

Vocabulaire et expressions de la Pétanque

Chaque sport a son langage, ses expressions, ses termes propres. La pétanque..., que l'on pratique en étant rarement essoufflé, permet de beaucoup se parler et a donc généré, plus que toute autre discipline, une foule de **mots** et d'**expressions** qui lui sont propres.

Fille du Midi, elle a donné à ce vocabulaire un fort parfum méditerranéen, mais chaque région, chaque pays y a mis peu à peu son grain de sel. Voici le vocabulaire de base du parfait bouliste.... *Chacun peut l'enrichir en permanence* en y apportant les mots qui lui manquent. Alors, à vos claviers, et ayez... le dernier mot ! 🤖

A

Ajouter Votre adversaire n'a plus de boules à jouer. Il vous en reste que vous jouerez pour grossir votre score.

Avoir le point Avoir au moins une boule mieux placée que celle de l'adversaire, vis-à-vis du but.

Avoir l'avantage Cela signifie se retrouver dans une situation plus favorable face à vos adversaires (il vous reste plus de boule que vos adversaires, à un moment donné de la mène).

B

Un biberon Une boule vient se coller au but. C'est un biberon. Vous venez de « faire un bibe » ou un « têtard ».

Le bar Le rendez-vous de tous les joueurs qui se respecte.

C

Un carreau C'est le tir parfait. Votre boule de tir a touché la bonne boule, l'a chassé et a pris exactement sa place.

Le cochonnet boule de bois de petit diamètre dont on doit approcher les boules le plus près possible. En Provence on ne dit pas le cochonnet mais le but, le bouchon, le petit. Le cochonnet est plutôt parisien.

Changer Changer de rôle dans l'équipe (tireur <=> pointeur).

Un contre A la suite d'un tir, votre boule de tir, ou celle visée, vient heurter le but ou une autre boule en jeu.

D

Défendre le point C'est défendre une boule bien placée en tirant sur la (ou les) boule(s) adverse(s) qui font mieux.

Demi portée C'est pointer une boule de manière à ce qu'elle tombe à mi-distance du rond et du but, pour rouler ensuite.

Une donnée C'est l'endroit exact et idéal où doit atterrir votre boule sur le terrain, avant de rouler.

E

Effet rentrant Donner un effet à la boule, elle tourne sur elle-même et a tendance à aller à gauche (pour un droitier)

Effet sortant C'est l'effet inverse que le rentrant.

F

Faire un trou C'est tirer à côté de la boule.

Faire une « sautée » C'est un tir délicat car la boule à déloger se trouve derrière une autre boule.

Faire « une casquette » En tirant, la boule de tir atterrit sur le dessus de la boule visée et ne la fait guère bouger.

Faire Fanny Rempporter une partie sur le score de 13-0.

J

Jouer pour « la gagne » Vous avez en main tous les atouts pour arriver à treize et gagner la partie.

M

Une mène C'est temps entre le lancer du petit et le lancer de la dernière boule (plusieurs mènes dans une partie)

Se mélanger Pointer vos boules de manière à les coller à celles de l'adversaire, devant, derrière ou sur les côtés.

Marquer Avoir un ou plusieurs points et les comptabiliser pour votre score.

P

Une partie Une partie est constituée d'un enchaînement de mènes, elle prend fin lorsqu'une équipe arrive à 13 (ou plus).

Pointer Action de placer une boule, de façon à stopper sa course non loin du but.

Portée C'est pointer une boule de manière à ce qu'elle tombe dans le troisième tiers de la distance entre rond et but. La boule roulera un peu.

Plomber C'est pointer haut la boule de manière à ce qu'elle tombe près du but. Le choc de la boule est amorti par sa chute, la boule s'immobilise aussitôt ou presque.

Un palet C'est le tir presque parfait. Sauf que la boule de tir s'est un peu éloignée de l'impact, entre 0 et 50 centimètres derrière.

Pointer en tirant C'est à la fois tirer et réussir un carreau ou un palet.

R

Le rond Le cercle de lancer, tracé au sol.

Reprendre le point Votre adversaire avait le point. Mais vous parvenez à faire mieux le coup suivant.

Rouler Action de pointer une boule pour que celle-ci roule sur la quasi-totalité de la distance entre le rond et le but.

Une rigole Trace creusée dans le terrain.

Un rétro C'est l'opposé du palet car la boule de tir revient vers vous après l'impact.

S

Serrer le jeu La mène est mal engagée. Le peu de boules qui vous restent à jouer seront des boules de défense, pour limiter la casse.

T

Tirer Frapper une boule adverse dans le but de la retirer du jeu.
Taper une boule. C'est le rôle du tireur.

Tirer à la «rafle» Avant de toucher, la boule arrive au ras du sol, depuis les abords du rond. Tirer à la « raspaille ».

Tirer «au fer» Action opposée au tir à la rafle. La boule est lancée en l'air, ne touche pas le sol mais vient heurter la base de la boule adverse.

Tirer au biseau Tirer simultanément deux boules.

Tirer à «50 devant» Assurer son tir, c'est à dire en tirant de manière à ce que la boule roule sur 50 centimètres avant de heurter la boule visée.

Expressions :

- "Honneur aux dames !"

En pointant :

- Boule devant, boule en argent !

- Boule derrière sert de barrière !

- Boule derrière, boule de prière !

- "Boule derrière, boule qui perd."

- "Boule au but, boule de pute" se passe de commentaire

- "Faire un Naaaaaaari" : pointer et retrouver très loin du bouchon.

- "Faire un devant de boule" : pointer en venant se coller devant la boule d'un adversaire.

- "t'es jeune" : quand tu pointes trop court.

- "Elle a pris en passant" : quand la boule passe devant le but mais ne s'arrête pas.

En tirant :

- "Faire un golf" : faire des trous sur un terrain.

- "Fais l'effort" : marque d'encouragement pour un coéquipier qui s'apprête à

tirer.

- "Il est fromager" ou "tu fais beaucoup de trous, t'aime le gruyère ?" : Pour un tireur qui loupe beaucoup de tirs.
- "Faire une carpe" : tomber loin de la boule en tirant (allusion à la pêche)
- quand le tireur rate une boule pour le charrier : "tu veux qu'on appelle un semi-remorque" (qui t'amènera des tonnes de boules)

Dans le jeu :

- "7 à Gé n'en gana Gé" : 7 à 0 ne gagne jamais (en provençal).
- "Prendre une valise" : se ramasser 4 ou 5 points dans une mène.
- "Voleur de poules" : Embarquer le cochonnet pour l'envoyer dans ses boules.
- "A 12 on reste" : signifie que l'équipe qui a 12 n'arrivera pas à marquer le 13ème point. (Pour se motiver quand on perd)
- A la fin de chaque mène, lorsque vous annoncez le score vous devez dire le vôtre en premier et celui de l'adversaire en second (si vous gagnez ou si vous perdez).