EXTÉRIEUR

Pétanque : règles (cochonnet, pointer, tirer, 13 points)

Mis à jour le 24 mai 2026

Règles de la pétanque : cochonnet, pointer ou tirer, comptage des points, doublette et triplette. Le guide de référence pour débuter.

La pétanque est le sport de boules le plus pratiqué en France : on lance ses boules le plus près possible d'un petit but en bois, le cochonnet (ou but). Entre parties de jardin et compétitions officielles FFPJP, les règles restent les mêmes : seuls le niveau de tir et la tactique changent. Ce guide reprend le règlement de base pour la triplette et la doublette, du terrain au comptage des 13 points.

Objectif et matériel

Objectif : marquer des points en plaçant vos boules plus près du cochonnet que celles de l'adversaire, ou en les faisant sortir par le tir. La première équipe à atteindre 13 points gagne la partie (manche officielle).

Matériel :

- Boules : métal, diamètre 7,05 à 8 cm, poids 650 à 800 g (adaptées à la main du joueur)
- Cochonnet (but) : bois ou synthétique, diamètre 2,5 à 3,5 cm
- Corde ou mètre pour mesurer les distances en cas de doute
- Surface de jeu : terrain plat, de préférence en gravier fin ou stabilisé (pas de gazon réglementaire en compétition)

Formats :

- Tête-à-tête : 1 contre 1, 3 boules par joueur
- Doublette : 2 contre 2, 3 boules par joueur (6 par équipe)
- Triplette : 3 contre 3, 2 boules par joueur (6 par équipe), format le plus courant en club

Pour les subtilités tactiques à trois joueurs par équipe, voir aussi notre guide dédié : Pétanque en triplette : rôles, rotation et stratégie.

Le terrain et le cercle

On joue sur une aire d'environ 15 m × 4 m minimum (plus en compétition). Avant chaque mène (round), on trace un cercle de lancer de 35 à 50 cm de diamètre. Tous les lancers se font les pieds à l'intérieur ou sur le cercle, jamais complètement à l'extérieur.

Le cochonnet doit être lancé entre 6 et 10 mètres du cercle, et à au moins 1 m de toute limite du terrain. S'il est hors distance ou invalide, l'équipe adverse peut le replacer ou relancer selon le règlement appliqué.

Déroulement d'une mène

1. Tirage au sort : une équipe lance le cochonnet et la première boule.
2. L'équipe qui a la boule la plus proche du cochonnet a le point : c'est elle qui « mène » au score provisoire.
3. L'équipe qui ne mène pas joue jusqu'à reprendre l'avantage ou épuiser ses boules.
4. Quand toutes les boules sont lancées, on compte les points (voir scoring).
5. L'équipe qui a marqué dessine un nouveau cercle autour du cochonnet (ou à l'endroit convenu) et entame la mène suivante.

Les joueurs d'une même équipe peuvent jouer dans n'importe quel ordre, mais chacun ne lance que ses boules assignées.

Pointer et tirer

Pointer

Lancer sa boule pour qu'elle s'arrête le plus près possible du cochonnet, en roulant ou en plombée (arc). C'est l'action de base du meneur (pointeur).

Tirer

Lancer sa boule pour frapper une boule adverse (ou le cochonnet selon la tactique) et l'éloigner ou la sortir. Un tir réussi qui fait sortir la boule visée tout en gardant la sienne en jeu est un « carreau ».

On ne doit pas toucher les joueurs ni franchir le cercle avant que la boule ne touche le sol. Un pied dehors annule le lancer (faute).

Scoring : compter les points

À la fin de chaque mène :

1. Identifiez la boule la plus proche du cochonnet (peu importe l'équipe).
2. L'équipe propriétaire de cette boule marque 1 point pour chaque boule qu'elle a placée plus près du cochonnet que la meilleure boule adverse.

Exemple : si l'équipe A a les 2e et 3e boules les plus proches, mais l'équipe B a la 1re, l'équipe B marque 1 point seulement. Si l'équipe A a les 1re, 2e et 4e boules (B ayant la 3e), A marque 2 points.

On cumule les points mène après mène jusqu'à 13. Pas de limite de mènes : une partie peut durer une manche ou vingt.

Doublette et triplette : organisation

En doublette, deux joueurs se partagent 6 boules : souvent un pointeur et un tireur, avec rotation selon la situation.

En triplette, trois joueurs ont chacun 2 boules. Le rôle du milieu (soutien), du pointeur et du tireur varie selon la mène. La communication en équipe est cruciale : qui pointe, qui tire, quelle boule viser. Le guide triplette détaille ces rotations.

Fautes courantes

- Pied dehors du cercle au lancer
- Cochonnet invalide (trop court, trop long) non signalé
- Boule jouée hors tour : l'équipe qui devait jouer perd l'avantage
- Boule touchée avant comptage : interdit, on mesure d'abord
- Cochonnet repoussé hors limites : la mène est nulle ou rejouée selon règlement (FFPJP : mène nulle si cochonnet sorti, sauf cas de tir validé)

Mesurer une distance

En cas de doute entre deux boules proches du cochonnet, on utilise un mètre ou une corde, sans déplacer les boules. Si la mesure est impossible à l'œil nu, un juge ou les capitaines tranchent. En amical, on accepte souvent un « doigt tendu » pour les écarts évidents.

Erreurs fréquentes des débutants

- Croire que chaque boule plus proche compte 1 point sans regarder la meilleure boule adverse
- Tirer systématiquement au lieu de pointer quand on mène au score
- Oublier de tracer un cercle valide avant de lancer
- Jouer avec des boules non homologuées en compétition (poids/diamètre)

FAQ Pétanque

Combien de points pour gagner ? 13 points en règlement officiel FFPJP. En amical, on joue parfois en 11 ou 15 : fixez-le avant la partie.

Combien de boules en triplette ? 2 par joueur, 6 par équipe. En tête-à-tête et doublette : 3 par joueur.

Peut-on déplacer le cochonnet en tirant dessus ? Oui, c'est une tactique légale : un tir sur le cochonnet peut avantager votre équipe si vous maîtrisez la position résultante.

Que se passe-t-il si personne ne marque ? Mène nulle (0 point) : l'équipe qui avait lancé la dernière boule valable recommence au cercle suivant.

Faut-il un terrain en gravier ? Recommandé pour le jeu réglementaire ; en jardin on s'adapte, en sachant que le rebond diffère de la compétition.