



**Critères de  
sélection du  
programme  
national 2022**

## **Approche globale**

**Les athlètes seront évalués selon trois domaines : une évaluation des compétences individuelles, une évaluation tactique et une évaluation du caractère. Une attention particulière sera accordée au potentiel de développement de l'athlète.**

Notez que les critères d'évaluation décrits ci-dessous ont été conçus pour un processus de camp de sélection. Tous les aspects ne pourront pas être évalués par le biais du processus vidéo, mais cela devrait fournir une image claire des attributs de l'athlète et des habiletés recherchées par le comité. Les antécédents des athlètes éclaireront la prise de décision. Ces critères serviront également à déterminer l'incorporation des athlètes au sein d'Équipe Canada.

## **Évaluation des athlètes, vue d'ensemble**

### **Évaluation des compétences individuelles**

Capacité d'appliquer de façon constante les cinq (5) habiletés principales tout en limitant les erreurs, pendant la compétition et l'entraînement. Les cinq (5) habiletés principales sont lancer, esquiver, attraper, bloquer, et courir (opening rush).

Un cadre d'évaluation — sur une échelle de 5 points — pour chacune des cinq habiletés majeures est joint à l'annexe A. Selon l'échelle : 5 est considéré comme un niveau exceptionnel, 3 est le niveau de base attendu pour un athlète d'Équipe Canada et 1 est le niveau intermédiaire d'habileté.

Cette approche a pour but de faciliter l'évaluation des forces et des faiblesses d'un athlète individuel, de fournir une structure permettant au comité de sélection de comparer des athlètes ayant des compétences différentes, et d'évaluer la composition des équipes afin de déterminer les forces et les faiblesses au niveau de l'équipe pour éclairer la prise de décision comparative.

### **Évaluation tactique**

- Capacité à lire le jeu et à prendre des décisions stratégiques sur le terrain.

- Capacité à déployer de façon sélective les tactiques appropriées en tenant compte du contexte du jeu.
- Capacité à appliquer une approche d'équipe qui inclut la protection des coéquipiers (couverture) et l'exécution des lancers d'équipe et des appels de jeu.
- Capacité à communiquer efficacement pendant les matchs.
- Capacité à utiliser les informations fournies par le personnel d'encadrement et à les relier aux performances individuelles ou collectives.

### **Évaluation du caractère**

Il peut être demandé aux représentants provinciaux de s'exprimer sur le caractère d'un athlète sur et en dehors du terrain. Les sujets abordés pour cette évaluation comprennent :

- La preuve de qualités propices à l'amélioration individuelle, à l'intégrité et à la responsabilité personnelle, telles que :
  - L'automotivation, une forte éthique de travail, le dévouement, la responsabilité et la concentration ;
  - Le respect des coéquipiers, des adversaires, des entraîneurs, des arbitres et des bénévoles ;
  - La capacité d'entraînement : écoute et mise en œuvre des directives des entraîneurs ;
  - L'adaptabilité : débrouillardise, maîtrise de soi, créativité, et recherche de défi ;
  - Intégrité, honnêteté et respect sur le terrain.
- La preuve de qualités propices à la réussite de l'équipe telles que :
  - Un leadership fort, une attitude positive, la coopération et une communication coopérative ;
  - Une contribution à la cohésion globale de l'équipe, une communication efficace avec le personnel d'encadrement et les autres joueurs sur et en dehors du terrain ;
  - La force mentale et la concentration : l'athlète n'est pas affecté par les distractions ou les situations de haute pression ;
  - La mise en œuvre du plan de jeu du personnel d'entraînement.

## **Potentiel de développement**

De multiples facteurs peuvent être pris en compte, notamment l'expérience, l'amélioration par rapport aux années précédentes (c'est-à-dire le niveau de performance actuel par rapport au niveau de performance antérieur), et des éléments comportementaux tels que la recherche active de rétroaction et la démonstration de la capacité à appliquer la rétroaction.

On peut demander aux représentants provinciaux de parler du potentiel de développement observé d'un athlète. Voici quelques questions pour vous guider dans cette évaluation :

- Cet/cette athlète s'est-il/elle développé/e dans votre province ?
- A-t-il/elle fait preuve d'une amélioration notable chaque saison ?
- Recherche-t-il/elle les commentaires de ses pairs et des membres de la communauté ?
- Fait-il/elle le travail nécessaire pour se développer, en dehors du dodgeball ?

# **Annexe A : Cadre d'évaluation des compétences individuelles**

## **Lancer, esquiver, bloquer, attraper, courir**

Le cadre d'évaluation suivant fournit une ligne directrice sur la façon dont le comité de sélection évaluera les athlètes dans chacune des cinq compétences fondamentales du dodgeball. Des descriptions illustratives de ce que le comité de sélection recherchera sont ajoutées. Il convient de noter qu'un/une athlète peut ne pas être capable d'exécuter chaque compétence telle qu'elle est décrite à un niveau 5, mais il/elle doit être capable d'exécuter la majorité à un niveau exceptionnellement élevé.

L'échelle est utilisée pour l'évaluation d'un athlète de compétition. Cela signifie que le niveau 1 ne doit pas être interprété comme « débutant ». Une évaluation de 1 signifie qu'un joueur possède cette habileté.

### **Ligne directrice pour l'évaluation :**

5 — Le niveau que nous nous efforçons tous d'atteindre, le niveau « or ».

4 — Athlète d'exception, qui serait un atout important pour Équipe Canada et qui devrait être en première ligne de jeu.

3 — Athlète de compétition, possédant les compétences de base attendues d'un/une athlète d'Équipe Canada.

2 — Athlète de compétition, qui a sa place dans les compétitions de dodgeball de niveau national.

1 — Athlète intermédiaire — sur le point de devenir un/une athlète de compétition, mais qui doit travailler davantage pour développer ses compétences.

0 — Niveau insuffisant de cette compétence.

Remarque : bien que les joueurs puissent être évalués à n'importe quel nombre entier entre 0 et 5, seuls les niveaux 5, 3 et 1 sont décrits ci-dessous. Il est sous-entendu que les niveaux 2 et 4 signifient une évaluation située entre les chiffres décrits.

## **Lancer**

5 — Précision et puissance supérieures - très difficile à attraper. Lancers déployables multiples\*, incluant des options avec vitesse et puissance. Capable de frapper avec précision au fond du terrain, à gauche et à droite sans vulnérabilité totale\*. Feinte convaincante pour plusieurs lancers. Peut effectuer un lancer précis et puissant après une feinte très convaincante. Applique une pression agressive et convaincante. Excellente exécution des contre-lancers\* (excellente reconnaissance des opportunités de contre-lancers, excellente précision et choix du moment propice). Excellente conscience de la ligne centrale. Synchronise aisément ses lancers avec ses coéquipiers, y compris les lancers les uns à la suite des autres : aucun décompte requis.

3 — Au moins un excellent lancer déployable (précis, puissant et/ou avec un mouvement dans le ballon). Capable de frapper avec précision au fond du terrain dans au moins une direction et un plus proche dans l'autre direction. Feinte convaincante pour au moins un lancer. Peut effectuer un lancer précis et puissant après une feinte. Applique une pression convaincante. Peut exécuter de manière cohérente des échanges forcés, avec une capacité de survie modérée. Peut exécuter un contre-lancer fiable (bonne précision et moment propice). Excellente conscience de la ligne centrale. Peut synchroniser les lancers avec ses coéquipiers, y compris des lancers à la suite.

1 — Au moins un lancer déployable (précision moyenne, puissance moyenne). Peut exécuter un lancer de mi-distance dans une direction. Feinte semi-convaincante pour au moins un lancer. Demande un moment de récupération après une feinte, pour exécuter un lancer précis. Applique une pression générale. Peut exécuter des échanges forcés avec une faible capacité de survie. Exécute des contre-lancers avec une précision moyenne ou un retard. Excellente conscience de la ligne centrale. Peut synchroniser ses lancers avec ses coéquipiers à l'aide d'un signal auditif (par exemple 3-2-1).

0 — Niveau insuffisant de cette compétence.

## **\*Terminologie**

Lancer déployable : Un lancer qui peut être effectué de façon constante (4/5 fois) avec suffisamment de précision et de puissance pour être utile dans un scénario de jeu. Les lancers opportunistes ou les lancers manquant de constance ne sont pas considérés comme des lancers déployables.

Vulnérabilité totale : Exposition complète d'un flanc à un adversaire sans avoir préalablement mis l'adversaire en position défensive. Exemples de lancers croisés profonds sans vulnérabilité totale : un lancer qui vous permet de rester « d'équerre » ou presque de l'adversaire directement devant vous, mais avec un ballon à travers le corps. Une feinte ou

une intimidation qui mettent l'adversaire en position défensive, avec un changement de direction de dernière minute pour exécuter le lancer croisé profond. Un lancer « sans regarder ». Un retour rapide à la position pour attraper après l'exécution du lancer. Incorporation d'une esquive dans le mouvement de lancer.

Contre-lancer : Un lancer effectué sur l'adversaire dès que celui-ci a envoyé un ballon. Un contre-lancer se distingue d'un pré-lancer (un lancer effectué avant que l'adversaire n'envoie le ballon), et d'un lancer tardif (un lancer effectué une fois que l'adversaire a récupéré de son enchaînement de lancers). Le principe général est que le contre-lancer doit être lancé, au plus tard, un battement de cœur après que le ballon a quitté la main de l'adversaire.



## **Attraper**

5 — Niveau supérieur pour attraper des balles provenant d'une variété de lanceurs (balles courbes, balles tombantes, etc.) — réussit fréquemment à attraper des balles en jeu. Portée de réception étendue (capable d'attraper des balles au-dessus de sa tête et au niveau des orteils, se déplace pour attraper des balles lancées au-delà de la portée des bras). Cherche activement à attraper les balles tout en conservant une excellente capacité de survie (choisit des opportunités viables d'attraper des balles plutôt que d'esquiver des opportunités non viables). Excellente capacité à attraper en mouvement, tout en gardant une excellente connaissance du terrain (par exemple, attraper en sautant, attraper en glissant vers l'arrière). Excellente capacité à créer des opportunités de réception viables en déployant une combinaison de tactiques bien synchronisées (interruptions, shadow catching). Saisit rapidement les balles qui le touchent avant qu'elles ne rebondissent (snatch grabs). Attention et position stratégiques pour les rebonds dans l'équipe. Lorsqu'il/elle laisse tomber un ballon pour en attraper un, la balle reste en jeu.

3 — Capable d'attraper des balles provenant de différents lanceurs (balles courbes, balles tombantes, etc.) — réussit parfois à attraper des balles en jeu. Portée modérée (capable d'attraper des balles du haut de la tête, juste au-dessus des genoux, se déplace pour attraper des balles lancées à portée de bras). Cherche activement à attraper les balles tout en conservant une capacité de survie moyenne ou cherche sélectivement à attraper les balles avec une excellente capacité de survie (choisit des opportunités viables d'attraper des balles plutôt que d'esquiver des opportunités non viables). Capable d'attraper tout en étant en mouvement (par exemple, attraper en esquivant à gauche ou à droite). Crée occasionnellement des opportunités de réception viables en déployant une combinaison de tactiques bien synchronisées (interruptions, shadow catching). Essaie d'attraper les balles qui le/la touchent et rebondissent (c'est-à-dire les rebonds sur soi). Conscience stratégique des opportunités de rebonds dans l'équipe. Lorsqu'il/elle laisse tomber un ballon pour en attraper un, la balle reste généralement en jeu.

1 — Bon/bonne pour attraper sur des lancers directs et relativement droits — attrape rarement en jeu. Rayon d'action étroit (peut attraper des ballons envoyés entre le menton et les genoux, et entre les deux coudes, ballons avec petits mouvements = espace limité). Cherche fréquemment à attraper la balle avec une capacité de survie moyenne (= réussit rarement à attraper la balle) ou cherche rarement à attraper la balle. Se déplace rarement pour attraper. Lorsqu'il/elle laisse tomber un ballon pour en attraper un, la balle peut rouler hors de portée.

0 — Niveau insuffisant de cette compétence.



## **Esquiver**

5 — Capacité supérieure à esquiver sur tous les plans (haut, bas, gauche, droite, avant, arrière) avec vitesse et agilité. Capable de réagir après que le ballon est envoyé (c'est-à-dire au dernier moment). Capable d'exécuter plusieurs esquives consécutives impliquant des changements de direction de manière contrôlée ; récupère rapidement et est prêt/prête à réagir après chaque esquive. Excellente capacité à esquiver plusieurs ballons, y compris les lancers les uns à la suite des autres. Excellente capacité à simultanément esquiver et lancer/esquiver puis exécuter rapidement un lancer efficace. Esquive fiable à courte distance (par exemple, moins de 3 m/10 pi). Excellente capacité à feinter une esquive de manière convaincante (indiquer que l'on va aller dans un sens, puis dans un autre). Excellente conscience des lignes latérales et arrière. Excellente conscience de ses coéquipiers (pas de collisions). Dans les situations où le blocage est interdit, capable d'esquiver tout en tenant le ballon (c'est-à-dire qu'il/elle peut maintenir avec confiance une pression offensive).

3 — Maîtrise de l'esquive dans tous les plans (haut, bas, gauche, droite, avant, arrière) — Excelle dans l'esquive sur au moins 2 plans. Capable de réagir au dernier moment. Capable d'exécuter deux esquives consécutives impliquant des changements de direction ; récupère rapidement et est prêt à réagir après chaque esquive. Réussit à esquiver plusieurs balles. Capable d'esquiver puis d'exécuter rapidement un lancer efficace. Capable de feinter une esquive de manière convaincante (il laisse entendre qu'il va se déplacer dans un sens, puis dans un autre). Excellente conscience des lignes latérales et arrière. Excellente conscience de ses coéquipiers (pas de collisions). Dans les situations où le blocage est interdit, peut esquiver confortablement tout en tenant un ballon.

1 — Maîtrise de l'esquive sur au moins 3 plans. Un plan d'esquive n'est pas disponible (par exemple, il ne peut pas tomber ou sauter). Peut réagir tôt (par exemple, commencer à esquiver avant le lancer). Est capable d'exécuter une esquive et est prêt à réagir. Conscience adéquate des lignes, sorties de terrain occasionnelles. Dans les situations où le blocage est interdit, préfère esquiver sans ballon (c'est-à-dire qu'il/elle laisse tomber le ballon qu'il/elle a lorsqu'on lui en lance un, pour esquiver). Bonne conscience de la ligne, touche rarement la ligne arrière et les lignes latérales. Bonne conscience de ses coéquipiers (peut occasionnellement interférer avec les joueurs).

0 — Niveau insuffisant de cette compétence.

## **Bloquer**

5 — Capacité de blocage supérieure : excelle à bloquer avec une et deux balles. Très efficace pour bloquer plusieurs ballons provenant de différents lanceurs (ballons courbes, balles tombantes, etc.). Efficace pour bloquer à courte distance (milieu du terrain). Capacité à bloquer efficacement tout en maintenant une pression agressive\*, peut rapidement passer de la position offensive à l'exécution d'un blocage, et revenir à la position offensive. Très difficile à désarmer. La technique de blocage empêche les « dirty blocks » (c'est-à-dire les blocages de la main ou les déviations vers soi). Blocages contrôlés (l'athlète évite les déviations vers ses coéquipiers, l'équipe conserve le ballon après le blocage).

3 — Capacité de blocage efficace : très bonne capacité à bloquer avec un et deux ballons. Moyennement efficace pour bloquer plusieurs ballons. Capacité à bloquer efficacement tout en maintenant une pression modérée, peut passer rapidement d'une position offensive à l'exécution d'un blocage. Très difficile à désarmer. La technique de blocage empêche les « dirty blocks » (c'est-à-dire les blocages avec la main ou les déviations vers soi). Blocages contrôlés (l'athlète évite les déviations vers ses coéquipiers, l'équipe conserve généralement le ballon après le blocage).

1 — Capacité de blocage adéquate : bonne capacité à bloquer avec un ballon, capacité moyenne à bloquer avec deux ballons. Efficace pour bloquer des ballons seuls (bloque occasionnellement plusieurs ballons). Occasionnellement capable de bloquer efficacement tout en maintenant une pression modérée. Rarement désarmé. La technique de blocage peut laisser les mains exposées (des « dirty blocks » ou des déviations vers soi se produisent occasionnellement). Dévie parfois le ballon sur ses coéquipiers lorsqu'il/elle bloque.

0 — Niveau insuffisant de cette compétence.

## **\*Terminologie**

Pression : utiliser le ballon pour intimider l'adversaire et attirer son attention par la feinte, le contact visuel, l'avance et le « miroir » (adopter la posture de l'adversaire et reproduire ses mouvements), tout en restant prêt à réagir (c'est-à-dire à lancer ou bloquer).

## **Courir**

Le rush d'ouverture est une compétence physiquement intense qui est déployée à chaque point de jeu. Tous les joueurs/toutes les joueuses de l'équipe ne sont pas obligés/es de courir, mais afin de gérer la charge des athlètes au cours d'un tournoi, il est nécessaire de disposer d'une longue liste d'athlètes capables de courir, afin de s'assurer que le Canada dispose d'un rush 5 étoiles contre les meilleures équipes, dans les finales/demi-finales.

5 — *Passes* : Compétence supérieure en vitesse, précision des passes et capacité de survie. Extrêmement rapide jusqu'à la ligne, passe précise en retour à n'importe quelle position sur le terrain (milieu, aile gauche), et à plusieurs hauteurs (c.-à-d. passes efficaces pour les joueurs de petite et de grande taille). Pas de faux départs. Retraite rapide. Excellente dans le déploiement de stratégies de survie dynamiques pour survivre au rush de l'adversaire (anticipation du lancer, esquive latérale). **Autodégagement** : excellente conscience de la ligne de dégagement (le ballon passe au-dessus de la ligne juste assez pour être dégagé) - excelle pour activer rapidement un ballon et appliquer immédiatement une pression ou un lancer.

3 — *Passes* : Passe efficace vers une position. Vitesse rapide vers la ligne, passe précise vers une position sur le terrain à plusieurs hauteurs (c'est-à-dire passe efficace pour les joueurs de petite et de grande taille). Ne fait que très rarement de faux départs. Retraite rapide. Bon/bonne dans le déploiement de stratégies de survie dynamiques pour survivre au rush de l'adversaire (anticipation du lancer, esquive latérale). **Autodégagement** : bonne conscience de la ligne de dégagement (les pieds peuvent franchir la ligne pour dégager le ballon) - capable de se dégager lui-même d'un ballon et d'exercer rapidement une pression.

1 — *Passes* : Capable de faire une passe à une position. Vitesse modérée vers la ligne, passe précise vers une position sur le terrain à une hauteur moyenne (à peu près la même hauteur à chaque fois). Très rarement de faux départs. Survit occasionnellement, en déployant des stratégies pour survivre au rush de l'adversaire. **Autodégagement** : mauvaise perception de la ligne de dégagement (peut se déplacer loin derrière la ligne de dégagement avant d'exercer une pression) - capable de se dégager lui/elle-même un ballon, plus lent/lente à exercer une pression.

0 — Niveau insuffisant de cette compétence.