

RÈGLEMENT ET STRUCTURES DES LIGUES



Saison 2026-2027



SOMMAIRE

RÈGLEMENT ET STRUCTURES DES LIGUES

1.	NATURE ET OBJECTIFS DU CHAMPIONNAT	4
2.	CONSTITUTION DU CHAMPIONNAT	5
2.1.	STRUCTURE GÉNÉRALE.....	5
2.2.	RÉPARTITION GÉOGRAPHIQUE DES LIGUES 2.....	5
2.3.	RATTACHEMENT DES LIGUES 3 AUX LIGUES 2.....	6
3.	CONSTITUTION D'UN ÉQUIPE DE LIGUE	6
3.1.	CALENDRIER ET MODALITÉS DES INSCRIPTIONS.....	6
3.2.	COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE.....	7
3.2.1.	RÔLE DU CAPITAINE D'UNE ÉQUIPE.....	7
3.2.2.	RÔLE, NOMBRE ET SUIVI DES JOUEURS.....	8
3.2.3.	RÔLE DES CAPITAINES OU COACH NON-JOUEURS.....	8
4.	EVOLUTION D'UNE ÉQUIPE AU SEIN DES NIVEAUX DE LIGUE	10
4.1.	PROMOTION DE LIGUE 3 À LIGUE 2.....	10
4.2.	PROMOTION DE LIGUE 2 À LIGUE 1.....	10
4.3.	RELÉGATION DE LIGUE 1 À LIGUE 2.....	10
4.4.	RELÉGATION DE LIGUE 2 À LIGUE 3.....	10
4.5.	PLAY-OFF L1-L2.....	11
4.6.	BIG 4 ET CAPITANAT DE L'ÉQUIPE DE FRANCE.....	11
4.7.	RELÉGATION VOLONTAIRE.....	11
5.	FORMAT DES RENCONTRES DE LIGUE	12
5.1.	ÉTAPES DE LIGUES À 6 ÉQUIPES.....	12
5.2.	BIG 4 ET ÉTAPES DE LIGUES À 4 ÉQUIPES.....	12
5.3.	PLAY-OFF L1-L2 ET ÉTAPES DE LIGUES À 8 ÉQUIPES.....	12



SOMMAIRE

RÈGLEMENT DES ÉTAPES DES LIGUES

1.	L'ESPRIT DU JEU	14
2.	CORPUS DE RÈGLES APPLICABLE	16
3.	EXIGENCES CONCERNANT LES ARMÉES UTILISÉS	17
3.1.	RESTRICTIONS DANS LA COMPOSITION DES LISTES	17
3.2.	FORMAT ET CORRECTIONS DES LISTES D'ARMÉES	17
4.	EXIGENCES CONCERNANT LES FIGURINES UTILISÉS	18
5.	EXIGENCES CONCERNANT LE MATÉRIEL UTILISÉ	19
6.	OBLIGATION DES ÉQUIPES EN AMONT DE LA RENCONTRE	20
6.1.	INSCRIPTION DES JOUEURS	20
6.2.	VALIDATION DES MODÈLES ALTERNATIFS	20
6.3.	SOUMISSION DES LISTES	20
6.4.	VÉRIFICATIONS DE LA PEINTURE DES ARMÉES	21
6.5.	MERCENARIAT	21
7.	DÉROULEMENT D'UNE RENCONTRE	23
7.1.	HORAIRES DE PRINCIPE	23
7.2.	« CAPITAINE MEETING » ET DEBRIEF DE FIN DE TOURNOI	24
7.3.	DÉROULEMENT D'UN APPARIEMENT	24
8.	CADRE DU JEU	27
8.1.	TABLE DE JEU ET DÉCORS	27
8.2.	INTERACTIONS AUTOUR DE LA TABLE	27
8.3.	GESTION DU TEMPS DE JEU	28
9.	SCORING DES LIGUES	29
9.1.	SCORE D'UNE PARTIE	29
9.2.	SCORE D'UNE RONDE	29
9.3.	SCORE D'UNE ÉTAPE	29
10.	PÉNALITÉS ET SANCTIONS	30

1. NATURE ET OBJECTIFS DU CHAMPIONNAT

Le championnat « Ligues AOSFF » est le circuit national compétitif de jeu en équipe mis en place par l'Association pour l'Organisation de la Scène Figurinistique Française (AOSFF) autour du jeu 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 mais également de couronner un capitaine d'équipe en tant que sélectionneur de l'équipe de France présentée au tournoi international "AOS Worlds". Ce championnat est pérenne d'années en années (saisons) pour permettre aux équipes d'évoluer au sein des différents niveaux de jeu proposées et d'y rencontrer des adversaires à leur mesure.





2. CONSTITUTION DU CHAMPIONNAT

2.1. STRUCTURE GÉNÉRALE

Le championnat est divisé en 3 niveaux (Ligues 1, 2 et 3), eux même divisés en sections. Chaque section comporte un ou plusieurs événements permettant de classer les équipes qui y sont inscrites pour la saison en cours, et ainsi de déterminer si des équipes doivent changer de niveau pour la saison suivante.

Les Ligues AOSFF sont donc constituées :

- D'une Ligue 1 comprenant 6 équipes s'affrontant au cours de 2 week-ends de compétition ;
- De sept Ligues 2 régionales (voir ci-dessous) comprenant chacune 6 équipes s'affrontant au cours de 2 week-ends de compétition ;
- De plusieurs Ligues 3 par régions (voir ci-dessous), comprenant quatre à six équipes s'affrontant au cours d'un à deux week-ends de compétition.
- Du Big4 : une rencontre unique entre les 4 meilleures équipes de la Ligue 1, permettant de déterminer le sélectionneur de l'équipe de France.
- Des playoffs : vois s'affronter les meilleurs équipe de L2 et les dernières de L1 pour les monter/descente.

2.2. RÉPARTITION GÉOGRAPHIQUE DES LIGUES 2

Dans le cadre des Ligues AOSFF, la France métropolitaine est divisée en 7 grandes régions constituant les 7 Ligues régionales. Ce découpage régional n'est utilisé que pour définir les lieux retenus pour organiser 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 Île-de-France/Centre (Île-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)

2.3. 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, le nombre de Ligues 3 rattachées aux différentes Ligues 2 peut être amené à évoluer entre deux saisons. Toute modification sera communiquée aux équipes en amont de sa mise en place définitive et ne pourra être établie qu'à la fin de la période d'inscription des équipes (voir formulaire d'inscription sur le site aosff.fr).

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. Ces situations restent exceptionnelles et seront discutées avec l'équipe concernée. Si une équipe est amenée à monter de niveau de Ligue, la situation sera arbitrée au cas par cas pour satisfaire au mieux l'équipe et les Ligues concernées.

3. CONSTITUTION D'UN ÉQUIPE DE LIGUE


3.1. CALENDRIER ET MODALITÉS DES INSCRIPTIONS

La saison de jeu se déroule du 1^{er} septembre au 31 Juillet de l'année suivante. La saison 2026-2027 est dénommée Saison 3 (S3). Chaque saison est divisée en deux temps, nommés mi-saison (ex : S3 - 1 et S3 - 2).

Pour pré-inscrire une équipe en amont d'une saison de ligue, son capitaine doit transmettre les informations suivantes via un formulaire communiqué par le 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 (à titre indicatif, pour la répartition des Ligues régionales)
- Niveau et région de Ligue dans laquelle l'équipe souhaite s'inscrire (par défaut, toute nouvelle équipe est affectée au niveau Ligue 3)

Chaque joueur doit ensuite, avant le démarrage de la saison, remplir le formulaire d'inscription individuel de l'AOSFF pour être affecté à son équipe pour la saison en cours et régler sa cotisation annuelle à l'AOSFF au 30 septembre. (Un cadre d'exception est prévu, rapprochez vous des organisateurs en cas de besoin).



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

- Présenter le nombre minimum de joueurs requis pour participer à chaque rencontre d'étape de la Ligue à laquelle ils sont inscrit;
- Régler la participation financière de chacun des événements de Ligue auxquels ils participent dans les temps et soumettre leurs 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.

3.2. COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

3.2.1. RÔLE DU CAPITAINE D'UNE ÉQUIPE

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 aux Ligues AOSFF avec cette même équipe (en tant que joueur ou coach lors d'au moins l'une des rencontres d'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 mais le nom de l'équipe ne peut être modifié sans l'accord préalable du bureau de l'AOSFF.

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.

3.2.2. RÔLE, NOMBRE ET SUIVI DES JOUEURS

Une équipe peut être constituée d'un nombre illimité de joueurs bien que seuls 8 ou 6 joueurs (selon le niveau de Ligue) participent à une rencontre donnée. En revanche, un joueur ne peut être affilié qu'à une unique équipe.

Nous recommandons à tous les capitaines de s'assurer de disposer de 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.

Un joueur peut être mineur et participer à la Ligue, sous réserve d'une autorisation parentale.

Un joueur est considéré comme "international" 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.

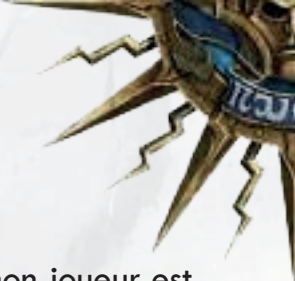
Une équipe à minima composée de deux joueurs internationaux est considérée comme une équipe internationale. Celles-ci peuvent rejoindre le championnat, y compris la Ligue 1, mais ne peuvent pas être conviées à participer au « Big 4 » pour la nomination du capitaine de l'équipe de France.

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 des Ligues AOSFF 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 invité à contacter l'AOSFF directement.

3.2.3. RÔLE DES CAPITAINES OU COACH NON-JOUEURS

Un capitaine ou coach non-joueur peut être rattaché à plusieurs équipes à la condition de n'être inscrit en tant que joueur que dans une unique équipe.

- . Les équipes peuvent être accompagnées de coaches
- . Format 8 joueurs : jusqu'à 2 coaches recommandés
- . Format 6 joueurs : 1 coach recommandé (2 maximum)
- . Un minimum de 1 coach est fortement conseillé pour assurer le bon déroulement stratégique des rencontres.



En dehors des attributions propres au capitaine, le rôle d'un capitaine ou coach non-joueur est le même. Ils peuvent :

- Être présents lors de toute discussion d'équipe privée lors d'un événement ou du pairing.
- Gérer le suivi des feuilles de score à la place de son capitaine.
- Être présents autour des tables des joueurs lors d'un événement à condition de n'interférer en aucun cas ni avec la table de jeu, ni avec les actions des arbitres.
- Communiquer en dehors des "time-out" avec un joueur de son équipe à la stricte condition de parler de manière intelligible pour son adversaire et de se limiter à :
 - . lui demander un état succinct de la table. Celui-ci peut alors lui répondre, de manière également intelligible pour son adversaire et succincte.
 - . lui indiquer l'état général de la ronde et lui fixer un objectif ou cap général en points.
- Répondre à une demande de time-out de la part d'un des joueurs de son équipe mais pas la solliciter.
- Solliciter discrètement un arbitre s'ils constatent un problème sur une table de jeu mais en aucun cas intervenir directement sur celle-ci.

En cas de manquement à une de leurs obligations, un capitaine ou coach non-joueur peut être exclu de l'événement sans avertissement préalable par un arbitre en charge de l'événement. Un joueur de l'équipe peut prendre temporairement le rôle de capitaine si nécessaire dans ce cas de figure.

4. EVOLUTION D'UNE ÉQUIPE AU SEIN DES NIVEAUX DE LIGUE

4.1. PROMOTION DE LIGUE 3 À LIGUE 2.

A l'issue d'une saison, si une région inclut jusqu'à trois sections de Ligues 3, le premier de chacune de ces sections se voit proposer d'intégrer la Ligue 2 de la région correspondante pour la saison suivante. Si une région inclut au moins quatre Ligues 3, un tournoi « Play-off » sera organisé pour déterminer les équipes accédant à la Ligue 2 de de la région correspondante pour la saison suivante.

Si une équipe de Ligue 3 éligible à la montée en Ligue 2 ne souhaite pas être promue, la place est proposée à l'équipe suivante au classement. Si cette équipe refuse également la promotion, la place en Ligue 2 est proposée à l'équipe reléguée s'étant le mieux classée en Ligue 2. Si cette seconde équipe n'accepte pas alors aucune montée ne sera effectuée.

4.2. PROMOTION DE LIGUE 2 À LIGUE 1.

Les 7 équipes remportant les différentes sections de Ligue 2 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. Si cette seconde équipe n'accepte pas alors aucune montée ne sera effectuée.

4.3. RELÉGATION DE LIGUE 1 À LIGUE 2.

La 6ème équipe au classement à l'issue de la Ligue 1 sera automatiquement reléguée en Ligue 2 pour la saison suivante.

La 5ème équipe au classement à l'issue de la Ligue 1 se voit proposer de participer au Play-off L1-L2 pour son maintien en Ligue 1 la saison suivante.

Les équipes ainsi relégués sont réintégréés dans la section régionale de L2 correspondant à la ville de rattachement indiquée lors de leur inscription.

4.4. RELÉGATION DE LIGUE 2 À LIGUE 3.

Le nombre d'équipes d'une section régionale de Ligue 2 reléguées en Ligue 3 correspond au nombre d'équipes promues depuis les Ligues 3 de cette région (jusqu'à un maximum de 3) additionné au nombre d'équipes de Ligue 1 reléguées dans cette section de Ligue 2.

4.5. PLAY-OFF L1-L2

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

A l'issue de la rencontre, les deux premières équipes au classement de celle-ci accèdent à la Ligue 1. Les autres conservent leur place dans leurs sections régionales de Ligue 2 respectives ou, pour l'équipe reléguée de la Ligue 1, réintègrent une section de Ligue 2. En cas de refus d'une équipe éligible à la montée en Ligue 1 d'être promue, sa place sera proposée au suivant au classement du play-off.

4.6. BIG 4 ET CAPITANAT DE L'ÉQUIPE DE FRANCE

Les quatre meilleures équipes au classement à l'issue de la Ligue 1 sont 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 L1-L2. En cas de multiples refus, l'événement se déroule avec un nombre d'équipes restreint.

Les équipes internationales ne sont 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 le prochain tournoi international "AOS Worlds".

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.

4.7. RELÉGATION VOLONTAIRE

Un capitaine peut demander à reléguer son équipe en Ligue inférieur ou refuser une montée en Ligue supérieure. Cette demande doit être notifiée au bureau de l'AOSFF, qui statuera sur la suite à donner.

5. FORMAT DES RENCONTRES DE LIGUE

5.1. ÉTAPES DE LIGUES À 6 ÉQUIPES

Les étapes de Ligues réunissant 6 équipes se déroulent en une ou deux rencontres (selon le niveau de Ligue) de 5 rondes sur 2 jours chacune. Lors de chacune de ces rencontres, chaque équipe affronte toutes les autres. Le cas échéant, le nombre total de victoires et de points de chaque équipes sont cumulés entre l'aller et le retour d'une étape.

5.2. BIG 4 ET ÉTAPES DE LIGUES À 4 ÉQUIPES

Le Big 4 et les étapes de Ligues réunissant 4 équipes se déroulent en une seule rencontre de 3 rondes sur 1 jour. Lors de ces rencontres, chaque équipe affronte toutes les autres.

5.3. PLAY-OFF L1-L2 ET ÉTAPES DE LIGUES À 8 ÉQUIPES

Lors de la première journée, les huit équipes participantes du play-off sont réparties aléatoirement en deux poules de 4 équipes (A et B). Les quatre équipes de chaque poule se rencontrent toutes sur trois rondes afin d'établir un classement des deux poules.

La seconde journée, deux rondes sont organisées sous forme de phases finales :

- Première ronde :
 - . La première équipe de la poule A affronte la seconde de la poule B (Demi-finale 1) ;
 - . La première équipe de la poule B affronte la seconde de la poule A (Demi-finale 2);
 - . La troisième équipe de la poule A rencontre la quatrième de la poule B (Match 3);
 - . La troisième équipe de la poule B rencontre la quatrième de la poule A (Match 4).

- Cinquième ronde :
 - . Les deux équipes ayant remportés les deux demi-finales s'affrontent pour la première et deuxième place;
 - . Les deux équipes ayant perdu les deux demi-finales s'affrontent pour la troisième et quatrième places ;
 - . Les les deux équipes ayant remportés les matchs 3 et 4 s'affrontent pour la cinquième et sixième place ;
 - . Les deux équipes ayant perdu les matchs 3 et 4 s'affrontent pour la septième et huitième place.

RÈGLEMENT DES ÉTAPES DES LIGUES



Saison 2026-2027



1. L'ESPRIT DU JEU

«On dit souvent que quelle 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 le fait d'être poli, 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 « aptitude » 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 trompeuses 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, dans le cas contraire 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.

2. CORPUS DE RÈGLES APPLICABLE

Le pack de règles utilisé pour toutes les rencontres des Ligues AOSFF est celui du “Matched Play” du dernier Manuel du Général sorti pour le jeu Age of Sigmar® et à sa version mise à jour par l’éditeur du jeu, à l’exception notable des références notées “Legend”.

S’y ajoute le document mis à jour par la chambre arbitrale de l’AOSFF appelé “FAQ AOSFF”, disponible à tout moment à l’adresse suivante :

<https://discord.gg/aHfGc4DzVG>.

Dans la section «*chambre arbitrale et règlement*» > «*aosff-faq-clarif*»

Cet ensemble de règles étant mis à jour au fur et à mesure de l’année, chaque rencontre est assortie d’une date (le cut-off) la précédant à partir de laquelle les mises à jour du corpus de règles ne sont plus prises en compte. Le cut-off de chaque tournoi est fixé à 20 jours avant la rencontre (le dimanche à 00h01, 3 semaines avant la rencontre)).

Les publications digitales (FAQ de l’éditeur, FAQ AOSFF, supplément de jeux, Battlescroll, ...) sont considérés comme disponibles (et donc concernés par le cut-off) à partir de leur mise en ligne sur le site <https://www.warhammer-community.com>.

Les publications papiers (Battletomes, Manuels du General) et figurines sont considérés comme disponibles (et donc concernés par le cut-off) à partir de leur date de disponibilité en magasin hors bundle de type ‘Army box’.

La chambre arbitrale se réserve le droit exceptionnel d’exclure explicitement et en amont du cut-off tout ou partie d’une publication de l’éditeur du corpus de règle disponible.

De même, la chambre arbitrale se réserve le droit exceptionnel d’appliquer une FAQ de l’éditeur sortie en aval du cut-off.

L’ensemble des scénarios joués à chaque ronde d’une rencontre ainsi que les appariement d’équipes de chaque ronde sera également rendu public par la chambre arbitrale à partir de la date du cut-off.



3. EXIGENCES CONCERNANT LES ARMÉES UTILISÉS

3.1. RESTRICTIONS DANS LA COMPOSITION DES LISTES

Chaque liste d'armée doit suivre les restrictions de constructions d'armées imposées par l'éditeur du jeu. S'y ajoutent les exigences suivantes, propres au règlement des Ligues AOSFF :

- Un seul joueur au maximum par équipe peut jouer une même faction. Une faction unique est définie par une battletome ou un index, à l'exception du battletome "Orruk Warclans" qui en contient deux : Ironjaws et Kruleboyz.
- Un seul joueur au maximum par équipe peut inclure dans sa liste une même référence hors Manifestations. Deux références sont considérées comme identiques si elles partagent un même nom exact (indépendamment de leurs chartes d'unité) ou si l'une est la version 'Scourge of aqshy' de l'autre.
- Deux joueurs au maximum d'une équipe peuvent sélectionner le même domaine de Manifestations.
- Carte tactique : 3 versions de chaque tactique / roster. au moins 1 exemplaire de chaque tactique dans le roster.

3.2. FORMAT ET CORRECTIONS DES LISTES D'ARMÉES

Les listes d'armées doivent être soumises dans un format clair, lisible et se rapprochant du standard de format d'export proposé par l'application officielle de l'éditeur. Pour plus de clarté, le changement du nom des unités n'est pas autorisé.

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, de même que celle d'équipements optionnels. Les états majors sont considérés comme inclus dans chaque unité pouvant en disposer. Les décors de factions sont considérés comme inclus par défaut, sauf dans les cas où l'armée en propose plusieurs.

4. EXIGENCES CONCERNANT LES FIGURINES UTILISÉS

Toutes les figurines posées sur la table de jeu (unités, manifestations, décors de faction) sont soumises aux exigences suivantes à l'exception des "token", pouvant être remplacés par tout marqueur clair et ne portant pas à confusion.

Toutes les figurines doivent être peintes au niveau « battle ready », comme décrit dans le manuel du général par Games Workshop, ou supérieur.

Les figurines doivent être soclées suivant le "battle profile" en usage pour la rencontre ou, pour ceux non spécifiés dans ce document, selon le socle fourni par l'éditeur dans la dernière version en vente de l'article.

Les socles peuvent être transparents ou texturés et peints au niveau « battle ready ». En cas de doute sur la validité de la peinture d'une figurine, une validation peut être demandée en amont à la chambre arbitrale.

Les modèles alternatifs, nommés "proxy" peuvent être utilisés s'ils sont validés en amont par la chambre arbitrale.

Les modèles officiels de certaines unités (A) peuvent être utilisés à la place d'autres (B) (count-as) si :

- Ils sont validés en amont par la chambre arbitrale;
- Leur soclage correspond bien à la référence utilisée dans la liste d'armée;
- Aucune autre unité A n'est présente dans la liste d'armée, empêchant donc toute confusion possible sur la table entre A et B.

La liste des proxy et count-as déjà validés par la chambre arbitrale est disponible à l'adresse suivante : <https://discord.gg/aHfGc4DzVG>.

Dans la section «**chambre arbitrale et règlement**» > «**validez-vos-proxy**»

Le strict respect de l'apparence des options d'arme pour une unité n'est pas nécessaire à condition que tout unité de cette référence dans la liste d'armée soit équipée de la même option d'arme.

5. EXIGENCES CONCERNANT LE MATÉRIEL UTILISÉ

Dans le cadre des tournoi, l'utilisation de dés doit garantir une parfaite lisibilité et éviter toute ambiguïté lors des jets.

En conséquence :

Les dés dits « édition limitée » produits par Games Workshop ne sont pas autorisés pour effectuer des jets de dés.

Cette interdiction concerne notamment les dés dont les faces sont modifiées, peu lisibles, ou utilisant des symboles en remplacement des valeurs numériques de plus d'une face.

Tous les jets doivent être réalisés avec des dés classiques à six faces, présentant une lisibilité claire et non équivoque.

Cependant :

Les dés édition limitée peuvent être utilisés comme marqueurs, tokens, ou indicateurs de jeu (points de vie, effets, etc.), à condition qu'ils ne servent pas à effectuer des jets.

6. OBLIGATION DES ÉQUIPES EN AMONT DE LA RENCONTRE

6.1. INSCRIPTION DES JOUEURS

Le capitaine d'une équipe est chargé d'inscrire celle-ci et l'intégralité de ses membres sur le site <https://www.bestcoastpairings.com/>, à la page de l'étape concernée. Cette inscription doit être effective a minima 15 jours en amont de la rencontre.

Peut s'y ajouter, en fonction des besoins de l'organisateur de l'étape, une double inscription sur un site tiers. Le capitaine est chargé de s'informer de cette modalité ainsi que la manière dont le paiement de la participation financière à l'étape doit être réglé à l'organisateur de l'étape.

6.2. VALIDATION DES MODÈLES ALTERNATIFS

Le capitaine d'une équipe est chargé de vérifier en amont de la soumission des listes de ses joueurs que l'intégralité des "proxy" et "count-as" des joueurs de son armée a été validée par la chambre arbitrale de l'AOSFF.

Se rendre sur le discord : <https://discord.gg/aHfGc4DzVG>.

Dans la section «*chambre arbitrale et règlement*» > «*validez-vos-proxy*» > *ouvrir un ticket*

6.3. SOUMISSION DES LISTES

Le capitaine est chargé de soumettre l'intégralité des listes de son équipe via l'interface correspondante du site <https://www.bestcoastpairings.com/> a minima 15 jours en amont de la rencontre et en respectant le format et les règles de constructions exigibles pour un tournoi AOSFF.

Une tolérance de soumission des listes sous forme d'un pdf unique envoyé directement à l'arbitre référent de l'étape est prévue en cas de problème avec l'interface du site.

Dans tous les cas, le capitaine est chargé d'indiquer sur chaque liste le numéro d'adhérent de chacun des joueurs de son équipe.

Le capitaine est chargé de répondre aux sollicitation de la chambre arbitrale concernant les corrections à apporter aux listes qu'il a soumises dans un délai de 3 jours maximum sous peine de se voir appliquer une pénalité de points de jeu.

Les listes soumises par une équipe ne sont pas nécessairement associées à un joueur désigné, même si elles doivent être associées au profil d'un

joueur sur le site web. Il est possible de permuter de liste entre les joueurs avant le début du premier pairing.

6.4. VÉRIFICATIONS DE LA PEINTURE DES ARMÉES

Le capitaine d'une équipe est chargé de vérifier en amont du tournoi que l'intégralité des modèles utilisés par ses joueurs correspond aux standards de peintures exigibles pour un tournoi AOSFF.



6.5. MERCENARIAT

Le recours à des joueurs remplaçants (mercenariat) est autorisé dans le cadre du tournoi, sous réserve des conditions suivantes :

Le mercenariat doit être signalé au arbitres lors du dépôts des listes.

Chaque joueur ne peut être mercenaire qu'une seule fois par équipe.

Une équipe peut effectuer un remplacement sans pénalité, notamment si le joueur remplaçant appartient à la même ligue ou une ligue montante :

(ex : Ligue 2 > Ligue 2, Ligue 3 > Ligue 3).

(ex : Ligue 3 > Ligue 2, Ligue 2 > Ligue 1).

En cas de deuxième remplacement sur un même événement, une pénalité est appliquée en fonction de la ligue d'origine du joueur mercenaire.

Pénalités selon l'écart de ligue

Si un joueur remplacé dans une ligue immédiatement inférieure :

(ex : Ligue 1 > Ligue 2, ou Ligue 2 > Ligue 3)

> défaite automatique de la rencontre avec un score maximal équivalent au score de l'adversaire -15 points.

ex : un joueur de L1 mercenaire en L2 score 80 points face à 50 verra son score final comme étant 35 à 50.

Si un joueur remplace avec un écart de deux ligues :

(ex : Ligue 1 > Ligue 3)

> Pénalité de -80 points appliquée au score du joueur remplaçant (ou en faveur de son adversaire).

Cas de répétition sur plusieurs événements

Si une équipe a recours à deux reprises au même remplaçant > Le second recours entraîne automatiquement une pénalité de -80 points. Hors contexte exceptionnel

Les pénalités sont appliquées sur le résultat final de la partie concernée.



7. DÉROULEMENT D'UNE RENCONTRE

7.1. HORAIRES DE PRINCIPE

Les parties durent 3h00. 30 minutes supplémentaires sont dédiées en début de ronde pour l'appariement. Le planning-type suivant est proposé aux organisateurs mais peut être adapté selon les contraintes de l'événement.

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

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

7.2. « 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.

7.3. DÉROULEMENT D'UN APPARIEMENT

NB : Le déroulé présenté ci-dessous concerne les événements composés d'équipes de 8 joueurs et sont adaptées pour les équipes de 6 joueurs en utilisant les indications alternatives en italique (ex : une équipe de 8 (6) joueurs)


Un appariement de joueur est réalisé en amont de chaque ronde entre deux équipes et pour une travée (ensemble de 8 (6) tables de jeu) et une liste ordonnée de 4 (3) scénarios connus à l'avance. Les tables de jeu sont nécessairement différentes entre les travées, mais les scénarios joués sont identiques pour toutes les travées. Cet appariement doit se dérouler en moins de 30 minutes dont les deux capitaines ont la responsabilité.

Le capitaine est responsable de chaque décision de l'appariement mais peut librement et secrètement échanger avec n'importe quel membre présent de son équipe pendant ce temps ou encore déléguer totalement et officiellement la responsabilité des appariements à un membre de son équipe clairement identifié (le "paireur").

Chaque paireur doit disposer d'un ensemble de cartes à dos identiques représentant chaque faction jouée par l'équipe. L'appariement se déroule en 4 (3) étapes :

1^{er} étape (scénario 1) :

- chaque paireur lance un dé, le plus haut résultat l'emporte (les dés sont relancés en cas d'égalité) ;
- chaque paireur sélectionne secrètement 1 carte d'armée de son équipe et la place face cachée devant lui. Il s'agit de leurs "défenseurs". Les paireurs révèlent simultanément leur choix de défenseur ;
- le paireur ayant remporté le jet de dé attribue l'une des 8 (6) tables de la travée à son défenseur ;

- 
- le second paireur fait ensuite de même parmi les tables restantes ;
 - chaque paireur sélectionne ensuite 2 cartes d'armées restantes de son équipe face cachée pour les proposer en adversaire contre le défenseur du paireur adverse. Il s'agit de leurs "attaquants". Les paireurs révèlent simultanément leurs choix d'attaquants ;
 - chaque paireur choisit parmi les 2 attaquants proposés par l'adversaire celui qui affrontera son défenseur en écartant face cachée l'une des cartes d'armée du paireur adverse. Les 2 paireurs révèlent ce choix simultanément.
 - Les cartes des attaquants non sélectionnées retournent dans les mains des paireurs de leurs équipes

A l'issue de cette étape, deux parties sont donc déterminées pour être jouées sur le scénario 1, à savoir le défenseur de chaque paireur contre un attaquant choisi par ce dernier parmi deux possibilités et il reste 6 (4) cartes d'armées dans les mains de chaque paireur.

2ème étape (scénario 2) :

- Cette étape est réalisée à l'identique de la première avec les cartes d'armées et tables restantes et pour le deuxième scénario de la ronde. Cette étape est ignorée pour les événements composés d'équipes de 6 joueurs.

A l'issue de cette étape, deux parties sont donc déterminées pour être jouées sur le scénario 2, à savoir le défenseur de chaque paireur contre un attaquant choisi par ce dernier parmi deux possibilités et il reste 4 cartes d'armées dans les mains de chaque paireur.

3ème étape (scénario 3 (2)) :

- Le début de cette étape est réalisé à l'identique de la première avec les cartes d'armées et tables restantes et pour le troisième (deuxième) scénario de la ronde mais diffère de la première étape après le choix de l'attaquant à opposer à son défenseur par chaque paireur.
- Lorsque chaque paireur a sélectionné un attaquant à opposer à son défenseur, l'attaquant non-sélectionné, plutôt que de repartir dans la main de son paireur, devient le "rejeté" de l'équipe.
- La seule carte d'armée encore présente dans la main de chaque paireur est dénommée "l'oublié".

A l'issue de cette étape, deux parties sont donc déterminées pour être jouées sur le scénario 3 (2), à savoir le défenseur de chaque paireur contre un attaquant choisi par ce dernier parmi deux possibilités. Il reste à chaque paireur deux cartes d'armées connues de tous : celle qui est "la rejetée" et celle qui est "l'oubliée".

4^{ème} étape (scénario 4 (3)) :

- chaque paireur lance un dé, le plus haut résultat l'emporte (les dés sont relancés en cas d'égalité) ;
- le paireur ayant remporté le jet de dé attribue l'une des 2 tables restantes à son armée « oubliée » où elle affrontera l'armée « rejetée » adverse ;
- le second paireur attribue donc la dernière table restante à son armée « oubliée » où elle affrontera l'armée « rejetée » adverse.

Nous attirons donc l'attention des paireurs sur le fait que les deux parties disputées sur le dernier scénario de la ronde sont en réalité déjà déterminées à l'issue de l'étape 3 et que l'étape 4 ne permet qu'un choix de table parmi les deux restantes.



8. CADRE DU JEU

8.1. 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 tels que décrits dans le manuel du général en application.

Nous demandons aux organisateurs des étapes de ligue 1 et de ligue 2 d'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, ces décors doivent être de taille 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.

8.2. 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.

8.3. 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.



9. SCORING DES LIGUES

9.1. SCORE D'UNE PARTIE

Le total de points de victoire de chaque joueur est rapporté comme score d'une partie entre deux joueurs.

9.2. SCORE D'UNE RONDE

Le score des deux équipes se rencontrant lors d'une ronde sont définis comme la somme des scores de chacun de leurs joueurs durant cette ronde, que ceux-ci aient gagné, perdu ou soient à égalité avec leur adversaire. L'équipe ayant le plus haut score remporte cette ronde et score 2 point de ronde tandis que l'équipe adverse n'en score aucun. En cas d'égalité entre deux équipes, chacune remporte 1 point de ronde.

9.3. SCORE D'UNE ÉTAPE

Le score d'étape d'une équipe est la somme des points de rondes remportées sur l'ensemble des rondes des rencontres composant l'étape (aller et retour ou aller simple, selon les cas).

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.

10. 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 ;
- Point comportement : problème d'attitude envers l'adversaire, l'arbitre ou tout membre de l'équipe d'organisation;
- Jeu excessivement lent ;
- Communication abusive avec son capitaine ou tout 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.

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 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 les équipes de la Chambre Arbitrale et 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 !