



CODE SPORTIF

SNOOKER

Saison **2018 / 2019**

11/04/18

TABLE des MATIERES

CHAPITRE I – LA COMMISSION SPORTIVE NATIONALE SNOOKER.....	4
<u>Article 1.1 - Composition de la C.S.N. Snooker</u>	4
<u>Article 1.2 - Attributions</u>	4
<u>Article 1.3 - Fonctionnement</u>	4
CHAPITRE II – LES CATEGORIES DE JOUEURS	5
<u>Article 2.1 - Cadets (Mixte)</u>	5
<u>Article 2.2 - Juniors (Mixte).....</u>	5
<u>Article 2.3 – Toutes Catégories (Mixte).....</u>	5
<u>Article 2.4 - Féminines</u>	5
<u>Article 2.5 - Masters (Mixte)</u>	5
<u>Article 2.6 – Cas particuliers : Joueurs de nationalité étrangère.....</u>	5
<u>Article 2.7 – Discipline</u>	5
CHAPITRE III – LES COMPETITIONS.....	6
<u>Article 3.1 – Les Championnats de Clubs.....</u>	6
<u>Article 3.2 - Les Championnats de Ligues</u>	6
<u>Article 3.3 –Tournoi National de Snooker masters et Toutes catégories; Zone Snooker Tour et Play-off.....</u>	8
<u>Article 3.4 - Les Championnats de France</u>	13
<u>Article 3.5 - Redistribution des places en cas de désistement à une sélection Nationale.....</u>	14
<u>Article 3.6- Trophées</u>	20
<u>Article 3.7 - Hébergement</u>	20
<u>Article 3.8 - Conditions de participation aux épreuves Nationales</u>	20
CHAPITRE IV – RANKING.....	18
<u>Article 4.1 – Les points Ranking Ligue</u>	18
<u>Article 4.2 - Le Ranking National</u>	18
<u>Article 4.3 - Délais de transmission des résultats.</u>	19
CHAPITRE V – LES INSTANCES INTERNATIONALES	20

<u>Article 5.1 - WPBSA</u>	20
<u>Article 5.2 - IBSF</u>	20
<u>Article 5.3 - EBSA</u>	20
CHAPITRE VI - LES REGLES DU JEU DU SNOOKER	20
<u>Article 6.1 – Le matériel</u>	20
<u>Article 6.2 – Définitions</u>	21
<u>Article 6.3 – « The game » (le jeu)</u>	25
<u>Article 6.4 – Les joueurs</u>	32
<u>Article 6.5 – Les officiels</u>	34
CHAPITRE VII – L'ARBITRAGE	37
<u>Article 7.1 - Arbitres Fédéraux et Internationaux</u>	38
<u>Article 7.2 - Le juge arbitre</u>	38
<u>Article 7.3 - Le rôle de l'arbitre</u>	39
<u>Article 7.4 - Les devoirs de l'arbitre</u>	39
CHAPITRE VIII – LA TENUE SPORTIVE	40
CHAPITRE IX – SELECTIONS INTERNATIONALES	41

ANNEXES

<u>Annexe 1 : Demande d'organisation d'un Zone Snooker Tour</u>
<u>Annexe 2 : Demande d'organisation d'un tournoi National de Snooker</u>
<u>Annexe 3 : Demande d'organisation du PLAY-OFF de Zones</u>
<u>Annexe 4 : Demande d'organisation Finales Championnats de France</u>
<u>Annexe 5 : Autorisation d'absence</u>
<u>Annexe 6 : Feuilles de match best of 3, best of 5, best of 7</u>

CHAPITRE I – LA COMMISSION SPORTIVE NATIONALE SNOOKER

Article 1.1 - Composition de la C.S.N. Snooker

En liaison avec le Secrétariat Fédéral, la C.S.N.S administre l'ensemble des épreuves de la discipline, veille à l'application du Code Sportif et en rédige toutes les modifications.

Ces modifications sont soumises selon leur importance à l'avis des responsables sportifs des Ligues et sont applicables la saison suivante après adoption par le Comité Directeur de la F.F.B.

Les décisions à caractère urgent sont prises par la Commission.

Composition de la C.S.N.S :

a) Commission permanente :

Les Membres de la Commission technique fédérale

b) Commission plénière :

Les Membres de la commission permanente,

Les Responsables sportifs Snooker des Ligues.

Article 1.2 - Attributions

Les attributions de la C.S.N.S sont les suivantes:

- Préparer le calendrier sportif et le règlement des épreuves officielles organisées par la F.F.B ou, par délégation, par les ligues,
- Veiller et garantir le bon fonctionnement des épreuves sportives,
- Faire rejouer une compétition en cas d'anomalie avérée,
- Assurer l'interprétation des règlements sportifs et régler les litiges s'y rapportant,
- Transmettre à la commission de discipline tout dossier la concernant,
- Enregistrer les résultats de toutes les épreuves figurant au calendrier,
- Contrôler la classification annuelle des joueurs,
- Préparer l'élaboration du code sportif et de ses annexes,
- Etablir et mettre à jour les différents classements annuels.

Article 1.3 - Fonctionnement

Les joueurs s'adressent à leur club,

Les clubs s'adressent à leur responsable snooker de ligue.

Les responsables des ligues s'adressent à la C.S.N. Snooker

CHAPITRE II – LES CATEGORIES DE JOUEURS

Article 2.1 - Cadets (Mixte)

Jeunes hommes et jeunes femmes de moins de 18 ans au 31 décembre de la saison en cours.

Article 2.2 - Juniors (Mixte)

Hommes et femmes de moins de 21 ans au 31 décembre de la saison en cours.

Article 2.3 – Toutes Catégories (Mixte)

Ouvert à toutes les joueuses et tous les joueurs, quel que soit leur âge.

Article 2.4 - Féminines

Ouvert à toutes les joueuses, quel que soit leur âge.

Article 2.5 - Masters (Mixte)

Appelée précédemment Séniors, cette catégorie concerne les hommes et femmes de 40 ans et plus au 31 décembre de la saison en cours.

Article 2.6 – Cas particuliers : Joueurs de nationalité étrangère

Article 2.6.1

Les joueurs européens et les joueurs étrangers peuvent participer, sous certaines conditions, aux épreuves officielles françaises.

Est désigné « joueur européen » un joueur d'un pays de l'Union Européenne autre que la France.

Est désigné « joueur étranger » un joueur d'un pays hors de l'Union Européenne.

- Un « joueur européen » peut participer aux compétitions fédérales s'il justifie d'une résidence principale en France en en fournissant la preuve.
- Un « joueur étranger » peut participer aux compétitions fédérales s'il justifie d'une résidence principale en France d'au moins une année en en fournissant la preuve.

Le titre de champion de France sera décerné au vainqueur de la finale nationale quelle que soit sa nationalité.

En compétition internationale : seul un joueur de nationalité française peut représenter la France dans une compétition internationale.

Article 2.6.2

Tout licencié désirant participer à une compétition internationale organisée par un groupement autre que ceux auxquels la F.F.B. est affiliée, doit obligatoirement solliciter l'accord de la F.F.B, sous peine de sanctions.

Article 2.7 – Discipline

Cf. Règlement intérieur F.F.B (Titre III) et Code de Discipline F.F.B applicable à toutes les catégories.

CHAPITRE III – LES COMPETITIONS

Tout joueur souhaitant participer à une ou plusieurs épreuves décrites dans le présent code sportif et détaillées au calendrier Snooker doit souscrire une licence F.F.B (Règlement intérieur F.F.B) dont la présentation dudit document ou de la demande valide (en cours de traitement) peut être exigée lors de toute épreuve de ligue ou nationale.

D'autre part, tout joueur se désistant d'une compétition nationale doit impérativement prévenir le directeur du tournoi et les membres de la C.S.N.S concernés, dans les délais les plus courts.

Tout joueur désirant s'absenter durant une compétition nationale devra en référer au directeur du tournoi et après accord de ce dernier, il devra renseigner la feuille d'autorisation d'absence prévue à cet effet. Dans le cas contraire, il sera considéré comme abandonnant l'épreuve et sera exclu de la compétition.

Article 3.1 – Les championnats de clubs

Article 3.1.1 - Organisation

Les championnats de clubs se déroulent sous la responsabilité du président du club, lequel suivra le règlement et les dates disponibles au calendrier de la C.S.N.S.

Article 3.1.2 - Règlement

Le règlement d'un championnat doit permettre d'effectuer un classement interne au sein du club.

Article 3.1.3 - Classement

Ces championnats ne donnent pas droit à des points de ranking national. Ils peuvent servir éventuellement de références pour les sélections régionales / Ligues.

Article 3.2 - Les championnats de ligues

Article 3.2.1 - Organisation

Chaque ligue est tenue d'organiser un championnat mixte (Toutes Catégories) ouvert à tous les joueurs (hommes et femmes) licenciés de ses clubs affiliés ou licenciés individuellement, générant ainsi un classement de Ligue.

Par souci d'homogénéité, en fonction du nombre de clubs et de joueurs par ligue, il peut être admis qu'un championnat regroupe un ensemble de ligues de la même zone. Cet ensemble prend alors le nom de regroupement de ligues, après validation de la F.F.B.

Le circuit de ligue comportera un certain nombre d'épreuves sans limite.

Au minimum, 2 de ces rendez-vous devront être organisés par les ligues avant le 9 mai de la saison en cours. Chaque ligue possède le libre choix dans les dates ainsi que le nombre des épreuves.

A noter : les épreuves de ligues ne peuvent pas se dérouler après le 9 mai de la saison en cours ni lors des dates définies pour les compétitions internationales et nationales (ZST et play-off, tournois nationaux, ainsi que finales des championnats de France).

Les ligues devront faire connaître à la C.S.N.S leur choix (nombre de tournoi de ligue et dates prévues) avant leur premier tournoi ligue.

Du fait de paramètres particuliers (nombre de tables disponibles, effectif présent, nombre de divisions...), certaines ligues peuvent prétendre organiser leurs tournois de ligue sur plusieurs dates. Cet aménagement fera l'objet d'une demande auprès de la C.S.N.S, de la part du responsable snooker de la ligue concernée.

Article 3.2.2 - Règlement

Pour chaque épreuve, chaque club doit pouvoir être représenté.

L'organisation de ces tournois, en accord avec la C.S.N.S., est sous la responsabilité du responsable snooker de ligue, ou en cas de regroupement de ligues, et d'un commun accord, de l'un ou l'autre des responsables snooker des ligues concernées. En cas de désaccord, la C.S.N.S. désignera l'organisateur. Celui-ci devra s'assurer du bon fonctionnement des épreuves.

En fonction du nombre de joueurs, l'organisateur peut retenir différentes formules de compétitions (tableau de 16 ou 32 joueurs en double KO ou non, élimination directe, poules, etc ...).

Selon leur nombre, les joueurs peuvent être répartis en plusieurs divisions. Dans ce cas, la composition des divisions et le mode de sélection des têtes de série pour chaque tournoi de ligue sont du ressort du responsable sportif de ligue.

Le délégué snooker de ligue (ou celui du regroupement de ligues) a l'obligation d'élaborer un règlement interne à la ligue (ou au regroupement) pour l'organisation de cette compétition.

Ce règlement interne doit être adressé à la C.S.N.S. pour information.

Le délégué snooker de la ligue désigne un juge arbitre responsable de l'application des règlements (contrôle des licences, de la tenue, etc...).

Les matchs peuvent se dérouler en 1 « frame » sèche, ou au meilleur des 3 ou 5 « frames » en fonction du nombre de joueurs. Le tournoi peut panacher les formules de jeu.

L'organisateur a la charge de coordonner la formule de la compétition et de l'annoncer avant le début du tournoi. La formule de compétition peut être différente d'une épreuve à l'autre en fonction du nombre de joueurs présents et de tables disponibles.

Le délégué snooker de la ligue doit faire parvenir à la C.S.N.S. (seul le fichier qui lui sera adressé en début de saison sera pris en compte), dans la semaine qui suit l'épreuve (7 jours, article 4.3), le compte rendu sportif, les résultats complets et le rapport du juge arbitre en cas de litige.

Le calcul pour les joueurs qualifiés pour la finale du championnat de France toutes catégories ne se fera que sur la base des résultats reçus.

Article 3.2.3 - Le Classement Ligue

Les différentes épreuves d'une ligue (ou d'un regroupement de ligues) permettent d'établir un classement « Toutes Catégories » de la ligue ou du regroupement. La forme du classement dépend du nombre de joueurs (une ou plusieurs divisions 1, 2,3).

Chaque participant aux épreuves de ligue est assuré de marquer des points au classement ranking national « Toutes Catégories » en fin de saison, suivant son classement final de ligue (barème joint en ANNEXE 2).

La moyenne du nombre de participants par tournoi servira de référence pour calculer le nombre de qualifiés par ligue pour le championnat de France toutes catégories.

Article 3.2.4 – Points particuliers et manquements au code sportif (Ligues)

En cas de besoin et pour des raisons dûment motivées, le délégué snooker de ligue peut solliciter la C.S.N.S. afin d'obtenir une dérogation préalable spécifique quant à l'adaptation d'un ou plusieurs points particuliers du code sportif relatifs au déroulement de la saison.

Exemples :

- *modification date(s) de tournoi(s) de Ligue,*
- *élaboration d'un format spécifique adapté à un effectif particulier (nombre de tournois),*
- *transmission résultats de Ligue hors délais prévus à l'art. 3.2.2.*

Tout manquement ou modification (**sans accord préalable de la C.N.S.**), relatif à l'organisation des tournois de ligue, au respect du code sportif, des dates prévues au calendrier sportif de la saison en cours, des délais de transmission des résultats... sera étudié au cas par cas par la C.N.S. en vue d'appliquer pénalité(s) ou sanction(s).

Conséquences relatives aux exemples cités ci-dessus :

- les résultats des tournois de ligue concernés par des modifications non validées par la C.S.N.S. ne seront pas pris en compte pour le classement final de ligue
- le calcul national des places (quotas) attribuées par ligue, à la finale du championnat de France toutes catégories, ne tiendra pas compte de l'effectif présent lors des tournois de ligue concernés.

Article 3.2.5 – Classement des joueurs suite à égalité de points dans une poule

En cas d'égalité de matchs gagnés entre deux joueurs dans une poule :

C'est d'abord la différence de frames qui détermine leur classement.

S'ils sont toujours en égalité c'est finalement le match particulier entre eux qui les classerait.

En cas d'égalité de matchs gagnés entre trois joueurs ou plus, dans une poule, on isole d'abord les résultats des matchs entre eux trois et on procède comme suit :

C'est d'abord la différence de frames qui détermine leur classement

S'ils sont toujours en égalité c'est finalement le match particulier entre eux qui les classerait sinon,

on fait un 'Re-Spotting' Black en best of 5 entre ces 3 joueurs.

S'ils sont toujours en égalité, on tire au sort.

Article 3.3 - Tournoi national de snooker, zone snooker tour et play-off

Article 3.3.1 - Tournoi national masters de snooker

Article 3.3.1.1 - Organisation

Un tournoi national de snooker dans la catégorie masters sera organisé – voir date sur le calendrier sportif de l'année en cours.

Les modalités d'organisation incombant au club qui demande et reçoit la compétition sont définies dans le document « Dispositions Financières Snooker », détaillées en ANNEXE 13.

Le déroulement de l'épreuve est sous la responsabilité du club organisateur qui devra désigner un directeur de tournoi.

Le directeur du tournoi enverra à la C.S.N.S, dans les 48H au plus tard, les résultats détaillés.

Article 3.3.1.2 - Modalités d'inscription et réglementation

L'engagement doit être effectué en ligne sur le site de la F.F.B (www.ffbillard.com).

La période d'inscription aux tournois est indiquée sur le site de la F.F.B.

Page inscription en ligne : <http://snooker.ffbillard.com/index3.php>

Elle débute 6 semaines avant le tournoi concerné, le jeudi à 18h00 et se termine 1 semaine avant le tournoi le jeudi à 18h00.

Lors de son inscription, le joueur doit :

- Donner une adresse e-mail valide pour confirmer son inscription.
- Accepter les conditions relatives au code sportif en cochant la case correspondante.

Aucune inscription ne sera validée en dehors des dates limites fixées dans la liste des tournois.

Tout désistement pour raisons personnelles doit être annoncé impérativement par mail à la C.S.N.S (voir adresse dans la liste des tournois) avant 18H00 le lundi qui précède la compétition.

Pour toute absence, sauf cas particuliers l'inscription reste due par le joueur et à défaut par le club dont il dépend.

Si cette inscription devait ne pas être réglée, le joueur sera interdit de participer à toute autre compétition nationale ainsi qu'aux finales des Championnats de France.

Article 3.3.1.4.1 - Règlement

Principe du Tirage

Le nombre de têtes de série est déterminé en fonction du format de la compétition (par exemple le nombre de poules).

Les premiers joueurs du classement masters de la saison en cours seront têtes de série pour le tournoi. Pour départager les ex-aequo le classement master de la saison précédente pourra être utilisé.
En cas de nouvelle égalité, le classement national toutes catégories pourra être utilisé.
Les matches se disputent au meilleur des 3 frames. En fonction du timing, le directeur de jeu décide du nombre de frames pour la finale.

Article 3.3.1.4.2 - Classement et qualifications

A l'issue du tournoi national, le classement masters sera mis à jour. L'attribution des points se fera suivant le barème joint en ANNEXE 2.

Article 3.3.2 - Tournoi national toutes catégories de Snooker

Article 3.3.2.1 - Organisation

Un tournoi national toutes catégories sera organisé – voir date sur le calendrier sportif de l'année en cours. Pour que la compétition ait lieu, il faut un minimum de 16 participants. Le nombre maximum de joueurs est limité à 32.

Les modalités d'organisation incombant au club qui demande et reçoit la compétition sont définies dans le document « Dispositions Financières Snooker », détaillées en ANNEXE 13.

Le déroulement de l'épreuve est sous la responsabilité du club organisateur qui devra désigner un directeur de tournoi.

Le directeur du tournoi enverra à la C.S.N.S, dans les 48H au plus tard, les résultats détaillés.

Article 3.3.2.2 - Modalités d'inscription et réglementation

L'engagement doit être effectué en ligne sur le site de la F.F.B (www.ffbillard.com).

La période d'inscription aux tournois est indiquée sur le site de la F.F.B.

Page inscription en ligne : <http://snooker.ffbillard.com/index3.php>

Elle débute 6 semaines avant le tournoi concerné, le jeudi à 18h00 et se termine 1 semaine avant le tournoi le jeudi à 18h00.

Lors de son inscription, le joueur doit :

- Donner une adresse e-mail valide pour confirmer son inscription.
- Accepter les conditions relatives au code sportif en cochant la case correspondante.

Aucune inscription ne sera validée en dehors des dates limites fixées dans la liste des tournois.

Tout désistement pour raisons personnelles doit être annoncé impérativement par mail à la C.S.N.S (voir adresse dans la liste des tournois) avant 18H00 le lundi qui précède la compétition.

Pour toute absence, sauf cas particuliers l'inscription reste due par le Joueur et à défaut par le club dont il dépend.

Si cette inscription devait ne pas être réglée, le joueur sera interdit de participer à toute autre compétition nationale ainsi qu'aux finales des championnats de France.

Article 3.3.2.2.1 - Règlement

Format de compétition

Le format de la compétition sera défini en fonction du nombre de participants.

Principe du Tirage

Les têtes de série sont déterminées par le classement national toutes catégories de la saison en cours remis à jour avant le tournoi.

Article 3.3.2.2.2 - Classement et qualifications

Le tournoi national toutes catégories attribue des points pour le classement national toutes catégories. L'attribution des points se fera suivant le barème joint en ANNEXE 2.

Le vainqueur du tournoi national toutes catégories sera qualifié pour participer au championnat de France toutes catégories.

Article 3.3.3 – Epreuves Zone Snooker Tour (ZST)

Article 3.3.3.1 - Organisation

Le Zone Snooker Tour, épreuve toutes catégories, se compose de 3 tournois de zone organisés aux dates prévues sur le calendrier sportif ci joint en ANNEXE 3, plus une finale appelée play-off.

La zone nord regroupe les ligues des Hauts de France et Ile de France.

La zone ouest regroupe les ligues de Bretagne, Normandie, Pays de la Loire et Centre-Val de Loire.

La zone sud regroupe les ligues de Nouvelle Aquitaine, Occitanie, Méditerranée et Auvergne-Rhône Alpes.

La zone est regroupe les ligues du Grand Est et Bourgogne-Franche Comté.

Les modalités d'organisation incombant aux clubs qui demandent et reçoivent la compétition sont définies dans le document « Dispositions Financières Snooker », détaillées en ANNEXE 13.

Le déroulement de l'épreuve est sous la responsabilité du club organisateur qui devra désigner un directeur de tournoi.

Le directeur du tournoi enverra à la C.S.N.S, dans les 48H au plus tard, les résultats détaillés.

Article 3.3.3.2 - Modalités d'inscription et réglementation

L'engagement doit être effectué en ligne sur le site de la F.F.B (www.ffbillard.com).

La période d'inscription aux tournois est indiquée sur le site de la F.F.B. Page inscription en ligne : <http://snooker.ffbillard.com/index3.php>

Elle débute 6 semaines avant le tournoi concerné, le jeudi à 18h00 et se termine 1 semaine avant le tournoi, le jeudi à 18h00.

Lors de son inscription, le joueur doit :

- Donner une adresse e-mail valide pour confirmer son inscription,
- Accepter les conditions relatives au code sportif en cochant la case correspondante,
- Vérifier la **ZONE** lors de son inscription. Attention en cas d'erreur l'inscription sera supprimée de la liste et le joueur devra recommencer son inscription.

Aucune inscription ne sera validée en dehors des dates limites fixées dans la liste des tournois. Tout désistement pour raisons personnelles doit être annoncé impérativement par mail à la C.S.N.S (voir adresse dans la liste des tournois) avant 18H00 le lundi qui précède la compétition. Pour toute absence, sauf cas particuliers l'inscription reste due par le joueur et à défaut par le club dont il dépend.

Si cette inscription devait ne pas être réglée, le joueur sera interdit de participer à toute autre compétition zone ou nationale qu'à la finale des championnats de France.

Le nombre de têtes de série dans chaque zone est déterminé en fonction du nombre de poules.

Les premiers du classement ZST de la saison précédente de chaque zone seront têtes de série pour le premier tournoi.

Article 3.3.3.3 - Classement et qualifications pour les play-offs (TC) et pour les finales des championnats de France féminin et junior.

A l'issue de tous les tournois Zone Snooker Tour (ZST) Toutes Catégories de la saison en cours, un classement par zone sera effectué en prenant en compte les résultats des 3 tournois. L'attribution des points se fera suivant le barème joint en ANNEXE 2.

24 joueurs seront qualifiés pour participer au play-off; le nombre de joueurs qualifiés par zone sera calculé au prorata du nombre total de participants .

A la suite des PLAY-OFFS, les 8 premiers seront qualifiés pour participer aux phases finales du championnat de France Toutes catégories là où ils seront placés têtes de séries suivant leur classement.

Article 3.3.4 – PLAY-OFF

Ces épreuves permettent de qualifier les joueurs mixte/toutes catégories aux phases finales des championnats de France, sans passer par les tournois ligues.

Les 8 têtes de série sont déterminées par le classement ZST des 4 zones regroupées. En cas d'égalité, les joueurs seront départagés suivant le classement ranking national réactualisé à la date du dernier ZST.

1° phase : 8 poules de 3 joueurs. Les 2 premiers de chaque poule seront qualifiés pour la phase suivante.

2° phase : Huitièmes de finale en élimination directe jusqu'à la finale.

Article 3.4 - Les Championnats de France

Article 3.4.1. – Phases finales des championnats de France

- Epreuve Toutes Catégories : 24 joueurs comme suit :

- Le champion de France en titre
- Les 8 premiers joueurs du classement du play-off
- Le vainqueur du tournoi national toutes catégories
- Les joueurs qualifiés par les ligues

- Format de la compétition

Le champion de France en titre sera tête de série n°1.

7 des 8 joueurs qualifiés via les play-offs seront têtes de série en fonction de leurs résultats au play-off. En cas d'égalité c'est le classement national qui départagera.

1° phase : 8 poules de 3 joueurs. Les 2 premiers de chaque poule seront qualifiés pour la phase suivante.

2° phase : Huitièmes de finale en élimination directe jusqu'à la finale.

- Epreuve Féminine 6 joueuses comme suit:

- Championne de France de l'année n-1
- 5 meilleures joueuses du classement féminin prenant en compte les points des 3 ZST et d'un quart des points de ligue.

- Le format de la compétition sera défini lorsque le nombre de joueuses ayant confirmé leur participation sera connu.

- Epreuve Masters 8 joueurs comme suit:

- Champion de France de l'année n-1
- Les 7 premiers joueurs du classement masters prenant en compte les points du tournoi master, des 3 ZST et d'un quart des points de ligue. En cas d'égalité le classement national toutes catégories départagera les joueurs.

Format de la compétition

- Le champion de France en titre et le 1^{er} du classement masters seront têtes de série.
- 2 poules de 4 joueurs. Tous les joueurs d'une même poule se rencontrent. Les deux premiers de chaque poule seront qualifiés pour les demi-finales.

- Epreuve Junior 12 joueurs comme suit:

- le champion de France n-1 (s'il remplit les conditions d'âge)
- le vice-champion de France n-1 (s'il remplit les conditions d'âge)
- Les demi-finalistes du championnat de France n-1 (s'ils remplissent les conditions d'âge)
- 8 meilleurs juniors du classement junior prenant en compte les points des 2 premiers ZST et un quart des points de ligue.

Modalités d'inscription

- L'engagement doit être effectué en ligne sur le site FFB (www.ffbillard.com)
- La période d'inscription au tournoi est indiquée sur le site de la FFB. Page d'inscription en ligne : <http://snooker.ffbillard.com/index3.php>
Elle débute 6 semaines avant le début du tournoi, le jeudi à 18h00 et se termine 1 semaine avant le début du tournoi, le jeudi à 18h00.

La liste des joueurs sélectionnés sera définie à l'issue de la période d'inscription.

- Le format de la compétition sera défini à l'issue de la période d'inscription.

- Epreuve cadets

Tous les cadets faisant partie du classement cadets prenant en compte les points du premier ZST et d'un quart des points de ligue peuvent s'inscrire au championnat de France cadets.

Modalités d'inscription

- L'engagement doit être effectué en ligne sur le site FFB (www.ffbillard.com)
- La période d'inscription au tournoi est indiquée sur le site de la FFB. Page d'inscription en ligne : <http://snooker.ffbillard.com/index3.php>
Elle débute 6 semaines avant le début du tournoi, le jeudi à 18h00 et se termine 1 semaine avant le début du tournoi, le jeudi à 18h00.

- La liste des joueurs sélectionnés sera définie à l'issue de la période d'inscription.

- Le format de la compétition sera défini à l'issue de la période d'inscription.

Article 3.5 - Redistribution des places en cas de désistement à une sélection nationale

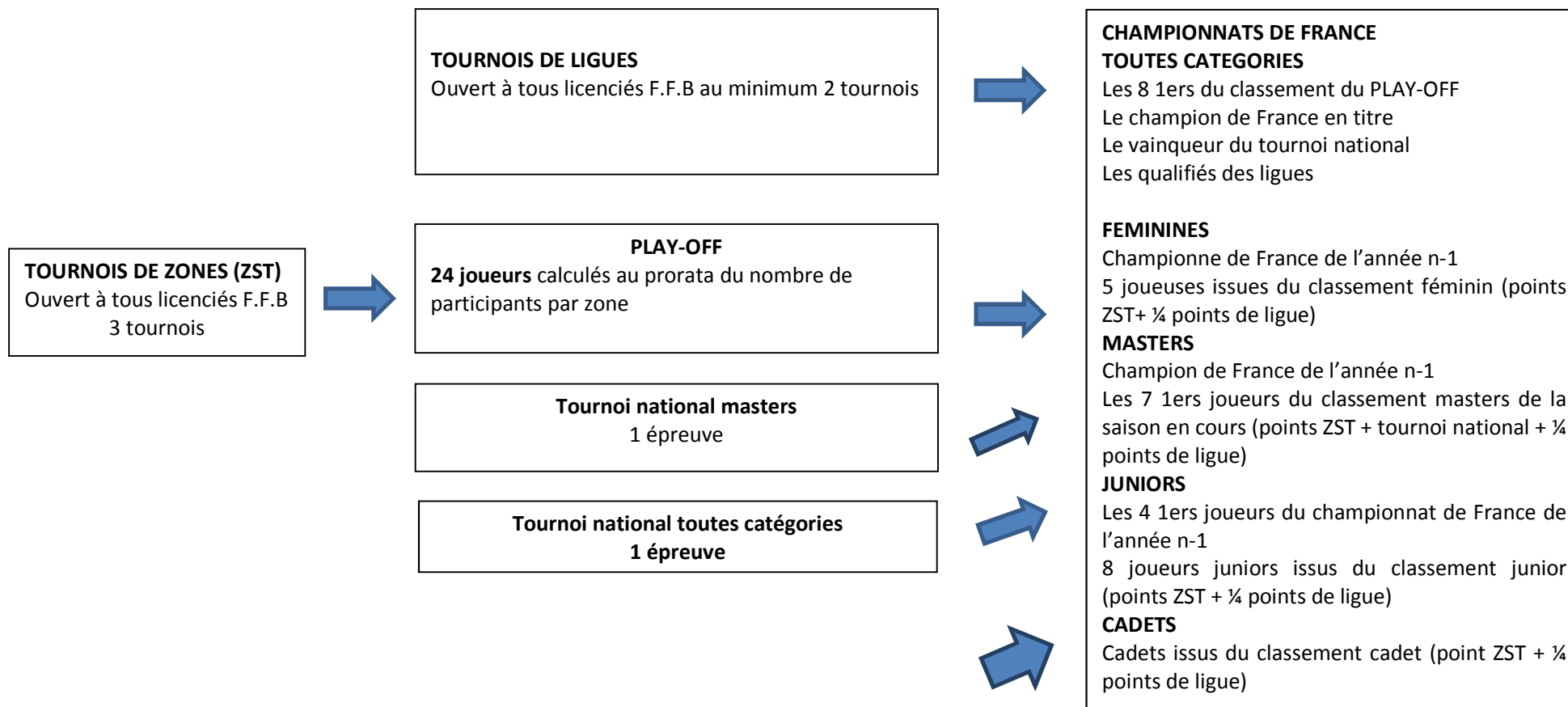
- Désistement pour une sélection au PLAY-OFF :

Les places seront redistribuées à 2 joueurs suivants en fonction du classement ZST de la zone sinon, au premier joueur en attente dans chaque zone restante en fonction du classement ranking national (au 2^{ème} joueur en attente dans chaque zone restante en fonction du classement ranking national, etc en cas de besoin)

- Désistement pour le championnat de France toutes catégories suite au tournoi national toutes catégories :

La place du vainqueur sera redistribué aux ligue.

Article 3.6 - Schéma synthétique et fonctionnement des compétitions



Article 3.7 - Trophées

Tout club recevant une compétition nationale (tournoi national, play-off) doit offrir au minimum 3 trophées par catégorie comme suit : Vainqueur, Finaliste et meilleur Break.

Article 3.8 - Hébergement

Tout club recevant une compétition nationale doit transmettre à la C.S.N.S toutes les informations nécessaires à l'hébergement des joueurs (coordonnées d'hôtels, tarifs...) **30 jours avant la compétition.**

Article 3.9 - Conditions de participation aux épreuves nationales

Article 3.9.1 – Retard

L'absence d'un joueur à la table au début de son match est sanctionnée par la perte de la première frame. Si après 15 minutes il est toujours absent, il perd le match et sera exclu du tournoi.

Toutefois, le directeur du tournoi pourra apprécier les raisons du retard et de l'absence (problème lié à sa santé ou celle d'un proche, panne d'un moyen de locomotion...), et décider de réintégrer le joueur dans la compétition dans le cas d'un format de jeu le permettant.

CHAPITRE IV – RANKING

Article 4.1 – Les points Ranking Ligue

Les compétitions régionales/ligues ‘Toutes Catégories’ organisées au sein de chaque Ligue (ou de regroupement de Ligues) donnent des points ranking.

Au cours de la saison, le classement provisoire de chaque ligue (qui doit être adressé à la C.S.N.S. dans la semaine qui suit chaque épreuve : 7 jours) fait l’objet d’attribution provisoire de points au classement ranking national toutes catégories, pour chaque joueur, suivant le barème joint en ANNEXE 2.

A l’issue du dernier tournoi, le classement définitif de chaque ligue devra être transmis à la C.S.N.S. dans la semaine qui suit (7 jours).

Ce classement permet d’attribuer des points au classement ranking national toutes catégories, suivant le même barème joint en ANNEXE 2.

Le classement ranking de ligue sert également de référence pour les qualifications à la finale du championnat de France toutes catégories.

Article 4.2 - Le Ranking National

L’attribution des points est effectuée en fonction des résultats des joueurs (par compétition) et du barème du code sportif joint en ANNEXE 2.

Article 4.2.1 - Ranking national «toutes catégories»

Le classement ranking national « toutes catégories » est le classement de tous les joueurs de snooker licenciés, sans distinction d’âge ou de sexe et il prend en compte :

- Les points acquis durant la saison en cours, lors des compétitions suivantes :
 - Les championnats de ligue,
 - La finale du championnat de France,
 - Les 3 Zone Snooker Tour toutes catégories,
 - Le PLAY-OFF « toutes catégories »
 - Le tournoi national toutes catégories

Article 4.2.1 - Ranking National «Masters»

Le Classement Ranking National « masters » est le classement des joueurs de Snooker licenciés de la catégorie masters (qui participent au tournoi national masters et aux ZST) et il prend en compte :

- Les points acquis durant la saison en cours, lors des compétitions suivantes :
 - Les 3 Zone Snooker Tour
 - Le tournoi national masters

- Les tournois de ligue (1/4 des points)
- La finale du championnat de France

Article 4.3 - Délais de transmission des résultats.

Les résultats de chaque compétition doivent être transmis au RESPONSABLE Classements de la C.S.N.S au plus tard avant la fin de la semaine qui suit la compétition (7 jours).

Attention exceptionnellement, les résultats des compétitions nationales doivent être adressés sous 48 heures.

Si ce délai n'est pas respecté, les points acquis ne seront pas pris en compte

CHAPITRE V – LES INSTANCES INTERNATIONALES

Article 5.1 - WPBSA

World Professional Billiards & Snooker Association : Association des joueurs professionnels.

<http://www.worldsnooker.com/page/Home>

Article 5.2 - IBSF

International Billiards & Snooker Fédération : Fédération mondiale, elle regroupe toutes les fédérations nationales ainsi que les associations régionales (Afrique, Amérique, Asie, Europe & Océanie).

L'IBSF est membre de la WCBS (World Confédération of Billiards Sports).

<http://www.ibsf.info/>

Article 5.3 - EBSA

European Billiards & Snooker Association : Association européenne regroupant les fédérations nationales d'Europe.

<http://www.ebsa.tv/>

CHAPITRE VI – LES REGLES DU JEU DU SNOOKER

Article 6.1 – Le matériel

Article 6.1.1 - 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 6.1.2 - 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 6.1.3 - La queue de Snooker

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

Article 6.1.4 - Les accessoires

Différents reposeirs « **Cue Rests** », longues queues (dénommées « **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 6.2 – Définitions

Article 6.2.1 - « Frame » (manche)

Une « frame » de snooker débute par le premier « Stroke » (coup) avec un jeu de billes complet. 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.

Article 6.2.2 - Game (jeu)

Un « Game » est le nombre de « Frames » de la partie.

Article 6.2.3 - Match

Un « Match » est le nombre de « Games » de la partie.

Article 6.2.4 - 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 6.2.5 - 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.

Si son adversaire, appelé aussi le 'Non-Striker' venait à la table en dehors de son tour de jeu, il serait considéré comme 'Striker' s'il commettait n'importe quelle faute.

L'arbitre pourra ainsi décider à quel moment le tour du 'Non-Striker' commence. Et, le tour de ce nouveau 'Striker' sera terminé dès que :

- a) Il ne marque aucun point, ou
- b) Commet une faute, ou,
- c) Demande à son adversaire de rejouer après que celui-ci ait commis une faute.

Article 6.2.6 - 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.
 - Le 'Striker' ne s'est pas relevé pour jouer le coup suivant, ou a quitté la table
 - N'importe quel accessoires utilisé pour jouer ce coup n'a pas été retiré de la table, et
 - Si l'arbitre n'a pas annoncé le score relatif au dernier coup joué.
- (d) Un « Stroke » peut être direct ou indirect comme suit :
 - Un « Stroke » est dit : direct quand la « Cue-ball » touche une bille objet en direct sans toucher d'abord une bande.
 - Un « Stroke » est dit : indirect quand la « Cue-ball » touche une ou plusieurs bandes avant de toucher une bille objet.
- (e) Suite au dernier coup joué par un joueur, si son adversaire venait à jouer un coup avant que les billes ne soient arrêtées, il serait donc pénalisé et son tour s'arrêterait immédiatement.

Article 6.2.7 - 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 6.2.8 - Break

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

Article 6.2.9 - 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 :
 - (1) Elle est correctement jouée depuis la position « In-hand ».
 - (11) Une faute est commise pendant qu'elle est déposée sur la table.
- (χ) Le « Striker » est dit comme étant « In-hand » quand la « Cue-ball » est « In-hand » comme stipulé ci-dessus.

Article 6.2.10 - 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 6.2.11 - « 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 6.2.12 - « Nominated Ball » (Bille désignée)

- (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 6.2.13 - « Free Ball » (Bille libre)

Une « Free Ball » est une bille annoncée par le « Striker » comme « Ball On » quand il est « Snooké » après une faute .

Article 6.2.14 - « 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.

Article 6.2.15 - « Foul » (Faute)

Un « Foul » est toute infraction aux règles.

Article 6.2.16 - « 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 ».

- (α) 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'.
- (β) 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 6.2.17 - « Spot » (Mouche) occupé

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

Article 6.2.18 - « 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 6.2.19 - « 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 :

- (α) Si la « Cue-ball » touche en premier et normalement une bille objet et puis saute au-dessus d'une autre bille objet.
- (β) Quand la « Cue-ball » saute et touche une bille objet mais ne retombe pas du côté le plus éloigné de cette bille.

(χ) Quand, après avoir touché normalement une bille objet, la « Cue-ball » saute au dessus de cette bille mais après avoir touché une bande ou une autre bille.

Article 6.2.20 - « 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 6.3 – « The game » (le jeu)

Article 6.3.1 - 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.
- (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.

(η) 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 6.3.2 - Position des billes

(α) 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 »,

(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 6.3.3 - 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 ne doit se produire.

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 quand elles sont « potted » (empochées), elles restent hors de la table 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 toutefois été prévues .

(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 6.3.4 - Fin de « Frame », « Game », ou « Match »

(α) 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 6.3.5 - 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.

(α) 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'.

(β) 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 6.3.6 - 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 6.3.7 - « 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.

(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 , 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 6.3.8 - « 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 » venait à bouger après que l'Arbitre l'ait examinée, ou, était considérée comme étant en contact avec la « Cue-ball » avant que le « Stroke » ne soit joué, les billes seront repositionnées par l'Arbitre à son appréciation.

Article 6.3.9 - 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 6.3.10 - « Snooké » après un « Foul »

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

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 « Nominatted 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.

(χ) Si la « Free Ball » est « Potted » (empochée), elle doit être « Spotted » (repositionnée) et la valeur de la bille « On » sera comptabilisée.

(δ) 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).

(ε) 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).

(φ) Si le joueur fautif est prié de rejouer, la « Free Ball » annoncée est annulée.

Article 6.3.11 - « 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) Encoure la pénalité prescrite dans la règle 12 ci-dessous
- (ii) Il doit jouer le « Stroke » suivant si l'autre joueur le lui demande.

Article 6.3.12 - 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 un des deux pieds ne touche 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 », sauf dans le cas où il ne reste que rose et noire.
- (viii) Jouer un « Jump Shot ».
- (ix) Jouer avec une queue de snooker non réglementaire.

(x) Discuter avec son partenaire.

(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.

Article 6.3.13 - « Play Again » (faire rejouer)

Une fois que le joueur a demandé à son adversaire de rejouer après un « Foul » ou après avoir demandé de replacer les billes sur un « Foul & a Miss » il lui est impossible de revenir sur sa décision. Le joueur à qui on a demandé de rejouer le coup a le droit de :

(a) Changer d'avis sur :

- (i) Le « Stroke » qu'il va jouer, et sur

- (ii) La bille « On » qu'il va essayer de toucher.
- (b) Et de marquer des points pour n'importe quelle bille ou billes qu'il pourrait empocher.

Article 6.3.14 - «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 jouant son coup, manquait de toucher en premier impact une bille «on» et ceci quand la trajectoire en ligne directe est libre entre la «Cue-ball» (Bille blanche) et n'importe quelle partie de n'importe quelle bille qui est ou qui pourrait être «On», l'Arbitre annoncera « FOUL & A MISS » à moins :

- Qu'un des deux joueurs ait besoin de points de pénalités (faire des Snookers) avant, ou à la suite du «Stroke» joué et que l'Arbitre soit convaincu que le « Miss » n'était pas intentionnel.
- Que la différence de score entre les deux joueurs corresponde aux total des points sur la table avant ou à la suite du « Stroke » joué, sans compter les points de la re-spotting Black 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 la bille 'On' restera la même que celle du dernier coup joué, comme suit:

- N'importe quelle rouge si la rouge était la Ball On.
- La bille de couleur qui était 'On' s'il n'y avait plus de rouge sur la table
- Une bille de couleur au choix du joueur si la bille 'On' était une couleur après avoir empoché une rouge et :
- (i) Le joueur suivant aura le choix entre jouer le «Stroke» lui-même ou demander au joueur fautif de rejouer depuis la position finale (après la faute).
- (ii) Le joueur suivant pourra 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, et,
- (iii) Si la situation ci-dessus se présente durant une séquence d'annonces de « Miss », tout avertissement

concernant la possibilité d'attribution de la « Frame » à son adversaire reste en attente d'application

e) Tous les autres cas de « Miss » seront annoncés à la discrétion de l'Arbitre, à moins qu'avant ou après le coup joué 'le Stroke', le cumul des points restant sur la table correspondent à l'écart de points entre les deux joueurs sans compter la valeur de la 're-spotting' Black.

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». S'il demande à l'arbitre de replacer les billes à la position du départ, ce dernier doit lui dire ses intentions.

Article 6.3.15 - 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 6.3.16 - « 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 6.3.17 - 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, alors on rejoue un « respotted black. 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 6.3.18 - 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 6.3.19 – 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 6.3.12 ii 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 6.4 – Les joueurs

Article 6.4.1 - 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 6.4.2 - 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 6.4.3 - Pénalités

- (a) Si une Frame est déclarée perdue, 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, 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 6.4.4 - « 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 6.4.5 - 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 6.4.6 - 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 6.5 – Les officiels

Article 6.5.1 - 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 6.5.2 - 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 6.5.3 - 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 6.5.4 - Aide par des officiels

- (α) 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).
- (β) Il est permis à l'Arbitre ou au « Marker », si cela est nécessaire, de venir en aide aux joueurs handicapés selon leurs circonstances.

Article 6.5.5 – Une forme simplifiée du Snooker *6 Reds* (Snooker avec 6 billes rouges)

Toutes les règles de Snooker habituelles s'appliquent avec les exceptions suivantes:

1. Il n'y aura pas plus de 5 'Foul & a Miss' consécutifs annoncés par l'arbitre.
2. Après 4 'Foul & a Miss' consécutifs, l'arbitre avertit le joueur fautif que si un autre 'Foul & a Miss' est annoncé les options suivantes seront proposées au joueur adverse :
 - (i) Jouer lui-même de l'endroit où les billes se sont arrêtés.
 - (ii) Demander à son adversaire de jouer de l'endroit où les billes se sont arrêtées
 - (iii) Mettre la bille blanche n'importe où sur la table, mais cette option ne peut être prise si le jeu a atteint le stade de «snooker requis».
3. Un joueur ne peut pas snooker derrière une couleur nommée à tout moment de la partie.

GLOSSAIRE TECHNIQUE DU SNOOKER

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 VII – L'ARBITRAGE

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

Article 7.1 - Arbitres fédéraux et internationaux

Article 7.1.1- Hiérarchie fédérale et internationale.

Chaque année la C.S.N.S., en collaboration avec la C.J.A., 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.

Niveau National

Article 7.1.1.1 - Arbitre de Ligue et Fédéral

Durant la première année suivant l'obtention de son 1er diplôme, un arbitre est considéré comme « arbitre de ligue ». Au terme de cette année, un examen sanctionne son éventuel passage en catégorie supérieure = arbitre fédéral.

Niveau International

Article 7.1.1.2 - Arbitre classe 3 (anciennement class C)

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

Article 7.1.1.3 - 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 7.1.1.4 - 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 7.1.1.5 - Arbitre examinateur

Un arbitre examinateur 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 7.1.1.6 - 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 examinateurs avec 100 Arbitres.

Article 7.1.2 - Fonctionnement du corps arbitral

Le responsable national de l'arbitrage :

- procède à la nomination des arbitres fédéraux.
- établit 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 7.2 - 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.N.S. en même temps que les résultats.

Article 7.3 - 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 7.4 - 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

CHAPITRE VIII – LA TENUE SPORTIVE

La tenue sportive réglementaire décrite ci-dessous est commune aux 4 disciplines fédérales (carambole, blackball, billard américain et snooker), et ce pour toutes les phases de jeu et à tous les niveaux de tournois et championnats, à l'exclusion du Blackball Master.

Chaque Commission sportive nationale peut toutefois décrire d'autres tenues qu'elle accepte, sans pour autant avoir la possibilité de refuser celle-ci. Ces tenues sont décrites dans le paragraphe **E. Autres tenues autorisées**.

A. Tenue sportive commune à toutes les disciplines et toutes les phases de jeu.

- polo de couleur unie, bicolore (les motifs bariolés sont interdits) ; un liseré de couleur différente est autorisé ;
- pantalon de ville (sans clous) de couleur noire (les poches apparentes latérales et frontales sont interdites), tombant sur les chaussures ;
- chaussettes, mi-bas ou bas ;
- chaussures fermées de teinte unie noire (y compris la semelle), aucun marquage ou logo n'est permis s'il est de couleur différente de la chaussure.

B. Autres éléments sur la tenue sportive

L'écusson du club et/ou des armoiries de la ville est brodé ou floqué. Il doit être placé sur la poitrine à gauche, côté cœur. Les prénom et nom du joueur peuvent apparaître à droite. L'inscription dans le dos du nom de la ville du club du joueur est autorisée.

C. Publicité

La publicité est autorisée exclusivement pour des produits conformes aux règles de l'éthique sportive.

La surface totale de l'ensemble des emplacements publicitaires n'est pas limitée mais est placée sur le haut du corps (poitrine, dos, col, manches, sauf sur l'emplacement réservé à l'écusson du club).

L'organisateur peut imposer la marque de son sponsor ; dans ce cas, cette publicité vient en supplément de la ou des marques personnelles des joueurs.

D. Dispositions diverses

Dans le cas d'une compétition par équipes, la tenue sportive doit être identique pour tous les joueurs de l'équipe.

Le polo doit être rentré dans le pantalon, sauf dérogation accordée exclusivement par le directeur de jeu. Les manches longues peuvent être remontées avec soin.

Le directeur de jeu peut refuser la participation à la compétition d'un joueur dont la tenue n'est pas conforme aux dispositions ci-dessus.

E. Autres tenues autorisées

- chemise ou chemisier à manches longues portées fermées ;
- gilet sans manche,
- nœud papillon, cravate ou foulard.

CHAPITRE IX – SELECTIONS INTERNATIONALES

Les sélections internationales sont placées sous la responsabilité du Directeur technique national (DTN).

Le DTN s'appuie sur les propositions d'un **Sélectionneur national** nommé par le Comité directeur fédéral pour la durée de l'olympiade.

Le périmètre confié au Sélectionneur national est préalablement défini : discipline, spécialités, catégories concernées.

Le Sélectionneur national établira ses propositions en prenant en compte :

- L'étude des résultats des joueurs
- Les analyses des vidéos disponibles des matchs
- L'observation des joueurs en compétitions
- L'avis des entraîneurs nationaux (collectifs concernés)
- L'avis du Président de la Commission nationale de la discipline

Les propositions du Sélectionneur national concernent :

- Une sélection de joueurs ou d'équipes
- Un encadrement pour chaque épreuve (coach, kiné, préparateur mental, ...)

En cas de vacance d'un poste de Sélectionneur national :

- Un appel à candidature est lancé chaque saison par la FFB pour pourvoir le poste
- Le DTN établit lui-même les sélections dans le périmètre concerné en s'appuyant sur les mêmes supports que le Sélectionneur national.

ANNEXES



SNOOKER ZONE SNOOKER TOUR

DEMANDE D'ORGANISATION D'UN TOURNOI ZST

☞ **CLUB** Tél. : Fax :
Adresse :
☞ **Président:** Tél. :
Mail..... Portable :.....

Nom du Responsable Ligue Snooker **Mail**.....
Signature : **Tel** :.....

Date(s) choisie(s)

Parmi celles proposées par la CSN Snooker sur le calendrier sportif de la F.F.B, par ordre de priorité :

Choix n°1 : Choix n°2 : Choix n°3 :

Responsable Organisation Tournoi : **Tel**.....

Directeur Tournoi : **Tel**.....

Nombre de billards pour la compétition:

Lieu
..... Tél : Fax :

Fait à Le	Nom et Signature de l'Organisateur Local du Tournoi
Nom et signature du responsable de l'établissement recevant la compétition :	

Formulaire à transmettre
à la F.F.B à l'adresse suivante : F.F.B – BP 2202 – 03202 VICHY CEDEX
ainsi qu'au Président de la C.S.N.S par mail



SNOOKER

ANNEXE 2

DEMANDE d'ORGANISATION d'un tournoi National de Snooker Masters ou Toutes catégories

👉 **CLUB** Tél. : Fax :
Adresse :
👉 **Président:** Tél. :
Mail..... Portable :.....

Nom du Responsable Ligue Snooker **Mail**.....
Signature : **Tel** :.....
...

Tournoi national ☐ master ☐ toutes catégories

Date(s) choisie(s)

Parmi celles proposées par la CSN Snooker sur le calendrier sportif de la F.F.B, par ordre de priorité :

Choix n°1 : Choix n°2 : Choix n°3 :

Responsable Organisation Tournoi : **Tel**

Directeur Tournoi : **Tel**.....

Nombre de billards pour la compétition:

Lieu
..... Tél : Fax :

Fait à Le	Nom et Signature de l'Organisateur Local du Tournoi
Nom et signature du responsable de l'établissement recevant la compétition :	

Formulaire à transmettre à la F.F.B à l'adresse suivante : F.F.B – BP 2202 – 03202 VICHY CEDEX
ainsi qu'au Président de la C.S.N.S par mail



SNOOKER

DEMANDE d'ORGANISATION du PLAY-OFF

👉 **CLUB** Tél. : Fax :

Adresse :

👉 **Président:** Tél. :

Mail..... Portable :

Nom du Responsable Ligue Snooker **Mail**.....

Signature :

PLAY-OFF des Zones

(Voir dates des compétitions sur le calendrier sportif F.F.B).

Lieu de la compétition :

Date : **Nombre de tables (4 tables minimum) :**

Tél. Fax :

Directeur des Jeux :

Juge Arbitre :

Date de la demande :

Fait à	Nom et Signature de l'Organisateur Local du Tournoi
Le	

Nom et signature du responsable de
l'établissement recevant la compétition :

Formulaire à transmettre à la F.F.B à l'adresse suivante : F.F.B – BP 2202 – 03202 VICHY CEDEX
ainsi qu'au Président de la C.S.N.S par mail



SNOOKER

DEMANDE d'ORGANISATION Finale Championnat de France

☞ **CLUB** Tél. : Fax :

Adresse :

☞ **Correspondant:** Tél. :

Portable :

Nom du Responsable Ligue :

Signature :

Nom du Président du Club:

Signature :

Finale Championnats de France

(Voir dates des compétitions sur le calendrier sportif F.F.B).

Lieu de la compétition :

Date : **Nombre de tables :**

Tel. Fax :

Date de la demande :

Formulaire à transmettre à la F.F.B à l'adresse suivante : F.F.B – BP 2202 – 03202 VICHY CEDEX
ainsi qu'au Président de la C.S.N.S par mail



Absences

Autorisation Absences

[illegible]



Tournoi		
Date	Table	Match



Tournoi		
Date	Table	Match

Joueur 1		Arbitre		Joueur 2	
Break >50	Score	Frame	Score	Break >50	
		1			
		2			
		3			
		Score final			

Joueur 1		Arbitre		Joueur 2	
Break >50	Score	Frame	Score	Break >50	
		1			
		2			
		3			
		Score final			



Signatures		
Joueur 1	Arbitre	Joueur 2



Signatures		
Joueur 1	Arbitre	Joueur 2



Tournoi		
Date	Table	Match

Joueur 1		Arbitre		Joueur 2	
Break >50	Score	Frame	Score	Break >50	
		1			
		2			
		3			
		4			
		5			
		Score final			



Signatures		
Joueur 1	Arbitre	Joueur 2



Tournoi		
Date	Table	Match

Joueur 1		Arbitre		Joueur 2	
Break >50	Score	Frame	Score	Break >50	
		1			
		2			
		3			
		4			
		5			
		Score final			

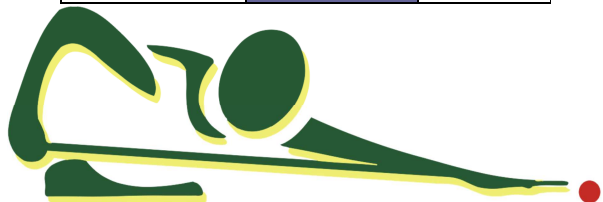


Signatures		
Joueur 1	Arbitre	Joueur 2



Tournoi		
Date	Table	Match

Joueur 1		Arbitre		Joueur 2	
Break >50	Score	Frame	Score	Break >50	
		1			
		2			
		3			
		4			
		5			
		6			
		7			
		Score final			



Signatures		
Joueur 1	Arbitre	Joueur 2



Tournoi		
Date	Table	Match

Joueur 1		Arbitre		Joueur 2	
Break >50	Score	Frame	Score	Break >50	
		1			
		2			
		3			
		4			
		5			
		6			
		7			
		Score final			



Signatures		
Joueur 1	Arbitre	Joueur

