

Règlements spécifiques
LRFQ
Saison 2026-2027

1 GÉNÉRALITÉS

1.0 Généralités

1.0.1 Aux fins d'interprétation du présent règlement, l'utilisation du genre masculin est neutre et ne vise à discriminer aucune personne.

1.0.2 Le présent règlement régit le Championnat la Ligue régionale de futsal de québec (LRFO).

1.0.3 Le présent règlement contient les articles spécifiques ux différentes divisons (D1 ET d2 Nommées dans l'article 1.1.2. Pour tous autres articles, il faut se référer au document de règlement de Soccer Québec (SQ).

1.0.4 Rencontre obligatoire de début de saison

Une semaine avant le début du championnat, chaque équipe doit déléguer un responsable présent à la rencontre obligatoire. Si une équipe n'envoie pas de représentant, une amende de 100\$ sera envoyée à l'équipe fautive.

1.0.5 Divisions

Masculin

D1 (10 équipes)

D2A (12 équipes)

D2B (12 équipes)

Féminin

D1 (6 équipes)

D2 (10 équipes)

1.1 Lois du jeu

1.1.1 Les matchs sont joués en accord avec les Lois du jeu de futsal de la FIFA, CSA et de SQ.

1.1.2 Les articles du présent règlement, spécifiques à la Lrfq viennent s'y ajouter ou les préciser.

1.2 Engagement

1.2.1 Tous les participants sont assujettis aux règlements du présent document, tout comme ils sont assujettis à ceux de L'ARSQ et de Soccer Québec.

1.2.2 En devenant participant de la LRFQ, toute personne accepte de se soumettre et de se conformer aux règlements de compétition et aux décisions des représentants de la ligue et des arbitres.

1.3 Trousse de premiers soins

1.3.1 Les équipes auront la charge d'avoir une trousse de premiers soins avec eux.

1.4 Le responsable d'équipe

1.4.1 Le responsable d'équipe est l'entraîneur, gérant ou toute autre personne détenant une carte d'affiliation et étant dûment affilié pour l'année en cours.

2 BALLON

2.0.1 Tel que stipulé dans la loi du jeu de futsal.

ENTRAÎNEURS

3.0.1 Un entraîneur peut être aussi joueur dans la même équipe.

3.0.2 Un entraîneur devra être présent à tous les matchs pendant la durée complète du match (sauf en cas d'expulsion). Si l'entraîneur est expulsé et qu'il était le seul membre du staff (entraîneur ou gérant), son équipe perd le match par forfait.

3.0.3 Si une équipe D1 se présente à un match sans entraîneur, elle perd automatiquement le match par forfait. En D2, la conséquence est une amende de 75\$ par match. Au 3e manquement, le match est perdu par forfait.

3.0.4 Si pour une raison ou une autre, l'entraîneur quitte le match avant la fin de celui-ci de son plein gré en D1, l'équipe s'expose aux sanctions prévues au tableau des frais de la LRFQ. Également, l'équipe concernée perd le match par forfait si cet entraîneur était le seul individu présent sur la feuille de match.

3.0.5 Aucun entraîneur n'est autorisé à entraîner dans 2 équipes différentes d'un même club/regroupement dans la même division.

JOUEURS

4.0 Généralités

4.0.1 Un joueur ne peut pas participer dans une même ligue en tant qu'entraîneur et joueur de deux équipes différentes.

4.0.2 La liste de chaque équipe doit inclure un minimum de 10 joueurs. Vous devez vous assurer d'avoir le consentement de ces joueurs avant de les mettre sur votre liste.

4.0.3 La liste des joueurs peut être modifiée au plus tard le 15 janvier midi.

4.0.4 Les joueurs non-affiliés à l'ARSQ à l'été 2026 devront s'affilier et payer des frais d'affiliation. À noter que c'est la responsabilité de chaque équipe de récolter les frais d'affiliation de leurs joueurs non-affiliés étant donné que nous fonctionnons avec des regroupements qui n'ont pas de structure établie comme les clubs de soccer.

4.0.5 Aucun joueur n'est autorisé à jouer dans 2 équipes différentes dans la même division, qu'il soit un joueur D1 ou un joueur D2.

4.0.6 Un joueur évoluant en D1 ne peut pas jouer également en D2.
Les divisions D1 et D2 sont des catégories ouvertes, aucun règlement sur la provenance des joueurs.

4.0.7 Effectif

Un maximum de 25 joueurs est autorisé par équipe. Prévoir 48h ouvrable pour ajouter un joueur.

- Envoyer un courriel à Sophie Gagnon de l'ARSQ avec le coordonnateur de la ligue en CC.
 - Nom complet du joueur
 - Le nom de l'équipe
 - Date de naissance

4.1 Joueurs habillés

4.1.1 Un maximum de douze (12) joueurs éligibles habillés et aptes physiquement à jouer peuvent prendre part à un match et être présents dans la zone technique d'une équipe.

4.1.2 Tous les joueurs devront avoir au moins 17 ans au plus tard le 31 décembre 2026. Les joueurs qui auront 16 ans au plus tard le 31 décembre 2026 pourront être acceptés avec une autorisation parentale et avis de médecin mais la décision finale revient à la ligue qui pourra accorder ou non une dérogation. Les joueurs de moins de 16 ans ne sont pas acceptés dans la ligue.

4.2 Nombre maximum de joueurs sur le terrain

4.2.1 Le nombre maximum de joueurs sur le terrain est de cinq (5), incluant le gardien. Un match ne peut débuter ou reprendre si l'une des deux équipes compte moins de trois (3) joueurs.

4.3 Joueurs de réserve

4.3.1 Le joueur de réserve désigne un joueur qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe de son club ou regroupement de division supérieure.

4.3.2 Le nombre maximum de matchs pouvant être disputés par un joueur réserve est de cinq (5) matchs par saison peu importe avec quelle(s) équipe(s) ils sont disputés. Après ces cinq (5) matchs, le joueur devient inéligible comme joueur de réserve.

5 ÉQUIPEMENTS DES JOUEURS

5.0 Généralités

5.0.1 Un joueur ne peut porter aucun objet ou pièce d'équipement dangereux pour lui-même ou les autres joueurs (y compris tout type de bijou). Il en revient à l'arbitre de faire retirer tout objet qu'il juge dangereux.

5.0.2 Chaque joueur doit obligatoirement porter un numéro différent de ses coéquipiers sur son maillot.

5.0.3 Le gardien de but est le seul qui peut porter le pantalon (survêtement). Les shorts avec des poches sont strictement interdits par mesure de sécurité pour les joueurs.

5.0.4 Les protège-tibias doivent être entièrement couverts par les bas. Les protège-tibias doivent offrir un degré de protection suffisant (conformes aux Lois du Jeu de futsal de la FIFA). Un joueur qui ne respecte pas cette règle devra quitter le terrain. Afin de pouvoir réintégrer le jeu, l'arbitre devra vérifier son équipement lors d'un arrêt de jeu.

5.0.5 Lors d'un match, l'uniforme des joueurs d'une même équipe doit être complet (maillot, short et bas) et de même couleur pour tous les joueurs de cette équipe (exception faite pour le gardien de but).

5.0.6 Les souliers permis sont ceux avec semelle pour le soccer intérieur sur surface multi-sports. Les chaussures de type « turf » ne sont pas autorisés.

5.0.7 Les dossards sont prêtés par la ligue. Les joueurs sur le banc devront porter le dossard de façon complète.

5.0.8 Un joueur peut entrer à la place du gardien de but comme gardien volant. Il doit porter un chandail différent des autres joueurs et différent du gardien de but. Cela ne peut pas être un dossard.

5.1 L'utilisation des dossards est interdite sur le terrain en tout temps

5.2. Dans l'éventualité de couleurs similaires entre deux (2) équipes lors d'un match, l'équipe receveuse devra porter un maillot d'une autre couleur. Si l'équipe n'a pas de 2e couleur, ils seront autorisés à porter des dossards. Ceux-ci seront fournis par la ligue.

6 DURÉE DES MATCHS (saison régulière)

6.0.1 La durée des matchs est de deux demies de 22 minutes (temps continu).

6.0.2 L'arrêt à la mi-temps sera d'au maximum de (5) minutes de sifflet à sifflet.

6.0.3 Une (1) minute de temps mort par demie et par équipe.

7 DÉROULEMENT DU MATCH

7.0.1 Les matchs seront joués sur les gymnases de l'Académie Saint-Louis et de l'école secondaire François-Bourrin.

7.0.2 Le capitaine de chaque équipe doit être identifié par un brassard au bras.

7.0.3 Les ballons de match seront fournis par la ligue.

7.0.4 La vérification de la carte d'identité des joueurs et entraîneurs se fait à partir de SPORDLE.

7.1 Présence des équipes

7.1.1 Un délai de cinq (5) minutes est accordé pour présenter le minimum de joueurs habillés sur le terrain. Après ce délai, la partie sera perdue par forfait par l'équipe prise en faute.

7.1.2 Si aucune équipe ne se présente sur le terrain avec le nombre minimum de joueurs requis, les deux équipes perdent le match par forfait.

7.1.3 Selon les circonstances, le responsable de la compétition pourra référer le cas au comité régional de discipline.

7.1.4 Si une équipe refuse de jouer la partie une fois rendue au terrain ou refuse de terminer la partie après qu'elle a débuté, l'équipe perd automatiquement la partie par forfait et le responsable d'équipe sera traduit devant le comité régional de discipline.

7.2 Remise d'un match

7.2.1 Un match ne peut pas être remis sauf en cas de participation de 4 joueurs ou plus de l'équipe à un championnat provincial et/ou national et/ou sélectionné par son pays pour une camp ou une compétition.

7.3 Match interrompu

7.3.1 Selon les circonstances de l'interruption, la ligue décidera de la validité du match.

7.4 Feuille de match

7.4.1 Les équipes doivent utiliser la feuille de match de Spordle Play et en remettre une (1) copie à l'arbitre avant le match.

7.4.2 L'arbitre procédera à la vérification des cartes d'identification électronique.

7.4.3 Tout joueur qui est inscrit sur la feuille de match et qui n'a pas été rayé par l'entraîneur peut prendre part à la partie à condition qu'il se présente auprès de l'arbitre pour la vérification tout en respectant l'article 7.4.4. Cette vérification est effectuée sans que la partie ne soit retardée ou arrêtée.

7.4.4 Tout joueur inscrit sur la feuille de match ne s'étant pas présenté avant le début de la 2e demie sera automatiquement rayé par l'arbitre et ce dernier ne pourra plus prendre part au match.

7.4.5 L'arbitre inscrira le résultat du match joué dans Spordle Play.

7.5 Remplacements

7.5.1 Remplacements illimités selon le règlement de la FIFA.

7.5.2 Les remplacements de joueurs doivent s'effectuer dans la zone de remplacements identifiée qui est devant les bancs des équipes.

7.6 Chronométrage du temps

7.6.1 Les arbitres du match sont les seules personnes responsables de chronométrer le temps de jeu.

7.7 Joueur inéligible

7.7.1 Une équipe qui aligne un joueur inéligible perd automatiquement par forfait. Elle se verra imposer une amende selon le tableau des frais.

7.8 Discipline et cartons

7.8.1 Un joueur est pénalisé d'un match de suspension automatique lorsqu'il reçoit un troisième carton jaune. Un joueur doit purger sa suspension dans sa division avant d'être éligible pour un match dans une division supérieure et inversement. Le joueur doit purger sa suspension dans la ligue concernée avant de jouer dans l'autre ligue.

7.8.2 Pour les cas de discipline, ceux-ci seront traités selon le code de discipline établi par l'ARSQ

7.8.3 Les cartons sont cumulatifs entre les diverses divisions.

7.9 Expulsion d'un joueur

7.9.1 Un joueur actif (n'inclut pas les remplaçants) qui est expulsé par l'arbitre durant le match ne peut être remplacé qu'après deux (2) minutes ou avant selon certaines circonstances (voir LOIS DU JEU FIFA, page 32).

7.9.2 Le joueur expulsé doit quitter immédiatement les limites du terrain de jeu et se tenir à l'extérieur du gymnase.

7.10 Nombre de responsables

7.10.1 Un maximum de trois (3) responsables d'équipe, dont l'entraîneur, peuvent être dans la surface technique.

7.10.2 Un seul responsable d'équipe est autorisé à se tenir debout à la fois dans la surface technique.

7.11 Rôle des responsables d'équipe

7.11.1 Aucun responsable d'équipe n'est autorisé à pénétrer sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre. Le responsable d'équipe doit demeurer dans la surface technique de son équipe. Le responsable d'équipe peut donner des instructions aux joueurs pendant la partie.

7.12 Expulsion d'un responsable d'équipe

7.12.1 L'arbitre peut expulser un responsable d'équipe.

7.12.2 Selon les circonstances spécifiques qui ont motivé l'expulsion d'un responsable d'une ou des équipes, un rapport sera rédigé. Le cas pourrait être acheminé au comité de discipline s'il y a lieu.

7.13 Spectateurs

7.13.1 Tous les matchs sont ouverts aux spectateurs.

7.14 Plainte

7.14.1 Toute plainte pourra être signée, datée et signalée à l'arbitre avant, pendant ou à la fin du match, indiquée sur la feuille de match et signée par le plaignant (responsable d'équipe). Une plainte peut également être déposée par écrit, dans les dix (10) jours ouvrables suivant l'incident, auprès de l'ARSQ.

7.14.2 La ligue doit faire parvenir par correspondance officielle, une copie de la plainte, dans les dix (10) jours ouvrables suivant leur réception, à la personne envers qui la plainte est dirigée.

7.15 Protêt

7.15.1 Le dépôt d'un protêt, sous peine de forclusion, doit être effectué par correspondance officielle auprès de l'ARSQ dans un délai de trois (3) jours ouvrables à compter de l'incident à l'origine du protêt, et doit être accompagné du dépôt prévu conformément au barème des frais.

7.15.2 Le plaignant doit faire parvenir par correspondance officielle, une copie du protêt, dans les trois (3) jours ouvrables suivant l'incident, à l'équipe envers qui il proteste. Les coordonnées des équipes sont disponibles auprès de l'ARSQ.

7.15.3 L'étude des protêts se fait par le jury de discipline de l'ARSQ selon les procédures établies par l'ARSQ

Si le protêt est jugé valable, le dépôt sera remboursé au plaignant. Si le jury de discipline rejette le protêt, le dépôt n'est pas remboursé.

7.16 Protêt non-recevable

7.16.1 Selon les Lois du jeu de la FIFA, les décisions de l'arbitre sur des faits en relation avec le jeu sont sans appel, y compris la validation d'un but, le résultat du match ou toute expulsion de joueurs ou de responsables d'équipe. Un protêt sur une décision de l'arbitre est donc non recevable.

7.16.2 Pour toute infraction au processus de protêt, le protêt sera considéré comme étant non recevable et le dépôt sera retourné au plaignant.

7.17 Appel de la décision

7.17.1 Toute décision (excluant celle de l'arbitre sur des faits en relation avec le jeu) peut être portée en appel, en instance supérieure, selon les procédures établies par l'ARSQ.

8 Arbitres

8.0.1 Tous les arbitres de chaque division sont formés FIFA futsal.

8.0.2 L'arbitrage des matchs sera assumé par trois (3) arbitres D1 homme et 2 arbitres pour les autres divisions. Le directeur à l'arbitrage sera responsable de valider les listes des arbitres et les assignations.

8.0.3 Un arbitre ne peut officier dans une division où il est aussi enregistré comme joueur ou entraîneur. Un arbitre doit refuser toute assignation à un match où il y aurait apparence de

conflit d'intérêts (exemple : participation d'un membre de sa famille au match, l'arbitre prend part active dans le club, etc.)

8.0.4 Lorsque applicable, les arbitres ont 24 heures pour compléter la feuille de match en utilisant le système Spordle sauf sur avis contraire de la Ligue.

8.0.5 Les arbitres devront envoyer au directeur à l'arbitrage tout rapport sur le match s'il y a lieu (expulsion, faits, etc.).

8.0.6 L'arbitre fera état de tout manquement à la réglementation.

8.0.7 La Fédération sera responsable de valider les listes et de recommander des arbitres.

8.0.8 Les arbitres seront rémunérés tel que prévu dans la politique des frais et des amendes de l'ARSQ.

9 PROCÉDURE POUR DÉTERMINER UN VAINQUEUR

9.0 Attribution des points de classement

9.0.1 3 points pour une victoire;

9.0.2 1 point pour un match nul;

9.0.3 0 point pour un match perdu;

9.0.4 -1 point pour un forfait.

9.1 Classement des équipes

9.1.1 Le classement des équipes est déterminé par le nombre de points de classement amassés.

9.1.2 Lors d'une partie forfait, l'équipe qui bénéficie du forfait aura un pointage final de 3-0 en sa faveur. Si le résultat est supérieur à trois (3) buts en faveur de l'équipe, c'est ce résultat qui sera conservé.

9.1.3 En cas d'égalité, le départage se fera dans l'ordre qui suit :

a) Le plus grand nombre de points obtenus dans les matchs entre les équipes concernées

b) la différence de buts particulière (dans les matchs entre les équipes concernées)

c) le plus grand nombre de victoires ;

d) la plus grande différence entre les buts pour et les buts contre ;

e) le plus grand nombre de buts marqués

f) le moins de but encaissés

g) La meilleure équipe Fair-Play (équipe la moins punie entre les équipes concernées) :

1 carton jaune = 1 point

Jaune + Jaune = 2 points

Rouge direct = 3 points

h) Tirage au sort

9.2 Équipe championne

9.2.1 Les équipes qui finiront respectivement en première position en saison régulière et qui remporteront les séries recevront une bourse de la part de la ligue selon le tableau dans le cahier des charges.

10 SUPER COUPE et COUPE DU QUÉBEC

10.0 Super Coupe

10.0.1 L'équipe championne de la saison régulière en D1 représentera la région de Québec lors de la Super Coupe de fin de saison organisée par Soccer Québec. Si l'équipe championne a gagné la coupe du Québec, elle obtient automatiquement un billet pour cette super Coupe et l'ARSQ obtient un second billet pour la Super Coupe. Auquel cas, la place supplémentaire sera attribuée comme suit :

1. L'équipe en 2e place de la saison régulière.

10.1 Coupe du Québec

10.1.1 La participation à la coupe du Québec se fait par le biais d'une inscription auprès de Soccer Québec sur approbation de l'ARSQ.

11 Séries

Les quatre premiers de chacune des divisions font les séries.

1 vs 4 et 2 vs 3.

En cas d'égalité, 5 tirs de pénalités (demi-finale et finale)

Pour qu'un joueur puisse être éligible pour les séries, ce dernier doit avoir joué un minimum de 3 matchs en saison régulière.

12. Alcool

AUCUN alcool n'est toléré sur le site de l'Académie Saint-Louis et de l'école secondaire François-Bourrin (Vestiaire, gymnase, estrade, stationnement). Si un joueur se fait prendre en possession d'alcool, il sera exclu de la ligue.

Tableau des frais

- Forfait match : 200\$
- Non présence d'un représentant à la rencontre obligatoire de la ligue : 100\$
- D2, absence d'un entraîneur : 50\$
- Une équipe qui avertit moins de 24 heures avant le début de son match de sa non présence, perd son match par forfait (3 à 0 et -1 points) et reçoit une amende de 100\$.