

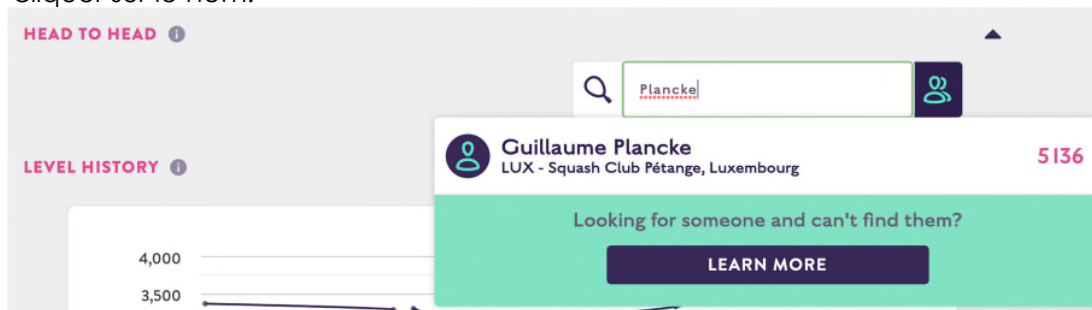
RÈGLEMENT COUPE DE LUXEMBOURG

1. Chaque club peut inscrire plusieurs équipes. Le nombre d'équipes inscrites par chaque club peut être différent du nombre d'équipes inscrites en championnat.
2. Une équipe est composée de 4 joueurs et à l'intérieur d'une même équipe l'ordre des joueurs doit respecter le classement Squash Levels. En revanche, il est possible de ne pas respecter le classement des joueurs entre différentes équipes.

Exemple :

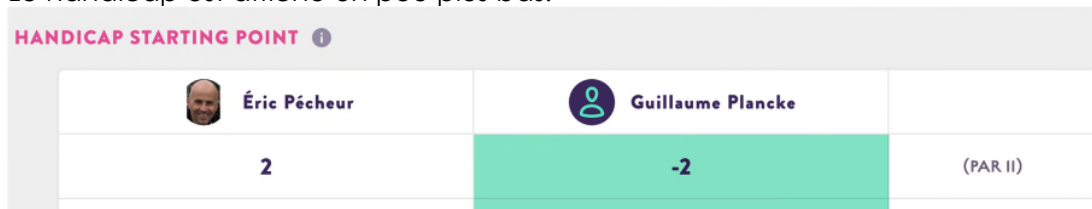
Équipe A	Équipe B
Joueur 1 : 4523 points	Joueur 1 : 5239 points
Joueur 2 : 3030 points	Joueur 2 : 2630 points
Joueur 3 : 524 points	Joueur 3 : 1574 points
Joueur 4 : 87 points	Joueur 4 : 65 points

3. Pour chaque match d'une rencontre, le score de départ à chaque jeu doit respecter le handicap calculé par Squash Levels. Exemple, pour un match entre Guillaume Plancke et Éric Pécheur, le système propose un handicap de départ de -2 et 2. Donc le comptage des points à chaque jeu commencera à -2 pour Guillaume et +2 pour Éric. Le comptage des points reste en PAR11 donc Guillaume doit gagner 13 points minimum pour gagner le jeu et Éric 9.
4. Pour déterminer le handicap, il faut chercher le joueur dans le classement, cliquer sur son nom. A « head to head » entrer le nom de l'adversaire dans « Compart with... » et cliquer sur le nom.




The screenshot shows the 'HEAD TO HEAD' section of the app. A search bar contains the name 'Plancke'. Below it, a profile card for 'Guillaume Plancke' is displayed, showing a level of 5136 and the club 'LUX - Squash Club Pétange, Luxembourg'. A green banner below the profile card reads 'Looking for someone and can't find them?' with a 'LEARN MORE' button. To the left, a 'LEVEL HISTORY' chart shows a level of 3,500. A blue arrow points from the 3,500 mark on the chart to the green banner.

Le handicap est affiché un peu plus bas.



The screenshot shows the 'HANDICAP STARTING POINT' section. It features a table with two columns for players: 'Éric Pécheur' and 'Guillaume Plancke'. Below the names, the handicap values are '2' and '-2' respectively. The table also includes a '(PAR II)' label. The '-2' value is highlighted in green.

5. Pour faciliter la préparation des rencontres, les capitaines doivent communiquer leurs équipes aux capitaines adverses avant 15h afin de récupérer les handicaps dans Squash Levels.
6. Dans le cas d'équipe incomplète : Le quatrième match est perdu (3-0 / 33-0). Il convient d'avertir l'adversaire, si possible, 24 heures à l'avance de cet état de fait.

7. La Coupe se déroulera par tours à élimination directe. La CT organise les tirages au sort à chaque tour et indique les terrains sur lesquels doivent être disputés les rencontres. Les équipes éventuellement « bye » au premier tour sont tirées au sort. La finale se déroule au centre fédéral. Le vainqueur de l'édition précédente est prioritaire quant à l'organisation d'un stand boissons/sandwichs le jour de la finale.
8. En cas d'égalité parfaite (match – jeux – points), c'est le match disputé entre les n°1 qui départagera les deux équipes.
9. Entre chaque tour à élimination directe, des joueurs peuvent être interchangés entre plusieurs équipes d'un même club, à condition bien sûr de respecter la composition d'équipe mentionnée au §2.
10. Les règles concernant les horaires / forfaits / éligibilité des joueurs / réclamations... sont les mêmes que celles en usage dans le championnat FSL par équipes.
-  11. Un joueur n'ayant pas au moins 4 matchs en compétition officielle enregistrés dans SquashLevels lors des 6 derniers mois de compétition ne peut pas être aligné. On entend par « mois de compétition » la période du 15 septembre au 15 juin.
12. Les résultats individuels des rencontres ne sont pas comptabilisés dans Squash Levels, les scores avec handicap ne pouvant pas être interprétés correctement par le système.