

# Explications

Non, les joueurs que vous voyez à la télé ne sont pas des nains, c'est le billard qui est énorme. A moins que le snooker ne soit un pool adapté, auquel on a rajouté des billes de couleur en plus, le snooker de compétition mesure 4m sur 2m approximativement (12ft x 6ft) et pèse 1,2 tonnes !!! Il y a 22 boules avec des valeurs différentes :

**1 blanche ( valeur 0 point )**

**15 rouges ( valeur 1 point )**

**1 jaune ( valeur 2 points )**

**1 verte ( valeur 3 points )**

**1 marron ( valeur 4 points )**

**1 bleue ( valeur 5 points )**

**1 rose ( valeur 6 points )**

**1 noire ( valeur 7 points )**

Total 22 boules, soit au maximum 147 points (plus les fautes adverses éventuellement).

Si vous connaissez quelqu'un qui dépasse les 140 points, demandez lui quelques conseils, ils devraient être de qualité !!!

Le but du jeu est de faire le plus gros score, mais comment encaisser les points ? Eh bien, la règle est simple : vous devez rentrer une rouge puis une bille de couleur, puis une rouge ... Si vous ratez une boule, la main passe à l'adversaire qui doit alors rentrer une rouge, puis .... Pour encaisser quelques points, il est donc important de penser aux replacements.

## Les règles succinctes

### Le jeu

Le jeu du snooker se joue sur une table de billard anglais (12ft x 6ft) et peut se jouer à deux joueurs ou deux équipes.

Des points sont enregistrés par suite d'empochement, ou par suite d'une faute de l'adversaire

Le gagnant est celui qui a le plus gros score.

Chaque joueur a la même bille d'attaque, et il y a 21 autres billes (valeur des billes)

**La noire est sur sa puce**

**La rose est au sommet de la pyramide**

**La bleue est sur la puce du milieu**

**La marron est a milieu du D**

**La verte est sur le coté gauche du D**

**La jaune est sur le coté droit du D**

**Les 15 rouges sont en pyramide**, aussi près que possible de la rose, sans la toucher. La base de la pyramide doit être parallèle à la petite bande.

Les points sont marqués en empochant alternativement des rouges et des billes de couleur, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de rouges, puis une selon les desiderata, puis selon l'ordre ascendant de leur valeur (de la jaune à la noire ).

Le premier joueur place sa bille dans le D et la manche commence avec le premier coup

La première bille à être empochée (« on » ) doit être une rouge, puis une de couleur. Si ce n'est pas le cas : faute. Le premier coup, (l' « on »), dès que la main passe, doit être sur une rouge.

Si une bille autre que rouge est empochée, elle est replacée sur sa puce, si c'est possible, sinon sur la puce libre la plus proche.

En cas de score égal, la noire est replacée, et le premier à marquer des points (empochage ou faute adverse) gagne. Par conséquent, une manche de snooker ne peut être nulle. La partie de snooker s'arrête quand un certain nombre de manches ont été remportées.

## Les fautes

Sont considérés comme fautes :

Ne pas toucher les billes « on » en premier

Empocher une bille qui n'est pas « on »

Empocher la bille blanche

Faire sauter la bille d'attaque au dessus d'une autre bille

Si une faute est commise, les points précédemment acquis sont enregistrés, et le joueur adverse joue la blanche de là où elle s'est arrêtée.

En cas de faute, les points concernant le coup ne sont pas retranchés du score du joueur, mais ajoutés à celui de l'adversaire. Les points de pénalités sont soit ceux de la bille visée ou 4 points minimum, selon ce qui est le plus élevé. (Exemple : je veux empocher une jaune = 2 points et je fais une faute, tu as 4 points en plus).