REGLEMENT
Coupes Parré et Joly

Saison 2026 - 2027

Article 1 - Définition

La ligue organise deux compétitions individuelles et indépendantes, réservées aux joueurs de toutes catégories 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.
Dans le cas où le nombre de participants est supérieur à 80, un tour supplémentaire pourra être ajouté.

Article 3 - Correspondant

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

- La Coupe Joly à Philippe BROSSEAUD, 10, rue des Genévriers, 44980 Sainte-Luce-sur-Loire
- 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. (cf. annexe 1)
Pour l'engagement, on retient

- en premier la catégorie officielle du joueur de la saison en cours (cf. ffb Sportif),
- 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 sont indiqués « qualifiés ».

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 4 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 (ou 6 joueurs cf article 20) qui constitue le tour final.
Le 6ème joueur est le GAGNANT (sauf « cf article 20 ») 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 notés 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 éventuelle d'un arbitre (l'auto arbitrage étant possible).
- 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**, 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.

Il y a tirage à la bande et reprise égalisatrice à chaque manche et chaque prolongation.

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

Article 12 - Gagnant de la rencontre

Le GAGNANT de la rencontre est :

- 1° Le joueur ayant remporté les deux manches ou au moins une manche et un nul.
- 2° Le joueur ayant à égalité de victoire de manche été le vainqueur d'une prolongation.

Article 13 - 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 14 - 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 15 - 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 16 - Repêchage

Le repêchage permet de qualifier des joueurs ayant perdus ou qualifié (cf article 7 « nouveau joueur ») 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 (idem article 7 « nouveau joueur »). 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 17 - 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.
NB : à partir de 2024, les finales auront lieu dans des Clubs qui respectent les Règlements Généraux de la Fédération, à savoir la licenciation de tous leurs adhérents.

En cas de 3 victoires consécutives, le club organisateur de l'année suivante sera désigné lors de l'AG qui suit la finale gagnée pour la 3è fois

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.

Article 18 - Modalité de la finale

Les MODALITES D'ORGANISATION de la phase finale, sont 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.).
Les MODALITES DE DEROULEMENT des finales Coupe Joly – Coupe Parré sont exposées en **annexe 2.**

Article 19 - 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).

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

Le trophée symbolisant cette victoire est remis en jeu chaque année.

Le trophée est acquis au joueur qui le gagne trois années consécutives. Dans ce cas-là, le gagnant repart dans les qualifications pour la saison suivante, et six joueurs seront qualifiés à l'issue des Tours de jeu.

Article 20 - Cadeaux

Les six finalistes reçoivent une indemnité (arrondi à l'euro) suivant le tableau ci-dessous en rapport avec les droits d'engagement, déduction faite des frais administratifs.

Le premier 27%
Le second 20%
Le troisième 17%
Le quatrième 14%
Le cinquième 12%
Le sixième 10%

Article 21 - Autres cas et litiges

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

ANNEXES 1

Spécificités Coupe PARRE

- Le tracé du GRAND COIN est obligatoire pour les joueurs classés dans les catégories Master, N1, N2 et N3.

Tableau de la coupe Parré

Catégorie Coupe Parré	Moyenne Libre Coupe Parré Année N-1 sur 2,80 m	Mode de Jeu	Distance Manche	Distance Prolong.	*Catégorie F.F.B*	*Moyenne officielle F.F.B*
Master	**37,50 et +**	**Libre GC**	**500**	**50**	*Master*	de 30,00 et + (3.10m)
N1	**de 18.75 à 37,49**	**Libre GC**	**300**	**30**	*N1*	de 15,00 à 29,99 (3,10 m)
N2	**de 9,00 à 18.75**	**Libre GC**	**200**	**20**	*N2*	de 7,20 à 15.00 (3.10m)
N3	**de 6,00 à 8.99**	**Libre GC**	**150**	**15**	*N3*	de 6.00 à 8.99
R1	**de 4,00 à 5,99**	**Libre PC**	**120**	**12**	*R1*	de 4,00 à 5,99
R2-A	**de 3,10 à 3,99**	**Libre PC**	**80**	**8**	*R2*	de 2,30 à 3,99
R2-B	**de 2,30 à 3,09**	**Libre PC**	**70**	**7**		
R3	**de 1,20 à 2,29**	**Libre PC**	**50**	**5**	*R3*	de 1,20 à 2,29
R4	**de 0,00 à 1,19**	**Libre PC**	**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
(pour les joueurs inscrit en compétions FFB : priorité à la catégorie sur la moyenne)

Catégorie Coupe Joly	Moyenne Coupe Joly	Distance Manche	Distance Prolong.	*Catégorie F.F.B*	*Moyenne officielle F.F.B*
Master	**> 0,900 sur 3,10 m**	**34**	11	*Master*	*0,950 et + (3,10 m)*
N1 A	**de 0,800 à 0,900 sur 3,10 m**	**30**	10	*N1*	de 0,700 à 0,900 (3,10 m)
N1 B	**de 0,700 à 0,799 sur 3,10 m**	**27**	9		
N2 A	**de 0,600 à 0,699 sur 3,10 m**	**24**	8	*N2*	*de 0,500 à 0,700 (3,10 m)*
N2 B	**de 0,500 à 0,599 sur 3,10 m**	**21**	7		
N3 A	**de 0,490 à 0,580 sur 2,80 m**	**18**	6	*N3*	*de 0,400 à 0,580 (2,80 m)*
N3 B	**de 0,400 à 0,489 sur 2,80 m**	**15**	5		
R1 A	**de 0,320 à 0,399 sur 2,80 m**	**13**	4	*R1 et R2*	*de 0,250 à 0,400 (2,80 m)*
R1 B -R2	**< 0,319**	**11**	4		

ANNEXE 2

Les MODALITES DE DEROULEMENT DES FINALES

PREAMBULE :

Ce complément de règlement est commun à la coupe **JOLY** et à la coupe **PARRE.**
Il est porté à la connaissance de l'organisateur et de tous les joueurs qualifiés lors de l'envoi de leur convocation.
Les joueurs sont convoqués à 8h30 pour un début de Compétition à 8h45.

1. ORGANISATION DE LA PHASE FINALE :

La **Ligue** est responsable de l'épreuve et toute réclamation doit être portée à sa connaissance par écrit, pour examen ultérieur.
Le **Club organisateur** a obligation de tout mettre en œuvre pour l'ordre et la bonne organisation matérielle de l'épreuve. Les frais occasionnés sont à sa charge.
Il prévoit une restauration rapide et de proximité pour faciliter le déroulement des matches.
Les **règles du billard français** édictées dans le code sportif fédéral sont à respecter rigoureusement.
La direction de jeu est assurée par le responsable Ligue de l'épreuve, en cas d'absence le club nomme un directeur de jeu.
Le club doit prévoir **des arbitres et des marqueurs pour la journée**, ainsi qu'un **rédacteur** chargé de rédiger, dans le meilleur délai, le compte-rendu destiné à la Ligue. Il communique avec la presse locale.
Les **résultats techniques sont transmis par le directeur de jeu** :

- Au responsable sportif et au secrétariat de la Ligue.

2. MATERIEL :

Les matchs se disputent sur **trois billards demi-match** (2.80m).

3. QUALIFIES –FORFAITS :

La liste récapitulative des **6 qualifiés**, convoqués individuellement par le responsable Ligue, est communiquée à l'organisateur dans les meilleurs délais. Toute modification par la suite est signalée par téléphone à l'organisateur.

En cas de forfait :

- Plus de 48 heures avant la date de l'épreuve, il est fait appel au **meilleur perdant** du dernier tour éliminatoire.
- Moins de 48 heures avant la date de l'épreuve il n'est pas fait appel à un remplaçant.

4. CONSTITUTION DE LA POULE FINALE :

Le matin avant la Compétition, **un tirage au sort intégral est fait en présence des joueurs pour établir l'ordre des joueurs** dans la poule Finale. Tous les joueurs se rencontrent sur 5 tours de jeux comme définis par le code sportif.
Les matchs se jouent en application des règles du Code Sportif, échauffement, tirage à la bande, avec les mêmes modalités que lors des tours de jeu. (reprise égalisatrice)

Chaque joueur joue sa distance suivant la grille de l'annexe du règlement de l'année en cours.

5. CLASSEMENT FINAL

Le Classement Final est établi après les tours de jeu ;

1) sur le nombre de points de match
2) sur le coefficient de réussite calculé sur l'ensemble des matchs de la finale.
3) sur la série relative à la Distance

6. CLOTURE et Annonce des Prix

Le **Président de la Ligue** ou son représentant prend la parole et proclame le vainqueur.
Lecture des résultats par le **Directeur de Jeu.**
Annonce les prix des finalistes.
Allocution de clôture par le **représentant du club organisateur** et **personnalités locales**.
Invitation