les associations peuvent et sont encouragés d'organiser des parties à surface réduite d'entraînement contre des équipes d'autres associations qui ont un niveau semblable ou en sont à un stade similaire. On devrait mettre l'accent sur la participation et le développement des habiletés, et on ne devrait pas consigner le score.
3) On devrait incorporer régulièrement des parties à surface réduite aux séances sur glace.

Tournois et festivals

1) Les organisateurs doivent s'assurer que les équipes des diverses associations jouent contre des équipes de niveau semblable.

a. Exemple – Une équipe de niveau *S'amuser grâce au sport* 1 de l'Association A ne devrait pas jouer contre une équipe de niveau *S'amuser grâce au sport* 3 de l'Association B.

2) Les organisateurs doivent s'assurer que la taille des équipes convient au format choisi.
   a. Exemple – Si le format du festival est des parties à 3 contre 3 (+ gardien de but) sur la moitié de la patinoire, chaque équipe devrait avoir de 7 à 12 joueurs pour garantir un temps de jeu et de repos suffisant. Si l'association A a 20 joueurs, elle devrait former deux équipes distinctes de 10 joueurs chacune.
   b. La taille des équipes devrait être choisie en fonction du format des parties, mais les organisateurs doivent être souples et ne pas oublier qu'en réalité, la taille des équipes peut parfois dicter le format des parties (par exemple passer de 3v3 à 4v4).
3) Les organisateurs devraient s'assurer que les entraîneurs et les parents sont prévenus que les équipes vont probablement partager les vestiaires.
   a. Il faut envisager de demander aux gérants des installations d'installer des chaises ou des bancs à l'extérieur du vestiaire pour que les parents disposent d'un espace supplémentaire pour lacer les patins des joueurs.

Règles de jeu et lignes directrices

Veuillez consulter l'*Annexe A.*

Équipement

1) **Filets de taille réduite -** On devrait les utiliser dans le cadre de l'effort de réduire la taille du jeu pour les participants. Des filets réduits augmentent les chances de réussite des joueurs qui essayent de garder les buts, et ils réduisent aussi les chances que la partie soit trop déséquilibrée, ce qui provoque de trop fréquents arrêts du jeu.
   a. Des filets de 3'x4' (52") devraient être utilisés comme première option, et on peut se les procurer chez la plupart des détaillants d'articles de sport.
   b. Une deuxième option consiste à utiliser des filets de soccer dépliables, et on peut se les procurer chez la plupart des détaillants d'articles de sport.
   c. On peut aussi utiliser des cônes de plastique distants de 3 pieds.
2) **Panneaux diviseurs**
   a. On encourage l'utilisation de panneaux diviseurs de glace s'il y en a de disponibles.
      i. Les panneaux diviseurs de glace permettent aux entraîneurs de définir nettement les aires de jeu, par conséquent cela améliore la sécurité des joueurs.
      ii. Les panneaux diviseurs aident à faciliter la fluidité du jeu en gardant l'anneau en jeu, et par conséquent en réduisant le nombre d'arrêts du jeu.
   b. On peut aussi utiliser des cônes de plastique pour diviser la glace.
3) Les associations locales de ringuette devraient essayer de nouer des partenariats avec les associations locales de hockey sur glace pour partager les coûts d'achat de l'équipement pour les parties sur petit terrain, auxquelles les deux sports ont recours.

Marques sur la glace

1) Les enceintes de buts devraient avoir un rayon d'environ 1,8 mètre, et être placées à environ 1,5 mètre de la ligne centrale (parties sur demi-patinoire) ou de la bande (parties en travers de la patinoire).
2) Pour les formats de parties qui n'utilisent qu'une seule ligne de passe, cette ligne devrait être tracée à environ mi-chemin entre les deux enceintes de buts.
    a. Ou bien, on peut utiliser la ligne de ringuette comme ligne de passe.
3) Pour les formats de parties qui utilisent deux lignes de passe, on peut utiliser la ligne bleue existante comme une de ces deux lignes, et tracer la seconde directement en travers des cercles de mise au jeu.

Utilisation d'un chronomètre de décompte

1) On ne doit pas utiliser de chronomètre de décompte dans la ringuette pour enfants.

Scores et classements

1) On ne doit pas consigner des scores et de classements dans la ringuette pour enfants.

Généralités pour le jeu

NOTE:
Quand on donne plusieurs options de règles, les entraîneurs et les organisateurs devraient choisir à leur entière discrétion les options de règles qui conviennent le mieux à leurs athlètes dans la situation où ils se trouvent.

1) Début de la partie
    a. Option 1: l'entraîneur lance l'anneau en jeu.
    b. Option 2: une équipe commence avec l'anneau dans sa moitié de terrain, et l'équipe en défensive commence dans sa moitié de terrain
    c. Option 3: une équipe commence par une mise au jeu alors que les adversaires sont au moins à un (1) mètre de distance, afin que le joueur puisse facilement faire une passe stationnaire à un coéquipier. Les entraîneurs peuvent choisir de tracer un cercle, ou de désigner un endroit spécifique pour la mise au jeu.

2) Reprise du jeu après un but.
    a. Option 1: L'équipe qui a marqué recule, et l'équipe défensive prend possession de l'anneau.
    b. Option 2: L'équipe défensive bénéficie d'un jeu du gardien de but avec un décompte verbal de cinq secondes.
    c. Option 3: L'équipe qui a marqué recule dans sa moitié de terrain, et l'équipe défensive bénéficie d'une mise au jeu avec les adversaires au moins à un mètre de distance, pour que le joueur puisse facilement faire une passe stationnaire à un coéquipier.
3) Reprise du jeu après que l'anneau ait quitté l'aire de jeu

a. Option 1: Un entraîneur peut relancer l'anneau en jeu.
b. Option 2: L'équipe non fautive bénéficie d'un jeu du gardien de but.
c. Option 3: L'équipe non fautive bénéficie d'une mise au jeu avec les adversaires au moins à un mètre de distance, pour que le joueur puisse facilement faire une passe stationnaire à un coéquipier.

CONSEIL AUX ENTRAÎNEURS:
Les entraîneurs doivent envisager de donner l'anneau à un joueur en particulier, dans le cadre des options de reprise ci-dessus, pour s'assurer que tous les joueurs aient la chance de commencer le jeu en possession de l'anneau.

Infractions aux règlements

1) Il y aura probablement de fréquentes infractions aux règlements, car les athlètes sont en train d'apprendre le jeu, et progressent d'un stade de développement au suivant.
2) Les entraîneurs et les officiels doivent faire preuve de jugement pour choisir la réaction appropriée parmi les options ci-dessous en fonction de la situation. Ils doivent tenir compte de l'intention du joueur (p. ex. si le joueur a tenté de faire franchir la ligne à sa passe mais a lâché l'anneau trop tôt, s'il a essayé de rester en dehors de l'enceinte de but, etc.).
   a. Option 1: Continuer à jouer, mais rappeler la règle au joueur fautif.
   b. Option 2: Arrêter le jeu si la sécurité des joueurs est en jeu (p. ex. frapper l'anneau du pied, couvrir l'anneau, etc.) et expliquer verbalement la situation.
   c. Option 3: Arrêter le jeu et attribuer une mise au jeu à l'équipe non fautive, avec les adversaires au moins à un mètre de distance, pour que le joueur puisse facilement faire une passe stationnaire à un coéquipier.
3) Messages clés
   a. Pour aider à l'apprentissage des athlètes, limitez la durée des interventions verbales et ayez un langage constant.
   b. Incorporez de la rétroaction positive à vos corrections.

Pénalités

1) Beaucoup des pénalités commises par les participants du programme ringuette pour enfants ne sont pas intentionnelles, et elles proviennent d'un manque de compréhension. Il est donc important d'éduquer les joueurs à propos des motifs des pénalités ou des infractions, par des explications et corrections verbales.
2) On ne devrait pas décerner de pénalités officielles. Les entraîneurs et les officiels devraient faire preuve de jugement pour choisir la réaction appropriée en fonction de la situation. Garantir la sécurité des joueurs est primordial.
   a. Option 1: Continuer à jouer, mais rappeler verbalement la règle au joueur fautif.
   b. Option 2: Arrêter le jeu pour jeu dangereux non intentionnel, et expliquer verbalement la situation avant de reprendre le jeu, à l'aide d'une quelconque des options de reprise du jeu.

c. Option 3: Arrêter le jeu et demander au joueur fautif de rester sur le banc pendant un tour sur la glace (ou plusieurs). On ne devrait avoir recours à cette option que si le joueur a été averti plusieurs fois, ou si son comportement nuit à la sécurité des autres joueurs.

4) Messages clés
   a. Pour aider à l'apprentissage des athlètes, limitez la durée des interventions verbales et ayez un langage constant.
   b. Incorporez de la rétroaction positive à vos corrections.
   c. Mettez l'accent sur les motifs de sécurité quand vous expliquez les pénalités.

Entraînement et arbitrage

Exigences pour les entraîneurs

1) Le directeur du programme doit être formé au niveau Initiation au sport communautaire (ISC).
2) Tous les membres du personnel sur la glace (ou sur le banc) doivent avoir achevé les modules suivants :
   a. Prise de décisions éthiques (PDÉ) - communiquez avec les représentants provinciaux et territoriaux des entraîneurs
   b. Initiation à l'entraînement sportif - Association canadienne des entraîneurs (https://lecasier.coach.ca/)
   c. Respect et sport pour leaders d'activité – Respect Group (https://french.respectgroupinc.com/)
3) Toutes les équipes doivent avoir au moins une femme entraîneure qualifiée sur la glace ou sur le banc, en se basant sur une des deux exigences ci-dessus (1 ou 2);
4) Tous les membres du personnel du programme doivent respecter la politique de filtrage des bénévoles de leur association locale.

Officiels

1) Les officiels ne sont pas requis à ce stade de développement. Les entraîneurs peuvent servir d'arbitres en exercice pour faciliter les parties.
   a. Ces parties peuvent aussi servir d'occasions de développement pour les officiels juniors.
2) Le rôle principal des officiels ou des arbitres en exercice du programme ringuette pour enfants doit être de contribuer à garantir la fluidité du jeu, et de donner une structure au jeu, ce qui exige de fortes compétences de souplesse et de choix d'interventions. Ils servent aussi d'éducateurs aux jeunes athlètes qui apprennent le jeu.

Annexes

Annexe A –Progressions et critères d'évaluation du programme

Stade	Âge	Description	Format de la partie	Marques sur la glace	Postes	Tours sur la glace
FUN1	U6, U7, U8	Les enfants à ce stade n'ont peut-être jamais joué à la ringuette auparavant, ont des capacités limitées de patinage, et souhaitent apprendre la ringuette.	À travers de la patinoire 3v3 ou 4v4 (pas de gardien de but)	Enceinte de but – Aucune ou dessiner un contour amusant Lignes de passe - Aucune	Aucun	Tours égaux de 2 à 3 min.
FUN2	U7, U8, U9	Les enfants à ce stade n'ont peut-être jamais joué à la ringuette auparavant, ont certaines capacités de patinage, et souhaitent apprendre la ringuette.	Demi-patinoire 3v3 (+ gardien de but) ou 4v4 (+ gardien de but)	Enceinte de but – Oui Lignes de passe - Une	Gardien de but en rotation utilisant seulement son bâton	Tours égaux de 2 à 3 min.
FUN3	U9, U10	Les enfants à ce stade n'ont peut-être jamais joué à la ringuette auparavant, savent patiner vers l'avant, et souhaitent apprendre la ringuette.	Patinoire complète 5V5 (+ gardien de but)	Enceinte de but – Oui Lignes de passe - Deux	Gardien de but en rotation utilisant seulement son bâton. Introduction des attaquants et des défenseurs	Tours égaux de 2 à 3 min.

Annexe B – Exemple de séance d'entraînement sur glace

Durée	Activité	Notes
10 minutes (hors glace, avant le début de la séance)	Introduction	Règles de sécurité, et instructions pour l'échauffement et la première activité. Les entraîneurs peuvent choisir de profiter de cette période pour répartir les athlètes dans leurs groupes avant qu'ils sautent sur la glace.
5 à 10 minutes	Échauffement	Un entraîneur dirige l'échauffement, tandis qu'un autre entraîneur installe les stations et organise les exercices. C'est aussi la période pendant laquelle on peut déplacer les diviseurs et faire des marques sur la glace si c'est nécessaire. Le jeu *Suivez le meneur* est excellent pour garder tous les participants actifs, et loin des zones dangereuses pendant qu'on fait l'installation de la séance.
25 à 30 minutes	Développement des habiletés	Les joueurs travaillent au sein de leurs groupes respectifs, à des habiletés appropriées de patinage et de ringuette, par l'entremise d'activités ou d'exercices. On recommande aux entraîneurs de faire une rotation des participants d'une station à l'autre, et de les faire changer de station toutes les 7 à 12 minutes. On incite les entraîneurs à inclure des parties à surface réduite comme station dans la plupart des séances. Une mesure clé de la réussite de toutes les séances de développement des habiletés est que les athlètes sont continuellement en mouvement, font de nombreuses répétitions (chances d'essayer l'habileté) et se consacrent à la tâche.
5 à 10 minutes	Parties et retour au calme	Parties à surface réduite (si elles ne sont pas incluses dans le développement des habiletés) ou activité ludique amusante, puis conclusion de la séance.

Annexe C – Exemple de séance sur glace avec parties

Durée	Activité	Notes
10 minutes (hors glace, avant le début de la séance)	Introduction	Règles de sécurité, et instructions. Les entraîneurs peuvent choisir de profiter de cette période pour répartir les athlètes dans leurs équipes, leur désigner leur banc et leur aire de jeu, avant qu'ils sautent sur la glace.
5 à 10 minutes	Échauffement	Un entraîneur dirige l'échauffement, tandis qu'un autre entraîneur partage la patinoire et trace les marques nécessaires.
25 à 35 minutes	Parties à surface réduite	La logistique dépendra en grande partie du nombre de joueurs sur la glace, et du format des parties. On devrait se concentrer sur la limitation des périodes d'inactivité, grâce à des équipes ayant peu de joueurs.
5 à 10 minutes	Retour au calme	Wrap up.