

RÈGLES

OFFICIELLES DU

JEU DE SNOOKER

« SHOOT-OUT »

C.N. Snooker

Traduction des Règles officielles révisées, Septembre 2024.

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

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

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

RÈGLES OFFICIELLES DU JEU DE SNOOKER « SHOOT-OUT »

Sous réserve des modifications ci-dessous, les règles officielles du jeu de snooker s'appliquent et leurs définitions standard utilisées tout au long de ces règles sont ci-après indiquées en italique.

Chronométrage

1. Chaque *match* se déroulera sur une durée maximale de 10 minutes.

Le chronomètre du match commencera à compter à partir du moment où la *bille blanche* sera touchée par le procédé lors du coup d'ouverture initial.

2. Le chronomètre du tir sera déclenché par le chronométreur en accord avec l'arbitre. Il s'arrêtera au moment précis où le joueur frappera la bille blanche.

3. Durée maximale du chronomètre du tir :

(i) pendant les cinq premières minutes du match, un *coup* doit être effectué dans les 15 secondes.

(ii) pendant les cinq dernières minutes du match, un *coup* doit être effectué dans les 10 secondes.

Si le *coup* n'est pas effectué dans le temps imparti, une *faute* de temps sera infligée.

4. Le chronométreur démarre le chronomètre du tir :

(i) lorsque toutes les billes sont immobilisées et que le repositionnement des billes requises est terminé ;

ou

(ii) lorsque l'arbitre annonce le score du *break* ;

ou

(iii) après une *infraction*, lorsque l'arbitre remet la bille blanche au joueur actif ou place la bille blanche sur l'aire de jeu.

5. Si l'arbitre a besoin de temps pour prendre une décision, il peut décider de mettre en pause le chronomètre de tir ou le chronomètre de match et informera le chronométreur du moment où il doit redémarrer.

6. Si l'arbitre n'est pas en mesure de prendre une décision définitive, ou s'il est informé par le marqueur qu'un examen du dernier *coup* est nécessaire, il peut utiliser, s'il en dispose, une rediffusion vidéo et audio afin de l'aider à prendre sa décision, et l'arbitre informera le chronométreur de mettre en pause le chronomètre de match. Ce processus d'examen sera effectué au bureau du marqueur, tandis que les deux joueurs attendront à la table. Si une telle décision de révision n'est pas demandée avant que le *coup* suivant ne soit effectué, tout incident éventuel n'est pas pris en compte.

7. Si un joueur a des raisons de contester une décision de l'arbitre, le chronomètre ne sera pas mis en pause, sauf si l'arbitre le juge nécessaire. L'arbitre doit alors demander un TEMPS MORT et le chronomètre doit être mis en pause par le chronométreur.

L'arbitre doit alors décider s'il faut redémarrer ou réinitialiser le chronomètre.

8. Si un joueur demande à l'arbitre de nettoyer une bille, le chronomètre ne sera pas mis en pause, sauf si l'arbitre le juge nécessaire. L'arbitre doit alors demander un TEMPS MORT et le chronomètre doit être mis en pause par le chronométreur et redémarré sur indication de l'arbitre.

9. En cas de dysfonctionnement du chronomètre ou du compteur de match, la décision de l'arbitre sera définitive.

Mode de jeu

10. Les joueurs effectuent un tirage à la bande pour déterminer l'ordre de jeu. Lors d'un tirage à la bande, les deux joueurs frappent simultanément une bille blanche chacun depuis la ligne de *baulk* vers la bande supérieure afin qu'elle rebondisse vers la ligne de *baulk*.

Le joueur dont la bille se retrouve le plus près de la bande inférieure, selon l'avis de l'arbitre, remporte le tirage à la bande et choisit quel joueur joue en premier.

Lors d'un tirage à la bande, la bille blanche ne peut toucher que les bandes supérieure ou inférieure. Toucher toute autre partie que ces bandes entraînera la perte du tirage à la bande.

11. À condition qu'un coup commence dans le temps imparti, il sera joué jusqu'à son terme, indépendamment de l'expiration du chronomètre de tir ou du chronomètre de match, et les points marqués ou les points de pénalité seront attribués.

12. En cas de *pat (stalemate)*, les joueurs sont responsables de résoudre la situation dans le délai imparti. Il n'y a pas d'option de re-rack.

13. Lorsque la bille noire est la seule bille objet restante sur la table, le premier empochage ou la première infraction met fin au *match*, même si les scores sont alors égaux.

14. Si les scores sont égaux à la fin du *match*, un shoot-out en mort subite avec la bille bleue commencera.

La bille bleue sera placée sur sa *mouche* et la bille blanche devra être frappée à partir ou à l'intérieur des lignes du « D ».

Le joueur qui a remporté le tirage à la bande avant le début du match aura le choix de jouer en premier ou de jouer en deuxième.

Les tentatives s'alterneront jusqu'à ce qu'un joueur ait empoché la bille bleue plus de fois que son adversaire à partir d'un nombre égal de tentatives.

La bille bleue doit être empochée directement et tout contact avec une partie quelconque du coussin autre que les faces courbes de la poche visée est considéré comme un coup non valable.

Fautes

15. Après toutes les fautes, la bille blanche est jouée « bille en main ».

Au shoot-out, « bille en main » signifie que la bille blanche peut être placée n'importe où sur l'aire de jeu et que le joueur actif n'a pas la possibilité de demander à son adversaire de « rejouer ».

Le chronomètre commence à tourner lorsque le joueur suivant reçoit la bille blanche de l'arbitre.

16. Si le joueur ne commence pas son coup dans le temps imparti, une faute de temps lui sera infligée. Cela entraînera une pénalité minimale de cinq points ou la valeur de la bille en jeu, la plus élevée des deux, et le joueur suivant recevra la bille blanche de l'arbitre et jouera « bille en main ».

17. Au moins une bille doit toucher une bande ou être empochée à chaque coup. Le non-respect de cette règle entraînera une faute, avec un minimum de cinq points de *pénalité* ou la valeur de la bille jouable, la valeur la plus élevée étant retenue, attribuée à l'adversaire et le nouveau joueur actif recevra la bille blanche de la part de l'arbitre et jouera « à la main ».

18. Si un joueur n'est pas en mesure de recevoir la bille blanche de la part de l'arbitre à la suite d'une faute, l'arbitre placera la bille blanche sur la table et le temps de tir du joueur entrant commencera. Le joueur peut alors ramasser la bille blanche et la placer où il le souhaite, mais le coup doit être effectué dans le temps imparti.

Autres règles

19. (i) Section 3, les règles 13 (Rejouer) et 14 (Faute et échec) des règles officielles du jeu de snooker ne s'appliquent pas.

(ii) Section 3, la règle 12 (Snooker après une faute) ne s'applique pas, sauf dans le cas où, lorsque le joueur est « bille en main », il est impossible de frapper une bille jouable.

20. Si une personne extérieure distrait un joueur pendant le temps de jeu qui lui est imparti, l'arbitre aura la possibilité de mettre en pause ou de réinitialiser le chronomètre de tir et/ou le chronomètre de match.

À tout moment, un arbitre peut demander un TEMPS MORT et décider si le chronomètre de tir doit être redémarré ou réinitialisé.

Ethique

21. En raison des contraintes de temps, le joueur non-actif ne sera pas considéré comme gênant s'il reste plus près de la table que d'habitude, prêt pour son prochain coup, mais il ne doit pas se placer dans la ligne de mire du batteur.

Arbitre

22. L'arbitre est l'arbitre ultime et sa décision est définitive. Si une éventualité n'est pas couverte par ces règles, la décision de l'arbitre sera maintenue et, le cas échéant, elle créera un précédent.

Annexe

LEXIQUE : Traduction des termes anglais d'usage

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