CUPRA PADEL CORPORATE LEAGUE

Guide des capitaines

Sommaire

1. Votre rôle et l'accès au site
2. Votre espace capitaine
3. Gérer les joueurs de l'équipe
4. Composer l'équipe pour une rencontre
5. Saisir et valider les scores
6. Points, fair-play, forfaits et signalements
7. Visuels Instagram
8. FAQ
9. Annexe : qui fait quoi

1. Votre rôle et l'accès au site

En tant que capitaine, vous êtes le **seul interlocuteur de votre entreprise** pour la ligue. Vos missions :

- tenir à jour la liste des joueurs ;
- composer l'équipe **avant** chaque rencontre ;
- saisir ou valider les scores ;
- signaler un forfait ou une irrégularité ;
- générer les visuels Instagram de vos rencontres.

Pour toute décision d'arbitrage (litige, correction), adressez-vous au **league manager**.

Créer votre compte

1. Cliquez sur le lien de l'email d'invitation. Il est valable 14 jours.
2. Choisissez votre mot de passe (10 caractères minimum) et votre langue (FR ou EN).
3. Le league manager valide votre compte et le rattache à votre équipe. Vous recevez alors un email de bienvenue.

Se connecter : allez sur sport4lux.lu/padel-league, cliquez sur « Connexion », puis saisissez votre email et votre mot de passe. En cas d'oubli, utilisez « Mot de passe oublié ? ».

Ce guide est aussi consultable à tout moment dans la rubrique **Aide** du site.

2. Votre espace capitaine

Une fois connecté, cliquez sur **« Espace capitaine »** dans le menu de la ligue. Vous y trouvez :

- **À faire** : la liste de ce qui vous attend, avec un bouton « Ouvrir » pour chaque tâche (composition à faire, scores à saisir, scores à valider avant une date). Quand tout est en ordre, le site affiche « Tout est à jour ».
- **Calendrier de l'équipe** : toutes vos rencontres, avec la date, l'heure, le terrain et l'adversaire.
- **Mon équipe** : vos joueurs (voir section 3).
- **Visuels** : les visuels Instagram de vos rencontres validées (voir section 7).

Dans le calendrier et les classements, votre équipe est mise en évidence. Les actions de capitaine (composer, saisir les scores, déclarer un forfait, signaler une irrégularité) se trouvent sur la **fiche de chaque rencontre**.

3. Gérer les joueurs de l'équipe

Dans **Mon équipe** → **Ajouter un joueur**, renseignez :

- **le prénom et le nom** ;
- **l'email**, obligatoire : c'est par email que le joueur reçoit ses convocations et ses rappels ;
- **le statut** : *Interne* pour un salarié de l'entreprise, *Invité* pour un joueur externe. Chaque invité aligné coûte 1 point de fair-play sur son match ;
- **la langue des emails** : FR ou EN.

Merci d'inscrire **tous les joueurs susceptibles de jouer pour votre équipe pendant la saison** : il n'y a pas de maximum. À chaque rencontre, vous pourrez aligner de 4 à 8 joueurs. Le statut, l'email et la langue d'un joueur restent modifiables à tout moment. Vous pouvez aussi retirer un joueur.

> Une fois le joueur enregistré, **son nom et son prénom ne peuvent être corrigés que par le league manager**. Utilisez le bouton « Demander une correction » à côté du joueur. Les photos d'équipe et de joueurs sont, elles aussi, ajoutées par le league manager. Envoyez-les-lui directement.

Si la mention « Rappels désactivés par le joueur » apparaît, ce joueur s'est désinscrit des rappels J-7 et J-1. Il continue de recevoir ses convocations.

4. Composer l'équipe pour une rencontre

Une rencontre se compose de **4 matchs de 45 minutes**, joués sur deux créneaux : les matchs 1 et 2 en même temps, puis les matchs 3 et 4.

Les règles

- Chaque match se joue avec 2 joueurs.
- Un joueur joue au maximum un match par créneau, donc **2 matchs au plus** sur la rencontre.
- La rencontre doit réunir de **4 à 8 participants**.
- Chaque invité coûte 1 point de fair-play sur son match. Un compteur « Fair-play : x / 2 » vous l'indique en direct.

Comment faire

1. Ouvrez la rencontre (depuis « À faire » ou depuis le calendrier), puis cliquez sur « Composer mon équipe ».
2. Pour chacun des 4 matchs, choisissez la paire. Le site bloque les compositions qui ne respectent pas les règles.
3. Cliquez sur « Enregistrer et convoquer les joueurs ». Chaque joueur reçoit sa convocation par email, puis des rappels à J-7 et J-1.

Si votre composition n'est pas faite **8 jours avant** la rencontre, vous recevez un rappel. Vous pouvez enregistrer la composition créneau par créneau : par exemple les matchs 1 et 2 juste avant le début, puis les matchs 3 et 4 juste avant le créneau suivant. Chaque paire reste modifiable jusqu'au début de son

match, puis elle est figée. Les joueurs reçoivent leur convocation dès que leur paire est enregistrée (sauf si le match a déjà commencé). Une fois enregistrée, la composition s'affiche sur la fiche de la rencontre.

> **La composition est obligatoire.** Si une équipe ne fait pas sa composition avant sa rencontre, elle perd ses points de fair-play : 0 point pour chaque match dont la paire n'a pas été enregistrée avant le début du match. Les scores peuvent tout de même être saisis normalement. Un match pour lequel vous avez déclaré forfait n'a pas besoin de paire. Dès qu'un score est saisi, la composition est figée : c'est elle qui sert au calcul du fair-play (invités alignés).

5. Saisir et valider les scores

Après la rencontre, **l'un des deux capitaines** saisit le résultat des 4 matchs : fiche de la rencontre → « Saisir les scores ». Peu importe lequel des deux le fait, mais le plus tôt est le mieux.

L'autre capitaine reçoit un email et dispose de **3 jours** pour choisir l'une de ces options :

- **Valider** : le score devient définitif et le classement se met à jour.
- **Contre-proposer** : il saisit les scores qu'il pense justes. Le premier capitaine a alors **2 jours** pour les valider ou les contester.
- **Contester** : la rencontre passe en litige, et le league manager tranche.

> **Sans réponse dans le délai, la dernière version saisie devient définitive automatiquement.** Une relance est envoyée 24 h avant l'échéance. Surveillez vos emails et la rubrique « À faire ».

Une fois le score définitif, vous ne pouvez plus le modifier. En cas d'erreur, demandez une correction au league manager.

Toutes les versions d'un score sont conservées et visibles par le league manager.

6. Points, fair-play, forfaits et signalements

Les points

	Par match
Victoire	3 points
Nul	1 point
Défaite	0 point
Fair-play	2 points, avec −1 par invité aligné et −2 en cas d'irrégularité sanctionnée ; 0 si la paire n'a pas été enregistrée avant le match ou en cas de forfait tardif

Le **score d'une rencontre** affiché sur le site est le total des points de chaque équipe sur les 4 matchs (résultat + fair-play), par exemple 15 – 12 : c'est lui qui désigne le vainqueur. Le classement additionne ces points. En cas d'égalité, on regarde le game average, puis les jeux marqués, puis la confrontation directe. À la mi-saison, les 2 premiers de chaque division montent et les 2 derniers descendent, puis les compteurs repartent de zéro. En fin de saison, le premier de chaque division est sacré champion.

Déclarer un forfait

Fiche de la rencontre → « Déclarer un forfait ». Cochez les matchs concernés ou « Toute la rencontre ». L'adversaire et le league manager sont prévenus.

- **Forfait déclaré plus de 24 h avant le début du match** : les matchs concernés sont perdus 5-0 (les 4 si toute la rencontre est déclarée forfait), mais vous **gardez vos points de fair-play**.
- **Forfait déclaré tardivement, ou non déclaré** : chaque match concerné est perdu 5-0, **et ses 2 points de fair-play sont perdus**.

Prévenez donc au plus tôt : vous gardez vos points de fair-play, et l'adversaire évite un déplacement inutile.

Signaler une irrégularité

Si l'adversaire a aligné un joueur non inscrit ou au profil douteux, signalez-le depuis la fiche de la rencontre, **jusqu'à 7 jours après celle-ci**. Le league manager examine le signalement et décide d'une éventuelle pénalité (−2 points de fair-play). Vous êtes informé de sa décision.

7. Visuels Instagram

Dès que le score d'une rencontre est définitif, vous recevez **par email, en pièce jointe, le visuel de votre équipe**, prêt à publier sur Instagram ou LinkedIn.

- Le modèle Sport4Lux est choisi automatiquement selon votre résultat : « Victory », « Draw » ou « We'll be back ».
- Le visuel porte les logos des deux entreprises, le score de la rencontre (total des points), le détail des 4 matchs et le vainqueur.
- Vous le retrouvez aussi sur la fiche de la rencontre et dans Espace capitaine → Visuels. Le bouton « Mettre à jour le visuel » permet de le refaire, par exemple en anglais.

Le visuel du classement de votre division est également disponible à tout moment depuis la page Classements. Il est toujours à jour. Pensez à identifier Sport4Lux et à utiliser **#CupraPadelLeague** !

8. FAQ

Je ne vois pas l'Espace capitaine après avoir créé mon compte.
Votre compte attend la validation du league manager. Vous recevez un email dès qu'il est activé.

Il nous manque un joueur le jour J.
Vous pouvez aligner un invité (−1 point de fair-play sur son match) ou déclarer forfait pour un seul match plutôt que pour toute la rencontre (déclaré moins de 24 h avant, ce match vous coûte aussi ses points de fair-play).

Un joueur peut-il jouer deux matchs ?
Oui, à condition qu'ils soient sur deux créneaux différents : un parmi les matchs 1 et 2, un parmi les matchs 3 et 4.

Je me suis trompé en saisissant le score.
Tant que l'adversaire n'a pas validé, il peut faire une contre-proposition avec les bons scores. Si le score est déjà définitif, demandez une correction au league manager.

L'autre capitaine ne valide pas le score.
Vous n'avez rien à faire : après 3 jours, votre saisie devient définitive automatiquement.

J'ai mal orthographié le nom d'un joueur.
Cliquez sur « Demander une correction » à côté du joueur. Le league manager s'en charge.

Un joueur ne reçoit pas ses convocations.
Vérifiez son email dans Mon équipe, et demandez-lui de regarder ses courriers indésirables.

Je ne suis plus capitaine.
Prévenez le league manager. Il retire votre rôle et invite votre successeur. L'historique de l'équipe est conservé.

Puis-je changer la langue du site ?
Oui, avec le choix FR / EN en haut à droite. La langue des emails de chaque joueur se règle dans Mon équipe.

Annexe : qui fait quoi

Qui fait quoi, de la création de la ligue au classement

	League manager Pilote la ligue et arbitre	**Capitaine** Gère son équipe et ses scores	**Joueur** Consulte le calendrier, les équipes, résultats et le classement	**Système** Tâches automatiques
AVANT LA SAISON				
Saison	Crée la saison (nom, dates)			
Équipes	Crée les équipes et leurs logos		Voit les pages des équipes	
Calendrier	Importe le planning Excel		Voit le calendrier	Contrôle chaque ligne importée
Capitaines	Invite et valide les capitaines	Crée son compte		Envoie le lien d'invitation
Joueurs	Corrige les noms, ajoute les photos	Inscrit 4 à 8 joueurs	Figure sur la page de l'équipe	
À CHAQUE RENCONTRE				
Composition		Compose les 4 matchs	Reçoit sa convocation	Rappel J-8 au capitaine, puis convocations
Avant la rencontre			Reçoit les rappels	Rappels J-7 et J-1
Jour de match		Aligne son équipe	Joue ses matchs	
Saisie du score		Un capitaine saisit les jeux		Prévient le capitaine adverse
Validation		L'autre capitaine valide ou contre-propose (3 j, 2 j)		Relance avant l'échéance, puis valide seul
Anomalie		Conteste le score, signale (≤ 7 j) ou déclare forfait		Alerte les managers
Litige	Tranche, corrige, applique pénalité			Prévient les capitaines
Classement			Voit résultats et classement	Recalcule le classement et son visuel
Visuel du résultat		Le publie sur les réseaux		Crée le visuel victoire, nul ou défaite, l'envoie en PJ au capitaine
MI-SAISON ET FIN DE SAISON				
Mi-saison	Valide montées et descentes, importe le calendrier 2			Remet les compteurs à zéro
Fin de saison	Clôture et archive la saison		Consulte les archives	Crée le visuel des champions

De haut en bas, les étapes de la saison dans l'ordre ; de gauche à droite, qui intervient à chaque étape. Votre colonne (Capitaine) montre tout ce que le site attend de vous ; le reste est géré par le league manager ou automatiquement.