

Règle de la pétanque : jouer, compter les points et gagner



Regle.Net

Règle de jeu

Comprendre la pétanque sans prise de tête

La pétanque est le grand classique des parties en extérieur : quelques boules, un cochonnet, un terrain praticable et assez vite quelqu'un qui demande si « celle-là compte vraiment ».

Voici une règle claire, prête à servir, pour lancer une partie, savoir qui joue, compter les points et reprendre le jeu sans débat interminable.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

À la pétanque, chaque équipe lance ses boules pour les placer le plus près possible du cochonnet. À la fin de la mène, seule l'équipe qui possède la boule la plus proche marque, avec autant de points que de boules mieux placées que la meilleure boule adverse. La première équipe à 13 points gagne.

En bref

Réponse rapide : à la pétanque, chaque équipe

1 contre 1, 2 contre 2 ou 3 contre 3

Matériel

Boules en acier, cochonnet et cercle de lancer

Objectif

Rapprocher ses boules du but

Type

Jeu d'extérieur, adresse et précision

Présentation du jeu

La pétanque est un jeu divertissant que l'on pratique en extérieur. Elle se joue avec des boules en acier et une petite bille en bois dur appelée but, petit, cochonnet ou encore bouchon. Le principe est simple à expliquer, mais suffisamment subtil pour que chaque lancer compte : faut-il placer tranquillement, tirer la boule adverse, ou tenter un coup risqué pour retourner la mène ?

Une partie peut se jouer en tête à tête, en doublette ou en tripléte. Dans tous les cas, le lancer se fait depuis un cercle de pétanque de 50 cm de diamètre, posé au sol ou tracé directement sur le terrain. Les pieds doivent rester dans ce cercle pendant le lancer : c'est le petit détail qui évite déjà une bonne partie des discussions.

Principe et but du jeu

Le but du jeu est de placer ses boules plus près du cochonnet que celles de l'équipe



adverse. À chaque mène, les équipes alternent selon la situation : celle qui n'a pas le point doit jouer pour tenter de le reprendre. Quand toutes les boules ont été lancées, on mesure si nécessaire, puis on attribue les points à l'équipe la mieux placée.

Pointer

Pointer consiste à lancer une boule pour qu'elle se rapproche le plus possible du but. Le joueur peut la faire rouler, la lancer plus haut pour qu'elle tombe près du cochonnet, ou choisir une trajectoire intermédiaire selon le terrain.

Tirer

Tirer consiste à viser une boule adverse pour l'éloigner du cochonnet. C'est souvent le choix utile lorsqu'une boule ennemie est très bien placée et qu'un simple point ne suffit pas à reprendre l'avantage.

Matériel et mise en place

Avant de commencer, définissez les équipes, préparez les boules et choisissez une zone de jeu suffisamment dégagée. Le cochonnet doit se trouver à plus d'un mètre de tout obstacle, comme un arbre ou un mur, et être lancé à une distance comprise entre 6 et 10 mètres du cercle.

- Tête à tête : 1 joueur contre 1 joueur, avec 3 boules chacun.
- Doublette : 2 joueurs contre 2 joueurs, avec 3 boules chacun.
- Triplette : 3 joueurs contre 3 joueurs, avec 2 boules chacun.
- Cercle de lancer : 50 cm de diamètre, posé ou tracé au sol.
- Cochonnet : placé entre 6 et 10 mètres du cercle et à plus d'un mètre d'un obstacle.

Dans une équipe, on parle souvent du pointeur, du tireur et du milieu. Le pointeur cherche à placer la boule au plus près, le tireur enlève les boules adverses dangereuses, et le milieu sait faire un peu des deux. Même en partie amicale, ces rôles aident à décider plus vite quoi jouer.

Déroulement d'une partie

L'équipe qui commence la partie est tirée au sort. Un joueur de cette équipe choisit le point de départ, se place dans le cercle, lance le cochonnet à la bonne distance, puis joue la première boule en essayant de la rapprocher du but.

- L'équipe tirée au sort lance le cochonnet, puis joue la première boule de la mène.
- Un joueur de l'équipe adverse entre ensuite dans le cercle et tente de faire mieux, soit en pointant, soit en tirant.
- Si l'équipe adverse reprend le point, c'est à l'autre équipe de jouer. Si elle échoue,



elle continue à jouer jusqu'à reprendre le point ou ne plus avoir de boules.

- Quand une équipe n'a plus de boules, l'autre joue les siennes pour essayer d'améliorer son score.
- Lorsque toutes les boules sont jouées, on compte les points de la mène, puis l'équipe gagnante relance le but pour la mène suivante.

Règles particulières et cas fréquents

Le point revient toujours à l'équipe dont la boule est la plus proche du cochonnet. Tant qu'une équipe n'a pas le point, elle doit jouer. Cette règle est le vrai juge de paix de la partie : on ne joue pas simplement chacun son tour jusqu'à épuisement des boules, on joue en fonction de la boule la mieux placée.

Pour compter les points, on regarde d'abord quelle équipe possède la boule la plus proche du cochonnet. Seule cette équipe marque. Elle gagne autant de points qu'elle a de boules plus proches du but que la meilleure boule adverse. L'autre équipe marque donc 0 point sur cette mène, même si plusieurs de ses boules sont proches.

Dans l'exemple illustré, l'équipe rouge marque 2 points pour la mène, car ses deux boules les mieux placées sont plus proches du cochonnet que la meilleure boule noire. Si la troisième boule la plus proche avait aussi été rouge, l'équipe rouge aurait marqué 3 points. Comme elle est noire, le score de la mène reste à 2 points pour les rouges.

En cas de doute sur la boule la plus proche, mesurez plutôt que de trancher à l'œil, surtout quand les boules sont très serrées. Oui, même si un joueur affirme avoir « un compas dans le regard ».

Tableau récapitulatif



Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Début de partie	L'équipe qui commence est tirée au sort, puis lance le cochonnet et la première boule.	On démarre depuis le cercle.
Distance du but	Le cochonnet doit être lancé entre 6 et 10 mètres du cercle.	Il doit aussi être à plus d'un mètre d'un obstacle.
Ordre de jeu	L'équipe qui n'a pas le point joue jusqu'à le reprendre ou jusqu'à ne plus avoir de boules.	On joue selon la position des boules.
Fin de mène	On compte les points lorsque toutes les boules ont été jouées.	Une seule équipe marque par mène.
Victoire	La première équipe qui atteint 13 points remporte la partie.	Le total se cumule mène après mène.

Comment gagner ?

Pour gagner, une équipe doit atteindre 13 points au total. Les points sont additionnés après chaque mène. L'équipe gagnante de la mène marque 1 point par boule mieux placée que la meilleure boule adverse, puis elle relance le cochonnet pour commencer la mène suivante.

La stratégie consiste à choisir le bon geste au bon moment. Pointer est souvent plus sûr quand le terrain est lisible et que le point est accessible. Tirer devient intéressant quand une boule adverse bloque complètement la mène ou lorsqu'il faut empêcher l'adversaire de marquer plusieurs points. La meilleure équipe n'est pas toujours celle qui lance le plus fort : c'est souvent celle qui choisit le coup le plus utile.

Erreurs fréquentes

Compter des points pour les deux équipes

À la fin d'une mène, seule l'équipe qui a la boule la plus proche du cochonnet marque. L'autre équipe marque 0 point, même si ses boules sont bien placées.

Oublier la distance du cochonnet

Le but doit être lancé entre 6 et 10 mètres du cercle, et rester à plus d'un mètre d'un obstacle. Cette vérification évite de jouer une mène bancale dès le départ.



Jouer dans le mauvais ordre

Ce n'est pas forcément chacun son tour de manière fixe : c'est l'équipe qui n'a pas le point qui joue. Dès qu'elle reprend le point, la main passe à l'autre équipe.

Jeux proches

Si vous aimez les jeux d'adresse, les parties en extérieur et les règles faciles à sortir entre amis, vous pouvez aussi essayer ces jeux proches. Ils demandent peu d'installation, mais chacun a sa petite mécanique qui change l'ambiance.

Mölkky Jeu de billes Bowling Jeux en Extérieur

Questions fréquentes

Combien de points faut-il pour gagner à la pétanque ?

La première équipe qui atteint 13 points gagne la partie. Les points se cumulent à la fin de chaque mène.

Qui joue après la première boule ?

Après la première boule, l'équipe adverse joue pour essayer de reprendre le point. Ensuite, c'est toujours l'équipe qui n'a pas la boule la plus proche du cochonnet qui doit jouer.

Comment compte-t-on les points à la pétanque ?

On regarde quelle équipe a la boule la plus proche du cochonnet. Cette équipe marque autant de points qu'elle a de boules plus proches du but que la meilleure boule adverse.

À quelle distance doit être lancé le cochonnet ?

Le cochonnet doit être lancé entre 6 et 10 mètres du cercle de lancer, et se trouver à plus d'un mètre de tout obstacle.