



CODE SPORTIF SNOOKER

Saison 2010 / 2011

31/07/2010

TABLE des MATIERES

CHAPITRE I – LA COMMISSION SPORTIVE NATIONALE SNOOKER	7
Article 1.1 - Composition de la C.S.N.S.	7
Article 1.2 - Attributions	7
Article 1.3 - Fonctionnement	7
CHAPITRE II – LA REGLE DU JEU DU SNOOKER.....	9
Article 2.1 – Le matériel	9
Article 2.1.1 - La table standard	9
Article 2.1.2 - Les billes.....	9
Article 2.1.3 - La queue de Snooker.....	10
Article 2.1.4 - Les accessoires	10
Article 2.2 – Définitions	10
Article 2.2.1 - « Frame » (manche)	10
Article 2.2.2 - Game (jeu).....	10
Article 2.2.3 - Match.....	10
Article 2.2.4 - Billes	10
Article 2.2.5 - Striker (joueur actif).....	10
Article 2.2.6 - Stroke (coup)	11
Article 2.2.7 - Pot (empochage)	11
Article 2.2.8 - Break	11
Article 2.2.9 - In-hand (bille en main)	11
Article 2.2.10 - Bille en jeu	11
Article 2.2.11 - « Ball On » (Bille on)	11
Article 2.2.12 - « Nominated Ball » (Bille désignée)	12
Article 2.2.13 - « Free Ball » (Bille libre).....	12
Article 2.2.14 - « Forced off the Table » (Bille forcée hors de la table)	12
Article 2.2.15 - « Foul » (Faute)	12
Article 2.2.16 - « Snooké » (position de snooker).....	12
Article 2.2.17 - « Spot » (Mouche) occupé	12
Article 2.2.18 - « Push Stroke » (Coup poussé)	13
Article 2.2.19 - « Jump Shot » (Saut)	13
Article 2.2.20 - « Miss »	13
Article 2.3 – « The game » (le jeu)	13
Article 2.3.1 - Description.....	13
Article 2.3.2 - Position des billes	14
Article 2.3.3 - Principe du jeu	14
Article 2.3.4 - Fin de « Frame », « Game », ou « Match ».....	15
Article 2.3.5 - Jouer depuis « In-hand »	15
Article 2.3.6 - Toucher simultanément deux billes	16
Article 2.3.7 - « Spotting » (repositionnement) des couleurs	16
Article 2.3.8 - « Touching Ball » (bille touchante)	16
Article 2.3.9 - Bille sur le bord d'une poche.....	17
Article 2.3.10 - « Snooké » après un « Foul »	17
Article 2.3.11 - « Fouls » (les fautes).....	18
Article 2.3.12 - Les pénalités.....	18
Article 2.3.13 - « Play Again » (faire rejouer).....	19
Article 2.3.14 - « Foul and a Miss ».....	19

Article 2.3.15 - Bille bougée par quelqu'un d'autre que le « Striker » (joueur actif).....	20
Article 2.3.16 - « Stalemate » (Pat ou jeu bloqué)	20
Article 2.3.17 - Snooker à quatre joueurs.....	21
Article 2.3.18 - Utilisation des équipements auxiliaires.....	21
Article 2.3.19 - Interprétation.....	21
Article 2.4 - Les joueurs	22
Article 2.4.1 - Perte de temps.....	22
Article 2.4.2 - Conduite incorrecte.....	22
Article 2.4.3 - Pénalités.....	22
Article 2.4.4 - « Non-Striker » (joueur passif)	22
Article 2.4.5 - Absence.....	22
Article 2.4.6 - Concéder une frame	22
Article 2.5 - Les officiels	23
Article 2.5.1 - L'Arbitre « the Referee »	23
Article 2.5.2 - Le « Marker ».....	23
Article 2.5.3 - Le « Recorder »	23
Article 2.5.4 - Aide par des officiels.....	23
CHAPITRE III – L'ARBITRAGE	25
Article 3.1 - Arbitres Fédéraux et Internationaux	25
Article 3.1.1- Hiérarchie Fédérale et Internationale.	25
Article 3.1.1.1 - Arbitre de Ligue	25
Article 3.1.1.2 - Arbitre classe 3 (anciennement class C)	25
Article 3.1.1.3 - Arbitre classe 2 (anciennement class B)	25
Article 3.1.1.4 - Arbitre classe 1 (anciennement class A)	25
Article 3.1.1.5 - Arbitre examinateur	25
Article 3.1.1.6 - Arbitre tuteur	25
Article 3.1.2 - Fonctionnement du corps arbitral.....	26
Article 3.2 - Le juge arbitre	26
Article 3.3 - Le rôle de l'arbitre	26
Article 3.4 - Les devoirs de l'arbitre	27
CHAPITRE IV – LA TENUE SPORTIVE.....	28
Article 4.1 – Description de la tenue Officielle	28
Article 4.1.1 - Compétitions Régionales (Ligues)	28
Article 4.1.2 – National Snooker Tour	28
Article 4.1.3 – Demi-finales des Championnats de France.....	28
Article 4.1.4 - Phases Finales : Championnat de France et Coupe de France	28
Article 4.2 - Inscriptions et marques publicitaires	28
CHAPITRE V – LES CATEGORIES.....	30
Article 5.1 - Juniors (Mixte)	30
Article 5.2 – Toutes catégories (Mixte)	30
Article 5.3 - Femmes	30
Article 5.4 - Masters (mixte)	30
Article 5.5 – Cas particuliers : Joueurs de nationalité étrangère	30
Article 5.6 – Discipline	30

CHAPITRE VI – LES COMPETITIONS	31
Article 6.1 – Les Championnats de clubs	31
Article 6.1.1 - Organisation	31
Article 6.1.2 - Règlement	31
Article 6.1.3 - Classement.....	31
Article 6.2 - Les Championnats de Ligues	31
Article 6.2.1 - Organisation	31
Article 6.2.2 - Règlement	32
Article 6.2.3 - Le classement Ligue	32
Article 6.2.4 – Points particuliers et manquements au code sportif (ligues)	33
Article 6.3 – Qualification aux Championnats d’Europe individuels des moins de 21 ans et à la finale du Championnat de France (– 21 ans)	33
Article 6.3.1 - Phase qualificative éventuelle	33
Article 6.3.2 - Organisation	33
Article 6.3.3 - Sélections	33
Article 6.4 – Le National Snooker Tour	34
Article 6.4.1 - Organisation	34
Article 6.4.2 - Modalités d’inscription et réglementation.....	34
Article 6.4.3 - Epreuve Toutes Catégories.....	35
Article 6.4.3.1 – Règlement	35
Le nombre d’inscriptions est limité à 64 joueurs.....	35
Les joueurs désirant s’inscrire alors que le quota est atteint peuvent toutefois le faire, sur liste d’attente, par e-mail ou sms adressé au membres de la commission (délégués chargés des relations avec les ligues, cf trombinoscope au chapitre I).....	35
Article 6.4.3.2 - Classement et Qualifications	36
Article 6.4.4 - Epreuve Féminines	36
Les joueuses désirant s’inscrire alors que le quota est atteint peuvent toutefois le faire, sur liste d’attente, par e-mail ou sms adressé au membres de la commission (délégués chargés des relations avec les ligues, cf trombinoscope au chapitre I).....	36
Article 6.4.4.1 – Règlement	37
Article 6.4.4.2 - Classement et Qualifications	37
Article 6.4.5 - Epreuve Master.....	37
Article 6.4.5.1 - Règlement	37
Le nombre d’inscriptions est limité à 32 joueurs.....	37
Les joueurs désirant s’inscrire alors que le quota est atteint peuvent toutefois le faire, sur liste d’attente, par e-mail ou sms adressé au membres de la commission (délégués chargés des relations avec les ligues, cf trombinoscope au chapitre I).....	37
Article 6.4.5.2 – Classement	38
Article 6.4.6 – Finales PLAY OFF	38
Article 6.5 - Les Championnats de France	40
Article 6.5.1 - Organisation	40
Article 6.5.2 - Règlement	40
Article 6.5.2.1 - Demi-finales des Championnats de France.	40
Article 6.5.2.2 - Finale des Championnats de France	42
Article 6.5.3 - Classement.....	42
Article 6.6 - La Coupe de France	44
Article 6.6.1 - Organisation	44
Article 6.6.2 - Règlement	44
Article 6.6.2.1 - La phase Ligue : Coupe Régionale	44
Article 6.6.2.2 - La Finale Nationale	45
Article 6.6.3 - Classement.....	45

Article 6.7 - La Coupe 6 rouges (6-red)	46
Article 6.7.1 - Organisation	46
Article 6.7.2 – Règlement.....	46
Article 6.7.3 - Classement.....	46
Article 6.8 - Trophées	46
Article 6.9 - Hébergement	46
Article 6.10 - Conditions de participation aux épreuves nationales	47
Article 6.10.1 – Retard	47
Article 6.9.2 - Indisponibilité – Absence – Désistement en cours d'épreuve	47
CHAPITRE VII – RANKING.....	47
Article 7.1 - Le Ranking de Ligue	48
Article 7.2 - Le Ranking National	48
Article 7.2.1 - Ranking Toutes Catégories.....	48
Article 7.2.2 - Ranking Féminin	48
Article 7.2.3 - Ranking Master.....	49
Article 7.2.4 - Ranking Juniors	49
Article 7.3 - Délais de transmission des résultats.	49
CHAPITRE VIII – LES INSTANCES INTERNATIONALES	50
Article 8.1 - WSA	50
Article 8.2 - IBSF	50
Article 8.3 - EBSA	50
CHAPITRE IX – LES EPREUVES & SELECTIONS INTERNATIONALES	51
Article 9.1 - Les sélections	51
Article 9.2 - Les Championnats du Monde	51
Article 9-2-1 - Hommes	51
Article 9-2-2 - Femmes	51
Article 9-2-3 - Masters	51
Article 9-2-4 - Juniors.....	51
Article 9-3 - Les Championnats d'Europe individuels	52
Article 9-3-1 - Homme.....	52
Article 9-3-2 - Femme	52
Article 9-3-3 - Junior	52
Article 9-3-4 - Master	52
Article 9-4 - Les compétitions internationales par équipes	52
Article 9-4-1 - Homme.....	52
Article 9-4-2 - Femme	52
Article 9-4-3 – Master	52
Article 9-5 – Championnat du Monde à 6 Rouges (6 Red Snooker)	53
Article 9-6 - Autres compétitions	53
Article 9-7 - Non sélection	53

ANNEXES

- Annexe 1 : Tableau récapitulatif du mode de sélections nationales et internationales
- Annexe 2 : Barème des points attribués aux compétitions régionales et nationales
- Annexe 3 : Tableau récapitulatif de saisie des résultats des tournois rankings de ligues
- Annexe 4 : Demande d'organisation Finale Coupe 6-red et qualifications européennes des – 21 ans
- Annexe 5 : Demande d'organisation d'une ½ Finale Nationale
- Annexe 6 : Demande d'organisation d'un National Snooker Tour
- Annexe 7 : Demande d'organisation des finales Play Off
- Annexe 8 : Demande d'organisation de la Finale de la Coupe de France
- Annexe 9 : Règlement National Snooker Tour
- Annexe 10 : Autorisation d'absence
- Annexe 11 : Feuilles de match best of 3, best of 5, best of 7

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 snooker de Ligue.

Les Responsables des Ligues s'adressent à la C.S.N.S. (délégués chargés des relations).

COMMISSION SPORTIVE NATIONALE SNOOKER (C.S.N.S.) saison 2010 - 2011

PRESIDENT :

Maxime CASSIS

maximecassis@orange.fr
(Grenoble)



Liaison et communication
C.S.N.S. / F.F.B. / E.B.S.A

SECRETAIRE et TRESORIER :

Christophe GOURMEZ

christophe.gourmez@orange.fr
(Valenciennes)



DIRECTRICE TOURNOIS nationaux

Nathalie PICARD

picardnath@free.fr
(Lille)



Timings
Formats des épreuves
Tirages

RESPONSABLE classements :

J-Pierre AUZIAS

jp-100@orange.fr
(Reims)



Gestion et mise à jour
épreuves et classements
(niveaux ligue et national)

DELEGUES chargés des RELATIONS avec les LIGUES Snooker :

Rémy THIRIET

remy.thiriet@orange.fr
(Reims)



Delphine MOREL

delphine.morel@radiofrance.com
(Reims)



Suivi des licences, suivi et collecte des résultats de ligues
Gestion des demandes et de l'organisation par les ligues des compétitions nationales...

CONSULTANT

Patrick GARCIA

patrick.147@free.fr
(Nice)



le site des passionnés :
www.snooker-passion.fr

Timings
Formats des épreuves
Tirages

CHARGÉE de COMMUNICATION :

Sandrine VLAMYNCK

sandrinevlamynck28@hotmail.com
(Valenciennes)



Site FFB
(administratrice
snooker)
articles de presse...

toutes les informations sur le site www.ffbillard.com

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

Article 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 désignée)

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

Article 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 2.3.12 Pénalités) ne doit se produire.

A chaque tour, pendant le premier « Stroke », et ceci jusqu'à ce que toutes les rouges soient hors de la table, une rouge ou n'importe quelle « Free ball » déclarée comme bille rouge est la « Ball-on », de même, la valeur de chaque rouge ainsi que celle de n'importe quelle « Free ball » déclarée comme bille rouge empochée dans le même « Stroke » est rajoutée au score.

- (f) (i) Si une rouge, ou une « Free ball » déclarée comme bille rouge, est empochée, le même joueur joue le « Stroke » suivant. A ce moment, la prochaine « Ball On » est une couleur au choix du « Striker » (joueur actif), laquelle, si elle est empochée, est rajoutée au score et « Spotted » (repositionnée).
 - (ii) Le « Break » se poursuit par le « potting » (empochage) alternatif des rouges et des couleurs jusqu'à ce que toutes les rouges soient hors de la table et, ce qui est applicable, une couleur est jouée à la suite du « potting » de la dernière rouge.
 - (iii) Les Couleurs deviennent à ce moment là « On » dans l'ordre croissant de leurs valeurs 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 où elle se trouvait avant de tomber et tous les points marqués sont comptabilisés.
- (b) Si elle a pu être touchée par n'importe quelle bille faisant partie intégrante d'un « Stroke »:
 - (i) S'il n'y a aucune infraction aux règles, toutes les billes sont replacées à l'endroit où elles étaient et le même « Stroke » est rejoué, ou un « Stroke » différent peut être joué par le même « Striker » et à sa discrétion.
 - (ii) Si un « Foul » est commis, le « Striker » se voit infliger la pénalité concernée, toutes les billes sont replacées à l'endroit où elles étaient, et le joueur suivant a toutes les options habituelles après un « Foul ».
- (c) Si, après avoir été touchée, une bille se balance momentanément sur le bord d'une poche et puis tombe, elle est considérée comme étant tombée normalement et n'est pas replacée à l'endroit où elle était.

Article 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 un des deux pieds ne touche pas le sol.
 - (iii) Jouer en dehors de son tour.
 - (iv) Jouer incorrectement de la position « In-hand » (bille en main), y compris dans le « Stroke » d'ouverture.
 - (v) Faire en sorte que la « Cue-ball » ne touche aucune bille objet.
 - (vi) Faire tomber la « Cue-ball » dans une poche.
 - (vii) Jouer un snooker derrière une « Free Ball », sauf dans le cas où il ne reste que rose et noire.
 - (viii) Jouer un « Jump Shot ».
 - (ix) Jouer avec une queue de snooker non réglementaire.
 - (x) Discuter avec son partenaire 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 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». S'il demande à l'arbitre de replacer les billes à la position du départ, ce dernier 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 appliquée aux joueurs dans des fauteuils roulants.
 - (ii) Le cas d'un joueur daltonien. Selon un accord préalable, l'Arbitre renseignera le joueur sur la couleur d'une bille si celui-ci est incapable de faire la différence entre certaines couleurs comme par exemple la rouge et la verte.
- (c) S'il n'y a pas d'Arbitre, dans un match amical par exemple, l'équipe, ou le joueur opposé, doivent veiller au respect de ces règles.

Article 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 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 caduque.
- (b) Quand le total des points entre en ligne de compte et qu'une Frame est concédée, la valeur de toutes les billes restantes sur la table est rajoutée au score de l'adversaire. Dans une telle situation, les rouges valent huit (8) points chacune et toute couleur se trouvant incorrectement hors de la table est comptabilisée comme si elle était «Spotted» (repositionnée).

Article 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 CSNS 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 (cf art. 4.1)

ou

tenue de Club :

- o Polo avec logo du club
- o Pantalon de ville
- o Chaussures de ville.

Article 4.1.2 – National Snooker Tour

Les tenues suivantes sont acceptées :

- 1 Phases qualificatives : tenue officielle ou tenue de Club
- 2 le dimanche seule la tenue officielle est acceptée (cf art 4.1)

Article 4.1.3 – Demi-finales des Championnats de France

Les tenues suivantes sont acceptées :

- 1 le samedi : tenue officielle ou tenue de Club
- 2 le dimanche seule la tenue officielle est acceptée (cf art 4.1)

Article 4.1.4 - Phases Finales : Championnat de France et Coupe de France

Seule la tenue officielle est acceptée (cf art. 4.1)

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 :

- 1 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 cm².
- 2 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 national.
- 3 En aucun cas, il n'est admis de publicité sur le dos.
- 4 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 cm². La surface d'ensemble de tous les emplacements publicitaires ne doit pas excéder 300 cm².
 - 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 dans le cas où sa tenue ne serait 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)

Hommes et femmes de moins de 21 ans au 31 décembre de l'année qui précède les Championnats d'Europe Juniors.

Article 5.2 – Toutes catégories (Mixte)

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

Article 5.3 - Femmes

Ouvert à toutes les joueuses, quelque soit leur âge.

Article 5.4 - Masters (mixte)

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

Article 5.5 – Cas particuliers : Joueurs de nationalité étrangère

Cf Règlement intérieur FFB (article 1.3.5).

Article 5.6 – Discipline

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

CHAPITRE VI – LES COMPETITIONS

Tout joueur souhaitant participer à une ou plusieurs épreuves décrites dans le présent code sportif et détaillées au calendrier Snooker doit souscrire une licence FFB (Règlement intérieur FFB, articles 1.3.1, 1.3.2 et 1.3.3) dont la présentation dudit document ou de la demande valide (en cours de traitement) peut être exigée lors de toute épreuve de ligue ou nationale.

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

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

Article 6.1 – Les Championnats de clubs

Article 6.1.1 - Organisation

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

Article 6.1.2 - Règlement

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

Article 6.1.3 - Classement

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

Article 6.2 - Les Championnats de Ligues

Article 6.2.1 - Organisation

Chaque Ligue est tenue d'organiser un Championnat mixte (Toutes Catégories) ouvert à tous les joueurs (hommes et femmes) licenciés de ses clubs affiliés, 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, après validation de la FFB.
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, joint en ANNEXE 3.

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

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) pour l'organisation de cette compétition.

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

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 présents et de tables disponibles.

Le Responsable Snooker de la Ligue doit faire parvenir à la C.S.N.S., dans la semaine qui suit l'épreuve (7 jours, article 7.3), 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 « Toutes Catégories » de la Ligue ou du regroupement.

La forme du classement dépend du nombre de joueurs (une ou plusieurs divisions 1,2,3).

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

Un fichier informatique officiel (tableau Excel joint en annexe 4) sera adressé aux responsables de ligues afin de leur permettre d'envoyer les résultats sous un format unique qui facilitera la saisie de tous les résultats par la C.S.N.S.

Article 6.2.4 – Points particuliers et manquements au code sportif (ligues)

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

Exemples :

- *modification date(s) de tournoi(s) de ligue*
- *élaboration d'un format spécifique adapté à un effectif particulier (nombre de tournois)*
- *transmission résultats de ligue hors délais prévus à l'art. 6.2.2*

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

Conséquences relatives aux exemples cités ci-dessus :

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

Article 6.3 – Qualification aux Championnats d'Europe individuels des moins de 21 ans et à la finale du Championnat de France (– 21 ans)

Article 6.3.1 - 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 6.3.2 - Organisation

Une épreuve nationale réservée aux Juniors est organisée chaque année (épreuve mixte).
Cette compétition mixte est réservée aux joueuses et joueurs de moins de 21 ans au 31 décembre de la saison en cours (article 5.1)

Le format de cette épreuve est défini en fonction du nombre de participants.

Article 6.3.3 - Sélections

A l'issue de cette compétition, le classement sert de référence pour définir :

- *les 4 joueurs et joueuses de moins de 21 ans qui seront qualifiés d'office pour la finale nationale des Championnats de France des moins de 21 ans (art. 6.5.1, « pour la finale Juniors », à l'image des autres catégories qui le sont par le biais du National Snooker Tour)*
- *les 2 joueurs qui seront qualifiés pour participer aux Championnats d'Europe individuels des - 21 ans (art. 9.3.3)*

Article 6.4 – National Snooker Tour

Article 6.4.1 - Organisation

Le circuit national des National Snooker Tour, épreuve Toutes Catégories, se compose de 4 tournois nationaux et d'une finale (Play Off) aux dates prévues au calendrier sportif joint en ANNEXE 3.

Le circuit National Snooker Tour, épreuves Féminine et Master, se compose de 2 tournois nationaux et d'une finale (Play Off) aux dates prévues au calendrier sportif et en même temps que le National Snooker Tour Toutes Catégories (début des épreuves le vendredi en fin d'après-midi, horaires à confirmer).

Les modalités d'organisation incombant au club qui demande et reçoit la compétition sont définies dans le document « Dispositions financières Snooker ».

Le déroulement de l'épreuve est sous la responsabilité du club organisateur, dirigé par le Directeur du Tournoi, avec le soutien des membres de la CSNS.

Article 6.4.2 - Modalités d'inscription et réglementation

L'engagement doit être effectué en ligne sur le site Fédéral (www.ffbillard.com).

Le paiement des droits d'engagements, faisant foi de confirmation d'engagement, est à effectuer en ligne, par paiement bancaire sécurisé, sur le site de la F.F.B., avant la clôture des inscriptions (ou à la table de marque avant le début des matchs, si les contraintes informatiques et techniques ne permettent pas le fonctionnement dudit paiement en ligne).

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

Aucune inscription ne pourra être reçue en dehors des dates prescrites, 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 (suivant le délai de prolongation imparti) pourraient être retenus dans l'ordre chronologique des inscriptions et intégrés dans le tableau de la compétition de la manière suivante :

- d'abord à la place d'éventuels joueurs qui se désisteraient en dernière minute
- ensuite, par tirage au sort supplémentaire effectué entre toutes les places vacantes désignées préalablement par le biais des bulletins « blancs » utilisés lors du tirage initial.

Tout joueur se présentant à l'épreuve sans avoir réglé l'inscription ne pourra prétendre y participer, exception faite pour les éventuels joueurs inscrits en dernière minute et hors délai, qui règleront ce dû à la table de marque lors de leur arrivée sur le site réservé à la compétition.

Aucun remboursement ne sera effectué pour un joueur inscrit qui ne se présentera pas le jour de la compétition sauf cas particuliers (article 6.9.2).

Tout joueur qui devrait se désister pour des motifs qui lui sont propres doit impérativement envoyer un mail au Directeur du tournoi avant le lundi qui précède la compétition, date à laquelle sont effectués les tirages.

Dans le cas d'un joueur absent, l'inscription reste due par lui-même et à défaut par le club dont il dépend dans le cas où il ne se présente pas le jour de la compétition.

Si cette inscription devait ne pas être réglée, le joueur se verrait interdire de participer à toute autre compétition nationale ainsi qu'aux demi-finales des championnats de France.

Article 6.4.3 - Epreuve Toutes Catégories

Article 6.4.3.1 – Règlement

Le nombre d'inscriptions est limité à 64 joueurs.

Les joueurs désirant s'inscrire alors que le quota est atteint peuvent toutefois le faire, sur liste d'attente, par e-mail ou sms adressé au membres de la commission (délégués chargés des relations avec les ligues, cf trombinoscope au chapitre I).

a - Pour le premier tournoi de la saison, les 16 premiers joueurs au classement « Masters » Toutes Catégories en fin de saison précédente sont têtes de série.

En cas d'égalité(s), les joueurs seront départagés suivant (dans l'ordre) :

- la meilleure performance « Masters » de la saison précédente
- le nombre de meilleures performances « Masters » de la saison précédente
- la meilleure dernière performance « Masters »
- la seconde meilleure performance « Masters » de la saison précédente
- le nombre de meilleures secondes performances « Masters » de la saison précédente
- la meilleure 3^{ème} performance « Masters » de la saison précédente
- le nombre de 3^{ème} meilleures performances « Masters » de la saison précédente
- le classement ranking national final de la saison précédente

b - Pour le deuxième tournoi de la saison, les 16 premiers joueurs au classement National Snooker Tour Toutes Catégories sont tête de série.

En cas d'égalité(s), les joueurs seront départagés suivant (dans l'ordre) :

- la meilleure performance « Masters » de la saison précédente
- le nombre de meilleures performances « Masters » de la saison précédente
- la meilleure dernière performance « Masters »
- la seconde meilleure performance « Masters » de la saison précédente
- le nombre de meilleures secondes performances « Masters » de la saison précédente
- la meilleure 3^{ème} performance « Masters » de la saison précédente
- le nombre de 3^{ème} meilleures performances « Masters » de la saison précédente
- le classement ranking national final de la saison précédente

c - Pour le troisième tournoi de la saison, les 16 premiers joueurs au classement National Snooker Tour Toutes Catégories sont tête de série.

En cas d'égalité(s), les joueurs seront départagés suivant (dans l'ordre) :

- la meilleure performance du National Snooker Tour
- le nombre de meilleures performances du National Snooker Tour
- la meilleure dernière performance du National Snooker Tour
- la seconde meilleure performance du National Snooker Tour
- le nombre de meilleures secondes performances du National Snooker Tour
- la meilleure performance « Masters 2009-2010 » de la saison précédente
- le nombre de meilleures performances « Masters 2009-2010 »
- la seconde meilleure performance « Masters 2009-2010 »
- le nombre de meilleures secondes performances « Masters 2009-2010 »
- la meilleure 3^{ème} performance « Masters 2009-2010 »
- le nombre de 3^{ème} meilleure performance « Masters 2009-2010 »
- le classement ranking national final de la saison précédente

d - Pour le quatrième et dernier tournoi de la saison, les 16 premiers joueurs au classement National Snooker Tour Toutes Catégories sont tête de série.

En cas d'égalité(s), les joueurs seront départagés suivant (dans l'ordre) :

- la meilleure performance du National Snooker Tour
- le nombre de meilleures performances du National Snooker Tour
- la meilleure dernière performance du National Snooker Tour
- la seconde meilleure performance du National Snooker Tour
- le nombre de meilleures secondes performances du National Snooker Tour
- la troisième meilleure performance du National Snooker Tour
- le nombre de meilleures troisièmes performances du National Snooker Tour
- la meilleure performance « Masters 2009-2010 » de la saison précédente
- le nombre de meilleures performances « Masters 2009-2010 »
- la seconde meilleure performance « Masters 2009-2010 »
- le nombre de meilleures secondes performances « Masters 2009-2010 »
- la meilleure 3ème performance « Masters 2009-2010 »
- le nombre de 3ème meilleure performance « Masters 2009-2010 »
- le classement ranking national final de la saison précédente

La formule sportive est définie comme suit :

- première phase : 16 poules de 4 joueurs, format double KO, en best of 3
- seconde phase à élimination directe :
 - o les 2 premiers de poule qualifiés pour les 1/16è de finale (best of 3)
 - o best of 5 à partir des 1/8è de finale

A l'issue de ces tournois « National Snooker Tour » Toutes Catégories, un classement est effectué en tenant compte des 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 joint en ANNEXE 2.

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 7.3).

Article 6.4.3.2 - Classement et Qualifications

Les 24 premiers joueurs du classement définitif des épreuves National Snooker Tour Toutes Catégories sont qualifiés pour disputer les PLAY OFF (phase qualificative pour la finale des championnats de France, épreuve Toutes Catégories).

En cas d'égalité(s) dans le classement final des épreuves National Snooker Tour Toutes Catégories, les joueuses et joueurs concernés sont départagés suivant les prescriptions décrites à l'article 6.4.3.1.

Sélections internationales : voir chapitre 9 et ANNEXE 1.

Article 6.4.4 - Epreuve Féminines

Le nombre d'inscriptions est limité à 16 joueuses.

Les joueuses désirant s'inscrire alors que le quota est atteint peuvent toutefois le faire, sur liste d'attente, par e-mail ou sms adressé au membres de la commission (délégués chargés des relations avec les ligues, cf trombinoscope au chapitre I).

Article 6.4.4.1 – Règlement

a - Pour le premier tournoi de la saison, les 4 premières joueuses au classement ranking national Féminin en fin de saison précédente sont têtes de série.

En cas d'égalité(s), les joueuses seront départagées suivant (dans l'ordre) :

- la meilleure performance « Masters » de la saison précédente
- le nombre de meilleures performances « Masters » de la saison précédente
- la meilleure dernière performance « Masters » de la saison précédente
- la seconde meilleure performance « Masters » de la saison précédente
- le nombre de meilleures secondes performances « Masters » de la saison précédente
- la meilleure 3^{ème} performance « Masters » de la saison précédente
- le nombre de 3^{ème} meilleures performances « Masters » de la saison précédente
- le classement ranking national final de la saison précédente

b - Pour le second tournoi, les 4 premières au classement National Snooker Tour provisoire, épreuve féminine, sont têtes de séries.

En cas d'égalité(s), les joueuses seront départagées suivant les critères énumérés ci-dessus.

La formule sportive est fonction du nombre de participantes

A l'issue de ces épreuves « National Snooker Tour » Féminines, un classement est effectué en tenant compte du cumul des 2 résultats obtenus au cours de la saison sportive. L'attribution des points se fait suivant le barème joint en ANNEXE 2.

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 7.3).

Article 6.4.4.2 - Classement et Qualifications

Les 8 premières joueuses du classement définitif des épreuves National Snooker Tour Féminins sont qualifiées pour disputer les PLAY OFF (phase qualificative pour la finale des championnats de France, épreuve Féminine) En cas d'égalité dans le classement final du National Snooker Tour, épreuve féminine, les joueuses concernées sont départagées suivant les critères énumérés à l'article 6.4.4.1.

Sélections internationales : voir chapitre 9 et ANNEXE 1.

Article 6.4.5 - Epreuve Master

Article 6.4.5.1 - Règlement

Le nombre d'inscriptions est limité à 32 joueurs.

Les joueurs désirant s'inscrire alors que le quota est atteint peuvent toutefois le faire, sur liste d'attente, par e-mail ou sms adressé au membres de la commission (délégués chargés des relations avec les ligues, cf trombinoscope au chapitre I).

a - Pour le premier tournoi de la saison, les 4 premiers joueurs au classement ranking national Master en fin de saison précédente sont têtes de série.

En cas d'égalité(s), les joueurs seront départagés suivant (dans l'ordre) :

- la meilleure performance « Masters » de la saison précédente
- le nombre de meilleures performances « Masters » de la saison précédente
- la meilleure dernière performance « Masters » de la saison précédente
- la seconde meilleure performance « Masters » de la saison précédente
- le nombre de meilleures secondes performances « Masters » de la saison précédente
- la meilleure 3^{ème} performance « Masters » de la saison précédente
- le nombre de 3^{ème} meilleures performances « Masters » de la saison précédente
- le classement ranking national final de la saison précédente

b - Pour le second tournoi, les 4 premiers au classement National Snooker Tour provisoire, épreuve Masters, sont têtes de séries.

En cas d'égalité(s), les joueurs seront départagés suivant les critères énumérés ci-dessus.

La formule sportive est fonction du nombre de participants :

Jusqu'à 16 inscrits : 4 poules en double KO, puis tableau à élimination directe

De 17 à 23 inscrits : tableau en double KO avec retour huitième

De 24 à 32 inscrits : 8 poules en double KO, puis tableau à élimination directe

Dans tous les cas, les matches se disputent au meilleur des 3 frames.

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

A l'issue de ces épreuves « National Snooker Tour » Masters, un classement est effectué en tenant compte du cumul des 2 résultats obtenus au cours de la saison sportive. L'attribution des points se fait suivant le barème joint en ANNEXE 2.

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 7.3).

Article 6.4.5.2 – Classement

Les 8 premiers joueurs du classement définitif des épreuves National Snooker Tour Masters sont qualifiés pour disputer les PLAY OFF (phase qualificative pour la finale des championnats de France, épreuve Féminine)

En cas d'égalité(s) dans le classement final des épreuves du National Snooker Tour Masters, les joueuses et joueurs concernés sont départagés suivant les prescriptions décrites à l'article 6.4.5.1.

Sélections internationales : voir chapitre 9 et ANNEXE 1.

Article 6.4.6 – Finales PLAY OFF

Cette épreuve permet de qualifier directement, pour finales des Championnats de France, les joueuses et joueurs par catégorie, sans qu'ils passent par les demi-finales Nord et Sud (secteurs).

Les joueurs devront choisir leur catégorie avant les Finales PLAY OFF (suivant les catégories détaillées au chapitre V).

Les joueuses et joueurs qui se qualifieraient par les Play Off ne peuvent pas participer aux demi-finales des Championnats de France Nords et Sud, quelque soit la catégorie.

31/07/2010

Article 6.4.6.1 – Epreuve Toutes Catégories

Phase préliminaire : 8 poules de 3 joueurs. Les 2 premiers de chaque poule sont qualifiés pour la phase suivante.

Deuxième phase : 4 poules de 4 joueurs. Les 2 premiers de chaque poule sont qualifiés pour la phase suivante.

Troisième phase : 2 poules de 4 joueurs.

A l'issue de cette phase :

- les premiers de poule se rencontreront pour jouer un ultime match dont le vainqueur sera TS 1 et le perdant TS 2 lors de la finale des Championnats de France épreuve Toutes Catégories
- les deuxièmes de poule se rencontreront pour jouer un ultime match dont le vainqueur sera TS 3 et le perdant TS 4 lors de la finale des Championnats de France épreuve Toutes Catégories
- les troisièmes de poule se rencontreront pour jouer un ultime match dont le vainqueur sera TS 5 et le perdant TS 6 lors de la finale des Championnats de France épreuve Toutes Catégories
- les quatrièmes de poule se rencontreront pour jouer un ultime match dont le vainqueur sera TS 7 et le perdant TS 8 lors de la finale des Championnats de France épreuve Toutes Catégories

Article 6.4.6.2 – Epreuve Féminine

Phase préliminaire : 2 poules de 4 joueuses. Les 2 premières de chaque poule sont qualifiées pour la phase suivante.

A l'issue de cette phase :

- les premières de poule se rencontreront pour jouer un ultime match dont le vainqueur sera TS 1 et la perdante TS 2 lors de la finale des Championnats de France épreuve Féminine
- les deuxièmes de poule se rencontreront pour jouer un ultime match dont le vainqueur sera TS 3 et la perdante TS 4 lors de la finale des Championnats de France épreuve Féminine

Article 6.4.6.3 – Epreuve Master

Phase préliminaire : 2 poules de 4 joueurs. Les 2 premiers de chaque poule sont qualifiés pour la phase suivante.

A l'issue de cette phase :

- les premiers de poule se rencontreront pour jouer un ultime match dont le vainqueur sera TS 1 et le perdant TS 2 lors de la finale des Championnats de France épreuve Masters
- les deuxièmes de poule se rencontreront pour jouer un ultime match dont le vainqueur sera TS 3 et le perdant TS 4 lors de la finale des Championnats de France épreuve Masters

Article 6.5 - Les Championnats de France

Article 6.5.1 - Organisation

Les joueurs devront choisir leur catégorie **avant les demi-finales** (suivant les catégories détaillées au chapitre V).

Les joueuses et joueurs qualifiés pas les finales Play Off ne peuvent pas participer aux demi-finales des Championnats de France, quelque soit la catégorie.

Cette compétition regroupe :

- Pour la Finale Toutes Catégories :

16 joueurs, soient :

- les 8 joueurs issus des qualifications des demi-finales des Championnats de France (4 joueurs secteur Nord et 4 joueurs secteur Sud).
- les 8 premiers lors des PLAY OFF (finale à l'issue des 4 tournois « National Snooker Tour »).

- Pour la Finale Féminine :

8 joueuses, soient :

- les 4 joueuses issues des qualifications des demi-finales des Championnats de France.
- les 4 premières lors des PLAY OFF (finale à l'issue des 2 tournois « National Snooker Tour »).

- Pour la Finale Master :

8 joueurs, soient :

- les 4 joueurs issus des qualifications des demi-finales des Championnats de France.
- les 4 premiers lors des PLAY OFF (finale à l'issue des 2 tournois « National Snooker Tour »).

- Pour la Finale Junior :

8 joueurs, soient :

- les 4 premiers lors de la qualification pour les Championnats d'Europe individuels des moins de 21 ans
- les 4 joueurs issus des qualifications des demi-finales des Championnats de France.

Les modalités d'organisation incombant au club qui demande et reçoit la compétition sont définies dans le document « Dispositions financières Snooker ».

Le déroulement de l'épreuve est sous la responsabilité du club organisateur, dirigé par le Directeur du Tournoi, avec le soutien des membres de la CSNS.

Article 6.5.2 - Règlement

Article 6.5.2.1 - Demi-finales des Championnats de France.

Demi-finales Toutes Catégories :

Afin de qualifier 8 joueurs pour la finale des Championnats de France, deux demi-finales se déroulent dans les 2 Zones, Nord (composée des secteurs : Ile de France, Nord, Est et Ouest) et Sud (composée des secteurs : Sud Est et Sud Ouest) de la France, aux dates prévues au calendrier sportif joint en ANNEXE 3 :

4 joueurs sont qualifiés dans chacune des 2 Zones pour la finale des Championnats de France.

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

- nombres de places (32) X nombre cumulé de participants à tous les 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 15 jours qui suivent le dernier tournoi dont la date est fixée au calendrier sportif joint en ANNEXE 3.

Par Zone, cette épreuve se déroule avec 32 joueurs :

- première phase, les joueurs sont répartis en 8 poules de 4 (en essayant d'éviter que les joueurs d'un même club se rencontrent), en double KO, avec croisement pour le dernier match qualificatif de la seconde place (entre poules A et B, C et D, E et F, G et H).

Les premiers et les deuxièmes de chaque poule sont qualifiés pour le lendemain.

Sur ces joueurs 16 joueurs qualifiés, les vainqueurs de poules sont classés têtes de séries 1 à 8 en fonction de leur « frame average » et par tirage au sort en cas d'égalité(s).

- suite à cette première phase, les joueurs qualifiés pour la seconde phase (le lendemain) sont répartis dans 4 poules de 4 joueurs (2 têtes de série par poule : 1 et 8 en poule A, 2 et 7 en poule B, 3 et 6 en poule C, 4 et 5 en poule D et les deuxièmes de poule par tirage au sort) où tout le monde se rencontre au meilleur des 3 « frames ».

Le premier de chacune de ces 4 poules est qualifié pour la finale des Championnats de France.

Dans l'hypothèse d'éventuels désistements à la finale nationale, un tableau à élimination directe (au meilleur des 3 « frames ») sera élaboré avec les deuxièmes de poules de cette seconde phase, par tirage au sort, afin d'établir un classement des joueurs 5 à 8 qui définira l'ordre des éventuels remplaçants pour la finale nationale des championnats de France.

Demi-finales Féminines :

Epreuves réservées aux Féminines, sur simple inscription, qui ont lieu dans les 2 Zones, Nord et Sud (comme définies ci-dessus) aux dates prévues au calendrier sportif joint en ANNEXE 3.

Par Zone, cette épreuve se joue en poules ou en élimination directe, format défini en fonction du nombre de participantes. Sur l'ensemble des 2 Zones (Nord et Sud), les 4 premières (au prorata du nombre de participantes sur les secteurs Nord et Sud) seront qualifiées pour la phase finale des Championnats de France, qui se jouera à 8 joueuses.

Demi-finales Master :

Epreuves réservées aux Séniors, sur simple inscription, qui ont lieu dans les 2 Zones, Nord et Sud (comme définies ci-dessus) aux dates prévues au calendrier sportif joint en ANNEXE 3.

Par Zone, cette épreuve se joue en poules ou en élimination directe, format défini en fonction du nombre de participants. Sur l'ensemble des 2 Zones (Nord et Sud), les 4 premiers (au prorata du nombre de participants sur les secteurs Nord et Sud) seront qualifiés pour la phase finale des Championnats de France, qui se jouera à 8 joueurs.

Demi-finales Juniors :

Épreuve qualificative réservée aux joueuses et joueurs de moins de 21 ans suivant article 5.1, sur simple inscription, qui aura lieu aux dates prévues au calendrier sportif joint en ANNEXE 3.

Cette épreuve se joue en poules ou en élimination directe, format défini en fonction du nombre de participants. Les 4 premiers sont qualifiés pour la phase finale des Championnats de France, qui se jouera à 8 joueurs.

Article 6.5.2.2 - Finale des Championnats de France

- Épreuve Toutes Catégories :

Participants :

- Les 8 joueurs issus des demi-finales Toutes Catégories (4 Nord et 4 Sud),
- Les 8 premiers lors de la finale Play-Off, épreuve Toutes Catégories.

Le format sera défini suivant les directives de la FFB et communiqué aux ligues avec affichage pour les joueurs sur les différents sites, au plus tard lors des demi-finales des championnats de France.

- Épreuve Féminine :

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

Participant(e)s :

- les 4 premières joueuses au classement de la finale Play-Off, épreuve féminines, sont qualifiées d'office pour la finale nationale.
- les 4 autres joueuses sont qualifiées par les demi-finales des championnats de France au prorata du nombre de participantes dans chaque zone (Nord et Sud).

Le format sera défini suivant les directives de la FFB et communiqué aux ligues avec affichage pour les joueurs sur les différents sites, au plus tard lors des demi-finales des championnats de France.

- Épreuve Master :

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

Participants :

- les 4 premiers joueurs au classement de la finale Play-Off, épreuve Master, sont qualifiés d'office pour la finale nationale.
- les 4 autres joueurs sont qualifiés par les demi-finales des championnats de France au prorata du nombre de participants dans chaque zone (Nord et Sud).

Le format sera défini suivant les directives de la FFB et communiqué aux ligues avec affichage pour les joueurs sur les différents sites, au plus tard lors des demi-finales des championnats de France.

- Épreuve Junior :

La finale des Championnats de France compte une épreuve réservée aux joueuses et joueurs de moins de 21 ans.

Participants :

- les 4 premiers joueurs à l'épreuve de qualification pour les championnats d'Europe des moins de 21 ans sont qualifiés d'office pour la finale nationale.
- les 4 autres joueurs sont qualifiés par un tournoi de qualification réservé aux – de 21 ans.

Le format sera défini suivant les directives de la FFB et communiqué aux ligues avec affichage pour les joueurs sur les différents sites, au plus tard lors des demi-finales des championnats de France.

Article 6.5.3 - Classement

Le classement final des championnats de France donne des points au classement ranking national par catégorie
31/07/2010

(Toutes Catégories, Féminine, Master et Junior), suivant le barème officiel joint en ANNEXE 2.

Article 6.6 - La Coupe de France

Article 6.6.1 - Organisation

La Coupe de France, ouverte à tous les licenciés hommes et femmes de la F.F.B., est organisée tous les ans. Cette compétition Mixte (Toutes Catégories) se déroule en deux phases :

- une phase Ligue
- une Finale Nationale

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, Masters, juniors). Tous les matchs se jouent au meilleur des 5 frames (3 frames gagnantes).

Article 6.6.2 - Règlement

Article 6.6.2.1 - La phase Ligue : Coupe Régionale

Un tournoi mixte, par élimination directe, ouvert à tous les joueurs licenciés hommes et femmes, quelque soit leur âge, 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 joint en ANNEXE 3.

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

Le tirage au sort initial 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 (uniquement).

Ce tournoi se déroule au meilleur des 5 frames (3 frames gagnantes).

Un tirage au sort intégral est ensuite effectué à chaque tour éliminatoire, sans privilégier les joueurs suivant leur appartenance ou leur niveau.

Les tirages au sort successifs sont effectués sous le contrôle du Juge arbitre ou du Responsable de l'épreuve.

Les résultats (tableau et classement de l'épreuve) doivent être transmis au RESPONSABLE CLASSEMENTS de la C.S.N.S. dans la semaine qui suit l'épreuve (7 jours). Si ce délai n'est pas respecté, aucun point de ranking national ne sera attribué aux joueurs des ligues concernées.

La liste des qualifiés pour la phase finale de la Coupe de France doit être adressée aux DELEGUES de la C.S.N.S. dans les 15 jours suivant la fin de cette phase ligue.

Passé ce délai, la qualification des joueurs concernés par la finale nationale sera annulée et les places qui avaient été attribuées à la ligue d'appartenance des ces joueurs sera redistribuées aux autres ligues (en priorité aux ligues qui auront honoré l'ensemble des places qui leur auront été initialement attribuées).

En cas de besoin et pour des raisons dûment motivées, un responsable snooker de ligue peut solliciter la C.S.N.S. afin d'obtenir une dérogation préalable spécifique quant à l'adaptation d'un ou plusieurs points particuliers du code sportif relatifs à ce tournoi (phase ligue).

Exemples :

- *modification de la date de la phase ligue*

- *déroulement particulier de la compétition sur plusieurs journées, en fonction d'un effectif important et d'un nombre de table réduit*

Tout manquement ou modification (**sans accord préalable de la C.S.N.S.**), relatifs à l'organisation de cette phase ligue, au respect du code sportif, de la date prévue au calendrier sportif de la saison en cours, du délai de transmission des résultats... sera étudié au cas par cas par la C.S.N.S. en vue d'annuler la validité de cette épreuve au sein de la ligue concernée, au détriment du ou des joueurs ayant participé et susceptibles de se qualifier à la phase finale nationale de la Coupe de France.

Article 6.6.2.2 - La Finale Nationale

Le nombre de participants à la Finale est de 32 Joueurs.
La date de la Finale est prévue au calendrier sportif joint en ANNEXE 3.

Le vainqueur de l'édition précédente étant qualifié d'office, les 31 places nationales disponibles sont attribuées aux différentes ligues (ou regroupements de ligues) selon le calcul correspondant à la formule suivante :

nombre de places (31) multiplié par le 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 jour **de la phase Ligue** du tournoi, à chaque Responsable Snooker en charge de l'organisation.

Ce tournoi se déroule en élimination directe au meilleur des 5 « frames » (3 frames gagnantes).
Un tirage au sort est effectué au plus tard le matin de la compétition, en évitant que des joueurs d'une même Ligue (ou du regroupement de Ligues) ne se rencontrent au premier tour.
Un tirage au sort intégral est ensuite effectué à chaque tour, sous la responsabilité du Directeur du tournoi, sans privilégier les joueurs suivant leur appartenance ou leur niveau.
Le nombre de « frames » disputées en demi-finale et en finale est précisé chaque année par le Directeur du tournoi.

Les modalités d'organisation incombant au club qui demande et reçoit la compétition sont définies dans le document « Dispositions financières Snooker ».
Le déroulement de l'épreuve est sous la responsabilité du club organisateur, dirigé par le Directeur du Tournoi, avec le soutien des membres de la CSNS.

Article 6.6.3 - Classement

Le classement final des 2 phases (ligue et finale) de la Coupe de France donne des points au classement ranking national Toutes Catégories, suivant le barème officiel joint en ANNEXE 2.

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 l'édition suivante.

Article 6.7 - La Coupe 6 rouges (6-red)

Article 6.7.1 - Organisation

La Coupe 6 rouges, ouverte à tous les licenciés de la F.F.B., est organisée sur simple inscription sur le site de la FFB une semaine avant la date du tournoi (voir le calendrier)

Cette compétition Mixte (Toutes Catégories) se déroule en une seule phase Nationale.

L'organisation est sous la responsabilité du Juge arbitre, suppléé par le Responsable Snooker de Ligue.

Particularité de cette compétition : la partie se joue avec seulement 6 billes rouges au lieu de 15 (Snooker 6-Red) mais avec les règles 6Red Snooker imposées par l'IBSF.

Le principe général de l'épreuve est : élimination directe, sans tête de série, avec tirage au sort à chaque tour.

Article 6.7.2 – Règlement

Le nombre de participants à cette épreuve est de 64 Joueurs, le vainqueur de l'édition précédente étant qualifié d'office.

La date de cette compétition est prévue au calendrier sportif joint en ANNEXE 3.

Le tirage au sort intégral initial est effectué sur place, au début de la compétition, en évitant dans la mesure du possible que des joueurs d'un même club ou d'une même ligue ne se rencontrent au premier tour (uniquement).

Ce tournoi se déroule au meilleur des 7 frames (4 frames gagnantes).

Les tirages au sort successifs sont effectués à chaque tour, sous le contrôle du Juge arbitre ou du Responsable de l'épreuve, sans privilégier les joueurs suivant leur appartenance ou leur niveau.

Tous les matchs se jouent au meilleur des 7 frames (4 frames gagnantes).

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

Article 6.7.3 - Classement

Le classement final de la Coupe 6-red ne donne aucun point aux classements rankings nationaux.

Le Trophée de la Coupe 6 rouges est remis au vainqueur qui en a la responsabilité et qui s'engage à le remettre en jeu lors de l'édition suivante.

Article 6.8 - Trophées

Tout club recevant une compétition nationale doit offrir au minimum 2 trophées par catégorie.

Article 6.9 - Hébergement

Tout club recevant une compétition nationale doit transmettre aux DELEGUES de la C.S.N.S. toutes les

informations nécessaires à l'hébergement des joueurs (coordonnées d'hôtels, tarifs...).

Article 6.10 - Conditions de participation aux épreuves nationales

Article 6.10.1 – Retard

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 et de l'absence (problème lié à sa santé ou celle d'un proche, panne d'un moyen de locomotion...), et décider de réintégrer le joueur dans la compétition dans le cas d'un format de jeu le permettant.

Article 6.9.2 - Indisponibilité – Absence – Désistement en cours d'épreuve

L'indisponibilité ou le retard d'un joueur ou d'une joueuse pour des raisons de santé, toutes compétitions confondues, entraîne éventuellement le report de son match à une heure plus tardive (si le timing le permet, sans remettre en cause le bon déroulement de l'épreuve) sur décision du directeur de jeu.

En cas d'absence non justifiée, le joueur est exclu du tournoi et s'expose, en cas de récurrence, à l'interdiction permanente de participer aux compétitions semblables jusqu'à la fin de la saison.

Le désistement d'un joueur au cours d'une épreuve, hors motif médical, entraîne l'annulation immédiate de ses résultats qui ne seront pas pris en compte dans le classement concerné. En cas de récurrence, il s'expose à l'interdiction permanente de participer aux compétitions semblables jusqu'à la fin de la saison.

Toute inscription est due par chacun des joueurs.

En cas d'absence le jour de la compétition, le club dont il dépend reste redevable de cette inscription, dont il gèrera le problème de remboursement directement avec le joueur concerné.

Dans tous les cas et lors d'une compétition imposant le règlement d'une inscription, un joueur absent ne peut réclamer le remboursement de celle-ci, sauf en cas d'empêchement majeur de sa part, recevable et dûment justifié auprès de la C.S.N.S.

CHAPITRE VII – RANKING

Tout joueur n'ayant pas renouvelé sa licence au 31 janvier de l'année sportive en cours verra son compteur point remis à zéro.

31/07/2010

Article 7.1 - Le Ranking de Ligue

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

Au cours de la saison, le classement provisoire de chacune des ligues (qui doit être adressé au RESPONSABLE classements de la C.S.N.S. dans la semaine qui suit chaque épreuve : 7 jours) fait l'objet d'attribution provisoire de points au classement ranking national Toutes Catégories, pour chaque joueur, suivant le barème joint en ANNEXE 2.

A l'issue du dernier tournoi, le classement définitif des Ligues (ou regroupement de Ligues) est transmis au RESPONSABLE classements de la C.S.N.S. dans la semaine qui suit (7 jours).

Ce classement permet d'attribuer des points au classement ranking national Toutes Catégories, suivant le même barème joint en ANNEXE 2.

Le ranking de Ligue sert également de référence pour les qualifications aux demi-finales du Championnat de France Toutes Catégories qui précèdent les Championnats de France.

Du fait de l'établissement du classement ranking national provisoire et définitif Toutes Catégories, les résultats régionaux sont transmis au RESPONSABLE classements de la C.S.N.S dans les délais requis.

Il en est de même pour la liste des joueurs qualifiés pour les demi-finales des championnats de France.

Article 7.2 - Le Ranking National

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

Article 7.2.1 - Ranking Toutes Catégories

Le Ranking National « Toutes Catégories » est le classement de toutes les joueuses et joueurs de snooker licenciés, sans distinction d'âge ou de sexe.

Il prend en compte :

- 30% des points acquis au cours de la saison précédente, arrondis à l'unité la plus proche
- les points acquis durant la saison en cours, lors des compétitions suivantes :
 - × les championnats de ligue
 - × la phase Ligue de la Coupe de France
 - × les demi-finales des Championnats de France
 - × la Finale Nationale de la Coupe de France
 - × la Finale du Championnat de France
 - × le National Snooker Tour Toutes Catégories

Article 7.2.2 - Ranking Féminin

Le Ranking National « Féminin » est le classement de toutes les joueuses de snooker licenciées, sans distinction d'âge.

Il prend en compte :

- 30% des points acquis au cours de la saison précédente, arrondis à l'unité la plus proche
- les points acquis durant la saison en cours lors des compétitions suivantes :

- × le National Snooker Tour, épreuve féminine
- × les demi-finales des Championnats de France, épreuve Féminine
- × la finale des Championnats de France, épreuve Féminine

Article 7.2.3 - Ranking Master

Le Ranking National « Master » est le classement de tous les joueurs de snooker répondant aux exigences de l'article 5.4, licenciées, sans distinction de sexe.

Il prend en compte :

- 30% des points acquis au cours de la saison précédente, arrondis à l'unité la plus proche
- Les points acquis durant la saison en cours lors des compétitions suivantes :
 - × le National Snooker Tour, épreuve Master
 - × les demi-finales des Championnats de France, épreuve Master
 - × la finale des Championnats de France, épreuve Master

Article 7.2.4 - Ranking Juniors

Le Ranking National « Junior » est le classement de tous les joueurs de snooker répondant aux exigences de l'article 5.1, licenciées, sans distinction de sexe.

Il prend en compte :

- 30% des points acquis au cours de la saison précédente, arrondis à l'unité la plus proche
- Les points acquis durant la saison en cours lors des compétitions suivantes :
 - × le tournoi de qualification pour les Championnats d'Europe des Juniors (- 21 ans)
 - × les demi-finales des Championnats de France, épreuve Junior
 - × la finale des Championnats de France, épreuve Junior

En tout logique, aucun point (ligue ou national) ne peut-être attribué à un joueur pour une épreuve à laquelle il n'a pas participé.

Article 7.3 - Délais de transmission des résultats.

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

Point particulier concernant le National Snooker Tour: les résultats doivent être adressés sous 48 heures.

Si ce délai n'est pas respecté, les performances des joueurs ne seront pas prises en compte et le ou les responsables Snooker de ligue devront justifier ces défaillances.

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

Pour chaque épreuve, le Directeur Technique National (DTN) valide les sélections internationales sur proposition du Président de la C.S.N.S.

Article 9.2 - Les Championnats du Monde

Tout licencié FFB, de nationalité française, peut prétendre se qualifier aux Championnats du Monde, suivant les critères de résultats énumérés ci-dessous, par catégorie.

En cas de désistement ou d'impossibilité de la part d'un ou plusieurs joueurs ou joueuses qualifiés d'honorer cette sélection, le Président de la C.S.N.S. se réserve le droit de sélectionner ou non un autre joueur, en accord avec le DTN.

Article 9-2-1 - Hommes

Nombre de joueurs sélectionnés en fonction des critères suivants :

Joueur N° 1 : le 1^{er} au classement ranking national définitif Toutes Catégories à l'issue de la saison précédente

Joueur N° 2 : le Champion de France en titre ou le 2^e au classement ranking national définitif Toutes Catégories si le Champion de France en titre se trouve être 1^{er} audit classement

Joueur N° 3 (facultatif) : le 2^e au classement ranking national Toutes Catégories à l'issue de la saison précédente, ou le 3^e si le champion de France en titre se trouve être 1^{er} audit classement.

Article 9-2-2 - Femmes

Nombre de joueuses sélectionnées en fonction des critères suivants :

Joueuse N° 1 : la 1^{ère} au classement ranking national Féminin définitif à l'issue la saison précédente.

Joueuse N° 2 : la Championne de France en titre ou la 2^e au classement ranking national féminin définitif si la Championne de France en titre se trouve être 1^{ère} audit classement.

Article 9-2-3 - Masters

Nombre de joueurs sélectionnés en fonction des critères suivants :

Joueur N° 1 : le 1^{er} au classement ranking national Seniors définitif à l'issue la saison précédente.

Joueur N° 2 : le Champion de France en titre ou le 2^e au classement ranking national définitif Seniors si le Champion de France en titre se trouve être 1^{er} audit classement.

Article 9-2-4 - Juniors

Nombre de joueurs sélectionnés en fonction des critères suivants :

Joueur N° 1 : le 1^{er} au classement ranking national Juniors définitif à l'issue la saison précédente.

Joueur N° 2 : le Champion de France en titre ou le 2^e au classement ranking national définitif Juniors si le Champion de France en titre se trouve être 1^{er} audit classement.

Article 9-3 - Les Championnats d'Europe individuels

Tout licencié FFB, de nationalité française, peut prétendre se qualifier aux Championnats d'Europe individuels, suivant les critères de résultats énumérés ci-dessous, par catégorie.

En cas de désistement ou d'impossibilité de la part d'un ou plusieurs joueurs ou joueuses qualifiés d'honorer cette sélection, le Président de la C.S.N.S. se réserve le droit de sélectionner ou non un autre joueur, en accord avec le DTN.

Article 9-3-1 - Homme

Le premier joueur du classement définitif National Snooker Tour (**3 résultats sur 4 sont comptabilisés pour ce Classement définitif...**) Toutes Catégories de la saison en cours et le 1° au Classement Play Off Toutes catégories sont retenus pour participer aux Championnats d'Europe individuels.

Article 9-3-2 - Femme

La première joueuse du classement définitif National Snooker Tour (**2 résultats sur 2 sont comptabilisés pour ce Classement définitif...**) Féminin de la saison en cours et la 1° au classement Play Off Féminin sont retenues pour participer aux Championnats d'Europe individuels.

Article 9-3-3 - Junior

Les 2 premiers joueurs, répondant aux critères d'âges de la catégorie, sont retenus dans l'ordre du classement de la qualification nationale pour les championnats d'Europe Juniors de la saison en cours (finalistes).

Article 9-3-4 - Master

Le premier joueur, répondant aux critères d'âges de la catégorie, sont retenus dans l'ordre du classement définitif National Snooker Tour (**2 résultats sur 2 sont comptabilisés pour ce Classement définitif...**) Master de la saison en cours et le 1° au classement Play Off master sont retenus pour participer aux Championnats d'Europe individuels.

Article 9-4 - Les compétitions internationales par équipes

Tout licencié FFB, de nationalité française, peut prétendre se qualifier aux Championnats d'Europe par équipe suivant les critères de résultats énumérés ci-dessous, par catégorie.

En revanche, une équipe de 3 joueurs peut comporter un équipier licencié FFB, de nationalité différente, répondant aux critères du règlement intérieur FFB.

Article 9-4-1 - Homme

3 joueurs dans l'ordre du classement ranking national provisoire Toutes Catégories, réactualisé au 31 Janvier de l'année en cours, en incluant les points acquis au cumul du National Snooker Tour Toutes Catégories.

Article 9-4-2 - Femme

2 joueuses dans l'ordre du classement ranking national provisoire Féminin, réactualisé au 31 Janvier de l'année en cours, en incluant les points acquis au cumul du National Snooker Tour Féminins.

Article 9-4-3 – Master

2 joueurs dans l'ordre du classement ranking national provisoire Master, réactualisé au 31 Janvier de l'année en cours, en incluant les points acquis au cumul du National Snooker Tour.

Article 9-5 – Championnat du Monde à 6 Rouges (6 Red Snooker)

Le vainqueur de la Coupe de France de Snooker 6-red de l'année en cours et le joueur suivant (le finaliste) seront qualifiés pour participer à cette compétition.

En cas de désistement ou d'impossibilité de la part d'un joueur qualifié d'honorer cette sélection, le Président de la C.S.N.S. se réserve le droit de sélectionner ou non un autre joueur, en accord avec le DTN.

Article 9-6 - Autres compétitions

Le nombre de joueurs approprié dans l'ordre du classement ranking national Toutes Catégories réactualisé à la date de clôture des inscriptions, en accord avec le DTN.

Article 9-7 - 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.

Mode de qualification aux compétitions nationales et internationales



Fédération Française de Billard

ANNEXE 1

TABLEAU RECAPITULATIF

	TOUTES Catégories	FEMININ	MASTER	- 21 ans
Championnats d'Europe par Equipe	Les 3 premiers joueurs au Ranking National provisoire réactualisé au 31 Janvier 2011 en tenant en compte de tous les National Snooker Tour joués	Les 2 premières joueuses au Ranking National provisoire réactualisé au 31 Janvier 2011 en tenant en compte de tous les National Snooker Tour joués	Les 2 premiers joueurs au Ranking National provisoire réactualisé au 31 Janvier 2011 en tenant en compte de tous les National Snooker Tour joués	
Championnats d'Europe Individuel	le premier au classement National Snooker Tour définitif en tenant compte de 3 résultats sur 4 + le 1 ^o au Play Off	la première au classement National Snooker Tour définitif en tenant compte de tous les résultats + la 1 ^o au Play Off	le premier au classement National Snooker Tour définitif en tenant compte de tous les résultats + le 1 ^o au Play Off	les 2 finalistes du tournoi de qualification aux Championnats d'Europe
Championnats de France	Les 8 premiers lors des Play Off + les 8 meilleurs des demi-finales Nord & Sud (4 joueurs par secteur)	les 4 premières lors des Play Off + les 4 premières des demi-finales Nord & Sud (2 joueuses par secteur)	les 4 premiers lors des Play Off + les 4 premiers des demi-finales Nord & Sud (2 joueurs par secteur)	les 4 premiers du tournoi de qualification aux Championnats d'Europe + les 4 premiers des demi-finales Nord & Sud (2 joueurs par secteur)
Championnats du Monde	le champion de France Toutes Catégories + le 1 ^{er} du classement Ranking National définitif au 30 Juin	la championne de France Féminine + la 1 ^{ère} du classement Ranking National définitif au 30 Juin	le champion de France Master + le 1 ^{er} du classement Ranking National définitif au 30 Juin	le champion de France Junior + le 1 ^{er} du classement Ranking National définitif au 30 Juin
6 Red Monde	le Vainqueur + le Finaliste de la Coupe de France 6Red Snooker			

Barème d'attribution des points aux compétitions régionales et nationales



Fédération Française de Billard

ANNEXE 2

POINTS du RANKING NATIONAL ANNUEL - SAISON 2010 / 2011													
CHAMPIONNAT de LIGUES : Mbté		Tournoi qualif Chpt d'Europe - 18 ans		DEMI-FINALES CHAMPIONNATS de France		FINALE CHAMPIONNATS de France		OPEN FEDERAL				QUALIFICATION COUPE de FRANCE	
Classt	Pts Rtg Nationaux	Classt	Pts Rtg Nationaux	Classt	Pts Rtg Nationaux	Classt	Pts Rtg Nationaux	Classt	Pts Rtg Nationaux	Classt	Pts Rtg Nationaux	Classt	Pts Rtg Nationaux

en cours d'élaboration

SNOOKER

Coupe 6-red et Qualifications Europe Juniors (- 21 ans)

DEMANDE d'ORGANISATION d'une FINALE NATIONALE

☞ **CLUB** Tél. : Fax :

Adresse :

☞ **Correspondant:** Tél. :

Portable :

Nom du Responsable Ligue :

Signature :

Nom du Président :

Signature :

Coupe 6-red et Qualifications Europe (et Championnat de France) Juniors (- 21 ans)

(Voir dates des compétitions sur le calendrier sportif FFB).

Lieu de la compétition :

DATE : **Nombre de tables :**

Tél. Fax :

Directeur des Jeux :

Juge Arbitre :

Date de la demande :

Formulaire à transmettre **avant le 31/10/2010**
à la FFB à l'adresse suivante : FFB – BP 2202 – 03202 VICHY CEDEX

SNOOKER

Demi-Finales des Championnats de France NORD ou SUD
catégories : Homme, Femme et Master

DEMANDE d'ORGANISATION d'une DEMI-FINALE NATIONALE

☞ **CLUB** Tél. : Fax :
Adresse :
☞ **Correspondant:** Tél. :
Portable :

Nom du Responsable Ligue :

Signature :

Nom du Président :

Signature :

☞ **NORD** **SUD** (rayer la mention inutile)

Lieu de la compétition :

Date : **Nombre de tables :**

Tél. : **Fax :**

Directeur des Jeux :

Juge Arbitre :

Date de la demande :

Formulaire à transmettre **avant le 31/10/2010**
à la FFB à l'adresse suivante : FFB – BP 2202 – 03202 VICHY CEDEX

SNOOKER

DEMANDE d'ORGANISATION d'un TOURNOI : National Snooker Tour

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

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

Signature :

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 :

Responsable Local Organisation Tournoi :

Assistant Local Directeur Tournoi :

Nombre de billards pour la compétition (8 tables minimum) :

LIEU
 Tél : Fax :

Fait à
Le

Nom et Signature de l'Organisateur Local du Tournoi

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

Formulaire à transmettre **avant le 31/10/2010**
à la FFB à l'adresse suivante : FFB – BP 2202 – 03202 VICHY CEDEX

SNOOKER

DEMANDE d'ORGANISATION de la FINALE PLAY-OFF

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

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

Signature :

Coupe 6-red et Qualifications Europe (et Championnat de France) Juniors (-21 ans)

(Voir dates des compétitions sur le calendrier sportif FFB).

Lieu de la compétition :

DATE : **Nombre de tables (5 tables minimum) :**

Tél. Fax :

Directeur des Jeux :

Juge Arbitre :

Date de la demande :

Fait à
Le

Nom et Signature de l'Organisateur Local du Tournoi

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

Formulaire à transmettre **avant le 31/10/2010**
à la FFB à l'adresse suivante : FFB – BP 2202 – 03202 VICHY CEDEX

SNOOKER

DEMANDE d'ORGANISATION de la FINALE COUPE de FRANCE

☞ **CLUB** Tél. : Fax :

Adresse :

☞ **Correspondant:** Tél. :

Portable :

Nom du Responsable Ligue :

Signature :

Nom du Président :

Signature :

Finale Coupe de France

(Voir dates des compétitions sur le calendrier sportif FFB).

Lieu de la compétition :

DATE : **Nombre de tables** :

Tél. Fax :

Directeur des Jeux :

Juge Arbitre :

Date de la demande :

Formulaire à transmettre **avant le 31/10/2010**
à la FFB à l'adresse suivante : FFB – BP 2202 – 03202 VICHY CEDEX

Règlement

National Snooker Tour

- Dès son arrivée dans la Salle, chaque Joueur passe à la Table de marque pour signaler sa présence, régler son inscription (si ce n'a pas été fait par internet) et signer le fichier règlement pour confirmer qu'il en a pris connaissance.
- Aucun Joueur ne pourra participer à une épreuve sans avoir préalablement réglé son inscription (en espèces).
- Les joueurs appelés à une table de jeu s'y rendent sans attendre, « montent » la table et débutent leur match sans période d'échauffement.
- Dès qu'un match est terminé et dans le cas où ce match s'est joué en auto-arbitrage, le vainqueur ramène la feuille de match à la table de marque et sans délai.
Trop de joueurs restent dans l'espace de jeu pour « refaire le match », dérangeant à la fois le timing de la compétition et les matchs qui se déroulent sur les tables adjacentes.
Dans le cas d'un match avec arbitre, celui-ci rapporte la feuille de match à la table de marque et les joueurs libèrent immédiatement l'espace de jeu.
- Il est interdit de s'approprier une table pour s'entraîner ou même juste « taper des billes » dès qu'un match est terminé.
La table de marque ne peut pas se rendre compte, à distance, qu'une table est libre et tant qu'elle n'a pas récupéré la feuille de match, elle ne peut pas lancer le match suivant, pénalisant le timing ainsi que les joueurs qui attendent leur tour.
- Pause en cours de match :
 - Aucune pause pour les matchs en best of 3.
En cas de non respect de cette consigne et à leur retour de pause non autorisée après 2 frames jouées, les compétiteurs joueraient la 3^è frame uniquement sur les 6 couleurs afin de rattraper le retard répercuté sur le timing.
 - Pour les matchs en best of 5, pause autorisée (5 minutes maximum) après que 3 frames aient été jouées, en prévenant la table de marque.
En cas de non respect de cette consigne, si la pause devait avoir lieu à l'issue de 2 frames jouées, les compétiteurs joueraient la 3^è frame uniquement sur les 6 couleurs afin de rattraper le retard répercuté sur le timing.
Si la table de marque devait ne pas être prévenue, un autre match pourrait être lancé sur la table concernée et les joueurs devraient attendre qu'un autre table soit disponible (à l'initiative de la table de marque : pas nécessairement la suivante) pour reprendre leur match.
- Chaque joueur doit rester « vigilant » à l'approche du lancement de son match, pour éviter aux responsables de le chercher et perdre du temps.
Les joueurs seront appelés à la table mais personne n'ira les chercher.
- Aucun Joueur ne peut s'absenter de la Salle sans être auparavant passé à la table de marque, sans avoir complété la feuille d'autorisation d'absence et sans s'être informé (en son nom propre), auprès du Directeur du tournoi, de la durée autorisée pour cette absence.
Dans le cas contraire il s'expose à la perte d'une frame s'il n'est pas présent à sa table lors du lancement de son match et à la perte du match s'il n'est toujours pas présent 15mn après le lancement de celui-ci.

- Pause déjeuner : les joueurs qui souhaitent se restaurer ne doivent pas attendre d'être appelés à la table pour découvrir qu'ils ont faim (ou qu'ils ont envie de fumer par exemple) surtout lorsqu'ils ont terminé leur match précédent depuis un certain temps.
Rappelant qu'un joueur peut être appelé à tout moment, il peut s'inquiéter auprès de la table de marque de l'avancement du timing afin d'anticiper ses besoins. Tout joueur appelé à jouer doit se rendre à la table désignée au risque de perdre la 1^è frame, voire le match (retard de 15mn).

Ce règlement est mis en place pour une meilleure gestion des compétitions et des timings correspondants (difficiles à prévoir et à gérer), dans l'intérêt de tous et avec le seul et unique but d'améliorer vos conditions de jeu, afin que les joueurs et les organisateurs puissent vivre ces week-ends dans un environnement confortable, en toute sérénité, et avec tout le plaisir que nous espérons trouver dans l'exercice de notre passion.

**La coopération de tous et le respect de chacun sont donc indispensables.
C'est en y apportant votre contribution que vos conditions de jeu seront améliorées.**

**Sportivement et passionnément,
Bonne compétition à tous.**

Le Directeur du Tournoi



Tournoi		
Date	Table	Match



Tournoi		
Date	Table	Match

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

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



Signatures		
Joueur 1	Arbitre	Joueur 2



Signatures		
Joueur 1	Arbitre	Joueur 2



Tournoi		
Date	Table	Match



Tournoi		
Date	Table	Match

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

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



Signatures		
Joueur 1	Arbitre	Joueur 2



Signatures		
Joueur 1	Arbitre	Joueur 2



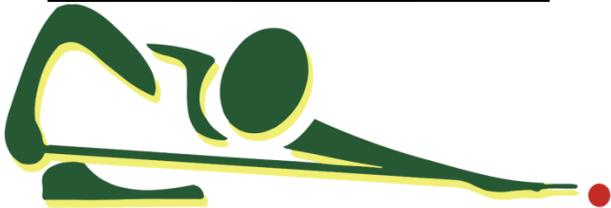
Tournoi		
Date	Table	Match



Tournoi		
Date	Table	Match

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

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



Signatures		
Joueur 1	Arbitre	Joueur 2



Signatures		
Joueur 1	Arbitre	Joueur 2

**TOUS LES CAS NON-PREVUS
AU PRESENT RÈGLEMENT
SERONT EXAMINES ET TRANCHES PAR
LA COMMISSION SPORTIVE NATIONALE SNOOKER**