



COUPE MAURICE PARRE

2011/2012

REGLEMENT

Article 1

La coupe Maurice PARRE est réservée aux joueurs inscrits dans la Ligue des PAYS DE LA LOIRE et à jour à l'égard de celle-ci de leur cotisation au titre de la saison en cours.
Elle se dispute à la PARTIE LIBRE et regroupe des joueurs de toute catégorie.

Article 2

Les engagements se font sous la responsabilité des clubs qui transmettent le BORDEREAU D'ENGAGEMENT accompagné d'un CHEQUE GLOBAL correspondant au montant du droit d'engagement.
Le chèque doit être libellé au nom de la LIGUE PAYS DE LA LOIRE.
Ces documents sont à adresser au correspondant de la LIGUE en charge de la coupe.

Article 3

La coupe est une compétition individuelle et le nombre de joueurs d'un même club n'est pas limité.

Article 4

Le montant du droit d'engagement est fixé chaque saison par la Ligue.

Article 5

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

- *Le tracé du GRAND COIN est obligatoire pour les joueurs classés dans les catégories Masters, N1, N2.*
- *Les BILLES EN CONTACT sont à remettre systématiquement sur mouches pour les joueurs classés Masters et N1.*

Nota : Les joueurs classés N2 ont le choix : remise sur mouche, piqué détaché, massé, bande avant...

Article 6

La distance, **NOMBRE DE CARAMBOLAGES A EFFECTUER**, est définie en fonction des catégories spécifiques retenues par la LIGUE pour cette compétition.

Les distances du tableau ci-après sont définitivement fixées pour toute la durée de la compétition.

Pour l'engagement, le classement du joueur reste celui défini sur le listing de moyennes diffusé par la LIGUE pour la saison en cours.

C'est sa Moyenne qui détermine sa position dans les catégories spécifiques du tableau ci-dessous.

IMPORTANT : LA DISTANCE A EFFECTUER EST A REAJUSTER pour :

1) - Les **NOUVEAUX JOUEURS " NJ "**

Leur situation est revue dès qu'ils réalisent en compétition officielle ou, après 4 manches dans cette épreuve, une moyenne générale supérieure à leur catégorie d'engagement, ou sur réclamation justifiée.

2) - 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.

Cat.	R4	R3	R2-B	R2-A	R1	N2	N1	Master
Billard	2.80	2.80	2.80	2.80	2.80	2.80	2.80	2.80
	PC	PC	PC	PC	PC	GC	GC	GC
Fourchette des Moyennes	0.00	1.20	2.30	3.10	4.00	6.00	12.50	37.50
Année N - 1	à	à	à	à	à	à	à	et
	1.19	2.29	3.09	3.99	5.99	12.49	37.49	plus
Distance	30	45	60	80	120	200	400	600

ARTICLE 7

Chaque RENCONTRE se déroule au 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 comporte deux MANCHES plus PROLONGATION de 10% de la distance déterminée pour chaque joueur, en cas d'égalité de manche. En cas de nouvelle égalité, il est procédé à une nouvelle prolongation de 10%. Il en est ainsi jusqu'à détermination du vainqueur.

ARTICLE 8

En début de rencontre il est fait un TIRAGE A LA BANDE et ce, une fois pour toute, le gagnant choisissant 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 (fréquent en prolongation), dans ce cas l'adversaire a droit à la REPRISE (billes replacées sur mouches).

ARTICLE 9

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.

Nota : Le calcul du coefficient de réussite du perdant est obtenu en prenant en compte tous les Pts réalisés «manches + prolongations» divisés par le nombre de Pts à faire «manches + prolongations».

ARTICLE 10

Tout joueur abandonnant en cours de rencontre, 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.

ARTICLE 11

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.

Il est recommandé AU JOUEUR RECEVANT de contacter son adversaire, si tôt la diffusion du tour 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.

L'adversaire d'un joueur forfait n'est qualifiable que s'il a, dans le délai imparti, adressé au responsable de la Ligue la feuille de résultats sur laquelle est à mentionner : M. ...X...forfait, datée et signée.

ARTICLE 12

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 à remplir aussitôt, une fois la rencontre terminée, sachant que le GAGNANT à charge de son envoi au responsable de la Ligue (indications en en-tête sur la feuille).*

ARTICLE 13

Les RENCONTRES ELIMINATOIRES opposent des joueurs désignés par le TIRAGE AU SORT effectué sous la responsabilité de la Ligue.

- ***Sur les premiers Tours, le tirage est dit "DIRIGE" en fonction de la situation géographique des participants répartis dans différents groupes.***
- ***De même et autant que possible les rencontres entre joueurs d'un même club ainsi que les rencontres opposant à nouveau les mêmes joueurs seront évitées pendant les premiers Tours.***
- ***Sur les Tours suivants, il est procédé à un TIRAGE INTEGRAL.***

A chaque tour il y a un tirage au sort pour aboutir à un module de 5 joueurs qui constitue le Tour Final.

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

- *Figurer sur le bordereau d'engagement.*
- *Etre toujours sociétaire au club organisateur de la finale.*

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 14

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

ARTICLE 15

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

ARTICLE 16

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

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.

ARTICLE 18

Les Joueurs "Gagnants et/ou repêchés" sont désignés sur les résultats du dernier Tour joué.

Tout joueur perdant (année N), non repêché ne peut poursuivre la compétition.

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.

ARTICLE 19

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

- Priorité aux manches gagnées puis,
- Meilleur pourcentage de réussite déterminé au millième près.

ARTICLE 20

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.

ARTICLE 21

La phase finale, sauf cas prévu à l'article 17, a lieu au CLUB DU GAGNANT (année N-1).

Le CLUB fait la publicité et l'information nécessaire à cette compétition, rédige le compte-rendu pour le Petit Journal des Pays de la Loire et Sport Billard Magazine.

ARTICLE 22

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 23

Le gagnant remporte la coupe Maurice PARRE (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 remis vainqueur. Les six finalistes reçoivent une indemnité forfaitaire, si participation au déjeuner en commun, plus un cadeau en rapport avec les droits d'engagement, déduction faite des frais administratifs.

ARTICLE 24

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

