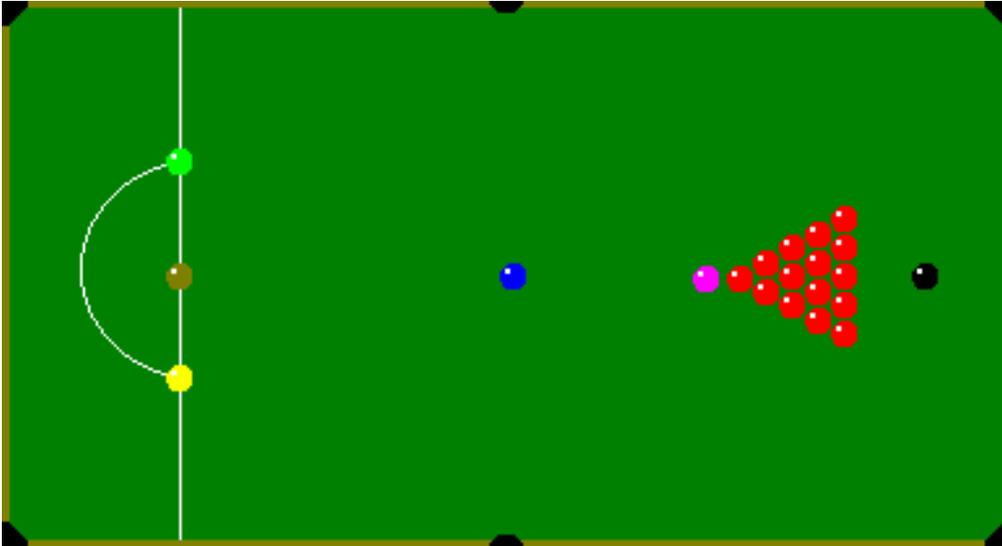


LIBRE au Centre des Loisirs de Saint-Laurent

Généralités : **Le jeu de Snooker .**

Le jeu comprend un set de 22 billes : 1 bille blanche nommée Bille de choc ; 15 billes rouges dont chaque empochée vaut 1 point ; 6 billes de couleurs différentes que l'on appelle les Couleurs. La **Jaune** vaut 2 points, la **Verte** 3 points, la **Brunne** 4 points, la **Bleue** 5 points, la **Rose** 6 points et la **Noire** vaut 7 points.

Emplacement des billes : La position des billes est indiquée par une mouche (aussi appelé Spot) collée sur le tapis, aux endroits indiqués sur le diagramme.



Marche du jeu : Ce jeu peut être joué individuellement ou par équipes. Le plus haut pointage détermine le gagnant. La partie prend fin lorsque toutes les billes ont été empochées. Le jeu de Snooker simple stipule que aucune des billes, que ce soient les rouges ou les couleurs, doivent être nommées. Le tirage au sort détermine celui des joueurs qui doit effectuer le bris. Le choix peut également se faire d'un commun accord. Lorsqu'une bille rouge a été empochée légalement, la bille suivante doit être une bille de couleur. L'on continue ainsi en alternant les rouges et les couleurs. Lorsqu'un joueur rate une bille ou commet une faute, il s'arrête de jouer. La bille de choc demeure où elle s'arrête après chaque coup, à moins qu'il y ait faute. Les billes de couleurs sont replacées sur la table après chaque empochée, et avant même que le coup suivant soit exécuté. Elles sont également replacées si elles sont projetées hors de la table. Les billes rouges ne sont jamais replacées sur la table, même si elles ont été empochées illégalement ou projetées hors de la table.

Après chaque série ou manche, les points sont calculés et inscrits au tableau. Lorsque la dernière bille rouge a été empochée et que sur le coup suivant le joueur empoche une bille de couleur, cette couleur est replacée sur la table. Ensuite on empoche les billes de couleur, en suivant l'ordre de valeur indiqué plus haut. Les billes de couleurs ne sont pas replacées sur la table à ce point de la partie.

Bris : Le joueur qui effectue le bris a la bille de choc en main. Il peut la placer en tout endroit à l'intérieur du D. Il doit frapper le triangle de billes rouges, soit directement, soit par l'intermédiaire des coussins. Il peut également jouer un coup neutre. Il se doit de frapper le triangle de billes rouges et faire en sorte que l'une des billes touche à un coussin.

Si aucune bille rouge n'a touché le coussin, l'adversaire peut accepter ou refuser le coup. Si le coup est refusé, le bris doit être recommencé et il n'y a pas de pénalité. Si un troisième bris devient nécessaire et qu'aucune rouge ne touche à un coussin, il y a alors 7 points de pénalité. Le joueur suivant doit accepter les billes dans la position où elles sont. De même, si le joueur rate le triangle, il doit recommencer.

LIBRE au Centre des Loisirs de Saint-Laurent

Un troisième échec dans ces conditions lui coûtera également 7 points. La même règle s'applique si une bille de couleur est frappée, au lieu des rouges. Toutefois au troisième essai, il perdra également 7 points sans égard à la bille frappée. Un empochement de la bille de choc au moment du bris, constitue une faute pénalisée de 4 points, si c'est une rouge qui a été frappée.

Manière de nommer : La bille de couleur doit être nommée. (pas les poches)

On ne peut combiner une bille de couleur avec une bille rouge, pour empocher cette dernière, puisque le joueur se doit de toucher d'abord une rouge. Toutefois une bille de couleur entre deux ou plusieurs billes rouges, peut servir dans une combine, pourvu qu'une bille rouge soit touchée en premier.

Cette règle vaut également dans un billard avec une rouge et une couleur pour finalement empocher une rouge. Une bille de couleur ne peut jamais être empochée au moyen d'une combine.

Pointage : Les points gagnés sont ajoutés au tableau et les pénalités sont retranchées. Cependant, si les points déjà inscrits au tableau appartiennent à l'adversaire ; le joueur n'ayant obtenu aucun point à ce stade de la partie ses erreurs sont alors ajoutées aux points de l'adversaire. On doit enregistrer les points de chaque joueur séparément dans le cas d'un tournoi où le total des points entre en ligne de compte.

Pénalités : Lorsqu'il y a faute ou erreur, le joueur est pénalisé d'un certain nombre de points, suivant la valeur des billes en cause. Une erreur sur une bille rouge est de 4 points. Les erreurs sur les billes de couleur ne correspondent pas toutes à la valeur de ces billes. Il y a un minimum de 4 points. Ainsi, une erreur sur l'une des trois premières billes, soit la Jaune, la Verte ou la Brune, entraîne une pénalité de 4 points dans chaque cas. Les autres billes de couleur conservent leur valeur et sont de 5 points pour la Bleue, 6 points pour la Rose, et 7 points pour la Noire. Lorsqu'un joueur commet une erreur sur une bille de couleur, la bille rouge qu'il a empochée sur le coup précédent demeure valide et lui vaut quand même 1 point.

Fin de la partie : Lorsque toutes les billes rouges ont été empochées, il faut empocher les billes de couleur, en rotation, en commençant par la Jaune, et en suivant l'ordre indiqué au début des règlements. Si un joueur a 8 points ou plus après avoir empoché la Rose, il gagne la partie automatiquement et il n'y a pas à disputer la Noire. S'il a moins de 7 points, il doit jouer sur la Noire, puisque cette dernière bille décide du sort de la partie. A ce moment, celui qui commet une erreur sur la bille Noire perd la partie automatiquement.

Il ne peut concéder 7 points à son adversaire et tenter de lui faire commettre une erreur à son tour. Si un joueur a exactement 7 points après avoir empoché la Rose, et qu'il commet une erreur sur la Noire, il y a partie nulle. Le joueur ayant commis l'erreur sur la Noire perd son tour, de sorte que le joueur suivant ou l'adversaire effectuera le bris sur la Jaune. Si un joueur empoche la Rose et obtient exactement 7 points au tableau, il y aura égalité. Si c'est son adversaire qui empoche la Noire, c'est une partie nulle et les billes de Couleur sont replacées sur la table, en suivant les règles qui s'appliquent dans ce cas.

Partie nulle : Lorsqu'il y a égalité et que la partie est nulle, les billes de couleur sont replacées sur la table à leur emplacement respectif. Toutefois, il y a exception pour la Jaune et la Noire, dont les positions sont interchangées. Le joueur qui a empoché la Noire, dont les positions sont interchangées. Le joueur qui a empoché la Noire doit effectuer le bris. Il a la bille de choc en main et doit frapper la Jaune qui occupe l'emplacement de la Noire. Il peut jouer défensif. Le jeu procède suivant les règles ordinaires et le gagnant est celui qui conserve le plus de points.

Emplacement occupé : Lorsqu'une bille de couleur a été empochée et que son emplacement est occupé par une autre bille, on doit utiliser l'emplacement de la bille ayant la plus haute valeur, soit la Noire, puis la Rose, la Bleue, etc. Si tous les emplacement sont occupés, la bille est collée sur le coussin du bas de la table, vis-à-vis la bille Noire.]

Empochement de la bille de choc : Lorsqu'un joueur s'empoche avec la bille de choc, le joueur suivant a la bille de choc en main. Il doit se placer à l'intérieur du D. Il peut jouer dans toutes les directions, c'est-à-dire vers le haut ou le bas de la table. Il peut également empocher les autres billes à l'intérieur du D

LIBRE au Centre des Loisirs de Saint-Laurent

Bille de choc projetée : Lorsque la bille de choc est projetée hors de la table, on applique la même pénalité que pour un empochement.

Billes rouges et billes de couleur projetées : Lorsque ces billes tombent en dehors de la table, ceci constitue une faute. La pénalité s'applique suivant le coup nommé ou la bille projetée. Il faut considérer la plus haute des deux.

Bille sur la rampe : Si une bille roule sur la rampe et revient sur la table, elle demeure où elle s'immobilise. Il n'y a pas de pénalité. Si elle s'immobilise sur la rampe, elle est considérée comme bille projetée et la règle s'applique. De même si elle est influencée de quelque façon par l'intervention d'une personne, elle est considérée comme bille projetée.

Bille sur le bord d'une poche : Si la bille hésite et tombe finalement sans aucune intervention, elle est valide. Si le joueur s'apprête à l'empocher et qu'elle tombe soudainement dans la poche, elle est replacée sur le bord de la poche et le joueur a le droit de l'empocher. Si la bille de choc était en mouvement on la replace à son point de départ.

Accessoires électriques : Ces accessoires sont considérés comme faisant partie de l'équipement. Les billes qui frappent ces accessoires et reviennent sur la table, demeurent où elles s'arrêtent.

Snooker : Expression empruntée du nom même du jeu et qui signifie impasse. Par exception nous allons conserver l'expression anglaise Snooker. Un joueur est dit Snooker de telle bille, lorsqu'il ne peut frapper en ligne directe, la bille sur laquelle il se doit de jouer. Il est dit Snooker de coussin, lorsque la bille blanche s'avance très près de la poche et que le coin arrondi du coussin l'empêche de voir la bille qu'il doit frapper.

Si cette position fait suite à un coup légal, le joueur qui doit effectuer le coup est dans l'obligation de se servir des coussins ou d'un coup d'effet. S'il rate la bille indiquée, il y a pénalité suivant la valeur de la bille nommée. Lorsqu'un joueur est Snooker et qu'il nomme une bille, il se doit de jouer dans la direction de la bille nommée. S'il joue dans une autre direction pour s'assurer qu'il ne donnera pas un Double ou pour toute autre raison, ceci devient un coup manqué intentionnel. Pénalité de 7 points.

Double : Lorsqu'un joueur commet une erreur et place son adversaire Snooker on appelle ce coup un Double. Le Snooker libre, le joueur qui a un Double a le privilège de refuser le coup. Il peut frapper une autre bille de son choix. S'il empoche cette bille, elle prend la valeur de la bille qu'il aurait du toucher.

Ainsi, la bille cachée étant une rouge, il choisit d'empocher la Bleue. Ce coup lui vaut un (1) point. La bille suivante doit être une bille de couleur. Il peut donc choisir la bille de couleur qui lui convient et il lui est même permis d'empocher la même bille une deuxième fois. Dans l'exemple ci-dessus il aurait le droit d'empocher la Bleue une deuxième fois, ce qui lui vaudrait alors 5 points additionnels.

A la suite d'un double, si le joueur suivant ne peut choisir aucune bille parce qu'il est Snooker de coussin, il a la bille de choc en main et se place dans le D. Un joueur peut réclamer un Double s'il ne voit pas au complet la bille qu'il doit toucher.

Coup manqué intentionnel : Sept points d'erreur. Par exemple, la dernière bille rouge sur la table se colle à la Rose qui est elle même sur le bord d'une poche. Pour éviter d'empocher la Rose il refuse de toucher à la rouge. Il y a faute pénalisée de 7 points sans égard aux billes en cause. Différents autres cas peuvent se présenter.

Jouer sur la mauvaise bille : Pénalité suivant la bille frappée ou le coup annoncé, en considérant celle qui a la plus haute valeur. Exemple : Dans la rotation des couleurs, un joueur empoche la Verte et par distraction il empoche ensuite la Bleue. C'est une erreur sur la Brune, la bille oubliée, mais la pénalité s'applique sur la Bleue qu'est la bille de la plus haute valeur.

Double coup : Si à la suite d'un faux coup le joueur donne promptement un deuxième coup de baguette sur la bille de choc, ceci constitue une faute et le joueur est pénalisé suivant le coup nommé.

LIBRE au Centre des Loisirs de Saint-Laurent

Empochement de la bille de choc : Pénalité suivant la bille sur laquelle il devait jouer ou sur celle qu'il a touchée avant de s'empocher. On doit compter la pénalité suivant celle des billes en cause ayant la plus haute valeur.

Frapper une autre bille de couleur que celle nommée : Pénalité sur la plus haute bille en cause

Empocher une autre bille en même temps qu'une bille de couleur : Le joueur est pénalisé d'après celle des deux billes qui a la plus haute valeur.

Déranger une bille : Déranger une bille avec la baguette, l'appui-baguette, un vêtement, etc., le joueur en défaut perd son tour. Il y a faute, minimum de 4 points

Faux coup : Lorsqu'un joueur s'installe pour préparer son coup et que par inadvertance ou nervosité, il fait avancer la bille, ne fusse que d'une ligne, ceci constitue une faute, s'il ne touche pas une autre bille. Le joueur perd son tour. Il y a faute, minimum de 4 points

Déranger le mouvement d'une bille : Le joueur perd son tour. Il y a faute, minimum de 4 points

Jouer avant que les billes soient complètement immobilisées : Si un joueur effectue un coup de baguette alors qu'une ou plusieurs billes sont encore en mouvement, le coup est annulé. Les points qu'il aurait pu se mériter sur un tel coup ne sont pas valides. Il y a faute, minimum de 4 points.

Jouer avant qu'une bille de couleur empochée ne soit remplacée sur la table : Le joueur perd son tour et ne peut enregistrer ses points sur le dernier coup joué. Il n'y a pas de pénalité et il conserve les autres points qu'il aurait pu se mériter avant ce coup. Il y a faute, minimum de 4 points

Utiliser une autre bille que la blanche comme bille de choc : Le joueur perd son tour et le coup joué n'est pas valide. Il y a faute, minimum de 4 points

Ne toucher à aucune bille : Ne toucher à aucune bille. Ceci constitue une faute, s'il ne touche pas une autre bille. Il est alors pénalisé suivant le coup.

Coup divers et explications : Un joueur empoché une rouge légalement et sur le coup suivant il empoché une autre rouge au lieu d'une couleur. Pénalité de 4 points. Lorsqu'une bille rouge a été empochée sur un coup légal, les autres billes rouges empochées sur ce même coup sont valides et comptent pour un point chacune. Une bille rouge ne doit jamais être empochée en même temps qu'une bille de couleur, non plus une bille de couleur ne peut être empochée en même temps qu'une rouge. Ceci constitue une erreur, la pénalité s'applique d'après celle des billes empochées ayant la plus haute valeur. On ne doit pas additionner deux erreurs sur un même coup de baguette. La même règle s'applique lorsqu'il s'agit de deux billes de couleur empochées sur un même coup.

Billes collées : S'il s'agit d'une bille rouge accolée à une bille de couleur, ou de deux billes de couleur, on n'a pas le droit de frapper entre les deux billes. Ceci constitue une faute pénalisée d'après la bille de plus haute valeur. On peut naturellement jouer sur des billes collées en ayant soin de frapper les autres surfaces de ces billes opposées à l'endroit où elles se touchent. On peut également se servir du coup par ricochet.

Coup défensif : Les coups défensifs sont permis. On peut empocher une bille sur un coup défensif (SAFE), mais elle est remplacée sur la table s'il s'agit d'une Couleur. Aucun point n'est compté dans ce cas.

Un autre jeu défensif consiste à tenter de cacher la bille que le joueur suivant doit toucher. C'est ce qu'on appelle donner un Snooker. Tous les coups sont permis pour tenter d'obtenir ce résultat, pourvu qu'il ne comporte aucune des fautes mentionnées dans les autres règles.

LIBRE au Centre des Loisirs de Saint-Laurent

Il n'y pas de pénalité.

Placer la bille de choc a un mauvais endroit lorsqu'en main : Le coup est annulé et le joueur perd son tour. Le joueur suivant accepte les billes dans la position où elles s'arrêtent.

Ne pas jouer à son tour : Le coup est annulé et le joueur perd son tour. Les billes demeurent à leur position.

Le coup poussé est permis pourvu qu'il soit fait d'un seul mouvement initial

Billes de couleur mal placées : Si une bille de couleur est placée à un mauvais endroit, elle est replacée aussitôt que l'erreur est détectée. Le joueur continue à jouer mais ne peut se considérer lésé ou mis en désavantage par suite de cette erreur. Si un ou plusieurs coups sont bons alors qu'il y avait irrégularité, les coups sont bons si l'adversaire n'a pas signalé la faute. Le joueur n'est pas pénalisé et conserve les points comptés.