

# Politique de "Fair Play"

## Hockey Dieppe-Memramcook

(version finale adoptée par le conseil d'Administration de Hockey Dieppe Memramcook le 14 octobre 2012)

### Préambule

Hockey Dieppe Memramcook (HDM) valorise le plaisir, le bon esprit sportif et le jeu franc et met en place des mesures permettant à tous ses membres de se développer et de s'épanouir dans le sport du hockey.

### Objectif

Cette politique a pour but de préciser les attentes de Hockey Dieppe/Memramcook entourant le temps de jeu accordé aux joueurs par les entraîneurs. Elle a aussi pour but de favoriser un temps de jeu équitable et d'éviter que des joueurs soient négligés durant les parties.

### Portée et applicabilité

Cette politique s'applique aux joueurs, au personnel entraîneur, aux parents, aux officiels et aux autres bénévoles impliqués au sein de HDM.

### Définition

*Fair Play* : Pratique du sport dans le respect des règles, de l'esprit du jeu et de l'adversaire.

*Équitable* : Juste, impartial. Cette décision est équitable.

*Égal* : Pareil, identique. Des droits égaux, des parts égales.

*Joueur* : Fait référence aux gardiens, défenseurs et attaquants d'une même équipe

## Principe entourant le temps de jeu accordé aux joueurs

Étant donné que les joueurs paient tous le même frais d'inscriptions et que Hockey Dieppe/Memramcook valorise le développement à long terme des athlètes et non la victoire à tout prix, le temps de jeu accordé aux joueurs doit être équitable. Il faut toutefois comprendre qu'il est pratiquement impossible pour un entraîneur d'assurer un temps de jeu égal entre tous les joueurs dans une période ou une partie dû aux divers arrêts de jeu. Par conséquent, l'entraîneur-chef de chaque équipe est l'ultime responsable du respect de l'intention de ce principe fondamental. En voici des exemples concrets :

- i. L'entraîneur doit assurer que chacun de ses joueurs a l'occasion de jouer dans toutes les situations de jeu (ligne débutante, avantage numérique, désavantage numérique ou une unité spéciale en fin de match). Donc, un joueur ne perdra pas son temps de jeu au bénéfice d'un autre dans de telles situations.
- ii. L'entraîneur doit comprendre que chaque équipe est composée de joueurs avec un niveau différent d'habiletés. Il doit alors maximiser le succès individuel de chaque joueur. Par conséquent, il est préférable que l'entraîneur établisse et maintienne un alignement visant à équilibrer ses trios. Chacun de ses trios doit être traité équitablement en terme de temps de jeu. Il est également encouragé que l'entraîneur établisse un standard d'équipe pour la durée de jeu de chaque présence sur glace «shift», 45 secondes étant un standard acceptable.
- iii. L'entraîneur peut seulement choisir de limiter le temps de jeu d'un joueur dans les cas suivants et l'entraîneur doit communiquer ses attentes dès le début de saison :
  - en raison de discipline d'un joueur pour raison de manque d'esprit sportif, de respect envers un officiel, un entraîneur ou un coéquipier;
  - en raison de discipline afin de corriger un comportement récurrent. À titre d'exemple, un joueur qui persiste à demeurer sur la glace trop longtemps ou qui à des comportements inappropriés (ex. coup de bâton dangereux) envers l'adversaire ou qui écope d'une pénalité pour un geste jugé inacceptable de la part des entraîneurs;
  - lors des deux dernières minutes d'une partie d'importance, l'utilisation des joueurs sera laissée à la discrétion de l'entraîneur s'il est jugé que l'issue d'un match est susceptible à changer.
  - lorsqu'un entraîneur doute de la santé d'un joueur.

## Système d'affiliation

Le système d'affiliation de joueurs a pour but d'assurer qu'une équipe à, en tout temps, le maximum de joueurs permis, et de permettre aux joueurs affiliés de bénéficier d'occasions de développement. Les entraîneurs sont encouragés d'avoir un total de 12 attaquants et de 8 défenseurs lors des séances d'entraînement.

Lorsqu'un ou des joueurs ne sont pas disponibles pour une partie, l'entraîneur doit faire appel à des joueurs affiliés selon la procédure et règlement en vigueur. Si aucun joueur affilié n'est disponible, l'entraîneur offrira le temps de jeu supplémentaire d'une façon équitable parmi les joueurs de cette position. À titre d'exemple, jouer à 5 défenseurs à tour de rôle. Aucun joueur ne devrait bénéficier de temps de jeu supplémentaire aux dépens de ses coéquipiers.

## Codes de Franc Jeu

Les codes de franc jeu suivants doivent être respectés en tout temps :

1. Gardez à l'esprit que les joueurs ont d'autres intérêts et obligations. Par conséquent, soyez raisonnable en établissant le calendrier des matchs et des séances d'entraînement et suivez les recommandations de Hockey Canada à cet effet.
2. Apprenez aux joueurs à jouer loyalement et à respecter les règles, les officiels et leurs adversaires.
3. Veillez à ce que tous les joueurs reçoivent les mêmes instructions, le même soutien et le même temps de jeu.
4. Gardez à l'esprit que enfants jouent pour s'amuser et qu'il faut les encourager à avoir confiance en eux-mêmes. Par conséquent, acceptez que les erreurs et les écarts de performance vont arriver et travailler en collaboration pour remédier à celles-ci.
5. Je m'assurerai que l'équipement et les installations sont sécuritaires et qu'ils sont offerts en fonction des âges et des habiletés des joueurs.
6. Soyez un bon exemple pour les joueurs et ne ménagez pas les louanges.
7. Continuez à perfectionner vos capacités et poursuivez votre formation.
8. Collaborer avec les officiels en tout temps pour le bien du sport.

## Évaluation de la politique

Une révision de la politique sera effectuée à la fin de la saison 2012-2013 et au besoin par la suite. Le directeur des opérations de HDM est responsable de présenter au CA toutes démarches de révision de cette politique.