

RÈGLES
OFFICIELLES DU
JEU DE
SNOOKER

RÈGLES DU JEU DE SNOOKER

Traduction des Règles officielles révisées, août 2019.

Nota : Les expressions et termes anglais ont tous été traduits en français à l'exception des mots suivants :

Break, Frame, Free ball, Miss, Snooker (et ses dérivés) et Touching-ball.

Vous trouverez aussi en Annexe 2 un lexique reprenant tous les termes d'usage en anglais ainsi que leur traduction.

INDEX

SECTION 1 : MATÉRIEL

1) Les normes de la table	5
2) Billes	6
3) Queue	6
4) Accessoires	6

SECTION 2 : DÉFINITIONS

1) <i>Frame</i> (Manche)	7
2) Match	7
3) Compétition	7
4) Billes	7
5) Joueur actif et visite	7
6) Coup	8
7) Empocher et blouser	8
8) <i>Break</i> (série de points)	8
9) Bille en main	8
10) Bille en jeu	9
11) Bille jouable	9
12) Bille désignée	9
13) <i>Free-Ball</i> (Bille libre)	9
14) Bille forcée hors de la table	9
15) Infractions, fautes et pénalités	10
16) Points de pénalité	10
17) Position de <i>snooker</i>	10
18) Mouche occupée	10
19) Poussée de bille	10
20) Coup sauté	11
21) <i>Miss</i> (Manqué) ou Bille manquée	11
22) Période de consultation	11

SECTION 3 : LE JEU

1) Description	12
2) Position des billes	12
3) Déroulement du jeu	13
4) Fin de <i>frame</i> , de match ou de compétition	15
5) Bille en main	15

6) Toucher deux billes simultanément	15
7) Remettre les couleurs sur les mouches	16
8) <i>Touching-Ball</i> (Bille en contact)	17
9) Bille en bord de poche	18
10) Fautes	18
11) Valeurs des pénalités	19
12) Position de <i>snooker</i> après une faute	21
13) Faire rejouer	21
14) <i>Faute et Miss</i>	22
15) Bille déplacée par quelqu'un d'autre que le joueur actif	23
16) Bille déplacée en dehors d'un coup	23
17) Pat (<i>Stalemate</i>)	24
18) Snooker à quatre joueurs	24
19) Snooker à six rouges	25
20) Utilisation des accessoires	25
21) Interprétation	26

SECTION 4 : LES JOUEURS

1) Comportement antisportif	27
2) Concession	27
3) Perte de temps	28
4) Pénalités	28
5) Joueur non actif	28
6) Responsabilité du marquage des points	28
7) Absence	29

SECTION 5 : LES OFFICIELS

1) L'arbitre	30
2) Le marqueur	30
3) L'archiviste	30
4) Aide des officiels	30

ANNEXES

Règles du snooker, édition révisée de 2019	
1) Notes explicatives	31
2) Lexique	34

SECTION 1 : MATÉRIEL

Les mesures sont indiquées dans le système métrique dans la présente traduction. Les mesures britanniques officielles figurent entre parenthèses.
[ft = foot (pied) ; in = inch (pouce)]

1) Les normes de la table

(a) La surface de jeu

La surface de jeu entre les bords intérieurs des bandes doit mesurer 3 569 mm sur 1 778 mm (11 ft 8½ in x 5ft 10 in) avec une tolérance de plus ou moins 13 mm (½ in) dans les deux dimensions.

(b) Hauteur

La hauteur de la table, du sol jusqu'au sommet des bandes doit être de 864 mm (2ft 9½ in) avec une tolérance de plus ou moins 13 mm (½ in).

(c) Bande inférieure et bande supérieure

Les deux côtés courts de la table sont appelés bande inférieure et bande supérieure. Si la table est pourvue d'un tapis avec des poils, ceux-ci sont orientés de la bande inférieure vers la bande supérieure.

(d) La ligne de cadre et le cadre (*Baulk Line & Baulk*)

La ligne de cadre est une ligne droite tracée à 737 mm (29 in) de la face interne de la bande inférieure, parallèle à celle-ci et allant d'une grande bande à l'autre. La surface délimitée par cette ligne et la bande inférieure est appelée le cadre.

(e) Le " D "

Le " D " est un demi-cercle tracé dans le cadre. Le centre de sa section droite coïncide avec celui de la ligne de cadre et son rayon est de 292 mm (11½ in).

(f) Les mouches

Tracées à chaque coin du " D " et vues depuis la bande inférieure, il y a à droite la mouche de la jaune et à gauche la mouche de la verte.

Quatre mouches sont tracées sur la ligne centrale longitudinale de la table :

- (i) La mouche de la marron, au milieu de la ligne de cadre (*Baulk Line*) ;
- (ii) La mouche de la bleue, située à égale distance des faces internes des petites bandes ;
- (iii) La mouche de la rose, située à égale distance entre la mouche de la bleue et la face interne de la bande supérieure ; et
- (iv) La mouche de la noire, située à 324 mm (12¾ in) de la face interne de la bande supérieure.

(g) Les poches

Des poches sont disposées aux quatre coins de la table ainsi qu'au milieu de chaque grande bande.

2) Billes

(a) Un jeu de billes comprend 15 rouges et une seule bille de chacune des couleurs suivantes : jaune, verte, marron, bleue, rose, noire et une blanche.

(b) Les billes doivent être fabriquées dans un composé approuvé et avoir chacune un diamètre de 52,5 mm avec une tolérance de plus ou moins 0,05 mm.

(c) Elles doivent avoir un poids égal si possible mais la différence entre la plus légère et la plus lourde d'un même jeu sera de 3 g au maximum.

(d) Une bille ou un jeu complet de billes peut être changé d'un commun accord entre les joueurs ou sur décision de l'arbitre.

3. Queue

Une queue ne doit pas mesurer moins de 914 mm (3 ft). Elle doit avoir une forme et une apparence conique et effilée traditionnelle et être munie d'un procédé fixé à l'extrémité la plus fine afin de frapper la bille de choc.

4. Accessoires

Les joueurs peuvent utiliser toutes sortes de reposeirs, de rallonges, d'extensions et d'adaptateurs. Ces accessoires font partie du matériel que l'on trouve habituellement à la table mais les joueurs ou même l'arbitre peuvent également les apporter. Les extensions, adaptateurs et autres accessoires utilisés pour jouer et/ou viser doivent d'abord avoir été approuvés par les instances dirigeantes.

SECTION 2 : DÉFINITIONS

Les définitions courantes employées dans ces règles sont en caractères italiques.

1. *Frame* (Manche)

Une *frame* de snooker commence par le coup d'ouverture (voir Sect. 3 § 3 (c)), chaque joueur jouant à son *tour* jusqu'à ce que la *frame* se termine par :

- (a) la concession volontaire par n'importe quel joueur ;
- (b) l'attribution au *joueur actif* lorsque la seule *bille objet* restant sur la table est la noire, que le cumul des points est sans importance et qu'il y a plus de sept points de différence au score en sa faveur ;
- (c) l'attribution au *joueur non-actif*, lorsque la seule *bille objet* restant sur la table est la noire, que le cumul des points est sans importance et qu'il y a plus de sept points de différence au score en sa faveur ; ou
- (d) le premier *empochage* ou la première *infraction* lorsque la noire est la seule *bille objet* restant sur la table (voir Sect. 3 § 4); ou
- (e) l'attribution par l'arbitre conformément à la Sect. 3 § 14 (d) (ii) ou Sect. 4 § 1 (b), 1 (d), 3 (b) ou 3 (c).

2. Match

Un *match* est constitué d'un certain nombre de *frames* défini par avance.

3. Compétition

Une *compétition* est constituée d'un certain nombre de *matches* défini par avance.

4. Billes

- (a) La bille blanche est appelée *bille de choc*.
- (b) Les 15 rouges et les 6 couleurs sont appelées *billes objets*.

5. Joueur actif et visite

La personne qui s'apprête à jouer ou qui joue est le *joueur actif*. Sa *visite* prend fin lorsque :

- (a) il joue un coup sans marquer de point ; ou
- (b) il commet une *faute*, que toutes les billes s'arrêtent et que l'arbitre estime qu'il a quitté la table ; ou

(c) il demande à son adversaire de rejouer après une *faute* de ce dernier ; ou

(d) la *frame* est attribuée au *joueur actif*, alors que la seule *bille objet* restant sur la table est la noire, que le cumul des points est sans importance et qu'il y a plus de sept points de différence au score en sa faveur ; ou

(e) la noire finale est *empochée* et que la *bille de choc* s'est arrêtée.

6. Coup

(a) Un *coup* est joué lorsque le *joueur actif* frappe la *bille de choc* avec le procédé, sauf pendant la préparation du coup (appelée *limage*).

(b) La *bille de choc* ne doit être *frappée* qu'une seule fois et non pas *poussée*. Le procédé peut rester brièvement en contact avec la *bille de choc* une fois qu'elle commence à bouger.

(c) Un *coup* est valide lorsqu'aucune *infraction* aux présentes règles n'est commise.

(d) Un *coup* n'est pas terminé tant que :

- (i) toutes les billes ne se sont pas arrêtées ;
- (ii) l'empochage des billes n'est pas terminé ;
- (iii) le *joueur actif* n'a pas retiré le ou les accessoires qu'il a utilisés.

(e) Un *coup* peut être *direct* ou *indirect*, comme suit :

- (i) un *coup* est *direct* si la *bille de choc* touche une *bille objet* sans toucher une bande en premier lieu ;
- (ii) un *coup* est *indirect* si la *bille de choc* touche une ou plusieurs bandes avant de toucher une *bille objet*.

7. Empocher et blouser

Il y a *empochage* lorsqu'une *bille objet* entre dans une poche après un contact avec une autre bille sans qu'il n'y ait eu *infraction* aux présentes règles. On dit que la bille a été *empochée*.

Si une bille entre dans une poche lors d'un *coup fautif* on parlera de *blousage*.

8. Break

Un *break* est constitué d'un certain nombre d'*empochages* effectués par le *joueur actif* lors de *coups* successifs et en une seule *visite*.

9. Bille en main

(a) La *bille de choc* est dite *en main* :

- (i) avant le début de chaque *frame* ;

- (ii) lorsqu'elle a été *blousée* ;
- (iii) lorsqu'elle a été *forcée hors* de la table ; ou
- (iv) lorsque la noire est remise sur sa *mouche* conformément à la Sect. 3 § 4 (b).

(b) Elle reste *en main* jusqu'à ce que :

- (i) elle soit légalement jouée depuis la position choisie ; ou
- (ii) elle ne soit impliquée dans une *faute* une fois déposée sur la surface de jeu.

(c) Le *joueur actif* a *bille en main* lorsque la *bille de choc* se trouve dans les situations décrites ci-dessus.

10. Bille en jeu

(a) La *bille de choc* est *en jeu* lorsqu'elle n'est pas en situation de *bille en main*.

(b) Les *billes objets* sont *en jeu* depuis le début de la *frame* jusqu'à ce qu'elles soient *empochées*, *blousées* ou *forcées hors de la table*.

(c) Les couleurs sont à nouveau *en jeu* une fois remises sur leurs mouches.

11. Bille jouable (Ball On)

Toute bille est *jouable* si elle peut être légalement touchée en premier impact par la *bille de choc* ou si elle peut être *empochée* sans être ainsi impactée.

12. Bille désignée

(a) La *bille désignée* est une *bille objet* que le *joueur actif* annonce (verbalement) ou indique clairement à l'arbitre, s'engageant ainsi à la toucher en premier impact avec la *bille de choc*.

(b) Si l'arbitre le lui demande, le *joueur actif* doit annoncer quelle bille il veut jouer.

13. Free Ball (Bille libre)

Une *free ball* est une bille qui n'est pas *jouable* mais que le *joueur actif* désigne comme telle lorsqu'il se retrouve *snooké* après une faute (voir Sect. 3 § 12).

14. Bille forcée hors de la table

Une bille est *forcée hors de la table* si elle s'arrête ailleurs que sur la surface de jeu ou dans une poche, ou si elle est prise en main par le *joueur actif*, comme indiqué à la Sect. 3 §§ 16 (b) et 16 (c).

15. Infractions, fautes et pénalités

Toute violation des présentes règles constitue une *infraction*. Une *faute* est une *infraction* qui met fin à la *visite* du joueur fautif. Les *pénalités* sont des *infractions* qui n'affectent pas le tour de jeu.

16. Points de pénalité

Des *points de pénalité* sont accordés au joueur non fautif après toute *infraction*.

17. Position de *snooker*

La *bille de choc* est en *position de snooker* si un *coup* direct en ligne droite vers chaque bille *jouable* est totalement ou partiellement bloqué par une ou plusieurs billes non *jouables*. La *bille de choc* n'est pas en *position de snooker* si une ou plusieurs billes *jouables* peuvent être touchées à leurs deux extrémités par un tir direct.

(a) En cas de *bille en main*, la *bille de choc* est en *position de snooker* si elle est bloquée comme indiqué plus haut depuis toutes les positions à l'intérieur ou sur les lignes du " D ".

(b) Si la *bille de choc* est ainsi bloquée par plusieurs billes qui ne sont pas *jouables* :

- (i) la bille la plus proche de la *bille de choc* est considérée comme *bille réalisant le snooker* ; et
- (ii) si plusieurs billes faisant obstacle sont à égale distance de la *bille de choc*, chacune d'elle sera considérée comme *bille réalisant le snooker*.

(c) Lorsque les rouges sont *jouables*, si plusieurs billes non *jouables* empêchent la *bille de choc* d'impacter différentes rouges, alors il n'y a pas de *bille réalisant le snooker*.

(d) On dit que le *joueur actif* est en *position de snooker* ou *snooké* ou lorsque la *bille de choc* est en *position de snooker* comme indiqué ci-dessus.

(e) La *bille de choc* ne peut pas être *snookée* par une bande.

18. Mouche occupée

Une mouche est dite *occupée* si une bille ne peut pas y être déposée sans entrer en contact avec une autre bille.

19. Poussé de bille (Suivi de bille ou *Push Stroke*)

Il y a *poussé de bille* lorsque le procédé reste en contact avec la *bille de choc* :

(a) après que la *bille de choc* a commencé son mouvement, sauf momentanément lors du contact initial ; ou

(b) quand la *bille de choc* est également en contact avec une *bille objet* ; toutefois, dans le cas où la *bille de choc* et une *bille objet* sont presque en contact, il n'y a pas de *poussé de bille* si la *bille de choc* touche très finement la *bille objet*.

20. Coup sauté (*Jump Shot*)

Il y a un *coup sauté* lorsque la *bille de choc* passe par-dessus n'importe quelle partie d'une *bille objet*, qu'elle la touche ou pas pendant le coup, sauf :

(a) lorsque la *bille de choc* touche d'abord une *bille objet* — autre qu'une *touching ball* — avant de passer par-dessus une autre bille ; ou

(b) lorsque la *bille de choc* saute et touche une *bille objet* — autre qu'une *touching ball* — et ne se trouve pas du côté le plus éloigné de cette *bille objet* lorsqu'elle retombe sur la surface de jeu ; ou

(c) lorsque, ayant touché légalement une *bille objet*, — autre qu'une *touching ball* — la *bille de choc* saute par-dessus cette bille après avoir heurté une bande ou une autre bille.

21. Miss (Manqué ou Bille manquée)

Il y a *miss* ou *bille manquée* lorsque la *bille de choc* ne touche pas en premier contact une *bille jouable* (voir Sect. 3 § 14).

22. Période de consultation

La *période de consultation* est la période pendant laquelle les joueurs peuvent aider l'arbitre à replacer la ou les billes dans leurs positions d'origine après qu'une *infraction* a été commise (Sect. 3 §§ 2 (c) (ii), 3 (k), 10 (i), 14, 15 et 16 (c)) ou comme indiqué dans la Sect. 3 § 9. Cette *période de consultation* débute dès que la décision de replacer la ou les billes a été prise ; elle prend fin lorsque les deux joueurs sont satisfaits de ces positions ou sur décision de l'arbitre.

SECTION 3 : LE JEU

1. Description

Le snooker peut se jouer à deux joueurs ou plus, individuellement ou par équipes. Le jeu peut se résumer comme suit :

(a) Chaque joueur utilise la même *bille de choc* blanche. Il y a aussi vingt-et-une *billes objets* : quinze rouges valant chacune 1 point et six couleurs : la jaune vaut 2 points, la verte 3, la marron 4, la bleue 5, la rose 6 et la noire 7.

(b) Les *coups* rapportent des points au joueur si celui-ci, lors de sa *visite*, *empoché* alternativement les rouges et les couleurs jusqu'à ce que les rouges soient toutes hors de la table, puis les couleurs dans l'ordre croissant de leurs valeurs.

(c) Les points marqués par le *joueur actif* sont ajoutés à ses points déjà marqués.

(d) Des points de pénalité sont ajoutés aux points de l'adversaire en cas d'*infraction*.

(e) Une tactique utilisable à tout moment au cours d'une *frame* (*manche*) consiste à laisser la *bille de choc* derrière une bille non *jouable* de manière à mettre l'adversaire en *position de snooker*. Si un joueur ou une équipe a plus de points de retard qu'il n'en reste sur la table, alors la perspective de gagner des points en provoquant des *fautes* par ce moyen prend de l'importance.

(f) Le vainqueur d'une *frame* est le joueur ou l'équipe :

- (i) qui a le score le plus élevé ;
- (ii) à qui l'on a concédé la *frame* ; ou
- (iii) à qui elle a été attribuée selon la Sect. 3 § 14 (d) (ii) ou la Sect. 4 § 1 (b), 1 (d), 3 (b) ou 3 (c).

(g) Le vainqueur d'un *match* est le joueur ou l'équipe :

- (i) qui remporte le plus ou le nombre requis de *frames* ;
- (ii) qui réalise le meilleur total de points lorsque leur cumul est important ; ou
- (iii) à qui le *match* a été attribué selon la Sect. 4 § 1 (c) ou 1 (d).

(h) Le vainqueur d'une *compétition* est le joueur ou l'équipe qui remporte le plus de *matches* ou le meilleur total de points lorsque leur cumul est important.

2. Position des billes

(a) Au début de chaque *frame* le joueur qui commence a *bille en main* et les *billes objets* sont disposées sur la table comme suit :

- (i) les rouges forment un triangle équilatéral serré, la bille de tête étant sur la ligne centrale juste au-dessus de la mouche de la rose. Elle en sera le plus proche possible mais sans l'*occuper*, tandis que la base du triangle sera parallèle à la bande supérieure ;
 - (ii) les six couleurs sur les mouches comme indiqué à la Sect. 1 § 1 (f).
- (b) En cas d'erreur lors de la mise en place de la table on appliquera la Sect. 3 § 7 (c), la *frame* débutant comme indiqué à la Sect. 3 § 3 (c).
- (c) Une fois qu'une *frame* a débuté, une bille *en jeu* ne peut être nettoyée que par l'arbitre, si le *joueur actif* en fait la demande de façon raisonnable, et :
- (i) si la bille n'est pas sur une mouche, sa position sera repérée par un dispositif approprié avant de la prendre pour la nettoyer ;
 - (ii) le dispositif employé pour repérer la position de la bille à nettoyer sera considéré comme celle-ci et en aura la valeur jusqu'à ce qu'elle soit remise en place. Il y aura une *pénalité* si un joueur autre que le *joueur actif* ou son partenaire touche le dispositif. L'arbitre annoncera PÉNALITÉ et remettra si nécessaire le dispositif ou la bille sur sa position d'origine, même si l'un ou l'autre a été soulevé.
Une *période de consultation* débute dès que la décision de replacer le dispositif ou la bille a été prise.

3. Déroulement du jeu

Les joueurs détermineront l'ordre de jeu par tirage au sort ou par tout autre moyen déterminé par accord mutuel, le gagnant ayant le choix de commencer ou pas.

- (a) L'ordre de jeu ainsi déterminé restera inchangé tout au long de la *frame*, sauf si un joueur demande à son adversaire de rejouer à la suite d'une *faute*.
- (b) Le joueur ou l'équipe qui ouvre le jeu doit alterner à chaque *frame* pendant un *match*.
- (c) Le premier joueur a *bille en main* et la *frame* commence lorsque la *bille de choc* a été placée sur la table et a été touchée par le procédé, soit :
 - (i) lorsqu'un *coup* est joué ; ou
 - (ii) pendant la préparation du *coup*.
- (d) Si une *frame* est commencée par le mauvais joueur ou la mauvaise équipe :
 - (i) il faudra la recommencer, sans *pénalité*, si un seul *coup* a été joué et qu'aucune *infraction* n'a été commise; ou
 - (ii) il faudra la continuer normalement si un autre *coup* a été joué ou si une *infraction* a été commise pendant le premier *coup* ou après la fin de celui-ci ; on reprendra l'ordre correct lors de la *frame* suivante, le même joueur ou la même équipe devant ainsi débiter trois *frame* consécutives ; ou

- (iii) si une situation de pat est déclarée (voir Sect. 3 § 17), il faudra faire recommencer la *frame* par le bon joueur ou la bonne équipe.
- (e) Pour qu'un *coup* soit légal, aucune des *infractions* décrites plus loin dans la Sect. 3 § 11 (Valeurs des pénalités) ne doit avoir eu lieu.
- (f) Il est de la responsabilité du *joueur actif* de s'assurer que tout objet ou accessoire utilisé pendant la *visite* en cours ou précédente a été retiré de la table.
- (g) À chaque *visite*, pour le premier *coup*, la bille *jouable* est une rouge ou une *free ball (bille libre) désignée* comme rouge ; on marquera les points pour chaque rouge ou *free ball désignée* comme rouge *empochée* dans le même *coup*.
- (h) (i) Si une rouge ou une *free ball désignée* comme rouge est *empochée*, le même joueur joue le *coup* suivant et la bille *jouable* suivante est une couleur au choix du *joueur actif*. Si elle est *empochée*, elle sera remise sur sa mouche et ses points sont comptés ;
- (ii) Le *break* se poursuit en *empochant* alternativement des rouges et des couleurs jusqu'à ce qu'il ne reste plus de rouge sur la table et, le cas échéant, qu'une couleur ait été jouée suite à l'*empochage* de la dernière rouge ;
- (iii) Les couleurs deviennent alors *jouables* en suivant l'ordre croissant de leurs valeurs conformément à la Sect. 3 § 1 (a) et restent hors de la table lorsqu'elles sont *empochées*, sauf dans le cas prévu dans la Sect. 3 § 4. Le *joueur actif* joue alors la couleur *jouable* suivante ;
- (iv) Si le *joueur actif*, pendant un *break*, joue avant que l'arbitre n'ait fini de remettre une couleur sur mouche alors que les autres billes sont immobiles, la valeur de cette couleur ne sera pas comptée et on appliquera la Sect. 3 § 11 (a) (i) ou la Sect. 3 § 11 (b) (ii).
- (i) En général on ne replace pas les rouges sur la table une fois qu'elles ont été *empochées*, *blousées* ou *forcées hors de la table*, même si un joueur pourrait ainsi tirer bénéfice d'une *faute*. Des exceptions sont cependant prévues aux Sect. 3 § 2 (c) (ii), 3 (k), 9, 10 (i), 14 (b), 14 (e), 15, 16 (c), 19 (b) et Sect. 5 § 1 (a) (i).
- (j) Si le *joueur actif* n'*empoché* pas de bille, il doit quitter la table sans délai. S'il commet une *faute* avant ou pendant qu'il quitte la table, il sera pénalisé comme indiqué à la Sect. 3 § 11. Le *coup* suivant sera joué depuis l'endroit où la *bille de choc* se sera arrêtée ou depuis la position de *bille en main* si elle n'est pas *en jeu*, sauf dans les cas où elle doit être remplacée selon la Sect. 3 § 10 (i) et 14 (e).
- (k) Il y a *pénalité* si le joueur *non actif* vient à la table alors que ce n'est pas à lui de jouer et commet une *infraction*. L'arbitre annoncera PÉNALITÉ et toute bille qui aura été déplacée sera remplacée comme avant l'*infraction*. La *visite* du *joueur actif* continuera alors normalement. Une *période de consultation* débute dès que la décision de remplacer la ou les billes a été prise.

(l) Si, suite au dernier *coup* de son adversaire, un joueur joue la *bille de choc* ou commet une *infraction* avant l'arrêt complet des billes ou avant que l'arbitre n'ait fini de remettre une couleur sur mouche, il sera pénalisé comme s'il était le *joueur actif* et sa *visite* prendra fin.

(m) Si une bille entre dans une poche et rebondit sur la surface de jeu, elle n'est pas considérée comme *empochée* ou *blousée*. Le *joueur actif* n'a aucun recours si cela arrive.

4. Fin de *frame*, de match ou de compétition

(a) Lorsque la seule *bille objet* restant sur la table est la noire, la *frame* prend fin avec le premier *empochage* ou la première *infraction*, sauf si les deux conditions suivantes sont réunies :

- (i) si les scores deviennent égaux ; et
- (ii) les scores cumulés n'ont pas d'importance.

(b) Lorsque les deux conditions décrites ci-dessus en (a) s'appliquent :

- (i) la noire est remise sur *sa mouche* ;
- (ii) les joueurs tirent au sort celui qui va jouer ;
- (iii) le joueur qui commence a *bille en main* ; et
- (iv) le premier *empochage* ou la première *infraction* met fin à la *frame*.

(c) Lorsque le vainqueur d'un *match* ou d'une *compétition* est déterminé par les points cumulés et que ceux-ci sont égaux à la fin de la dernière *frame*, les joueurs suivront la procédure de noire remise sur sa mouche décrite ci-dessus en (b).

5. Bille en main

Lorsqu'un joueur a *bille en main*, la *bille de choc* doit être jouée depuis l'intérieur du " D " ou sur une de ses lignes, et ce dans n'importe quelle direction.

(a) Si l'on le lui demande, l'arbitre doit indiquer si la *bille de choc* est correctement placée (à savoir si elle n'est pas à l'extérieur des lignes du " D ").

(b) Si le procédé touche la *bille de choc* pendant qu'elle est mise en position et que l'arbitre estime que le *joueur actif* ne tentait pas de jouer un *coup*, alors la *bille de choc* n'est pas *en jeu*.

6. Toucher deux billes simultanément

Deux billes ne peuvent être touchées simultanément par la *bille de choc* en premier impact, sauf dans le cas de deux rouges ou d'une *free ball* et d'une bille *jouable*.

7. Remettre les couleurs sur les mouches

Toute couleur *empochée*, *blousée* ou *forcée hors de la table* sera remise sur mouche avant de jouer le *coup* suivant, jusqu'à ce qu'elle soit *empochée* conformément à la Sect. 3 § 3 (h) (iii).

(a) un joueur ne pourra être tenu pour responsable si l'arbitre repositionne incorrectement quelque bille que ce soit.

(b) Si une couleur est repositionnée par erreur après avoir été *empochée* dans l'ordre croissant prévu dans la Sect. 3 § 3 (h) (iii), elle sera retirée de la table sans *pénalité* dès que l'erreur aura été découverte et le jeu continuera depuis la position résultante. Si l'erreur est découverte après que la couleur a été *empochée*, les points marqués compteront après que le *coup* suivant aura été joué ou après qu'une *infraction* aura été commise avant de jouer le *coup* suivant.

(c) Si un *coup* est joué alors qu'une ou plusieurs billes ne sont pas correctement positionnées, elles seront considérées comme correctement positionnées pour les *coups* suivants. Toute couleur non présente sur la table sera remise sur sa mouche :

- (i) sans *pénalité* si son absence est constatée suite à un oubli antérieur, à condition que la *frame* n'ait pas pris fin conformément à la Sect. 2 § 1. Le jeu continuera à partir de la position résultante.
- (ii) avec une *pénalité* si le *joueur actif* a joué avant que l'arbitre n'ait eu le temps d'effectuer la remise sur mouche.

(d) Si une rouge est repositionnée sur une mouche par erreur à la place d'une couleur, cette dernière sera mise sur sa mouche dès l'erreur découverte, et :

- (i) si la rouge peut être identifiée elle sera retirée de la table ; ou
- (ii) si la rouge peut être identifiée mais a été *empochée* ou *blousée*, ou si elle ne peut pas être identifiée, la *frame* continuera, ce qui créera de ce fait une *frame* à seize rouges ;
le jeu se poursuivra depuis la position résultante, sans *pénalité*.

(e) Si une couleur doit être repositionnée et que sa mouche est *occupée*, elle sera placée sur la mouche de plus haute valeur disponible.

(f) Si plusieurs couleurs doivent être repositionnées et que leurs mouches sont *occupées*, la bille de plus haute valeur sera privilégiée dans l'ordre de remplacement.

(g) Si toutes les mouches sont *occupées*, la couleur sera placée le plus près possible de sa mouche entre celle-ci et la partie la plus proche de la bande supérieure.

(h) Dans le cas de la rose et de la noire, si toutes les mouches sont *occupées* et qu'il n'y a aucun espace entre la mouche appropriée et la partie la plus proche

de la bande supérieure, la couleur sera placée le plus près possible de sa mouche dans l'axe longitudinal central de la table.

(i) Dans tous les cas, une couleur remise sur mouche ne doit pas être en contact avec une autre bille.

(j) Pour être correctement replacée, une couleur doit être mise sur la mouche désignée dans les présentes Règles

8. *Touching Ball* (Bille en contact)

(a) Si, à la fin d'un *coup*, la *bille de choc* est en contact avec une ou plusieurs billes qui sont ou qui pourraient être *jouables*, l'arbitre annoncera "*Touching Ball*" et, en cas de doute, indiquera la ou les billes *jouables* en contact avec la *bille de choc*. Si cette dernière est en contact avec une ou plusieurs couleurs après qu'une rouge (ou une *free ball désignée* comme rouge) a été *empochée*, l'arbitre demandera aussi au *joueur actif* d'INDIQUER quelle est la couleur qu'il veut jouer.

(b) Lorsqu'une *Touching Ball* a été annoncée, le *joueur actif* doit éloigner la *bille de choc* de cette bille sans la faire bouger, sinon il y aurait un *poussé de bille*.

(c) Si le *joueur actif*, en jouant un *coup*, ne fait bouger aucune *bille objet* en contact avec la *bille de choc*, il n'y aura pas de pénalité si :

(i) la bille est *jouable* ;

(ii) la bille pourrait être *jouable* et que le *joueur actif* annonce vouloir la jouer ; ou

(iii) la bille pourrait être *jouable* et que le *joueur actif* annonce et touche en premier contact une autre bille qui pourrait être *jouable*.

(d) Si la *bille de choc* s'arrête en contact ou très près d'une bille qui n'est pas *jouable*, l'arbitre, si on lui demande si les billes sont en contact, clarifiera la situation.

(e) Si la *bille de choc* est en contact avec une bille *jouable* et une bille non *jouable*, l'arbitre n'indiquera que la bille *jouable* comme *touching ball*. Si le *joueur actif* demande à l'arbitre si la bille non *jouable* est aussi en contact avec la *bille de choc*, il devra le lui dire.

(f) Il n'y a pas de *faute* si l'arbitre estime que ce n'est pas du fait du *joueur actif* qu'une *touching ball* a bougé au moment où le *coup* a été joué.

(g) Si l'arbitre constate qu'une *bille objet* immobile ne touche pas la *bille de choc* et qu'un contact soit ensuite constaté avant de jouer le *coup*, l'arbitre repositionnera les billes comme il le jugera bon. Ceci s'applique aussi dans le cas où l'arbitre constate qu'une *touching ball* ne l'est plus après un examen ultérieur.

9. Bille en bord de poche

Si une bille tombe dans une poche sans avoir été touchée par une autre bille :

(a) Si elle n'était impliquée dans aucun *coup* en en train d'être joué, elle sera remise en place et les points marqués seront comptés.

(b) Si elle pouvait être touchée par une bille quelconque impliquée dans un *coup* :

(i) sans infraction aux présentes règles (y compris les cas où une *infraction* aurait été commise si la bille n'était pas tombée en poche), toutes les billes seront replacées et le même *coup* sera rejoué ; si le *joueur actif* le juge bon, il pourra jouer un autre *coup* ;

(ii) si une *faute* est commise, le *joueur actif* se verra infliger la pénalité prévue à la Sect. 3 § 11, toutes les billes seront replacées et l'autre joueur pourra choisir l'une des options habituelles après une *faute*.

(c) Si une bille reste momentanément en équilibre en bord de poche et y tombe, elle sera considérée comme *empochée* ou *blousée* et ne sera pas replacée.

Une *période de consultation* débute dès que la décision de replacer la ou les billes a été prise.

10. Les fautes

Si une *faute* est commise, l'arbitre annoncera immédiatement FAUTE.

(a) Si le *joueur actif* n'a pas encore joué de *coup*, sa *visite* prend fin immédiatement et l'arbitre annoncera la pénalité.

(b) Si un *coup* a été joué, l'arbitre attendra la fin de celui-ci avant d'annoncer la pénalité.

(c) Si une *faute* n'a pas été annoncée par l'arbitre et que le *joueur non actif* ne la réclame pas avant que le prochain *coup* ne soit joué, il n'en sera pas tenu compte.

(d) Toute couleur qui n'a pas été remise correctement sur mouche restera là où elle a été positionnée sauf si elle est hors de la table ; dans ce cas elle sera correctement remise sur mouche.

(e) Tous les points inscrits avant une faute lors d'un *break* sont acquis mais le *joueur actif* ne marquera pas de points pour toute bille *blousée* lors d'un *coup* fautif.

(f) Le *coup* suivant est joué de là où la *bille de choc* s'est arrêtée ; si elle n'est plus *en jeu*, il y aura *bille en main*.

(g) Si plusieurs *fautes* sont commise lors du même *coup*, c'est celle donnant la plus haute pénalité qui sera appliquée.

(h) Le joueur qui a commis la *faute* :

- (i) encourt la pénalité prévue à la Sect. 3 § 11 ; et
- (ii) doit jouer le *coup* suivant si son adversaire le demande.

(i) Si le *joueur actif* commet une *faute* sur n'importe quelle bille, y compris la *bille de choc* avant de la jouer, la pénalité appropriée sera appliquée. Le joueur non fautif peut alors choisir de jouer lui-même depuis la position nouvelle ou demander au fautif de rejouer depuis la position nouvelle ou la position d'origine. Dans ce dernier cas toutes les billes seront replacées et la *bille jouable* sera la même qu'avant l'*infraction*, à savoir :

- (i) N'importe quelle rouge si les rouges étaient *jouables* ;
- (ii) La couleur *jouable* lorsqu'il ne reste plus de rouge sur la table ;
- (iii) Une couleur au choix du *joueur actif* si la *bille jouable* était une couleur après qu'une rouge ou une *free ball désignée* à la place d'une rouge a été *empochée*.

11. Valeurs des pénalités.

Les actions suivantes constituent des *fautes* et sont passibles d'une *pénalité* de quatre points, sauf si une *pénalité* plus importante est prévue aux §§ (a) à (d) ci-dessous :

(a) la valeur de la *bille jouable* :

- (i) jouer avant que l'arbitre n'ait remplacé une couleur *désignée* comme *free ball* ;
- (ii) jouer la *bille de choc* plus d'une fois lors d'un *coup* ;
- (iii) jouer alors qu'aucun pied ne touche le sol ;
- (iv) jouer lorsque ce n'est pas à son *tour* dans le snooker à quatre joueurs ;
- (v) jouer de façon irrégulière avec *bille en main*, y compris le *coup* d'ouverture ;
- (vi) n'impacter aucune *bille objet* avec la *bille de choc* ;
- (vii) *blouser* la *bille de choc* ;
- (viii) créer une position de *snooker* derrière une *free ball désignée*, sauf dans le cas prévu à la Sect. 3 § 12 (b) (ii) ;
- (ix) jouer un *coup sauté* ;
- (x) jouer avec une queue hors normes ; ou
- (xi) consulter ou communiquer avec un partenaire à l'encontre de la Sect. 3 § 18 (e) ;

(b) la valeur de la *bille jouable* ou la valeur la plus élevée des billes concernées :

- (i) jouer lorsqu'une ou plusieurs billes sont encore en mouvement ;
- (ii) jouer avant que l'arbitre n'ait fini de remettre sur mouche une couleur qui n'est pas une *free ball* ;

- (iii) *blouser* une bille non *jouable* ;
- (iv) toucher en premier impact une bille non *jouable* avec la *bille de choc* ou, lorsqu'une *free ball* a été *désignée*, toucher en premier impact avec la *bille de choc* toute autre bille que la *free ball désignée*, sauf si elle a été impactée simultanément avec une bille *jouable* ;
- (v) faire un *poussé de bille* ;
- (vi) toucher une bille *en jeu* ou un marque-bille indiquant l'emplacement d'une bille *en jeu* avec n'importe quelle partie du corps, des vêtements ou d'un accessoire ;
- (vii) provoquer un contact entre n'importe quelle bille et tout objet ou accessoire laissé sur la table pendant sa *visite* ou lors d'une *visite* précédente ;
- (viii) jouer avant que n'importe quelle bille retirée pour être nettoyée n'ait été remise sur la table ;
- (ix) *forcer* une bille *hors de la table* ;
- (x) au snooker à six rouges, mettre la *bille de choc* en *position de snooker* derrière la bille *désignée*.

(c) la valeur de la bille *jouable* ou la valeur la plus haute des deux billes concernées si l'on touche simultanément deux billes avec la *bille de choc* (sauf dans le cas de deux rouges si elles sont *jouables* ou d'une *free ball* et d'une bille *jouable*) ;

(d) sept points si le *joueur actif* :

- (i) se sert d'une bille qui est hors de la table dans quelque but que ce soit ;
- (ii) se sert de n'importe quel objet pour mesurer un espace ou une distance ;
- (iii) joue successivement deux rouges ou une *free ball* suivie d'une rouge ;
- (iv) se sert d'une autre bille que la blanche comme *bille de choc* après que la *frame* a commencé ;
- (v) n'indique pas quelle bille il va jouer lorsqu'il est en *position de snooker* ou lorsque l'arbitre le lui demande ; ou
- (vi) commet une faute avant de *désigner* une couleur après avoir *empoché* une rouge (ou une *free ball désignée* comme rouge).

Les actions suivantes constituent des *pénalités* valant quatre points sauf si des *pénalités* plus élevées sont prévues aux §§ (e) à (g) ci-dessous :

(e) la valeur de la *bille jouable* ou de la bille concernée de plus haute valeur en commettant une *infraction* en dehors de sa *visite*, comme indiqué dans la Sect. 3 § 3 (l).

(f) sept points si n'importe quel joueur touche une bille ou le marque bille avec n'importe quelle partie du corps, des vêtements ou d'un accessoire, pendant une *période de consultation*.

(g) sept points si le *joueur non actif* :

- (i) se sert d'une bille qui est hors de la table dans quelque but que ce soit ;
- (ii) se sert de n'importe quel objet pour mesurer un espace ou une distance.

Toute bille déplacée sera remise sur sa position d'origine par l'arbitre sur demande du joueur non fautif.

12. Position de *snooker* après une faute

Si la *bille de choc* est en *position de snooker* après une *faute* (voir Sect. 2 § 17), l'arbitre annoncera *Free Ball* (Bille libre).

- (a) Si le joueur non fautif choisit de jouer le *coup* suivant :
 - (i) il peut *designer* n'importe quelle bille comme *bille jouable*, mais la *bille jouable* ne peut pas être *désignée* comme *free ball* ;
 - (ii) toute bille *désignée* sera considérée comme la *bille jouable* et en acquerra la valeur, à la différence qu'elle sera remise sur mouche si elle est *empochée*.
- (b) Il y a *faute* si la *bille de choc* :
 - (i) ne touche pas en premier impact la *free ball désignée*, sauf en cas de contact simultané avec une *bille jouable* ; ou
 - (ii) après un coup qui ne rapporte pas de point, se retrouve en *position de snooker* sur toutes les rouges ou la *bille jouable* par la *free ball désignée*, sauf si les seules *billes objets* restant sur la table sont la rose et la noire.
- (c) Si la *free ball désignée* est *empochée*, elle est remise sur mouche et la valeur de la *bille jouable* est marquée.
- (d) Si une *bille jouable* est *empochée* après que la *bille de choc* a touché en premier la *bille désignée* ou si le contact avec une *bille jouable* a été simultané, la *bille jouable* est comptée et reste hors de la table.
- (e) Si la *bille désignée* et une *bille jouable* sont *empochées*, seule la *bille jouable* est comptée, sauf si c'est une rouge, auquel cas toutes les *billes empochées* sont comptées. La *free ball* est alors remise sur mouche et la *bille jouable* reste hors de la table.
- (f) Si l'on demande au joueur fautif de rejouer ou que le non fautif demande que la ou les billes soient replacées (selon la Section 3 §§ 10 (i), 14 (b) et 14 (e)), la *free ball* sera annulée.

13. Rejouer

Une fois qu'un joueur a demandé à son adversaire de rejouer après une *faute* ou a demandé le remplacement de la ou des billes après une *faute* ou une *Faute* et *Miss*, il ne pourra pas revenir sur sa décision. Le fautif, à qui l'on a demandé de rejouer, a le droit de :

- (a) changer d'avis sur :
 - (i) le *coup* qu'il jouera ; et
 - (ii) la *bille jouable* qu'il tentera de toucher ;
- (b) marquer des points pour la ou les billes qu'il pourrait *empocher*.

14. Faute et *Miss* (Bille manquée)

(a) Le *joueur actif* devra, au mieux de ses capacités, s'efforcer de toucher la bille *jouable* ou une bille qui pourrait être *jouable* après qu'une rouge aura été *empochée*. Si l'arbitre estime que cette règle a été enfreinte, il annoncera FAUTE ET *MISS*, sauf si :

- (i) l'un ou l'autre des joueurs avait besoin de *points de pénalité* avant le *coup* ou suite à celui-ci, et que l'arbitre estime que le *MISS* n'était pas intentionnel ;
- (ii) la situation est telle qu'il est impossible de toucher la bille *jouable*. Dans ce dernier cas il doit être tenu comme établi que le *joueur actif* tente bien de toucher la bille *jouable* en tirant, *directement* ou *indirectement*, dans sa direction avec suffisamment de puissance, aux yeux de l'arbitre, pour l'atteindre si aucune bille ne faisait obstruction.

(b) Quand l'arbitre annonce FAUTE ET *MISS*, le joueur non fautif peut demander au fautif de rejouer depuis la nouvelle position ou depuis la position d'origine ; dans ce cas toutes les billes seront replacées et la bille *jouable* sera la même qu'avant de jouer le dernier *coup*, à savoir :

- (i) n'importe quelle rouge si la bille *jouable* était une rouge ;
- (ii) la couleur *jouable* si toutes les rouges étaient hors de la table ; ou
- (iii) une couleur au choix du *joueur actif* si la bille *jouable* était une couleur après qu'une rouge eut été *empochée*.

(c) Si le *joueur actif*, lors de son *coup*, échoue à toucher en premier une bille *jouable* alors qu'il existe un passage direct en ligne droite entre la *bille de choc* et tout ou partie de n'importe quelle bille qui est ou pourrait être *jouable*, l'arbitre annoncera FAUTE ET *MISS*, sauf dans les cas prévus à la Sect.3 § 14 (a) (i).

(d) Après qu'un *MISS* a été annoncé selon le paragraphe (c) ci-dessus, alors qu'il y a un passage direct en ligne droite entre la *bille de choc* et une bille qui est ou pourrait être *jouable*, et qu'un contact central en pleine bille était possible (dans le cas des rouges on prend en compte le diamètre complet de toute rouge qui n'est pas obstruée par une couleur), ou lorsque la *bille de choc* est au contact d'une bille qui pourrait être *jouable* après qu'une rouge a été *empochée*, alors :

- (i) une FAUTE ET *MISS* sera annoncée si une deuxième tentative d'impacter une bille *jouable* depuis la position d'origine se solde par un échec, et ce sans tenir compte de la différence au score ;
- (ii) dans le cas d'un deuxième échec, comme décrit ci-dessus en (i) et s'il est demandé au joueur fautif de rejouer depuis la position d'origine, l'arbitre l'avertira qu'en cas de nouvel échec la *frame* sera accordée à son adversaire. Toutefois, une *frame* ne pourra pas être accordée si l'avertissement n'a pas été donné. Si l'arbitre n'a pas donné l'avertissement et que la séquence de FAUTE ET *MISS* s'est poursuivie, le *joueur actif* sera averti dès la première occasion ;

(iii) s'il est demandé au fautif de jouer depuis la nouvelle position, la séquence de FAUTE ET *MISS* décrite en (d) (i) et d (ii) prend fin.

(e) Une fois que toutes les billes ont été replacées selon cette règle, si le *joueur actif* commet une *faute* sur n'importe quelle bille (y compris la *bille de choc*), on n'annoncera pas de *MISS* si aucun *coup* n'a été joué. Dans ce cas on appliquera la *pénalité* appropriée. Le joueur non fautif pourra choisir de jouer lui-même depuis la nouvelle position ou de demander au joueur fautif de rejouer depuis la nouvelle position ou la position d'origine. Dans ce dernier cas toutes les billes seront replacées et la bille *jouable* sera la même qu'avant de jouer le dernier *coup*, à savoir :

- (i) n'importe quelle rouge si la bille *jouable* était une rouge ;
- (ii) la couleur *jouable* si toutes les rouges étaient hors de la table ; ou
- (iii) une couleur au choix du *joueur actif* si la bille *jouable* était une couleur après qu'une rouge ou une *free ball désignée* comme rouge eut été *empochée*.

Si la situation décrite ci-dessus se produit lors d'une séquence de FAUTE ET *MISS* comme indiqué au paragraphe (d) ci-dessus, tout avertissement concernant la possible attribution de la *frame* à l'adversaire ne restera effectif que dans le cas où toutes les billes auront été remises dans leurs positions précédant l'*infraction*.

(f) Une *période de consultation* débutera dès lors qu'un repositionnement des billes aura été demandé après l'annonce d'une FAUTE ET *MISS*.

15. Bille déplacée par quelqu'un d'autre que le joueur actif

Si une bille, immobile ou en mouvement, est perturbée par quelqu'un d'autre que le *joueur actif*, elle sera replacée par l'arbitre à l'endroit où, selon son jugement, elle était ou se serait arrêtée, et ce sans *pénalité* pour le *joueur actif*. Une *période de consultation* débute dès que la décision de replacer la ou les billes a été prise.

(a) Cette règle inclut les cas où le *joueur actif* bouge une bille à cause d'un événement extérieur ou d'une personne autre que son coéquipier. Elle ne s'appliquera pas lorsque la bille bouge à cause d'un défaut sur la table, sauf dans le cas où une bille remise sur mouche bouge avant que le *coup* suivant n'ait été joué.

(b) Aucun joueur ne sera pénalisé si l'arbitre dérange des billes.

16. Bille déplacée en dehors d'un coup

(a) Si une *bille objet en jeu* est dérangée par le *joueur actif* alors qu'il a *bille en main*, l'arbitre annoncera FAUTE et la *bille de choc* restera *en main* pour le *coup* suivant.

(b) Si le *joueur actif* déplace ou prend une bille intentionnellement, elle sera considérée comme *forcée hors de la table*. Une exception est prévue dans la Sect. 5 § 1 (a) (i).

(c) Si l'arbitre considère que le fait de *forcer une bille hors de la table* était un acte de conduite antisportive, il replacera la bille sur sa position d'origine ou, si la bille était en mouvement, à l'endroit où il estimera qu'elle se serait arrêtée. Une *période de consultation* débute dès que la décision de replacer la ou les billes a été prise.

17. Pat (*Stalemate*)

Si l'arbitre estime qu'il existe ou se prépare une situation de *pat*, ou si les deux joueurs le lui signalent, il leur proposera de recommencer immédiatement la *frame*. Si l'un des joueurs s'y oppose, il permettra au jeu de continuer à la condition que la situation évolue au bout d'un temps donné, en général après que chaque camp aura joué trois *coups* de plus, à la discrétion de l'arbitre. Si la situation reste globalement la même après cette période, l'arbitre annulera tous les points et replacera les billes pour recommencer la *frame*. Le même joueur exécutera le *coup* d'ouverture, comme indiqué à la Sect. 3 § 3 (d) (iii), et le même ordre de jeu sera maintenu. Cette procédure est appelée un recommencement.

Si une situation de *pat* se présente après une noire remise sur sa mouche, comme décrit dans la Sect. 3 § 4 (b), seule la noire sera remise sur la mouche et le même joueur effectuera le premier *coup*.

18. Snooker à quatre joueurs

(a) Dans un *match* à quatre joueurs (entre deux équipes de deux joueurs), chaque camp ouvrira alternativement les *frames* (*manches*) et l'ordre de jeu sera déterminé au début de chacune d'elles. Une fois cet ordre décidé, il devra être maintenu durant toute la *frame*.

(b) Les joueurs pourront modifier l'ordre de jeu au début de chaque nouvelle *frame*.

(c) Si une *faute* a été commise et que l'on demande à ce que le *coup* soit rejoué, c'est le joueur qui a commis la *faute* qui devra rejouer et l'ordre de jeu sera inchangé. Si la *faute* est annoncée parce qu'un joueur a joué en dehors de son *tour*, l'équipier du fautif perdra un *tour* que l'on demande ou non au coupable de rejouer.

(d) Lorsqu'une *frame* se termine sur un score égal, c'est la Section 3 § 4 qui s'applique. S'il faut jouer une noire remise sur sa mouche, l'équipe qui joue le premier *coup* peut choisir lequel des joueur commencera. L'ordre de jeu continuera alors comme pendant la *frame*.

(e) Les équipiers peuvent se consulter ou communiquer pendant une *frame* mais pas pendant que l'un d'eux est le *joueur actif* ou qu'il s'est approché de la table, et ce jusqu'à ce que sa *visite* prenne fin.

(f) Si le partenaire du *joueur actif* commet une *infraction*, c'est le *joueur actif* qui sera considéré comme le fautif.

19. Snooker à six rouges

Dans un match de snooker à six rouges, les Règles Officielles du Jeu de Snooker s'appliquent avec les variantes suivantes :

(a) Il ne pourra y avoir plus de cinq annonces consécutives de FAUTE ET MISS si l'on demande au fautif de rejouer depuis la position initiale.

(b) Après la quatrième annonce consecutive de FAUTE ET MISS, l'arbitre avertira le joueur fautif que si une nouvelle FAUTE ET MISS était annoncée, le joueur non fautif pourrait :

- (i) jouer depuis l'endroit où les billes se seront arrêtées ; ou
- (ii) demander à son adversaire de jouer depuis l'endroit où les billes se seront arrêtées ; ou
- (iii) jouer la *bille de choc* depuis n'importe quel endroit de la surface de jeu, sauf si l'un ou l'autre des joueurs avait besoin de *points de pénalité* avant le *coup* ou suite à celui-ci. Si cette option est choisie, la Section 3 § 12 ne s'appliquera pas.

(c) Si l'on demande au fautif de jouer depuis la nouvelle position après une annonce de FAUTE ET MISS, la séquence de Faute et Miss précédente prend fin.

(d) Après avoir *empoché* une rouge ou une *free ball désignée* comme rouge, le *joueur actif* ne doit pas mettre son adversaire en *position de snooker* derrière la couleur *désignée*, comme indiqué dans la Sect. 2 § 17.

20. Utilisation des accessoires

Il est de la responsabilité du *joueur actif* d'installer et de retirer les accessoires qu'il utilise à la table.

(a) Le *joueur actif* est responsable de tous les accessoires, ce qui inclut — mais sans se limiter à ceux-ci — les reposeirs et extensions qu'il apporte à la table, que ces derniers lui appartiennent ou qu'il les ait empruntés (sauf si c'est à l'arbitre) ; il sera pénalisé pour toute *faute* qu'il commettra en utilisant ces accessoires

(b) Le *joueur actif* n'est pas responsable de l'état des accessoires que l'on trouve habituellement à la table et qui sont fournis par des tiers, y compris l'arbitre. Si l'un de ces accessoires s'avérait défectueux et que le *joueur actif*, à cause de cela, touchait une ou plusieurs billes, il n'y aurait pas de *faute*. Si nécessaire, l'arbitre repositionnerait alors toutes les billes conformément à la Sect. 3 § 15 et le *joueur actif* pourrait continuer un éventuel *break* en cours sans encourir de *pénalité*.

21. Interprétation

(a) Les circonstances peuvent rendre nécessaires des ajustements dans l'application des règles pour les personnes handicapées, en particulier et par exemple :

- (i) la Section 3 § 11 (a) (iii) ne peut pas s'appliquer aux joueurs en fauteuil roulant ; et
- (ii) l'arbitre, sur demande d'un joueur, devra lui indiquer la couleur d'une bille s'il est incapable de faire la différence entre certaines d'entre elles comme, par exemple, entre le rouge et le vert.

(b) Lorsqu'il n'y a pas d'arbitre, le joueur (ou l'équipe) adverse sera considéré comme tel pour faire appliquer ces règles.

SECTION 4 : LES JOUEURS

1. Comportement antisportif

(a) Si un joueur :

- (i) utilise un langage agressif ou fait des gestes agressifs ; ou
- (ii) a un comportement qui, aux yeux de l'arbitre, est volontairement ou constamment antisportif ; ou
- (iii) a un comportement qui, de quelque manière que ce soit, est antisportif ;
ou
- (iv) refuse de poursuivre une *frame* (manche) en cours ;

l'arbitre devra avertir ce joueur qu'en cas de récidive dans sa conduite antisportive la *frame* serait attribuée à son adversaire.

(b) Si l'arbitre a averti le joueur selon le paragraphe (a) ci-dessus et que ce dernier persiste dans sa conduite antisportive, l'arbitre attribuera la *frame* à son adversaire ; si cela se passe entre deux *frames*, l'arbitre attribuera la *frame* suivante à son adversaire. L'arbitre avertira le joueur qu'en cas de récidive dans sa conduite antisportive le *match* sera attribué à son adversaire.

(c) Si l'arbitre a attribué une *frame* à l'adversaire d'un joueur selon (b) ci-dessus ou (d) ci-dessous et que ce joueur persiste dans sa conduite antisportive, l'arbitre attribuera le *match* à son adversaire.

(d) Si la mauvaise conduite d'un joueur, dans l'opinion de l'arbitre, est particulièrement grave, il attribuera la *frame* ou le *match* à son adversaire même si aucun avertissement pour conduite antisportive n'avait été donné auparavant.

(e) Toute décision prise par l'arbitre d'attribuer une *frame* et/ou le *match* à l'adversaire d'un joueur sera définitive et ne pourra pas être l'objet d'un appel.

2. Concession

(a) Un joueur peut proposer une concession mais celle-ci devient nulle et non avenue si son adversaire choisit de continuer le jeu.

(b) Un joueur ne pourra concéder une *frame*, dans n'importe quel *match* ou *compétition*, que si des *points de pénalité* lui sont nécessaires. Tout manquement à cette règle sera considéré comme une conduite antisportive de sa part. Si l'arbitre a déjà averti le joueur selon le § 1 (a) ci-dessus, la *frame* suivante sera attribuée à son adversaire.

(c) Lorsque le cumul des points détermine le vainqueur d'un *match* ou d'une *compétition* et qu'une *frame* est concédée, la valeur de toutes les billes restant sur la table sera ajoutée au score de l'adversaire. Dans ce cas, chaque rouge comptera pour huit points et toute couleur se trouvant irrégulièrement hors de la table sera comptée comme étant sur sa mouche.

3. Perte de temps

(a) Si un joueur prend un temps anormalement long pour jouer ou sélectionner un *coup*, l'arbitre l'avertira que, en cas de récidive pendant le *match* en cours, la *frame* sera attribuée à son adversaire.

(b) Si l'arbitre a donné un avertissement à un joueur pour perte de temps selon (a) ci-dessus, il l'avertira que la *frame* sera attribuée à son adversaire en cas de récidive.

(c) Si l'arbitre a attribué une *frame* à un joueur pour perte de temps de la part de son adversaire et que ce dernier recommence à perdre du temps, l'arbitre attribuera une *frame* à ce joueur à chaque récidive de son adversaire.

4. Les pénalités

(a) Si une *frame* est perdue conformément à ce chapitre, le coupable :

- (i) perdra la *frame* concernée ; et
- (ii) lorsque le cumul des points détermine le vainqueur d'un *match* ou d'une *compétition*, il perdra tous les points marqués tandis que son adversaire se verra créditer du nombre de points équivalent à la valeur des billes restant sur la table, chaque rouge comptant pour huit points et toute couleur se trouvant irrégulièrement hors de la table étant comptée comme étant sur sa mouche.

(b) Si un *match* est perdu conformément à ce chapitre, le fautif :

- (i) perdra la *frame* concernée ; et
- (ii) perdra, de plus, le nombre de *frames* non encore jouées pour compléter le *match* lorsque le nombre de *frames* est important ; ou
- (iii) perdra, de plus, les *frames* restantes, chacune valant 147 points lorsque le nombre de points cumulés détermine le vainqueur du *match*.

5. Le joueur non actif

Le *joueur non actif*, lorsque son adversaire est à la table, évitera de se tenir ou de se mouvoir dans sa ligne de visée. Il restera assis ou debout à une distance raisonnable de la table et évitera tout mouvement qui pourrait interrompre la concentration du *joueur actif*.

6. Responsabilité du marquage des points

Les joueurs partagent avec l'arbitre la responsabilité de s'assurer que le score exact est indiqué, que ce soit au tableau de marquage ou lors de l'annonce de l'arbitre. Si un joueur remarque que le score est inexact, il en informera l'arbitre à la première occasion.

7. Absence

S'il doit s'absenter de la table, le *joueur non actif* peut désigner quelqu'un pour veiller à ses intérêts et réclamer une *infraction* si nécessaire. Ce choix doit être indiqué à l'arbitre avant de quitter la salle.

SECTION 5 : LES OFFICIELS

1. L'arbitre

(a) L'arbitre :

- (i) prendra des décisions allant dans le sens de l'équité dans toute situation qui ne serait pas convenablement couverte par les présentes règles ;
- (ii) sera responsable du bon déroulement du jeu lors d'une *compétition*, conformément aux présentes règles ;
- (iii) interviendra s'il constate toute *infraction* aux présentes règles ;
- (iv) indiquera la couleur ou la position d'une bille à tout joueur qui lui en ferait la demande ; et
- (v) nettoiera toute bille si un joueur en fait la demande de façon raisonnable.

(b) L'arbitre ne devra pas :

- (i) répondre aux questions non autorisées par les présentes règles ; ni
- (ii) indiquer par quelque moyen que ce soit qu'un joueur est sur le point de commettre une *infraction* ; ni
- (iii) donner son avis ou son opinion sur des situations qui pourraient affecter le jeu ; ni
- (iv) répondre à quelque question que ce soit au sujet de la différence de points.

(c) Si un incident, quel qu'il soit, a échappé à l'attention de l'arbitre, ce dernier peut consulter le marqueur, un autre officiel ou même des spectateurs qui auraient été mieux placés que lui pour l'observer. Il peut aussi, pour l'aider à prendre sa décision, regarder un éventuel enregistrement vidéo de l'incident.

2. Le marqueur

Le marqueur indiquera les scores sur le tableau de marquage et assistera l'arbitre dans l'exercice de sa fonction. Il pourra aussi servir d'archiviste si nécessaire.

3. L'archiviste

L'archiviste tiendra un registre de chaque *coup* ou *infraction* ainsi que du nombre de points marqués par chaque joueur ou équipe. Il notera aussi le total des *breaks* ainsi que les avertissements le cas échéant.

4. Aide des officiels

(a) Sur demande du *joueur actif*, l'arbitre ou le marqueur tiendra écarté le système d'éclairage si ce dernier le gêne dans l'exécution de son *coup*.

(b) Il est admis, en fonction des circonstances, que l'arbitre ou le marqueur puisse aider les joueurs handicapés si cela était nécessaire.

ANNEXE – 1

RÈGLES DU SNOOKER, ÉDITION RÉVISÉE DE 2019 — NOTES EXPLICATIVES

Les termes utilisés dans tout le document sont au genre neutre et non sexué [ne concerne que le texte anglais].

RÈGLES DU JEU DE SNOOKER

Section 1 : Matériel

Toutes les mesures et les tolérances ont été normalisées ; les bandes inférieures et supérieures sont maintenant décrites et nommées.

Section 2 § 5 : Joueur actif et visite

Cette définition précise plus clairement le début et la fin de la visite d'un joueur. Le mot " visite " est maintenant plus couramment et largement employé.

Section 2 § 7 : Empocher et blouser

La nécessaire addition du mot " blouser " montre plus clairement dans toutes ces règles que l'empochage est valide tandis que le blousage ne l'est pas.

Section 2 § 9 : Bille en main

La règle indique maintenant, à l'alinéa (b) (ii), que la bille de choc reste en main pour le coup suivant lorsqu'une infraction qui n'implique pas cette bille est commise. Après que la bille de choc a été blousée, la pratique normale est que l'arbitre la dépose sur la table (contre la bande inférieure). Maintenant, toute infraction n'impliquant pas la bille de choc signifie que celle-ci est toujours en main, contrairement à l'ancienne règle, dans laquelle elle aurait été en jeu. Ceci est également expliqué au § 16 de la Section 3.

Section 2 § 15 : Infractions, fautes et pénalités

Les règles définissent maintenant clairement la différence entre une faute et une pénalité. On y trouve maintenant plus de cas où un joueur concède des points de pénalité sans que cela n'affecte le tour de jeu.

Section 2 § 17 : Position de *snooker*

La règle disant que la courbure de la bande avait priorité sur une bille non jouable pour déterminer si la bille de choc était en position de *snooker* ou pas a été supprimée. La bille de choc ne peut être *snookée* que par une bille non jouable.

Section 2 § 19 : Poussé de bille

La définition est plus claire.

Section 2 § 20 : Coup sauté

La définition est plus claire.

Section 2 § 22 : Période de consultation

Cette définition a été ajoutée pour clarifier le début et la fin d'une période de consultation lorsque le cas se présente.

Section 3 § 3 : Déroulement du jeu

L'alinéa (f) clarifie le fait que si un joueur laisse un objet sur la table et que le joueur suivant joue un coup, une faute sera annoncée à l'encontre du joueur actif si une bille entre en contact avec cet objet.

L'alinéa (k) clarifie le fait qu'on ne peut annoncer une faute contre le joueur non actif s'il commet une infraction alors que le joueur actif est dans un *break*. Le joueur non actif donnera maintenant des points de pénalité sans que cela ne change le tour de jeu.

Section 3 § 7 : Remettre les couleurs sur les mouches

L'alinéa (b) clarifie maintenant ce qui se passe lorsqu'une couleur qui est repositionnée par erreur est à nouveau empochée.

L'alinéa (c) (i) clarifie maintenant la possibilité de repositionner une couleur manquante sur la table.

L'alinéa (d) a été ajouté afin de clarifier la procédure à suivre si une rouge est repositionnée à la place d'une couleur.

À l'alinéa (j), les mots "à la main" ont été supprimés afin d'arranger les joueurs qui ont du mal à remettre les couleurs sur mouche lorsqu'il n'y a pas d'arbitre.

Section 3 § 10 : Fautes

L'alinéa (i) a été réécrit afin de mieux préciser les différentes options possibles lorsque le joueur actif commet une faute sur une bille avant de jouer un coup.

Section 3 § 11 : Valeurs des pénalités

Dans cette règle une nette différence est maintenant faite entre les fautes et les pénalités.

L'alinéa (b) (x) a été ajouté.

Les alinéas (e), (f) et (g) ont été ajoutés afin de montrer que ces actions sont des pénalités.

Section 3 § 12 : Position de *snooker* après une faute

L'alinéa (b) (ii) a été réécrit pour bien expliquer qu'il n'y a pas de faute si, alors qu'il n'y a pas de rouge sur la surface de jeu, un joueur se sert d'une *free ball* désignée pour empocher la bille jouable puis laisse la bille de choc en position de *snooker* derrière cette même bille désignée pour le coup sur la couleur suivante.

L'alinéa (f) clarifie le fait que l'option de la *free ball* devient caduque si l'on demande à un joueur de jouer depuis la position d'origine.

Section 3 § 14 : Faute et *miss*

À l'alinéa (a), l'ancienne option d'annoncer une FAUTE ET *MISS* lorsque, avant ou après un coup, les points restants sur la table sont égaux à la différence de points sans tenir compte de la noire remise sur sa mouche, a été supprimée. L'arbitre pourra maintenant annoncer une FAUTE ET *MISS* dans cette situation.

À l'alinéa (e) un changement a été apporté, la bille jouable étant maintenant la même qu'avant le dernier coup joué si l'on demande au joueur fautif de rejouer depuis la position d'origine.

Section 3 § 16 : Bille déplacée en dehors d'un coup

Cette règle a été ajoutée afin de clarifier des situations où une ou plusieurs billes sont déplacées sans qu'un coup ne soit joué.

Section 3 § 17 : Pat

La procédure à suivre en cas de *pat* lors d'une noire remise sur mouche a été ajoutée.

Section 3 § 18 : Snooker à quatre joueurs

L'alinéa (f) a été ajouté afin de préciser que le partenaire du joueur actif ne peut pas changer délibérément l'ordre de jeu.

Section 3 § 19 : Snooker à six rouges

Ce mode de jeu est maintenant inclus de façon formelle dans les Règles.

Les alinéas (b) et (c) clarifient le fait que la séquence de cinq annonces de *FAUTE ET MISS* ne peut compter que si l'on demande au joueur fautif de rejouer depuis la position d'origine.

Section 3 § 21 : Interprétation

Dans cette règle, la mention des mots impliquant le genre masculin a été supprimée. Le genre neutre est employé dans tout le document [anglais uniquement].

Section 4 : LES JOUEURS

Ce chapitre a été entièrement remanié.

Le comportement antisportif et la perte de temps constituent maintenant des sujets distincts.

Annexe – 2

LEXIQUE : Traduction des termes anglais d'usage

TERMES	EXPLICATION
BALL MARKER	Dispositif utilisé pour marquer la position de la bille qui a été soulevée pour être nettoyée
BALL ON	Bille jouable
BAULK	Cadre : La surface de jeu comprise entre la ligne de cadre et la bande inférieure
BAULK LINE	Ligne de Cadre : Une ligne droite située à 737 mm de la face de la bande inférieure et parallèle à celle-ci
BLACK	La Noire, la Bille noire
BLACK SPOT	Mouche de la Noire
BREAK	Série de points successifs
BUTT	Rallonge pour la queue
CENTRE SPOT	Mouche de la Bleue
CUE	Queue
CUE RESTS	Reposoirs
CUE-BALL	Bille Blanche <i>ou</i> Bille de choc
CUEING	Coup de queue
EFFECTIVE SNOOKERING BALL	Bille réalisant le snooker
FOUL	Faute
FOUL STROKE	Coup fautif
FRAME	Manche
FREE BALL	Bille Libre
CENTER FULL BALL CONTACT	Contact en Pleine Bille
GAME	Match
GREEN SPOT	Mouche de la Verte
HALF-BUTT	Petite rallonge pour la queue
IN-HAND	Bille en main
JUMP SHOT	Coup sauté
LE 'D'	Le "D" est un demi-cercle tracé dans le cadre
MATCH	Compétition
MIDDLE OF THE BAULK LINE	Mouche de la Marron
MISS	Manqué Volontairement
NOMINATED BALL	Bille désignée
NON-STRIKER	Joueur non-actif
OBJECT-BALLS	Billes objets
ON	Jouable
PLAY AGAIN	Faire rejouer
POCKETING	Blousage (empochage fautif)
POT <i>ou</i> POTTING	Empochage
POTTED	Empochée
PUSH STROKE	Coup poussé
PYRAMID SPOT	Mouche de la Rose
RED	Rouge
SNOOKERED	En position de Snooker
SPOTS	Mouches
SPOTTED	Repositionnée
SPOTTING	Repositionnement
STALEMATE	Pat <i>ou</i> Jeu Bloqué
STRIKER	Joueur actif
STRIKING	Jouer
STROKE	Coup
STRUCK	Touchée
THE MARKER	Le Marqueur (des points sur le Tableau)
THE RECORDER	L'Archiviste (des points, des infractions et des breaks sur un document)
THE REFEREE	L'Arbitre
TOUCHING BALL	Bille en Contact
YELLOW SPOT	Mouche de la Jaune