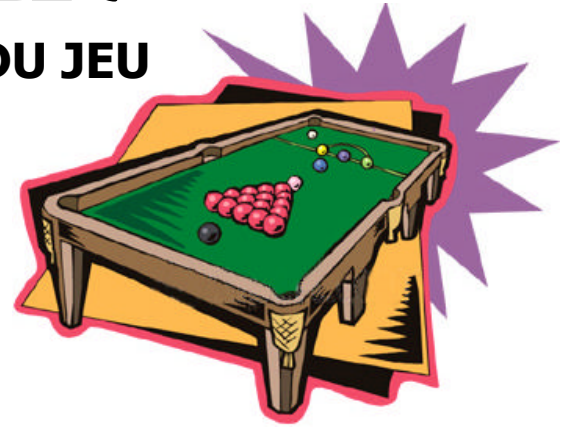


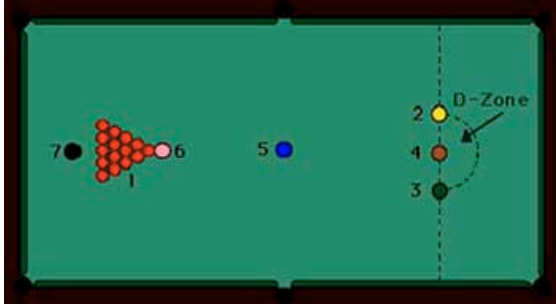


SNOOKER

RESUME DE LA REGLE DU JEU



A – Positionnement et valeur des billes



1 pt	: Billes rouges (1)
2 pts	: Bille jaune (2)
3 pts	: Bille verte (3)
4 pts	: Bille marron (4)
5 pts	: Bille bleue (5)
6 pts	: Bille rose (6)
7 pts	: Bille noire (7)

B – Début de la partie

Le premier joueur jouera à l'aide de la bille blanche positionnée à l'intérieur de la zone « D », les autres billes seront placées comme montré sur le dessin ci-dessus.

C – But du jeu

Il s'agit de comptabiliser un maximum de points en procédant comme suit : la 1^{ère} bille de chaque visite dite « Bille On » doit être une bille rouge. Si celle-ci est rentrée, le joueur marque 1 point (valeur des billes rouges), et pourra tenter de rentrer une bille de couleur après l'avoir annoncé. Si le joueur réussit à rentrer cette bille de couleur, il ajoute sa valeur (cf. ci-dessus) à son score et pourra retenter de rentrer obligatoirement une bille rouge.

Pour que les points soient validés, il faut absolument respecter l'ordre « Rouge, Couleur, Rouge, Couleur » etc...

Les billes rouges rentrées ne seront pas repositionnées.

Les billes de couleur devront, après avoir été rentrées, être repositionnées sur leur « Spot » respectif, comme au départ du jeu.

Le joueur cesse de jouer et passe la main à son adversaire lorsqu'il n'a pas réussi à rentrer une bille ou lorsqu'il a commis une faute.

D – Fautes et pénalités

1. Les fautes suivantes, sachant que toute faute est sanctionnée d'un minimum de 4 points, entraînent une pénalité de la valeur de la bille annoncée :
 - Jouer sans attendre l'arrêt total de toutes les billes,
 - Frapper la bille blanche à plusieurs reprises lors du même tir,
 - Ne pas avoir au moins un pied à terre au moment du tir,
 - N'atteindre aucune bille avec la bille blanche,
 - Rentrer la bille blanche,
 - Faire sauter la bille blanche par dessus toute autre bille,
 - Ne pas atteindre la bille annoncée.
2. Les fautes suivantes, sachant que toute faute est sanctionnée d'un minimum de 4 points, entraînent une pénalité de la valeur de la bille annoncée ou de la bille en faute si cette dernière est supérieure :
 - Rentrer une bille autre que la bille annoncée,
 - Frapper une bille autre que la bille annoncée,
 - Faire sortir une bille hors de la surface de jeu.
3. Si la bille blanche touche deux billes simultanément sans atteindre la bille annoncée, la valeur de la bille la plus élevée des deux sanctionne le joueur.
4. Les fautes suivantes entraînent une pénalité de 7 points :
 - Commettre une faute après avoir rentré une bille rouge et avant d'avoir annoncé la bille de couleur suivante,
 - Jouer deux billes rouges à suivre sans avoir rentré de bille de couleur entre les deux tirs,
 - Se servir d'une bille rouge ou d'une bille de couleur comme de la blanche.

Les pénalités énoncées ci-dessus seront ajoutées au score du joueur non fautif.

E – Fin de partie

Lorsque toutes les billes ont été rentrées, il ne reste alors plus que les billes de couleur : celles-ci devront obligatoirement être rentrées dans l'ordre croissant de leur valeur, soit : Jaune, Verte, Marron, Bleue, Rose et Noire.