



## Point du Franc Jeu : *Le Respect*

### Mission :

Afin de diminuer la violence, promouvoir la pratique du DEK Hockey à Victoriaville et en offrant à tous nos membres un environnement dans un but récréatif servant à des fins divertissantes tout en assurant un développement optimal dans un cadre en constante évolution.

Le respect de notre équipe est important, mais le respect mutuel est souhaité plus que tout, plus on le partage plus on le reçoit. Être respectueux avec tous nos partenaires et adversaires au sein de nos actions dans une organisation sportive comme la nôtre ou chacun est libre de s'inscrire ou non, la notion de respect prend encore plus de signification.

On peut affirmer que la mesure a provoqué des discussions profondes sur les valeurs associées à la pratique du DEK Hockey : l'importance de la victoire, le fair-play, l'équité, les types d'infractions commises, etc.

### Point du Franc jeu

Franc Jeu fait également ressortir une nuance importante de la pratique du DEK Hockey : il s'agit d'un sport qui se joue avec intensité et qui exige des joueurs une implication physique importante; néanmoins, ces aspects ne constituent pas une porte ouverte à l'intimidation ni aux gestes dangereux. Ces débordements doivent être sanctionnés et bannis ; dans cette foulée, Franc Jeu jette un éclairage pertinent sur leur gravité.

Trois points sont alloués à chaque équipe en cas d'absence de pénalité majeure.

Trois (3) points sont alloués à chaque équipe pour les pénalités mineures. Un point est perdu à chaque fois qu'une équipe écope d'une des pénalités visées au présent règlement dans la grille de pénalités établies et pour lequel il est inscrit « -1 ». Si un joueur écope de quatre (4) minutes de pénalité, il est possible de perdre deux (2) points selon les pénalités en cause.

Franc Jeu est un programme diminuant le nombre d'infractions et de blessures au Dek hockey en donnant aux équipes 6 points supplémentaires (Point Franc Jeu) au classement général après chaque match si les punitions appelées contre leurs joueurs ne comportent d'infractions donnant la perte de points, cette dernière se verra obtenir un total maximum de 6 points (Réf. Tableau ci-dessous).



## **Avertissement**

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. Une équipe ne se présentant pas pour un match n'obtient pas les points de Franc Jeu.

Toutes les infractions aux règles de jeu encourues par les joueurs et les entraîneurs sont comptabilisées.

Les 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 :

### **Voici la liste des comportements (pénalité mineure 1:00 minute) susceptibles d'être punis:**

- Bâton élevé sur la balle (touché ou pas la balle)
- Lancer Frapper
- Retarder la partie

### **Voici la liste des comportements (pénalité mineure 2:00 minutes) susceptibles d'être punis:**

- |                              |                                    |
|------------------------------|------------------------------------|
| • Retenir                    | • Rudesse                          |
| • Accrocher                  | • Donner de la bande               |
| • Mise en échec              | • Mauvaise conduite (Anti-sportif) |
| • Mise en échec par derrière | • Trop de joueur sur la surface    |
| • Trébucher                  | • Équipement illégal               |
| • Obstruction                | • Immobilisation de la balle       |
| • Obstruction sur le gardien | • Glissade dangereuse              |
| • Bâton élevé à la tête      | • Pénalité de banc                 |
| • Coup de bâton              | • Coup de coude                    |

### **Liste des punitions d'impact :**

- Mise en échec 1Pts
- Mise en échec par derrière 1Pts
- Bâton élevé 1Pts
- Coup de bâton 1Pts
- Rudesse 1Pts
- Donner de la bande 1Pts
- Mauvaise conduite (Anti-sportif) 1Pts
- Glissade dangereuse 1Pts
- Coup de coude 1Pts

### **Liste des punitions non d'impact**

- Retenir
- Accrocher
- Trébucher
- Obstruction
- Obstruction sur le gardien
- Trop de joueur sur la surface
- Équipement illégal
- Immobilisation de la balle
- Pénalité de banc

<i>Pénalité majeure avec de 3 points</i>	<i>Temps</i>	<i>pénalité</i>	<i>Mesure disciplinaire</i>
Bâton élevé majeur (saignement)	5:00	Aucune	
Double échec majeur	5:00	Minimum 3 matchs	
Mauvaise conduite majeure (anti-sportive)	5:00	Expulsé du match + minimum 1 match	
Bagarre	5:00	Expulsé du match + minimum 3 matchs	
Quitter le banc des joueurs durant une altercation sur la surface sans implication dans l'altercation	5:00	Expulsé du match + minimum 1 match	
Quitter le banc des joueurs durant une altercation sur la surface avec implication dans l'altercation	5:00	Expulsé du match + minimum 2 matchs	
Instigateur de la bagarre	5:00	Expulsé du match + minimum 3 matchs	
Abus verbal/racial/officiel	5:00	Expulsé du match + minimum 1 match	
Darder	5:00	Minimum 2 matchs	
Rudesse majeure	5:00	Expulsé du match + minimum 1 match	
Mauvaise conduite majeure (anti-sportive ou extrême)	10:00	Expulsé du match + minimum 1 matchs	
Nouveau règlement* Un joueur écopant d'un 5minutes ou un 10minutes aura une suspension automatique.	5:00 ou 10:00	Minimum 1 match	
3e homme dans la bagarre	5:00	Expulsé du match + minimum 3 matchs	
Contact volontaire avec l'arbitre	5:00	Expulsé du match + minimum 5 matchs	
Tentative de blessure (ex: coup de genou)	5:00	Expulsé du match + minimum 1 match	
Mauvaise conduite majeure (anti-sportive ou extrême)	10:00	Expulsé du match + minimum 1 matchs	

## Les modalités du classement général

### Saison régulière

Si une équipe cumule 2 pénalités majeures durant la saison, elle débutera chaque partie des séries quart de finale avec une pénalité de 2 minutes.

Si une équipe cumule 3 pénalités majeures durant la saison, elle débutera chaque partie des play-offs avec une pénalité de 2 minutes.

Si un joueur d'une équipe cumulant **40** minutes de pénalité en saison régulière, elle débutera chaque partie des séries quart de finales avec une pénalité de 2 minutes.



Si un joueur d'une équipe cumulant **52** minutes de pénalité en saison régulière, elle débutera chaque partie des séries quart de finales et demi-finale avec une pénalité de 2 minutes.

Si un joueur d'une équipe cumulant **60** minutes de pénalité en saison régulière, elle débutera chaque partie des séries avec une pénalité de 2 minutes.

#### Application période

- L'équipe fautive devra débuter cette période à court d'un joueur pour une durée de 2 minutes. Aucun joueur de l'équipe fautive n'aura à se rendre au banc des punitions afin de servir cette dernière.

Si les deux (2) équipes n'ont pas conservé leur point Franc Jeu, les équipes évolueront à trois (3) contre trois (3).

#### **Forfait**

Toute équipe remportant un match par défaut mérite automatiquement quinze (15) points au classement.