

LA PÉTANQUE DE A À Z

AGANTER : Attraper, taper, choper, dégager ; il s'agit bien sûr de la boule adverse et du fait de la frapper. Employé à l'impératif, « allez Bert, agante-la ! » c'est un encouragement de votre pointeur. Si par mégarde vous agantez une de vos boules, cela s'appelle tuer le chien.

AJOUTER : Prendre un ou des points supplémentaires.

ARRIVER A BATAILLE : Lorsque les deux équipes ont entre 10 et 11 points. Chacun peut alors perdre ou gagner à chaque mène, ce qui donne à la partie une intensité particulière qui fait considérablement grossir la galerie et procure aux joueurs des émotions déconseillées par les cardiologues.

AVANTAGE (avoir l') : Posséder plus de boules à jouer que son adversaire ou, à égalité de boules, avoir le point.

BATI-BATI (avoir le) : Perdre son sang-froid dans une phase de jeu décisive à 12/12 par exemple.

BEC : Changement de trajectoire d'une boule pointée qui touche une autre boule sur le côté. On dit qu'on a fait un bec sur l'autre boule.

BIBERON (faire un) : Placer une boule accolée au but.

BOMBARDER : Tirer coup sur coup après reprise du point par l'adversaire.

BOUCHE : Vantard grande gueule, qui ne parle plus qu'il n'agit. Tirer dans la bouche : tirer plein fer.

BRAQUER : Regarder fixement son adversaire pendant qu'il tire pour le déconcentrer

BRAS : Partie du corps des champions la plus convoitée par les autres joueurs. « Moi, si j'avais un bras comme lui ... ». Ces mêmes champions sont donc appelés gros bras, ou bras d'or.

BUT : Appelé aussi le bouchon, cochonnet, petit, gari ou encore kiki, il s'agit d'une petite bille de bois de 35 mm de diamètre.

BUT « noyé » : But injouable car invisible du rond.

CABANON : Dans le midi, beaucoup de parties de pétanque en famille se déroulaient le dimanche au cabanon, ces joueurs lorsqu'ils participaient occasionnellement à un concours se voyaient désignés sous le nom de « joueurs de cabanon ».

CADRE : Terrain tracé surtout en championnats (dimensions officielles : 4 m de large, 15 m de longueur).

CARAMBOLAGE : tir puissant dégageant plusieurs boules à la fois.

CARREAU : La boule du tireur prend la place de celle qu'elle vient de frapper (appelé également « fly, oeuf, gel, arrêt buffet, rustine »).

CASSER LE BRAS : Déconcentrer un tireur, par un mouvement ou un bruit intempestif au moment de son geste.

CASQUETTE : tir malheureux dans lequel la boule tireuse touche la boule tirée par-dessus et la « coiffe » durant une fraction de seconde sans parvenir à la déloger.

CERCLE : (ou rond) emplacement à jouer.

CHIQUER : Toucher légèrement une boule sur le côté.

CONTRE : Peut-être avantageux ou non. Une boule tirée et frappée retombe sur une autre boule ou sur le but de l'équipe ou de l'adversaire.

CROCHET : Coup raté en raison d'une mauvaise ouverture de la main. Peut être le résultat d'un excès de pression, de la fatigue, ou d'une température trop basse. Aussi appelé carpe ou ganchou, brochet ou écart.

DÉMARQUER : enlever un point à sa propre équipe soit au point soit au tir.

DEMI-PORTÉE : Pointer en lançant sa boule à environ mi-distance entre le rond et le but.

DEVANT DE BOULE (faire un) : Placer sa boule devant celle de son adversaire, en prenant le point et en le gênant pour tirer.

DONNÉE : Endroit précis où l'on veut que la boule pointée retombe sur le sol avant de rouler.

EMBOUCHONNER : faire un biberon.

ENVOYER : Porter une boule près du but.

ESCAGASSER : Dans le midi, battre à plate couture son adversaire.

ESTANQUE : vient du mot pétanque : tir restant en place (palet ou carreau).

FAIRE LA PIÈCE : Tirer à pile ou face pour savoir qui va commencer la partie.

FAIRE LES MAINS : Jouer seul à 6 boules contre une doublette ou une triplète.

FANNY : Selon la tradition, les joueurs ayant perdu 13 à 0 doivent embrasser les fesses de la fanny en guise d'humiliation.

FUSER : Boule qui frappe mal le sol et part violemment.

GALERIE : Ensemble des spectateurs qui assistent à une partie.

GRATTON : Petit caillou mythique qui, avec le pignon et la mauvaise frappe serait la cause de tous les mauvais points.

JOUER NATURE : Pointer sans effet.

JOUER SOUS MAIN : Jouer sa boule la paume de la main face au sol.

JOUER SUR MAIN : Jouer sa boule la paume de la main face au ciel.

MÊLÉE : Tirage au sort pour composer les équipes.

MENE : Phase d'une partie de pétanque qui se termine lorsque les deux équipes ont joué toutes leurs boules ou lorsque le but vient à se perdre.

MENER LE BOUCHON : Jouer au poste de pointeur et donc lancer le but.

MORDRE : Dépasser le tracé du rond avec ses pieds.

PALET (faire un) : Tirer juste devant une boule et l'enlever tout en restant à moins de 50 cm du but.

PORTEE (faire une) : Lancer sa boule en hauteur afin qu'elle tombe presque à la verticale, près du but ou d'une boule.

POUSSETTE : Pousser une ou plusieurs boules de son équipe vers le but ou pousser ce dernier.

RAMI : Réussir un beau coup avec un peu de chance.

RASPAILLETTE : Tir-roulette que les experts jugent avec une sévérité méprisante. La boule tireuse tombe à 2 ou 3 mètres de la boule à tirer et la chasse en roulant.

REFENTE (faire une) : Éclaircir le jeu en bousculant un groupe de boules et en espérant arriver près du but.

ROULETTE : Près du cercle, on roule la boule sèchement jusqu'au but.

SAUTER (une boule) : Manquer la boule tirée en tombant juste derrière.

TROU (faire un) : Rater un tir. La boule en touchant le sol au lieu de sa cible, y a laissé une marque (un trou).

TIR A LA SAUTÉE : Tirer une boule masquée par une autre.

TIRER AU FER : Enlever une boule sans toucher le sol.

TIRER A LA RAFLE : Tirer pratiquement au ras du sol et tendu.

