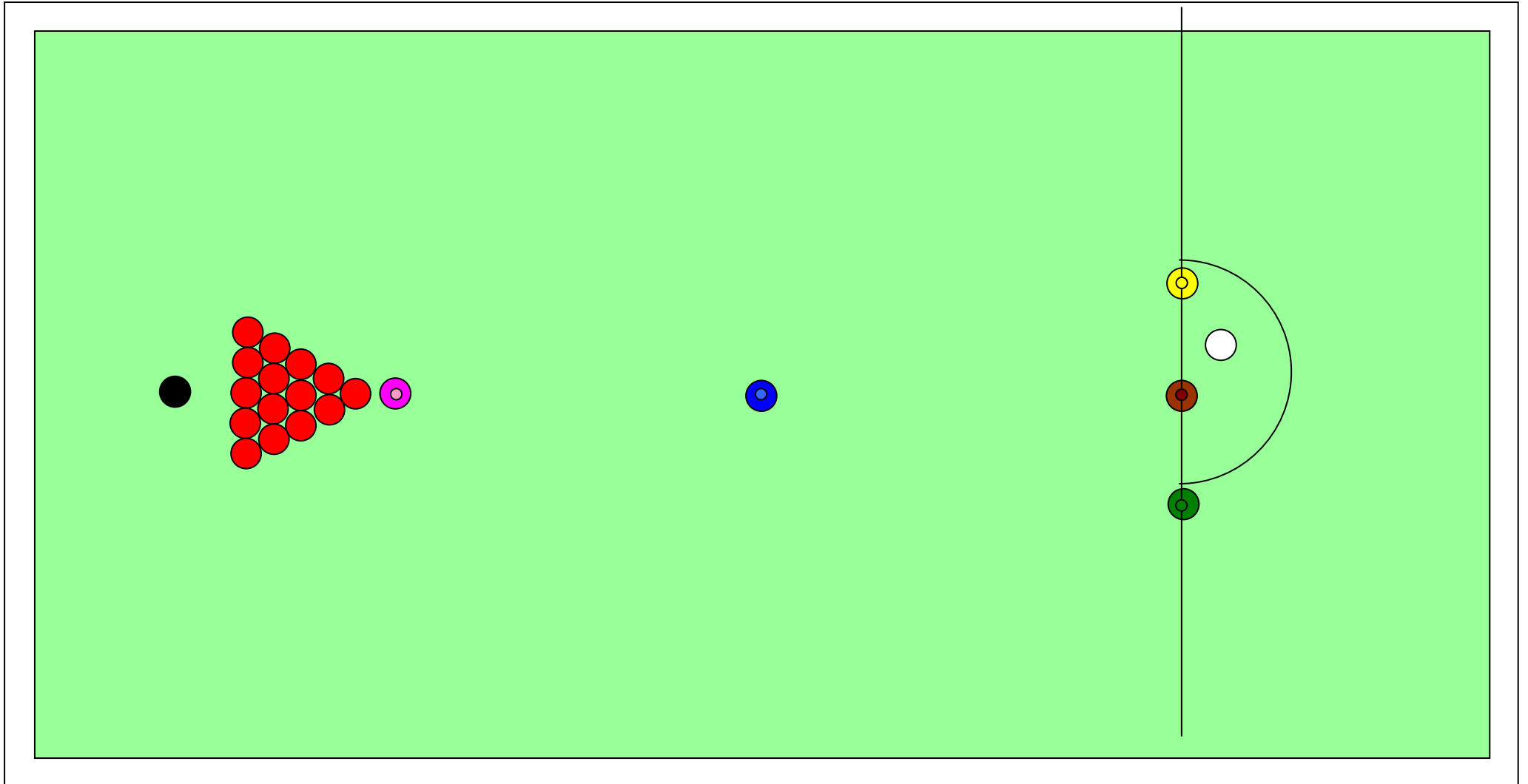
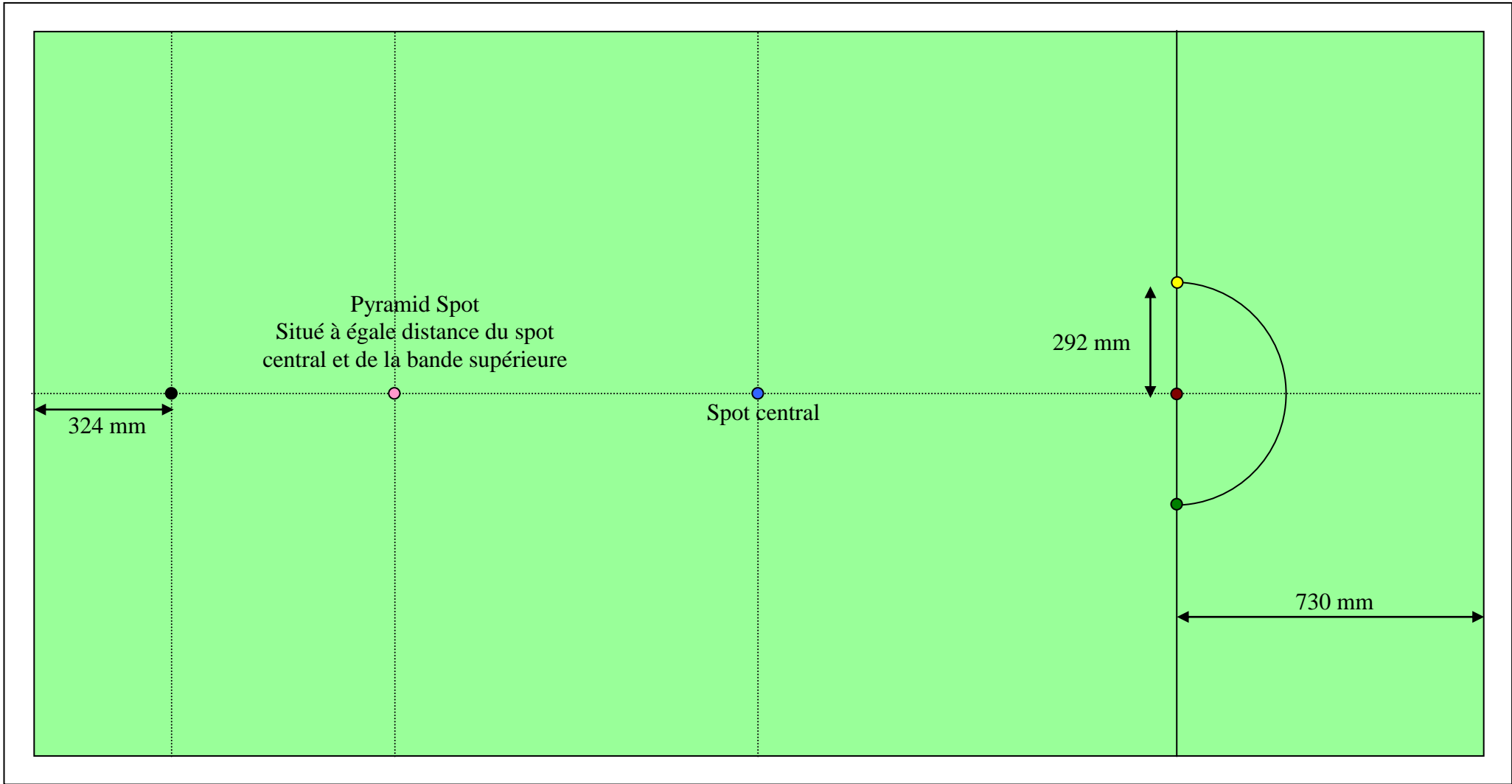


ANNEXE 1





Règle du snooker

En début de partie les billes sont positionnées comme dans l'annexe 1.

La bille blanche (bille de choc) est placée dans le **D**

Les 15 billes rouges en triangle

Les 6 billes de couleur sur leur emplacement respectif

Chaque joueur joue avec la même bille blanche.

15 billes rouges	Valeur	:	1 points
1 bille jaune	Valeur	:	2 points
1 bille verte	Valeur	:	3 points
1 bille marron	Valeur	:	4 points
1 bille bleue	Valeur	:	5 points
1 bille rose	Valeur	:	6 points
1 bille noire	Valeur	:	7 points

Principe du jeu

Le premier joueur place la bille blanche dans le **D**

A chaque tour de jeu, le joueur actif lors de son premier coup doit obligatoirement toucher une bille rouge (tant qu'il en reste sur la table) ou une « bille libre » (Cf bille libre)

Si la bille rouge est empochée la prochaine bille à jouer sera une des billes de couleur au choix du joueur(autre que rouge) le tour de jeu se poursuit en alternant bille rouge et bille de couleur tant que le joueur actif ne loupe pas ou ne fait une fautes.

Les billes rouges ne sont pas remises sur la table. Les billes de couleur sont replacées sur la table à leur emplacement de départ (sauf exception) tant qu'il y'a des billes rouges en jeu.

Les **coups gagnant** 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 billes rouges sur la table **puis** les couleurs en les empochant dans l'ordre croissant de leurs valeurs.

Les points attribués sont ajoutés au score du joueur actif.

Les points de pénalités sont ajoutés au score de l'adversaire.

Le vainqueur est celui qui a réalisé le plus haut score

Repositionnement des couleurs

Toute couleur empochée ou forcée hors de la table sera repositionnée sur la table avant que le prochain coup de queue soit donné sans jamais être au contact d'une autre bille.

Si une couleur doit être repositionnée et que son emplacement est occupé, elle sera placée sur l'emplacement de la plus grande valeur disponible.

Si ceci était impossible, la bille serait repositionnée au plus proche de sa position en se rapprochant de la bande supérieure (bande côté noire) en restant sur la ligne médiane.

Bille en contact

Lorsque la bille blanche est au contact d'une autre bille le joueur doit jouer en s'éloignant de cette bille sans que cette dernière ne bouge. Si la bille de contact est une bille valide le joueur peut la déclarer comme valide de premier contact.

Jouer après une faute (Free ball)

Si la bille blanche est snookée (cahée) empêchant le joueur de jouer une bille valide, le joueur actif peut :

- jouer sur n'importe laquelle des billes (free ball) comme s'il s'agissait d'une bille rouge (valeur 1 point).
- Laisser son adversaire rejouer dans cette position mais sans bénéficier de la Free ball.

Faire rejouer son adversaire

En cas de faute ou de loupé le joueur actif peut demander à son adversaire de rejouer .

- Soit de la position laissée sur la table
- Soit de la position de départ

Les fautes

Toutes les fautes sont sanctionnées par une pénalité de 4 points minimum

Il y a faute lorsque :

- On touche plusieurs fois la bille blanche (queutage)
- La bille blanche ne touche aucune bille valide.
- La bille blanche est empochée.
- Empocher une bille non valide si la valeur de cette bille dépasse 4 points la pénalité sera de la valeur de cette bille.
- Toucher une bille non valide, 4 points de pénalité ou plus si la valeur de la bille non valide dépasse les 4 points.
- Ejecter une bille hors de la table