

RÈGLEMENT CLASSEMENT FSL

1. Le système de référence pour le classement des joueurs est la plateforme en ligne SquashLevels <https://fsl.squashlevels.com/players>. Le système ajoute ou retire un nombre de points aux deux joueurs lors d'une rencontre en tenant compte de l'ensemble du résultat (jeux et points). Un joueur peut marquer des points tout en perdant une rencontre si son résultat est meilleur que la prédiction du système. De même qu'il peut en perdre malgré une victoire.
2. Au Luxembourg, ne seront pris en compte que les matchs officiels de la FSL (championnats par équipes et tournois homologués par la FSL). En revanche les matchs officiels joués à l'étranger dans un pays affilié à SquashLevels peuvent impacter les rankings.
3. Les rankings sont calculés par l'outil en ligne SquashLevels après chaque résultat d'un joueur. En revanche une date de référence sera communiquée régulièrement aux clubs pour définir l'ordre interne par clubs.
4. La Commission Technique publiera plusieurs fois par saison le classement interne par clubs.
5. Pour tout nouveau joueur une demande d'inscription dans le classement FSL devra être introduite à la Commission Technique. Ce nouveau joueur pourra tout de suite recevoir un nombre de points, ce qui lui donnera automatiquement une position dans le classement interne de son club.
6. La Commission Technique se réserve le droit de reclasser tout joueur.
7. Blessures : chaque victoire ou défaite sera prise en compte pour le calcul du classement même si elle est due à une blessure. Au cas où la blessure est la suite directe d'un jeu dangereux caractérisé de l'adversaire, la victoire revient au joueur blessé. Il convient de renseigner ce fait de jeu dans la case « remarques » de la feuille de match, dûment contresigné par l'arbitre de la rencontre. Au cas où un joueur se blesse sans qu'il y ait eu jeu dangereux caractérisé de l'adversaire, il perd la rencontre, même si la blessure a lieu pendant l'échauffement.