

7.7 Règlements Franc Jeu

7.7.1 Clientèles concernées

- A. Hockey masculin
- B. Divisions M11 à Junior inclusivement
- C. Classes triple, double et simple lettre

7.7.2 Activités touchées

- A. La saison régulière
- B. Les séries de fin de saison
- C. Les finales régionales
- D. Les finales provinciales
- E. Les tournois

7.7.3 Caractéristiques de la grille Franc Jeu

- A. Chaque équipe qui respecte la norme de base établie en minutes de punition se mérite un point additionnel au classement général. Si la norme de base en minutes de punition n'est pas respectée, l'équipe n'aura pas de point supplémentaire.
- B. Toutes les infractions aux règles de jeu encourues par les joueurs et les entraîneurs sont comptabilisées, sauf celles résultant d'un tir de punition (punition mineure seulement) **et les codes suivants : A50-A51-A52-A53-A80-A81-A82-A84-C84-A85-A87-A89-A90-A91-A92-A93-A95-A96.**
- C. Les infractions s'additionnent pour chaque équipe « au total des minutes de punitions » et chaque infraction comportant plus d'un code s'additionne également selon les équivalences suivantes :

Feuille de match		
Code	Description	Minutes de punition
Code A	Punitions mineures ou mineure de banc	2 minutes
Code B	Punitions majeures	5 minutes
Code C	Punitions d'inconduite	10 minutes
Code D	Punitions d'extrême inconduite ou grossière inconduite	10 minutes
Code E	Punitions de match	10 minutes
Code F	Tir de punition	0 minute

- D. Lorsqu'un arbitre décerne 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 perd automatiquement son point Franc Jeu.

Codes :

- D-61 : Abus envers les officiels, conduite antisportive et inconduite
- D-62 : Se livrer à des insultes ou intimidations de nature discriminatoire
- D-66 : Inconduite grossière pour tourner le match en dérision
- D-70 : Langage, gestes abusifs et obscènes
- E-77 : Menacer de frapper ou tenter de frapper un officiel
- E-78 : Agression physique envers un officiel

7.7.4 Grille officielle de Franc Jeu

Division	Classe	Pointage			Points Franc Jeu	
		Victoire	Nulle	Défaite	Minutes de punition	Points
M11	Simple lettre	2	1	0	10 minutes et -	1
	Double lettre				11 minutes et +	0
M13	Simple lettre	2	1	0	12 minutes et -	1
	Double lettre				13 minutes et +	0
	Triple lettre					
M15	Simple lettre	2	1	0	16 minutes et -	1
	Double lettre				17 minutes et +	0
	Triple lettre					
M17	Triple lettre	2	1	0	20 minutes et - 21 minutes et +	1 0
M18	Simple lettre	2	1	0	20 minutes et -	1
	Double lettre				21 minutes et +	0
Junior	Simple lettre	2	1	0	22 minutes et -	1
	Double lettre				23 minutes et +	0

Avertissement : Une seule grille Franc Jeu est en vigueur à Hockey Québec

- A. Il est important de noter que la nature de l'outil Franc Jeu doit tenir compte des points Franc Jeu autant lors de la saison régulière qu'au classement général et des séries de fin de saison.
- B. Une équipe qui ne se présente pas pour un match. (Articles 7.2.9 et 7.2.10).

7.7.5 Modalités du classement général

Le total des points de performance et points Franc Jeu 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 9.7.

7.7.6 Application Franc Jeu en période de surtemps

- A. Application période de surtemps – cinq (5) minutes
S'il y a période de surtemps en raison de l'application de cette règle, l'équipe fautive devra débiter cette période à quatre (4) contre trois (3) joueurs pour une durée de **deux (2) minutes. L'entraîneur de l'équipe fautive, par l'entremise du capitaine sur la glace, désignera un joueur pour servir cette punition mineure de deux (2) minutes. L'entraîneur peut désigner un joueur qui n'était pas sur la glace (Lire, fin de la période).**
- B. Application période de surtemps – 10 minutes (demi-finales et finales)
S'il y a période de surtemps en raison de l'application de cette règle, l'équipe fautive devra débiter la période de surtemps à quatre (4) contre trois (3) joueurs pour une durée de **deux (2) minutes.**

L'entraîneur de l'équipe fautive, par l'entremise du capitaine sur la glace, désignera un joueur pour servir cette punition **mineure de deux (2) minutes.**

L'entraîneur peut désigner un joueur qui n'était pas sur la glace (Lire, fin de la période). Si les deux (2) équipes n'ont pas conservé leur point Franc Jeu, les équipes évolueront à trois (3) contre trois (3) en plus d'un gardien de but par équipe.

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

7.7.7 Application Forfait

Toute équipe qui remporte un match par forfait se mérite automatiquement trois (3) points au classement, peu importe le type d'activité (saison régulière, séries de fin de saison, finales régionales, finales provinciales et tournois). L'équipe perdante n'obtient aucun point de même que le point Franc Jeu (Article 7.2.9 - 7.2.10).