

## SNOOKER

---

### SNOOKER

#### 1. DESCRIPTION.

Le jeu de snooker est joué sur une table de billard anglaise par deux personnes jouant indépendamment ou quatre personnes jouant en équipes.

C'est un jeu de blousage et de positionnement.

Les points sont attribués pour les coups gagnant et des forfaits sanctionnent les fautes de l'adversaire.

Le gagnant est le joueur ou l'équipe faisant le score le plus élevé ou a qui le jeu est attribué suivant la règle 4.2.

Chaque joueur emploie la même bille blanche de choc et il y a 21 billes objets :

- 15 billes rouges valant chacune 1 point,
- 1 bille jaune valant 2 points,
- 1 bille verte valant 3 points,
- 1 bille marron valant 4 points,
- 1 bille bleu valant 5 points,
- 1 bille rose valant 6 points,
- 1 bille noire valant 7 points,

Les coups gagnants sont obtenus par blousage alternatif de billes rouges et de couleurs jusqu'à ce qu'il ne reste plus de rouge. Alors les billes de couleurs sont blousées dans l'ordre croissant des points (de la jaune à la noire).

#### 2. POSITIONNEMENT DES BILLES.

Au commencement de chaque manche, les billes objets sont positionnées comme suit :

- la bille noire sur la mouche,
- la bille rose sur la mouche du triangle,
- la bille bleue sur la mouche centrale,
- la bille marron au milieu de la ligne de départ,
- la bille verte à gauche de la marron à l'intersection du "D" et de la ligne de départ,
- la bille jaune à droite de la marron à l'intersection du "D" et de la ligne de départ,

Les rouges forment un triangle ; la bille du sommet est placée aussi près que possible de la bille rose sans toutefois la toucher, la base doit être du côté de la bande supérieure et parallèle à celle-ci.

Note Les mouches des billes objets sont communément nommées par la couleur de la bille qu'elle représente. Par exemple : la mouche de la noire ...

### 3. PRINCIPE DU JEU.

1. Les joueurs détermineront l'ordre de jeu qui (selon la règle 3.1) devra rester inchangé tout au long de la manche.

2. Le premier joueur fera la mise en jeu et la manche commencera par le premier coup.

3. La bille de choc doit d'abord toucher une bille "ON" et ne doit pas rentrer dans une poche.

4. Une bille qui n'est pas "ON" ne peut pas être blousée.

5.

- pour le premier coup de chaque tour, jusqu'à ce qu'elles soient toutes hors de la table, la bille rouge est la bille "ON".
- la valeur de chaque rouge empochée dans un même coup est marquée.

6. Si une rouge est empochée, la prochaine bille "ON" sera une bille d'une autre couleur, qui est marquée si elle-même est empochée. La couleur sera alors remise sur sa mouche.

7. Jusqu'à ce que toutes les rouges soient hors de la table, le break se poursuit par blousage alternatif de rouges et de couleurs.

8. Si le joueur actif ne fait pas le point, le joueur suivant jouera de l'endroit ou la bille de choc s'est arrêté (sauf cas de l'angle-ball suite à une faute).

9. Les couleurs deviennent ensuite billes "ON" dans l'ordre croissant de leur valeur (jaune, verte, brune, bleu, rose et noire). Une fois blousée, elles restent hors de la table (sauf cas prévu dans le paragraphe suivant).

10. Quand seule la noire reste, les premiers points gagnants ou perdants terminent la manche, à moins que les scores soient alors égaux, auquel cas :

- la noire est remise sur sa mouche,
- les joueurs tirent au sort pour le choix du jeu,
- le joueur suivant fera la remise en jeu depuis le "D", et
- les points gagnants ou perdants terminent la manche.
- Les "points perdants" signifie qu'une faute est commise.

Note Totalisation des points : dans les jeux ou matches où le total des points est pris en compte, la règle ci-dessus ne s'applique que si les scores sont égaux au terme de la dernière manche.

Le joueur doit faire de son mieux pour tenter de toucher la bille "ON". Si l'arbitre considère que la règle est transgressée, il :

- annoncera une faute,
- jugera de la pénalité au profit du non fautif et,
- demandera à l'adversaire s'il désire que l'on replace les billes et faire rejouer le joueur fautif.

Note Si la bille "ON" est impossible à toucher. Dans cette situation, il doit être considéré que le joueur est tenu de tenter de toucher la bille "ON".

### 4. FAIRE LA MISE OU LA REMISE EN JEU.

Pour faire la mise ou remise en jeu, la bille de choc doit être frappée depuis une position sur ou à l'intérieur de la ligne du "D".

Note L'arbitre dira si on le lui demande si la bille blanche est correctement placée.

## **5. TOUCHES SIMULTANÉES.**

Deux billes autres que deux rouges ou une bille libre et la bille "ON", ne peuvent être touchées simultanément par la bille de choc.

## **6. REMISE DES COULEURS SUR LA TABLE.**

1. Si une couleur doit être remise sur la table mais que sa propre mouche est occupée, elle sera remplacée sur la mouche libre de plus haute valeur.

2. S'il y a plus d'une couleur et que leurs mouches sont occupées, la bille de la valeur la plus haute a la priorité.

3. Si toutes les mouches sont occupées, la couleur sera remplacée aussi près que possible de sa mouche, entre celle-ci et la partie la plus proche de la bande supérieure.

4. Si dans le cas de la noire ou de la rose, l'espace entre leur propre mouche et la partie la plus proche de la bande supérieure est occupée, la couleur sera placée aussi près que possible de sa mouche sur la ligne centrale de la table en dessous de cette mouche.

## **7. BILLES COLLEES.**

1. Si la bille blanche colle à une autre bille, qui est ou peut être "ON", l'arbitre annoncera "bille collée".

2. Le joueur doit s'en écarter, sinon il y a queutage.

3. Aucune pénalité n'est encourue pour s'écarter de cette manière si :

- La bille n'est pas "ON",
- La bille est "ON" et le joueur la désigne en tant que telle.
- La bille est "ON" et le joueur désigne et touche d'abord une autre bille.

Note Si l'arbitre considère qu'une bille collée a bougé par une action autre que celle du joueur, il n'y a pas faute.

## **8. BILLE AU BORD D'UNE POCHE.**

1. Si une bille tombe dans une poche sans être touchée par une autre bille, elle sera remplacée.

2. Si elle devait être touchée par n'importe quelle bille impliquée dans un coup, toutes les billes seront remplacées et le coup sera rejoué.

3. Si la bille tient momentanément en équilibre au bord d'une poche, puis tombe dans celle-ci, elle ne doit pas être remplacée.

## **9. BILLE LIBRE.**

1. Après une faute, si la bille de choc est en snooker, l'arbitre annoncera "bille libre".
2. Le joueur non fautif prend le coup suivant, il peut considérer n'importe quelle bille comme bille "ON".
3. Pour ce coup, une telle bille sera considérée comme bille "ON" et prendra donc sa valeur.
4. Il y a faute si la bille de choc :
  - manque le premier contact,
  - provoque un snooker au moyen de la bille qu'il a désigné, sauf quand il ne reste que la noire et la rose.
5. Si la bille libre est blousée :
  - elle est remise sur sa mouche,
  - la valeur de la bille "ON" est marquée.
6. Si la bille "ON" est empochée, elle est marquée.
7. Si la bille "ON" et la bille libre sont blousées, seule la valeur de la bille "ON" est marquée.

Exemple 1: il y a snooker sur la dernière bille rouge suite à une faute de l'adversaire, si le joueur désigne la bille bleu comme bille libre et l'empoche, il marque un point et doit ensuite blouser une bille de couleur avant de jouer la bille rouge restante.

Exemple 2: il y a snooker sur la bille verte suite à une faute de l'adversaire, si le joueur désigne la bille rose et la blouse, il marque trois points et la bille rose est remise sur sa mouche avant que le joueur ne tente normalement la verte.

## **10. FAUTES.**

1. Si une faute est commise :
  - l'arbitre dira immédiatement faute et annoncera la pénalité appropriée.
  - à moins d'être annoncée par l'arbitre ou réclamée par l'adversaire avant que le coup suivant soit joué, elle est pardonnée.
  - toute bille mal replacée sur sa mouche restera où elle se trouve, sauf si elle est hors de la table, elle sera alors correctement replacée.
  - Tous les points marqués avant que la faute ne soit déclarée ou réclamée sont acquis.
  - Le coup suivant se fera depuis l'endroit où la blanche s'est immobilisée.
2. Si plus d'une faute est commise lors d'un coup, la pénalité la plus forte sera prise en compte.
3. Le joueur qui a commis une faute :
  - contracte la pénalité prescrite (qui est ajoutée aux points de l'adversaire), et
  - doit rejouer si le joueur suivant le demande. Une telle demande, une fois faite, ne peut être annulée.

## **11. PENALITES**

Voici les fautes qui contractent une pénalité de points ou plus selon prescription.

1. la valeur de la bille "ON" en jouant

- quand les billes ne sont pas arrêtées (paragraphe 2.6)
- la bille de choc plus d'une fois (paragraphe 2.6)
- sans qu'un des deux pieds du joueur ne touche le sol (paragraphe 2.6)
- en dehors de son tour (paragraphe 3.3)
- incorrectement la mise ou remise en jeu (paragraphe 3.4)
- la bille blanche de façon à ce qu'elle ne touche aucune bille objet (paragraphe 3.3)
- la bille blanche rentre dans une poche (paragraphe 3.3)
- un snooker au moyen de la bille libre (paragraphe 3.9)
- un jump shot (saut) (paragraphe 2.19)

2. la valeur de la bille "ON" ou de la bille concernée

- en rentrant une bille qui n'est pas "ON" dans une poche (paragraphe 3.3)
- en touchant en premier lieu avec la bille blanche, une bille qui n'est pas "ON" (paragraphe 3.3)
- en faisant un queutage (paragraphe 2.18)
- en jouant alors qu'une bille est mal placée (paragraphe 2.11)
- en touchant une bille avec autre chose que le procédé de la queue (paragraphe 2.6)
- en éjectant une bille de la table (paragraphe 2.13)

3. la valeur de la bille "ON" ou la valeur la plus haute des deux billes en cause si la bille blanche touche simultanément deux billes autres que deux billes rouges ou une bille libre et la bille "ON".

4. une pénalité de sept points est contractée si le joueur :

- après avoir empoché une rouge, commet une faute avant d'avoir désigné une couleur.
- utilise, dans n'importe quel but, une bille qui est hors de la table.
- joue des rouges à des coups successifs, ou
- utilise comme bille de choc, toute autre bille que la blanche.

## **12. BILLE BOUGEE PAR QUELQU'UN D'AUTRE QUE LE JOUEUR.**

Si une bille, à l'arrêt ou en mouvement, est dérangée par quelqu'un d'autre que le joueur, elle sera replacée par l'arbitre.

Note Ceci couvre le cas dans lequel une autre action occasionne au joueur actif de toucher une bille.

Aucun joueur ne sera responsable du dérangement des billes par l'arbitre.

## **13. SITUATION PAT.**

Si l'arbitre considère qu'on approche d'une position Pat, il avertira les joueurs que si la situation ne change pas rapidement, il devra déclarer la manche comme nulle et non avenue. La manche devra être recommencée dans le même ordre de jeu.

## **14. JEU A QUATRE.**

1. au jeu à quatre, chaque équipe ouvrira alternativement la manche, l'ordre de jeu sera déterminé

au commencement de chaque manche et doit être maintenu tout au long de la manche.

2. les joueurs peuvent changer l'ordre du jeu au début de chaque manche.

3. si une faute est commise et une demande faite de rejouer, le joueur qui a commis la faute rejoue et l'ordre de jeu d'origine est maintenu.

4. quand une manche se termine à égalité de points, on applique la règle 3.3 alinéa 10.

5. des partenaires peuvent se consulter pendant le jeu, mais pas pendant que le joueur actif est à la table.