



RÉSUMÉ DU GUIDE FRANC-JEU McDONALD'S



POUR DIMINUER LA VIOLENCE ET LES BLESSURES AU HOCKEY

TABLE DES MATIÈRES

1.0	Franc-Jeu McDonald's, c'est quoi ?	4
1.1	Les clientèles concernées	4
1.2	Les activités touchées	4
1.3	Caractéristiques de la grille Franc-Jeu McDonald's	5
2.0	La grille officielle Franc-Jeu McDonald's	7
3.0	Les modalités du classement général	
	Saison régulière	8
	Séries de fin de saison et finales régionales	9
	Finales provinciales et tournois	12
4.0	Les outils et services disponibles	
4.1	La section Franc-Jeu McDonald's, site Web de Hockey Québec.....	14
4.2	Le résumé du guide Franc-Jeu McDonald's	14
4.3	Le logo officiel Franc-Jeu McDonald's.....	14
4.4	Le manuel d'administration Franc-Jeu McDonald's.....	14

Note : Le genre masculin est employé comme genre neutre dans le seul but d'alléger le texte; on ne doit y voir aucune discrimination.



HOCKEY QUÉBEC

4545, AV. PIERRE-DE COUBERTIN

C.P. 1000, SUCCURSALE M

MONTRÉAL (QUÉBEC) H1V 3R2

TÉLÉPHONE : (514) 252-3079 FAX : (514) 252-3158

COURRIEL : INFOHOCKEYQUEBEC@HOCKEY.QC.CA INTERNET : WWW.HOCKEY.QC.CA

1.0 FRANC-JEU MCDONALD'S C'EST QUOI ?

Franc-Jeu McDonald's est un programme qui diminue le nombre d'infractions et de blessures au hockey en donnant aux équipes des points au classement général après chaque match.

Le principe de base de Franc-Jeu McDonald's

Sans Franc-Jeu McDonald's ➤ L'équipe qui compte le plus de buts remporte la victoire.

PERFORMANCE = VICTOIRE

Avec Franc-Jeu McDonald's ➤ L'équipe qui se trouvera à la tête du classement général sera celle qui alignera le plus de victoires tout en accumulant davantage de points Franc-Jeu McDonald's.

VICTOIRE + POINT FRANC-JEU MCDONALD'S = GAGNANT SUR TOUTE LA LIGNE

↪ Toute équipe qui néglige l'un ou l'autre de ces deux éléments compromet ses chances de remporter la victoire.

Comment votre équipe peut-elle se mériter des points au classement général après chaque match ?

VICTOIRE	+	POINT FRANC-JEU MCDONALD'S	=	GAGNANT SUR TOUTE LA LIGNE
1 victoire = 2 points 1 nulle = 1 point 1 défaite = 0 point		Possibilité de 1 point Additionnel pour votre équipe en fonction du nombre de punitions		3 points maximum

1.1 Les clientèles concernées :

- Hockey masculin et féminin
- Divisions novice à junior inclusivement
- Classes simple lettre et double lettre

1.2 Les activités touchées

- La saison régulière
- Les séries de fin de saison
- Les finales régionales
- Les finales provinciales
- Les tournois internationaux, nationaux, provinciaux, interrégionaux et régionaux (Voir guide des tournois)

1.3 Caractéristiques de la grille Franc-Jeu McDonald's

Comment sont attribués les points pour la performance ?

1 victoire	=	2 points au classement général
1 nulle	=	1 point au classement général
1 défaite	=	0 point au classement général

Comment sont attribués les points Franc-Jeu McDonald's ?

- 1) Chaque équipe qui respecte la norme de base établie (en minutes de punition) se mérite 1 point additionnel au classement général.

Exemple :

Pee-Wee double lettre	12 minutes et moins = 1 point
-----------------------	-------------------------------

- 2) Si la norme de base (en minutes de punition) n'est pas respectée, l'équipe n'aura pas de point supplémentaire.

Exemple :

Pee-Wee double lettre	13 minutes et plus = 0 point
-----------------------	------------------------------

- 3) Toutes les infractions aux règles de jeu encourues par les joueurs et les entraîneurs sont comptabilisées, sauf celles résultant d'un lancer de punition (punition mineure seulement).

C'est donc dire que tous les groupes d'infractions (figurant à l'endos de la feuille de pointage), relatives aux batailles, celles commises avec le bâton, le corps et autres infractions diverses, sont calculées.

- 4) Ces infractions s'additionnent pour chaque équipe « au total des minutes de punition » et chaque infraction comportant plus d'un code s'additionne également selon les équivalences suivantes :

Équivalences

FEUILLE DE POINTAGE		
Code	Description	Minutes de punition
Code A	Punition mineure ou mineure de banc	2 minutes
Code B	Punition majeure	5 minutes
Code C	Punition d'inconduite	10 minutes
Code D	Punition d'extrême inconduite ou grossière inconduite	10 minutes
Code E	Punition de match	10 minutes

EX : un joueur qui serait puni pour une mise en échec par derrière (A-40 + D-40) équivaldrait à 12 minutes enlevées à la norme Franc-Jeu McDonald's.

- 5) Aussitôt qu'un arbitre appellera une punition de banc à un officiel d'équipe (*) en raison de son comportement, entraînant une punition d'extrême inconduite, grossière inconduite et punition de match, cette équipe perdra automatiquement son point Franc-Jeu.

Codes :

- D-61 Abus envers les officiels, conduite antisportive et autre inconduite
- D-62 Se livrer à des insultes ou intimidation de nature discriminatoire
- D-66 Inconduite grossière pour tourner le match en dérision
- D-70 Langage, geste abusif et obscène
- E-84 Agression verbale envers un officiel
- E-85 Agression physique envers un officiel

Note : Ce règlement s'applique pour tous les matchs en saison régulière, séries éliminatoires, tournois et championnats.

Cette dernière sanction vient rappeler que l'entraîneur et ses adjoints sont des intervenants-clés sur lesquels repose avant tout le succès de la démarche Franc-Jeu. Leur position d'autorité, le respect qu'ils s'attirent de facto auprès de leurs joueurs, leur connaissance plus grande des programmes et des objectifs de Hockey Québec en font de facto la pierre d'assise de Franc-Jeu. Cela ne réduit pas l'importance accordée aux parents, aux administrateurs, aux officiels et aux joueurs eux-mêmes dans le succès du programme.

(*) « Hockey Canada – Livre des règles – Glossaire Page; 31 Officiel d'équipe »

2.0 La grille officielle de grille Franc-Jeu McDonald's

Une seule grille Franc-Jeu McDonald's est en vigueur à Hockey Québec :

Division	Classe	VICTOIRE			POINT FRANC-JEU MCDONALD'S	
		Victoire	Nulle	Défaite	Minutes de punition	Points
Novice	<i>simple lettre</i>	2	1	0	8 minutes et moins 9 minutes et plus	1 0
Atome	<i>simple lettre double lettre</i>	2	1	0	10 minutes et moins 11 minutes et plus	1 0
Pee-Wee	<i>simple lettre double lettre</i>	2	1	0	12 minutes et moins 13 minutes et plus	1 0
Bantam	<i>simple lettre double lettre</i>	2	1	0	16 minutes et moins 17 minutes et plus	1 0
Midget	<i>simple lettre double lettre</i>	2	1	0	20 minutes et moins 21 minutes et plus	1 0

Junior	<i>simple lettre</i>	2	1	0	22 minutes et moins	1
	<i>double lettre</i>				23 minutes et plus	0
Féminin	<i>Pee-Wee</i>	2	1	0	10 minutes et moins	1
					11 minutes et plus	0
	<i>Bantam</i>	2	1	0	12 minutes et moins	1
					13 minutes et plus	0
	<i>Junior</i>	2	1	0	16 minutes et moins	1
					17 minutes et plus	0

Avertissement

Il est important de noter que la nature de l'outil Franc-Jeu McDonald's doit tenir compte des points Franc-Jeu McDonald's autant lors de la saison régulière, qu'au classement général et des séries de fin de saison.

3.0 Les modalités du classement général

Saison régulière

Les modalités d'application pour le classement général des équipes en saison régulière sont fort simples.

SAISON RÉGULIÈRE

Le total des points de performance et Points Franc-Jeu McDonald's détermine la position des équipes au classement, le plus haut total octroyant la position supérieure.

S'il y a égalité au classement entre plusieurs équipes, la position supérieure est déterminée en fonction de l'article 8.7 (départage d'égalité) des règlements administratifs de Hockey Québec.

SÉRIES DE FIN DE SAISON ET FINALES RÉGIONALES

Les modalités d'application pour les séries de fin de saison et les finales régionales sont liées à la formule que vous déciderez d'utiliser.

SÉRIES DE FIN DE SAISON ET FINALES RÉGIONALES	A LA RONDE
<p><i>Le total des points de performance et de Points Franc-Jeu McDonald's détermine la position des équipes au classement, le plus haut total octroyant la position supérieure.</i></p> <p>S'il y a égalité au classement entre plusieurs équipes, la position supérieure est déterminée en fonction de l'article 8.7 (départage d'égalité) des règlements administratifs de Hockey Québec.</p> <p>Une fois le tournoi à la ronde complété et la position des équipes connues, vous pouvez déclarer l'équipe de première position comme championne pour l'une ou l'autre de ces activités. Sinon, vous devrez organiser un ou plusieurs matchs de semi-finale et/ou finale, selon votre choix.</p>	

SÉRIES DE FIN DE SAISON ET FINALES RÉGIONALES	Demi-finale et/ou finale ↔ 2 matchs ou plus au total des points
<ul style="list-style-type: none">• Le plus haut total de points, incluant les points Franc Jeu, pour l'ensemble des matchs détermine le vainqueur.• En cas d'égalité pour l'ensemble des matchs, il y aura période de surtemps selon le règlement 8.6 de Hockey Québec. <p><i>Note : Franc-Jeu McDonald's ne s'applique pas en période de surtemps.</i></p>	

Le plus haut total de points détermine le vainqueur du match :

- En cas d'égalité à la fin des périodes réglementaires du match, le match se prolonge automatiquement même si une seule des deux formations qui s'affrontent a conservé son point Franc-Jeu. Cependant, dans cette éventualité, cette dernière jouira d'une supériorité numérique (quatre contre trois) pendant les cinq premières minutes de cette prolongation, après quoi, s'il n'y a pas eu but, les équipes évolueront à force égale.

Lorsqu'il y a application de cette règle et qu'une période de surtemps est requise en fonction du Règlement administratif 8.6.1 de Hockey Québec, la procédure suivante doit s'appliquer;

- a) « Extrait des Règlements administratifs 8.6.1 »

Une seule période de 5 minutes à temps arrêté, avec un alignement de 4 contre 4 (à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur(s) punition(s)). Le premier (1^{er}) but met fin au match.

« Application »

S'il y a période de surtemps en raison de l'application de cette règle, l'équipe fautive devra débiter cette période à court d'un joueur pour une durée de cinq (5) minutes. Aucun joueur de l'équipe fautive n'aura à se rendre au banc des punitions afin de servir cette punition majeure.

Lorsqu'il y a application de cette règle et qu'une période de surtemps est requise en fonction du Règlement administratif 8.6.3 de Hockey Québec, la procédure suivante doit s'appliquer;

- a) « Extrait des Règlements administratifs 8.6.3 »

Il y aura un maximum de deux (2) périodes supplémentaires de dix (10) minutes à temps arrêté avec alignement de 4 contre 4 (à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur(s) punition(s)). Le premier (1^{er}) but met fin au match.

« Application »

S'il y a période de surtemps en raison de l'application de cette règle, l'équipe fautive devra débiter la première période de surtemps à court d'un joueur pour une durée de cinq (5) minutes. L'entraîneur de l'équipe fautive, par l'entremise du capitaine sur la glace, désignera un joueur pour purger cette punition majeure. L'entraîneur peut désigner un joueur qui n'était pas sur la glace au moment de l'infraction (lire: fin de la période).

Note : Franc-Jeu McDonald's ne s'applique pas en période de surtemps.

Le plus haut total de points détermine le vainqueur du match :

En cas d'égalité à la fin des périodes réglementaires du match, le match se prolonge automatiquement même si une seule des deux formations qui s'affrontent a conservé son point Franc-Jeu. Cependant, dans cette éventualité, cette dernière jouira d'une supériorité numérique (quatre contre trois) pendant les cinq premières minutes de cette prolongation, après quoi, s'il n'y a pas eu but, les équipes évolueront à force égale.

Lorsqu'il y a application de cette règle et qu'une période de surtemps est requise en fonction du Règlement administratif 8.6.1 de Hockey Québec, la procédure suivante doit s'appliquer;

a) « Extrait des Règlements administratifs 8.6.1 »

Une seule période de 5 minutes à temps arrêté, avec un alignement de 4 contre 4 (à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur(s) punition(s). Le premier (1^{er}) but met fin au match.

« Application »

S'il y a période de surtemps en raison de l'application de cette règle, l'équipe fautive devra débiter cette période à court d'un joueur pour une durée de cinq (5) minutes. Aucun joueur de l'équipe fautive n'aura à se rendre au banc des punitions afin de servir cette punition majeure.

Lorsqu'il y a application de cette règle et qu'une période de surtemps est requise en fonction du Règlement administratif 8.6.3 de Hockey Québec, la procédure suivante doit s'appliquer;

a) « Extrait des Règlements administratifs 8.6.3 »

Il y aura un maximum de deux (2) périodes supplémentaires de dix (10) minutes à temps arrêté avec alignement de 4 contre 4 (à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur(s) punition(s). Le premier (1^{er}) but met fin au match.

« Application »

S'il y a période de surtemps en raison de l'application de cette règle, l'équipe fautive devra débiter la première période de surtemps à court d'un joueur pour une durée de cinq (5) minutes. L'entraîneur de l'équipe fautive, par l'entremise du capitaine sur la glace, désignera un joueur pour purger cette punition majeure. L'entraîneur peut désigner un joueur qui n'était pas sur la glace au moment de l'infraction (lire; fin de la période).

Note : Franc-Jeu McDonald's ne s'applique pas en période de surtemps.

FINALES PROVINCIALES ET TOURNOIS

Les modalités d'application de Franc-Jeu McDonald's pour les finales provinciales et les tournois ont un lien direct avec la formule utilisée.

FINALES PROVINCIALES ET TOURNOIS

Simple élimination, double élimination et fausse double élimination

Le plus haut total de points détermine le vainqueur du match :

En cas d'égalité à la fin des périodes réglementaires du match, le match se prolonge automatiquement même si une seule des deux formations qui s'affrontent a conservé son point Franc-Jeu. Cependant, dans cette éventualité, cette dernière jouira d'une supériorité numérique (quatre contre trois) pendant les cinq premières minutes de cette prolongation, après quoi, s'il n'y a pas eu but, les équipes évolueront à force égale.

Lorsqu'il y a application de cette règle et qu'une période de surtemps est requise en fonction du Règlement administratif 8.6.1 de Hockey Québec, la procédure suivante doit s'appliquer;

a) « Extrait des Règlements administratifs 8.6.1 »

Une seule période de 5 minutes à temps arrêté, avec un alignement de 4 contre 4 (à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur(s) punition(s)). Le premier (1^{er}) but met fin au match.

« Application »

S'il y a période de surtemps en raison de l'application de cette règle, l'équipe fautive devra débiter cette période à court d'un joueur pour une durée de cinq (5) minutes. Aucun joueur de l'équipe fautive n'aura à se rendre au banc des punitions afin de servir cette punition majeure.

Lorsqu'il y a application de cette règle et qu'une période de surtemps est requise en fonction du Règlement administratif 8.6.3 de Hockey Québec, la procédure suivante doit s'appliquer;

a) « Extrait des Règlements administratifs 8.6.3 »

Il y aura un maximum de deux (2) périodes supplémentaires de dix (10) minutes à temps arrêté avec alignement de 4 contre 4 (à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur(s) punition(s)). Le premier (1^{er}) but met fin au match.

« Application »

S'il y a période de surtemps en raison de l'application de cette règle, l'équipe fautive devra débiter la première période de surtemps à court d'un joueur pour une durée de cinq (5) minutes. L'entraîneur de l'équipe fautive, par l'entremise du capitaine sur la glace, désignera un joueur pour purger cette punition majeure. L'entraîneur peut désigner un joueur qui n'était pas sur la glace au moment de l'infraction (lire: fin de la période).

Note : Franc-Jeu McDonald's ne s'applique pas en période de surtemps.

FINALES PROVINCIALES ET TOURNOIS**A LA RONDE**

Le total des points de performance et de points Franc-Jeu McDonald's détermine la position des équipes au classement, le plus haut total octroyant la position supérieure.

S'il y a égalité au classement entre plusieurs équipes, la position supérieure est déterminée en fonction de l'article 8.7 (départage d'égalité) des règlements administratifs de Hockey Québec.

- N.B. Toute équipe qui remporte un match par défaut se mérite automatiquement 3 points au classement, peu importe le type d'activité (saison régulière, séries de fin de saison, finales régionales, finales provinciales et tournois).

4.0 LES OUTILS ET SERVICES DISPONIBLES

4.1 Section Franc-Jeu McDonald's, site Web de Hockey Québec

Une section Franc-Jeu McDonald's se trouve sur le site Web de Hockey Québec. Vous y découvrirez toute l'information nécessaire pour comprendre et appliquer le programme conformément à sa nature. Vous aurez aussi la possibilité de télécharger gratuitement une série de documents et outils pour faciliter votre tâche.

Pour accéder à la section Franc-Jeu McDonald's sur le site Web de Hockey Québec, consultez la page d'accueil du site Web de Hockey Québec à l'adresse suivante :

www.hockey.qc.ca

4.2 Le résumé du guide Franc-Jeu McDonald's

Le résumé Franc-Jeu McDonald's est l'outil indispensable pour que tous et chacun comprennent exactement comment Franc-Jeu McDonald's s'applique dans leur ligue. Cet outil contient une information de base générale. Pour obtenir ce document, consultez la page d'accueil du site Web de Hockey Québec à l'adresse suivante :

www.hockey.qc.ca

4.3 Le logo officiel Franc-Jeu McDonald's

Le logo officiel Franc-Jeu McDonald's est disponible pour les organisations membres de Hockey Québec. Il peut être utilisé pour toute documentation se rapportant au programme. Pour l'obtenir et le reproduire, consultez la page d'accueil du site Web de Hockey Québec à l'adresse suivante :

www.hockey.qc.ca

4.4 Le Manuel d'administration Franc-Jeu McDonald's

Ce document contient toute l'information nécessaire pour mieux comprendre Franc-Jeu McDonald's, faciliter son implantation et en assurer une gestion conforme à sa nature. Vous pouvez vous le procurer en vous adressant au secrétariat provincial de Hockey Québec au (514) 252-3079 poste 0. Pour obtenir ce document, consultez la page d'accueil du site Web de Hockey Québec à l'adresse suivante :

www.hockey.qc.ca