Règles du jeu
Du cochonnet ou pétanque de billard

Principe de jeu :

Le jeu de Cochonnet se joue ordinairement avec 8 billes blanches, 8 billes rouges et une petite bille de couleur jaune appelée Cochonnet, sur un billard français type 3m10. Tous les joueurs doivent avoir le même nombre de billes et former 2 camps. Les parties se jouent généralement en 13 points. 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 bande appelée ligne de départ. Pour commencer la partie, la priorité du but appartient au camp dont l'un des joueurs qui, ayant lancé une bille d'un point quelconque de la ligne de départ sur la bande d'en face, a fait revenir sa bille le plus prés de la ligne de départ sans la dépasser.
Le joueur a qui échu le cochonnet, le lance de façon à lui faire toucher la bande d'en face ; après avoir touché cette bande, le but revient, mais il ne doit pas dépasser la ligne de départ ; le but mais aussi les billes peuvent toucher les bandes de côté avant ou après avoir touché la bande d'en face. Le joueur qui a lancé le cochonnet dirige ensuite une bille vers ce but. L'adversaire en fait autant et garde la main jusqu'à ce qu'il soit plus prés du cochonnet que le premier joueur. Les joueurs du même camp peuvent ne pas jouer dans le même ordre et alterner le jeu d'une ou plusieurs de leurs billes respectives.
Quand toutes les billes sont jouées, le camp dont la bille est le plus prés du cochonnet compte autant de points qu'il y a de billes plus proches que celles de ses concurrents.
C'est au camp gagnant qu'appartient le cochonnet pour commencer un nouveau tour. A la fin d'une partie entre mêmes adversaires, le coup d'envoi du but appartient aux perdants.
On dit qu'une bille est annulée lorsque, pour une cause quelconque, elle revient dépasser la ligne de départ.
Les billes annulées restent vers la bande de fond du côté des adversaires. Le camp ayant gagné la partie ayant encore des billes n'est plus tenu de les jouer si les adversaires ont épuisé les leurs.

Pénalités :

Quand le cochonnet est lancé trop doucement et n'arrive pas à la bande d'en face ou s'il est lancé trop fort et qu'il revienne dépasser la ligne de départ, le joueur a droit à un nouveau lancé. Au cas ou ce deuxième essai serait lui aussi non réglementaire, c'est au camp adversaire qu'échoit le lancement du cochonnet pour 2 essais
Et ainsi de suite.
Si une bille jouée trop doucement n'arrive pas à toucher la bande d'en face ou, si jouée trop forte, elle revient dépasser la ligne de départ, elle est annulée. Le joueur ou ses partenaires gardent la main. Si, avant d'avoir touché la bande d'en face, la bille d'un joueur touche d'autres billes ou le cochonnet, elle est annulée.
Les billes et le but sont remis à la place qu'ils occupaient ou bien laissées à leur nouvel emplacement au gré de l'adversaire. le camp du joueur fautif garde la main.

Variante :

Une autre forme de pétanque sur billard est pratiquée par certains joueurs (Bébert des Forbans, Pierre Richard, Darry Cowl, et biens d'autres), et consiste à jouer avec la main et non pas avec la queue de billard. Cette autre méthode a d'ailleurs été baptisé « la pétanque Cowl », et se trouve être pratiquée au « King's Club », à Paris.

Thierry PIOT