

REGLES DU BILLARD-PETANQUE

Début de la partie

Le **jeu de billard pétanque** se joue dans la longueur du billard et les joueurs doivent toujours être situés du côté de la petite bande. La zone de jeu est divisée en 2 :

- La **zone de départ** qui se situe dans un quart de billard : de la petite bande à la mouche 2 (le point blanc indiqué sur le rebord de la bande). Il est possible de tracer une ligne au crayon blanc pour mieux visualiser la limite.
- La **zone de jeu** qui se situe au-delà.

Le joueur qui commence joue d'abord avec la bille jaune (le cochonnet) qu'il doit placer dans la zone de jeu. Si le coup est donné trop faiblement et que 2 bandes ne sont pas touchées il faut recommencer. Si le coup est donné trop fort est que la bille revient dans la zone de départ il est également nécessaire de recommencer. Si le 2^{ème} essai n'est pas réussi cela sera au 2^{ème} joueur de démarrer la partie avec au maximum 2 essais avant de laisser la main lui aussi.

Tous les coups, pour être valables, doivent toujours toucher 2 bandes : obligatoirement la petite bande du fond et une bande latérale. Il est interdit d'avoir un contact avec une bille avant d'avoir touché ces 2 bandes. Il est possible de jouer à 4 joueurs en constituant deux équipes de 2. Chaque joueur de l'équipe jouera ainsi 4 billes.

Déroulement de la partie

Comme pour la pétanque, une fois le cochonnet joué, le joueur doit jouer sa bille, toucher 2 bandes dont celle du fond, et se rapprocher le plus possible du cochonnet (la bille jaune).

Le 2^e joueur a donc pour objectif de placer sa bille plus proche de la bille jaune que son adversaire. S'il réussit la main passe. S'il rate il rejoue pour essayer de faire mieux.

Il est possible de « tirer » en jouant légèrement plus fort afin de repousser la bille de l'adversaire plus loin du cochonnet.

Quand toutes les billes ont été jouées la manche est finie. Le joueur marque autant de points que de billes plus proches de la bille jaune que son adversaire. La partie se joue en **13 points** comme à la pétanque.

Les fautes

- Si une bille revient dans la zone de départ elle est considérée comme en dehors du jeu et ne compte plus.
- Quand une bille ne touche pas au minimum 2 bandes dont celle du fond elle est éliminée et retirée du jeu.
- Toucher une bille ou le cochonnet avant d'effectuer les bandes : la bille est retirée du jeu et les billes touchées doivent être remises à leur place. Le joueur ayant effectué la faute devra ainsi rejouer en utilisant une nouvelle bille.
- Faire sortir le cochonnet : l'adversaire marque 4 points et une nouvelle manche débute.
- Les joueurs ne sont pas autorisés à faire dépasser leur corps de la largeur du billard.

Bénéfices du jeu

Outre le fait de passer un moment convivial entre amis ou en famille ce jeu permet de **s'initier au billard français** :

- Apprentissage de la gestuelle
- Amélioration de la visée
- Contrôle de la force des billes
- Progression dans les parcours de bille en plusieurs bandes
- Apprentissage et maîtrise des effets latéraux
- Maîtrise de la concentration pendant une partie