

Snooker – Règles de jeu

Phases de jeu

Placement initial des billes



Position des billes au début d'une partie de snooker

Au début d'une partie, chaque bille de couleur (jaune, verte, marron, bleue, rose, noire) est placée sur sa *mouche*. Les 15 billes rouges sont disposées en triangle entre la rose et la noire, le plus près possible de la rose mais sans la toucher. Les billes rouges se touchent entre elles⁹.

Avant le premier coup, la bille blanche peut être placée n'importe où dans le *D* (le demi-cercle dans la *baulk*), néanmoins il est habituel pour les joueurs de démarrer en plaçant la bille près de la *ligne de baulk*, soit entre les billes marron et verte, soit entre les billes marron et jaune. Lors de la casse, le joueur doit toucher une bille rouge avec la bille de choc.

Le jeu consiste en deux phases :

Présence de billes rouges

Au cours de la première phase, les joueurs doivent essayer d'empocher alternativement les billes rouges et les billes de couleur au cours d'une série de coups valides¹⁰. Lorsqu'une bille rouge est empochée sans faute, le joueur marque un point et la bille rouge reste dans la poche. Lorsqu'une *couleur* est empochée, le joueur marque le nombre de points correspondant à la valeur de la bille et celle-ci est replacée sur la table¹¹, si possible sur sa *mouche*, sinon sur la *mouche* disponible de valeur la plus élevée. Si tous les emplacements sont occupés, on place la bille de couleur sur la ligne longitudinale qui passe par sa *mouche*, le plus près possible de celle-ci, du côté de la bande supérieure (côté de la *mouche* de la noire). Pour la noire et la rose, si aucune place n'est disponible sur la ligne longitudinale entre leur *mouche* et la bande supérieure, la bille est replacée du côté de la bande inférieure (côté de la *baulk*).

Dès qu'un joueur n'empêche aucune bille à jouer ou commet une faute, sa *série (break)* s'interrompt et il laisse sa place à l'autre joueur, qui initie une nouvelle *série*, en commençant toujours par une bille rouge.

Théoriquement, les joueurs sont censés annoncer la couleur de la bille qu'ils prévoient de jouer. En pratique, le choix est souvent évident, et la couleur n'est annoncée que si deux ou plusieurs billes de couleur sont proches ou près d'une même ligne de mire.

Cette première phase du jeu — l'empochage alternatif des billes rouges et des billes de couleur — prend manifestement fin lorsqu'un joueur a empoché la dernière bille rouge et a joué une *couleur* à la suite de cet empochage.

Fermeture de la table

Quand la dernière bille rouge a été empochée (et que le joueur a ensuite joué normalement une *couleur*), les billes de couleur doivent être empochées dans l'ordre croissant de leur valeur : jaune (2 pts), vert (3 pts), marron (4pts), bleue (5 pts), rose (6 pts), noire (7 pts)¹⁰.

Dans cette deuxième phase, les billes ne sont plus replacées sur la table (sauf lorsqu'elles sont empochées avec une faute). Lorsque cette phase débute, il n'y a donc plus que 27 points disponibles par empochage.

Le plus souvent, la partie se termine quand la dernière bille (noire) est empochée, ou quand un des joueurs abandonne.

Le snook

Lorsqu'un joueur ne peut jouer aucune bille en direct (sans bande), il est dit *snooké*. En général, un *snook* arrive lorsque qu'une bille « *off* » (que l'on n'a pas le droit de toucher) est intercalée entre la blanche et la bille objet. On distingue 2 types de *snooks* (indifférenciés au niveau du règlement) :

- Le *snook total* : bille objet impossible à toucher en direct et sans effet)
- Le *snook partiel* : la bille objet ne peut pas être touchée avec la quantité de bille souhaitée pour jouer le coup optimal.

Les *snooks* interviennent à deux moments :

- en début de partie, lorsque les billes rouges sont encore assez regroupées. A ce moment, il « suffit » que la blanche finisse sa course derrière une des 3 billes du D (jaune/marron/verte) pour que le jeu soit totalement masqué pour l'adversaire.
- en fin de partie lorsqu'il n'y a qu'une seule bille « *on* » (que l'on peut jouer), dans ce cas, en plus des coups de défense classiques, la recherche du snook peut être envisagée.

Les *snooks* font partie intégrante du jeu, et sont récompensés par des points lorsque l'adversaire manque sa sortie. Ils sont à l'origine du nom de ce jeu. Dans le langage commun, « *to snook* » signifie « mettre en échec ». Les sorties de snook peuvent être très spectaculaires, et sont réalisés à l'aide des bandes ou d'un « *swirl* » (trajectoire volontairement courbe de la bille lorsque l'on met beaucoup d'effet latéral).

Note : On peut se trouver exceptionnellement snooké par une bande lorsque la bille blanche et la bille objet sont enfermées dans l'ouverture de 2 trous.

Fautes

Fautes « simples »

Une faute est commise lorsqu'un coup ne respecte pas une règle. Les fautes les plus fréquentes sont¹² :

- ne pas toucher de bille avec la bille blanche ;
- toucher en premier une bille qui n'est pas à *jouer* (toucher une *couleur* en premier lorsqu'une bille rouge devrait être touchée, ou une bille rouge quand une *couleur* devrait être touchée, ou une mauvaise *couleur*) ;
- empocher la bille blanche ;
- empocher une bille qui n'est pas à *jouer* (une bille rouge quand une *couleur* devrait être empochée, ou une *couleur* quand une bille rouge devrait être empochée, ou une mauvaise *couleur*) ;
- faire sortir une bille de la table ;
- jouer un « coup poussé » - c'est-à-dire un coup où la queue, la bille blanche et une autre bille sont en contact simultanément.
- faire sauter une bille par-dessus une autre avant de l'impact avec la bille objet
- jouer sans toucher le sol

Après une faute, l'adversaire a toujours le choix entre jouer le coup suivant ou laisser le joueur fautif continuer à jouer.

Miss

Si un coup illégal a été joué en ne touchant pas une *bille à jouer* (*bille on*) en premier, et que l'arbitre pense que le joueur n'a pas fait le meilleur effort possible pour jouer un coup légal, alors l'arbitre annonce un « miss » en plus de la faute (« *foul and a miss* ». Dans ce cas, l'adversaire du joueur fautif marque des points (pour la faute), et en plus des deux options possibles après une faute (jouer soi-même ou laisser jouer le joueur fautif), l'adversaire peut demander à l'arbitre de replacer la bille blanche dans la position initiale (et éventuellement de replacer d'autres billes qui auraient bougé), et faire rejouer le joueur fautif depuis cette position¹³.

Cette règle sert à éviter l'anti-jeu : si un joueur joue exprès un mauvais coup, il va donner des points à son adversaire, qui va lui demander de rejouer depuis la même position. Le joueur fautif sera toujours dans la même situation de jeu et son adversaire aura gagné des points !

Dans une position difficile à jouer, il est fréquent qu'un joueur à qui on a demandé de rejouer depuis la même position ne réussisse pas un coup correct lors de la deuxième tentative. Son adversaire peut lui demander de recommencer plusieurs fois de suite. Ainsi, l'adversaire peut marquer 8, 12, 16 points ou plus, sans quitter sa chaise ! En pratique, cette situation se termine lorsque le joueur a réussi à effectuer un coup correct ou quand la blanche s'immobilise dans une position adéquate pour empocher une bille. L'adversaire préférera alors reprendre la main et initier une nouvelle *série*.

Il y a 2 situations dans lesquelles, il n'est pas possible de demander un « miss ».

- 1) Si il n'y a pas suffisamment de points sur la table pour que le joueur frappé du miss ne puisse dépasser son adversaire
- 2) Si il est physiquement impossible de ne pas faire une faute pour sortir du snook

Free-ball

Lorsqu'un joueur commet une faute et laisse son adversaire en position de *snook* (même partiel), celui-ci bénéficie d'une *Free-ball*.

Un joueur qui obtient une *Free-ball* peut nommer librement une bille de couleur à la place de la *bille à jouer*. Pour le coup suivant, cette bille prend alors la valeur de la bille normalement à jouer. Toutefois, en tant que bille de couleur, elle est replacée si elle est empochée.

Par exemple, si une bille rouge est la dernière de la table et qu'un joueur a laissé cette situation de jeu après avoir commis une faute, son adversaire bénéficie d'une *Free-ball*. Il peut ainsi choisir de déclarer la bille bleue comme *Free-ball* et l'empocher pour un point. Cette bleue sera alors replacée et le joueur pourra jouer une *couleur* et continuer normalement sa *série*.

Décompte des points

Des points sont marqués quand une bille correcte est empochée ou quand l'adversaire commet une faute. Le vainqueur est le joueur qui a marqué le plus de points à la fin de la partie.

Points marqués par empochage

Tant qu'un joueur empoché correctement des billes, il marque des points (un point pour chaque bille rouge et la valeur de la bille pour une *couleur*) et continue à jouer. Une *série (break)* est le nombre de points qu'un joueur marque lors de coups successifs lors d'un même tour de jeu.

Un *century* est une *série* de 100 points ou plus. Seuls les joueurs de très bon niveau peuvent réaliser une telle *série*.

Le score le plus haut possible lors d'une *série* qui peut être terminée sans pénalité est de 147 (15 suites « rouge - noire », plus les 27 points des billes de couleur lors de la fermeture de la table) et est appelé *break maximum*. Réaliser une telle *série* est quasiment impossible pour un joueur amateur, et est même exceptionnel dans la carrière d'un joueur professionnel.

Une *série* simple peut atteindre 155 points, si les 147 sont précédés de l'empochage d'une *Free-ball* remplaçant une rouge (1 point) suivie de la noire (7 points) en compensation d'une faute de l'adversaire.

Points marqués par faute de l'adversaire

À la suite de la faute d'un joueur, son adversaire marque des points, calculés ainsi¹² : si le maximum entre la valeur de la bille à jouer et la valeur de la bille concernée par la faute vaut 5 points ou plus, l'adversaire marque ce nombre de points ; sinon l'adversaire marque 4 points.

Si plusieurs fautes sont commises lors d'un même coup, on ne compte que la faute donnant le maximum de points à l'adversaire. Ainsi, quelle que soit la ou les faute(s), l'adversaire marque toujours entre 4 et 7 points.

Exemples : un joueur est *snooké* et il doit jouer sur une rouge.

- Il joue et ne touche aucune bille. Comme la bille à jouer est une rouge (1 point), l'adversaire marque 4 points.
- Il joue et touche en premier la bille jaune. La bille à jouer est une rouge (1 point), et la bille concernée par la faute est la jaune (2 points), l'adversaire marque 4 points.
- Il joue et touche en premier la bille noire. Ici, la bille concernée par la faute est la noire (7 points), l'adversaire marque 7 points.
- Il joue, touche en premier la bille bleue, puis la blanche rentre dans une poche. Ici, il y a 2 fautes : la bleue est touchée en premier (faute à 5 points), et la blanche est empochée (faute à 4 points). On ne compte que la faute la plus élevée, l'adversaire marque 5 points.

Fin d'une frame

Une frame se termine de 3 manières communes différentes :

- Par une concession de l'un des joueurs
- Si la dernière noire est empochée et qu'il n'y a pas égalité au score
- Quand la noire est la dernière bille sur la table et que le joueur en jeu a suffisamment de points pour ne pas être rattrapé

Il y a d'autres manières de perdre une frame que voici ci-dessous :

- Le fait de ne pas toucher de billes 3 fois d'affilée alors qu'il y a des billes on visibles sur la table, l'arbitre doit indiquer au joueur après son 2^{ème} échec que le prochain lui fera perdre la frame
- Si l'un des joueurs prend trop de temps pour jouer, l'arbitre peut, après avertissement, décider de concéder la frame à son adversaire

Si le score est identique pour les 2 joueurs après l'empochage de la dernière noire, celle-ci est remise sur la table et un tirage au sort décide du joueur qui va commencer à essayer d'empocher la noire en premier, en se plaçant dans le D. Le premier qui empoché la noire gagne la frame.