

# GUIDE DU DEBUTANT AU SNOOKER



## HISTORIQUE DU SNOOKER LE MATERIEL LES REGLES DU JEU LES PREMIERS GESTES PETIT LEXIQUE



Présenté par :

**Stéphane Ochoiski**  
Moniteur breveté d'état  
Sélectionneur et entraîneur national  
Président du Century Club  
Téléphone 06.83.67.14.79  
[stephane.ochoiski@ffbillard.com](mailto:stephane.ochoiski@ffbillard.com)



## HISTORIQUE DU SNOOKER

Le billard aurait été inventé au quinzième siècle. A cette époque, les nobles pratiquaient un jeu sur pelouse semblable au croquet. Ce jeu se jouait tout d'abord dehors puis bien plus tard fut amené à l'intérieur sur une table revêtue d'un tissu vert rappelant la couleur de l'herbe.

C'est donc de cette façon qu'est né le billard. Aujourd'hui il existe 4 différentes disciplines de billard qui sont reconnues par les instances dirigeantes et le comité international olympique, il s'agit du billard français, le billard américain, le pool et le snooker.



Les débuts du snooker, nous les devons à des officiers britanniques qui, à la fin du dix-neuvième siècle, étaient en poste en Inde et qui par temps de pluie s'adonnaient beaucoup à ce loisir.

Le terme snooker est au départ un terme d'argot qui veut dire débutant ou bleu que le colonel Britannique Sir Neville Chamberlain utilisait à l'encontre de son cadet lors des parties de snooker. Ce mot a ensuite été associé aux règles. (Voir les règles du jeu)

C'est donc aussi ce monsieur Chamberlain qui, à son retour d'Inde, au début du vingtième siècle, décida d'introduire ce sport en Grande Bretagne.

Petit à petit, le snooker connut un succès grandissant et de nombreuses compétitions furent organisées. Mais c'est surtout depuis la diffusion du championnat du monde sur la chaîne BBC en 1978 que sa popularité augmenta rapidement et considérablement. Il paraît même que ces retransmissions de snooker ont boosté les ventes de téléviseurs couleur à cette époque.

### Quelques grands joueurs :

**Ronnie O'Sullivan**



**Steve Davis**



**Stephen Hendry**



# LE MATERIEL

## La table



Le snooker est joué sur une table de 12 pieds (environ 4 m sur 2 m) la surface de jeu (entre les bandes) mesure 3,569m sur 1,778m mais il existe aussi des modèles plus petit en 10 et 9, 8 pieds.

Sa hauteur mesurée au-dessus des bandes est comprise entre 851mm et 876mm.

La table possède six poches, une à chaque coin et une au milieu de chaque côté de la longueur. Une table de snooker pèse environ 1500kg suivant les différents modèles.

Le tapis est particulier au snooker, il a un sens qui va du bas vers le haut de la table.

## Les billes

### Le jeu comprend un set de 22 billes :

1 bille blanche nommée Bille de choc ;

15 billes rouges dont chaque bille empochée vaut 1 point ;

6 billes de couleurs différentes que l'on appelle les Couleurs :

La Jaune vaut 2 points, la Verte 3 points, la Brune 4 points, la Bleue 5 points, la Rose 6 points et la Noire vaut 7 points.



Les billes ont un diamètre de 52,5mm et doivent avoir la même masse. Elles sont plus petites que les billes utilisées pour le billard français ou américain.

## LE MATERIEL SUITE

### La queue de snooker

Une *queue* de snooker a la même structure que toute queue de billard, elle se compose d'un *fût*, d'une *flèche*, d'une *virole* et d'un *procédé*. Une *queue* de snooker mesure « à vide » environ 1,5m. Toutefois, lorsque la bille blanche est particulièrement éloignée du bord de la table (ce qui n'arrive pas dans les autres formes de billard où la table est plus petite), il est possible de visser des *extensions* sur la *queue* afin de la rallonger.

Le procédé en cuir et la virole en laiton



La flèche le fût et le talon en bois



Un Kit complet (queue + casier + rallonge)

### Les accessoires du snooker



Joueur utilisant un *râteau*



*Reposoir cygne*,  
Permettant de surélever la *queue*



Les rallonges télescopiques



Joueur mettant de la craie



Craie et porte craie

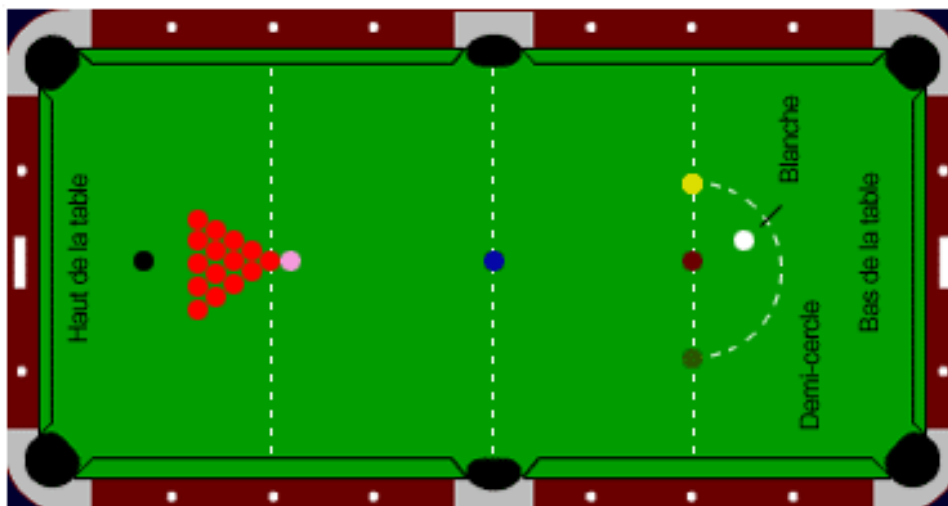


Les différents reposeirs



Le triangle

# LES REGLES DU JEU



## Emplacement des billes :

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

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

## Déroulement d'une partie :

Au cours de la première phase, les joueurs doivent jouer alternativement une bille rouge et une bille de couleur. Lorsqu'une bille rouge est empochée sans faute, le joueur marque un point et la bille rouge reste dans la poche. Lorsqu'une couleur est empochée, le joueur marque le nombre de points correspondant à la valeur de la bille et celle-ci est replacée sur la table, si possible sur sa *mouche*, sinon sur la *mouche* disponible de valeur la plus élevée.

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

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

Cette phase prend fin lorsqu'un joueur a empoché la dernière bille rouge et a joué une *couleur* suite à cet empochage.

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

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

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

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

**Les fautes :** Les fautes les plus fréquentes sont :

- ne pas toucher de bille avec la bille blanche ;
- toucher en premier une bille qui n'est pas à jouer (toucher une couleur en premier lorsqu'une bille rouge devrait être touchée, ou une bille rouge quand une couleur devrait être touchée, ou une mauvaise couleur) ;
- empocher la bille blanche ;
- empocher une bille qui n'est pas à jouer (une bille rouge quand une couleur devrait être empochée, ou une couleur quand une bille rouge devrait être empochée, ou une mauvaise couleur) ;
- faire sortir une bille de la table ;
- jouer un « coup poussé » - c'est-à-dire un coup où la queue, la bille blanche et une autre bille sont en contact simultané ;

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

Suite à une faute d'un joueur, son adversaire marque des points, calculés entre la valeur de la bille à jouer et la valeur de la bille concernée par la faute, l'adversaire marque ce nombre de points ; sinon l'adversaire marque 4 points.

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

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

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

*Etre snooker c'est par exemple être caché derrière une couleur alors que l'on doit jouer une bille de rouge. Il faut alors se dé snooker sinon je vais donner des points à mon adversaire.*

**Les séries d'empochages appelées dans le jargon break :**

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

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

**L'éthique autour des tables de snooker :**

On dit que le snooker est un sport de gentleman, avant un match les deux adversaires se serrent la main et se souhaite bonne chance. Le matériel et les règles sont très respectées et les fautes sont généralement signalées par les joueurs fautifs à l'arbitre si celui-ci ne les avaient pas remarquées.

# LES PREMIERS GESTES DU SNOOKER

## Introduction

Pour apprendre le snooker au début, il y a trois étapes :

1. La première est de savoir pousser correctement la blanche en tirant au centre.
2. La deuxième est de savoir envoyer la blanche sur une autre bille pour l'empocher.
3. La troisième est d'effectuer les deux étapes précédentes tout en contrôlant la bille blanche pour le, voir, les coups suivants.

Durant cette troisième phase il faut donc apprendre à contrôler différentes puissances, effets et hauteurs d'attaques.

## Le déroulement d'un coup :

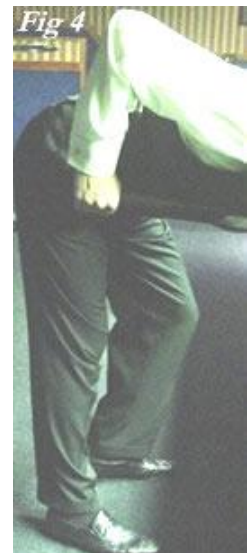
1. **Savoir analyser sa ligne de visée**
2. **Placer correctement sa queue dans la ligne de visée**
3. **Lancer la queue droite avec consistance et souplesse dans la ligne de visée**



## Position du corps

La position doit être bien stable, et on doit se sentir à l'aise (pied d'appui dans la ligne et écart des pieds proportionnels à la distance entre les deux épaules de la personne).

**Pas de mouvement de corps avant d'avoir fini le coup !**

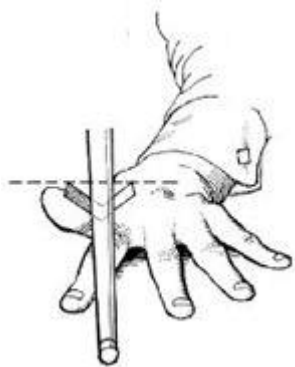


Tous les éléments techniques décrits ici sont pour un droitier, pour un gaucher, il suffit d'inverser, bras droit devient bras gauche et ainsi de suite ...

### Le Chevalet

- Ne pas oublier de bien appuyer paume et index, bien « craber » (solidité du chevalet)
- Le pouce doit rester fermement appuyer sur l'index (permet un limage régulier)
- Chevalet le plus ample possible et pas trop éloigné de la blanche (15 à 20 cm maximum)

**Un bon chevalet permet à la queue de partir droit !**



Par-dessus une bille



Chevalet collé bande

### Le Bras gauche

A déplier légèrement et épaule parallèle à la queue

**Appuyé l'avant-bras gauche permet de solidifier encore plus le chevalet !**

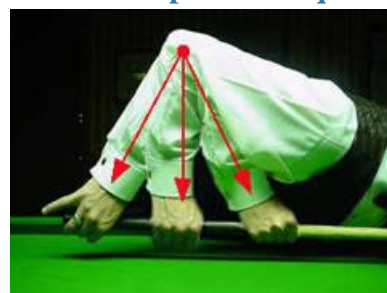


### Le Grippe

**Il permet de tenir la queue et :**

D'envoyer la queue en ligne droite, de bien transpercer la blanche et de ressentir le coude correctement

**Il doit être léger mais pas trop tout de même, ne jamais se crisper sur la queue surtout lors de coups forts !**





## Le Bras droit

- C'est le seul élément du corps qui bouge pendant le coup, il doit permettre de tirer droit et d'accompagner le geste.

**Il doit être très souple, le coude donne la consistance, il permet de bien transpercer la blanche !**



## Les yeux

Ils nous permettent d'analyser correctement les trajectoires, de vérifier que l'on s'est bien placé en se baissant à la table.

Les yeux sont le relais du cerveau pour tout prévoir, envoyer les billes dans les poches et bien contrôler la bille de choc pour enchaîner plusieurs coups.

**Les yeux surtout bien fixés sur l'objectif « la bille à empocher » au moment du tir !**



**Remarque importante : Le menton doit rester collé sur la queue pendant le coup !**

## Le coup de queue

- Toujours garder le même rythme de limage
- Mouvement : petit limage de préparation (123 ou 4 5 vers l'avant) ensuite recul du bras droit en souplesse, légère *pause* et ensuite accompagnement bien droit.

**Ne pas frapper les billes, bien pousser !**



## PETIT LEXIQUE DU SNOOKER

**Bandes** : rebords du billard. Le caoutchouc permet un rebond correct des billes.

**Bille de but(objet)** : toute bille autre que la bille de choc.

**Bille de choc** : bille blanche ou bille de tir.

**Casser** : débiter une partie en propulsant la bille de choc dans le triangle de billes.

**Chevalet** : forme de la main posée sur le billard guidant la flèche pour propulser la bille.

**Coup de queue** : propulsion de la bille de choc par le joueur avec l'aide de la queue de billard.

**Fausse queue** : une fausse queue se produit lorsque le procédé dérape sur la bille.

**Finesse** : quantité de bille très faible

**Limage** : mouvement de va-et-vient destiné à préparer le coup.

**Posture** : position du corps permettant de jouer avec confort et stabilité.

**Procédé** : petite rondelle de cuir collée à l'extrémité de la queue qui entre en contact avec la bille.

**Puissance ou force** : la puissance du coup de queue est déterminée par l'amplitude et la vitesse du mouvement.

**Quantité de bille** : la quantité de bille définit la portion de bille de but couverte par la bille de choc lors de la visée.

**Râteau** : accessoire servant de chevalet lorsque l'éloignement de la bille blanche ne permet pas au joueur de guider la flèche avec la main.

**Snooker** : action de cacher la bille de choc derrière une autre bille juste avant de laisser le jeu à l'adversaire. Il ne peut alors plus toucher directement une de ses billes.

**Talon « ou fût »** : partie inférieure de la queue. On place la main sur le talon, à des endroits différents selon les coups joués.

**Virole** : c'est une bague en matière synthétique ou en métal qui supporte le procédé.

## BON SNOOKER A TOUS !



**Stéphane Ochoiski**