

REGLEMENT DU CHAMPIONNAT LIGUE



Saison 2024-2025



SOMMAIRE

1. PRESENTATION	4
1.1.CHAMPIONNAT LIGUE AOSFF.....	4
2. LE CHAMPIONNAT EN BREF	5
2.1.FORMAT DE JEU.....	5
2.2.LE CHAMPIONNAT.....	5
3. FONCTIONNEMENT	6
3.1.LE CHAMPIONNAT ET LES DIFFÉRENTS FORMATS DE LIGUES.....	6
3.1.1. LE SYSTÈME DU CHAMPIONNAT.....	6
3.1.2. FORMAT CLASSIQUE DE LIGUE.....	7
3.1.3. FORMAT DE LIGUE À 8 ÉQUIPES.....	7
3.1.4. FORMAT DE LIGUE À 10 OU 12 ÉQUIPES.....	7
3.2.MONTÉES ET DESCENTES DE LIGUES.....	8
3.2.1. DEPUIS LA LIGUE 3.....	8
3.2.2. DEPUIS LA LIGUE 2.....	9
3.2.3. DEPUIS LA LIGUE 1.....	9
3.3.LE CAPITANAT DE L'ÉQUIPE DE FRANCE.....	10
4. CALENDRIER GENERAL	11
5. REPARTITION GEOGRAPHIQUE	12
5.1.LIGUES RÉGIONALES.....	12
5.2.RATTACHEMENT DES LIGUES 3 AUX LIGUES 2.....	13
6. INSCRIPTIONS	14
6.1.INSCRIRE UNE ÉQUIPE.....	14
6.2.ÉQUIPE ÉTRANGÈRE.....	16
6.3.AFFILIATIONS DES JOUEURS À UNE ÉQUIPE.....	17
6.4.NOUVELLE AFFILIATION ET/OU CHANGEMENT D'ÉQUIPE.....	17
6.5.NOUVELLE ÉQUIPE ET CHANGEMENT DE CAPITAINE.....	18
6.6.L'INSCRIPTION D'UN ROSTER.....	18
6.7.RESTRICTIONS À LA COMPOSITION D'UN ROSTER.....	19
6.8.MANQUEMENT À L'INSCRIPTION D'UN ROSTER.....	19
6.9.REMPLACEMENT D'UN JOUEUR DE DERNIÈRE MINUTE.....	20



7. ORGANISATION DE LA LIGUE	21
7.1. EN AMONT D'UNE ÉTAPE DE LIGUE	21
7.1.1. PRISE EN COMPTE DES PUBLICATIONS DE L'ÉDITEUR	21
7.1.2. PRISE EN COMPTE DES FAQ ET CLARIFICATIONS AOSFF	22
7.2. FIGURINES CONSTITUANT UNE ARMÉE	23
7.2.1. PEINTURE ET SOCLE	23
7.3. PROXY ET CONVERSIONS	24
8. LISTES D'ARMÉES	28
8.1. SOUMISSION DES LISTES	28
8.2. RESTRICTIONS DANS LA COMPOSITION DES LISTES	28
8.3. CORRECTION DES LISTES	28
8.4. PÉNALITÉS EN AMONT DE L'ÉTAPE	29
9. DURANT LE TOURNOI	31
9.1. ESPRIT JEU	31
9.2. «CAPITAINE MEETING» ET DEBRIEF DE FIN DE TOURNOI	33
9.3. INFORMATIONS GÉNÉRALES	34
9.4. AU COURS D'UNE PARTIE	35
9.5. HORAIRES	36
9.6. PAIRINGS	37
9.7. TEMPS DE JEU	40
9.8. TABLES DE JEU ET DÉCORS	42
9.9. SCORING	43
9.9.1. SCORE DE PARTIE	43
9.9.2. SCORE DE RONDE	44
9.9.3. SCORE FINAL ET CLASSEMENT	44
9.10. PÉNALITÉS EN COURS D'ÉTAPE	46





1. PRESENTATION

1.1. CHAMPIONNAT LIGUE AOSFF

Le Championnat Ligue AOSFF est un circuit national compétitif mis en place par l'AOSFF pour Age of Sigmar®. Son objectif est de rassembler les joueurs souhaitant participer à des rencontres tout au long de l'année dans un format de compétition par équipe. Le championnat a vocation à être pérenne de saison en saison pour permettre aux équipes d'évoluer au sein du circuit à différents niveaux de compétition national (Ligue 1) ou régional (Ligues 2 et Ligues 3). Ce règlement propose un cadre pour les affrontements en équipe suivant le format proposé par le Championnat Ligue AOSFF.





2. LE CHAMPIONNAT EN BREF

2.1. FORMAT DE JEU

- Age of Sigmar® (version la plus récente publiée sur la saison en cours), 2000 points par joueur, Match Play.
- Rencontres en équipes de 6 (Ligues 3) ou 8 joueurs (Ligue 1 et Ligues 2)
- Parties de 3h00 + 30min d'appariement à chaque ronde

2.2. LE CHAMPIONNAT

- Une **Ligue 1** de **6 équipes** format aller-retour (2 week-end de compétition)
- **5 Ligues 2 régionales** (Nord-Ouest, Nord-Est, Ile-de-France/Centre, Sud-Ouest, Sud-Est) suivant plusieurs formats possibles :
 - **6 équipes** format aller-retour (2 week-end de compétition)
 - **8 équipes** format aller-retour sur 7 rondes de championnat puis affrontements suivant une Poule Haute de 4 équipes et une Poule Basse de 4 équipes sur 3 rondes de championnat (2 week-end de compétition)
 - De **10 à 12 équipes** format Poule A / Poule B de 4 ou 6 équipes respectivement format aller simple puis Poule Haute / Poule Basse format aller simple (2 week-end de compétition).
- X **Ligues 3** régionales rattachées aux Ligues 2 régionales :
 - **4 à 6 équipes** format aller-retour (2 week-end de compétition)
 - En fonction du nombre exact d'équipes inscrites pour constituer les Ligues 3 régionales, l'un des formats proposé pour la Ligue 2 pourra être envisagé.



3. FONCTIONNEMENT

3.1. LE CHAMPIONNAT ET LES DIFFÉRENTS FORMATS DE LIGUES

3.1.1. LE SYSTÈME DU CHAMPIONNAT

Le système du Championnat Ligue AOSFF repose sur un nombre défini de Ligues de chaque niveau, ajusté chaque année en fonction des équipes inscrites :

- X Ligues 3 régionales rattachées aux différentes Ligues 2 régionales ;
- 5 Ligues 2 régionales ;
- 1 Ligue 1 nationale.

Une saison de Ligue court du mois de **Septembre** au mois de **Mai** de l'année suivante.

Pour la **Ligue 1**, toutes les équipes s'affrontent systématiquement sous un format de matchs aller et matchs retours pour établir un classement basé sur 10 rondes de jeu.

Pour les **Ligues 2 et Ligues 3**, plusieurs formats seront envisagés en fonction du nombre d'équipes constituant les Ligues ainsi que leur répartition géographique.

L'objectif de l'AOSFF sera de satisfaire le maximum d'équipes afin que celles-ci aient la possibilité de jouer sur le format souhaité. Au-delà de 6 équipes inscrites pour une L2, nous encouragerons un format de L2 adapté.

A partir de 4 équipes inscrites au sein d'une région, nous envisageons d'ouvrir une L3. Nous conviendrons alors en impliquant les capitaines du format le plus adapté pour disputer les matchs.

A moins que la Ligue soit constituée de 4 équipes (celle-ci pouvant alors se dérouler sur une journée), une étape de Ligue se déroulera sur deux journées pour que toutes les équipes puissent se rencontrer sur un même week-end dans les mêmes conditions.

3.1.2. FORMAT CLASSIQUE DE LIGUE

Le format dit classique composé de 6 équipes reviendra à voir s'affronter l'ensemble des équipes constituant une Ligue sous un format de matchs aller et matchs retours. La volonté de ce format est que chaque équipe rencontre chacun de ses adverses au cours d'un même nombre de rondes.

3.1.3. FORMAT DE LIGUE À 8 ÉQUIPES

Pour les Ligues composées de 8 équipes réparties géographiquement de telles manières à permettre un rassemblement de l'ensemble des équipes sur deux week-ends. Chaque équipe affrontera ensemble des autres équipes constituant la Ligue sous un format de matchs en aller simple basé sur 7 rondes de championnat. A l'issue de ces 7 rondes, un classement est établi afin de constituer une poule haute de 4 équipes et une poule basse de 4 équipes. Sur les 3 dernières rondes de championnat, chaque équipe affrontera en match aller simple les autres équipes de sa poule. Un classement final sera alors établi à partir des résultats de la poule haute et de la poule basse.

3.1.4. FORMAT DE LIGUE À 10 OU 12 ÉQUIPES

Pour les Ligues composées de 10 à 12 équipes, deux poules seront alors constituées selon une répartition géographique afin de limiter les déplacements sur ce premier week-end. Chaque équipe affrontera en match aller simple les autres équipes de sa poule. Une poule haute et une poule basse seront ensuite constituées. A nouveau, chaque équipe affrontera l'ensemble des équipes de sa poule. Un classement sera alors établi à partir des résultats de la poule haute et de la poule basse.



3.2. MONTÉES ET DESCENTES DE LIGUES

3.2.1. DEPUIS LA LIGUE 3

A l'issue d'une saison, si une Ligue régionale inclus de 1 à 3 Ligue(s) 3, le 1^{er} de chaque Ligue 3 se voit proposer d'intégrer la Ligue 2 de sa région la saison suivante. Si une Ligue régionale inclus plus de 3 Ligue(s) 3, un Play-off sera organisé pour déterminer les équipes accédant à la Ligue 2 la saison suivante.

Si une équipe de ligue 3 éligible à la montée en Ligue 2 ou à un Play-off ne souhaite pas monter en Ligue 2 ou jouer les play-off pour la montée en Ligue 2, la place est proposée à l'équipe suivante au classement (jusqu'au 3^{ème} au classement). Si aucune des 3 premières équipes au classement de la Ligue 3 ne souhaite intégrer la Ligue 2, la place en Ligue 2 est proposée à l'équipe reléguée s'étant le mieux classé en Ligue 2.

La répartition géographique des Ligues 2 et 3, contrairement à l'unique Ligue 1, peut entraîner des dysfonctionnements lors des changements de ligue de l'inter-saison. Le nombre d'équipe(s) de Ligue 3 accédant à une Ligue 2 régionale ainsi que le nombre d'équipes de Ligue 2 reléguées pourra être impacté en cas de montée et/ou relégation d'équipes de Ligue 1 / Ligue 2, ou encore de drop d'équipes de Ligue 2 affiliées à la région concernée.



3.2.2. DEPUIS LA LIGUE 2

Les 5 équipes remportant les différentes Ligues 2 régionales se voient proposer de jouer les Play-off L1-L2 pour la montée en Ligue 1 la saison suivante. Le 4ème au classement de la Ligue 1 complète ce Play-off comme sixième équipe. A l'issue de ces Play-off, 3 équipes accèdent à la ligue 1. Les 3 autres restent ou rejoignent leurs Ligues 2 régionales respectives. Si l'équipe remportant une Ligue 2 régionale ne souhaite pas jouer les play-off pour la montée en Ligue 1, la place est proposée à l'équipe suivante au classement de la même Ligue 2 régionale (et ainsi de suite).

A l'issue des play-off, en cas de refus d'une équipe éligible à la montée en Ligue 1, la place en Ligue 1 sera proposée au suivant au classement du play-off.

Les Play-off L1-L2 respectent en tous points les mêmes contraintes et restrictions d'équipes que les Ligues 2. Exception pour l'équipe de Ligue 1 jouant le Play-off, ses restrictions et contraintes restent les mêmes que celles de la Ligue 1.

Le nombre d'équipes de chaque Ligue 2 régionale reléguées en Ligue(s) 3 de la même région correspond au nombre de Ligues 3 dans la région sur la saison en cours (jusqu'à un maximum de 3).

3.2.3. DEPUIS LA LIGUE 1

Le 4ème du classement de Ligue 1 se voit proposer de jouer les play-off L1-L2 pour son maintien en Ligue 1 la saison suivante.

Le 5ème et le 6ème du classement de Ligue 1 seront automatiquement relégués en Ligue 2 la saison suivante.

3.3. LE CAPITANAT DE L'ÉQUIPE DE FRANCE

Le capitaine de l'équipe victorieuse de la Ligue 1 à l'issue des 10 rondes de championnat (aller-retour) se voit proposer le poste de capitaine de l'Équipe de France pour un an avec comme objectif principal de constituer et guider cette dernière aux Worlds suivants.

Si le capitaine de l'équipe victorieuse de la Ligue 1 ne souhaite pas occuper ce poste de capitaine de l'équipe de France, celui-ci est proposé aux membres de l'équipe victorieuse ayant participé à l'événement. Si plusieurs de ses membres souhaitent occuper le poste, un vote entre les membres du roster auxquels s'ajoutent le capitaine si non joueur et le ou les éventuels coachs de l'équipe victorieuse sera organisé.



EQUIPE DE FRANCE





4. CALENDRIER GENERAL

Les dates présentées sont données à titre indicatif et pourront évoluer d'une saison à l'autre.

- Ouverture du formulaire de candidature pour les clubs organisateurs : **01 avril 2024**
- Ouverture du formulaire d'inscription d'équipes : **06 avril 2024**.
- Inscription des équipes intéressées pour évoluer en L1 et L2 jusqu'au **10 mai 2024 23h59**.
- Inscription des équipes intéressées pour évoluer en L3 jusqu'au **07 juin 2024 23h59**.
- Les équipes qui s'inscrivent à l'issue de ces dates se verraient automatiquement proposer d'évoluer en Ligue 3 sous réserve des capacités d'accueil des clubs organisateurs de la région.

Les étapes de Ligues devront se dérouler entre septembre et mai. Les contraintes de dates seront celles des clubs organisateurs.

Note pour la première saison : L'objectif de demander aux capitaines de se positionner dès cette fin de saison en vue de la saison prochaine est d'établir le plus rapidement possible une cartographie des équipes intéressées pour disputer ce championnat Ligue AOSFF et ainsi laisser le maximum de temps aux clubs organisateurs pour ensuite mettre sur pied chacune des étapes. Nous souhaitons faire notre maximum pour que des équipes se présentant après cette période d'inscription puisse tout de même intégrer le championnat mais d'un point de vue logistique il est impossible de garantir à 100% une place en Ligue à ces équipes.





5. REPARTITION GEOGRAPHIQUE

5.1. LIGUES RÉGIONALES

Dans le cadre du Championnat Ligue AOSFF, la France métropolitaine est divisée en 5 grandes régions constituant les 5 Ligues régionales :

- la Ligue régionale Nord-Ouest (Bretagne, Normandie, Pays de la Loire, Hauts-de-France)
- la Ligue régionale Nord-Est (Grand-Est, Bourgogne-Franche-Comté, Hauts-de-France)
- la Ligue régionale Ile-de-France/Centre (Ile-de-France, Centre-Val de Loire)
- la Ligue régionale Sud-Ouest (Nouvelle Aquitaine, Occitanie)
- la Ligue régionale Sud-Est (Auvergne-Rhône-Alpes, Provence-Alpes-Côte-d'Azur, Corse)



Les Ligues 3 sont rattachées aux Ligues 2 de leurs régions respectives. En fonction des besoins et des participants, il est possible que le nombre de ligues 3 rattachées aux différentes Ligues 2 évolue. Toute modification sera communiquée aux équipes en amont de sa mise en place définitive et ne pourra être établie qu'à la fin des inscriptions.

Chaque équipe doit s'inscrire dans la Ligue de la région dont elle est originaire. Celle-ci est déterminée par la localisation géographique des joueurs constituant l'équipe. Pour être affilié à une région, une équipe doit inscrire au moins 4 joueurs résidants dans la région. A noter que tout roster inscrit par une équipe pour participer à une étape de Ligue devra respecter la restriction géographique de 50% des joueurs résidants dans la région d'affiliation de l'équipe. Si une équipe ne respecte pas cette restriction, elle ne pourra prétendre à aucun titre ou montée de Ligue et se verra automatiquement placée en position de relégation (pour le cas des Ligues 2).



5.2. RATTACHEMENT DES LIGUES 3 AUX LIGUES 2

Chaque Ligue 3 est rattachée à la Ligue 2 de sa région respective. En fonction des besoins et des contraintes d'organisation ainsi que du nombre d'équipes participantes, il est possible que le nombre de ligues 3 rattachées aux différentes Ligues 2 évolue. Toute modification sera communiquée aux équipes en amont de sa mise en place définitive et ne pourra être établie qu'à la fin des inscriptions.

Il est possible que pour le bon fonctionnement des Ligues 3 et afin d'assurer une répartition nationale des équipes garantissant des temps de trajets limités, certaines équipes soient amenées à intégrer pour une saison une Ligue 3 rattachée à une autre Ligue 2 que celle de sa région d'affiliation. Ce genre de situation se veut exceptionnelle et sera convenue au cas par cas avec l'équipe concernée. Si une équipe dans cette situation était amenée à monter de Ligue, la situation serait également arbitrée au cas par cas pour satisfaire au mieux l'équipe et les ligues concernées.



6. INSCRIPTIONS

6.1. INSCRIRE UNE ÉQUIPE

Le Championnat Ligue AOSFF est ouvert à toute équipe souhaitant s'inscrire durant la période d'inter-saison. Une équipe souhaitant s'inscrire au-delà de cette période ne pourra être assurée d'avoir une place au sein d'une Ligue bien que la volonté de l'AOSFF sera de permettre à tous de participer dans la mesure du possible.

Le capitaine est responsable de son équipe (participation de son roster à la Ligue dans laquelle il s'est inscrit) et de la communication avec l'AOSFF.

Un individu ne peut inscrire qu'une seule équipe et donc n'être capitaine que d'une seule équipe. Celui-ci peut toutefois rejoindre d'autres équipes en tant que joueur et/ou coach non-joueur.

Pour inscrire une équipe le capitaine doit compléter les informations suivantes via un formulaire :

- Nom de l'équipe
- Nom (optionnel), Prénom, Pseudo Discord, Pseudo T3, Contact mail, Contact tel (optionnel) de la personne qui deviendra dès l'envoi du formulaire capitaine de l'équipe
- Région d'affiliation souhaitée (chaque roster de l'équipe doit être constituée d'au moins 50% de joueurs résidants dans la région d'affiliation)
- Ville de rattachement (nécessaire notamment pour arbitrer la répartition des Ligue 3 et éventuellement des Ligues 2)
- Ligue dans laquelle l'équipe souhaite s'inscrire
- Pseudo, prénom et adresse mail des joueurs affiliés à l'équipe (cette liste pourra être complétée par la suite)



Il est recommandé d'inscrire une équipe comportant plus de 8 joueurs (en Ligue 1 et Ligue 2) / 6 joueurs (en Ligue 3) afin de faciliter les remplacements en cas d'indisponibilité de certains joueurs.

Une fois le formulaire complété, chaque joueur recevra un lien pour s'inscrire en tant que membre de l'AOSFF.

La cotisation correspond à un montant de 10€ par joueur pour toute la saison et leur permet de devenir adhérent de l'association (nécessaire pour participer aux rencontres de Ligue).

Les personnes mineures peuvent participer à la Ligue, sous réserve d'une autorisation parentale.

Lors de l'inscription d'une équipe, le capitaine ainsi que l'ensemble des joueurs affiliés à l'équipe s'engagent à répondre aux points suivants.

- L'équipe provient de la grande région à laquelle elle est rattachée et sera en mesure de répondre à ce critère lors de l'inscription de chacun de ses rosters.
- L'équipe présente le nombre minimum de joueurs requis pour participer à la Ligue à laquelle elle est inscrite ainsi qu'un capitaine (joueur ou non-joueur) qui sera le référent pour communiquer avec le bureau de l'AOSFF, les référents régionaux, les organisateurs et les arbitres.
- L'équipe s'engage à ce que son capitaine et chacun de ses joueurs affiliés aient lu le présent règlement et le respecte tout au long de la saison de Ligue.
- L'équipe s'engage à honorer sa présence lors de chaque rencontre de la Ligue à laquelle elle est inscrite. En cas de manquement, l'équipe sera susceptible d'être exclue la saison suivante.
- L'équipe s'engage à envoyer le règlement PAF de chacune des étapes dans les temps et à envoyer ses listes d'armées (préalablement revues par l'ensemble de l'équipe) avant la date butoir qui sera donnée dans la description de chaque événement.
- L'équipe s'engage à ce que chacun de ses joueurs fasse preuve de fairplay et se comporte avec bienveillance, aussi bien avec ses adversaires qu'avec l'organisation et les bénévoles présents à chaque événement de Ligue.



6.2. ÉQUIPE ÉTRANGÈRE

Les équipes étrangères sont les bienvenues dans la ligue, et peuvent s'inscrire librement. Une équipe étrangère est une équipe dont le capitaine est étranger. Dans le cadre du Championnat Ligue AOSFF, un individu est considéré étranger s'il ne répond à aucun de ces critères :

- Né en France,
- Possède la nationalité française,
- Réside sur le territoire français depuis au moins 3 ans à la date de l'inscription de l'équipe.

Les équipes étrangères doivent néanmoins s'engager à participer à tous les événements de la Ligue à laquelle ils sont inscrits comme n'importe quelle équipe. Elles restent également soumises aux mêmes obligations que les équipes françaises pour l'ensemble des points d'affiliation d'équipe et/ou de roster.

Les équipes étrangères peuvent rejoindre la Ligue 1 mais ne peuvent prétendre au titre de Champion de France ni au capitanat de l'Equipe de France.

A noter que la langue de communication du Championnat Ligue AOSFF est le français et que les joueurs étrangers s'engageant auprès d'une équipe s'engagent également à employer le français pour tout échange avec les organisateurs et les autres équipes (sauf accord explicite d'un adversaire de s'exprimer dans une autre langue).



6.3. AFFILIATIONS DES JOUEURS À UNE ÉQUIPE

Tout joueur souhaitant être affilié à une équipe inscrite au Championnat Ligue AOSFF devra adhérer à l'AOSFF pour la saison (10€).

Au cours d'une saison, un individu peut intégrer deux équipes différentes au maximum. Au cours d'une saison, un individu ne peut être affilié à plusieurs équipes évoluant au sein d'une même Ligue.

Ces contraintes ne concernent ni les coaches ni les capitaines non-joueurs (un individu peut coacher une autre équipe sans que celle-ci ne soit comptabilisée dans les rosters qu'il peut rejoindre en tant que joueur).

6.4. NOUVELLE AFFILIATION ET/OU CHANGEMENT D'ÉQUIPE

Au cours d'une saison, il est possible pour un joueur de quitter une équipe et d'en rejoindre une autre. Les demandes d'affiliation ou d'annulation d'affiliation d'un joueur envers une équipe doivent être exprimées par le capitaine de l'équipe concernée (responsable de la communication avec l'AOSFF pour son équipe) par mail à l'adresse suivante :

aosffcm@gmail.com

La demande d'annuler l'affiliation d'un joueur à une équipe auprès de laquelle il s'est engagé peut-être réalisée à tout moment à condition que le joueur n'ait pas rejoint de roster de cette équipe et à condition que cela ne conduise pas l'équipe en dessous du seuil minimum de 8 joueurs (pour la Ligue 1 ou Ligues 2) ou de 6 joueurs (pour la Ligue 3).

Si un individu souhaite intégrer une troisième équipe, il doit annuler son affiliation à l'une des deux équipes qu'il avait précédemment intégré (sous réserve de n'avoir pas joué pour l'équipe concernée au cours de la saison).

Un capitaine ne peut empêcher un joueur d'annuler son affiliation à une équipe tant que cette décision respecte les différents points ci-dessus. Nous privilégions par simplicité le contact capitaine pour procéder aux modifications d'affiliations mais en cas de litige un joueur est tout à fait le bienvenu à contacter l'AOSFF directement.

6.5. NOUVELLE ÉQUIPE ET CHANGEMENT DE CAPITAINE

Une nouvelle équipe intégrant le Championnat Ligue AOSFF commence automatiquement sa participation en Ligue 3.

Les capitaines en place peuvent à tout moment choisir de transmettre leur capitanat à une autre personne, que ce soit à cause d'une volonté d'arrêter le jeu ou simplement pour passer le flambeau au capitaine suivant. Un capitaine peut léguer son équipe à un autre membre de l'équipe ayant participé à la ligue la saison précédente (N-1). Ce transfert n'entraîne pas de relégation de Ligue pour l'équipe concernée.

A noter que le capitaine est dépositaire de la place en Ligue de son équipe.

Un capitaine peut demander à rétrograder son équipe, notamment en cas de changements massifs de membres de l'équipe. Ceci doit toutefois être notifié au bureau de l'AOSFF, qui statuera pour donner son accord.

6.6. L'INSCRIPTION D'UN ROSTER

En amont d'une étape de Ligue,

- Le capitaine de l'équipe doit créer son roster et le communiquer à l'AOSFF.
- Le capitaine ou un membre de l'équipe paye la participation de son équipe via le lien de paiement partagé par l'organisateur.



6.7. RESTRICTIONS À LA COMPOSITION D'UN ROSTER

Un roster d'équipe doit être constitué d'au moins 50% de joueurs résidant dans la région d'affiliation de l'équipe (4/8 L1-L2 ou 3/6 L3).

Un roster d'équipe étrangère doit être constitué d'au moins 75% de joueurs étrangers (6/8 L1-L2 ou 5/6 L3).

Un roster d'équipe évoluant en Ligue 2 ne peut intégrer plus de 3 joueurs également affiliés à des équipes évoluant en Ligue 1.

Un roster d'équipe évoluant en Ligue 3 ne peut intégrer plus de 2 joueurs également affiliés à des équipes évoluant en Ligue 1 ou en Ligue 2.

Un roster d'équipe française ne peut intégrer qu'un seul joueur étranger quel que soit la Ligue dans laquelle celle-ci évolue.

6.8. MANQUEMENT À L'INSCRIPTION D'UN ROSTER

Si une équipe ne présente pas de roster pour une étape de Ligue à laquelle elle s'est engagée ou bien que son roster ne respecte pas les restrictions ci-dessus, la sanction sera son exclusion du championnat Ligue AOSFF la saison suivante et l'interdiction pour son capitaine d'assumer le rôle de capitaine pour une autre équipe pour une durée d'un an. Si à l'issue de cette période de sanction l'équipe souhaite se réinscrire, elle débutera sa participation en Ligue 3 de manière automatique.

6.9. REMPLACEMENT D'UN JOUEUR DE DERNIÈRE MINUTE

En cas d'abandon d'un joueur en dernière minute avant un tournoi, l'équipe pourra remplacer le joueur concerné en prévenant le club organisateur et le bureau de l'AOSFF.

Si ce remplacement conduit l'équipe à être non-éligible à concourir au sein de l'étape de Ligue pour laquelle elle s'est engagée (quota régional, restrictions joueurs de L1/L2 en L2/L3, etc...), l'équipe pourra participer normalement au week-end de championnat mais ne pourra prétendre à aucun titre, play-off ou montée de Ligue et sera automatiquement considérée comme relégable à l'issue de l'étape de Ligue.

Pour une équipe de L2, si ce remplacement conduit une équipe de L3 à être non-éligible à concourir au sein de l'étape de Ligue pour laquelle elle s'est engagée, l'équipe de L2 pourra participer normalement au week-end de championnat mais ne pourra prétendre à aucun titre, play-off ou montée de Ligue.

Pour une équipe de L1, si ce remplacement conduit une équipe de L2 ou de L3 à être non-éligible à concourir au sein de l'étape de Ligue pour laquelle elle s'est engagée, l'équipe de L1 pourra participer normalement au week-end de championnat mais ne pourra prétendre à aucun titre ni au capitanat de l'équipe de France. Par ailleurs, son classement final sera au mieux la quatrième place (permettant d'accéder aux Play-off L1/L2).





7. ORGANISATION DE LA LIGUE

7.1. EN AMONT D'UNE ÉTAPE DE LIGUE

7.1.1. PRISE EN COMPTE DES PUBLICATIONS DE L'ÉDITEUR

Le Battle pack utilisé pour le Championnat Ligue AOSFF 2024-2025 sera celui du Manuel du Général 2024-2025.

Les rencontres suivent toutes un calendrier similaire en ce qui concerne le rendu des listes et la prise en compte des publications de l'éditeur. Ce calendrier est construit sur le modèle suivant:

- 4 semaines (28 jours) avant la rencontre : arrêt de prise en compte des nouvelles publications (une semaine avant le rendu des listes) ;
- 3 semaines et 4 jours (25 jours) avant la rencontre : envoi de l'ensemble des proxy et conversions (pour les étapes de Ligue 1 et Playoff Ligue 1 / Ligue 2) ;
- 3 semaines (21 jours) avant la rencontre : rendu des listes ;
- 1 semaine et 3 jours (10 jours) avant la rencontre (au plus tard) : publication des listes et annonce des scénarios joués pour l'ensemble de la rencontre ;

Note : une nouvelle publication sortie exactement 28 jours avant une rencontre (i.e. le samedi 4 semaines avant une rencontre) est par default prise en compte.

Il est possible que des publications importantes puissent bouleverser ce calendrier après qu'il ait été annoncé aux participants d'une rencontre - par exemple si une FAQ importante est publiée quelques jours après l'arrêt de la prise en compte. Par ailleurs, si une publication inclus une ou plusieurs règles apparaissant comme litigieuse ou dégénérée de manière évidente, la Chambre Arbitrale se réserve le droit d'exclure l'entièreté ou une partie de la publication concernée.

En cohérence avec les communications de l'éditeur, les boîtes de jeu de nouvelles armées ne seront pas prises en compte tant que le livre d'armée ne sera pas publié officiellement.

7.1.2. PRISE EN COMPTE DES FAQ ET CLARIFICATIONS AOSFF

Les FAQ et clarifications de règles publiées par la Chambre Arbitrale de l'AOSFF en amont des étapes de Ligues sont prises en comptes pour celles-ci.

Chaque équipe est tenu de s'informer des éventuelles mises à jours de ces documents à l'approche des étapes de Ligue auxquelles elle participe.

Les FAQ sont disponibles à l'adresse suivante:

<https://www.aosff.fr/questions-faq-et-clarification/faq>

Les clarifications de règles sont disponibles à l'adresse suivante :

<https://www.aosff.fr/questions-faq-et-clarification/clarifications>

7.2. FIGURINES CONSTITUANT UNE ARMÉE

7.2.1. PEINTURE ET SOCLE

Pour les Ligues 1 et Ligues 2 toutes les figurines doivent être peintes et soclées au niveau « **Paré au combat** » ou « **battle ready** », comme décrit dans le livre de règle et dans le manuel du général, ou supérieur. Si ce n'est pas le cas elles ne seront pas autorisées à rejoindre le champ de bataille. Cela signifie que l'ensemble des figurines constituant l'armée doivent être entièrement peintes et présenter un socle texturé ou décoré.

Pour les Ligues 3 toutes les figurines doivent être peintes avec 3 couleurs minimum. Celles-ci doivent recouvrir l'intégralité de la surface des figurines. Les socles des figurines doivent également être correctement travaillés à l'aide d'une peinture ou de matériel texturé adapté. Si ce n'est pas le cas les figurines concernées ne seront pas autorisées à rejoindre le champ de bataille.

Pour l'ensemble des Ligues, la taille des socles doivent respecter la charte officielle proposée par l'éditeur. Les socles transparents ou alternatifs sont acceptés à condition que ceux-ci respectent scrupuleusement la contrainte ci-dessus.

Cette réglementation concerne également l'ensemble des figurines amenées à être invoquées en cours de partie.



7.3. PROXY ET CONVERSIONS

L'AOSFF propose une certaine souplesse au niveau de l'utilisation de figurines alternatives pour constituer vos armées. Avant de présenter sur table une figurine alternative, que celle-ci soit issue d'une game alternative ou de la game de l'éditeur, il vous faut cependant vous poser la question suivante :

Ma figurine répond-elle à toutes les conditions décrites dans le tableau ci-dessous pour remplacer la figurine originale ?

Si l'une de ces conditions apparaît n'être pas respectée, la figurine alternative ne peut être envisagée pour remplacer l'originale. Si vous avez un doute, vous pouvez envoyer la photo de la figurine alternative à l'adresse aosffcm@gmail.com en précisant quelle figurine celle-ci serait amenée à remplacer.

Gardez à l'esprit que d'une manière générale si la figurine et/ou sont équipements peuvent porter à confusion pour votre adversaire au cours de la partie en étant confondue avec une autre figurine de votre liste d'armée ou simplement peu identifiable, celle-ci ne sera pas autorisée.

Dans le cadre de chaque étape de Ligue 1 ainsi que de l'étape Play-off Ligue 1/Ligue 2, chaque équipe par le biais de son capitaine devra envoyer à l'adresse aosffcm@gmail.com un document au format PDF compilant l'intégralité des photos des proxy et conversions présents dans les armées de ses joueurs. Ce document devra être adressé en amont du rendu des listes pour le tournoi. En cas de non-respect ou d'ambiguïté d'une figurine par rapport aux règles décrites ci-dessous, un retour sera fait demandant de ne pas jouer la figurine concernée dans le cadre du Championnat Ligue AOSFF. Si malgré un retour négatif la figurine est amenée à être jouée, celle-ci sera retirée de la table de jeu par les arbitres et une pénalité sera appliquée à l'équipe concernée.

Dans le cadre des étapes de Ligue 2 et de Ligue 3, nous demandons aux joueurs de vérifier attentivement si leurs figurines alternatives et conversions respectent bien les règles décrites ci-dessous. Si lors de l'événement, une figurine ne respecte pas de manière évidente le règlement, une pénalité sera appliquée à l'équipe concernée. Si une figurine apparaît comme ambiguë, l'arbitre référent de l'événement pourra soumettre la figurine à validation ultérieure par les arbitres. Un avertissement pourra alors être adressé à l'équipe concernée. En cas de récidive lors d'une étape future avec un cas similaire, une pénalité pourra être appliquée.



La figurine présente la même dimension de socle que son original et celui-ci est peint et/ou texturé.

En cas de manquement la figurine ne pourra pas être jouée. Un socle carré peut-être collé sur un socle rond à condition qu'aucune partie du socle carré ne dépasse des bords du socle rond et que l'ensemble de la surface de la base soit peinte et/ou texturée.

La figurine correspond en terme de taille et de gabarit à la figurine originale +/- 20%.

En cas de litige concernant une ligne de vue ou un déplacement, si l'original ne peut être présenté pour vérification, l'arbitre tranchera en la défaveur du joueur concerné. Nous recommandons au joueur de disposer également de la figurine originale.

La figurine présente les mêmes attributs que la figurine originale.

Monture, ailes, familier, bâton de sorcier, couronne, apparence générale, etc...

La figurine présente le même type d'armement que la figurine originale.

Si la figurine originale est équipée d'une lance, un équivalent de lance doit apparaître sur la figurine (de même pour une arme de tir, une arme à feu, un bouclier, etc...). Cette restriction peut être assouplie pour jouer comme count as une figurine d'un même warscroll ou d'un warscroll similaire avec un autre équipement d'armes à condition que l'ensemble des unités de ce warscroll présentes dans la liste soient jouées avec ce même équipement d'armes et qu'aucun warscroll avec lequel la figurine peut être confondue n'est joué dans la liste.

La figurine et le reste de l'armée présentent une cohérence comme cela aurait été le cas avec la figurine originale.

Une apparence générale similaire à l'originale et dans le thème de l'allégeance est demandée afin de faciliter la reconnaissance de la figurine par l'adversaire.

La figurine ne peut être confondue avec une autre figurine de la liste du joueur.

Une gamme alternative ou ancienne est acceptée à condition que celle-ci ne puisse pas être confondue avec d'autres Warscroll présents dans la liste (ou pouvant être invoqués) en terme de gabarit ou d'apparence.

Une figurine alternative ne peut pas être utilisée pour remplacer dans la même liste deux types d'unités différents.

Cas particuliers :

- Une figurine de Sons of Behemat ne peut être utilisée comme alternative à un autre Son of Behemat présentant un warscroll et un équipement différent.
- Il est autorisé d'utiliser une version nommée pour être le count-as de la version générique de la figurine à condition que la version nommée ne soit pas présente dans la liste et ne puisse pas être invoquée. Il en va de même pour jouer en count-as une version générique à la place de la version nommée.
- Si l'ensemble des occurrences d'une unité apparaît plusieurs fois dans la liste et toujours avec le même équipement d'arme, des figurines présentant des équipements différents pour les représenter sont acceptées à condition que ceux-ci ne puissent être confondus avec d'autres unités présentes dans la liste d'armée ou pouvant être invoquées.

Cas des anciennes gammes de figurines de l'éditeur :

ANCIEN MODÈLE	WARSCROLL ACTUEL
<i>Freeguild général à pied / Nomade Prince / Prince Haut-Elfe / Korhil</i>	Maréchal des Guildes Franches / Chevalier éminent
<i>Freeguild général monté / Prince Haut-Elfe monté</i>	Maréchal-Cavalier
<i>Freeguild Guard / Freeguild Greatswords</i>	Heaumefers des Guildes Franches
<i>Freeguild Crossbowmen / Handgunners</i>	Fusiliers des Guildes Franches (avec ajout de pavois)
<i>Hellblaster volley gun / Hellstorm Rocket Battery / Great Canon</i>	Grand Canon Soudefer (avec ajout de pavois)
<i>Demigryph Knights</i>	Cavaliers des Guildes Franches
<i>Phoenix Guard / Eternal Guard</i>	Gardes Noirs
<i>Wildwood Rangers / Swordmasters of Hoeth / White Lions of Chrace</i>	Exécuteurs
<i>Sisters of the Thorn / Wild Riders / Ellyrian Reavers</i>	Cavaliers Noirs
<i>Tiranoc Chariot / Chrace Chariot</i>	Chars à Courre
<i>Lanciers Hauts-elfes / Elfes Sylvains / Gardes de Lothorn</i>	Affrelances
<i>Mage Haut-elfe / Enchanteresse</i>	Sorcière / Mage de Bataille
<i>Heumes d'Argent / Prince Dragon de Caledor</i>	Cavaliers des Guildes Franches
<i>Prince Haut-elfe sur dragon</i>	Despote sur Dragon Noir
<i>Mage Haut-elfe sur dragon</i>	Sorcière sur Dragon Noir
<i>Shadow Warriors / Sisters of Avalorn</i>	Corsaires

Note : ce tableau récapitulant les anciennes gammes de figurines de l'éditeur sera amené à être complété. N'hésitez pas à nous faire remonter les noms et modèles de vos anciennes figurines pouvant être concernées.



8. LISTES D ARMEES

8.1. SOUMISSION DES LISTES

L'ensemble des listes d'un roster d'équipe doit être édité et transmis en un seul envoi par le capitaine de l'équipe par le biais de My Hobby App avant la date limite d'envoi des listes. Une notice explicative du fonctionnement de l'application et de la marche à suivre sera communiquée en parallèle de ce règlement (à venir).

Pour la création et la mise en forme de vos listes d'armées, veuillez utiliser le format proposé par l'application « Listbot » (<https://aoslistbot.herokuapp.com/listbot/>) ou par l'application officielle Age of Sigmar® de Games Workshop. Toutes les précisions utiles à la bonne compréhension de la liste devront être renseignées.

8.2. RESTRICTIONS DANS LA COMPOSITION DES LISTES

Au sein d'un roster :

- Les allégeances et warscrolls (hors endless spell) d'unité ne peuvent être joués que par un seul joueur au maximum ;
- Chaque régiment de renom ne peut être joué que par un seul joueur au maximum à condition qu'aucun warscroll constituant le régiment de renom n'est présent dans une autre liste du roster ;
- Chaque « Manifestation Lore » ne peut être joué que par deux joueurs au maximum ;

8.3. CORRECTION DES LISTES

Lors de l'étape de correction des listes, les arbitres se réservent le droit de corriger ou de refuser toute liste non conforme. Si les mentions et choix obligatoires à une allégeance ou à un warscroll sont manquants, ceux-ci feront l'objet d'une demande de correction par les arbitres auprès du capitaine de l'équipe concernée. Les joueurs ayant le droit de jouer sans Formation de Bataille / Trait Héroïque / Artefact / Domaine de Sorts / Domaine de Manifestation, leur absence sera considérée comme volontaire.

Pour plus de clarté, le changement du nom des unités n'est pas autorisé. Une précision peut cependant être apportée si celle-ci permet une meilleure compréhension de la liste.

8.4. PÉNALITÉS EN AMONT DE L'ÉTAPE

Il est demandé aux capitaines d'équipes d'envoyer l'ensemble des listes au format indiqué dans les délais impartis. N'hésitez pas à contacter les arbitres avant l'envoi de votre liste si vous avez des questions ou un doute.

Après correction, les joueurs ont 72h pour corriger les erreurs signalées par un arbitre. Passé ce délai, une pénalité sera appliquée pour chaque type d'erreur. Si le joueur corrige sa liste dans les 72h après avoir été informé et en l'absence de nouvelles erreurs, aucune pénalité ne sera appliquée.

Au 3ème envoi, si une liste comporte toujours des erreurs, les arbitres modifieront eux même la liste ; le joueur aura l'obligation de jouer la liste en l'état, avec une pénalité de 20 points. A la création des listes, un maximum de 120 pts de pénalité peuvent être appliqués à une équipe avec une limite de 20 points de pénalité maximum par joueur.

Les types d'erreurs et les pénalités associées sont les suivants :

Point de contrôle	Pénalité (par liste concernée)
Le joueur a-t-il mis son nom et prénom et/ou pseudo ?	-5
Le joueur a-t-il indiqué son pseudo et ses pseudo T3 et/ou Tourney keeper s'ils sont différents ?	-10
Le joueur a-t-il indiqué le nom de son équipe ?	-5
Liste rendue après la date d'échéance	-10
Liste rendue après la diffusion des listes	-20
Liste communiquée comportant des erreurs nécessitant des demandes de correction multiples par les arbitres	-10
Liste modifiée et/ou clarifiée après la communication des listes	-20
Le joueur a-t-il renommé des unités ? (On ne parle pas ici de précisions apportées pour identifier l'unité comme le type d'arme ou une couleur) – Pénalité par unité renommée	-5
Si la mise en forme de la liste n'est pas aérée et ne permet pas d'identifier rapidement les différentes unités et les grands blocs de la liste (héros, régiments, etc...)	-10
Le coût total de la liste est-il de 2000 pts ou moins ? Les coûts en pts des unités sont-ils corrects ?	-10
Le général est-il identifié ?	-5
La composition des régiments est-elle correcte ? – Pénalité par régiment incorrect	-5
Le nombre maximum de trait héroïque, d'artefacts ou autre optimisation est-il respecté ?	-5
Les unités auxiliaires sont-elles bien renseignées ?	-5
Toutes les informations obligatoires nécessitant une note sont-elles présentes ?	-5



9. DURANT LE TOURNOI

9.1. ESPRIT JEU

«On dit souvent que quelque soit l'issue de la partie, c'est la façon de jouer qui compte. C'est dans cet esprit que Warhammer Age of Sigmar® a été créé».

Cette citation figure en introduction du code du joueur du manuel du général que chacun se doit de respecter.

Bien que les rencontres du Championnat Ligue AOSFF s'inscrivent dans un cadre compétitif, nous demandons à chacun de ne pas oublier qu'Age of Sigmar® est un jeu et qu'il doit avant tout procurer du plaisir à l'ensemble des participants, quel que soit leur niveau de jeu, qu'ils soient de vieux baroudeurs ou de jeunes novices.

Nous attendons donc de chacun qu'il fasse preuve de fair-play et se comporte correctement, aussi bien avec l'ensemble de ses adversaires qu'avec l'organisation, les arbitres et les bénévoles présents. Cela passe par toujours être poli et respectueux, toujours dire la vérité et ne jamais tricher.

A la table de jeu, nous attendons que les joueurs ne cherchent pas à perturber ou déconcentrer leurs adversaires. Cela signifie ne pas questionner ni perturber son adversaire lorsque celui-ci réfléchit. Ne pas s'approcher physiquement à outrance de son adversaire au point de le rendre mal à l'aise ou d'empiéter sur son espace personnel. Ne pas toucher les figurines de son adversaire sans son consentement. Ne pas chercher à lui faire perdre du temps volontairement. Ne pas chercher à distraire son adversaire pour le pousser à l'erreur. Bannir tout comportement qui pourrait être offensant, dégradant, arrogant, menaçant vis-à-vis de son adversaire.

Nous demandons à ce que le jeu de chacun soit "d'intention". Ce qui signifie que vous devez expliquer vos actions et vous entendre avec votre adversaire sur vos intentions. Le jeu d'intention passe également par une vérification et une validation stricte de vos mesures avec l'adversaire.

Exemples :

- Je déplace mon unité de 7" et celle-ci se trouve désormais à 5" de ton unité
- Je m'apprête à charger avec mon unité. Nous vérifions ensemble que le jet de charge attendu est 5"
- Je charge avec mon unité en restant à plus de 3" de l'une de tes unités
- Je me place à 18" de ton unité pour être à portée de tir
- Je place mon héros pour être entièrement à 12" de mon unité
- Je place mon unité à 6" d'un bord de table pour réaliser une tactique
- Suite au mouvement de mon unité, 7 modèles contestent l'objectif

En cas de litige sur une intention annoncée mais non réalisée à la perfection (exemple : un joueur a annoncé et vérifié que l'une de ses figurines se trouve à plus de 3" d'une figurine adverse et dans les faits lors d'une mesure subséquente, celle-ci se trouve à 2,9"), l'arbitre de la rencontre tranchera en faveur de l'intention annoncée.

Afin de respecter au mieux ce principe de jeu d'intention, nous encourageons les joueurs à utiliser des tokens ou pions à placer près de leurs figurines dès lors qu'une abilité faisant effet sur une période donnée est employée ou bien qu'une unité ou un élément du champ de bataille est désigné pour l'accomplissement d'une tactique ou de toute autre action.

Vous devez par ailleurs informer votre adversaire des éléments qui pourraient influencer sur ses actions. Nous encourageons les joueurs à présenter à leur adversaire en amont de la partie les différents Warscrolls de leurs listes ainsi que les spécificités de leurs allégeances, sous-allégeance, optimisations, etc.... Il ne s'agit pas ici de révéler tout votre plan de jeu, mais d'éviter tout retour en arrière ou frustration en raison d'une règle méconnue. Vous devez également répondre en toute sincérité (et procéder à une vérification en cas de doute) à toute question posée par votre adversaire concernant les règles du jeu et en particulier celles de votre faction). Par ailleurs, toute tentative de présenter à l'adversaire des informations fausses, partielles ou trompeuse pourra être sanctionnée.

Les lancés de dés doivent être francs (le dé doit avoir roulé) et visibles par l'adversaire. Un dé cassé (tout dé ne terminant pas sa course à plat sur le tapis de jeu, sur la table ou dans une piste de dés) doit être relancé. Un jet de dé non visible par l'adversaire ou ramassé trop rapidement pour avoir été validé par l'adversaire doit être relancé. En cas de refus, l'arbitre tranchera en la défaveur de celui ayant lancé le dé. Nous encourageons les joueurs à s'assurer que leur adversaire ait pu voir le résultat de leurs jets de dés avant de les récupérer.



Nous acceptons qu'un «roll-back» soit toléré à condition qu'aucun dé impactant une action subséquente n'a été lancé et que le joueur n'a pas explicitement annoncé qu'il débutait les actions d'une phase de jeu subséquente. Dès lors qu'un dé a été lancé ou qu'une aptitude d'une phase subséquente a été utilisée, vous ne devez en aucun cas tolérer de «roll-back» pour votre adversaire. En cas d'abus de demande de «roll-back» de la part d'un adversaire, un arbitre peut-être appelé pour surveiller les actions du joueur en question et lui rappeler que cette tolérance doit rester exceptionnelle pour fluidifier le jeu et non pas pour apporter un quelconque avantage.

Une mauvaise attitude concernant l'un des points mentionnés ci-dessus ou tout autre situation à l'encontre des notions de fair-play pourra être passible de sanctions.

9.2. «CAPITAINE MEETING» ET DEBRIEF DE FIN DE TOURNOI

Chaque étape commence par le « Capitaine meeting ». Celui-ci se tient en amont de l'appariement de la première ronde. Chaque équipe inscrite doit être représentée par son capitaine ou par un membre de l'équipe en l'absence de celui-ci. Le « Capitaine meeting », est l'occasion pour les organisateurs et arbitres de présenter aux capitaines les différentes travées ainsi que les spécificités des tables et décors ; De faire le point sur les pénalités ou avertissements en cours (selon les cas, le rappel peut être fait directement par un arbitre avec le capitaine et le joueur concerné) ; de passage de consignes concernant la salle ou les horaires. Chaque représentant est tenu de faire part lors du Capitaine meeting d'éventuels changements de dernière minute pouvant impacter le roster de l'équipe.



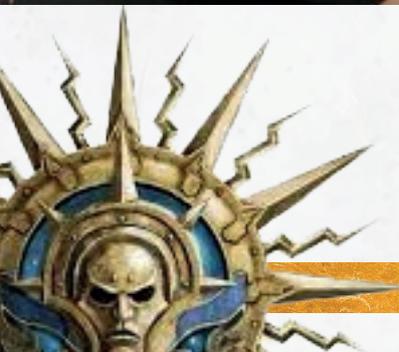
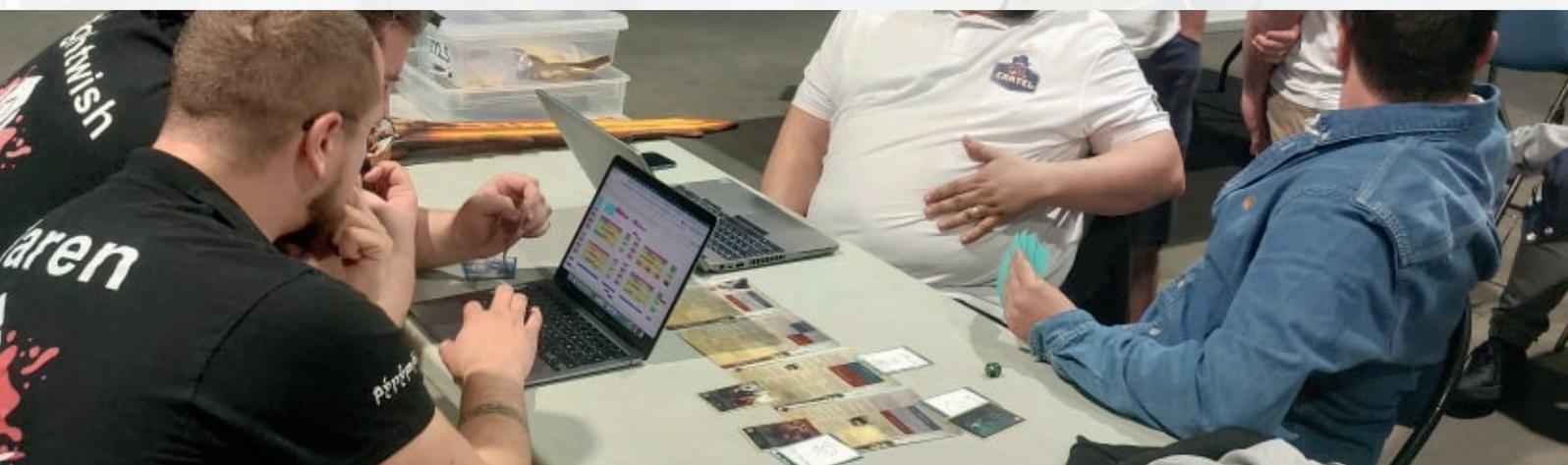
À la fin de l'étape, à l'issue de la dernière ronde, chaque capitaine est invité à se rapprocher des arbitres et de l'organisation afin de faire part de leurs remarques et commentaires sur le déroulé de l'étape.

9.3. INFORMATIONS GÉNÉRALES

Le capitaine de l'équipe est responsable :

- Du comportement et de la tenue de ses joueurs et des éventuels membres non-joueurs de l'équipe. Il doit se rapprocher des arbitres présents devant toute situation litigieuse, comportement inadapté ou problème survenu au cours de l'événement, qu'il s'agisse d'un membre de son équipe ou de l'équipe adverse. Dans ce 2eme cas, l'arbitre pourra demander la présence de l'autre capitaine, voir des 2 membres concernés afin de clarifier la situation.
- De l'appariement de ses joueurs, même s'il délègue la session de pairing à une autre personne. Il est également tenu de s'assurer que l'ensemble des feuilles de scores sont complétées en cours de partie et que les résultats sont correctement renseignés à l'issue de la ronde. Les membres non-joueurs de l'équipe peuvent épauler leur capitaine pour la bonne conduite de ces différentes tâches.

Si un joueur est dans l'incapacité de jouer au début d'une ronde, le capitaine ou l'un des membres non-joueurs de l'équipe peut le remplacer après accord des arbitres. La partie se joue avec la liste d'armée du joueur qui déclare forfait pour cette ronde.





Tout au long du championnat, les équipes s'affrontent sur des travées (une travée pour 2 équipes à chaque ronde). Chaque travée se compose de 8 tables pour la Ligue 1 et les Ligues 2, de 6 tables pour les Ligues 3.

Lors de chaque ronde, Pour la Ligue 1 et les Ligues 2, 4 scénarios sont proposés. Pour les Ligues 3, 3 scénarios sont proposés. Deux rencontres se dérouleront sur chacun des scénarios annoncés. Le scénario sur lequel chaque joueur évoluera dépend des appariements réalisés par les capitaines.

Les scénarios retenus pour chaque ronde de l'événement sont communiqués aux joueurs en amont du tournoi, après la remise des listes.

9.4. AU COURS D'UNE PARTIE

Au cours de leurs parties, les joueurs ne doivent pas interagir avec leur capitaine ou tout autre membre de leur équipe. Exceptions :

- Un joueur peut demander à son capitaine ou tout autre membre de leur équipe comment se déroulent les autres parties.
- Un capitaine peut s'adresser à un joueur pour lui indiquer le résultat qu'il souhaite que son joueur recherche dans leur partie.
- Une fois par partie, chaque joueur peut demander un temps mort en levant la main et en appelant un arbitre. D'une durée maximum de 3 minutes (contrôlée par un arbitre) et prise sur son temps de jeu, le temps mort permet au joueur de discuter librement avec son capitaine ou l'un de ses coachs sans que son adversaire puisse l'entendre. Lorsqu'un joueur demande un temps mort, son adversaire peut lui-même profiter de ce temps pour discuter librement avec son capitaine ou l'un de ses coachs sans que son adversaire puisse l'entendre.

A l'exception du temps mort, tous les échanges entre un joueur et son capitaine ou tout autre membre de son équipe doivent être audibles du joueur adverse.

Les personnes extérieures à une partie n'ont pas à intervenir dans une partie, que ce soit pour rappeler une règle, une action oubliée, ou pour prodiguer des conseils sur la manière de jouer. Réaliser des actions pour les joueurs sur la table n'est pas non plus permis (ranger les figurines, préparer les dés,...). Si un capitaine ou un autre membre de l'équipe constate une erreur ou un phénomène de triche, il doit en référer aux arbitres sans interférer dans la partie.

9.5. HORAIRES

Les parties durent 3h00. 30 minutes supplémentaires sont dédiées en début de ronde pour l'appariement. Voici un planning type que nous pouvons proposer aux organisateurs. Celui-ci pourra être ajusté en fonction des contraintes de l'organisateur :

Le Samedi

- 8h00 : Accueil
- 8h20 : Capitaine meeting
- 8h30 : Appariement de la ronde 1
- 9h00 : Début de la ronde 1
- 12h : Fin de la ronde 1 et Pause Déjeuner
- 13h00 : Appariement de la ronde 2
- 13h30 : Début de la ronde 2
- 16h30 : Fin de la ronde 2
- 17h00 : Appariement de la ronde 3
- 17h30 : Début de la ronde 3
- 20h30 : Fin de la ronde 3

Le Dimanche

- 8h00 : Accueil
- 8h30 : Appariement de la ronde 4
- 9h00 : Début de la ronde 4
- 12h : Fin de la ronde 4 et Pause Déjeuner
- 13h00 : Appariement de la ronde 5
- 13h30 : Début de la ronde 5
- 16h30 : Fin de la ronde 5
- 16h50 : debrief des capitaines
- 17h00 : Podium et remise des prix

9.6. PAIRINGS

Une fois les appariements de la ronde annoncés, les deux équipes qui s'affrontent se rendent sur leur travée. En amont de la ronde, les capitaines et/ou joueurs désignés (nommé ci-dessous le capitaine par simplicité) ont 30 minutes pour réaliser les appariements. Chaque équipe doit se présenter avec une carte représentant chacune des factions jouées par ses 8 joueurs. L'appariement se déroule en 4 étapes :

1er étape :

Le scénario joué sera le scénario 1 de la ronde.

- Chaque capitaine lance 1 dé.
- Chaque capitaine sélectionne secrètement 1 armée de son équipe et la place face caché devant lui. Les capitaines révèlent simultanément leur choix (appelé «première armée attaquante»)
- Le capitaine qui a gagné le jet de dé choisi l'une des 8 tables pour sa première armée attaquante
- Le capitaine qui a perdu le jet de dé fait de même parmi les 7 tables restantes pour sa première armée attaquante
- Chaque capitaine sélectionne ensuite 2 armées de son équipe pour potentiellement affronter la première armée attaquante de l'adversaire
- Les 2 capitaines révèlent simultanément les armées sélectionnées
- Chaque capitaine choisi alors, parmi les 2 armées adverses proposées, celle qui affrontera sa première armée attaquante
- Les 2 capitaines révèlent ce choix simultanément

2ème étape :

Le scénario joué sera le scénario 2 de la ronde.

- Chaque capitaine lance 1 dé.
- Chaque capitaine sélectionne secrètement 1 armée de son équipe et la place face caché devant lui. Les capitaines révèlent simultanément leur choix (appelé «seconde armée attaquante»)
- Le capitaine qui a gagné le jet de dé choisi l'une des 6 tables pour sa seconde armée attaquante
- Le capitaine qui a perdu le jet de dé fait de même parmi les 5 tables restantes pour sa seconde armée attaquante
- Chaque capitaine sélectionne ensuite 2 armées de son équipe parmi les 5 qui lui restent en main pour potentiellement affronter la seconde armée attaquante de l'adversaire
- Les 2 capitaines révèlent simultanément les armées sélectionnées
- Chaque capitaine choisi alors, parmi les 2 armées adverses proposées, celle qui affrontera sa seconde armée attaquante
- Les 2 capitaines révèlent ce choix simultanément



3^{ème} étape :

Le scénario joué sera le scénario 3 de la ronde.

- Chaque capitaine lance 1 dé.
- Chaque capitaine sélectionne secrètement 1 armée de son équipe et la place face caché devant lui. Les capitaines révèlent simultanément leur choix (appelé «troisième armée attaquante»)
- Le capitaine qui a gagné le jet de dé choisi l'une des 4 tables pour sa troisième armée attaquante
- Le capitaine qui a perdu le jet de dé fait de même parmi les 3 tables restantes pour sa troisième armée attaquante
- Chaque capitaine sélectionne ensuite 2 armées de son équipe parmi les 3 qui lui restent en main pour potentiellement affronter la troisième armée attaquante de l'adversaire
- Les 2 capitaines révèlent simultanément les armées sélectionnées
- Chaque capitaine choisi alors, parmi les 2 armées adverses proposées, celle qui affrontera sa troisième armée attaquante
- Les 2 capitaines révèlent ce choix simultanément
- A ce stade, chaque capitaine a alors une armée posée qui n'a pas été retenue par l'adversaire et une armée encore en main.

4^{ème} étape :

Le scénario joué sera le scénario 4 de la ronde.

- Chaque capitaine lance un dé
- Le capitaine qui a gagné le jet de dé choisi l'une des 2 tables restantes pour son armée encore posée, rejetée à l'étape précédente par son adversaire
- Le capitaine qui a perdu le jet de dé prend la dernière table pour son armée encore posée, rejetée à l'étape précédente par son adversaire
- Chaque armée encore posée qui a été rejetée affronte alors l'armée qui était restée dans les mains du capitaine adverse
- Les deux capitaines se serrent la main

9.7. TEMPS DE JEU



La clock est utilisée pour l'ensemble des rencontres de Ligue afin de permettre aux joueurs de mieux gérer leur temps de jeu, d'assurer le bon déroulement de chaque événement et de s'assurer que celui-ci soit équitable et équilibré entre chaque joueur. Le principe de base de la clock est que toute action d'un joueur est décomptée de son temps de jeu. Chaque joueur dispose de 1h30 pour réaliser l'ensemble de ses actions au cours d'une partie (déploiement compris). Chaque équipe est tenue de ramener au moins 4 pendules (Chess Clocks) ou applications équivalentes pour l'événement.

Nous rappelons que l'utilisation de la clock ne doit en aucun cas être utilisée comme une arme par l'un des deux joueurs. Tout comportement agressif vis-à-vis de la clock (rendre brutalement la clock à son adversaire, transmettre la clock de manière abusive à son adversaire, ...) pourra être sujet à un avertissement et à une sanction.

La clock est lancée à partir du déploiement ou à partir du signal donné par l'arbitre (selon lequel survient en premier). Si l'arbitre annonce le démarrage de la clock générale mais que les joueurs en sont encore à l'étape de placement des objectifs ou d'explication des armées, ils doivent se répartir le temps le plus équitablement possible afin que chaque joueur démarre son déploiement avec autant de temps restant que son adversaire. Par exemple, si les joueurs terminent 10 minutes après le démarrage de la clock générale, ils doivent régler les pendules sur 1:25 au lieu de 1:30.



Chaque joueur est responsable de son temps de jeu. À lui de s'assurer qu'il est correctement géré. Il peut, par exemple, décider d'effectuer tous ses jets de sauvegarde ou de retirer directement la figurine concernée (à condition qu'il n'y ait pas de déclenchement d'aptitude ni davantage tiré de cette absence de jet, auquel cas le jet de sauvegarde devra être réalisée). Un joueur est responsable de son temps de jeu même au cours du tour de son adversaire pour réaliser ses propres actions (ceci concerne les réactions, les jets d'aptitude, de sauvegarde, de protection ou l'allocation des blessures).

Il est interdit aux joueurs de mettre la pendule en pause, même pour le reporting du score. Le reporting du score est à la responsabilité du joueur dont c'est le tour. En cas de désaccord des joueurs sur un point de jeu, un arbitre doit être appelé, lui seul peut mettre la pendule sur pause si la situation le nécessite. Un joueur peut être sanctionné s'il pose de nombreuses questions de point de règle sur le temps de jeu adverse. Dans le cas où un arbitre met la pendule sur pause, celui-ci peut accorder un délai supplémentaire de maximum 15 minutes à la partie.

Les arbitres s'assureront que le temps restant sur chaque clock est cohérent avec le temps restant pour la ronde.

La partie s'arrête automatiquement lorsque le temps de jeu des deux joueurs tombe à zéro et plus aucun jet ou mouvement n'est alors autorisé.

Si un seul joueur dépasse le temps imparti (1h30) celui-ci sera déclaré Time Out. Seules les actions suivantes sont autorisées.

- Marquer les objectifs primaires si les conditions sont valides.
- Effectuer les jets de sauvegarde et de protection
- Retirer ses pertes
- Accomplir les actions obligatoires imposées par les aptitudes adverses.

Si le joueur ayant épuisé son timer ne peut plus effectuer aucune autre action que celles listées ci-dessus), son adversaire peut en revanche mener son ou ses tours normalement.



9.8. TABLES DE JEU ET DÉCORS

Chaque table de jeu doit présenter de 6 à 8 décors selon leur taille. Leur taille, leur forme et leur composition/spécification est à la discrétion des organisateurs de tournois en fonction du matériel disponible. A l'exception de décors type forêt (couvert / obscuring – 2 à 4 par table), l'ensemble des décors doivent être en 3D. Des tables entièrement constituées de décors 2D n'est pas souhaitable pour Age of Sigmar®. Nous encourageons les organisateurs de tournois à se rapprocher au maximum des recommandations telles que présentées dans le livre de règle et dans le manuel du général en application.

Pour les étapes de Ligue 1 et de Ligues 2, le placement des décors sur les tables de jeu respectera pour chaque scénario les calques d'agencement tel que décrit dans le manuel du général en application. Pour les étapes de Ligues 3, Nous encourageons les joueurs à suivre les mêmes recommandations dans la mesure du possible et des capacités des clubs organisateurs.

Nous demandons aux organisateurs des étapes de Ligue 1 et de Ligue 2 et encourageons ceux des étapes de Ligue 3 à avoir sur chaque table de jeu 2 décors de type forêt / cratère / Lac / etc... permettant le placement de figurines dans le but d'exploiter les règles de couverts et d'obscuring telles que décrites dans le livre de règle. Dans la mesure du possible, la taille de ces décors doit être variable (à la fois des grands permettant la disposition d'une unité entière et des petits ne permettant que le positionnement de quelques figurines) et ne devrait pas excéder une dimension de 25x15 (approximativement la dimension du socle des anciennes forêts Sylvaneth). Afin de fluidifier le jeu, dans le cadre des mouvements et des placements, ces décors seront joués en ignorant d'éventuels volumes de type murets / souches / rebords / arbres présents sur les socles de ces décors.

9.9. SCORING

9.9.1. SCORE DE PARTIE

Lors de chaque partie, chaque paire de joueurs se répartie 20 points. Pour cela, le score est calculé à partir de l'écart de points de victoires entre les deux joueurs à l'issue de la partie selon le tableau suivant :

<i>Ecart de points entre les 2 joueurs</i>											
	0	1-4	5-8	9-12	13-16	17-20	21-24	25-28	29-32	33-36	37+
Gagnant	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Perdant	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0

Les scores doivent être transmis aux arbitres par le biais de la feuille de score distribuée à chaque table en début de ronde. Le score réel est conservé afin de servir de goal average.

Cas particuliers :

- Tout joueur absent ne pouvant être remplacé rapporte automatiquement 20 points à l'équipe adverse (mais le Capitaine peut quand même l'appairer).
- Si un joueur refuse de jouer une partie, son score est de 0 points et celui de son adversaire de 20 points.
- Si les 2 joueurs refusent de jouer ensemble, les scores des deux joueurs sont de 0 points.



9.9.2. SCORE DE RONDE

A l'issue de la ronde, les scores sur 20 de chaque joueur de l'équipe sont additionnés afin de donner un Score de Ronde sur 160 pour les Ligues 1 et Ligues 2 ; sur 120 pour les Ligues 3.

En Ligue 1 et Ligue 2, si une équipe atteint un Score de Ronde supérieur à 120, alors le score maximum de caping est dépassé et son Score de Ronde est ramené à 120 points. De la même manière, si une équipe ne dépasse pas un Score de Ronde de 40, alors celui-ci sera ramené à 40 points.

En Ligue 3, si une équipe atteint un Score de Ronde supérieur à 90, alors le score maximum de caping est dépassé et son Score de Ronde est ramené à 90 points. De la même manière, si une équipe ne dépasse pas un Score de Ronde de 30, alors celui-ci sera ramené à 30 points. Les Scores de Ronde Réels ne tenant pas compte des seuils limites de caping seront néanmoins utilisés pour départager deux équipes en cas d'égalité à l'issue d'une étape et/ou d'une ligue.

Si une équipe prend la décision de déclarer forfait pour une ronde, celle-ci aura alors un Score de Ronde de 0 points et un Score de Ronde Réel de 0 points. Son adversaire obtiendra 100 points de Score de Ronde et de Score de Ronde Réel pour les Ligues 1 et Ligues 2 ; 80 points de Score de Ronde et de Score de Ronde Réel pour les Ligues 3.

9.9.3. SCORE FINAL ET CLASSEMENT

Score d'étape et vainqueur de l'étape de Ligue

La somme des Scores de Rondes d'une équipe rapportés au cours d'un week-end de Championnat établira le Score d'Etape de l'équipe. Le vainqueur de l'étape de Ligue sera l'équipe ayant le Score d'Etape le plus élevé. En cas d'égalité, les équipes seront départagées par le Score d'Etape Réel (Addition des scores de Ronde réels) puis par le nombre de tactiques de batailles réussies sur l'ensemble des rencontres.

A noter que les pénalités reçus par l'équipe en amont ou au cours d'une étape de Ligue viennent réduire d'autant le Score d'Etape de l'équipe à l'issue des rencontres.

Score de Ligue et vainqueur de la Ligue

Pour les Championnats organisés sous un format aller-retour, la somme des Scores de Rondes de chaque équipe établira le Score de Ligue. Le classement de la Ligue sera établi suivant ce Score de Ligue. Le vainqueur de la Ligue sera l'équipe ayant le Score de Ligue le plus élevé. En cas d'égalité, les équipes sont départagées par le Score de Ligue Réel (addition des Scores d'Étape Réels) puis par le nombre de tactiques de batailles réussies sur l'ensemble des rencontres.

Pour les Championnats organisés sous un format de Poules ou de rencontre de l'ensemble des adversaires suivi d'une Poule Haute et d'une Poule Basse, un classement provisoire est dans un premier temps établi. Le Score de Classement Provisoire d'une équipe est la somme des Scores de Rondes cumulés avant les Poules Haute / Basse. Par ce classement provisoire, les équipes sont alors réparties entre Poule Haute et Poule Basse. En cas d'égalité, les équipes sont départagées au sein de leurs Poules respectives par le Score de Ligue Réel (addition des Scores d'Étape Réels) puis par le nombre de tactiques de batailles réussies sur l'ensemble des rencontres. Le classement final est ensuite déterminé par le Score de Ligue correspondant à la somme des Scores de Rondes cumulés lors des affrontements de Poule Haute et Poule Basse de chaque équipe. Le classement de la Poule Haute déterminera la première moitié du classement de la Ligue. Le classement de la Poule basse déterminera la seconde moitié du classement de la Ligue. Le vainqueur de la Ligue sera l'équipe ayant le Score de Ligue le plus élevé au sein de la Poule Haute. En cas d'égalité, les équipes sont départagées au sein de leurs Poules respectives par le Score de Ligue Réel (addition des Scores d'Étape Réels) puis par le nombre de tactiques de batailles réussies sur l'ensemble des rencontres.

A noter que les pénalités reçus par l'équipe en amont ou au cours de l'une des étapes de Ligue viennent réduire d'autant le Score de Ligue de l'équipe à l'issue des rencontres.

9.10. PÉNALITÉS EN COURS D'ÉTAPE

Seul l'arbitre en charge du tournoi est autorisé à appliquer des pénalités, ceci en respectant le barème ci-dessous. Les joueurs, capitaines ou coachs constatant une erreur ou le non-respect de l'une des consignes ci-dessous sont invités à le signaler à l'arbitre référent.

Les éléments suivants constituent une infraction :

- Triche avérée, que ce soit sur un jet de dés, sur un mouvement, etc... ;
- Non-respect des règles ou usage erroné des règles ;
- Non-respect de la charte du joueur et de la section Esprit du jeu du présent règlement ;
- Utilisation d'une figurine non peinte ou utilisation d'une figurine ne respectant pas la section Proxy et conversions du présent règlement ;
- Appel excessif de l'arbitre ;
- Erreurs de mesures, volontaires ou approximatives ;
- Jeu trop lent (ne pas dépasser le tour 3 à l'issue du temps de jeu alloué décompté de la clock) ;
- Communication abusive avec son capitaine ou tout autre personne extérieure à la partie avant la fin de celle-ci ;
- Utilisation abusive du temps de jeu de l'adversaire ;

Les pénalités applicables sont :

- Un avertissement
- Une pénalité de 5, 10 ou 20 pts
- Un retrait des figurines non conformes
- Une exclusion du tournoi

A l'issue du tournoi, l'arbitre principal de l'événement informera la chambre de l'ensemble des infractions relevées et des pénalités attribuées.

La commission arbitrale, constituée des Knight-Arbitre et Lord-Arbitre est chargée du suivi de ces infractions et des joueurs concernés. Elle pourra prendre les sanctions adaptées allant jusqu'à une exclusion complète du championnat si nécessaire.



Retrouvez toute l'actualité AOSFF

< AOSFF.FR >



aosff_officiel



Aosffrance



aosffrance



@aosff7681

Ce document a été rédigé par l'équipe de l'AOSFF et est susceptible d'être mis à jour selon les besoins. Merci à toutes et à tous pour votre implication dans ce grand projet.

Toute l'équipe vous souhaite une bonne saison !