

REGLEMENT Coupe Parré et Joly

Article 1 - Définition

La ligue organise deux compétitions individuelles et indépendantes, réservées aux joueurs de toute catégorie inscrits dans la Ligue des PAYS DE LA LOIRE et à jour de leur licence au titre de la saison en cours.

- a. La coupe PARRE à la PARTIE LIBRE, en hommage à Monsieur Maurice PARRE
- b. La coupe JOLY au 3 BANDES, en hommage à Monsieur ROBERT JOLY.

Article 2 - Calendrier

Le calendrier spécifique à ces coupes est communiqué en début de saison. Il définit le déroulement des tours, les dates butoir ainsi que la date de la finale de chaque coupe.

Article 3 - Correspondant

Pour chaque coupe, un correspondant est en charge de l'organisation et du suivi de la compétition

- La Coupe Joly à Gilles LE QUERREC, 11, cours Jean Behra, 72700 Etival Les Le Mans
- La Coupe Parré à Jean-Bernard LARGEAUD, 124 rue des plantes, 44230 St Sébastien sur Loire

Article 4 - Droit d'engagement

Le droit d'engagement par coupe est fixé chaque saison par le comité directeur de la Ligue.

Article 5 - Engagement

Chaque coupe dispose d'un bordereau spécifique.

Les engagements, sous la responsabilité des clubs, s'effectuent en utilisant le bordereau d'engagement spécifique à la compétition choisie. Le nombre de joueur d'un club n'est pas limité

Le bordereau doit être **lisible** et **complètement** rempli.

Le club transmet au correspondant de la LIGUE en charge de la coupe

- le bordereau d'engagement
- le chèque global correspondant au montant du droit d'engagement du club (chèque libellé au nom de la LIGUE PAYS DE LA LOIRE.)

Article 6 - Format de billard

Les rencontres se jouent **exclusivement sur BILLARD DEMI-MATCH** :

Article 7 - Distance

La distance, nombre de caramboles à effectuer, est définie en fonction des catégories et distances spécifiques retenues par la LIGUE.

Pour l'engagement, on retient

- en premier la catégorie officielle du joueur de la saison en cours (cf. ffbSportif),
- puis si nécessaire sa moyenne pour déterminer sa position dans les catégories spécifiques.

IMPORTANT : LA DISTANCE A EFFECTUER EST A REAJUSTER pour :

a. - Les **NOUVEAUX JOUEURS " NJ "**

Leur situation est revue dès qu'ils réalisent en compétition officielle ou, après 4 manches dans l'épreuve d'engagement, une moyenne générale supérieure à leur catégorie d'engagement. Dans ce cas les joueurs lésés peuvent être repêchés.

b. Les **JOUEURS CLASSES**

Leur situation change immédiatement si, avant la date d'ouverture de la compétition, ils réalisent une moyenne générale supérieure à leur catégorie d'engagement.

Les joueurs concernés ou leur responsable club modifient, en conséquence et par eux-mêmes, leur catégorie et la distance retenues pour cette compétition.

Il est demandé de le spécifier au plus tôt au RESPONSABLE en CHARGE DE LA COUPE. Le joueur manquant à cette obligation sera éliminé.

c. - Les **JOUEURS NON CLASSES** (pas de championnat ni tournoi officiel) ou sans résultats récents en compétitions officielles

La moyenne retenue sera celle réalisée lors de la participation précédente.

Article 8 - Tours de jeu

Le tirage au sort est effectué en public et est adressé au secrétaire de la Ligue pour communication et publication sur le site Web

Les RENCONTRES ELIMINATOIRES opposent les joueurs désignés par TIRAGE AU SORT

- **Sur les 3 premiers tours**, le tirage est dit "DIRIGE" en fonction de la situation géographique des participants répartis dans différents groupes significatifs. Pour les tours suivants, il est procédé à un TIRAGE INTEGRAL.
- Les rencontres opposant à nouveau les mêmes joueurs seront écartées jusqu'à la finale.
- Pour les tirages dirigés, les rencontres entre joueurs d'un même club seront évitées.
- Si le nombre de joueurs engagés est impair, le joueur non tiré au sort au premier tour est qualifié d'office pour le second tour.

Les tours sont définis pour aboutir à un module de 5 joueurs qui constitue le tour final.

Le 6^{ème} joueur est le GAGNANT de l'année précédente (N -1) qualifié d'office pour la finale s'il satisfait aux conditions ci-après :

- Figurer sur le bordereau d'engagement de la coupe pour valider sa participation
- Etre toujours licencié de la Ligue des Pays de la Loire.
- Dans le cas contraire, le club organisateur a la possibilité de désigner un des joueurs noté sur le bordereau d'engagement pour qu'il représente ses couleurs.

Article 9 - Date butoir

La DATE BUTOIR de chaque tour est indiquée par la Ligue et toute latitude est laissée aux adversaires pour s'entendre sur la date de leur rencontre.

LE JOUEUR RECEVANT se doit de contacter son adversaire, dès diffusion des tours de jeu, par téléphone à l'aide du numéro figurant sur la liste des participants, à défaut, il contacte son club.

Le joueur recevant est éliminé s'il n'a pas contacté à temps son adversaire.

Article 10 - Préparation de la rencontre

Pour le bon déroulement de la rencontre, **le joueur recevant** doit avec la participation de son club prévoir le nécessaire pour :

- L'accueil de son adversaire.
- La désignation d'un arbitre.
- La mise à disposition d'une **feuille de résultats vierge de l'année courante** à remplir aussitôt.

Article 11 - Déroulement de la rencontre

Chaque RENCONTRE se déroule **dans le club du premier joueur tiré au sort (dans la mesure du possible, un joueur qui reçoit, se déplace le tour suivant)**, mais rien n'interdit de changer de club s'il y a entente préalable entre les deux adversaires.

La rencontre se joue selon les distances respectives de chaque joueur, et comporte deux MANCHES plus PROLONGATION en cas d'égalité de manche.

En cas de nouvelle égalité, il est procédé à une nouvelle prolongation. Il en est ainsi jusqu'à détermination du vainqueur.

La TENUE DU JOUEUR reste celle OFFICIELLE et au minimum le haut du corps avec écusson.

Article 12 - Tirage à la Bande

En début de rencontre, il est fait un **TIRAGE A LA BANDE** et ce, **une fois pour toute**.

Le gagnant choisit de commencer ou non.

Le joueur qui entame la 1^{ère} manche joue avec la **BILLE BLANCHE** et la **conserve pendant toute la rencontre**.

A chaque départ de manche ou de prolongation il y a **L'ALTERNANCE DES JOUEURS** pour l'exécution du point de départ.

Il n'y a pas de REPRISE sauf si le joueur qui commence accomplit la distance impartie au 1^{er} coup, dans ce cas l'adversaire à droit à la REPRISE, billes replacées sur mouches.

Article 13 - Gagnant de la rencontre

Le GAGNANT de la rencontre est :

- 1° Le joueur ayant remporté les deux manches.
- 2° Le joueur ayant à égalité de victoire de manche été le vainqueur de la ou des prolongations.

Article 14 - Transmission des résultats

Le résultat de chaque rencontre doit être noté sur la **feuille de résultat de l'année courante**, et **doit être envoyé par le GAGNANT** au responsable de la coupe (spécifié sur l'entête de la feuille).

Le résultat sera envoyé de préférence par mail, fichier Excel rempli et renommé avec le nom des joueurs ou feuille de résultat scannée. En cas d'impossibilité de l'envoi par mail, il pourra être envoyé par courrier. Le modèle Excel est disponible au téléchargement sur le site de la ligue.

Les résultats de chaque tour doivent être reçus avant la date butoir de résultat spécifiée sur le calendrier.

Toutes les feuilles de matchs doivent être conservées jusqu'à la fin de la saison courante, en cas de contestation.

Article 15 - Abandon / Forfait

Tout joueur abandonnant en cours de rencontre ou forfait, pour quelque cause que ce soit, est éliminé et son adversaire qualifié d'office pour le tour suivant. Les droits d'engagement ne sont pas restitués.

L'adversaire d'un joueur forfait n'est qualifiable que s'il a, dans le délai imparti, adressé au responsable de la coupe, la feuille de match datée ou un mail avec le nom du joueur forfait.

Article 16 - Remplacement

Le remplacement nombre pour nombre d'un joueur, avant le premier tirage au sort, est à soumettre pour avis au responsable en charge de la coupe.

Article 17 - Repêchage

Le repêchage permet de qualifier des joueurs ayant perdus afin d'obtenir le nombre de joueurs du prochain tour. Un joueur ne peut être repêché qu'une seule fois. Toutefois il peut s'avérer nécessaire de passer outre cette disposition si le nombre de joueur à qualifier, pour un tour donné, demeure insuffisant. Comme toujours la sélection est faite **par référence au coefficient de réussite** sur le dernier tour joué.

Le repêchage d'un joueur est toujours effectué de la manière suivante :

- Priorité aux manches gagnées puis,
- Meilleur pourcentage de réussite déterminé au millième près. Le calcul du coefficient de réussite est obtenu en prenant en compte tous les points réalisés «manches et prolongations» divisés par le nombre de points à faire «manches et prolongations».

Tout joueur perdant non repêché ne peut poursuivre la compétition de la saison courante.

Article 18 - Phase finale

Le Club du joueur GAGNANT de la coupe (année N-1) se doit d'organiser la phase finale. En cas de désistement, pour quelque raison que ce soit, le club du second est sollicité, puis du troisième etc.

Le CLUB recevant fait la publicité et l'information nécessaire à cette compétition.

Il désigne une personne en charge de la rédaction du compte-rendu et des photographies pour transmission au Président de la Ligue et au correspondant de la coupe pour diffusion sur le Site Internet de la Ligue et auprès des clubs.

Si le vainqueur N-1 ne peut participer, le club organisateur a la possibilité de désigner un des joueurs noté sur le bordereau d'engagement de la saison en cours pour qu'il représente ses couleurs.

Article 19 - Modalité de la finale

Les MODALITES D'ORGANISATION de la phase finale, communiquées en temps utile aux organisateurs, sont consignées sur une annexe établie au regard des structures du club (nombre de billards mis à disposition etc.).

Article 20 - Gagnant

Le gagnant de la finale remporte la coupe (année N). Son club a l'honneur d'organiser la phase finale de la saison à venir (année N+1).

Le trophée symbolisant cette victoire est remis en jeu chaque année. Une réplique de ce trophée sera remise au vainqueur.

Article 21 - Indemnité / Cadeau

Seuls les six finalistes participant au déjeuner en commun reçoivent une indemnité forfaitaire. Les six finalistes reçoivent un cadeau en rapport avec les droits d'engagement, déduction faite des frais administratifs.

Article 22 - Autres cas et litiges

Les cas non prévus au présent règlement, ou litiges, seront tranchés par la commission sportive de la Ligue.

ANNEXES

Spécificités Coupe PARRE

- Le tracé du GRAND COIN est obligatoire pour les joueurs classés dans les catégories Masters, N1, N3.
- Les BILLES EN CONTACT sont à remettre systématiquement sur mouches pour les joueurs classés Masters et N1.

Nota : Les joueurs classés N3 ont le choix : remise sur mouche, piqué détaché, massé, bande avant...

Tableau de la coupe Parré

Catégorie Coupe Parré		Moyenne Coupe Parré Année N-1 sur 2,80 m	Distance Manche	Distance Prolong.	Catégorie F.F.B	Moyenne officielle F.F.B
Master	GC	37,50 et +	500	50	Master	de 30,00 et + (3.10m)
N1-A	GC	de 20.00 à 37,49	400	40	N1	de 10,00 à 29,99 (3,10 m)
N1-B	GC	de 12,50 à 19.99	300	30		
N3-A	GC	de 9,00 à 12,49	180	18	N3	de 6,00 à 12,49
N3-B	GC	de 6,00 à 8.99	150	15		
R1	PC	de 4,00 à 5,99	120	12	R1	de 4,00 à 5,99
R2-A	PC	de 3,10 à 3,99	80	8	R2	de 2,30 à 3,99
R2-B	PC	de 2,30 à 3,09	70	7		
R3	PC	de 1,20 à 2,29	50	5	R3	de 1,20 à 2,29
R4	PC	de 0,00 à 1,19	35	4	R4	de 0,00 à 1,19

Spécificités Coupe JOLY

- les BILLES EN CONTACT sont à remettre sur mouches conformément au règlement fédéral du 3 bandes.

Tableau des catégories coupe Joly

Catégorie Coupe Joly	Moyenne Coupe Joly sur 2,80	Distance Manche	Distance Prolong.	Catégorie F.F.B	Moyenne officielle F.F.B
Master	1,105 et + sur 2,80 m	38	13	Master	0,950 et + (3,10 m)
N1-A	de 0,875 à 1,104 sur 2,80 m	34	11	N1	de 0.600 à 0.949 (3,10 m)
N1-B	de 0,695 à 0.874 sur 2,80 m	28	9		
N2	de 0,524 à 0,694 sur 2,80 m	22	7	N2	de 0,450 à 0,599 (3,10 m)
N3 A	de 0,441 à 0,523 sur 2.80 m	18	6	N3	de 0,360 à 0,523 (2,80 m)
N3 B	de 0,360 à 0,440 sur 2.80 m	15	5		
R1	< à 0,359 sur 2.80 m	12	4	R2 et R1	< à 0,359 (2,80 m)