

La règle du jeu du Snooker

Article 2.1 – Le matériel

Article 2.1.1 - La table standard

a. Dimensions

L'aire de jeu entre les bandes mesure 11ft 8,5in.X5ft 10in. (3569 mm x 1778 mm) avec une tolérance pour les deux dimensions de +/- 0,5 in (13 mm).

b. Hauteur

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

c. Poches

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

d. « *Baulk-line* & *Baulk* »

Une ligne droite située à 29in. (737 mm) de la face de la bande inférieure et parallèle à celle-ci est appelée « *Baulk-line* ». La surface de jeu comprise entre cette ligne et la Bande inférieure est appelée le « *Baulk* ».

e. Le 'D'

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

f. « *Spots* » (les mouches)

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

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

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

Article 2.1.2 - Les billes

a. Les Billes doivent être conformes aux normes techniques imposées et ont chacune un diamètre de 52,5mm avec une tolérance de +/- 0,05mm.

b. Elles ont toutes le même poids avec une tolérance de 3gr par jeu.

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

Article 2.1.3 - La queue de Snooker

Une queue de snooker ne doit pas mesurer moins de 3ft (914mm).

Article 2.1.4 - Les accessoires

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

Article 2.2 – Définitions

Article 2.2.1 – « Frame » (manche)

Une « *frame* » de snooker débute par le premier « *Stroke* » (coup) avec un jeu de billes complet positionné comme le décrit l'article 2.3.2. Une *frame* peut se terminer de plusieurs façons :

- a. Abandon par un des deux joueurs
- b. Quand pour le « *Striker* » (joueur actif) il ne reste que la noire sur la table et qu'il y a plus de sept points de différence au score en sa faveur
- c. Par le « *Potting* » (empochage) final ou en cas de faute quand seule la noire est sur la table
- d. Attribution par l'arbitre selon l'article 2.3.14 c ou l'article 2.4.2.

Article 2.2.2 - Game (jeu)

Un « *game* » est le nombre de « *frames* » de la partie.

Article 2.2.3 - Match

Un « *match* » est le nombre de « *games* » de la partie.

Article 2.2.4 - Billes

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

Article 2.2.5 - Striker (joueur actif)

Le joueur qui va jouer ou qui est en train de jouer est appelée « *Striker* », il le reste jusqu'à ce que l'arbitre décide qu'il a quitté la table et a terminé son tour de jeu.

Article 2.2.6 - Stroke (coup)

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

Article 2.2.7 - Pot (empochage)

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

Article 2.2.8 - Break

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

Article 2.2.9 - In-hand (bille en main)

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

Article 2.2.10 - Bille en jeu

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

Article 2.2.11 – « Ball On » (Bille on)

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

Article 2.2.12 – « Nominated Ball » (Bille nommée)

- (a) Une « *Nominated Ball* » est la bille objet que le « *Striker* » annonce ou indique à l'Arbitre, s'engageant ainsi à la toucher au premier impact de la « *Cue-ball* ».
- (b) Si l'Arbitre le demande, le « *Striker* » doit annoncer quelle bille est « *on* ».

Article 2.2.13 - « Free Ball » (Bille libre)

Une « *Free Ball* » est une bille annoncée par le « *Striker* » comme « *Ball On* » quand il est « *Snooké* » après une faute (voir l'article 2.3.10).

Article 2.2.14 - « Forced off the Table » (Bille forcée hors de la table)

Une bille est forcée hors de la table quand elle vient s'arrêter ailleurs que sur l'aire de jeu ou dans une poche, ou si le *Striker* la prend en main pendant qu'elle est en jeu, à l'exception du cas prévu dans l'article 2.3.14 h.

Article 2.2.15 - « Foul » (Faute)

Un « *Foul* » est toute infraction aux règles.

Article 2.2.16 - « Snooké » (position de snooker)

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

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

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

Article 2.2.17 – « Spot » (Mouche) occupé

Un « *Spot* » est dit occupé si une bille ne peut pas y être déposée sans toucher une autre bille.

Article 2.2.18 – « Push Stroke » (Coup poussé)

Un « *Push Stroke* » a lieu quand le procédé de la queue de snooker reste en contact avec la « *Cue-ball* » :

- (a) Après que la « *Cue-ball* » ait commencé son mouvement.
- (b) Quand la « *Cue-ball* » est en contact avec une bille objet.

Il n'y a pas de « *Push Stroke* » quand la « *Cue-ball* » et la bille objet sont presque en contact et que la « *Cue-ball* » vient toucher le plus finement possible la bille objet.

Article 2.2.19 – « Jump Shot » (Saut)

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

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

Article 2.2.20 – « Miss »

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

Article 2.3 – « The game » (le jeu)

Article 2.3.1 - Description

Le Snooker peut être joué par deux ou plusieurs joueurs, individuellement ou par équipe.

Le jeu peut être résumé de la façon suivante :

- (a) Chaque joueur utilise la même bille blanche « *Cue-ball* » et il y a 21 billes objets :
 - 15 Billes rouges « *Red* » valeur : 1 Point (chacune)
 - 1 Bille jaune « *Yellow* » valeur : 2 Points
 - 1 Bille verte « *Green* » valeur : 3 Points
 - 1 Bille marron « *Browne* » valeur : 4 Points
 - 1 Bille bleue « *Blue* » valeur : 5 Points
 - 1 Bille rose « *Pink* » valeur : 6 Points
 - 1 Bille noire « *Black* » valeur : 7 Points
- (b) Les « *Strokes* » (Coups) gagnants sont réalisés quand un joueur, à son tour de jeu, empoche alternativement des billes rouges et de Couleurs jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de rouges sur la table puis les Couleurs en les empochant dans l'ordre croissant de leurs valeurs.
- (c) Les points attribués aux « *Strokes* » gagnants d'un « *Striker* » (joueur actif) sont ajoutés à son score.
- (d) Les points de pénalités engendrés par des « *Fouls* » (Fautes) sont ajoutés au score de l'adversaire.
- (e) Une tactique employée à n'importe quel moment de la « *Frame* » consiste à laisser la « *Cue-ball* » derrière une bille qui n'est pas « *On* » de cette façon elle se retrouve 'Snookée' pour le joueur suivant. Si un joueur ou une équipe a plus de points de retard au score que le total des points possibles restant sur la table alors la formation de Snookers, dans le but de l'obtention de points suite à des « *Fouls* », devient plus importante.
- (f) Le vainqueur d'une « *Frame* » est le joueur ou l'équipe :

- (i) Qui a réalisé le plus haut score.
- (ii) Auquel la « *Frame* » a été concédée.
- (iii) Auquel la « *Frame* » a été attribuée suivant l'article 2.3.14 c ou l'article 2.4.2.
- (g) Le vainqueur d'un « *Game* » (Jeu) est le joueur ou l'équipe :
 - (i) Qui a remporté le nombre de frames requises ou en a gagné plus que son adversaire.
 - (ii) Qui a réalisé par rapport aux totaux des points, le meilleur total.
 - (iii) Auquel le « *Game* » est attribué suivant l'article 2.4.2.
- (h) Le vainqueur d'un « *Match* » est le joueur ou l'équipe qui a gagné le plus de « *Games* » ou, qui par rapport aux totaux des points, a réalisé le meilleur total.

Article 2.3.2 - Position des billes

- (a) Au début de chaque « *Frame* », la « *Cue-ball* » (Bille blanche) est « *In-hand* » (en main) et les billes objets sont positionnées sur la table comme suit.
 - (i) Les rouges, assemblées et serrées, sous forme de triangle équilatéral, en plaçant la rouge du sommet sur la ligne centrale longitudinale de la table, derrière le « *Pyramid Spot* » (Spot de la rose) de façon qu'elle soit le plus près possible de la rose mais sans la toucher. La base du triangle est proche de la bande supérieure et parallèle à celle-ci.
 - (ii) La Jaune sur le coin droit du 'D'.
 - (iii) La verte sur le coin gauche du 'D'.
 - (iv) La marron au milieu de la « *Baulk-line* ».
 - (v) La bleue sur le « *Centre Spot* »
 - (vi) La rose sur le « *Pyramid Spot* », et
 - (vii) La noire sur le « *Spot* ».
- (b) Quand une « *Frame* » est commencée, une bille « *In play* » (en jeu) peut être nettoyée, uniquement par l'Arbitre, sur demande justifiée du « *Striker* » (joueur actif) et :
 - (i) La position de la Bille, si elle n'est pas sur son Spot, est marquée à l'aide d'un appareil qui épouse sa forme avant de la retirer pour la nettoyer. Cet appareil est nommé : « *Ball-marker* »
 - (ii) Le « *Ball-marker* » utilisé pour marquer la position de la bille qui a été retirée pour être nettoyée, est considéré comme la bille et, prend sa valeur jusqu'au moment où elle est replacée. Si n'importe quel joueur autre que le « *Striker* » touche ou déplace le « *Ball-marker* », il est pénalisé comme s'il était le « *Striker* » sans toutefois alterner l'ordre de jeu. Dans ce cas, l'Arbitre remet le « *Ball-marker* » ou la bille nettoyée à son emplacement sur la table, si nécessaire à son appréciation, même si le « *Ball-marker* » a été enlevé.

Article 2.3.3 - Principe du jeu

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

- (a) L'ordre de jeu, ainsi déterminé, ne peut être changé pendant la « *Frame* » sauf si, après un « *Foul* » (une Faute), un joueur demande à l'autre de rejouer.
- (b) Le joueur, ou l'équipe, qui a ouvert le jeu doit alterner à chaque « *Frame* » pendant un « *Game* ».
- (c) Le premier joueur joue de la position « *In-hand* » (bille en main) et la « *Frame* » ne commence que lorsque la « *Cue-ball* » (bille blanche) est placée sur la table et qu'elle est entrée en contact avec le procédé de la queue de snooker soit :
 - (i) Quand un « *Stroke* » (coup) est joué.
 - (ii) Au moment même où la « *Cue-ball* » est envoyée.
- (d) Pour qu'un « *Stroke* » soit correct, aucune des infractions décrites plus loin dans la règle 12 *Pénalités*, ne doit se produire.

- (e) A chaque tour, pendant le premier « *Stroke* », et ceci jusqu'à ce que toutes les rouges soient hors de la table, une rouge ou n'importe quelle « *Free ball* » déclarée comme bille rouge est la « *Ball-on* », de même, la valeur de chaque rouge ainsi que celle de n'importe quelle « *Free ball* » déclarée comme bille rouge empochée dans le même « *Stroke* » est rajoutée au score.
- (f)
 - (i) Si une rouge, ou une « *Free ball* » déclarée comme bille rouge, est empochée, le même joueur joue le « *Stroke* » suivant. A ce moment, la prochaine « *Ball On* » est une couleur au choix du « *Striker* » (joueur actif), laquelle, si elle est empochée, est rajoutée au score et « *Spotted* » (repositionnée).
 - (ii) Le « *Break* » se poursuit par le « *potting* » (empochage) alternatif des rouges et des couleurs jusqu'à ce que toutes les rouges soient hors de la table et, ce qui est applicable, une couleur est jouée à la suite du « *potting* » de la dernière rouge.
 - (iii) Les Couleurs deviennent à ce moment là « *On* » dans l'ordre croissant de leurs valeurs comme l'indique l'article 2.3.1 a et quand elles sont « *potted* » (empochées), elles restent hors de la table à l'exception des cas prévus plus loin l'article 2.4.3 puis le « *Striker* » joue son « *Stroke* » suivant sur la couleur « *On* » suivante.
- (g) Les rouges ne sont pas remises sur la table si elles ont été empochées ou forcées hors de la table, sans tenir compte du fait qu'un joueur pourrait ainsi en bénéficier à la suite d'une faute. Quelques exceptions à ce concept ont été prévues dans les articles : 2.3.2 b, 2.3.9, 2.3.14 f, 2.3.14 h et 2.3.15.
- (h) Si le « *Striker* » ne marque pas de points ou commet un « *Foul* », son tour prend fin et le joueur suivant joue de l'endroit où la « *Cue-ball* » s'est arrêtée, ou de la position « *In-hand* » si la « *Cue-ball* » est hors de la table.

Article 2.3.4 - Fin de « *Frame* », « *Game* », ou « *Match* »

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

Article 2.3.5 - Jouer depuis « *In-hand* »

Pour jouer depuis « *In-hand* » (bille en main), la « *Cue-ball* » (bille blanche) doit être jouée depuis un emplacement sur ou à l'intérieur des lignes du 'D', mais elle peut être jouée dans n'importe quelle direction.

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

Article 2.3.6 - Toucher simultanément deux billes

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

Article 2.3.7 – « Spotting » (repositionnement) des couleurs

Toute couleur empochée ou forcée hors de la table sera « *Spotted* » (repositionnée) avant que le prochain « *Stroke* » (coup) soit joué et cela jusqu'à son empochage final expliqué dans l'article 2.3.3 f.

- (a) Un joueur n'est pas tenu responsable d'un mauvais « *Spotting* » (repositionnement) de la part de l'Arbitre.
- (b) Si une couleur est « *Spotted* » (repositionnée) par erreur après avoir été « *potted* » (empochée) correctement par ordre croissant comme il est indiqué dans l'article 2.3.3 f, elle est retirée de la table sans pénaliser aucun joueur quand l'erreur est constatée, et le jeu continue.
- (c) Si un « *Stroke* » est joué alors qu'une ou plusieurs billes ne sont pas correctement « *Spotted* », elles sont considérées comme correctement « *Spotted* » pour les « *Strokes* » (coups) suivants. Et toute couleur manquant incorrectement de la table est « *Spotted* » (repositionnée) :
 - (i) Sans aucune pénalité lorsqu'elle est découverte si elle avait été manquante à l'issue d'un oubli antérieur.
 - (ii) Avec pénalités si le « *Striker* » (joueur actif) a rejoué sans laisser le temps à l'Arbitre d'effectuer le « *Spotting* » (repositionnement).
- (d) Si une couleur doit être « *Spotted* » et que son propre « *Spot* » est occupé, elle est placée sur le « *Spot* » de plus grande valeur disponible.
- (e) Si plus d'une couleur doivent être « *Spotted* » et que leurs propres « *Spots* » sont occupés, la couleur de plus grande valeur est alors prioritaire dans l'ordre des « *Spotting* ».
- (f) Si tous les « *Spots* » sont occupés, la couleur sera placée le plus près possible derrière son propre « *Spot* » et ceci entre son « *Spot* » et la partie la plus proche de la bande supérieure.
- (g) Dans le cas de la rose et de la noire, si tous les « *Spots* » sont occupés et qu'il n'y a aucun espace disponible entre le « *Spot* » concerné et la partie la plus proche de la bande supérieure, la couleur est placée le plus près possible au devant de son propre « *Spot* » sur la ligne centrale de la table.
- (h) Dans tous les cas, quand une couleur est « *Spotted* » (repositionnée) elle ne doit jamais toucher une autre bille.
- (i) Pour qu'une couleur soit correctement « *Spotted* », elle doit être placée à la main sur le « *Spot* » désigné dans ces règles.

Article 2.3.8 – « Touching Ball » (bille touchante)

- (a) Si la « *Cue-ball* » vient s'arrêter contre une ou plusieurs billes, qui sont ou pourraient être « *On* », et reste en contact avec elle(s), l'Arbitre annonce « **TOUCHING BALL** » et indique quelle(s) bille(s) « *On* », est ou sont en contact avec la « *Cue-ball* ».
- (b) Quand un « *Touching Ball* » a été annoncé, le « *Striker* » doit jouer la « *Cue-ball* » en s'éloignant de la bille touchante sans que cette dernière ne bouge, sinon c'est considéré comme un « *Push Stroke* ».
- (c) En supposant que le « *Striker* » n'ait pas fait bouger la bille touchante en s'en éloignant, il n'y a pas de pénalité si :
 - (i) La bille est « *On* »
 - (ii) La bille peut être « *On* » et le « *Striker* » la déclare comme « *On* »
 - (iii) La bille peut être « *On* » et le « *Striker* » déclare et touche au premier contact une autre bille qui peut être « *On* ».
- (d) Si la « *Cue-ball* » vient s'arrêter contre une bille qui n'est pas « *On* » et reste en contact ou presque en contact avec elle, l'Arbitre, si on lui demande si les billes sont touchantes, répond par

OUI ou par **NON**. Le « *Striker* » doit jouer en s'éloignant de cette bille sans la bouger mais est obligé de toucher d'abord une bille qui est « *On* ».

- (e) Quand la « *Cue-ball* » touche à la fois une bille « *On* » et une bille qui n'est pas « *On* », l'Arbitre indique uniquement la bille « *On* » comme « *Touching* ». Si, à ce moment le « *Striker* » demande à l'Arbitre si la « *Cue-ball* » touche aussi la bille qui n'est pas « *On* », il a le droit d'être renseigné.
- (f) Si l'Arbitre considère qu'un mouvement de la « *Touching Ball* » pendant un « *Striking* » (action de jeu) n'a pas été causé par le « *Striker* », il n'annonce pas « *Foul* » (Faute).
- (g) Si une bille objet à l'arrêt ne touchant pas la « *Cue-ball* » après que l'Arbitre l'ait examinée, vient à bouger et être considérée comme étant en contact avec la « *Cue-ball* » avant que le « *Stroke* » ne soit joué, les billes sont repositionnées par l'Arbitre à son appréciation.

Article 2.3.9 - Bille sur le bord d'une poche

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

Article 2.3.10 – « Snooké » après un « Foul »

Après un « *Foul* » (Faute), si la « *Cue-ball* » (bille blanche) est « *Snookée* » l'Arbitre annonce : « **FREE BALL** » (voir l'article 2.2.16)

- (a) Si le joueur suivant décide de jouer le prochain « *Stroke* »,
 - (i) Il peut nommer n'importe quelle bille comme une bille « *On* »
 - (ii) Dans ce cas, toute « *Nominated Ball* » (bille nommée) est considérée comme « *On* » et prend sa valeur, par contre, si elle est empochée, elle sera « *Spotted* » (repositionnée).
- (b) Il y a un « *Foul* » si la « *Cue-ball* » :
 - (i) Ne touche pas au premier impact la « *Nominated Ball* » (bille nommée), ou la « *Nominated Ball* » et une bille « *On* » simultanément
 - (ii) Se retrouve « *Snookée* » sur toutes les rouges, ou sur la bille « *On* », par la « *Free Ball* » qui vient d'être nommée, à l'exception du cas où la rose et la noire sont les seules billes objets qui restent sur la table.
- (c) Si la « *Free Ball* » est « *Potted* » (empochée), elle doit être « *Spotted* » (repositionnée) et la valeur de la bille « *On* » sera comptabilisée.
- (d) Si une bille « *On* » est « *Potted* », après que la « *Cue-ball* » ait touché la « *Nominated Ball* » en premier impact, ou simultanément avec une bille « *On* », la bille « *On* » est comptabilisée et reste en dehors de la table (dans la poche).
- (e) Si toutes les deux, la « *Nominated Ball* » et la bille « *On* », sont « *Potted* », on ne comptabilise que la valeur de la bille « *On* », à moins que la bille « *On* » soit une rouge. Dans ce cas, on comptabiliserait la « *free ball* » et la ou les billes rouges « *Potted* » (empochées). La « *Free Ball* » est alors « *Spotted* » (repositionnée) et la bille « *On* » reste hors de la table (dans la poche).
- (f) Si le joueur fautif est prié de rejouer, la « *Free Ball* » annoncée est annulée.

Article 2.3.11 – « Fouls » (les fautes)

Si un « *Foul* » est commis, l'Arbitre annonce immédiatement : « **FOUL** (faôl) ».

- (a) Si le « *Striker* » (joueur actif) n'a pas fait un « *Stroke* » (n'a pas encore joué), son tour se termine immédiatement et l'Arbitre annonce la pénalité requise.
- (b) Si un « *Stroke* » a été réalisé, l'Arbitre attend la fin du « *Stroke* » avant d'annoncer la pénalité requise.
- (c) Si un « *Foul* » n'est ni attribué par l'Arbitre, ni réclamé par le « *Non-Striker* » (l'adversaire) avant le « *Stroke* » suivant, il n'est pas pris en compte.
- (d) Toute couleur incorrectement « *Spotted* » (repositionnée) reste à l'endroit où elle est positionnée sauf si elle est en dehors de la table, dans ce cas elle doit être correctement « *Spotted* ».
- (e) Tous les points comptabilisés dans un « *Break* » avant qu'un « *Foul* » ne soit attribué sont accordés mais le « *Striker* » ne comptabilise aucun point pour n'importe quelle bille empochée pendant le « *Stroke* » (coup) au cours duquel il y a eu un « *Foul* » (Faute).
- (f) Le « *Stroke* » suivant est joué depuis l'endroit où la « *Cue-ball* » s'est arrêtée ou, si la « *Cue-ball* » est hors de la table, depuis la position « *In-hand* ».
- (g) S'il y a plus d'un « *Foul* » dans le même « *Stroke* », la pénalité infligée est la plus élevée correspondant aux « *Foul* » réalisés.
- (h) Le joueur qui a commis un « *Foul* » (une Faute) :
 - (i) Encourt la pénalité prescrite dans la règle 12 ci-dessous
 - (ii) Il doit jouer le « *Stroke* » suivant si l'autre joueur le lui demande.

Article 2.3.12 - Les pénalités

Tous les « *Fouls* » sont sanctionnés par une pénalité de quatre (4) points à moins qu'une pénalité supérieure ne soit indiquée dans les paragraphes (a) à (d) ci-dessous. Les pénalités sont :

- (a) La valeur de la bille « On » pour :**
 - (i) « *Striking* » (jouer) la « *Cue-ball* » plus d'une fois.
 - (ii) « *Striking* » quand les deux pieds ne touchent pas le sol.
 - (iii) Jouer en dehors de son tour.
 - (iv) Jouer incorrectement de la position « *In-hand* » (bille en main), y compris dans le « *Stroke* » d'ouverture.
 - (v) Faire en sorte que la « *Cue-ball* » ne touche aucune bille objet.
 - (vi) Faire tomber la « *Cue-ball* » dans une poche.
 - (vii) Jouer un snooker derrière une « *Free Ball* ».
 - (viii) Jouer un « *Jump Shot* ».
 - (ix) Jouer avec une queue de snooker non réglementaire.
 - (x) Discuter avec son partenaire en contradiction avec l'article 2.3.17 e.
- (b) La valeur de la bille « On » ou la valeur la plus élevée des billes concernées, pour :**
 - (i) « *Striking* » quand toutes les billes ne sont pas arrêtées.
 - (ii) « *Striking* » avant que l'Arbitre n'ait terminé le « *Spotting* » d'une couleur.
 - (iii) Faire tomber une bille qui n'est pas « *On* » dans une poche.
 - (iv) Faire que la « *Cue-ball* » touche en premier une bille qui n'est pas « *On* ».
 - (v) Faire un « *Push Stroke* ».
 - (vi) Toucher une bille « *In play* » (en jeu), autre que la « *Cue-ball* » avec le procédé de la queue de snooker.
 - (vii) Faire éjecter une bille hors de la table.
- (c) La valeur de la bille « *On* » ou la valeur la plus élevée des deux billes concernées en faisant toucher simultanément la « *Cue-ball* » et deux billes, autres que deux rouges ou une « *Free Ball* » et une bille « *On* ».
- (d) Une pénalité de sept (7) points est infligée si le « *Striker* » (joueur actif)**
 - (i) Utilise une bille qui se trouvait hors de la table dans n'importe quel but.
 - (ii) Utilise n'importe quel objet pour mesurer un passage ou une distance.

- (iii) Joue sur les rouges, ou une « Free Ball » suivi par une rouge, dans des « Strokes » (coups) successifs.
- (iv) Utilise n'importe quelle bille autre que la blanche comme « Cue-ball » pour n'importe quel « Stroke » après que la « Frame » ait commencé.
- (v) Ne déclare pas sur quelle bille il est « On » quand l'Arbitre l'a demandé.
- (vi) Après avoir « Potted » (empoché) une rouge ou une « Free Ball » « Nominated » comme une rouge, commet un « Foul » avant d'avoir déclaré une couleur.
- (vii) Toucher n'importe quelle bille pendant la consultation telle décrite : Section N°3, Règle N°14 (g)

Article 2.3.13 – « Play Again » (faire rejouer)

Une fois que le joueur a demandé à son adversaire de rejouer après un « Foul », il lui est impossible de revenir sur sa décision. Le joueur fautif auquel on a demandé de rejouer le coup a le droit de :

- (a) Changer d'avis sur :
 - (i) Le « Stroke » qu'il va jouer.
 - (ii) La bille « On » qu'il va essayer de toucher.
- (b) Marquer des points pour n'importe quelle bille ou billes qu'il pourrait empocher.

Article 2.3.14 – « Foul and a Miss »

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

- a) Après qu'un « Foul and a Miss » ait été annoncé, le joueur suivant peut demander au joueur fautif de rejouer à partir de la position où la bille s'est arrêtée ou, et à sa discrétion, depuis la position du départ (avant la faute), et dans ce cas la bille « On » est la même choisie dans le dernier « Stroke » (coup), précisément :
 - (i) N'importe quelle rouge, si la bille « On » était une rouge.
 - (ii) La même couleur « on » s'il n'y avait plus de rouges sur la table.
 - (iii) Une couleur au choix du « Striker », si la bille « on » était une couleur après qu'une rouge soit « Potted » (empochée).
- b) Si le « Striker », en faisant son « Stroke », manque de toucher en premier impact une bille « on » et ceci quand la trajectoire en ligne directe est libre entre la « Cue-ball » (Bille blanche) et n'importe quelle partie de n'importe quelle bille qui est ou qui pourrait être « on », l'Arbitre annonce « FOUL AND A MISS » à moins qu'un des deux joueurs ait besoin de snookers avant, ou à la suite du « Stroke » joué et que l'Arbitre soit convaincu que le « Miss » n'était pas intentionnel.
- c) Après l'annonce d'un « Miss » dans les conditions du paragraphe (b) ci-dessus, s'il y avait une trajectoire libre en ligne directe entre la « Cue-ball » et la face centrale (pleine bille) « Full Ball Contact » d'une bille « On », alors :
 - (i) Un autre échec pour toucher en premier une bille « On » en faisant le « Stroke » depuis exactement la même position du départ est considéré comme un « FOUL AND A MISS » sans tenir compte de la différence de points au score.
 - (ii) Suite à ce deuxième « miss », si l'adversaire demande au joueur fautif de rejouer à partir de la position du départ, à ce moment l'Arbitre l'avertit que le résultat d'un troisième échec attribuera la « Frame » à son adversaire.

- d) Après avoir replacé la «*Cue-ball*» suivant cette règle, quand il a une trajectoire libre en ligne directe entre la «*Cue-ball*» et n'importe quelle partie de n'importe quelle bille qui est ou qui aurait pu être «*on*», et que le «*Striker*» (fait une faute) sur une bille y compris la «*Cue-ball*» pendant qu'il se prépare à jouer son «*Stroke*», un «*Miss*» n'est pas annoncé si un «*Stroke*» n'a pas été joué. Dans ce cas la pénalité appropriée est infligée et :
 - (i) Le joueur suivant a le choix entre jouer le «*Stroke*» lui-même ou demander au joueur fautif de rejouer depuis la position finale (après la faute).
 - (ii) Le suivant peut demander à l'Arbitre de replacer toutes les billes qui ont bougé sur leurs positions de départ et que le joueur fautif rejoue depuis cette position.
 - (iii) Si la situation ci-dessus se présente durant une séquence d'annonces de «*Miss*», tout avertissement concernant la possibilité d'attribution de la «*Frame*» à son adversaire reste en attente d'application
- e) Tous les autres cas de «*Miss*» sont annoncés à la discrétion de l'Arbitre.
- f) Après qu'un «*Miss*» soit annoncé et que le joueur suivant ait demandé de replacer la «*Cue-ball*», toutes les billes objet qui ont bougé restent à l'endroit où elles sont, à moins que l'Arbitre ne considère que le joueur fautif pouvait ou aurait pu avoir un avantage en les déplaçant. Dans ce dernier cas, n'importe laquelle, ou toutes les billes qui ont bougé peuvent être replacées à l'appréciation de l'Arbitre et dans tous les cas, les couleurs qui ont été incorrectement mises hors de la table sont «*Spotted*» (repositionnées) ou replacées à leurs emplacements initiaux.
- g) Quand une bille est replacée après un «*Miss*», les deux joueurs sont consultés quant à sa position, après quoi la décision de l'Arbitre est définitive.
- h) Pendant ce genre de consultation, si un des deux joueurs vient à toucher une bille en jeu sur la table, il est pénalisé comme s'il était le «*Striker*», et cela ne change pas l'ordre de jeu. La bille touchée est replacée par l'Arbitre, à son appréciation, si nécessaire, même si elle a été retirée de la table.
- i) Le joueur suivant peut demander à l'Arbitre s'il a l'intention de replacer d'autres billes que la «*Cue-ball*». Dans l'éventualité où il demande à replacer les billes à la position du départ, l'Arbitre doit lui dire ses intentions.

Article 2.3.15 - Bille bougée par quelqu'un d'autre que le «*Striker*» (joueur actif)

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

- (a) Cette règle comprend les cas dans lesquels un autre événement ou une personne, autre que le «*Striker*» partenaire, fait en sorte que le «*Striker*» bouge une bille.
- (b) Aucun joueur n'est pénalisé pour n'importe quelle perturbation des billes causée par l'Arbitre.

Article 2.3.16 – «*Stalemate*» (Pat ou jeu bloqué)

Si l'Arbitre juge qu'une position de «*Stalemate*» existe, ou s'en approche, il doit proposer aux joueurs l'option de recommencer immédiatement la «*Frame*». Si l'un des joueurs s'y oppose, l'Arbitre doit laisser le jeu se poursuivre à condition que la situation change dans une période déterminée à sa discrétion (usuellement après trois (3) «*Strokes*» (coups) supplémentaires accordés à chacun des deux joueurs). Si la situation reste inchangée après l'expiration de la période déterminée au départ, l'Arbitre annule tous les scores et il «*re-set*» (repositionne) toutes les billes comme pour le début de la «*Frame*» et dans ce cas :

- (a) Le même joueur qu'au début joue de nouveau le «*Stroke*» d'ouverture,
- (b) Le même ordre de jeu est maintenu.

Article 2.3.17 - Snooker à quatre joueurs

- (a) Dans un « *Game* » à quatre joueurs, chaque côté ouvre les « *Frames* » alternativement. L'ordre de jeu est déterminé au début de chaque « *Frame* » et il reste maintenu pendant cette « *Frame* ».
- (b) Les joueurs peuvent changer l'ordre de jeu au début de chaque « *Frame* ».
- (c) Si un « *Foul* » (Faute) est commis et qu'il est demandé de rejouer, le joueur qui a commis le « *Foul* » doit rejouer, même si le « *Foul* » a été commis hors de son tour. Ensuite, l'ordre de jeu du départ est maintenu de telle sorte que son partenaire puisse perdre son tour.
- (d) Quand une « *Frame* » se termine dans une situation d'égalité de points, l'article 2.3.4 est appliquée. Si un « *Respotted Black* » (repositionnement de la noire) est nécessaire la paire qui a joué le premier « *Stroke* » a le choix de décider lequel des deux joueurs (de son équipe) fera ce « *Stroke* ». L'ordre de jeu doit ensuite continuer comme pendant la « *Frame* ».
- (e) Les partenaires peuvent se consulter pendant la « *Frame* » mais pas :
 - (i) Quand l'un d'entre eux est le « *Striker* » sur la table.
 - (ii) Après le premier « *Stroke* » du tour du « *Striker* » et avant la fin du « *Break* ».

Article 2.3.18 - Utilisation des équipements auxiliaires

- (a) Le « *Striker* » (joueur actif) est responsable de tous les accessoires qu'il utilise sur la table (« *Rests* » (reposoirs), extensions, ...), qu'ils soient sa propriété ou empruntés (sauf à l'Arbitre). Il sera pénalisé pour n'importe quel « *Foul* » (Faute) commis lors de l'utilisation de ces équipements. Il doit retirer ses accessoires de la table à la fin de son tour de jeu.
- (b) Les équipements que l'on trouve normalement à la table, fournis par des tiers, y compris par l'Arbitre, ne sont pas sous la responsabilité du « *Striker* ». Si ces équipements se révèlent défectueux et conduisent le « *Striker* » à toucher une ou des billes, aucun « *Foul* » ne doit être annoncé. L'arbitre, si cela est nécessaire, repositionne toutes les billes conformément à la règle 15 ci-dessus et le « *Striker* » s'il est au cours d'un « *Break* » est autorisé à poursuivre sans pénalité.

Article 2.3.19 - Interprétation

- (a) Dans toutes ces règles et définitions, les mots qui désignent le genre masculin désignent également le genre féminin.
- (b) Certaines circonstances peuvent nécessiter une adaptation sur l'application des règles en faveur des personnes handicapées. Ceci concerne en particulier :
 - (i) L'article 2.3.12 a qui ne peut pas être appliquée aux joueurs dans des fauteuils roulants.
 - (ii) Le cas d'un joueur daltonien. Selon un accord préalable, l'Arbitre renseignera le joueur sur la couleur d'une bille si celui-ci est incapable de faire la différence entre certaines couleurs comme par exemple la rouge et la verte.
- (c) S'il n'y a pas d'Arbitre, dans un match amical par exemple, l'équipe, ou le joueur opposé, doivent veiller au respect de ces règles.

Article 2.4 – Les joueurs

Article 2.4.1 - Perte de temps

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

Article 2.4.2 - Conduite incorrecte

Pour un refus de continuer la «*Frame*», ou pour une conduite qui, dans l'opinion de l'Arbitre est volontairement et continuellement incorrecte, y compris le fait de continuer à perdre du temps après avoir été averti suivant la règle 1 ci-dessus ou pour une conduite peu amicale, l'Arbitre peut sanctionner le joueur par la perte de la «*Frame*» et l'avertir qu'en cas de récidive il s'expose à la perte du «*Game*».

Article 2.4.3 - Pénalités

- (a) Si une «*Frame*» est déclarée perdue suivant les articles 2.4.1 et 2.4.2, le joueur fautif, en plus de perdre la «*Frame*» :
 - (i) Perd tous les points qu'il a marqués. Son adversaire marque le nombre de points équivalent à la valeur de toutes les billes qui restent sur la table, en considérant que chaque rouge vaut huit (8) points et toutes couleurs se trouvant incorrectement hors de la table sont considérées comme «*Spotted*» (empochées).
- (b) Si un «*Game*» est déclaré perdu suivant l'article 2.4.2, le joueur fautif :
 - (i) Perd la «*Frame*» en progression comme stipulé en (a).
 - (ii) Perd le nombre de «*Frames*» requises et non encore jouées pour compléter le «*Game*» dans le cas où la différence des «*Frames*» compte, ou
 - (iii) Perd les «*Frames*» restantes qui valent chacune 147 points, dans le cas où les totaux des points marqués comptent.

Article 2.4.4 – « Non-Striker » (joueur passif)

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

Article 2.4.5 - Absence

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

Article 2.4.6 - Concéder une frame

- (a) Un joueur ne peut concéder une «*Frame*» que dans le cas où il est le «*Striker*». L'adversaire a le droit d'accepter ou de refuser cet abandon. S'il refuse, l'abandon devient caduque.
- (b) Quand le total des points entre en ligne de compte et qu'une «*Frame*» est concédée, la valeur de toutes les billes restantes sur la table est rajoutée au score de l'adversaire. Dans une telle situation, les rouges valent huit (8) points chacune et toute couleur se trouvant incorrectement hors de la table est comptabilisée comme si elle était «*Spotted*» (repositionnée).

Article 2.5 – Les officiels

Article 2.5.1 - L'Arbitre « the Referee »

- (a) l'Arbitre :
 - (i) Est le seul à pouvoir estimer s'il y a jeu correct ou incorrect.
 - (ii) Est libre de prendre la décision de considérer le jeu correct dans toute situation qui ne serait pas suffisamment couverte dans ces règles.
 - (iii) Est responsable du bon déroulement du «*Game*» suivant les règles de jeu.

- (iv) Intervient s'il constate n'importe quelle infraction aux règles.
 - (v) Indique la couleur d'une bille à un joueur qui la lui demande.
 - (vi) Nettoie n'importe quelle bille sur demande d'un joueur, à condition qu'il n'y ait pas d'abus.
- (b) l'Arbitre :
- (i) Ne répond à aucune question qui ne concerne pas les règles.
 - (ii) Ne donne aucune indication qui éviterait à un joueur de commettre un « *Foul Stroke* » (coup fautif).
 - (iii) Ne donne aucun avis ou commentaire sur des points qui affectent le jeu.
 - (iv) Ne répond à aucune question concernant la différence de points aux scores.
- (c) Si l'Arbitre a omis d'observer un incident, il peut demander le témoignage du « *Marker* » (l'Arbitre de marque) ou de tout autre officiel, voire même des spectateurs mieux placés que lui, afin de l'aider à prendre ses décisions.

Article 2.5.2 - Le « *Marker* »

Le « *Marker* » tient les scores sur le tableau de marques et assiste l'Arbitre dans l'exercice de ses fonctions. Si nécessaire, il peut servir aussi de « *Recorder* » (enregistreur de points)

Article 2.5.3 - Le « *Recorder* »

Le « *Recorder* » maintient un enregistrement de tous les « *Strokes* » (coups) joués, montrant ainsi à quels moments, de quelles façons les « *Fouls* » (Fautes) ont été attribuées et combien de points ont été marqués par chaque joueur ou équipe comme cela a été exigé. En outre, il prend note des totaux des « *Breaks* ».

Article 2.5.4 - Aide par des officiels

- (a) A la demande du « *Striker* » (joueur actif), l'Arbitre ou le « *Marker* » peuvent déplacer, si nécessaire, n'importe quel luminaire qui viendrait gêner l'action du « *Striker* » pour réaliser son « *Stroke* » (coup).
- (b) Il est permis à l'Arbitre ou au « *Marker* », si cela est nécessaire, de venir en aide aux joueurs handicapés selon leurs circonstances.

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

CHAPITRE III – L'ARBITRAGE

Le Snooker étant régi par des règlements internationaux, la C.S.N.S. doit veiller à la bonne application de ces règles. Pour ce faire, elle délègue des arbitres dans toutes les compétitions fédérales.

Article 3.1 - Arbitres Fédéraux et Internationaux

Article 3.1.1- Hiérarchie Fédérale et Internationale.

Chaque année la C.S.N.S. organise des stages d'arbitrage et délivre aux candidats ayant réussi l'examen final un certificat officiel ainsi qu'un carnet personnel d'arbitre permettant l'inscription des rencontres arbitrées.

Article 3.1.1.1 - Arbitre classe 3 (anciennement class C)

Durant les deux années suivant l'obtention de son 1er diplôme, un arbitre est considéré comme "classe 3". Au terme de ces deux années, un examen sanctionne son éventuel passage en catégorie supérieure.

Article 3.1.1.2 - Arbitre classe 2 (anciennement class B)

Un arbitre classe 2 doit avoir au minimum deux ans d'expérience et doit avoir satisfait à l'examen de passage en catégorie supérieure. Il peut arbitrer des rencontres de niveau national et international.

Article 3.1.1.3 - Arbitre classe 1 (anciennement class A)

Un arbitre classe 1 doit avoir au minimum 5 ans d'expérience et doit avoir satisfait à l'examen de passage dans cette catégorie.

Article 3.1.1.4 – Arbitre examinateur

Un arbitre Examineur doit avoir au minimum 2 ans d'expérience en tant qu'Arbitre Classe 1 et doit avoir satisfait à l'examen de passage dans cette catégorie.

Article 3.1.1.5 - Arbitre tuteur

Un arbitre Tuteur doit avoir au minimum 2 ans d'expérience en tant qu'Examineur et ce grade lui est délivré sur demande de la Fédération Nationale auprès de l'Association Européenne des Arbitres de Snooker (EBSRA).

Les répartitions de ce Titre par Pays en Europe sont:

1 Tuteur pour 8 Examineurs avec 100 Arbitres.

Article 3.1.2 - Fonctionnement du corps arbitral

Le responsable national de l'Arbitrage :

- Procède à la nomination des arbitres fédéraux.
- Etablit la hiérarchie nationale par nomination ou rétrogradation
- Initie et forme tout candidat arbitre.
- Diffuse toute modification ou disposition technique ou sportive propre au bon déroulement des épreuves homologuées.
- Transmet à la commission de discipline les dossiers relevant de sa compétence.
- Désigne les arbitres pour les tournois nationaux et internationaux.

Article 3.2 - Le juge arbitre

Le juge arbitre tranche tous litiges d'arbitrage lors des épreuves et remet son rapport au Directeur du Tournoi qui le fait suivre à la C.S.N.S. en même temps que les résultats.

Article 3.3 - Le rôle de l'arbitre

- Vérifier que les règles soient toujours bien respectées.
- Intervenir à chaque faute, mais ne pas avertir un joueur qu'il est sur le point de commettre une faute.
- Annoncer « faute » à voix haute et évaluer la pénalité.
- Annoncer "touching ball", et "free ball" sans qu'on le lui demande.
- Demander au joueur de lui désigner les billes "on".
- Répondre à un joueur qui lui demande si la bille est bien placée dans les limites du "D". Ne pas répondre aux questions non prévues dans les règles et ne donner aucun conseil aux joueurs.
- Replacer les billes de couleur et annoncer les scores mais ne pas annoncer les différences entre les scores.
- Nettoyer les billes à chaque demande et, s'il le juge utile, décider de changer le jeu de billes si elles sont en mauvais état ou de poids différents.
- Désigner les couleurs aux joueurs daltoniens à leur demande.
- Avertir les joueurs si une partie est un cas de « stalemate ».
- Demander à un joueur de prendre moins de temps pour jouer et, en cas extrême, prononcer une disqualification pour "anti-jeu" permanent et caractérisé".
- Si besoin, se faire assister d'un marqueur et éventuellement requérir son avis.
- Veiller à la stricte application des règlements sportifs des tournois.
- Décider rapidement en cas de litige.
- Vérifier que les conditions techniques soient les mêmes pour les deux adversaires.
- Sanctionner, le cas échéant, tout licencié qui a contrevenu aux règlements fédéraux.
- Rédiger un rapport d'arbitrage et rendre compte des conditions techniques et sportives dans lesquelles s'est déroulé le tournoi. Ce rapport doit mentionner tout incident survenu et énoncer les motifs et causes des diverses sanctions.
- Certifier l'exactitude des résultats sur la feuille de match.

Article 3.4 - Les devoirs de l'arbitre

- L'Arbitre possède un pouvoir absolu lors des épreuves homologuées.
- Il doit avoir à tout moment une attitude digne et discrète, tout en faisant preuve de tact et de fermeté.
- Il doit faire preuve de diplomatie pour éviter les heurts en cas de litige et ne doit en aucun cas transgresser les règlements sportifs.
- Son comportement personnel et sa tenue doivent être irréprochables.
- Il doit être habillé en conformité avec les normes internationales :
La norme européenne est :
 - Veste bleu-marine unie
 - Chemise blanche
 - Pantalon gris uni
 - Chaussures de ville sombres
 - Gants blancs obligatoires
 - Tolérance accordée pour les couleurs locales