

Règles du Snooker

(Traduites par Maxime Cassis)

Index

Section 1 : L'Équipement

1. La Table Standard	S1	2. La Queue de Snooker	S2
3. Les Billes	S2	4. Accessoires	S2

Section 2 : Définitions

1. Frame (Manche)	S3	11. Bille on	S4
2. Game (Jeu)	S3	12. Nominated ball (Bille nommée)	S4
3. Match	S3	13. Free Ball (Bille libre)	S5
4. Billes	S3	14. Bille forcée hors de la Table	S5
5. Striker (Joueur actif)	S3	15. Foul (Faute)	S5
6. Stroke (coup)	S3	16. Snookered (Position Snooker)	S5
7. Pot (Empochage)	S4	17. Spot (Mouche) occupée	S6
8. Break	S4	18. Push Stroke (Coup poussé)	S6
9. In-hand (bille en main)	S4	19. Jump shot (Saut)	S6
10. Bille en Jeu	S4	20. Miss	S6

Section 3 : Le Jeu (The Game)

1. Description	S7	10. 'Snooké' après une Faute	S12
2. Position des Billes	S7	11. 'Fouls' (Fautes)	S13
3. Principes du Jeu	S8	12. Pénalités	S14
4. Fin de Frame, Game, Match	S9	13. 'Play again' (Rejouer le coup)	S15
5. Jouer depuis 'In-hand'	S10	14. 'Foul and Miss' (Faute et Miss)	S15
6. Toucher deux Billes Simultanément.....	S10	15. Bille bougée par une autre personne que le joueur actif.....	S17
7. 'Spotting' (Repositionnement) Des Couleurs sur la table..	S10	16. 'Stalemate' (Pat ou Jeu Bloqué)	S17
8. 'Touching Ball'	S11	17. Jeu à Quatre (par équipe de 2)	S18
9. Bille au bord de la poche	S12	18. Utilisation des Accessoires	S18
		19. Interpretation	S19

Section 4 : Les Joueurs

1. Perte de temps	S20	4. 'Non-Striker' (Joueur passif)	S20
2. Conduite antisportive	S20	5. Absence	S21
3. Pénalités	S20	6. Concéder	S21

Section 5 : Les Officiels

1. ' the Referee' (L'Arbitre)	S22	3. Le Recorder	S22
2. Le Marqueur	S22	4. Assistance par les Officiels	S23

Section 6 : LEXIQUE : Traduction des termes utilisés.

SECTION 1 : L'ÉQUIPEMENT

1. La Table Standard

a. Dimensions

L'aire de jeu entre les bandes mesure 11ft 8,5in.X5ft 10in. (3569 mmX1778 mm) avec une tolérance pour les deux dimensions de +/- 0,5 in. (13mm).

b. Hauteur

La hauteur de la Table – Du sol jusqu'au dessus de la Bande – sera comprise entre 2ft 9,5in. et 2ft 10,5in. (851mm à 876mm).

c. Poches

- (i) Il y aura des poches à chaque coin de la table (Deux vers le Spot de la Noire appelées 'poches supérieures', Deux au bas du '*Baulk*' (voir plus bas) appelées 'poches inférieures' et Une de chaque côté au milieu des longueurs de la table appelées 'poches centrales'.
- (ii) L'ouverture des poches sera conforme aux '*TEMPLATES*' reconnues par la World Professional Billiards & Snooker Association '*WPBSA*'.

d. Baulk-line & Baulk

Une ligne droite située à 9in. (73mm) de la face de la bande inférieure et parallèle à celle-ci est appelée '*Baulk-line*'. La surface de jeu comprise entre cette ligne et la Bande inférieure est appelée le '*Baulk*'.

e. Le 'D'

Le '*D*' est un demi-cercle dessiné dans le '*Baulk*' dont le centre est situé au milieu de la '*Baulk-line*' et dont le rayon est de 11,5in. (292mm).

f. 'Spots' (Les Mouches)

Quatre Mouches sont marquées sur la ligne centrale longitudinale de la table :

- (i) Le *Spot* (connu comme la mouche de la Noire) situé à 12,7in. (324mm) d'un point perpendiculaire de la face de la bande supérieure.
- (ii) Le *Centre Spot* (connu comme la mouche de la Bleue) situé au milieu de la ligne centrale et à égale distance entre les faces des bandes supérieure et inférieure.
- (iii) Le *Pyramid Spot* (connu comme la mouche de la Rose) situé à égale distance entre le *Centre Spot* et la face de la Bande supérieure.
- (iv) Le *Middle of the Baulk-line* (connu comme la mouche de la marron) situé au centre de la '*Baulk-line*'

Deux autres mouches sont situées dans les coin du '*D*'. Vu depuis la bande inférieure : celle de droite est appelée *Yellow Spot* (mouche de la Jaune) et celle de gauche est appelée *Green Spot* (mouche de la verte).

2. Les Billes

Les Billes seront composées d'une matière reconnue et approuvée et auront chacune un diamètre de 52,5mm avec une tolérance de +/- 0,05mm. De plus :

- a. Elles auront un poids égale avec une tolérance de 3gr par set.
- b. Une bille ou un set complet de billes pourra être changé(e) par un commun accord entre les deux joueurs ou sur décision de l'Arbitre.

3. La queue de Snooker

Une queue de snooker ne pourra en aucun cas mesurer moins de 3ft (914mm) et ne pourra en aucun cas montrer des différences flagrantes par rapport à la norme traditionnelle généralement acceptée des queues de snooker.

4. Les Accessoires

Différents reposeirs '**Cue Rests**', longues queues (nomées **butts** et **half-butts** suivant la longueur), extensions et adaptateurs peuvent être utilisés par les joueurs pendant une position de jeu difficile. Ces accessoires peuvent faire partie des équipement que l'on trouve habituellement autour d'une table ou d'autres portés par les joueurs, voire l'Arbitre (voir Section 3 règle 8). Toutes les extensions (rallonges), adaptateurs et autres accessoires pour aider le '**cueing**' (coup de queue) doivent être approuvés par la WPBSA.

SECTION 2 : DEFINITIONS

1. Frame (manche)

Une **frame** de snooker couvre la période de jeu entre le premier '**Stroke**' (coup) avec un jeu de billes complet positionné comme le décrit la Section 3 règle 12, jusqu'au moment où la **frame** est terminée comme suit :

- a. Abandon par un des deux joueurs
- b. Proclamée par le '**Striker**' (joueur actif) quand seule la Noire reste sur la table et qu'il y a plus de sept points de différence au score en sa faveur.
- c. Le '**Potting**' (empochage) final ou faire une faute quand seule la Noire est sur la Table ou,
- d. Attribuée par l'arbitre selon la Section 3 règle 14(c) ou la Section 4 règle 2.

2. Game (jeu)

Un **game** est un nombre de **frames** convenues ou préétablies.

3. Match

Un **match** est un nombre de **games** convenus ou préétablis.

4. Billes

- (a) La bille blanche est la '**cue-ball**' (bille de choc)
- (b) Les 15 rouges et les 6 couleurs sont les '**Object Balls**' (Billes Objet).

5. Striker (joueur actif)

La personne qui va jouer ou qui est en train de jouer est appelée '**Striker**' et elle le reste jusqu'à ce que l'arbitre décide qu'elle a quitté la table à la fin de son tour.

6. Stroke (coup)

- (a) Un **Stroke** est joué lorsque le **Striker** tape la '**cue-ball**' avec le procédé de la queue de snooker.
- (b) Un **Stroke** est correct quand aucune infraction aux règles n'est commise.
- (c) Un **Stroke** n'est pas terminé tant que toutes les billes ne sont pas arrêtées.
- (d) Un **Stroke** peut être direct ou indirect comme suit :
 - (i) Un **Stroke** est direct quand la '**Cue-ball**' touche une bille objet en direct sans toucher d'abord une bande
 - (ii) Un **Stroke** est indirect quand la '**Cue-ball**' touche une ou plusieurs bandes avant de toucher une bille objet.

7. Pot (empochage)

Un '*Pot*' (empochage) est réalisé quand une bille objet, après contact avec une autre bille et, sans contrevenir à ces règles, entre dans une poche. Réaliser un '*Pot*' (empochage) est appelé '*Potting*' (empocher).

8. Break

Un '*Break*' est un nombre de '*Pots*', en '*Strokes*' successifs réalisés par un joueur à tout moment pendant une '*Frame*'.

9. In-hand (bille en main)

- (a) La '*Cue-ball*' est '*In-hand*' :
 - (i) Avant le début de chaque '*Frame*'
 - (ii) Quand elle tombe dans une poche, ou
 - (iii) Quand elle a été forcée hors de la table.
- (b) Elle reste '*In-hand*' jusqu'au moment où :
 - (i) Elle est correctement jouée depuis la position '*In-hand*', ou
 - (ii) Une faute est commise pendant qu'elle est déposée sur la table.
- (c) Le '*Striker*' est dit comme étant '*In-hand*' quand la '*Cue-ball*' est '*In-hand*' comme stipulé ci-dessus

10. Bille en jeu

- (a) La '*Cue-ball*' est en jeu quand elle n'est pas '*In-hand*'.
- (b) Les 'Billes Objet' sont en jeu depuis le début de la '*Frame*' et ce jusqu'à ce qu'elles entrent dans une poche ou soient forcées hors de la table.
- (c) Les couleurs deviennent de nouveau en jeu quand elles sont '*Re-Spotted*' (repositionnées).

11. 'Ball On' (Bille à jouer)

N'importe quelle bille qui peut être légalement '*Struck*' (touchée) par le premier impact de la '*Cue-ball*', ou n'importe quelle autre bille qui n'est pas facilement '*Struck*' mais qui pourrait être '*Potted*' (empochée), est appelée '*Ball On*'.

12. Nominated Ball (Bille Nommée)

- (a) Une '*Nominated Ball*' est la Bille Objet que le '*Striker*' annonce ou indique à la satisfaction de l'Arbitre, il s'engage à la toucher au premier impact de la '*Cue-ball*'.
- (b) Si l'Arbitre le demande, le '*Striker*' doit annoncer laquelle bille est '*on*' (à jouer).

13. 'Free Ball' (Bille Libre)

Une '*Free Ball*' est une bille annoncée par le '*Striker*' comme '*Ball On*' quand il se retrouve '*Snooké*' après une faute (voir Section 3 règle 10).

14. Forced off the Table (Bille forcée hors de la table).

Une bille est forcée hors de la table quand elle vient s'arrêter ailleurs que sur l'aire de jeu ou dans une poche, ou si le '*Striker*' la prend en main pendant qu'elle est en jeu à l'exception du cas prévu dans la Section 3 règle 14(h).

15. Foul (Faute)

Un '*Foul*' est toute infraction à ces règles.

16. 'Snooké' (position de snooker)

La '*Cue-ball*' est dite '*Snooké*' lorsqu'un '*Stroke*' (coup) directe en ligne droite vers toutes les '*Ball On*' est totalement ou même partiellement bloqué par la présence d'une ou plusieurs billes qui ne sont pas '*On*'.

Si une ou plusieurs '*Balls On*' peuvent être '*Struck*' (jouées) aux deux extrémités sans aucun blocage par n'importe quelle bille qui n'est pas '*On*', la '*Cue-ball*' n'est pas '*Snooké*'.

- (a) Si la '*Cue-ball*' est '*In-hand*', elle sera '*Snookée*' si elle est bloquée comme nous l'avons décrit plus haut pour toutes les positions possibles à l'intérieur et sur la ligne du '*D*'.
- (b) Si la '*Cue-ball*' est '*Snooké*' par plusieurs billes qui ne sont pas '*On*' :
 - (i) La plus proche bille de la '*Cue-ball*' qui forme le blocage sera considérée comme étant la '*Effective snookering ball*', et
 - (ii) Si plusieurs billes qui ne sont pas '*On*' bloquaient à égale distance la '*Cue-ball*', elles seront toutes considérées comme '*Effective snookering balls*'.
- (c) Quand la rouge est la '*Ball On*', si la '*Cue-ball*' est bloquée par plusieurs billes qui ne sont pas '*On*' pour toucher des différentes rouges, dans ce cas il n'y aura pas de '*Effective snookering ball*'.
- (d) Le '*Striker*' est dit '*Snooké*' quand la '*Cue-ball*' est '*Snooké*' comme indiqué ci-dessus.
- (e) La '*Cue-ball*' ne peut en aucun cas être '*Snookée*' par une bande. Si l'arrondi de la bande bloque la '*Cue-ball*' (exemple : '*Cue-ball*' au coin de la poche) et se trouve dans la trajectoire de la '*Cue-ball*' et n'importe quelle bille qui n'est pas '*On*' et qui bloquerait la '*Cue-ball*' en même temps, dans ce cas la '*Cue-ball*' n'est pas '*Snookée*'.

17. 'Spot' (Mouche) occupé

Un '*Spot*' est dit occupé si une bille ne peut y être déposer sans qu'elle ne touche une autre bille.

18. 'Push Stroke' (Coup poussé)

Un '*Push Stroke*' est fait quand le procédé de la queue de snooker reste en contact avec la '*Cue-ball*' :

- (a) Après que la '*Cue-ball*' aie commencé son mouvement, ou
- (b) Quand la '*Cue-ball*' est en contact avec une bille objet.

Il n'y aura pas de '*Push Stroke*' si la '*Cue-ball*' et la bille objet sont presque touchante et que la '*Cue-ball*' vienne toucher le plus finement possible la bille objet.

19. 'Jump Shot' (Saut)

Un 'Jump Shot' est fait quand la 'Cue-ball' passe au dessus de n'importe quelle partie d'une bille objet et ceci en la touchant ou en ne la touchant pas pendant le mouvement sauf :

- (a) Si la 'Cue-ball' touche en premier et normalement une bille objet et puis saute au dessus d'une autre bille objet.
- (b) Quand la 'Cue-ball' saute et touche une bille objet mais ne retombe pas du côté le plus éloigné de cette bille.
- (c) Quand, après avoir touché normalement une bille objet, la 'Cue-ball' saute au dessus de cette bille mais après avoir touché une bande ou une autre bille.

20. 'Miss'

Un 'Miss' est quand la 'Cue-ball' ne réussit pas à toucher, au premier impact, une 'Ball On' et que l'Arbitre considère que le 'Striker' n'a pas réalisé une tentative valable pour toucher une 'Ball On'.

SECTION 3 : THE GAME (Le Jeu)

1. Description

Le Snooker peut être joué par deux ou plusieurs joueurs, soit individuellement ou par équipe. Le jeu peut être résumé comme suit :

- (a) Chaque joueur utilise la même bille blanche 'Cue-ball' et il y a 21 billes objets :

- 15 Billes Rouges 'Red'	valeur :	1 Point (chacune)
- 1 Bille Jaune 'Yellow'	valeur :	2 Points
- 1 Bille Verte 'Green'	valeur :	3 Points
- 1 Bille Marron 'Browne'	valeur :	4 Points
- 1 Bille Bleue 'Blue'	valeur :	5 Points
- 1 Bille Rose 'Pink'	valeur :	6 Points
- 1 Bille Noire 'Black'	valeur :	7 Points
- (b) Les 'Strokes' (Coups) gagnants sont réalisés quand un joueur, à son tour de jeu, empoche alternativement des billes Rouges et de Couleurs jusqu'à ce qu'il n'y est plus de Rouges sur la table puis les Couleurs en les empochant dans l'ordre croissant de leurs valeurs.
- (c) Les points attribués aux 'Strokes' gagnants d'un 'Striker' (joueur actif) sont ajoutés à son score.
- (d) Les points de pénalités engendrés par des 'Fouls' (Fautes) sont ajoutés au score de l'adversaire.
- (e) Une tactique employée à n'importe quel moment de la 'Frame' consiste à laisser la 'Cue-ball' derrière une bille qui n'est pas 'On', de cette façon elle se retrouve 'Snooké' pour le joueur suivant. Si un joueur, ou une équipe, a plus de points de retard au score que le total des points possibles restant

- sur la table alors la formation de Snookers, dans le but de l'obtentions de points suite à des '*Fouls*', devient plus importante.
- (f) Le vainqueur d'une '*Frame*' est le joueur, ou l'équipe :
 - (i) Qui a réalisé le plus haut score.
 - (ii) A qui la '*Frame*' a été concédée, ou
 - (iii) A qui la '*Frame*' a été attribuée suivant la Section 3 règle 14(c) ou la Section 4 règle 2.
 - (g) Le vainqueur d'un '*Game*' (Jeu) est le joueur, ou l'équipe :
 - (i) Qui a gagné le plus, ou le nombre de '*Frames*' requises.
 - (ii) Ayant réalisé par rapport aux totaux des points, le meilleur total.
 - (iii) Ou, à qui le '*Game*' est attribué suivant la Section 4 règle 2.
 - (h) Le vainqueur d'un '*Match*' est le joueur, ou l'équipe, qui a gagné le plus de '*Games*' ou, qui par rapport aux totaux des points, réalise le meilleur total.

2. Position des Billes

- (a) Au début de chaque '*Frame*', la '*Cue-ball*' (Bille blanche) est '*In-hand*' (en main) et les billes objets sont positionnées sur la table comme suit.
 - (i) Les Rouges, assemblées et serrées, sous forme de triangle équilatéral en plaçant la Rouge du sommet sur la ligne centrale longitudinale de la table, derrière le '*Pyramid Spot*' (Spot de la Rose) de façon qu'elle soit le plus près possible de la Rose mais sans la toucher. La base du triangle sera près de, et parallèle à, la bande supérieure
 - (ii) La Jaune sur le coin droit du '*D*'.
 - (iii) La Verte sur le coin gauche du '*D*'.
 - (iv) La Marron au milieu de la '*Baulk-line*'.
 - (v) La Bleue sur le '*Centre Spot*'
 - (vi) La Rose sur le '*Pyramid Spot*', et
 - (vii) La Noire sur le '*Spot*'.
- (b) Quand une '*Frame*' est commencée, une bille '*In play*' (en jeu) pourrait être nettoyée, uniquement par l'Arbitre, sur une demande raisonnable du '*Striker*' (joueur actif) et :
 - (i) La position de la Bille, si elle n'est pas sur son Spot, sera marquée par un appareil qui épouse sa forme avant de la lever pour la nettoyer. Cette appareil est nommé : '*Ball-marker*'.
 - (ii) Le '*Ball-marker*' utilisé pour marquer la position de la bille qui a été levée pour être nettoyée, sera considéré comme la bille et, prendra sa valeur jusqu'au moment où elle sera replacée. Si n'importe quel joueur autre que le '*Striker*' devait toucher ou déplacer le '*Ball-marker*', il sera pénalisé comme s'il était le '*Striker*' sans toutefois alterner l'ordre de jeu. L'Arbitre remettra le '*Ball-marker*' ou la bille nettoyée à son emplacement sur la table, si nécessaire à sa propre satisfaction, même si le '*Ball-marker*' avait été enlevé.

3. Principe de Jeu

Les joueurs détermineront l'ordre de jeu par tirage au sort ou d'un commun accord

- (a) L'ordre de jeu, ainsi déterminer, ne pourra être changer pendant la '*Frame*' sauf si, après un '*Foul*' (une Faute), un joueur demande à l'autre de rejouer.

- (b) Le joueur, ou l'équipe, qui a ouvert le jeu devra alterner à chaque '*Frame*' pendant un '*Game*'.
- (c) Le premier joueur jouera de la position '*In-hand*' (Bille en main) et la '*Frame*' ne commencera que lorsque la '*Cue-ball*' (Bille blanche) sera placée sur la table et qu'elle sera rentrée en contact avec le procédé de la queue de snooker soit :
 - (i) Quand un '*Stroke*' (coup) est joué, ou
 - (ii) Au moment même où la '*Cue-ball*' sera envoyée.
- (d) Pour qu'un '*Stroke*' soit correct, aucune des infractions décrites plus loin dans la règle 12 '*Pénalités*', ne devra se produire.
- (e) A chaque tour, pendant le premier '*Stroke*', et ceci jusqu'à ce que toutes les Rouges soit hors de la table, une Rouge ou n'importe quelle '*Free ball*' déclarée comme bille rouge sera la '*Ball-on*', de même, la valeur de chaque Rouge ainsi que celle de n'importe quelle '*Free ball*' déclarée comme bille rouge empochée dans le même '*Stroke*' sera rajoutée au score.
- (f)
 - (i) Si une Rouge, ou une '*Free ball*' déclarée comme bille rouge, est empochée, le même joueur jouera le '*Stroke*' suivant et à ce moment là la prochaine '*Ball On*' sera une couleur au choix du '*Striker*' (joueur actif) laquelle, si empochée, sera rajoutée au score et '*Spotted*' (repositionnée).
 - (ii) Le '*Break*' se poursuit par le '*potting*' (empochage) alternatif des Rouges et des couleurs jusqu'à ce que toutes les Rouges soient hors de la table et, ce qui est applicable, une couleur est jouée à la suite du '*potting*' de la dernière Rouge.
 - (iii) Les Couleurs deviennent à ce moment là '*On*' dans l'ordre croissant de leurs valeurs comme l'indique la Section 3 règle 1(a) et quand elles sont '*potted*' (empochées) elles restent hors de la table à l'exception des cas prévus plus loin règle 4, puis le '*Striker*' joue son '*Stroke*' suivant sur la couleur '*On*' suivante.
- (g) Les Rouges ne seront pas remises sur la table si elles ont été empochée ou forcée hors de la table, sans tenir compte du fait qu'un joueur pourrait ainsi en bénéficier à la suite d'une faute. Quelques exceptions à ce concept ont été prévues dans la Section 3 règles : 2(b)(ii), 9, 14(f), 14(h), et 15.
- (h) Si le '*Striker*' ne marque pas de points ou commet un '*Foul*', son tour prend fin et le joueur suivant joue de l'endroit où la '*Cue-ball*' s'est arrêtée, ou de la position '*In-hand*' si la '*Cue-ball*' est hors de la table.

4. Fin de '*Frame*', '*Game*', ou '*Match*'.

- (a) Quand seule la Noire reste sur la table, le premier point marqué ou '*Foul*' (Faute) terminent la '*Frame*', sauf si seulement les deux conditions suivantes sont réunies :
 - (i) Les deux scores deviennent égaux, et que
 - (ii) Les totaux des scores n'ont pas de rapport avec la victoire.
- (b) Quand les deux conditions dans la règles (a) ci-dessus sont appliquées :
 - (i) La Noire est '*Spotted*' (repositionnée),
 - (ii) Les joueurs tirent au sort pour choisir qui jouera le premier,
 - (iii) Le joueur suivant jouera de '*In-hand*'(Bille en main), et
 - (iv) Le premier point marqué ou '*Foul*' terminent la '*Frame*'.
- (c) Quand les totaux des scores déterminent le vainqueur d'un '*Game*' ou d'un '*Match*', et que les totaux des scores sont égaux à la fin de la dernière '*Frame*', les joueurs, à la fin de cette dernière '*Frame*', devront suivre la procédure pour un '*Re-Spotted Black*' (repositionnement de la Noire) déjà expliquée dans la règle (b) ci-dessus.

5. Jouer depuis 'In-hand'

Pour jouer depuis '*In-hand*' (Bille en main), la '*Cue-ball*' (Bille blanche) devra être jouée depuis un emplacement qui sera sur ou à l'intérieur des lignes du '*D*', mais elle pourra être jouée dans n'importe quelle direction.

- (a) L'Arbitre répondra si on lui demande, si la '*Cue-ball*' est placée correctement (il dira : ceci est, ou n'est pas, en dehors des lignes du '*D*').
- (b) Si le procédé de la queue de snooker touche la '*Cue-ball*' pendant qu'on la positionne, et que l'Arbitre considère que le '*Striker*' (joueur actif) n'était pas en train de jouer un '*Stroke*' (coup), dans ce cas la '*Cue-ball*' n'est pas '*In play*' (en jeu).

6. Toucher simultanément deux billes

Deux billes, autres que deux Rouges ou une '*Free ball*' et une '*Ball On*', ne doivent pas être touchées simultanément par le premier impact de la '*Cue-ball*'.

7. 'Spotting' (repositionnement) des couleurs

Toute couleur empochée ou forcée hors de la table sera '*Spotted*' (repositionnée) avant que le prochain '*Stroke*' (coup) soit joué et cela jusqu'à son empochage final expliqué Section 3 règle 3(f)

- (a) Un joueur ne sera pas tenu responsable pour un mauvais '*Spotting*' (repositionnement) de la part de l'Arbitre.
- (b) Si une couleur est '*Spotted*' (repositionnée) par erreur après avoir été '*potted*' (empochée) correctement par ordre croissant comme il est indiqué dans la Section 3 règle 3(f)(iii), elle sera retirée de la table sans pénaliser aucun joueur quand l'erreur sera constaté, et le jeu continuera.
- (c) Si un '*Stroke*' est joué alors qu'une ou plusieurs billes qui ne sont pas correctement '*Spotted*', elles seront considérées comme correctement '*Spotted*' pour les '*Strokes*' (coups) suivants. Et toute couleur manquant incorrectement de la table sera '*Spotted*' (repositionnée) :
 - (i) Sans aucune pénalités lorsqu'elle sera découverte si elle avait été manquante à l'issue d'un oubli antérieur.
 - (ii) Avec pénalités si le '*Striker*' (joueur actif) avait rejoué sans laisser le temps à l'Arbitre d'effectuer le '*Spotting*' (repositionnement).
- (d) Si une couleur doit être '*Spotted*' et que son propre '*Spot*' est occupé, elle sera placée sur le '*Spot*' de plus grande valeur disponible.
- (e) Si plus d'une couleur devaient être '*Spotted*' et que leurs propres '*Spots*' sont occupés, la couleur de plus grande valeur sera alors prioritaire dans l'ordre de '*Spotting*'.
- (f) Si tous les '*Spots*' étaient occupés, la couleur sera placée le plus près possible derrière son propre '*Spot*' et ceci entre son '*Spot*' et la partie la plus proche de la bande supérieure.
- (g) Dans le cas de la Rose et la Noire, si tous les '*Spots*' sont occupés et qu'il n'y a aucun espace disponible entre le '*Spot*' concerné et la partie la plus proche de la bande supérieur, la couleur sera placée le plus près possible devant de son propre '*Spot*' sur la ligne centrale de la table.
- (h) Dans tous les cas, quand une couleur est '*Spotted*' (repositionnée) elle ne doit jamais toucher une autre bille.
- (i) Pour qu'une couleur soit correctement '*Spotted*', elle doit être placée à la main sur le '*Spot*' désigné dans ces règles.

8. Touching Ball (bille touchante)

- (a) Si la '*Cue-ball*' venait s'arrêter contre et restait en contact avec une ou plusieurs billes qui sont, ou qui pourraient être '*On*', l'Arbitre annoncera «**TOUCHING BALL** » et il indiquera quelle(s) bille ou billes '*On*', sont en contact avec la '*Cue-ball*'.
- (b) Quand un '*Touching Ball*' a été annoncé, le '*Striker*' doit jouer la '*Cue-ball*' en s'éloignant de cette bille touchante mais sans que cette dernière ne bouge sinon ce sera considéré comme un '*Push Stroke*'.
- (c) En supposant que le '*Striker*' n'aie pas fait bouger cette bille touchante en s'éloignant, il n'y aura pas de pénalité si :
 - (i) La bille est '*On*' ,
 - (ii) La bille pourrait être '*On*' et le '*Striker*' la déclare comme '*On*' , ou
 - (iii) La bille pourrait être '*On*' et le '*Striker*' déclare et touche au premier contact une autre bille qui pourrait être '*On*' .
- (d) Si la '*Cue-ball*' venait s'arrêter contre et restait en contact, ou même presque en contact, avec une bille qui n'est pas '*On*' , l'Arbitre, si on lui demande si elles sont touchantes, répondra par **OUI** ou par **NON**. Le '*Striker*' devra jouer en s'éloignant de cette bille sans la bouger mais sera obligé de toucher d'abord une bille qui est '*On*' .
- (e) Quand la '*Cue-ball*' touche à la fois une bille '*On*' et une bille qui n'est pas '*On*' , l'Arbitre indiquera uniquement la bille '*On*' comme '*Touching Ball*'. Si, à ce moment là, le '*Striker*' demande à l'Arbitre si la '*Cue-ball*' touche aussi la bille qui n'est pas '*On*' , il aura le droit d'être renseigné.
- (f) Si l'Arbitre considère qu'un mouvement de la '*Touching Ball*' pendant un '*Striking*' (action de jeu) n'a pas été causé par le '*Striker*' , il n'annoncera pas '*Foul*' (Faute).
- (g) Si une bille objet à l'arrêt ne touchait pas la '*Cue-ball*' après que l'Arbitre l'aie examiné, venait à bouger et être vu comme étant en contact avec la '*Cue-ball*' avant que le '*Stroke*' ne soit joué, les billes seront repositionnées par l'Arbitre à sa satisfaction.

9. Bille sur le bord d'une poche

- (a) Si une bille tombe dans une poche sans avoir été touchée par une autre bille, et sans avoir fait partie intégrante d'aucun '*Stroke*' en progression, elle sera replacée à l'endroit où elle était avant de tomber et tous les points marqués seront comptabilisés.
- (b) Si elle aurait pu être touchée par n'importe quelle bille faisant partie intégrante d'un '*Stroke*' :
 - (i) S'il n'y a aucune infraction à ces règles, toutes les billes seront replacées à l'endroit où elles étaient et le même '*Stroke*' sera rejoué, ou un '*Stroke*' différent pourrait être joué par le même '*Striker*' et à sa discrétion.
 - (ii) Si un '*Foul*' est commis, le '*Striker*' se verra infliger la pénalité concernée, toutes les billes seront replacées à l'endroit où elles étaient, et le joueur suivant aura toutes les options habituelles après un '*Foul*' .
- (c) Si, après avoir été touchée, une bille se balance momentanément sur le bord d'une poche et puis tombe, elle sera considérée comme étant tombée normalement et ne sera pas replacée à l'endroit où elle était.

10. 'Snooké' après un 'Foul'

Après un 'Foul' (Faute), si la 'Cue-ball' (Bille blanche) est 'Snookée' l'Arbitre annoncera : **FREE BALL** (voir Section 2, règle 16)

- (a) Si le joueur suivant décide de jouer le prochain 'Stroke',
 - (i) Il pourra nommer n'importe quelle bille comme une bille 'On', et
 - (ii) Toute 'Nominatted Ball' (bille nommée) sera considérée comme, et prendra la valeur de, la bille 'On', par contre, si elle est empochée, elle sera 'Spotted' (repositionnée).
- (b) C'est un 'Foul' si la 'Cue-ball' :
 - (i) Ne touche pas au premier impact la 'Nominated Ball' (bille nommée), ou la 'Nominatted Ball' et une bille 'On' simultanément, ou
 - (ii) Se retrouve 'Snookée' sur toutes les Rouges, ou sur la bille 'On', par la 'Free Ball' qui vient d'être nommée, à l'exception du cas où la Rose et la Noire sont les seules billes objets qui restent sur la table.
- (c) Si la 'Free Ball' est 'Potted' (empochée), elle sera 'Spotted' (repositionnée) et la valeur de la bille 'On' sera comptabilisée.
- (d) Si une bille 'On' est 'Potted', après que la 'Cue-ball' aie touché la 'Nominated Ball' en premier impact, ou simultanément avec une bille 'On', la bille 'On' sera comptabilisée et restera en dehors de la table (dans la poche).
- (e) Si toutes les deux, la 'Nominated Ball' & la bille 'On', sont 'Potted', on ne comptabilisera que la valeur de la bille 'On' à moins que ce soit une Rouge, là où on comptabiliserait toute les billes 'Potted'(empochées). La 'Free Ball' sera 'Spotted' (repositionnée) et la bille 'On' restera hors de la table (dans la poche).
- (f) Si le joueur fautif est demandé à rejouer, la 'Free Ball' annoncée sera annulée.

11. Fouls (les fautes)

Si un 'Foul' est commis, l'Arbitre annoncera immédiatement : **FOUL** (fawoul).

- (a) Si le 'Striker' (joueur actif) n'a pas fait un 'Stroke' (n'a pas encore joué), son tour ce terminerait immédiatement et l'Arbitre annoncera la pénalité requise.
- (b) Si un 'Stroke' avait été fait, l'Arbitre attendra la fin du 'Stroke' avant d'annoncer la pénalité requise.
- (c) Si un 'Foul' n'est ni attribué par l'Arbitre, ni réclamé par le 'Non-Striker' (l'adversaire) avant le suivant 'Stroke', il sera absous.
- (d) Toute couleur incorrectement 'Spotted' (repositionnée) restera à l'endroit où elle est positionnée sauf si elle est en dehors de la table à ce moment là elle devra être correctement 'Spotted'.
- (e) Tous les points comptabilisés dans un 'Break' avant qu'un 'Foul' ne soit attribué sont accordés mais le 'Striker' ne comptabilisera aucun point pour n'importe quelle bille empochée dans 'Stroke' (coup) là où il y a eu un 'Foul' (Faute).
- (f) Le 'Stroke' suivant est joué depuis l'endroit où la 'Cue-ball' s'est arrêtée ou, si la 'Cue-ball' est hors de la table, de la position 'In-hand'.
- (g) S'il y a plus d'un 'Foul' dans le même 'Stroke', la plus élevée des pénalités réalisées sera infligée.
- (h) Le joueur qui a commis un 'Foul' (une Faute) :
 - (i) Encourra la pénalité prescrite dans la règle 12 ci-dessous, et
 - (ii) Aura à jouer le 'Stroke' suivant si l'autre joueur le lui demande.

12. Les Pénalités

Tous les '*Fouls*' encourrent une pénalité de quatre points à moins qu'une pénalité supérieure ne soit indiquée dans les paragraphes (a) à (d) ci-dessous. Les pénalités sont :

- (a) La valeur de la bille '*On*' pour :
 - (i) '*Striking*' (jouer) la '*Cue-ball*' plus d'une fois,
 - (ii) '*Striking*' quand les deux pieds ne touchent pas le sol,
 - (iii) Jouer en dehors de son tour,
 - (iv) Jouer incorrectement de la position '*In-hand*' (Bille en main), y compris dans le '*Stroke*' d'ouverture,
 - (v) Faire en sorte que la '*Cue-ball*' ne touche aucune billes objet,
 - (vi) Faire tomber la '*Cue-ball*' dans une poche,
 - (vii) Jouer un snooker derrière une '*Free Ball*',
 - (viii) Jouer un '*Jump Shot*'
 - (ix) Jouer avec une queue de snooker non réglementaire, ou
 - (x) Discuter avec son partenaire en contradiction avec la Section 3 règle 17(e).
- (b) La valeur de la bille '*On*' ou de la bille concernée, celle dans la valeur est la plus élevée pour :
 - (i) '*Striking*' quand toutes les billes ne sont pas arrêtées,
 - (ii) '*Striking*' avant que l'Arbitre n'ait terminé le '*Spotting*' d'une couleur,
 - (iii) Faire tomber une bille qui n'est pas '*On*' dans une poche,
 - (iv) Faire toucher la '*Cue-ball*' en premier une bille qui n'est pas '*On*',
 - (v) Faire un '*Push Stroke*',
 - (vi) Toucher une bille '*In play*' (en jeu), autre que la '*Cue-ball*' avec le procédé de la queue de snooker en jouant un '*Stroke*', ou
 - (vii) Faire éjecter une bille hors de la table.
- (c) La valeur de la bille '*On*' ou la valeur la plus élevée des deux billes concernées en faisant toucher la '*Cue-ball*' en premier et simultanément deux billes, autres que deux Rouges et une '*Free Ball*' et une bille '*On*'.
- (d) Une pénalité de sept (7) points sera infligée si le '*Striker*' (joueur actif) :
 - (i) Utilise une bille qui se trouvait hors de la table dans n'importe quel but,
 - (ii) Utilise n'importe quel objet pour mesurer un passage ou une distance,
 - (iii) Joue sur les Rouges, ou une '*Free Ball*' suivi par une Rouge, dans des '*Strokes*' (coups) successifs,
 - (iv) Utilise n'importe quel bille autre que la Blanche comme '*Cue-ball*' pour n'importe quel '*Stroke*' après que la '*Frame*' ait commencée,
 - (v) Ne déclare pas sur quel bille il est '*On*' quand cela a été demandé par l'Arbitre, ou
 - (vi) Après avoir '*Potted*' (empoché) une Rouge ou une '*Free Ball*' nommée comme une Rouge, commet un '*Foul*' avant d'avoir déclaré une couleur.

13. 'Play Again' (Faire rejouer)

Une fois que le joueur a demandé à son adversaire de rejouer après un '*Foul*', il lui sera impossible de revenir sur sa décision. Le joueur fautif à qui on a demandé de rejouer le coup aura le droit de :

- (a) Changer d'avis sur :
 - (i) Quel '*Stroke*' il jouera, et
 - (ii) Quelle bille '*On*' il essayera de toucher.
- (b) Marquer des points pour n'importe quel bille ou billes il pourrait empocher.

14. 'Foul and a Miss'

Le '*Striker*' (joueur actif) devra s'efforcer, avec son meilleur talent, à toucher la bille '*On*'. Si l'Arbitre considère qu'il y a infraction à la règle, il annoncera : FOUL AND A MISS sauf s'il n'y a plus que la Noire sur la table, ou la situation est telle qu'il est impossible de toucher la bille '*On*'. Dans ce dernier cas il faudra s'assurer que le '*Striker*' tente de toucher la bille '*On*' à condition qu'il joue, directement ou indirectement, dans la direction de la bille '*On*' avec une force nécessaire, à la satisfaction de l'Arbitre, qui lui permet d'atteindre la bille '*On*' malgré la ou les billes qui bloqueraient le passage.

- (a) Après qu'un '*Foul and a Miss*' aie été annoncé, le joueur suivant pourra demander au joueur fautif de rejouer à partir de la position ou la bille s'est arrêtée ou, et à sa discrétion, depuis la position du départ (avant la faute), et dans ce cas la bille '*On*' sera la même choisie dans le dernier '*Stroke*' (coup), précisément :
 - (i) N'importe quelle Rouge, si la bille '*On*' était une Rouge,
 - (ii) La même couleur '*On*' s'il n'y avait plus de Rouges sur la table, ou
 - (iii) Une couleur au choix du '*Striker*', si la bille '*On*' était une couleur après qu'une Rouge soit '*Potted*' (empochée).
- (b) Si le '*striker*', en faisant son '*Stroke*', manque de toucher en premier impact une bille '*On*' et ceci quand la trajectoire en ligne directe est libre entre la '*Cue-ball*' (Bille blanche) et n'importe quelle partie de n'importe quelle bille qui est ou qui pourrait être '*On*', l'Arbitre annoncera '*FOUL AND A MISS*' à moins qu'un des deux joueurs aie besoin de snookers avant, ou à la suite du '*Stroke*' joué et que l'Arbitre soit convaincu que le '*Miss*' n'était pas intentionnel.
- (c) Après qu'un '*Miss*' soit annoncé dans les conditions du paragraphe (b) ci-dessus, s'il y avait une trajectoire libre en ligne directe entre la '*Cue-ball*' et la face centrale (pleine bille) '*Full Ball Contact*' d'une bille qui était, ou qui aurait pu être '*On*', (dans le cas d'une Rouge, on prendra le diamètre complet et de face d'une Rouge qui n'est pas bloquée par une couleur), alors :
 - (i) Un autre échec pour toucher en premier une bille '*On*' en faisant le '*Stroke*' depuis exactement la même position du départ sera considéré comme un '*FOUL AND A MISS*' sans tenir compte de la différence de points aux scores, et
 - (ii) Si on demandait au joueur fautif de rejouer de la position du départ, à ce moment l'Arbitre l'avertira que le résultat d'un troisième échec attribuera la '*Frame*' à son adversaire.
- (d) Après avoir replacé la '*Cue-ball*' suivant cette règle, quand il a une trajectoire libre en ligne directe entre la '*Cue-ball*' et n'importe quelle partie de n'importe quelle bille qui est ou qui aurait pu être '*On*', et que le '*Striker*' (fait une faute) sur une bille y compris la '*Cue-ball*' pendant qu'il se prépare à jouer son '*Stroke*', un '*Miss*' ne sera pas annoncé si un '*Stroke*' n'a pas été joué. Dans ce cas la pénalité appropriée sera imposée et :
 - (i) Le joueur suivant aura le choix entre jouer le '*Stroke*' lui-même ou demander au joueur fautif de rejouer depuis la position final (après la faute), ou

- (ii) Le suivant pourra demander à l'Arbitre de replacer toutes les billes qui ont bougé à leurs positions de départ et que le joueur fautif rejoue depuis cette position, et
- (iii) Si la situation ci-dessus se présente durant une séquence d'annonces de '*Miss*', tout avertissement concernant la possibilité d'attribution de la '*Frame*' à son adversaire restera en attente d'application
- (e) Tous les autres cas de '*Miss*' seront annoncés à la discrétion de l'Arbitre.
- (f) Après qu'un '*Miss*' soit annoncé et que le joueur suivant aie demandé de replacer la '*Cue-ball*', toutes billes objet qui auraient pu bouger resteront ou elles sont à moins que l'Arbitre considère que le joueur fautif pouvait ou pourrait avoir un avantage en les déplaçant. Dans ce dernier cas, n'importe laquelle, ou toutes les billes qui ont bougé pourraient être replacées à la satisfaction de l'Arbitre et dans tous les cas, les couleurs qui auraient été incorrectement mises hors de la table seraient '*Spotted*' (repositionnées) ou replacées à leurs emplacements initiaux.
- (g) Quand une bille est replacée après un '*Miss*', les deux joueurs seront consultés quant à sa position, après quoi la décision de l'Arbitre sera définitive.
- (h) Pendant ce genre de consultation, si un des deux joueurs venait à toucher une bille en jeu sur la table, il sera pénalisé comme s'il était le '*Striker*', et cela sans changer l'ordre de jeu. La bille touchée sera replacée par l'Arbitre, à sa satisfaction, si nécessaire, même si elle avait été levée de la table.
- (i) Le joueur suivant pourrait demandé à l'Arbitre s'il a l'intention de replacer d'autres billes que la '*Cue-ball*' dans l'éventualité où il demande à replacer les billes à la position du départ, l'Arbitre devra lui dire ses intentions.

15. Bille bougée par quelqu'un d'autre que le '*Striker*' (Joueur actif)

Si une bille, en mouvement ou statique, est dérangée par une autre personne que le '*Striker*', elle sera re-positionnée par l'Arbitre à l'endroit où il juge qu'elle était, ou aurait terminé sa course, et cela sans pénalité.

- (a) Cette règle comprendra les cas dans lesquelles un autre événement ou personne, autre que le '*Striker*' partenaire, fasse en sorte que le '*Striker*' bouge une bille.
- (b) Aucun joueur ne sera pénalisé pour n'importe quelle perturbation des billes causée par l'Arbitre.

16. '*Stalemate*' (Pat ou jeu bloqué)

Si l'Arbitre juge qu'une position de '*Stalemate*' existe, ou approche, il devra proposer aux joueurs l'option de recommencer immédiatement la '*Frame*'. Si n'importe quel joueur s'y oppose, l'Arbitre autorisera au jeu de continuer à condition que la situation change dans une période déterminée, usuellement après trois (3) '*Strokes*' (coups) supplémentaires à chacun des deux côtés mais à la discrétion de l'Arbitre. Si la situation reste inchangée après l'expiration de la période déterminée au départ, l'Arbitre annulera tous les scores et il '*re-set*' (repositionnera) toutes les billes comme pour le début de la '*Frame*' et :

- (a) Le même joueur qu'au début fera de nouveau le '*Stroke*' d'ouverture,
- (b) Le même ordre de jeu sera maintenu

17. Snooker à quatre

- (a) Dans un 'Game' à quatre chaque côté ouvrira les 'Frames' alternativement. L'ordre de jeu sera déterminé au début de chaque 'Frame' et il restera maintenu pendant cette 'Frame'.
- (b) Les joueurs pourraient changer l'ordre de jeu au début de chaque 'Frame'.
- (c) Si un 'Foul' (Faute) est commis est il y a une demande de rejouer, le joueur qui a commis le 'Foul' doit rejouer, même si le 'Foul' avait été commis hors de son tour, puis l'ordre de jeu du départ sera maintenu de telle sorte que son partenaire pourrait perdre son tour.
- (d) Quand une 'Frame' se termine dans une situation d'égalité de points, la Section 3 règle 4 sera appliquée. Si un 'Respotted Black' (repositionnement de la Noire) est nécessaire la paire qui avait joué le premier 'Stroke' aura le choix de décider lequel des deux joueurs (de son équipe) fera ce 'Stroke'. L'ordre de jeu devra ensuite continuer comme pendant la 'Frame'.
- (e) Les partenaires pourraient se consulter pendant la 'Frame' mais pas :
 - (i) Pendant qu'un d'entre eux est le 'Striker' et sur la table, ou
 - (ii) Après le premier 'Stroke' du tour du 'Striker' et avant la fin du 'Break'.

18. Utilisation des équipements auxiliaires

C'est la responsabilité du 'Striker' (Joueur actif) de mettre et d'enlever tout équipement il pourrait utiliser sur la table.

- (a) Le 'Striker' est responsable de tous les accessoires, y compris mais non limité aux 'Rests' (reposoirs) et extensions qu'il amènera sur la table, qu'ils soient sa propriété ou empruntés (sauf à l'Arbitre), et il sera pénalisé pour n'importe quel 'Foul' (Faute) qu'il aura commis lors de l'utilisation de ces équipements.
- (b) Les équipements que l'on trouve normalement à la table qui ont été fournis par des tiers y compris l'Arbitre ne sont pas sous la responsabilité du 'Striker'. Si ces équipements se révèlent défectueux et causent aux 'Striker' de toucher une ou des billes, aucun 'Foul' ne sera annoncé. L'arbitre, si cela est nécessaire, repositionnera toutes billes conformément à la règle 15 ci-dessus et le 'Striker' s'il est au cours d'un 'Break' sera autorisé à poursuivre sans pénalité.

19. Interprétation

- (a) Dans toutes ces règles et définitions, les mots qui impliquent le genre masculin impliqueront également le genre féminin.
- (b) Certaines circonstances pourraient nécessiter une adaptation sur l'application des règles pour les personnes avec un handicap physique. En particulier et par exemple :
 - (i) La Section 3 règle 12(a)(ii) ne pourrait pas être appliquée aux joueurs dans des fauteuils roulants, et
 - (ii) Un joueur, sur une demande préalable à l'Arbitre, sera mis au courant de la couleur d'une bille s'il est incapable de faire la différence entre les couleurs comme , par exemple, Rouge et Verte.
- (c) S'il n'y a pas d'Arbitre, dans un match amical par exemple, l'équipe, ou le joueur opposé, veilleront au respect de ces règles.

SECTION 4 : LES JOUEURS

1. Perte de temps

Si l'Arbitre considère qu'un joueur prend un laps de temps anormal pour effectuer son '*Stroke*' (coup) ou pour la sélection de son '*Stroke*', il avertira le joueur qu'il risquerait de voir la '*Frame*' attribuer à son adversaire.

2. Conduite injuste

Pour un refus de continuer la '*Frame*', ou pour une conduite qui, dans l'opinion de l'Arbitre est volontairement et continuellement injuste, y compris le fait de continuer à perdre du temps après avoir été averti suivant la règle 1 ci-dessus ou une conduite peu amicale, un joueur perdra la '*Frame*' et l'Arbitre l'avertira que si de tels comportements persistent il perdra le '*Game*'.

3. Pénalités

- (a) Si une '*Frame*' est déclarée perdue suivant cette Section, le joueur fautif :
 - (i) Perdra la '*Frame*', et
 - (ii) perdra tous les points qu'il aura marqué et son adversaire marquera le nombre de points équivalent à la valeur de toutes les billes qui restent sur la table, en considérant que chaque Rouge vaut huit (8) points et toutes couleurs se trouvant incorrectement hors de la table sera considérées comme '*Spotted*' (empochées).
- (b) Si un '*Game*' est déclarée perdue suivant cette Section, le joueur fautif :
 - (i) Perdra la '*Frame*' en progression comme stipulé en (a), et
 - (ii) En plus perdra le nombre de '*Frames*' requises et non encore jouées pour compléter le '*Game*' dans le cas où la différence des '*Frames*' compte, ou
 - (iii) En plus perdra les '*Frames*' restantes qui vaudront chacune 147 points, dans le cas où les totaux des points marqués comptent.

4. 'Non-Striker' (joueur passif)

Le '*Non-Striker*' devra, quand le '*Striker*' sera en train de jouer, éviter de bouger ou de se tenir dans la ligne de vue du '*Striker*'. Il devra soit s'asseoir ou se mettre à une distance raisonnable de la table.

5. Absence

Le '*Non-Striker*' pourra désigner une personne pour surveiller ses intérêts et réclamer une faute si cela est nécessaire, lors de son absence pour une raison quelconque de la salle de jeu. Une telle nomination devra être signalée à l'Arbitre avant le départ.

6. Concéder

- (a) Un joueur pourra uniquement concéder la '*Frame*' quand il est le '*Striker*'. L'adversaire a le droit d'accepter ou de refuser cet abandon, qui deviendrait nul et non valable si l'adversaire décidait de continuer à jouer.
- (b) Quand le total des points entre en ligne de compte et qu'une '*Frame*' est concédée, la valeur de toutes les billes restantes sur la table est rajoutée au score de l'adversaire. Dans une telle situation, les Rouges vaudront huit (8) points chacune et toute couleur se trouvant incorrectement hors de la table sera comptabilisée comme si elle était '*Spotted*' (repositionnée).

SECTION 5 : LES OFFICIELS

1. l'Arbitre '*The Referee*'

- (a) l'Arbitre :
 - (i) Sera le seul à juger s'il y a jeu juste ou injuste,
 - (ii) Sera libre de prendre la décision de défendre un jeu juste et ceci dans une situation qui ne serait pas suffisamment couverte dans ces règles,
 - (iii) Sera responsable du bon déroulement du '*Game*' suivant ces règles,
 - (iv) Interviendra s'il voit n'importe quelle infraction à ces règles.
 - (v) Indiquera à un joueur la couleur d'une bille si cela est demandé, et
 - (vi) Nettoiera n'importe quelle bille sur demande, raisonnable, d'un joueur.
- (b) l'Arbitre ne :
 - (i) Répondra à aucune question non prévue dans ces règles,
 - (ii) Donnera aucune indication qui éviterait à un joueur de commettre un '*Foul Stroke*' (coup fautif),
 - (iii) Donnera aucun avis ou opinion sur des points qui affectent le jeu,
 - (iv) Répondra à aucune question en ce qui concerne la différence de points aux scores.
- (c) Si l'Arbitre a manqué d'observer un incident, il pourra demander le témoignage du '*Marker*' (l'Arbitre de marque) ou tout autre officiel voire même des spectateurs mieux placés pour l'observation et ce pour l'aider à prendre sa décision.

2. Le '*Marker*'

Le '*Marker*' tiendra les scores sur le tableau de marques et assistera l'Arbitre dans l'exercice de ses fonctions . Si nécessaire, il servira aussi de '*Recorder*' (enregistreur de points)

3. Le '*Recorder*'

Le '*Recorder*' maintiendra un enregistrement de tous les '*Strokes*' (coups) joués, montrant où et de quelle façon les '*Fouls*' (Fautes) ont été appropriés et combien

de points ont été marqué par chaque joueur ou équipe comme cela a été exigé. Il prendra note aussi des totaux des *'Breaks'*.

4. Aide par des officiels

- (a) A la demande du *'Striker'* (joueur actif), l'Arbitre ou le *'Marker'* se déplacera et portera s'il le faut n'importe quel appareillage lumineux qui viendrait gêner l'action du *'Striker'* pour réaliser son *'Stroke'* (coup).
 - (b) Il est permis à l'Arbitre ou au *'Marker'* si nécessaire de venir en aide aux joueurs handicapés selon leurs circonstances.
-

SECTION 6 : LEXIQUE : Traduction des termes utilisés.

<i>TERMES</i>	<i>EXPLICATION</i>
<i>BALL MARKER</i>	Appareil utilisé pour marquer la position de la bille qui a été levée pour être nettoyée
<i>BALL ON</i>	Bille à jouer
<i>BAULK</i>	La surface de jeu comprise entre cette ligne et la Bande inférieure
<i>BAULK LINE</i>	Une ligne droite située à 73mm de la face de la bande inférieure et parallèle à celle-ci
<i>BLACK</i>	Noire
<i>BREAK</i>	Série de points successifs
<i>BUTTS</i>	Reposoir Long
<i>CENTRE SPOT</i>	Mouche de la Bleue
<i>CUE</i>	Queue
<i>CUE RESTS</i>	Reposoirs
<i>CUE-BALL</i>	Bille Blanche <i>ou</i> Bille de choc
<i>CUEING</i>	Coup de queue
<i>EFFECTIVE SNOOKERING BALL</i>	La Bille qui effectue (cause) un Snooker
<i>FOUL</i>	Faute
<i>FOUL STROKE</i>	Coup fautif
<i>FRAME</i>	Manche
<i>FREE BALL</i>	Bille Libre
<i>FULL BALL CONTACT</i>	Pleine Bille
<i>GAME</i>	Jeu
<i>GREEN SPOT</i>	Mouche de la Verte
<i>HALF-BUTT</i>	Reposoir Moyen
<i>IN-HAND</i>	Bille en main
<i>JUMP SHOT</i>	Saut <i>ou</i> Coup sauté
<i>LE 'D'</i>	Le 'D' est un demi-cercle dessiné dans le ' <i>Baulk</i> '
<i>MATCH</i>	Match
<i>MIDDLE OF THE BAULK LINE</i>	Mouche de la Marron
<i>MISS</i>	Manqué Volontairement
<i>NOMINATED BALL</i>	Bille Nommée
<i>NON-STRIKER</i>	Joueur passif <i>ou</i> Joueur qui n'est pas actif
<i>OBJECT-BALLS</i>	Billes objet
<i>ON</i>	A jouer
<i>PLAY AGAIN</i>	Faire Rejouer
<i>POT ou POTTING</i>	Empochage
<i>POTTED</i>	Empochée
<i>PUSH STROKE</i>	Coup poussé
<i>PYRAMID SPOT</i>	Mouche de la Rose
<i>RED</i>	Rouge
<i>SNOOKE ou SNOOKERED</i>	En position de Snooker
<i>SPOT ou SPOTS</i>	Mouche
<i>SPOTTED</i>	Repositionnée
<i>SPOTTING</i>	Repositionnement
<i>STALEMATE</i>	Pat <i>ou</i> Jeu Bloqué
<i>STRIKER</i>	Joueur actif
<i>STRIKING</i>	Jouer
<i>STROKE</i>	Coup
<i>STRUCK</i>	Touchée
<i>THE MARKER</i>	L'Arbitre de Marque (sur le Tableau)
<i>THE RECORDER</i>	L'Enregistreur de points (sur un document)
<i>THE REFEREE</i>	L'Arbitre
<i>THE SPOT</i>	Mouche de la Noire
<i>TOUCHING BALL</i>	Bille Touchante
<i>YELLOW SPOT</i>	Mouche de la Jaune