

Fiche des règles de la pétanque

Les treize règles d'une partie amicale

Pétanque Central
petanquecentral.com

Démarrer une partie

- 1 Équipes d'un, deux ou trois joueurs. Trois boules chacun en tête-à-tête et en doublette, deux chacun en triplette.
- 2 Tirez au sort. L'équipe gagnante trace un cercle de 35 à 50 cm, à plus d'1 m de tout obstacle, et lance le cochonnet.
- 3 Le cochonnet doit s'arrêter entre 6 et 10 m du bord intérieur du cercle, à au moins 50 cm de tout obstacle et de la ligne de fond du terrain.

Lancer

- 4 Les deux pieds restent dans le cercle, sans qu'aucun ne quitte complètement le sol, jusqu'à ce que la boule touche le sol.
- 5 L'équipe qui a lancé le cochonnet joue la première boule.
- 6 Ensuite, l'équipe qui n'a pas le point joue, et continue tant qu'elle ne reprend pas le point ou qu'il lui reste des boules.

Résumé pour une partie amicale des règles FIPJP. Les compétitions officielles suivent le texte complet.

Marquer

- 7 Quand toutes les boules sont jouées, l'équipe dont la boule est la plus proche du cochonnet marque.
- 8 Elle marque un point par boule mieux placée que la meilleure boule adverse.
- 9 L'équipe qui a marqué lance le cochonnet à la mène suivante, depuis un cercle tracé là où le cochonnet s'est arrêté.
- 10 La première équipe à 13 points gagne.

Situations courantes

- 11 Une boule est morte dès qu'elle franchit entièrement la ligne de perte, et se retire aussitôt. Une boule posée sur la ligne reste valide.
- 12 Si le cochonnet sort du terrain alors que les deux équipes ont encore des boules, la mène est nulle et se rejoue. S'il ne reste des boules qu'à une seule équipe, elle marque un point par boule restante.
- 13 Quand c'est serré, mesurez au mètre. Le joueur qui a lancé la dernière boule, ou un coéquipier, mesure en premier, et l'autre équipe a toujours le droit de mesurer ensuite.

Document gratuit de Pétanque Central, petanquecentral.com. Imprimez et partagez librement; merci de conserver cette ligne.

Piez ou coupez le long de cette ligne