

REGLEMENT DU CHAMPIONNAT LIGUE



Saison 2025-2026





SOMMAIRE

1.	LES OBJECTIFS DU CHAMPIONNAT	4
2.	DÉFINITION DU CHAMPIONNAT	5
3.	CALENDRIER GÉNÉRAL	6
4.	RÉPARTITION GÉOGRAPHIQUE	7
4.1.	LIGUES 2 RÉGIONALES	7
4.2.	RATTACHEMENT DES LIGUES 3 AUX LIGUES 2.....	7
5.	MODALITÉS D'INSCRIPTION DES ÉQUIPES	8
5.1.	LE CAPITAINE.....	8
5.2.	INSCRIPTION AU CHAMPIONNAT	9
5.3.	ENGAGEMENT	9
5.4.	ÉQUIPES ET JOUEURS ÉTRANGERS	10
5.5.	CHANGEMENT D'ÉQUIPE	10
5.6.	RÉTROGRADATION VOLONTAIRE	10
6.	PROMOTION ET RELÉGATION	11
6.1.	PROMOTION DE LIGUE 3 À LIGUE 2.....	11
6.2.	PROMOTION DE LIGUE 2 À LIGUE 1.....	11
6.3.	RELÉGATION DE LIGUE 2 À LIGUE 3.....	11
6.4.	RELÉGATION DE LIGUE 1 À LIGUE 2.....	11
6.5.	PLAY-OFF POUR LA LIGUE 1	12
7.	LE « BIG 4 » ET LE CAPITANAT DE L'ÉQUIPE DE FRANCE	13
ANNEXE I - INSCRIPTION À UN TOURNOI DU CHAMPIONNAT		
1.	PRISE EN COMPTE DES PUBLICATIONS DE L'ÉDITEUR	14
2.	PRISE EN COMPTE DES FAQ ET CLARIFICATIONS AOSFF	15
3.	INSCRIPTION D'UNE ÉQUIPE À UN TOURNOI	16
3.1.	L'INSCRIPTION D'UNE ÉQUIPE	16
3.2.	REPLACEMENT D'UN JOUEUR AU DERNIER MOMENT	16
3.3.	ABSENCE D'UNE ÉQUIPE À UN TOURNOI DU CHAMPIONNAT.....	16



4. INSCRIPTION DES LISTES D'UNE ÉQUIPE	17
4.1.SOUSSION DES LISTES	17
4.2.RESTRICTIONS DANS LA COMPOSITION DES LISTES	17
4.3.CORRECTION DES LISTES	17
4.4.PÉNALITÉS CONCERNANT LE RENDU DES LISTES.....	18
4.5.EXIGENCES CONCERNANT LA PEINTURE	18
4.6.EXIGENCES CONCERNANT LES PROXYS DE FIGURINES	19

ANNEXE II – ORGANISATION D'UN TOURNOI DU CHAMPIONNAT

1. HORAIRES DE PRINCIPE	21
2. « CAPITAINE MEETING » ET DEBRIEF DE FIN DE TOURNOI	22
3. INFORMATIONS GÉNÉRALES	22
4. ESPRIT DE JEU	23
5. PÉNALITÉS ET SANCTIONS.	25
6. DÉROULEMENT D'UNE RONDE	26
6.1.LE PAIRING	26
6.2.TABLE DE JEU ET DÉCORS	27
6.3.INTERACTIONS AUTOUR DE LA TABLE.....	27
6.4.GESTION DU TEMPS DE JEU	28

ANNEXE III – LE SCORING

1. SCORE D'UNE PARTIE	29
2. SCORE D'UNE RONDE	29
3. SCORE DE LIGUE	30





1. LES OBJECTIFS DU CHAMPIONNAT

Le championnat « Ligues AoSFF » est le circuit national compétitif mis en place par la Fédération Française d'Age of Sigmar®. L'objectif est de rassembler les joueurs souhaitant participer à des rencontres par équipe tout au long de l'année dans un format compétitif et convivial. Ce championnat est pérenne de saison en saison pour permettre aux équipes d'évoluer au cours des années au sein des différentes ligues proposées.



2. DÉFINITION DU CHAMPIONNAT

Ce championnat applique les règles suivantes :

- les règles « **Core Rule** » et du « **Manuel du Général** » d'Age of Sigmar® « **Match Play** » (version prise en compte définie par la chambre arbitrale) incluant les FAQ publiées par la chambre arbitrale française ;
- une saison de championnat se déroule du mois d'août au mois de mai de l'année suivante ;
- les matchs de ligue 1 et ligue 2 s'organisent dans le format de rencontres aller-retour qui permet à la fin de saison d'obtenir un classement des six équipes ;
- un joueur ne peut être **inscrit que dans une seule équipe**, toutes ligues confondues (cela ne concerne pas les coach non joueur) ;
- tout joueur/capitaine souhaitant être affilié à une équipe inscrite au championnat « Ligue AoSFF » devra adhérer à l'AoSFF pour la saison (10€) ;
- toute équipe s'inscrivant pour la première fois doit débiter le championnat par la ligue 3 ;
- le format des équipes est de 8 joueurs (ligue 1 et ligues 2) ou de 6 joueurs (ligue 3) ;
- le format des listes est de 2000 points par joueur ;
- une ronde est composée d'une phase d'appariement de 30 minutes et d'un match de 3 heures.

Le Championnat est composé :

- d'une ligue 1 comprenant 6 équipes (2 week-end de compétition) ;
- de sept ligues 2 régionales (Nord-Ouest, Nord, Est, Ile-de-France/Centre, Sud-Ouest, ARA, PACA) composées de 6 équipes (2 week-end de compétition – sous réserve des disponibilités d'organisation au sein de la région) ;
- de plusieurs ligues 3 régionales, suivant le découpage géographique des ligues 2, composées de quatre à six équipes (1 week-end de compétition) avec la possibilité d'adapter ces ligues 3 en fonction des volontés/capacités des équipes les composants. Dès que quatre équipes seront disponibles pour s'affronter sur une journée, une ligue 3 sera mise en place.

3. CALENDRIER GÉNÉRAL

Les dates présentées peuvent évoluer d'une saison à l'autre :

- ouverture du formulaire de candidature pour les clubs organisateurs : 01 mai 2025 ;
- ouverture du formulaire d'inscription d'équipes dans le championnat: 10 juin 2025 ;
- fermeture des inscriptions des équipes évoluant en L1 et L2 : 14 juillet 2025 23h59 ;
- fermeture des inscriptions des équipes intéressées pour évoluer en L3 : 21 juillet 2025 23h59.

Les équipes qui s'inscrivent après la fermeture des inscriptions ne pourront évoluer qu'en ligue 3, sous réserve qu'il reste des places ou qu'il existe des capacités d'accueil par les clubs organisateurs de la région pour créer une nouvelle ligue 3.





4. RÉPARTITION GÉOGRAPHIQUE

4.1. LIGUES 2 RÉGIONALES

Dans le cadre du championnat « Ligue AoSFF », la France métropolitaine est divisée en **7 grandes régions** constituant les **7 ligues régionales**. Ce découpage régional ne sert qu'à définir les lieux retenus pour réaliser chacune des rencontres :

- la Ligue régionale **Nord-Ouest** (Bretagne, Normandie, Pays de la Loire) ;
- la Ligue régionale **Nord** (Hauts-de-France, Belgique) ;
- la Ligue régionale **Est** (Grand-Est, Bourgogne-Franche-Comté) ;
- 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 **ARA** (Auvergne-Rhône-Alpes) ;
- la Ligue régionale **PACA** (Provence-Alpes-Côte-d'Azur, Corse).

4.2. RATTACHEMENT DES LIGUES 3 AUX LIGUES 2

Chaque ligue 3 est rattachée à la ligue 2 correspondant à 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.

Pour assurer le bon fonctionnement des ligues 3 et limiter les temps de trajets, certaines équipes pourront être 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 est exceptionnelle et sera discutée avec l'équipe concernée. Si une équipe dans cette situation est amenée à monter de Ligue, la situation sera arbitrée au cas par cas pour satisfaire au mieux l'équipe et les ligues concernées.



5. MODALITÉS D'INSCRIPTION DES ÉQUIPES

5.1. LE CAPITAINE

Lors de sa première inscription chaque équipe doit désigner un capitaine qui sera en charge de son inscription. Le capitaine est responsable de la gestion de l'équipe, de la communication avec l'AoSFF et il est le dépositaire officiel de la place de l'équipe dans le championnat. Un individu peut inscrire plusieurs équipes en tant que capitaine à condition que celles-ci évoluent dans des ligues différentes. Il ne peut être joueur que pour une seule d'entre elles. Un capitaine peut rejoindre une autre équipe en tant que joueur (à condition de ne pas être joueur pour l'équipe dont il est capitaine) et/ou rejoindre d'autres équipes en tant que coach non-joueur.

Un capitaine en fonction peut à tout moment choisir de transmettre son capitanat à un autre membre de son équipe ayant participé au championnat « Ligue AoSFF » avec cette même équipe (en tant que joueur ou coach lors d'au moins l'une des étapes) au cours de la saison précédente (N-1). Le transfert doit être signalé à l'AoSFF par un mail à l'adresse : aosffcm@gmail.com.

Ce transfert n'entraîne pas de relégation de Ligue pour l'équipe concernée. Cependant le nom de l'équipe ne peut être modifié sans l'accord préalable du bureau de l'AoSFF et uniquement lors de la période d'inter-saison du championnat.

Le capitaine de l'équipe est responsable du comportement des joueurs et des membres non-joueurs de l'équipe. Il doit se rapprocher des arbitres présents concernant toute situation litigieuse, comportement inadapté ou problème survenu au cours de l'événement.

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 chaque ronde.

5.2. INSCRIPTION AU CHAMPIONNAT

Pour inscrire une équipe, le capitaine doit compléter les informations suivantes via un formulaire qu'il transmettra au bureau de l'AoSFF :

Nom de l'équipe (l'AoSFF s'autorise à refuser un nom offensant/illégal)

Nom, Prénom, Pseudo Discord et Contact mail du capitaine

Ville de rattachement (nécessaire notamment pour arbitrer la répartition des ligues)

Ligue dans laquelle l'équipe souhaite s'inscrire

Nous recommandons à tous les capitaines de s'assurer d'avoir plus de 8 joueurs (en Ligue 1 et Ligue 2) / plus de 6 joueurs (en Ligue 3) engagés auprès de leur équipe afin de faciliter les remplacements en cas d'indisponibilité de certains joueurs.

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

Pour rejoindre une équipe chaque joueur doit renseigner le nom de son équipe lors de son adhésion à l'AoSFF.

5.3. ENGAGEMENT

Lors de l'inscription d'une équipe, le capitaine ainsi que l'ensemble des joueurs s'engagent à :

- présenter le nombre minimum de joueurs requis pour participer à chaque étape de la ligue à laquelle elle est inscrite ainsi que son capitaine (joueur ou non-joueur) qui sera le référent pour communiquer avec le bureau de l'AoSFF, les organisateurs et les arbitres ;
- envoyer le règlement PAF de chacune des étapes dans les temps et ses listes d'armées avant la date butoir qui sera donnée dans la description de chaque événement ;
- Faire preuve de fair-play et se comporter avec bienveillance aussi bien avec ses adversaires qu'avec l'organisation et les bénévoles présents à chaque événement du championnat.

5.4. ÉQUIPES ET JOUEURS ÉTRANGERS

Dans le cadre du Championnat Ligue AOSFF, un individu est considéré comme joueur étranger s'il ne répond à aucun de ces critères :

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

A noter que la langue de communication du Championnat Ligue AoSFF est le français et que les joueurs s'engagent 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).

Une équipe à minima composée de deux joueurs étrangers est considérée comme une équipe étrangère. Les équipes étrangères peuvent rejoindre le championnat, y compris la ligue 1, mais ne peuvent prétendre au titre de Champion de France et ne seront pas conviées à participer au « Big 4 » pour la nomination du capitaine de l'équipe de France.

5.5. CHANGEMENT D'ÉQUIPE

Au cours d'une saison, il est possible pour un joueur de quitter une équipe et d'en rejoindre une autre à condition de n'avoir encore participé, en tant que joueur, à aucun événement du championnat « Ligue AoSFF » au cours de la saison en cours.

Un capitaine ne peut empêcher un joueur d'annuler son affiliation à une équipe tant que cette décision respecte le point ci-dessus. En cas de litige entre un joueur et son capitaine, chacun est tout à fait le bienvenu à contacter l'AoSFF directement.

5.6. RÉTROGRADATION VOLONTAIRE

Un capitaine peut demander à rétrograder son équipe ou refuser une montée en ligue supérieure. Ceci doit être notifié au bureau de l'AoSFF, qui statuera pour donner une décision vis-à-vis de cette demande.



6. PROMOTION ET RELÉGATION

6.1. PROMOTION DE LIGUE 3 À LIGUE 2.

A l'issue d'une saison si une région inclue jusqu'à trois ligues 3, le premier de chaque ligue 3 se voit proposer d'intégrer la ligue 2 de sa région pour la saison suivante. Si une ligue régionale inclus au moins quatre ligues 3, un tournoi « 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 ne souhaite pas être promu, la place est proposée à l'équipe suivante au classement. Si cette équipe refuse aussi la promotion, la place en Ligue 2 est proposée à l'équipe reléguée s'étant le mieux classée en ligue 2.

6.2. PROMOTION DE LIGUE 2 À LIGUE 1.

Les 7 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. Si une équipe de ligue 2 éligible à la montée en ligue 1 ne souhaite pas être promu, la place est proposée à l'équipe suivante au classement.

6.3. RELÉGATION DE LIGUE 2 À LIGUE 3.

Le nombre d'équipes de ligue 2 reléguée en ligue 3 correspond au nombre d'équipes promues de ligues 3 dans la région (jusqu'à un maximum de 3) et au nombre d'équipe de ligue 1 relégué dans cette ligue 2.

6.4. RELÉGATION DE LIGUE 1 À LIGUE 2.

Le 6ème du classement de ligue 1 sera automatiquement relégué en ligue 2 la saison suivante.

Le 5ème du classement de ligue 1 se voit proposer de jouer les play-off L1-L2 pour son maintien en Ligue 1 la saison suivante.

6.5. PLAY-OFF POUR LA LIGUE 1

Les huit équipes participant au play-off suivent les restrictions des autres étapes de ligues et du championnat.

A l'issue du tournoi les deux premières équipes accèdent à la ligue 1. Les autres rejoignent leurs ligues 2 respectives. En cas de refus d'une équipe, éligible à la montée en ligue 1, d'être promu, sa place sera proposée au suivant au classement du play-off.

Le tournoi « Play-off » se déroule suivant ce format :

Les huit équipes participantes seront réparties aléatoirement en deux poules de 4 équipes. Les quatre équipes de chaque poule se rencontreront toutes sur trois rondes afin d'établir un classement de poule lors de la première journée. La seconde journée les deux dernières rondes seront organisées sous forme de phases finales :

Quatrième ronde :

- . le premier de la poule A affronte le second de la poule B (Demi-finale 1) ;
- . le premier de la poule B affronte le second de la poule A (Demi-finale 2).
- . le troisième de la poule A rencontre le quatrième de la poule B (M3)
- . le troisième de la poule B rencontre le quatrième de la poule A (M4)

Cinquième ronde :

- . les vainqueurs des deux demi-finales s'affrontent pour la première et deuxième places ;
- . les perdants des deux demi-finales s'affrontent pour la troisième et quatrième places ;
- . les vainqueurs des matchs 3 et 4 s'affrontent pour la cinquième et sixième place ;
- . les perdants des matchs 3 et 4 s'affrontent pour la septième et huitième place.

7. LE « BIG 4 » ET LE CAPITANAT DE L'ÉQUIPE DE FRANCE

Les quatre meilleures équipes de ligue 1 seront conviées à un tournoi organisé en début de la saison suivante. Si une équipe éligible ne souhaite pas participer à ce tournoi, sa place sera proposée au vainqueur du « Play-off ». En cas de plusieurs refus, l'événement se déroulera avec le nombre d'équipe présente.

Un joueur intégré à une équipe participant au « Big 4 » peut être affilié pour la saison suivante à une autre équipe. Les équipes et joueurs étrangers ne seront pas autorisés à prendre part à ce tournoi.

Le capitaine de l'équipe victorieuse du tournoi se voit proposer le poste de capitaine de l'équipe de France pour la nouvelle saison avec comme objectif principal de constituer et préparer l'équipe de France pour les Worlds suivants.

Si le capitaine de l'équipe victorieuse ne souhaite pas occuper ce poste de capitaine de l'équipe de France, celui-ci est proposé aux membres de l'équipe victorieuse (joueurs et non-joueurs pour ce Big 4). Si plusieurs de ses membres souhaitent occuper le poste, un vote entre les membres de l'équipe victorieuse sera organisé.



1. PRISE EN COMPTE DES PUBLICATIONS DE L'ÉDITEUR

Le Battle pack utilisé pour le championnat « Ligue AoSFF 2025-2026 » sera celui du Manuel du Général 2025-2026.

Chaque tournoi suivra le calendrier suivant :

- 21 jours avant la rencontre : arrêt de prise en compte des nouvelles publications ;
- 14 jours avant la rencontre : rendu des listes auprès de la chambre arbitrale ;
- 7 jours avant la rencontre : publication des listes et annonce des scénarios joués. (sous réserve de la correction dans les temps des potentielles erreurs de listes remontées aux capitaines par les arbitres)

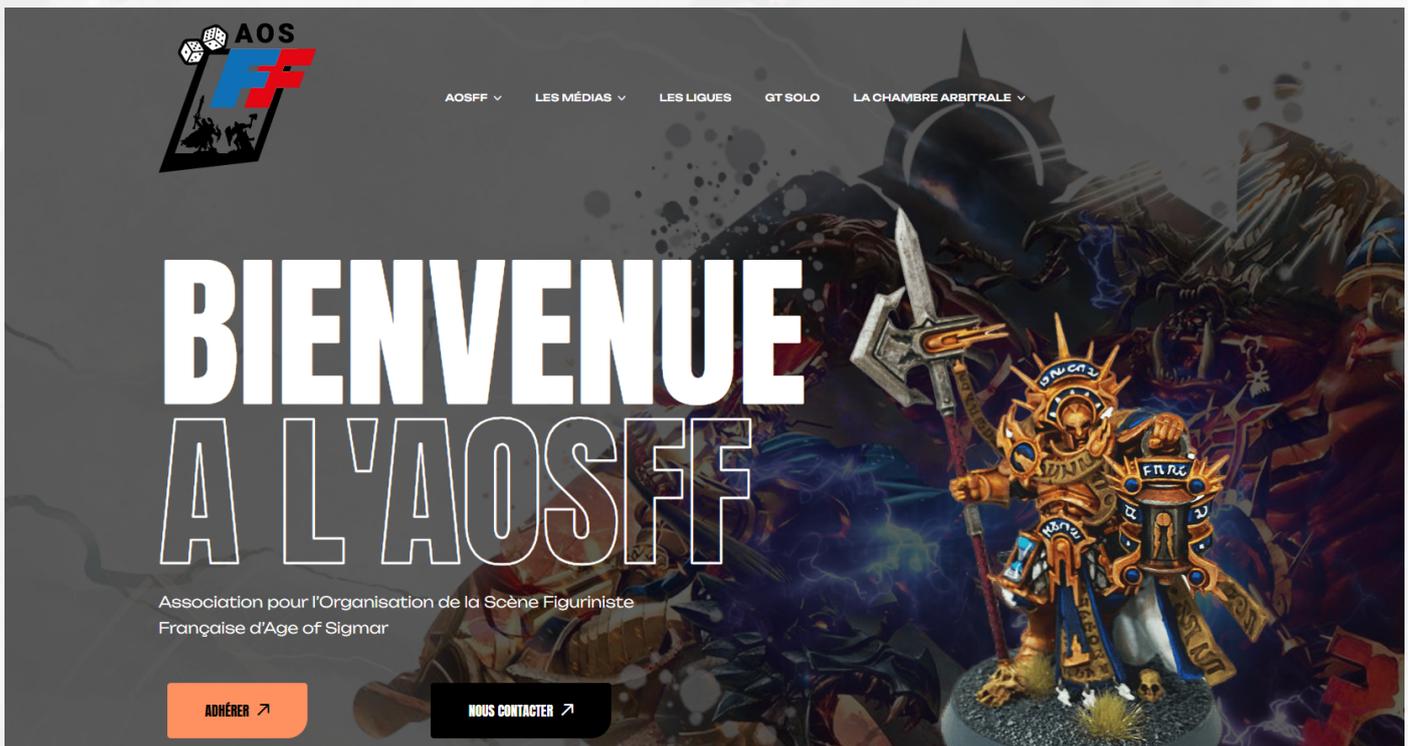
Il est possible que des publications importantes puissent bouleverser ce calendrier si une FAQ importante est publiée quelques jours après l'arrêt de la prise en compte. Par ailleurs, si une publication inclus une ou plusieurs règles apparaissant comme litigieuse ou dégénérée, la Chambre Arbitrale se réserve le droit d'exclure l'entièreté ou une partie de la publication concernée.

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

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 comme les FAQ de l'éditeur.

Les FAQ et clarifications de règles sont disponibles à l'adresse suivante:
<https://aosff.fr/faq-et-clarifications/>



3. INSCRIPTION D'UNE ÉQUIPE À UN TOURNOI

3.1. L'INSCRIPTION D'UNE ÉQUIPE

Le capitaine de l'équipe doit communiquer la liste de ses joueurs (identifiant discord et numéro de licence) y compris remplaçants ainsi que des coachs (identifiant discord) à l'AoSFF.

Le capitaine ou un membre du staff paye la participation de son équipe via le lien de paiement partagé par l'organisateur.

Les listes envoyées par une équipe ne sont pas nominatives à chaque joueur. Il est possible de permuter de liste entre les joueurs avant le début du premier pairing.

3.2. REMPLACEMENT D'UN JOUEUR AU DERNIER MOMENT

En cas d'indisponibilité d'un joueur pour un événement où il est inscrit, l'équipe pourra remplacer le joueur concerné en prévenant le club organisateur et le bureau de l'AoSFF et en suivant les exigences ci-dessous :

- Si le remplaçant est un autre joueur affilié à l'équipe ou un joueur affilié à aucune équipe du championnat (le remplaçant doit être un adhérent à l'AoSFF). Aucune pénalité n'est alors appliquée et il devra jouer une liste inscrite.
- Si le remplaçant est déjà engagé avec une autre équipe, il jouera une liste inscrite de l'équipe et ne pourra marquer qu'un score maximum de 7 points sur 20 à chaque ronde.
- Si le remplacement s'accompagne d'un changement de liste le joueur pourra marquer un maximum de 5 points sur 20 à chaque ronde.
- Dans l'incapacité de trouver un remplaçant, chaque partie non jouée se conclue par un 20-0 en faveur de l'adversaire à chaque ronde.

3.3. ABSENCE D'UNE ÉQUIPE À UN TOURNOI DU CHAMPIONNAT

Une équipe qui ne se présente pas pour une étape de ligue où elle s'est engagée ou si elle ne respecte pas les restrictions imposées par le présent règlement, 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. Une réinscription ne sera possible qu'en ligue 3.



4. INSCRIPTION DES LISTES D'UNE ÉQUIPE

4.1. SOUMISSION DES LISTES

L'ensemble des listes d'une d'équipe doit être transmise en un seul envoi par le capitaine de l'équipe sur l'application Best Cost Pairing (BCP) 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.

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.

4.2. RESTRICTIONS DANS LA COMPOSITION DES LISTES

Les allégeances et warscrolls d'unité ne peuvent être joués que par un seul joueur au maximum y compris pour ceux présent dans plusieurs armées (comme Nagash ou Kragnos).

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.

Si un warscroll de Ghyran est joué au sein de l'équipe, le warscroll « classique » ne peut être joué.

Chaque carte de tactique doit être présentée au moins une fois dans chaque roster et ne peut être choisie par plus de quatre listes d'armées du roster.

4.3. 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 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.

4.4. PÉNALITÉS CONCERNANT LE RENDU DES LISTES.

Toute liste rendue au-delà de la date d'échéance se verra attribuer une pénalité.

Une équipe doit corriger les erreurs signalées par un arbitre dans un délai de 48 heures. Passé ce délai, une pénalité sera appliquée pour chaque erreur.

Au 2ème envoi, si une liste comporte toujours des erreurs, les arbitres modifieront eux même la liste, l'équipe aura l'obligation de jouer la liste en l'état.

4.5. EXIGENCES CONCERNANT LA PEINTURE

Toutes les figurines doivent être sous-couchées, peintes avec 3 couleurs minimum (hors sous-couche) et les socles texturés. Des pénalités pourront être décidés en cas de non-respect de cette règle.

La taille des socles doit respecter la charte officielle proposée par l'éditeur sous peine de voir les figurines interdites.

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



4.6. EXIGENCES CONCERNANT LES PROXYS DE FIGURINES

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.

Nous demandons aux joueurs de vérifier attentivement si leurs figurines alternatives et conversions respectent bien les règles décrites ci-dessous. Si vous avez un doute, vous pouvez envoyer la photo de la figurine alternative à l'adresse aosffcm@gmail.com ou en contactant la chambre arbitrale en précisant quelle figurine celle-ci serait amenée à remplacer.

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.
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.
La figurine présente les mêmes attributs que la figurine originale.	Monture, ailes, familier, bâton de sorcier, apparence générale, etc...
La figurine présente le même type d'armement que la figurine originale.	La figurine présente le même type d'armement que la figurine originale. 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.

<p>La figurine et le reste de l'armée présentent une cohérence comme cela aurait été le cas avec la figurine originale.</p>	<p>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.</p>
<p>La figurine ne peut être confondue avec une autre figurine de la liste du joueur.</p>	<p>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. Une figurine alternative ne peut pas être utilisée pour remplacer dans la même liste deux types d'unités différents.</p>

Cas particuliers :

- 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.

Liste des figurines count-as et cas des anciennes gammes de figurines de l'éditeur validés par la Chambre Arbitrale : [Validation «Count As» - Google Sheets](#)

1. HORAIRES DE PRINCIPE

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 :

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

- 8h10 : 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



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

Chaque étape commence par le « Capitaine meeting ». 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, de transmettre des consignes. Chaque représentant est tenu de faire part lors du Capitaine meeting d'éventuels changements de dernière minute pouvant impacter le roster de l'équipe.

A 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.

3. INFORMATIONS GÉNÉRALES

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. (cf. Annexe I 3.2)

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, 4 scénarios sont proposés (trois seulement en ligue 3). 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 par les arbitres de l'événement en amont du tournoi, après la remise des listes.



4. ESPRIT DE JEU

«On dit souvent que quel que 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 et ancienneté.

Nous attendons donc de chacun qu'il fasse preuve de fair-play et se comporte avec bienveillance, 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 et ne jamais tricher.

A la table de jeu, nous attendons que les joueurs ne cherchent pas à perturber ou déconcentrer leurs adversaires. Un joueur ne doit pas toucher les figurines de son adversaire sans son consentement et ne pas chercher à lui faire perdre du temps volontairement. 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 avant de mouvoir vos figurines. Le jeu d'intention passe par une vérification et une validation stricte de vos mesures avec l'adversaire.

Exemples :

- . *Je déplace mon unité de 7» et celle-ci sera à 5» de ton unité pour la charger.*
- . *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 l'arbitre de la rencontre tranchera en faveur de l'intention annoncée.

Nous encourageons les joueurs à utiliser des tokens à placer près de leurs figurines dès lors qu'une « habilité » fait effet sur elles. Les lancés de dés doivent être francs (le dé doit avoir roulé) et visibles par l'adversaire. Un dé cassé doit être relancé. Un jet de dé non visible par l'adversaire ou ramassé trop rapidement doit être relancé.

Vous devez par ailleurs informer votre adversaire des éléments qui pourraient influencer sur ses actions.

En amont de la partie, les joueurs doivent rappeler à leur adversaire leur domaine de manifestations, les optimisations choisies (effet et porteur), les éventuelles options d'armées ou spécificités retenues pour la liste ainsi que son nombre de poses et les tactiques choisies. Les règles de bienséances demandent que le temps avant la partie soit utilisé pour vérifier que l'adversaire connaît les règles de votre armée. Vous devez 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.

Dès lors qu'un dé a été lancé ou qu'une aptitude a été utilisée, aucun «roll-back» ne sera accepté. 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. Les dés doivent avoir des faces facilement identifiables et parfaitement équilibrées, cas échéant un arbitre pourra les interdire.

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.

5. PÉNALITÉS ET SANCTIONS.

Seul l'arbitre en charge du tournoi est autorisé à appliquer des pénalités. Les joueurs ou capitaines 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 :

En amont de l'événement :

- . Liste rendue après la date d'échéance ou hors délai de correction des 48h ;
- . Liste rendue/modifiée/clarifiée après la diffusion des listes ;
- . Liste communiquée comportant des erreurs après le second envoi ;
- . Listes mise en forme de manière non conforme ou illisible (format non respecté, n'incluant pas le nom de l'équipe, présentant des unités sous un nom différent de l'officiel, etc...) ;

Au cours de l'événement :

- . triche avérée, que ce soit sur un jet de dés, sur un mouvement, etc... ;
- . non-respect des règles ou usage erroné des règles ;
- . utilisation d'une figurine non peinte d'un proxy non réglementaire ;
- . appel excessif de l'arbitre ;
- . jeu excessivement lent ;
- . communication abusive avec son capitaine ou toute autre personne extérieure à la partie ;
- . utilisation abusive du temps de jeu de l'adversaire.

Les pénalités applicables sont :

- . un avertissement ;
- . une pénalité de 5 à 20 points applicable à chaque ronde ou uniquement à la ou les ronde(s) concernée(s) ;
- . un retrait des figurines non conformes ;
- . Une défaite de l'équipe à la ou les ronde(s) concernée(s) ;
- . une exclusion du tournoi pour un joueur ou pour l'équipe concernée.

À 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 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.

La communauté sera informée des sanctions émises. Les organisateurs d'événements seront libres de suivre ou non l'application de ces sanctions pour leurs propres tournois.



6. DÉROULEMENT D'UNE RONDE

6.1. LE PAIRING

Une fois la ronde annoncée, les deux équipes qui s'affrontent se rendent sur leur travée. En amont de la ronde, les capitaines et leurs staffs ont 30 minutes pour réaliser les appariements. Le capitaine doit posséder une carte représentant chaque faction jouée par l'équipe. L'appariement se déroule en 4 étapes :

1er étape (scénario 1) :

- chaque capitaine lance un dé ;
- chaque capitaine sélectionne secrètement 1 armée de son équipe et la place face caché devant lui. Les capitaines révèlent simultanément leur choix d'attaquant ;
- le capitaine qui a gagné le jet de dé choisi l'une des 8 tables pour sa première armée ;
- le capitaine qui a perdu le jet de dé fait de même parmi les tables restantes ;
- chaque capitaine sélectionne ensuite 2 armées de son équipe pour les proposer en défense face cachée avant de les révéler simultanément ;
- chaque capitaine choisi parmi les 2 armées proposées celle qui affrontera son armée attaquante ;
- les 2 capitaines révèlent ce choix simultanément.

2ème Etape (scenario 2) :

- similaire à la première étape.

3ème Etape (scenario 3) :

- similaire à la première étape mais l'armée non choisie par l'adversaire devient la « rejetée » et la dernière armée en main devient « l'oubliée ».

4ème étape (scenario 4) :

- chaque capitaine lance un dé ;
- le capitaine qui a gagné le jet de dé choisi l'une des 2 tables restantes pour son armée « l'oublié » et elle affrontera l'armée « rejetée » adverse ;
- le capitaine qui a perdu le jet de dé prend la dernière table restantes pour son armée « l'oublié » et elle affrontera l'armée « rejetée » adverse.

Dans le cadre de la ligue 3 seulement trois scénarios sont joués à chaque ronde. Ignorez la 2ème étape mentionnée ci-dessus et passer directement à la 3ème étape pour la résolution du pairing.

6.2. TABLE DE JEU ET DÉCORS

Chaque table de jeu doit présenter autant de décors que recommandé par l'éditeur dans le manuel du général en vigueur. La taille, la forme et la composition/spécification des décors est à la discrétion des organisateurs de tournois en fonction du matériel disponible. A l'exception de décors type « forêt » l'ensemble des décors doivent être en 3D. 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.

Nous demandons aux organisateurs des étapes de ligue 1 et de ligue 2 à avoir sur chaque table de jeu, un minimum de deux à quatre décors de type « forêt » permettant le placement de figurines dans le but d'exploiter les règles de « cover » et « obscuring » telles que décrites dans le livre de règle. Dans la mesure du possible, la taille de ces décors doit être variable et ne doivent pas excéder une dimension de 25x15 cm. 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. Les équipes peuvent apporter leurs propres décors de type « forêt » mais leur utilisation sera soumise à l'approbation de l'organisateur et de l'arbitre de l'événement.

6.3. INTERACTIONS AUTOUR DE LA TABLE

Au cours de leurs parties, les joueurs ne doivent pas interagir avec leur capitaine et tout membre de leur équipe autrement que pour les interactions ci-dessous qui doivent rester audible de l'adversaire :

demander comment se déroule la ronde ;
indiquer le résultat attendu/souhaité pour la partie.

Une fois par partie, chaque joueur peut demander un temps mort en levant la main et en appelant son capitaine et l'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 et discrètement avec son capitaine ou un coach. Lorsqu'un joueur demande un temps mort, son adversaire peut lui-même profiter de ce temps pour discuter librement avec son capitaine ou un coach sans que son adversaire puisse l'entendre.

Les personnes extérieures à une partie n'ont pas à intervenir, 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 pendant la partie (ranger les figurines, préparer les dés,). Si un capitaine ou un autre membre de l'équipe constate une erreur ou une action de tricherie, il doit en référer aux arbitres sans interférer dans la partie.

6.4. GESTION DU TEMPS DE JEU

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. Elle démarre au début de la phase de déploiement ou sur annonce de l'arbitre. Chaque équipe est tenue de ramener au moins 4 pendules (Chess Clock) 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 les joueurs. Tout comportement agressif vis-à-vis de la clock (ne pas prendre la clock pour réaliser ses actions, transmettre la clock de manière abusive à son adversaire, ...) pourra

être sujet à un avertissement ou à une sanction.

Un joueur est responsable de son temps de jeu même au cours du tour de son adversaire et doit prendre la clock pour réaliser ses actions. Il est interdit aux joueurs de mettre la pendule en pause, même pour remplir le score. En cas de désaccord des joueurs sur un point de jeu, un arbitre doit être appelé sur le temps du joueur l'appelant. Seul l'arbitre peut mettre la pendule sur pause si la situation le nécessite. 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.

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

- marquer les objectifs primaires et les tactiques de batailles si les conditions sont automatiquement valides ;
- effectuer les jets de sauvegarde et de protection puis retirer ses pertes ;
- accomplir les actions obligatoires imposées par les aptitudes adverses.

La partie s'arrête automatiquement lorsque le temps de jeu des deux joueurs tombe à zéro.

1. SCORE D'UNE 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 :

	Ecart de points entre les 2 joueurs										
	0	1-5	6-10	11-15	16-20	21-25	26-30	31-35	36-40	41-45	46+
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 doit être renseigné pour servir de goal average. 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. En cas de remplaçant, suivre l'annexe 1, 3.2 pour connaître les limites de scoring liées.

2. SCORE D'UNE 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 et sur 120 pour les ligues 3. En ligue 1 ou ligue 2, si une équipe atteint un score de ronde supérieur à 120, alors le score maximum est ramené à 120 points (lire 90 points au lieu de 120 pour la ligue 3). De la même manière, si une équipe ne dépasse pas score de 40, alors celui-ci sera ramené à 40 points (lire 30 au lieu de 40 points pour la ligue 3).

Les scores réels doivent être transmis pour permettre de départager les équipes en cas d'égalité.

Si une équipe prend la décision de déclarer forfait pour une ronde, celle-ci aura alors un score de ronde de 0 points. Son adversaire obtiendra 120 points de score de ronde en ligue 1 et 2 ou 90 points pour la ligue 3.



Si le score de ronde d'une équipe dépasse 80 points en ligue 1 et ligue 2 ou 60 points pour les ligues 3, l'équipe est considérée vainqueur de la ronde. Son adversaire est considéré perdant de la ronde. Si le score de ronde de chaque équipe est égal, la ronde se solde sur une égalité.

3. SCORE DE LIGUE

Le classement de ligue est établi à partir du nombre de victoires puis d'égalités obtenues par chaque équipe (2 points pour une victoire, 1 point pour une égalité, 0 point pour une défaite). En cas d'ex-aequo, le départage se fera selon la somme des scores de rondes des équipes concernées. Si cela ne suffit pas pour départager deux équipes, le score réel est pris en compte.

A noter que les pénalités reçues par l'équipe en amont ou au cours d'une étape de ligue viennent impacter les scores de ronde (et donc potentiellement le nombre de victoires, égalités et défaites).

Pour les Championnats organisés sous un format aller-retour, le classement de la ligue est établi à partir des deux tournois.



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 !