

FEDERATION FRANÇAISE DE BILLARD

**FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BILLARD**

Fondée en 1903

*AGRÉÉE PAR LE MINISTÈRE DE LA JEUNESSE ET DES SPORTS  
ET DE LA VIE ASSOCIATIVE*

*MEMBRE DU COMITE NATIONAL OLYMPIQUE ET SPORTIF FRANCAIS*

# CODE SPORTIF SNOOKER

01/09/2008

# TABLE DES MATIERES

<b>CHAPITRE I – LA COMMISSION SPORTIVE NATIONALE SNOOKER .....</b>	<b>6</b>
Article 1.1 - Composition de la C.S.N.S.....	6
Article 1.2 - Attributions.....	6
Article 1.3 - Fonctionnement.....	6
<b>CHAPITRE II – LA REGLE DU JEU DU SNOOKER .....</b>	<b>7</b>
Article 2.1 – Le matériel.....	7
Article 2.1.1 - La table standard.....	7
Article 2.1.2 - Les billes.....	7
Article 2.1.3 - La queue de Snooker .....	7
Article 2.1.4 - Les accessoires.....	8
Article 2.2 – Définitions.....	8
Article 2.2.1 - « Frame » (manche).....	8
Article 2.2.2 - Game (jeu).....	8
Article 2.2.3 - Match.....	8
Article 2.2.4 - Billes.....	8
Article 2.2.5 - Striker (joueur actif) .....	8
Article 2.2.6 - Stroke (coup).....	9
Article 2.2.7 - Pot (empochage).....	9
Article 2.2.8 - Break.....	9
Article 2.2.9 - In-hand (bille en main).....	9
Article 2.2.10 - Bille en jeu.....	9
Article 2.2.11 - « Ball On » (Bille on).....	9
Article 2.2.12 - « Nominated Ball » (Bille nommée).....	10
Article 2.2.13 - « Free Ball » (Bille libre).....	10
Article 2.2.14 - « Forced off the Table » (Bille forcée hors de la table).....	10
Article 2.2.15 - « Foul » (Faute).....	10
Article 2.2.16 - « Snooké » (position de snooker).....	10
Article 2.2.17 - « Spot » (Mouche) occupé.....	10
Article 2.2.18 - « Push Stroke » (Coup poussé).....	11
Article 2.2.19 - « Jump Shot » (Saut).....	11
Article 2.2.20 - « Miss ».....	11
Article 2.3 – « The game » (le jeu).....	11
Article 2.3.1 - Description.....	11
Article 2.3.2 - Position des billes.....	12
Article 2.3.3 - Principe du jeu.....	12
Article 2.3.4 - Fin de « Frame », « Game », ou « Match ».....	13
Article 2.3.5 - Jouer depuis « In-hand ».....	13
Article 2.3.6 - Toucher simultanément deux billes.....	14
Article 2.3.7 - « Spotting » (repositionnement) des couleurs.....	14
Article 2.3.8 - « Touching Ball » (bille touchante).....	14
Article 2.3.9 - Bille sur le bord d'une poche.....	15
Article 2.3.10 - « Snooké » après un « Foul ».....	15
Article 2.3.11 - « Fouls » (les fautes).....	16
Article 2.3.12 - Les pénalités.....	16
Article 2.3.13 - « Play Again » (faire rejouer).....	17
Article 2.3.14 - « Foul and a Miss ».....	17
Article 2.3.15 - Bille bougée par quelqu'un d'autre que le « Striker » (joueur actif).....	18
Article 2.3.16 - « Stalemate » (Pat ou jeu bloqué).....	18

Article 2.3.17 - Snooker à quatre joueurs .....	19
Article 2.3.18 - Utilisation des équipements auxiliaires .....	19
Article 2.3.19 - Interprétation .....	19
<b>Article 2.4 – Les joueurs .....</b>	<b>20</b>
Article 2.4.1 - Perte de temps .....	20
Article 2.4.2 - Conduite incorrecte.....	20
Article 2.4.3 - Pénalités.....	20
Article 2.4.4 - « Non-Striker » (joueur passif).....	20
Article 2.4.5 - Absence.....	20
Article 2.4.6 - Concéder une frame .....	21
<b>Article 2.5 – Les officiels.....</b>	<b>21</b>
Article 2.5.1 - L'Arbitre « the Referee ».....	21
Article 2.5.2 - Le « Marker » .....	21
Article 2.5.3 - Le « Recorder » .....	21
Article 2.5.4 - Aide par des officiels.....	22
<b>CHAPITRE III – L'ARBITRAGE .....</b>	<b>24</b>
<b>Article 3.1 - Arbitres Fédéraux et Internationaux .....</b>	<b>24</b>
Article 3.1.1- Hiérarchie Fédérale et Internationale.....	24
Article 3.1.1.2 - Arbitre classe 3 (anciennement class C).....	24
Article 3.1.1.3 - Arbitre classe 2 (anciennement class B) .....	24
Article 3.1.1.4 - Arbitre classe 1 (anciennement class A) .....	24
Article 3.1.1.5 - Arbitre examinateur.....	24
Article 3.1.1.6 - Arbitre tuteur .....	24
Article 3.1.2 - Fonctionnement du corps arbitral .....	24
<b>Article 3.2 - Le juge arbitre.....</b>	<b>25</b>
<b>Article 3.3 - Le rôle de l'arbitre .....</b>	<b>25</b>
<b>Article 3.4 - Les devoirs de l'arbitre .....</b>	<b>25</b>
<b>CHAPITRE IV – LA TENUE SPORTIVE .....</b>	<b>26</b>
<b>Article 4.1 – Description de la tenue Officielle.....</b>	<b>26</b>
Article 4.1.1 - Compétitions Régionales (Ligues) .....	26
Article 4.1.2 - Tournois Masters .....	26
Article 4.1.3 - Phases Finales : Coupe & Championnat de France .....	26
<b>Article 4.2 - Inscriptions et marques publicitaires .....</b>	<b>26</b>
<b>CHAPITRE V – LES CATEGORIES.....</b>	<b>28</b>
<b>Article 5.1 - Juniors (Mixte).....</b>	<b>28</b>
<b>Article 5.2 - Hommes (Mixte).....</b>	<b>28</b>
<b>Article 5.3 - Femmes.....</b>	<b>28</b>
<b>Article 5.4 - Seniors (Mixte).....</b>	<b>28</b>
<b>CHAPITRE VI – LES COMPETITIONS .....</b>	<b>29</b>
<b>Article 6.1 - Championnat de club .....</b>	<b>29</b>
Article 6.1.1 - Organisation .....	29
Article 6.1.2 - Règlement .....	29
Article 6.1.3 - Classement.....	29

<b>Article 6.2 - Les Championnats de Ligues</b> .....	<b>29</b>
Article 6.2.1 - Organisation .....	29
Article 6.2.2 - Règlement .....	29
Article 6.2.3 - Le classement Ligue.....	30
<b>Article 6.3 - La Coupe de France</b> .....	<b>30</b>
Article 6.3.1 - Organisation .....	30
Article 6.3.2 - Règlement .....	30
Article 6.3.2.1 - La phase Ligue.....	30
Article 6.3.2.2 - La Finale Nationale .....	30
Article 6.3.3 - Classement.....	31
<b>Article 6.4 - Le Championnat de France</b> .....	<b>31</b>
Article 6.4.1 - Organisation .....	31
Article 6.4.2 - Règlement .....	31
Article 6.4.2.1 - Demi-finales des Championnats de France. ....	31
Article 6.4.2.2 - Finale des Championnats de France .....	32
Article 6.4.3 - Classement.....	32
<b>Article 6.5 - Les Finales de France Juniors</b> .....	<b>33</b>
Article 6.5.1 - Organisation .....	33
Article 6.5.2 - Phase qualificative éventuelle .....	33
<b>Article 6.6 - Les tournois Masters</b> .....	<b>33</b>
Article 6.6.1 - Organisation .....	33
Article 6.6.2 - Epreuve Mixte.....	33
Article 6.6.2.1 - Règlement.....	33
Article 6.6.2.2 - Classement et Qualifications.....	34
Article 6.6.3 - Epreuve Féminines.....	34
Article 6.6.3.1 - Règlement.....	34
Article 6.6.3.2 - Classement et Qualifications.....	34
Article 6.6.4 - Epreuve Seniors .....	34
Article 6.6.4.1 - Règlement.....	34
Article 6.6.4.2 - Classement .....	34
<b>Article 6.7 - L'équipe de France</b> .....	<b>35</b>
Article 6.7.1 - Organisation .....	35
Article 6.7.2 - Règlement .....	35
<b>Article 6.8 - Conditions de participation aux épreuves</b> .....	<b>35</b>
Article 6.8.1 - Retard.....	35
Article 6.8.2 - Indisponibilité - Absence.....	36
<b>CHAPITRE VII – RANKING</b> .....	<b>37</b>
<b>Article 7.1 - Le Ranking Ligue</b> .....	<b>37</b>
<b>Article 7.2 - Le Ranking National</b> .....	<b>37</b>
Article 7.2.1 - Ranking Mixte.....	37
Article 7.2.2 - Ranking Féminin.....	37
Article 7.2.3 - Ranking Séniors .....	38
<b>Article 7.3 - Délais de transmission des résultats</b> .....	<b>38</b>

<b>CHAPITRE VIII – LES INSTANCES INTERNATIONALES .....</b>	<b>39</b>
Article 8.1 - WSA.....	39
Article 8.2 - IBSF.....	39
Article 8.3 - EBSA .....	39
<b>CHAPITRE IX – LES EPREUVES &amp; SELECTIONS INTERNATIONALES ....</b>	<b>40</b>
Article 9.1 - Les sélections.....	40
<b>Article 9.2 - Les Championnats du Monde.....</b>	<b>40</b>
Article 9-2-1 - Hommes.....	40
Article 9-2-2 - Femmes .....	40
Article 9-2-3 - Seniors .....	40
<b>Article 9-3 - Les Championnats d'Europe.....</b>	<b>40</b>
Article 9-3-1 - Hommes.....	40
Article 9-3-2 - Femmes .....	40
Article 9-3-3 - Juniors.....	40
Article 9-3-4 - Seniors .....	40
Article 9-3-5 - Par équipes nationales.....	41
Article 9-3-5-1 - Hommes.....	41
Article 9-3-5-2 - Femmes .....	41
Article 9-3-5-3 – Seniors .....	41
Article 9-4 – Coupe d'Europe à 6 Rouges (6 Red Snooker) .....	41
<b>Article 9-5 - Autres compétitions.....</b>	<b>41</b>
<b>Article 9-6 - Non sélection.....</b>	<b>41</b>
Annexe 1 : Demande d'organisation d'une Finale Nationale.....	40
Annexe 2 : Demande d'organisation d'une ½ Finale Nationale.....	41
Annexe 3 : Demande d'organisation d'un tournoi national .....	42
Annexe 4 : Feuilles de match .....	43
Annexe 5 : Feuille de poule .....	44
Annexe 6 : Tableau 16 joueurs après 8 poules de 4 joueurs .....	45
Annexe 7 : Coupe de France.....	47
Annexe 8 : Tableau de tournoi masters double KO avec retour en ¼ de finale.....	51

# CHAPITRE I – LA COMMISSION SPORTIVE NATIONALE SNOOKER

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

En liaison avec le Secrétariat Fédéral, la CSNS 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 FFB.

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 CSNS sont les suivantes:

- Préparer le calendrier sportif et le règlement des épreuves officielles organisées par la FFB 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 de Ligue.

Les Responsables des Ligues s'adressent à la C.S.N.S.

## CHAPITRE II – LA REGLE DU JEU DU SNOOKER

### Article 2.1 – Le matériel

#### Article 2.1.1 - La table standard

##### a. Dimensions

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

##### b. Hauteur

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

##### c. Poches

(i) Il y a des poches à chaque coin de la table deux vers le Spot de la noire appelées « poches supérieures », deux au bas du « Baulk » (voir plus bas) appelées « poches inférieures » et une de chaque côté au milieu des longueurs de la table appelées « poches centrales ».

(ii) L'ouverture des poches est conforme aux « TEMPLATES » reconnues par la World Professional Billiards & Snooker Association « WPBSA ».

##### d. « Baulk-line & Baulk »

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

##### e. Le 'D'

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

##### f. « Spots » (les mouches)

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

(i) Le « **Spot** » (connu comme la mouche de la noire) situé à 12,7in. (324 mm) d'un point perpendiculaire de la face de la bande supérieure.

(ii) Le « **Centre Spot** » (connu comme la mouche de la bleue) situé au milieu de la ligne centrale et à égale distance entre les faces des bandes supérieure et inférieure.

(iii) Le « **Pyramid Spot** » (connu comme la mouche de la rose) situé à égale distance entre le « **Centre Spot** » et la face de la bande supérieure.

(iv) Le « **Middle of the Baulk-line** » (connu comme la mouche de la marron) situé au centre de la « Baulk-line ».

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

#### Article 2.1.2 - Les billes

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

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

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

#### Article 2.1.3 - La queue de Snooker

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

## Article 2.1.4 - Les accessoires

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

## Article 2.2 – Définitions

### Article 2.2.1 - « Frame » (manche)

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

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

### Article 2.2.2 - Game (jeu)

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

### Article 2.2.3 - Match

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

### Article 2.2.4 - Billes

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

### Article 2.2.5 - Striker (joueur actif)

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

## Article 2.2.6 - Stroke (coup)

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

## Article 2.2.7 - Pot (empochage)

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

## Article 2.2.8 - Break

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

## Article 2.2.9 - In-hand (bille en main)

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

## Article 2.2.10 - Bille en jeu

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

## Article 2.2.11 - « Ball On » (Bille on)

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

### **Article 2.2.12 - « Nominated Ball » (Bille nommée)**

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

### **Article 2.2.13 - « Free Ball » (Bille libre)**

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

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

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

### **Article 2.2.15 - « Foul » (Faute)**

Un « Foul » est toute infraction aux règles.

### **Article 2.2.16 - « Snooké » (position de snooker)**

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

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

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

### **Article 2.2.17 - « Spot » (Mouche) occupé**

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

## Article 2.2.18 - « Push Stroke » (Coup poussé)

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

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

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

## Article 2.2.19 - « Jump Shot » (Saut)

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

- (a) Si la « Cue-ball » touche en premier et normalement une bille objet et puis saute au dessus d'une autre bille objet.
- (b) Quand la « Cue-ball » saute et touche une bille objet mais ne retombe pas du côté le plus éloigné de cette bille.
- (c) 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 2.2.20 - « Miss »

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

## Article 2.3 – « The game » (le jeu)

### Article 2.3.1 - Description

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

Le jeu peut être résumé de la façon suivante :

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

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

### Article 2.3.2 - Position des billes

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

### Article 2.3.3 - Principe du jeu

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

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

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

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

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

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

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

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

## Article 2.3.6 - Toucher simultanément deux billes

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

## Article 2.3.7 - « Spotting » (repositionnement) des couleurs

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

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

## Article 2.3.8 - « Touching Ball » (bille touchante)

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

- (d) Si la « Cue-ball » vient s'arrêter contre une bille qui n'est pas « On » et reste en contact ou presque en contact avec elle, l'Arbitre, si on lui demande si les billes sont touchantes, répond par **OUI** ou par **NON**. Le « Striker » doit jouer en s'éloignant de cette bille sans la bouger mais est obligé de toucher d'abord une bille qui est « On ».
- (e) Quand la « Cue-ball » touche à la fois une bille « On » et une bille qui n'est pas « On », l'Arbitre indique uniquement la bille « On » comme « Touching ». Si, à ce moment le « Striker » demande à l'Arbitre si la « Cue-ball » touche aussi la bille qui n'est pas « On », il a le droit d'être renseigné.
- (f) Si l'Arbitre considère qu'un mouvement de la « Touching Ball » pendant un « Striking » (action de jeu) n'a pas été causé par le « Striker », il n'annonce pas « Foul » (Faute).
- (g) Si une bille objet à l'arrêt ne touchant pas la « Cue-ball » après que l'Arbitre l'ait examinée, vient à bouger et être considérée comme étant en contact avec la « Cue-ball » avant que le « Stroke » ne soit joué, les billes sont repositionnées par l'Arbitre à son appréciation.

### Article 2.3.9 - Bille sur le bord d'une poche

- (a) Si une bille tombe dans une poche sans avoir été touchée par une autre bille, et sans avoir fait partie intégrante d'aucun « Stroke » en cours, elle est replacée à l'endroit ou 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 ou 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 ou 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 ou elle était.

### Article 2.3.10 - « Snooké » après un « Foul »

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

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

## Article 2.3.11 - « Fouls » (les fautes)

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

- (a) Si le « Striker » (joueur actif) n'a pas fait un « Stroke » (n'a pas encore joué), son tour se termine immédiatement et l'Arbitre annonce la pénalité requise.
- (b) Si un « Stroke » a été réalisé, l'Arbitre attend la fin du « Stroke » avant d'annoncer la pénalité requise.
- (c) Si un « Foul » n'est ni attribué par l'Arbitre, ni réclamé par le « Non-Striker » (l'adversaire) avant le « Stroke » suivant, il n'est pas pris en compte.
- (d) Toute couleur incorrectement « Spotted » (repositionnée) reste à l'endroit ou 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 ou la « Cue-ball » s'est arrêtée ou, si la « Cue-ball » est hors de la table, depuis la position « In-hand ».
- (g) S'il y a plus d'un « Foul » dans le même « Stroke », la pénalité infligée est la plus élevée correspondant aux « Foul » réalisés.
- (h) Le joueur qui a commis un « Foul » (une Faute) :
  - (i) Encourt la pénalité prescrite dans la règle 12 ci-dessous
  - (ii) Il doit jouer le « Stroke » suivant si l'autre joueur le lui demande.

## Article 2.3.12 - Les pénalités

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

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

- (iv) Utilise n'importe quelle bille autre que la blanche comme « Cue-ball » pour n'importe quel « Stroke » après que la « Frame » ait commencé.
- (v) Ne déclare pas sur quelle bille il est « On » quand l'Arbitre l'a demandé.
- (vi) Après avoir « Potted » (empoché) une rouge ou une « Free Ball » « Nominated » comme une rouge, commet un « Foul » avant d'avoir déclaré une couleur.

### Article 2.3.13 - « Play Again » (faire rejouer)

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

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

### Article 2.3.14 - « Foul and a Miss »

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### **Article 2.3.17 - Snooker à quatre joueurs**

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

### **Article 2.3.18 - Utilisation des équipements auxiliaires**

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

### **Article 2.3.19 - Interprétation**

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

## **Article 2.4 – Les joueurs**

### **Article 2.4.1 - Perte de temps**

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

### **Article 2.4.2 - Conduite incorrecte**

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

### **Article 2.4.3 - Pénalités**

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

### **Article 2.4.4 - « Non-Striker » (joueur passif)**

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

### **Article 2.4.5 - Absence**

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

## Article 2.4.6 - Concéder une frame

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

## Article 2.5 – Les officiels

### Article 2.5.1 - L'Arbitre « the Referee »

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

### Article 2.5.2 - Le « Marker »

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

### Article 2.5.3 - Le « Recorder »

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

## **Article 2.5.4 - Aide par des officiels**

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

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

## CHAPITRE III – L'ARBITRAGE

Le Snooker étant régi par des règlements internationaux, la C.S.N.S. doit veiller à la bonne application de ces règles.

Pour ce faire, elle délègue des arbitres dans toutes les compétitions fédérales.

### Article 3.1 - Arbitres Fédéraux et Internationaux

#### Article 3.1.1- Hiérarchie Fédérale et Internationale.

Chaque année la C.S.N.S., 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 3.1.1.1 - Arbitre de Ligue

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

##### Niveau International

###### Article 3.1.1.2 - 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 3.1.1.3 - 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 3.1.1.4 - 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 3.1.1.5 - Arbitre examinateur

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

###### Article 3.1.1.6 - 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 Examineurs avec 100 Arbitres.

### Article 3.1.2 - Fonctionnement du corps arbitral

Le responsable national de l'Arbitrage :

- Procède à la nomination des arbitres fédéraux.
- Etablit la hiérarchie nationale par nomination ou rétrogradation
- Initie et forme tout candidat arbitre.

- Diffuse toute modification ou disposition technique ou sportive propre au bon déroulement des épreuves homologuées.
- Transmet à la commission de discipline les dossiers relevant de sa compétence.
- Désigne les arbitres pour les tournois nationaux et internationaux.

## **Article 3.2 - Le juge arbitre**

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

## **Article 3.3 - Le rôle de l'arbitre**

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

## **Article 3.4 - Les devoirs de l'arbitre**

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

## CHAPITRE IV – LA TENUE SPORTIVE

### Article 4.1 – Description de la tenue Officielle

Pour les Hommes et Femmes :

Chemise ou chemisier à manches longues portées fermées,

Noeud papillon, cravate ou foulard,

Pantalon de ville (jeans et survêtements interdits),

Gilet sans manche,

Chaussures de ville (tennis, baskets, dock-sides, sandales, nu-pieds interdits).

#### Article 4.1.1 - Compétitions Régionales (Ligues)

Les tenues suivantes sont acceptées :

- tenue officielle, voir ci-dessus,
- ou tenue de Club :
  - Polo avec logo du club
  - Pantalon de ville
  - Chaussures de ville.

#### Article 4.1.2 - Tournois Masters

Les tenues suivantes sont acceptées :

- Phases qualificatives : tenue officielle ou tenue de Club
- A partir des 1/4 de finale : tenue officielle

#### Article 4.1.3 - Phases Finales : Coupe & Championnat de France

Seule la tenue officielle est acceptée.

### Article 4.2 - Inscriptions et marques publicitaires

La FFB peut à tout moment interdire l'utilisation d'une inscription indécente ou fantaisiste. Les publicités doivent être en conformité avec les textes ministériels sur le sujet, elles doivent être de taille modeste (voir règlement ci-dessous) placées sur la poche ou sur la poitrine du gilet, ou sur une des manches.

Dans le cadre de compétitions homologuées et sponsorisées, la F.F.B. se réserve le droit d'imposer de refuser toute publicité.

Règlement spécifique FFB à tous les niveaux de compétitions :

- La publicité est autorisée exclusivement pour des produits conformes aux règles de l'éthique sportive.  
La marque d'origine du vêtement n'est pas considérée comme une publicité à condition que sa surface n'excède pas 6 cm<sup>2</sup>.
- Toutes les marques publicitaires doivent être apposées aux endroits suivants : sur les bras et sur la poitrine à droite, le côté gauche étant réservé exclusivement à l'écusson.

- En aucun cas, il n'est admis de publicité sur le dos.
- Pour la surface publicitaire :
  - a. La surface d'une marque publicitaire est déterminée par le rectangle dans lequel elle est inscrite.
  - b. La surface totale d'un emplacement publicitaire ne doit pas excéder 100 cm<sup>2</sup>. La surface d'ensemble de tous les emplacements publicitaires ne doit pas excéder 300 cm<sup>2</sup>.
  - c. 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.

Le Directeur de Jeu peut refuser à un joueur sa participation à la compétition si sa tenue n'est pas conforme aux dispositions ci-dessus.

Dans ce cas, le joueur concerné ne peut prétendre percevoir des indemnités de déplacement et de séjour.

## CHAPITRE V – LES CATEGORIES

### **Article 5.1 - Juniors (Mixte)**

Moins de 19 ans au 31 décembre de l'année qui précède les Championnats d'Europe Juniors.

### **Article 5.2 - Hommes (Mixte)**

(Toutes catégories)

### **Article 5.3 - Femmes**

### **Article 5.4 - Seniors (Mixte)**

40 ans ou plus au 31 décembre de la saison en cours.

# CHAPITRE VI – LES COMPETITIONS

## Article 6.1 - Championnat de club

### Article 6.1.1 - Organisation

Le Championnat de club se déroule sous la responsabilité du Président du Club, lequel suivra le règlement et le calendrier de C.S.N.S.

### Article 6.1.2 - Règlement

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

### Article 6.1.3 - Classement

Ce Championnat ne donne pas droit à des points de ranking national. Il peut servir éventuellement de références pour les sélections régionales.

## Article 6.2 - Les Championnats de Ligues

### Article 6.2.1 - Organisation

Chaque Ligue est tenue d'organiser un Championnat ouvert à tous les joueurs licenciés de ses clubs affiliés, 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 du même Secteur.

Cet ensemble prend alors le nom de regroupement de Ligues.

Ces Championnats doivent comporter le nombre d'épreuves prévues par le code sportif et se dérouler aux dates prévues au calendrier de la saison en cours.

### Article 6.2.2 - Règlement

Pour chaque épreuve chaque club doit pouvoir être représenté.

La C.S.N.S. prévoit un certain nombre de tournois de Ligues au calendrier sportif.

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, équipes, 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 Responsable Snooker de Ligue (ou celui du regroupement de Ligues) a la possibilité d'élaborer un règlement interne à la Ligue (ou au regroupement) sur l'organisation de cette compétition. Ce règlement interne doit être approuvé par la C.S.N.S.

Le Responsable Snooker de la Ligue désigne un juge arbitre responsable de l'application des règlements (contrôle des licences, de la tenue, etc...).

Les matches 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 et de tables.

Le Responsable Snooker de la Ligue doit faire parvenir à la C.S.N.S., dans la semaine qui suit l'épreuve, le compte rendu sportif, les résultats complets et le rapport du juge arbitre en cas de litige.

## **Article 6.2.3 - Le classement Ligue**

Les différentes épreuves d'une Ligue (ou d'un regroupement de Ligues) permettent d'établir un classement 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 ranking national en fin de saison suivant son classement final de Ligue.

## **Article 6.3 - La Coupe de France**

### **Article 6.3.1 - Organisation**

La Coupe de France, ouverte à tous les licenciés de la F.F.B., est organisée tous les ans. Cette compétition se déroule en deux phases:

- une phase Ligue
- une Finale Nationale

Particularité de cette compétition : La partie se joue avec seulement 6 billes rouges au lieu de 15 (Snooker 6-Red) mais avec exactement les mêmes règles du Snooker.

Le principe général de l'épreuve est : élimination directe, sans tête de série, avec tirage au sort à chaque tour. Aucune distinction n'est opérée entre les différentes catégories (féminines, masculins, seniors, juniors). Tous les matchs se jouent au meilleur des 7 frames (4 frames gagnantes).

Le vainqueur de la Coupe de France sera qualifié pour participer à une compétition Internationale (Snooker 6-Red) qui se joue aussi avec 6 billes rouges.

### **Article 6.3.2 - Règlement**

#### **Article 6.3.2.1 - La phase Ligue**

Un tournoi par élimination directe, ouvert à tous les joueurs licenciés, est organisé dans chaque Ligue (ou regroupement de Ligues) afin de sélectionner les joueurs qualifiés pour la Finale Nationale. La date de ce tournoi est prévue au calendrier sportif.

L'organisation est sous la responsabilité du Responsable Snooker de Ligue.

Le tirage au sort est effectué sur place, au début de la compétition, en évitant dans la mesure du possible que des joueurs du même club ne se rencontrent au premier tour.

Un tirage au sort intégral est ensuite effectué à chaque tour éliminatoire.

Le tirage au sort est effectué sous le contrôle du Juge arbitre ou du Responsable de l'épreuve.

Les résultats ainsi que la liste des qualifiés doivent être transmis à la C.S.N.S. dans les délais requis.

#### **Article 6.3.2.2 - La Finale Nationale**

Le nombre de participants à la Finale est de 64 Joueurs, le vainqueur de l'édition précédente est qualifié d'office.

La date de la Finale est prévue au calendrier sportif.

- Le nombre de places attribué par Ligue (ou regroupement de Ligues) est calculé selon la formule suivante:
  - ❖ nombres de places (63) X nombre des participants aux qualifications de chaque Ligue (ou regroupement de Ligues) divisé par le nombre total des participants au niveau National.

- ❖ le quota de qualifiés est donné par la C.S.N.S., le matin du tournoi de la phase de Ligue, au Responsable Snooker en charge de l'organisation.

Ce tournoi se déroule en élimination directe au meilleur des 7 « frames ».

Un tirage au sort est effectué le matin de la compétition en évitant que des joueurs de la même Ligue (ou du regroupement de Ligues) ne se rencontrent au premier tour.

Un tirage au sort intégral est ensuite effectué à chaque tour.

Le nombre de « frames » disputées en demi-finale et en finale est précisé chaque année par le Directeur du Tournoi.

### **Article 6.3.3 - Classement**

Le Trophée de la Coupe de France est remis au vainqueur qui en a la responsabilité et qui s'engage à le remettre en jeu lors de la prochaine édition.

## **Article 6.4 - Le Championnat de France**

### **Article 6.4.1 - Organisation**

Cette compétition regroupe :

- Pour la Finale Hommes (Mixte) :

8 joueurs issus des demi-finales des Championnats de France plus les 16 premiers au classement masters.

- Pour la Finale Femmes :

4 joueuses issues des qualifications des demi-finales des Championnats de France, plus les quatre premières au classement masters féminin réactualisé.

- Pour la Finale Seniors :

4 joueurs issus du tournoi de qualifications réservé aux Seniors, plus les 4 premiers au classement masters Seniors réactualisé.

Les joueurs devront choisir leur catégorie avant les demi-finales.

### **Article 6.4.2 - Règlement**

#### **Article 6.4.2.1 - Demi-finales des Championnats de France.**

Hommes (Mixte)

Afin de qualifier 8 joueurs pour la finale des Championnats de France, deux demi-finales se déroulent dans les 2 Zones Nord et Sud de la France.

Zone Nord :

Cette Zone est composée des secteurs : Ile de France, Nord, Est et Ouest.

Région Sud :

Cette Zone est composée des secteurs : Sud Est et Sud Ouest.

8 joueurs sont qualifiés dans chaque Zone pour la finale des Championnats de France

Par Zone, cette épreuve se déroule avec 32 joueurs :

Les joueurs sont répartis en poules de 4 en double KO, les deux premiers de chaque poule sont qualifiés. Sur les joueurs qualifiés, les vainqueurs de poules sont classés têtes de séries.

Suite à la première phase les joueurs qualifiés sont répartis dans des poules où tout le monde se rencontre au meilleur des 3 frames.

Le nombre de places qualificatives donnant accès aux demi-finales, est calculé de la façon suivante :

- ❖ nombres de places (32) X nombre de participants aux 5 tournois des Championnats de la Ligue régionale (ou chaque regroupement de Ligues) divisé par le nombre total de participants au niveau de chaque Zone Nord ou Sud.
- ❖ le quota de qualifiés est donné par la C.S.N.S., dans les 8 jours qui suivent le dernier tournoi, dont la date est fixée au calendrier sportif.

## Femmes

Deux épreuves réservées aux féminines ont lieu dans les deux Zones, Nord et Sud (définies ci-dessus).

Par Zone, cette épreuve se joue en poules ou en élimination directe en fonction du nombre de participantes. Les 4 premières sont qualifiées pour la phase finale (8 joueuses).

## Seniors

Une épreuve réservée aux Seniors aura lieu en même temps que la Finale des championnats de France Juniors, cette épreuve se joue en poules ou en élimination directe en fonction du nombre de participants. Les 4 premiers sont qualifiés pour la phase finale (8 joueurs).

### Article 6.4.2.2 - Finale des Championnats de France

Epreuve Mixte :

Participants :

- Les 8 joueurs issus des demi-finales,
- Les 16 premiers au classement Masters épreuve mixte (hors joueurs de l'équipe de France),

Cette épreuve se déroule en 8 poules de 3 joueurs. Les 2 premiers de chaque poule sont qualifiés pour les 1/8<sup>ème</sup> de finale au meilleur des 5 « frames ».

Les 8 premiers au classement des tournois Masters sont têtes de série.

Les matches de poule se jouent au meilleur des 5 « frames »

Les ¼ de finale se jouent au meilleur des 7 « frames »

En fonction du timing, le directeur de jeu décide du nombre de frames pour les ½ finales et la finale.

Epreuve Femmes :

La finale des Championnats de France compte une épreuve réservée aux Femmes.

Participant(e)s :

- Les 4 premières joueuses à l'issue des tournois Masters épreuve féminines sont qualifiées d'office pour la finale nationale.
- 4 autres joueuses sont qualifiées par les demi-finales des championnats de France au prorata du nombre de participantes dans chaque demi-finale.

Cette compétition se déroule sous forme de 2 poules de 4 joueuses.

Les matches de poules se jouent au meilleur des 3 « frames »

Les 2 premières de chaque poule sont qualifiées pour les ½ finales au meilleur des 5 « frames ».

La finale se joue au meilleur des 5 « frames ».

Epreuve Seniors :

La finale des Championnats de France compte une épreuve réservée aux Seniors.

Participants :

- Les 4 premiers joueurs à l'issue des tournois Masters épreuve Seniors sont qualifiés d'office pour la finale nationale.
- Les 4 autres joueurs sont qualifiés par un tournoi de qualification réservé aux Seniors.

Cette compétition se déroule sous forme de 2 poules de 4 joueuses.

Les matches de poules se jouent au meilleur des 3 « frames »

Les 2 premiers de chaque poule sont qualifiés pour les ½ finales au meilleur des 5 « frames ».

La finale se joue au meilleur des 5 « frames ».

### Article 6.4.3 - Classement

Le classement final des championnats de France donne des points au ranking national, suivant le barème officiel.

## **Article 6.5 - Les Finales de France Juniors**

### **Article 6.5.1 - Organisation**

Une finale nationale Juniors est organisée chaque année (épreuve mixte). Cette compétition est réservée aux joueurs de moins de 19 ans au 31 Décembre de la saison en cours.

La finale nationale est ouverte à 32 joueurs répartis en 8 poules de 4.

Les matchs se disputent au meilleur des 3 frames.

### **Article 6.5.2 - Phase qualificative éventuelle**

La CSNS peut décider, si nécessaire, d'organiser des phases qualificatives régionales.

Le responsable régional chargé de l'épreuve, arrête les dispositions en fonction de ses effectifs.

## **Article 6.6 - Les tournois Masters**

### **Article 6.6.1 - Organisation**

Le circuit national des tournois masters, épreuve mixte, se compose de 5 à 7 tournois nationaux aux dates prévues au calendrier sportif.

Le circuit national des tournois masters, épreuves féminines et Séniors se compose de 3 à 4 tournois nationaux aux dates prévues au calendrier sportif et en même temps que le tournoi Mixte.

- L'engagement doit être effectué de préférence en ligne sur le site Fédéral.

A défaut, il peut être effectué individuellement par fax adressé au Secrétariat Fédéral en utilisant le formulaire type correspondant.

Ce formulaire est disponible auprès des Responsables Sportifs de Ligues.

L'envoi des formulaires par La Poste est toléré mais dégage la responsabilité de la FFB en cas de non-réception.

- La période d'inscription pour chacun des tournois est indiquée sur la liste des tournois communiquée aux Ligues avant le début de la saison. Elle débute 6 semaines avant le tournoi concerné, le vendredi à 18h00 et se termine 1 semaine avant, le jeudi à 18h00.

Toute inscription reçue en dehors des dates prescrites ne sera pas prise en compte sauf si, à la date de clôture des inscriptions d'un tournoi, le nombre de joueurs requis n'est pas atteint. Dans ce cas, les joueurs qui se seraient inscrits postérieurement à la date limite pourraient être retenus dans l'ordre chronologique des inscriptions.

- Le paiement des droits d'engagements est à effectuer auprès de l'organisateur une semaine avant la compétition.

### **Article 6.6.2 - Epreuve Mixte**

#### **Article 6.6.2.1 - Règlement**

Les 16 premiers du ranking national Mixte sont têtes de série pour le premier tournoi de la saison.

Pour les tournois suivants :

- les 8 joueurs de l'équipe de France seront têtes de séries de 1 à 8 en fonction de leur classement dans les tournois qui leur sont réservés.

- les 8 premiers du classement Masters épreuve Mixte hors équipe de France seront têtes de séries de 9 à 16.

La formule sportive est fonction du nombre de participants : poules s'il y a maximum 32 joueurs sinon double KO. Les matchs se disputent au meilleur des 3 frames au début du tournoi puis en 5 frames à partir des 16<sup>ème</sup> de finale et jusqu'à la finale.

Le tournoi principal est limité à 80 joueurs dont les 72 premiers joueurs inscrits.

Un barrage pourra être organisé si le nombre de joueurs inscrits est supérieur à 80 pour attribuer les 8 dernières places.

A l'issue de ces tournois nationaux, un classement est effectué en tenant compte des meilleurs résultats obtenus sur un nombre de tournois égal au nombre des tournois de la saison sportive moins 1. L'attribution des points se fait suivant le barème annexé au code sportif.

En cas d'égalité dans le classement final des tournois Masters, épreuve mixte, les joueurs concernés sont départagés en fonction du ranking national (voir article 7.3).

Les résultats des épreuves doivent être transmis au secrétariat fédéral et à la C.S.N.S. dans les 48 heures qui suivent la fin de chaque épreuve.

#### **Article 6.6.2.2 - Classement et Qualifications**

Les 16 premiers joueurs du classement des épreuves mixtes sont qualifiés pour disputer les phases finales des championnats de France.

*Les 2 premiers joueurs du classement des épreuves mixtes sont qualifiés pour participer aux Championnats d'Europe (voir sélections internationales chapitre 9).*

### **Article 6.6.3 - Epreuve Féminines**

#### **Article 6.6.3.1 - Règlement**

Les 4 premières du ranking national féminines sont têtes de série pour le premier tournoi de la saison. Pour les tournois suivants les 4 premières du classement Masters épreuve féminines sont têtes de séries.

La formule sportive est fonction du nombre de participantes : poules ou double KO.

La formule sportive est fonction du nombre de participants : poules s'il y a maximum 6 joueuses sinon double KO. Les matches se disputent au meilleur des 3 frames.

A l'issue de ces épreuves, un classement est effectué en tenant compte du cumul des 3 résultats obtenus au cours de la saison sportive. L'attribution des points se fait suivant le barème annexé au code sportif.

En cas d'égalité au classement final des tournois Masters, épreuve féminines, les joueuses concernées sont départagées en fonction du ranking national féminin (voir chapitre 7).

Les résultats des épreuves doivent être transmis au secrétariat fédéral et à la C.S.N.S. dans les 48 heures qui suivent la fin de chaque épreuve.

#### **Article 6.6.3.2 - Classement et Qualifications**

Les 4 premières joueuses de ce classement sont qualifiées pour participer à la finale des championnats de France épreuve féminines.

*Les 2 premières joueuses de ce classement sont qualifiées pour participer aux Championnats d'Europe (voir sélection internationale chapitre 9).*

### **Article 6.6.4 - Epreuve Seniors**

#### **Article 6.6.4.1 - Règlement**

Les 4 premiers du classement national Seniors sont têtes de série pour le premier tournoi.

Pour les tournois suivants les 4 premiers du classement Masters épreuve Seniors seront têtes de séries.

La formule sportive est fonction du nombre de participants : poules ou double KO.

La formule sportive est fonction du nombre de participants : poules s'il y a maximum 6 joueuses sinon double KO. Les matches se disputent au meilleur des 3 frames.

A l'issue de ces épreuves, un classement est effectué en tenant compte du cumul des 3 résultats obtenus au cours de la saison sportive. L'attribution des points se fait suivant le barème annexé au code sportif.

En cas d'égalité au classement final des tournois Masters, épreuve Seniors, les joueurs concernés sont départagés en fonction du ranking national mixte (voir chapitre 7).

Les résultats des épreuves doivent être transmis au secrétariat fédéral et à la C.S.N.S. dans les 48 heures qui suivent la fin de chaque épreuve.

#### **Article 6.6.4.2 - Classement**

Les 4 premiers joueurs de ce classement sont qualifiés pour participer à la finale des championnats de France épreuve Seniors.

*Les 2 premiers joueurs de ce classement sont qualifiés pour participer aux Championnats d'Europe (voir sélection internationale chapitre 9).*

## **Article 6.7 - L'équipe de France**

### **Article 6.7.1 - Organisation**

L'équipe de France regroupe chaque saison sportive les 8 premiers joueurs classés au Ranking National. En cas d'égalité de points entre deux joueurs pouvant prétendre à accéder à l'Equipe de France, ils sont départagés par la meilleure performance lors des épreuves nationales :

- Championnats de France
- Coupe de France

Si l'égalité persiste, il sera pris en considération le nombre de meilleures performances et en dernier recours le classement national de l'année précédente.

Chaque joueur, susceptible d'intégrer l'Equipe de France, est invité à signer un contrat sportif régissant les obligations respectives du joueur et de la Fédération pendant toute la saison sportive. En cas de désaccord, le joueur concerné ne peut pas participer aux épreuves réservées à l'équipe de France.

### **Article 6.7.2 - Règlement**

Les joueurs de l'équipe de France, ne peuvent pas participer aux épreuves des Championnats de Ligue, ils disputent entre eux des tournois qui leur sont réservés.

Les dates de ces tournois leur sont communiquées.

Ces épreuves se déroulent en poule unique de 8 joueurs.

Un classement est ainsi établi pour déterminer l'ordre des têtes de séries dans le tableau des tournois Masters, épreuve mixte.

Le classement de chaque épreuve permet d'attribuer des points au ranking national, selon le barème annexé au code sportif.

## **Article 6.8 - Conditions de participation aux épreuves**

### **Article 6.8.1 - Retard**

#### **➤ Tournois Masters :**

Lors des tournois Masters, pendant la phase double K.O. ou la phase K.O. direct, l'absence d'un joueur à la table au début du match est sanctionnée par la perte de la première frame.

Si après 15 minutes il est toujours absent, il perd le match et est exclu du tournoi.

Toutefois, le directeur du tournoi pourra apprécier les raisons du retard ou de l'absence et réintégrer le joueur dans le tableau (coté perdants).

Si le joueur est exclu du tournoi, il reste redevable de son inscription.

#### **➤ Coupe de France :**

Lors de cette épreuve, l'absence d'un joueur à la table au début du match est sanctionnée par la perte de la première frame.

Si après 15 minutes il est toujours absent, il perd le match et est exclu du tournoi.

#### **➤ Championnat de France :**

Lors de cette épreuve, l'absence d'un joueur à la table au début du match est sanctionnée par la perte de la première frame.

Si après 15 minutes il est toujours absent, il perd le match et est exclu de l'épreuve.

Toutefois, le directeur du tournoi pourra apprécier les raisons du retard ou de l'absence et réintégrer le joueur dans la compétition.

### **Article 6.8.2 - Indisponibilité - Absence**

L'indisponibilité d'un joueur ou d'une joueuse pour des raisons de santé, dans toutes compétitions confondues, entraîne éventuellement le report de son match à une heure plus tardive sur décision du directeur de jeu.

En cas d'absence non justifiée, le joueur est exclu du tournoi.

## CHAPITRE VII – RANKING

### Article 7.1 - Le Ranking Ligue

Il est le résultat de compétitions organisées au sein de la chaque Ligue (ou de regroupement de Ligues).

A l'issue du dernier tournoi de Ligue, le classement définitif des Ligues (ou regroupement de Ligues) est transmis à la C.S.N.S.

Ce classement permet d'attribuer des points au ranking national, suivant le barème annexé au code sportif.

Le ranking Ligue sert de référence pour les qualifications aux demi-finales qui précèdent les Championnats de France.

Les résultats régionaux ainsi que la liste des joueurs qualifiés pour les phases suivantes sont transmis à la C.S.N.S dans les délais requis.

### Article 7.2 - Le Ranking National

#### Article 7.2.1 - Ranking Mixte

Le Ranking National 'Mixte' est le classement de tous les licenciés.

Il prend en compte :

- 30% des points acquis la saison précédente
- Les points acquis dans la saison en cours lors des compétitions suivantes :
  - La phase Ligue de la Coupe de France,
  - La Finale Nationale de la Coupe de France.
  - Les Championnats de Ligue,
  - Les demi-finales des Championnats de France,
  - La Finale du Championnat de France.
  - Les tournois Masters Mixtes
  - Les tournois de l'équipe de France

L'attribution des points est effectuée en fonction des barèmes annexes au code sportif.

#### Article 7.2.2 - Ranking Féminin

Le Ranking National 'Féminin' est le classement de toutes les joueuses de snooker.

Il prend en compte :

- 30% des points acquis la saison précédente
- Les points acquis dans la saison en cours lors des compétitions suivantes :
  - La phase Ligue de la Coupe de France,
  - La Finale Nationale de la Coupe de France.
  - Les Championnats de Ligue,
  - Les demi-finales des Championnats de France, épreuve féminines,
  - La Finale du Championnat de France, épreuve féminines,
  - Les tournois Masters, épreuve féminines,

L'attribution des points est effectuée en fonction des barèmes annexes au code sportif.

### **Article 7.2.3 - Ranking Séniors**

Le Ranking National 'Séniors' est le classement de tous les joueurs de snooker.

Il prend en compte :

- 30% des points acquis la saison précédente
- Les points acquis dans la saison en cours lors des compétitions suivantes :
  - La phase Ligue de la Coupe de France,
  - La Finale Nationale de la Coupe de France.
  - Les Championnats de Ligue,
  - L'épreuve de qualification pour les des Championnats de France Séniors,
  - La Finale du Championnat de France, épreuve Séniors,
  - Les tournois Masters, épreuve Séniors,

L'attribution des points est effectuée en fonction des barèmes annexes au code sportif.

### **Article 7.3 - Délais de transmission des résultats.**

Les résultats de chaque compétition doivent être transmis à la C.S.N.S. au plus tard 8 jours après la compétition.

Si ce délai n'est pas respecté, les performances des joueurs ne seront pas prises en compte.

## CHAPITRE VIII – LES INSTANCES INTERNATIONALES

### **Article 8.1 - WSA**

World Snooker Association : Association des joueurs professionnels.

### **Article 8.2 - IBSF**

International Billiards & Snooker Fédération : Fédération mondiale, elle regroupe toutes les Fédérations nationales. L'IBSF est membre de la WCBS (World Confederation of Billiards Sports).

### **Article 8.3 - EBSA**

European Billiards & Snooker Association : Association Européenne regroupant les Fédérations nationales d'Europe.

# CHAPITRE IX – LES EPREUVES & SELECTIONS INTERNATIONALES

## Article 9.1 - Les sélections

Le Directeur Technique National, valide les sélections internationales sur proposition de la C.S.N.S. pour chaque épreuve.

## Article 9.2 - Les Championnats du Monde

### Article 9-2-1 - Hommes

Un certain nombre de joueurs est sélectionné en fonction des critères suivants :

Joueur N°1 : Le 1<sup>er</sup> au ranking national mixte à l'issue de la saison précédente

Joueur N°2 : Le Champion de France en titre.

Jouer N°3 (facultatif) : Le 2<sup>ème</sup> au ranking national mixte à l'issue de la saison précédente.

### Article 9-2-2 - Femmes

Un certain nombre de joueuses est sélectionné en fonction des critères suivants :

Joueuse N°1 : La 1<sup>ère</sup> au ranking national féminin à l'issue la saison précédente.

Joueuse N°2 : La Championne de France en titre.

### Article 9-2-3 - Seniors

Un certain nombre de joueurs est sélectionné en fonction des critères suivants :

Joueur N°1 : Le 1<sup>er</sup> au ranking national Seniors à l'issue la saison précédente.

Joueur N°2 : Le Champion de France en titre.

## Article 9-3 - Les Championnats d'Europe

### Article 9-3-1 - Hommes

Les 2 premiers joueurs du classement des tournois Masters Mixte seront retenus pour participer aux Championnats d'Europe.

Au-delà des 4 premiers joueurs du classement des tournois masters, la CSNS se réserve le droit de sélectionner un joueur en accord avec le DTN sans tenir compte de ce critère.

### Article 9-3-2 - Femmes

Les 2 premières joueuses du classement des tournois Masters Féminin seront retenues pour participer aux Championnats d'Europe.

Au delà des 2 premières du classement des tournois Masters épreuve Féminines, la CSNS se réserve le droit de sélectionner une joueuse en accord avec le DTN sans tenir compte de ce critère.

### Article 9-3-3 - Juniors

Le ou les joueurs, répondant aux critères d'âges de la catégorie, sont retenus dans l'ordre du classement de la Finale de France.

### Article 9-3-4 - Seniors

Le ou les joueurs, répondant aux critères d'âges de la catégorie seront retenus pour participer aux Championnats d'Europe.

Les 2 premiers joueurs du classement des tournois Masters épreuve Seniors seront qualifiés pour participer aux Championnats d'Europe.

Au delà des 2 premiers du classement Masters épreuve Seniors, la CSNS se réserve le droit de sélectionner un joueur en accord avec le DTN sans tenir compte de ce critère.

## **Article 9-3-5 - Par équipes nationales**

### **Article 9-3-5-1 - Hommes**

Trois joueurs dans l'ordre du ranking national mixte réactualisé au 31 Janvier de l'année en cours en incluant les points acquis au cumul des tournois Masters moins 1.

Au delà des 8 premiers du Ranking Mixte, la CSNS se réserve le droit de sélectionner des joueurs supplémentaires sans tenir compte des critères précédents.

### **Article 9-3-5-2 - Femmes**

Deux joueuses dans l'ordre du ranking national féminin réactualisé au 31 Janvier de l'année en cours en incluant les points acquis au cumul des tournois Masters Féminins.

Au delà des 4 premières du Ranking Féminin, la CSNS se réserve le droit de sélectionner des joueuses supplémentaires sans tenir compte des critères précédents.

### **Article 9-3-5-3 – Seniors**

Deux Seniors dans l'ordre du tournoi de qualification pour la finale de France Seniors.

## **Article 9-4 – Coupe d'Europe à 6 Rouges (6 Red Snooker)**

Le vainqueur de la Coupe de France de Snooker (à 6 Rouges) de l'année en cours ou le joueur suivant dans le classement des phases finales sera qualifié pour participer à cette compétition.

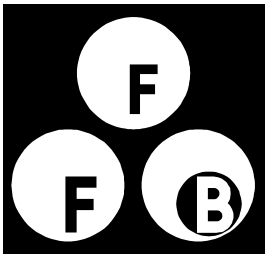
## **Article 9-5 - Autres compétitions**

Le nombre de joueurs approprié dans l'ordre du ranking national réactualisé à la date de clôture des inscriptions.

## **Article 9-6 - Non sélection**

Un joueur ne sera pas sélectionné :

- s'il n'est pas à jour de ses cotisations annuelles,
- si sa conduite est jugée contraire à l'esprit du sport ou à l'image que veut donner la Fédération.



# FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BILLARD

Fondée en 1903

AGRÉÉE PAR LE MINISTÈRE DES SPORTS

MEMBRE DU COMITÉ NATIONAL OLYMPIQUE ET SPORTIF FRANÇAIS

FEDERATION FRANÇAISE DE BILLARD

## DEMANDE D'ORGANISATION D'UN CHAMPIONNAT DE FRANCE OU DE LA COUPE DE FRANCE SNOOKER

**DEMANDEUR**

ANNEXE 1

CLUB ..... Tél. : ..... Fax : .....  
Adresse : .....  
E-Mail : ..... Correspondant : .....

### AVIS DU RESPONSABLE SNOOKER DE LA LIGUE

Nom du Responsable Ligue : .....  
Signature :

Favorable

Défavorable

### AVIS DU PRESIDENT DE LA LIGUE

Nom du Président : .....  
Signature :

Favorable

Défavorable

### COMPETITION

Coupe de France, Championnats de France, Championnats de France Juniors – 19 ans et Seniors + 40 ans  
(Voir dates des compétitions sur le calendrier sportif FFB).

Lieu de la compétition : .....

Date : ..... Nombre de tables : .....

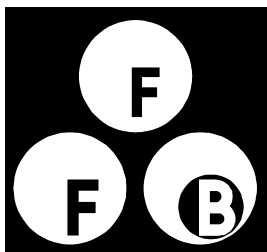
Tél : ..... Fax : .....

**NOM DE VOTRE BILLARDIER :** .....

Date de la demande: ..... Signature : .....

**Formulaire à transmettre à la FFB à l'adresse ci-dessous avant le 31/12/2008:**

CSNS – 01/09/2008



FEDERATION FRANÇAISE DE BILLARD

# FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BILLARD

Fondée en 1903

AGRÉÉE PAR LE MINISTÈRE DES SPORTS

MEMBRE DU COMITÉ NATIONAL OLYMPIQUE ET SPORTIF FRANÇAIS

## DEMANDE D'ORGANISATION D'UNE 1/2 FINALE DU CHAMPIONNAT DE FRANCE SNOOKER

**DEMANDEUR**

ANNEXE 2

CLUB ..... Tél. : ..... Fax : .....  
Adresse : .....  
E-Mail : ..... Correspondant : .....

### AVIS DU RESPONSABLE SNOOKER DE LA LIGUE

Nom du Responsable Ligue : .....

Signature :

Favorable

Défavorable

### AVIS DU PRESIDENT DE LA LIGUE

Nom du Président : .....

Signature :

Favorable

Défavorable

**1/2 Finale**

NORD  SUD

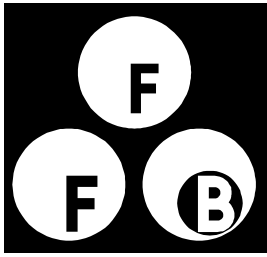
Lieu de la compétition : .....

Date : ..... Nombre de tables : .....

Tél : ..... Fax : .....

Date de la demande: ..... Signature : .....

**Formulaire à transmettre à la FFB à l'adresse ci-dessous avant le 31/12/2008:**



FEDERATION FRANÇAISE DE BILLARD

# FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BILLARD

Fondée en 1903

AGRÉÉE PAR LE MINISTÈRE DES SPORTS

MEMBRE DU COMITÉ NATIONAL OLYMPIQUE ET SPORTIF FRANÇAIS

ANNEXE 3

## SNOOKER

### DEMANDE D'ORGANISATION D'UN TOURNOI NATIONAL MASTERS

#### DEMANDEUR

? CLUB ..... Tél. : ..... Fax : .....  
Adresse : .....  
? Correspondant: ..... Tél. : .....  
Portable : .....

#### AVIS DE LA LIGUE

Nom du Responsable Ligue : .....  
Signature :

Avis favorable

Avis défavorable

#### TOURNOI

**DATE(s) CHOISIE(s)** parmi celles proposées par la CSN Snooker sur le calendrier sportif de la FFB par ordre de priorité :

Choix n°1 : ..... Choix n°2 : ..... Choix n°3 : .....

Directeur des Jeux : .....

Juge Arbitre : .....

**Nombre de billards utilisés pour la compétition :**

? **8 tables** (64 joueurs en qualification et 32 en phase finale, une épreuve féminine avec 16 joueuses ou une épreuve séniors avec 16 joueurs)

**LIEU** .....

..... Tél : ..... Fax : .....

Fait à  
Le

Nom et Signature de l'organisateur

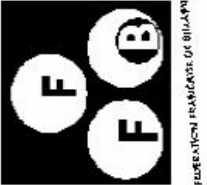


Nom et signature du responsable de l'établissement recevant la compétition :

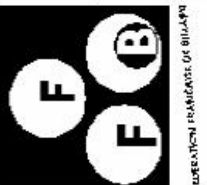


**Formulaire à transmettre à la FFB à l'adresse ci-dessous :**

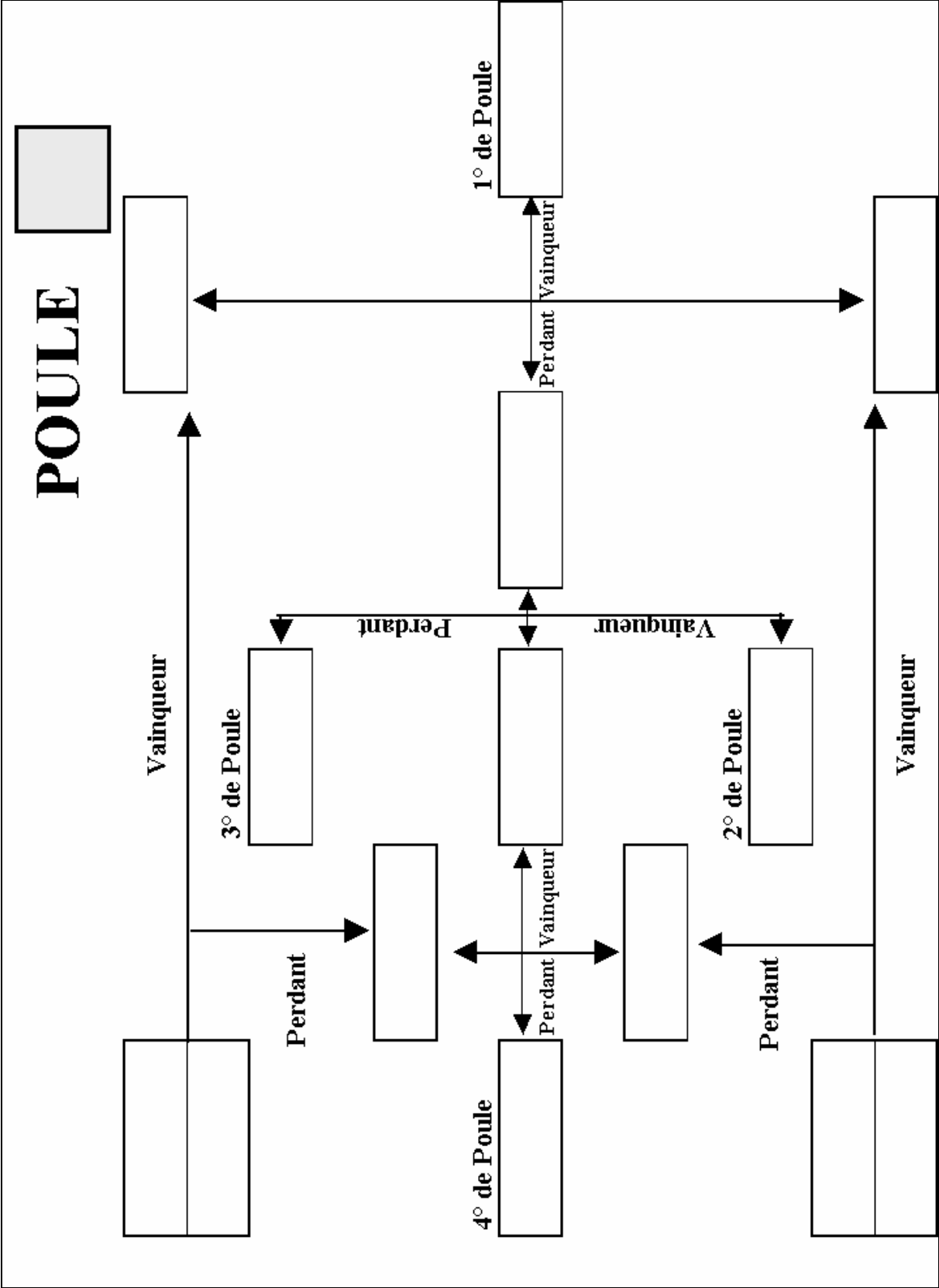
CSNS - 01/09/2008

44

ANNEXE 4 – Feuilles de match

Tournnoi		TABLE N°			
Date		Lieu			
					
<b>JOUEUR 1</b>		<b>ARBITRE</b>		<b>JOUEUR 2</b>	
Break > 50	Score	Frame +	FRAME	Frame +	Break > 50
			<b>1</b>		
			<b>2</b>		
			<b>3</b>		
			<b>4</b>		
			<b>5</b>		
		SCORE FINAL			
					
Signature Joueur 1		Signature Arbitre		Signature Joueur 2	

Tournnoi		TABLE N°			
Date		Lieu			
					
<b>JOUEUR 1</b>		<b>ARBITRE</b>		<b>JOUEUR 2</b>	
Break > 50	Score	Frame +	FRAME	Frame +	Break > 50
			<b>1</b>		
			<b>2</b>		
			<b>3</b>		
			<b>4</b>		
			<b>5</b>		
		SCORE FINAL			
					
Signature Joueur 1		Signature Arbitre		Signature Joueur 2	



ANNEXE 6 – Tableau 16 joueurs  
Après 8 poules de 4 joueurs

1/8 FINALE 1/4 FINALE 1/2 FINALE FINALE

<b>TS 1</b>	<b>Poule A</b>	1°A _____	_____	_____	_____	_____	_____
		2°E _____					
		1°B _____					
		2°F _____					
<b>TS 8</b>	<b>Poule B</b>	1°B _____	_____	_____	_____	_____	_____
		2°F _____					
		1°C _____					
		2°G _____					
<b>TS 5</b>	<b>Poule C</b>	1°C _____	_____	_____	_____	_____	_____
		2°G _____					
		1°D _____					
		2°H _____					
<b>TS 4</b>	<b>Poule D</b>	1°D _____	_____	_____	_____	_____	_____
		2°H _____					
		1°E _____					
		2°I _____					

<b>Meilleur Break</b>

1/8 FINALE 1/4 FINALE 1/2 FINALE FINALE

Poule E

TS 3

1°E \_\_\_\_\_

2°A \_\_\_\_\_

Vainqueur

--

Poule F

TS 6

1°F \_\_\_\_\_

2°B \_\_\_\_\_

Poule G

TS 7

1°G \_\_\_\_\_

2°C \_\_\_\_\_

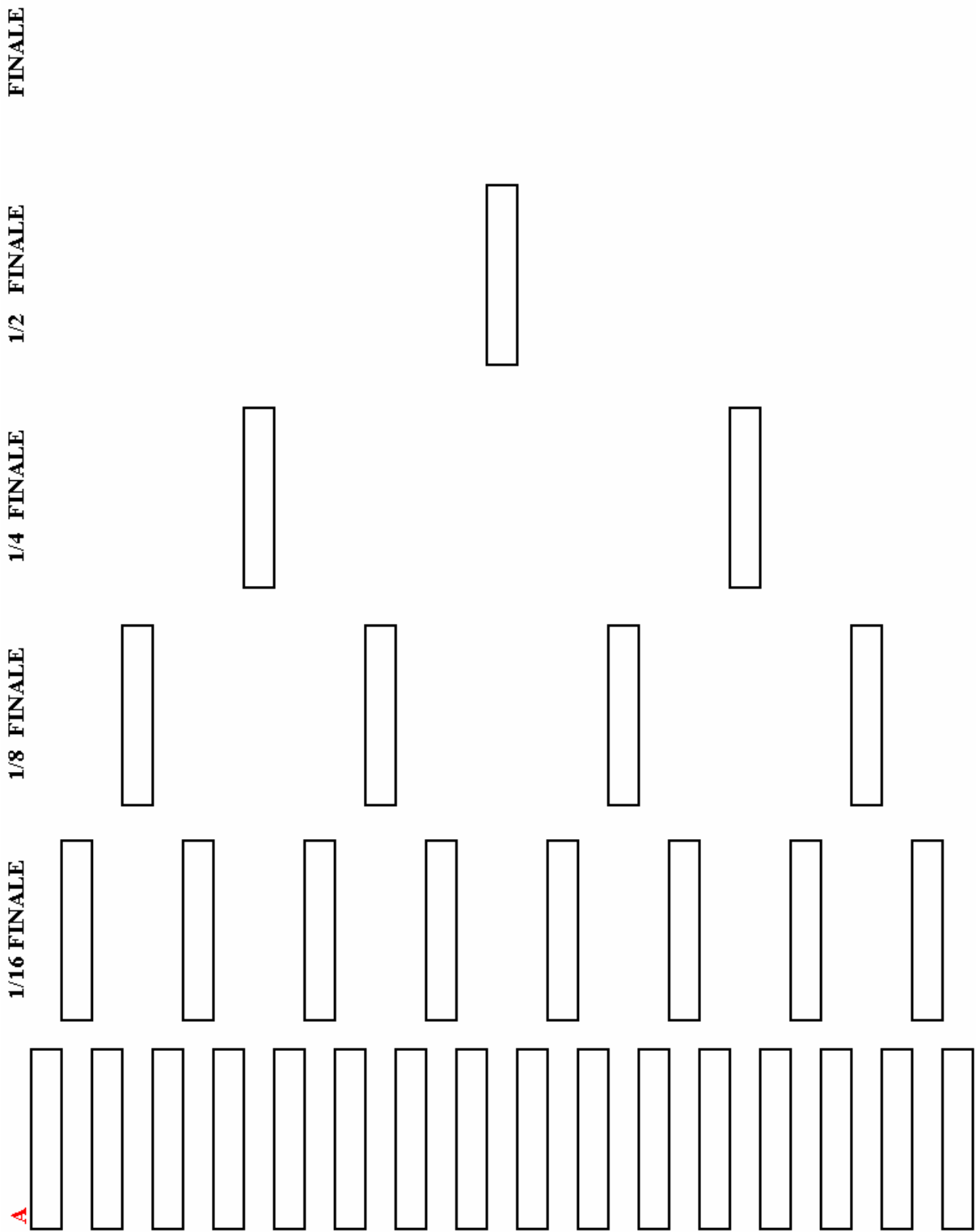
Poule H

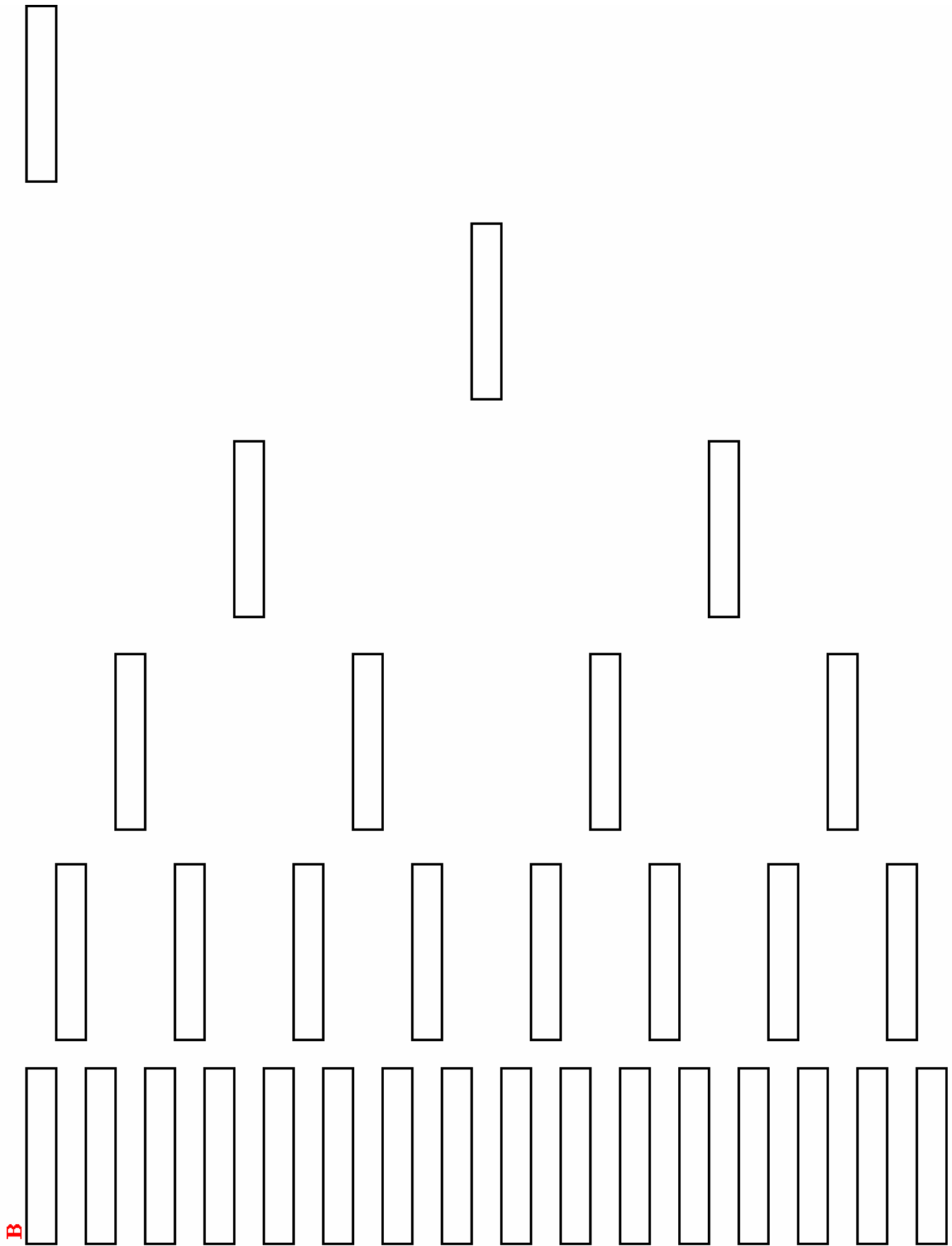
TS 2

1°H \_\_\_\_\_

2°D \_\_\_\_\_

ANNEXE 7 – Finale Coupe de France





**FINALE**

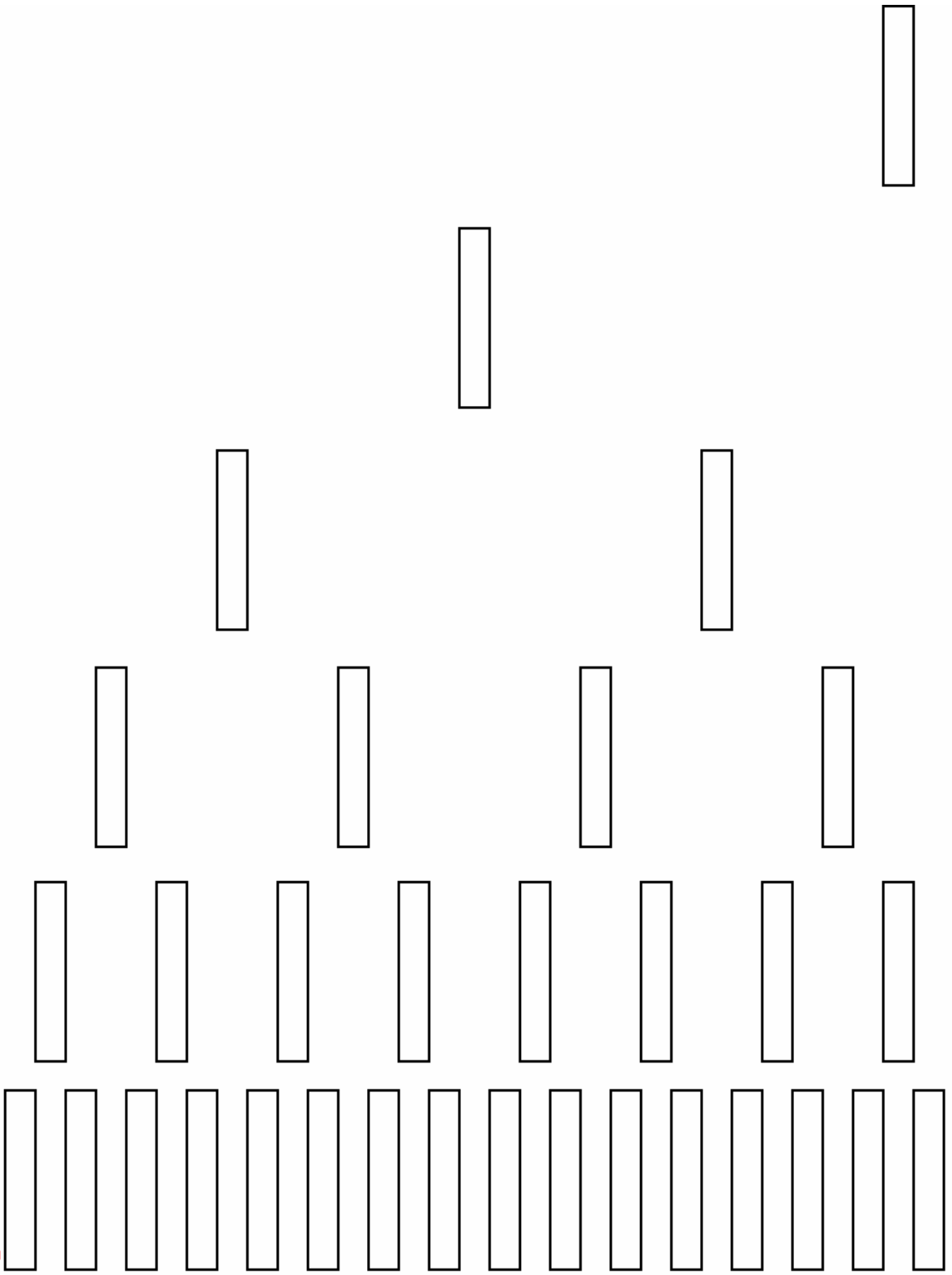
**1/2 FINALE**

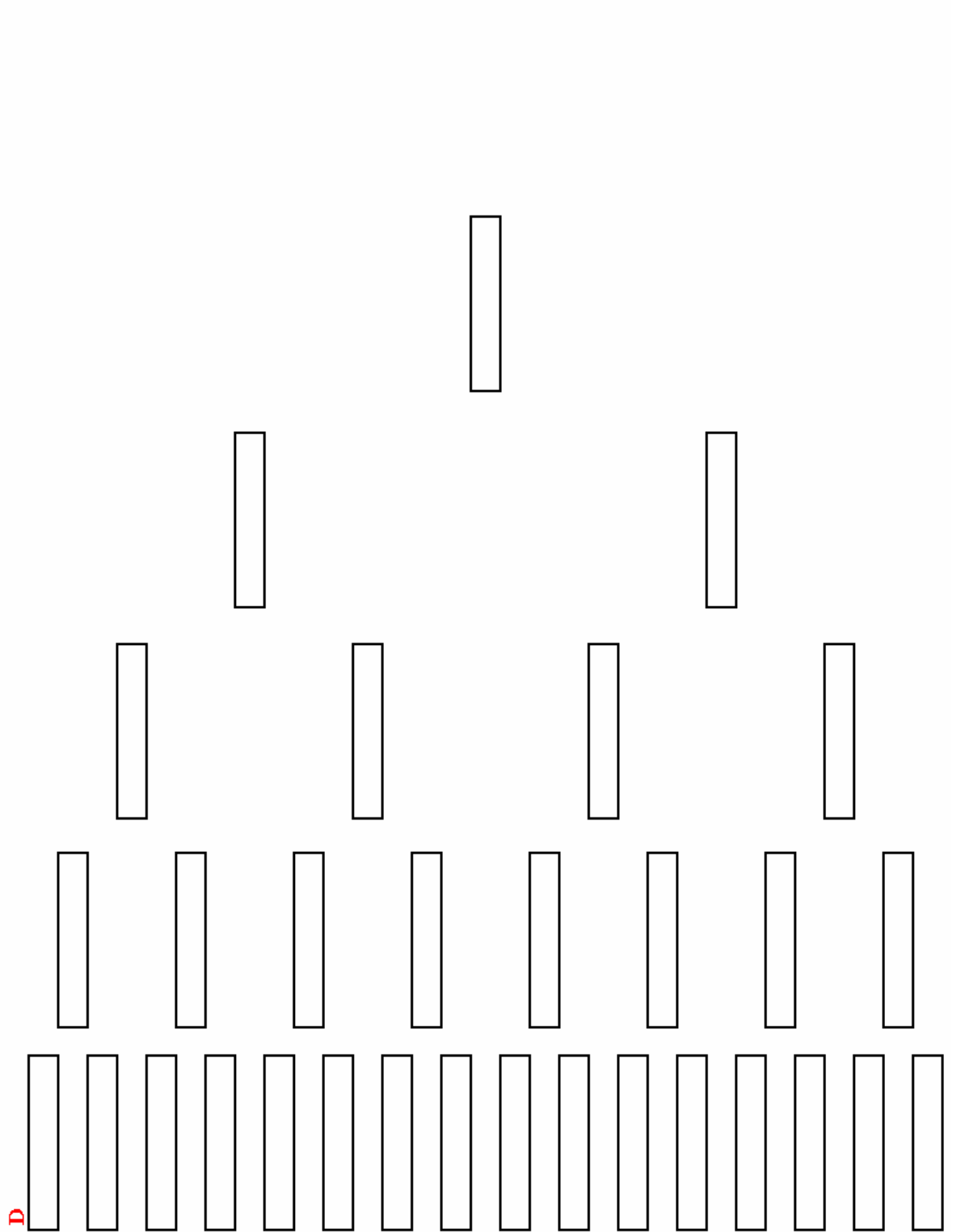
**1/4 FINALE**

**1/8 FINALE**

**1/16 FINALE**

**C**





ANNEXE 8 – Tableau de tournoi masters double KO avec retour en 1/4 de finale



**TOUS LES CAS NON-PREVUS AU PRESENT RÈGLEMENT SERONT  
EXAMINES ET TRANCHES**

**PAR LA COMMISSION SPORTIVE  
NATIONALE SNOOKER**