



LE MANUEL D'ADMINISTRATION



Franc Jeu
McDonald's
développé par
Hockey Québec

**POUR DIMINUER LA VIOLENCE
ET LES BLESSURES AU HOCKEY**

TABLE DES MATIÈRES

Introduction	4
1.0 Franc-Jeu McDonald's, c'est quoi ?	5
2.0 Pour réussir avec Franc-Jeu McDonald's	7
3.0 Les mécanismes d'implantation	10
3.1 L'équité, essentielle à Franc-Jeu McDonald's	10
3.2 L'importance d'uniformiser Franc-Jeu McDonald's	10
3.3 Comment appliquer Franc-Jeu McDonald's au Québec	11
3.3.1 Les clientèles concernées	11
3.3.2 Les activités touchées	11
3.3.3 Caractéristiques de la grille Franc-Jeu McDonald's	11
3.3.4 La grille officielle Franc-Jeu McDonald's	14
3.3.5 Les modalités du classement général	15
3.3.6 Les enjeux liés au classement général	21
4.0 Évaluation des résultats obtenus	22
4.1 Évaluez la qualité d'application du programme Franc-Jeu McDonald's	22
4.2 Évaluez comment Franc-Jeu McDonald's a contribué à diminuer la violence	23
4.2.1 Le bulletin d'équipe selon la moyenne de minutes de punition par match	24
4.2.2 Le bulletin d'équipe selon le % de points de comportement accumulés	25
5.0 Les outils et services disponibles	26
5.1 La section Franc-Jeu McDonald's, site Web de Hockey Québec	26
5.2 Le résumé du guide Franc-Jeu McDonald's	26
5.3 Le logo officiel « Franc-Jeu McDonald's »	26
5.4 Le manuel d'administration Franc-Jeu McDonald's	26
6.0 Le responsable Franc-Jeu McDonald's	27
6.1 Tâches du responsable Franc-Jeu McDonald's	27
6.2 Qui sera le responsable Franc-Jeu McDonald's ?	28
7.0 Résumé-conseils	29
8.0 Conclusion	30
9.0 Références	31

***Les modifications pour la saison 2004-2005 sont inscrites
en caractères gras et italique.***

INTRODUCTION

La responsabilité d'améliorer nos milieux de vie incombe à chacun d'entre nous. Nous sommes tous en tant que citoyen, responsable du climat qui règne dans nos sociétés. Depuis quelques années, des gestes anti-sportifs qui n'ont pas leur place au hockey donnent lieu à des incidents regrettables. La qualité de l'environnement sportif de nos jeunes est sans aucun doute compromise dans l'éventualité où une solution durable ne parvenait pas à être implantée. Si le sport de compétition doit préparer à la vraie vie, nous devons proposer aux jeunes et à leurs entraîneurs un hockey autre que celui de gagner à tout prix, au-delà de toute règle et de toute morale.

L'application de Franc-Jeu McDonald's exigera des bénévoles, un engagement ferme et continu pour vaincre les résistances dues au fait que maintenant, au hockey mineur partout au Québec,

*« L'équipe victorieuse sera dorénavant celle qui remportera la victoire en accumulant le plus haut total de points de performance et de points Franc-Jeu McDonald's
(Victoire + Point Franc-Jeu McDonald's = Gagnant sur toute la ligne) ».*

Voilà le défi auquel vous convie le programme Franc-Jeu McDonald's. C'est là un défi capable de donner un sens profond à l'engagement sportif de chacun.

Le document qui suit contient toute l'information nécessaire pour mieux comprendre Franc-Jeu McDonald's, faciliter son implantation et en assurer une gestion conforme à sa nature.

À vous de jouer maintenant !

À moins que le contexte ne s'y oppose, partout dans le document où le genre masculin est utilisé, il doit être compris comme incluant le genre féminin et réciproquement.

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

Comment fonctionne le classement des équipes avec Franc-Jeu McDonald's ?

Exemple : LIGUE DE DÉVELOPPEMENT RÉGION DE QUÉBEC

BANTAM AA

ÉQUIPES	VICTOIRE						POINT FRANC-JEU MCDONALD'S		TOTAL
	PJ	V	D	N	PTS		POINTS		POINTS
Cardinaux	24	16	4	4	36	+	21	=	57
Riverains	24	19	3	2	40		17		57
Castors	24	10	9	5	25		24		49
Prédateurs	24	14	8	2	30		18		48
Panthères	24	9	12	3	21		20		41
Olympiens	24	7	15	2	16		22		37

2.0 POUR RÉUSSIR AVEC FRANC-JEU MCDONALD'S

La réussite du programme Franc-Jeu McDonald's est avant tout une question d'attitude générale. Selon la fonction de chacun, cette attitude se traduira par des comportements, des actions, qui favoriseront ou non son succès.

L'administrateur bénévole

Il est la pierre angulaire du programme, celui qui voit à soutenir et faire la promotion de Franc-Jeu McDonald's. Pour ce faire, il doit :

- Favoriser la formation d'équipes d'égale force évoluant au sein d'un même réseau de compétition.
- S'assurer que l'encadrement des joueurs est exercé par des intervenants (principalement les entraîneurs et officiels) compétents et respectueux des principes véhiculés par Franc-Jeu McDonald's.
- Démontrer et exiger du respect envers les entraîneurs et les officiels tout en valorisant leur travail.
- S'assurer que toute l'information concernant Franc-Jeu McDonald's sera diffusée au bon moment à l'ensemble des gens concernés.
- Valoriser la compétition selon le système Franc-Jeu McDonald's (Victoire + Point Franc-Jeu McDonald's = Gagnant sur toute la ligne) en fixant des enjeux significatifs pour toutes les activités à caractère compétitif.
- Exercer une surveillance étroite sur le comportement de tous les effectifs de son organisation et intervenir auprès des bénévoles et parents qui n'adhèrent pas au programme.
- Prendre tous les moyens nécessaires pour que la violence et la brutalité soient absentes du hockey amateur.

L'entraîneur

L'entraîneur est le premier intervenant auprès des joueurs ; son influence est énorme. Il est directement concerné par l'application de Franc-Jeu McDonald's à chaque match. Pour connaître du succès et répondre d'abord aux attentes des administrateurs bénévoles, il doit :

- Être déterminé à vaincre, à faire tout ce qui est humainement possible pour remporter la victoire selon la règle de base établie par Franc-Jeu McDonald's.

« L'équipe victorieuse sera dorénavant celle qui remportera la victoire en accumulant le plus haut total de points de performance et de points Franc-Jeu McDonald's (Victoire + Point Franc-Jeu McDonald's = Gagnant sur toute la ligne) ».

- Connaître et respecter les règles de jeu du hockey amateur.
- Respecter les décisions des arbitres. Appuyer ces derniers en tout temps et exiger un comportement similaire de tous ses joueurs.
- Informer ses joueurs que Franc-Jeu McDonald's vise à les protéger et leur expliquer la grille qui sera appliquée pour déterminer un gagnant et un perdant.
- Renseigner ses joueurs sur les enjeux liés à chacune des activités compétitives et voir à se fixer des objectifs réalistes à cet égard.
- Informer régulièrement ses joueurs sur le classement des équipes selon le type d'activité en vigueur (saison régulière, séries de fin de saison, finales régionales, etc.).
- Intervenir auprès de ses joueurs, soit pour renforcer le comportement positif des joueurs ou intervenir auprès des joueurs ayant un comportement inadéquat.

Le joueur

Le joueur est celui qui bénéficie en premier du programme Franc-Jeu McDonald's. Son entraîneur peut exiger de lui certains comportements qui permettront à l'équipe de connaître du succès. Chaque joueur devra donc :

- Être déterminé à vaincre, à faire tout ce qui est humainement possible pour remporter la victoire selon la règle de base établie par Franc-Jeu McDonald's.

« L'équipe victorieuse sera dorénavant celle qui remportera la victoire en accumulant le plus haut total de points de performance et de points Franc-Jeu McDonald's (Victoire + Point Franc-Jeu McDonald's = Gagnant sur toute la ligne) ».

- Observer rigoureusement les règles de jeu.
- Accepter et respecter en tout temps les décisions des officiels.
- Respecter en tout temps les arbitres, les adversaires et leurs supporters.
- Toujours rester maître de lui afin que le hockey, un sport robuste, ne devienne pas un sport brutal et violent.
- Éviter le découragement dans l'échec et la vanité dans la victoire.

L'officiel

L'officiel est celui qui, de par ses fonctions, assure concrètement l'application de Franc-Jeu McDonald's à chaque match. Pour favoriser la réussite du programme, il doit :

- Connaître parfaitement et appliquer fermement tous les règlements avec discernement et impartialité.
- Condamner toute utilisation de la violence en pénalisant les infractions sans tarder.
- Être constant et cohérent dans ses décisions en accordant une importance égale à chaque période et à tout match.

Le parent

Le parent est la première personne responsable du bien-être de son enfant. Il est la plupart du temps le client payeur, celui qui permet à son jeune de jouer au hockey. Toute organisation est en droit d'exiger un comportement digne et respectueux de sa part. Pour répondre à cette exigence et faciliter l'application de Franc-Jeu McDonald's, le parent devra :

- Éviter toute violence verbale envers les joueurs et appuyer tous les efforts déployés en ce sens.
- Encourager son jeune à respecter les règles du jeu.
- Ne jamais mettre publiquement en doute le jugement ou l'honnêteté des officiels.
- Appuyer tous les efforts visant à supprimer la violence verbale et physique dans les matchs du hockey amateur.
- Respecter les entraîneurs bénévoles, eux qui donnent de leur temps pour permettre à leur jeune de jouer au hockey et leur témoigner de la gratitude.

3.0 LES MÉCANISMES D'IMPLANTATION

3.1 L'équité, essentielle à Franc-Jeu McDonald's

La compétition sportive met en présence des adversaires aux prétentions rivales, motivés par un enjeu, afin de savoir qui est le meilleur. Tout réside dans cette incertitude : QUI VA GAGNER ?

Cette incertitude voulue, donne sa raison d'être à la compétition et rend possible l'enjeu ; elle découle du fait que les adversaires en présence doivent être « bien balancés », c'est-à-dire autant que possible « d'égale force ». C'est le premier principe de l'esprit sportif, celui qui a donné naissance aux très nombreuses catégories sportives de compétition dont la fonction est de réunir les adversaires « d'après leur force respective ».

Pourquoi cette insistance à faire lutter des adversaires, des équipes de force égale autant que possible ?

C'est que la raison d'être, l'intérêt et la valeur de la compétition sous le modèle Franc-Jeu McDonald's dépendent de cet équilibre. Des adversaires qui se valent l'un et l'autre seront plus motivés à manifester leur désir de vaincre et à respecter les règles de jeu et cela, jusqu'à la dernière minute de jeu. L'inverse pourrait avoir un effet pervers et vous causer bien des soucis.

3.2 L'importance d'uniformiser Franc-Jeu McDonald's

Depuis 1988, année d'instauration du programme Franc-Jeu McDonald's à Hockey Québec, les administrateurs bénévoles ont profité d'une grande liberté concernant les modalités d'application.

Quelle clientèle cibler ? À quelles activités l'appliquer (saison régulière, séries de fin de saison, finales régionales, tournois, finales provinciales) ? Quelles grilles choisir ? Comment déterminer la position des équipes au classement en cas d'égalité ? Quels enjeux et récompenses y rattacher ? etc. Autant de décisions prises par chacune des organisations qui, depuis, vivent avec les avantages et inconvénients résultant de ces choix.

Or, à la lumière des 14 dernières années d'application, des nombreuses consultations et évaluations effectuées en cours de route et considérant la décision prise par Hockey Québec de rendre Franc-Jeu McDonald's obligatoire à compter de la saison 2003-2004, il devient avantageux d'uniformiser le programme.

Ainsi, la nature même de Franc-Jeu McDonald's sera préservée et il sera plus facile pour tous à comprendre et appliquer.

3.3 Comment s'applique Franc-Jeu McDonald's au Québec

3.3.1 Les clientèles concernées :

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

3.3.2 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)

3.3.3 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 »

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

3.3.5 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 des critères suivants :

- L'équipe ayant remporté le plus de victoires
- L'équipe ayant subi le moins de défaites
- L'équipe ayant accumulé le plus de points Franc-Jeu McDonald's
- Le résultat du ou des matchs entre les équipes en cause (nombre de victoire (s))

Note 1 : S'applique uniquement pour les équipes qui ont joué l'une contre l'autre dans une même section.

Le meilleur différentiel : total des buts Pour moins le total des buts Contre de tous les matchs.

Note 2 : Si une équipe n'est pas présente pour un match, le nombre de points Pour et Contre des matchs joués contre elle par les autres équipes ne doit pas être considéré dans le calcul.

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</i> détermine la position des équipes au classement, le plus haut total octroyant la position supérieure.</p> <p>S'il y a égalité au classement entre plusieurs équipes, la position supérieure est déterminée en fonction des critères suivants :</p> <ul style="list-style-type: none">• L'équipe ayant remporté le plus de victoires;• L'équipe ayant subi le moins de défaites;• L'équipe ayant accumulé le plus de points Franc-Jeu McDonald's;• Le résultat du ou des matchs entre les équipes en cause (nombre de victoire (s)) <p><i>Note 1 : S'applique uniquement pour les équipes qui ont joué l'une contre l'autre dans une même section. Le meilleur différentiel : total des buts <u>Pour</u> moins le total des buts <u>Contre</u> de tous les matchs.</i></p> <p><i>Note 2 : Si une équipe n'est pas présente pour un match, le nombre de points <u>Pour</u> et <u>Contre</u> des matchs joués contre elle par les autres équipes ne doit pas être considéré dans le calcul.</i></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.

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 des critères suivants :

- L'équipe ayant remporté le plus de victoires;
- L'équipe ayant subi le moins de défaites;
- L'équipe ayant accumulé le plus de *Points Franc-Jeu McDonald's*;
- Le résultat du ou des matchs entre les équipes en cause (nombre de victoire (s))

Note 1 : S'applique uniquement pour les équipes qui ont joué l'une contre l'autre dans une même section.

Le meilleur différentiel : total des buts Pour moins le total des buts Contre de tous les matchs.

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).

3.3.6 Les enjeux reliés à Franc-Jeu McDonald's

ACTIVITÉS COMPÉTITIVES	ENJEUX	SUGGESTIONS
Saison régulière	Satisfaction individuelle et collective, honneur, gloire et prestige	Tenue à jour, affichage et diffusion du classement des équipes. Ex : À l'aréna, dans les journaux, sur votre site Internet, à la radio, à la télévision
Saison régulière	Récompenses	Privilège pour les séries de fin de saison aux équipes les plus hautes au classement général Ex : Début des séries à domicile contre les équipes les plus basses au classement
Saison régulière	Satisfaction individuelle et collective, honneur, gloire et prestige	Reconnaissance du titre « Franc-Jeu McDonald's Champion de l'Esprit sportif » aux équipes de première position au classement et/ou aux organisations dont l'ensemble de leurs équipes auront accumulé le plus haut total de points au classement
Saison régulière	Récompenses	Des récompenses individuelles et collectives tels fanions, T-shirts, trophées, médailles, objets promotionnels, etc., peuvent accompagner ce titre
Séries de fin de saison	Satisfaction individuelle et collective, honneur, gloire et prestige	Participation aux finales régionales pour les équipes ayant remporté les séries
Finales régionales	Satisfaction individuelle et collective, honneur, gloire et prestige	Participation aux finales provinciales pour les équipes ayant remporté les finales régionales
Finales régionales	Satisfaction individuelle et collective, honneur, gloire et prestige	Reconnaissance du titre de « Champion régional »
	Récompenses	Des récompenses individuelles et collectives tels fanions, T-shirts, trophées, médailles, objets promotionnels, etc., peuvent accompagner ce titre
Finales provinciales	Satisfaction individuelle et collective, honneur, gloire et prestige	Reconnaissance du titre de «Champion provincial»
	Récompenses	Des récompenses individuelles et collectives tel Fanions, T-shirts, trophées, médailles, objets promo., etc., peuvent accompagner ce titre.
Tournois	Satisfaction individuelle et collective, honneur, gloire et prestige	Reconnaissance du titre de «Champion du tournoi»
	Récompenses	Des récompenses individuelles et collectives tels fanions, T-shirts, trophées, médailles, objets promotionnels, etc., peuvent accompagner ce titre

4.0 ÉVALUATION DES RÉSULTATS OBTENUS

Deux éléments retiendront votre attention pour évaluer le degré de réussite obtenu avec Franc-Jeu McDonald's.

D'abord, il vous faudra évaluer la qualité d'application du programme. Cette démarche vous sera utile au fil des ans pour améliorer son application en y apportant les ajustements nécessaires.

Par la suite, vous pourrez mesurer si Franc-Jeu McDonald's a contribué à diminuer la violence et à influencer le comportement des équipes pour l'ensemble des activités à caractère compétitif.

4.1 Évaluez la qualité d'application du programme Franc-Jeu McDonald's

Nous proposons ici un outil qui permettra à chaque organisation d'évaluer comment Franc-Jeu McDonald's a été appliqué. Cette tâche peut être effectuée par votre responsable Franc-Jeu McDonald's.

GRILLE D'ÉVALUATION Qualité d'application du programme Franc-Jeu McDonald's

Nom de l'organisation	Division d'âge et classe			Saison	
LES ÉLÉMENTS DU PROGRAMME	COTES				
	0 = Pas appliqué		1 = Bien		
	2 = Très bien		3 = Excellent		
	Encerclez ▼				
	Nous avons bien informé nos gens (entraîneurs, joueurs, parents et bénévoles) au sujet du programme Franc-Jeu McDonald's	0	1	2	3
	Nos équipes étaient d'égale force	0	1	2	3
	Nous avons tenu à jour le classement des équipes en utilisant intégralement le tableau de classement Franc-Jeu McDonald's	0	1	2	3
	Nous avons communiqué régulièrement le classement des équipes aux entraîneurs, joueurs, parents et bénévoles	0	1	2	3
	Nous avons évalué comment Franc-Jeu McDonald's a contribué à diminuer la violence et à influencer le comportement des équipes (selon l'une des deux méthodes proposées)	0	1	2	3
	Nous sommes intervenus auprès des équipes présentant une cote « mauvais » relative aux points de comportement	0	1	2	3
Nous avons mis en place un système de valorisation du programme	0	1	2	3	
Nous avons consulté au besoin la section Franc-Jeu McDonald's sur le site Web de Hockey Québec	0	1	2	3	
RÉSULTATS		TOTAL			
20 à 24 points = Nous avons très bien appliqué le programme.					
17 à 19 points = Nous avons bien appliqué le programme.					
16 points et moins = Des améliorations s'imposent pour l'an prochain.					

4.2 Évaluez comment Franc-Jeu McDonald's a contribué à diminuer la violence et à influencer le comportement des équipes

Vous espérez sûrement obtenir des résultats positifs en appliquant Franc-Jeu McDonald's. Connaissant les exigences de votre implication au hockey, nous vous présentons deux méthodes d'évaluation assez simples pour mesurer l'impact de Franc-Jeu McDonald's sur le comportement de vos équipes.

Ces suggestions découlent d'initiatives prises par plusieurs organisations ayant appliqué le programme dans le passé. *De façon générale, ce travail a été effectué par le statisticien attitré à chaque ligue.*

Il vous revient de choisir la méthode qui convient le mieux et de décider de sa fréquence. Certaines organisations préfèrent suivre l'évolution comportementale de leurs équipes à intervalles fréquents. D'autres préfèrent une évaluation globale à la fin de chacune des activités compétitives.

Une évaluation fréquente du comportement de chacune de vos équipes vous donne un avantage certain, soit celui de pouvoir intervenir assez tôt auprès du personnel d'entraîneurs des équipes aux comportements problématiques.

4.2.1 Le bulletin d'équipe selon la moyenne de minutes de punition par match

DIVISIONS D'ÂGE ET CLASSE	COTES		
Novice <i>simple lettre</i>	6 minutes et moins	=	Excellent
	7 minutes	=	Très bien
	8 minutes	=	Bien
	9 minutes et plus	=	Mauvais
Atome <i>simple lettre</i> <i>double lettre</i>	8 minutes et moins	=	Excellent
	9 minutes	=	Très bien
	10 minutes	=	Bien
	11 minutes et plus	=	Mauvais
Pee-Wee <i>simple lettre</i> <i>double lettre</i>	10 minutes et moins	=	Excellent
	11 minutes	=	Très bien
	12 minutes	=	Bien
	13 minutes et plus	=	Mauvais
Bantam <i>simple lettre</i> <i>double lettre</i>	14 minutes et moins	=	Excellent
	15 minutes	=	Très bien
	16 minutes	=	Bien
	17 minutes et plus	=	Mauvais
Midget <i>simple lettre</i> <i>double lettre</i>	18 minutes et moins	=	Excellent
	19 minutes	=	Très bien
	20 minutes	=	Bien
	21 minutes et plus	=	Mauvais
Junior <i>simple lettre</i> <i>double lettre</i>	20 minutes et moins	=	Excellent
	21 minutes	=	Très bien
	22 minutes	=	Bien
	23 minutes et plus	=	Mauvais
Féminin Pee-Wee	8 minutes et moins	=	Excellent
	9 minutes	=	Très bien
	10 minutes	=	Bien
	11 minutes et plus	=	Mauvais
Féminin Bantam	10 minutes et moins	=	Excellent
	11 minutes	=	Très bien
	12 minutes	=	Bien
	13 minutes et plus	=	Mauvais
Féminin Junior	14 minutes et moins	=	Excellent
	15 minutes	=	Très bien
	16 minutes	=	Bien
	17 minutes et plus	=	Mauvais

Une cote «*Mauvais*» nécessite une intervention du responsable Franc-Jeu McDonald's auprès du personnel d'entraîneurs des équipes concernées.

4.2.2 Le bulletin d'équipe selon le pourcentage (%) de points de comportement accumulés

POURCENTAGE (%) DE POINTS DE COMPORTEMENT ACCUMULÉS	COTES
100 %	Excellent
90 % à 99 %	Très bien
80 % à 89 %	Bien
70 % à 79 %	Passable
69 % et moins	Mauvais

Quelques exemples (Toute division d'âge et classe confondues)

25 matchs joués = 25 points de comportement maximum pour une équipe
L'équipe a accumulé = 20 points = 80 % *Bien*

5 matchs joués = 5 points de comportement maximum pour une équipe
L'équipe a accumulé = 2 points = 40 % *Mauvais*

Une cote «Mauvais» nécessite une intervention du responsable Franc-Jeu McDonald's auprès du personnel d'entraîneurs des équipes concernées.

5.0 LES OUTILS ET SERVICES DISPONIBLES

5.1 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

5.2 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

5.3 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

5.4 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

6.0 LE RESPONSABLE FRANC-JEU MCDONALD'S

La responsabilité du programme Franc-Jeu McDonald's a été assumée à différents niveaux et par différentes personnes depuis 1988 car aucune structure officielle n'a été mise en place pour voir à son application. Présidents de région, membres d'exécutif ou de conseil d'administration régionaux, présidents de ligue ou d'association de hockey mineur, responsables de division d'âge etc., autant d'exemples qui démontrent cet état de fait. Quant à la description des tâches à effectuer pour assumer cette responsabilité, elle variait beaucoup d'une organisation à l'autre.

À la lumière de ces constats, nous vous proposons une description de tâches du responsable Franc-Jeu McDonald's. Elle a l'avantage d'être simple et peut s'appliquer à tous les niveaux respectant ainsi les structures en place à Hockey Québec.

6.1 Tâches du responsable Franc-Jeu McDonald's

- ↵ Informer adéquatement les entraîneurs, joueurs, parents et bénévoles au sujet du programme Franc-Jeu McDonald's.
- ↵ S'assurer que les équipes sont d'égale force.
- ↵ Voir à la tenue à jour du classement des équipes en utilisant intégralement le tableau de classement Franc-Jeu McDonald's.
- ↵ Communiquer régulièrement le classement des équipes aux entraîneurs, joueurs, parents et bénévoles, etc.
- ↵ Assurer l'évaluation de Franc-Jeu McDonald's (selon l'une des deux méthodes proposées) pour savoir comment le programme a contribué à diminuer la violence et à influencer le comportement des équipes.
- ↵ Assurer une intervention auprès du personnel d'entraîneurs des équipes présentant une cote « Mauvais » relative aux points de comportement.
- ↵ Voir à la mise en place un système de valorisation du programme.
- ↵ Consulter au besoin la section Franc-Jeu McDonald's sur le site Web de Hockey Québec.
- ↵ Évaluer la qualité d'application du programme Franc-Jeu McDonald's (selon la méthode proposée)

6.2 Qui sera le responsable Franc-Jeu McDonald's ?

La réussite de Franc-Jeu McDonald's dans chacun des réseaux de compétition, repose avant tout sur le leadership de la fédération régionale. Le fait de référer d'abord Franc-Jeu McDonald's au niveau régional n'empêche aucunement les ligues et/ou associations de hockey mineur de nommer leur propre responsable Franc-Jeu McDonald's. Au contraire, comme la description des tâches générales est la même pour tous les niveaux, le travail de tous et chacun sera simplifié.

Pour être efficace, assurez-vous que la personne que vous nommerez comme responsable Franc-Jeu McDonald's ne sera pas surchargée par d'autres tâches reliées au hockey mineur.

7.0 RÉSUMÉ-CONSEILS AUX ORGANISATIONS

- 1) Assurez-vous de nommer un responsable du programme disponible et convaincu.
- 2) Assurez-vous les services d'un statisticien familier avec Franc-Jeu McDonald's.
- 3) Assurez-vous que l'encadrement des joueurs est exercé par des intervenants (principalement les entraîneurs et officiels) compétents et respectueux des principes véhiculés par Franc-Jeu McDonald's.
- 4) Tenez-vous en principalement aux tâches décrites dans la grille d'évaluation de qualité d'application du programme (voir 4.1)
- 5) Conservez toutes vos feuilles de pointage pour une période de 2 ans.
- 6) Utilisez au maximum les outils mis à votre disposition pour administrer le programme Franc-Jeu McDonald's.
- 7) Prenez des arrangements avec les journaux pour vous assurer que le tableau de classement des équipes (voir 1.0) sera reproduit intégralement dans leur page « Statistiques ».
- 8) Garder le programme simple. Tenez-vous en le plus possible aux conseils et outils proposés. N'hésitez pas à demander conseil sur le site Web de Hockey Québec en consultant la page d'accueil à l'adresse suivante :

www.hockey.qc.ca

8.0 CONCLUSION

Ce manuel contient suffisamment d'information et de conseils pour que vous soyez plus autonome dans l'application de Franc-Jeu McDonald's. Cependant, un programme d'un tel impact, impliquant quotidiennement près de 70 000 joueurs, 9 000 entraîneurs et 4 000 officiels, dans quelques 80,000 matchs/année, exige un appui soutenu à ceux qui l'administrent. Le leadership assumé par chacune des régions auprès de leurs ligues et associations de hockey mineur est d'une importance capitale.

Franc-Jeu McDonald's est un programme qui doit être animé, supporté et valorisé à tous les niveaux de la structure. L'expérience passée concernant Franc-Jeu McDonald's nous a démontré que toute stratégie qui se limiterait à la distribution de documentation est vouée à l'échec à plus ou moins long terme. Il s'agit maintenant de créer cette dynamique qui gardera le programme vivant, cohérent et stimulant pour les années à venir.

9.0 RÉFÉRENCES

- 1) Beaudin, M. et Marcotte, G. « Score : pour un sport socialement rentable ». Régie de la sécurité dans les sports du Québec, 1985.
- 2) Guay, D. « Six dimensions constitutives du concept sport », La Société des sports du Québec, 1986.
- 3) Bouchard, A. article de journal « Glace déformante ». Journal Le Soleil, 4 mai 2002.
- 4) Beaudin, M. et Marcotte, G. « Score : le manuel d'implantation ». Régie de la sécurité dans les sports du Québec, 1985.
- 5) Marcotte, G. « Jouons Franc-Jeu McDonald's : pour un hockey à visage humain, Fédération québécoise de hockey sur glace inc. ». 1988.
- 6) Fafard, M, présentation Congrès Mondial du Sport pour Tous « Franc-Jeu McDonald's : pour un sport socialement rentable ». Secrétariat au loisir et au sport, Direction de la sécurité, mai 2000.
- 7) Brunelle, J.P. « Évaluation du programme Franc-Jeu McDonald's au hockey sur glace ». Université de Sherbrooke et Secrétariat au loisir et au sport, Direction de la sécurité, 2002.

DIPLOME D'HONNEUR COMITÉ INTERNATIONAL DU FAIR-PLAY UNESCO