

PÉTANQUE ou JEU DU COCHONNET

carriere@billards-anciens.com

Patrick Carrière – Artisanat Ebénisterie Restauration Transformation de Billards – Accessoires – Achats & Ventes
76 Rue du Stade – 33240 Gauriaguet – (+33) 05 57 58 33 90

REGLES DU JEU

L'exercice du billard au jeu du cochonnet vous va vous permettre d'affiner votre adresse et vous garantit de bien vous amuser entre amis tout en jouant confortablement à une sorte de pétanque sur tapis vert. Tout d'abord, choisissez attentivement un beau billard dépourvu de défaut, aux pieds bien calés et au tapis bien tendu. Soupeser, mesurer, adapter la bonne queue à votre main. Voilà qui est fait. Alors, passons au jeu !

1. Le jeu de cochonnet se joue habituellement avec 8 billes blanches, 8 billes rouges et une plus petite de couleur différente appelée le « cochonnet ou but ».
2. Tous les joueurs doivent avoir le même nombre de billes et former 2 camps : le rouge et le blanc. Les parties se jouent généralement en treize (13) points, chaque coup placé valant un (1) point.
3. Avant de jouer, on trace à la craie, sur toute la largeur du billard et dans l'axe des 3 points voisins d'une des petites bandes, une ligne parallèle à cette petite bande appelée « ligne de départ ».
4. Pour commencer la partie, la priorité du but appartient au camp, dont l'un des joueurs a lancé une bille d'un point quelconque de la ligne de départ sur la bande de face, qui l'a fait revenir le plus près de la ligne de départ, sans dépasser cette dernière.
5. Le joueur, auquel est échu le cochonnet, le lance de façon à lui faire toucher la bande de face. Après avoir heurté cette bande, le but revient, mais il ne doit pas dépasser la ligne de départ.
6. Le but, ainsi que les billes, peuvent toucher les bandes de côté avant ou après avoir touché la bande de face. Le joueur, qui a lancé le cochonnet, dirige ensuite une bille vers ce but.
7. L'adversaire en fait autant et garde la main aussi longtemps que sa bille reste la plus proche du cochonnet par rapport à celle placée par le joueur précédent.
8. Les joueurs d'un même camp peuvent ne pas jouer dans le même ordre et alterner le jeu d'une ou plusieurs billes respectives.
9. Quand toutes les billes sont jouées, le camp, auquel la bille la plus proche du cochonnet appartient, compte autant de points qu'il existe de billes placées à proximité du cochonnet par rapport à celles de ces concurrents qui s'en trouvent donc éloignées.
10. Le cochonnet appartient au camp gagnant qui commence un nouveau tour.
11. A la fin d'une partie de billard entre mêmes adversaires, le coup d'envoi du but de la partie suivante appartient aux perdants.
12. On dit qu'une bille est annulée lorsque, pour une cause quelconque, elle revient dépasser la ligne de départ. Les billes annulées restent stockées vers la bande du fond du champ des adversaires.
13. Lorsqu'il reste encore des billes appartenant au camp qui a gagné la partie, celui-ci n'est pas tenu des les jouer, dans le cas où ses adversaires auraient déjà épuisé les leurs.

14. FAUTES ET PENALITES

Article I : Quand le cochonnet est lancé trop doucement et qu'il n'atteint pas la bande de face ou quand il est lancé trop fort et qu'il revient dépasser la ligne de départ, le joueur a droit à un 2ème lancé. Dans le cas où ce deuxième essai serait lui aussi non réglementaire, c'est au camp adverse qu'échoit le lancement du cochonnet pour 2 essais et, ainsi de suite.

Article II : Quand une bille est jouée trop doucement et qu'elle n'arrive pas à toucher la bande de face ou quand elle est jouée trop fort et qu'elle revient dépasser la ligne de départ, celle-ci est alors annulée. Le joueur ou ses partenaires gardent la main.

Article III : Quand, avant d'avoir touché la bande de face, la bille d'un joueur heurte d'autres billes ou le but, celle-ci est alors annulée. Les billes et le but sont remis à la place qu'ils occupaient précédemment ou bien sont laissés à leur nouvel emplacement, au gré de l'adversaire. Le camp du joueur fautif garde la main.