

# Définition des mots

**Abandonner la mène** : Cette expression désigne le fait de placer ses boules de manière judicieuse, de façon à limiter le nombre de points pour l'équipe adverse. On ne cherche plus à prendre le point.

**Aganter** : Signifie atteindre une boule adverse de manière à l'éloigner.

**Ajouter** (ou additionner) : Situation dans laquelle l'adversaire n'a plus de boules à jouer, alors qu'il vous en reste encore. C'est l'occasion de marquer quelques points supplémentaires.

**Appoint** : Autre terme pour désigner l'action de pointer.

**Arriver à bataille** : Fin de partie très serrée, où chaque équipe est en mesure de gagner ou de perdre. Les scores sont alors situés entre 10 et 11 points.

**Arriver en chandelle** : Boule parfaitement jouée, qui gagne le point.

**Arrondir** : Faire un mouvement de rotation avec son poignet, de manière à donner un effet à la boule. Ceci ayant pour objectif de réaliser un [carreau](#).

**Arroser** : Réussir ses tirs en continu.

**Assommer** : Action d'envoyer une boule vers le haut afin qu'elle se pose directement sur le sol, sans rouler.

**Attaquer** : En situation d'avantage, frapper (tirer) toutes les boules de l'équipe adverse jusqu'à épuisement de leurs boules.

**Avantage** : Situation dans laquelle vous avez plus de boules que votre adversaire. A quantité égale, se dit lorsque vous avez le point.

**Balancer** : Joueur qui lance ses boules sans s'appliquer, sans conviction, du fait d'un agacement ou énervement.

**Balancier** : Mouvement entier du bras effectué par un tireur lors d'une frappe, de la préparation du tir au lâcher de la boule.

**Balayer** : Technique qui consiste à lisser ou aplatir le terrain avant une partie, de manière à éliminer tout obstacle. Attention, ceci est interdit dans le règlement.

**Banane** : Écart important lors d'un tir par rapport à la boule visée.

**Bati-bati** : Expression employée lorsqu'un joueur perd ses moyens, son sang froid, à cause du stress. Cette situation peut, notamment, arriver lors d'une phase décisive. On dit que le joueur « a le bâti ».

**Bec** : Se dit d'une boule qui change de trajectoire en touchant le côté d'une autre boule. On dit alors que le joueur a « fait un bec ». Il peut s'agir d'une stratégie pour récupérer le point.

**Biberon** : Terme employé lorsqu'un joueur colle sa boule au but. « Il a fait un biberon ».

**Blessé** : Lorsqu'une boule est frappée, mais qu'elle ne s'est pas suffisamment déplacée.

**Bombarder** : Après reprise du point par l'adversaire, tirer coup sur coup.

**Bordures** : Joueur qui cherche à faire les petits concours, dans lesquels il n'y aura pas les majors de la pétanque. « Faire les bordures ».

**Bouche** : Se dit d'un joueur qui parle plus qu'il ne fait. On peut employer l'expression « tirer dans la bouche ».

**Bourre** : L'expression « tirer la bourre » signifie jouer jusqu'au bout sans partager les prix.

**Brancher** : Faire des remarques à son adversaire, avec pour objectif de le déconcentrer, de façon à ce que son jeu soit altéré.

**Braquer** : Technique de déconcentration de son adversaire qui consiste à le regarder de manière intense.

**Bras** : Partie du corps « en or » pour le jeu de pétanque. Celui des champions est souvent convoité par les autres joueurs. On emploie d'ailleurs des expressions du type « j'aimerais bien avoir un bras comme lui ».

**Brochet** (ou banane) : Écart de plus de 50cm réalisé par un tireur, par rapport à la boule tirée. On dit également « faire un crocheton ».

**But** : Petite bille de bois (principalement en buis), auprès de laquelle il faut s'approcher le plus possible pour remporter la mène. On emploie également le terme de [cochonnet](#) ou bouchon.

**Cabanon** : Terme qui était principalement utilisé dans le Sud de la France, pour désigner les parties jouées en famille le dimanche. Lorsque ces joueurs se présentaient, de manière occasionnelle, à un concours, on les appelait « joueurs de cabanon ».

**Cadrages** : Parties dont l'objectif est de ramener le nombre d'équipe à un multiple de 2, lors d'un concours.

**Cadre** : Limites tracées du terrain, au delà desquelles les boules et buts sont perdus. Les dimensions officielles d'un terrain sont de 4 x 15 m.

**Capo** (ou craquer) : Mot employé lorsqu'un joueur ne fait plus d'efforts.

**Carambolage** : Tir permettant d'éloigner plusieurs boules en même temps.

**Cardiaque** : Mot utilisé lorsqu'un joueur ne supporte pas la pression.

**Carreau** : Lorsque la boule d'un joueur a dégommé et pris la place précise de la boule adverse, on dit qu'il y a carreau. C'est le tir idéal.

**Casser le bras** : Technique pour déconcentrer son adversaire, via un mouvement ou un bruit.

**Casquette** : Boule tirée qui arrive sur le dessus d'une boule, sans réussir à la déplacer.

**Catenaccio** : Équipe qui s'attache à défendre plutôt qu'à tirer. Elle n'attaque que lorsqu'elle est sûre. Initialement, il s'agissait d'un terme utilisé par l'équipe nationale d'Italie. On dit qu'une équipe « joue le catenaccio ».

**Cercle** : Espace rond dont disposent les joueurs pour lancer leurs boules. Le [règlement officiel](#) stipule que celui-ci doit faire 50 cm de diamètre.

**Chargée** : Désigne une boule garnie de sable, mercure ou huile.

**Chattard** : C'est un joueur qui a de la chance !

**Chiquer** : Terme utilisé lorsqu'une boule touche légèrement une autre boule sur le côté.

**Ciseau** : Frapper deux boules qui ne sont pas alignées en un seul tir.

**Cochonnet** : Plus généralement dénommé [but](#), c'est une petite boule en bois à côté de laquelle on doit le plus se rapprocher.

**Contre** : Lorsque la boule tirée, ou celle visée, frotte le but ou une autre boule du jeu.

**Coup de main** : Effet non souhaité lors du lâcher de la boule.

**Couper** : Joli coup qui permet, une fois que vous avez joué, de diminuer le nombre de points de vos adversaires.

**Crochet** : Mauvais coup dû à une mauvaise ouverture de la main. Ceci se produit, la plupart du temps, suite à état de stress, fatigue ou température trop faible.

**Défendre le point** : Tirer sur une boule adverse qui fait mieux, pour défendre la sienne, bien placée.

**Démarquer** : Faire perdre un point à son équipe, en tirant ou pointant.

**Demi-portée** : Envoyer sa boule à peu près à mi-distance entre le cercle et le but. On emploie également le terme de « semi-donnée ».

**Devant de boule** : Arriver à placer sa boule devant une adverse, gagner le point, et gêner l'adversaire pour son tir. On dit « faire un devant de boule ».

**Devant** : Lancer une boule au maximum à 30 cm devant la boule visée. On parle de « tirer au devant ».

**Donnée** : Emplacement précis et idéal où le joueur souhaite voir retomber sa boule, avant qu'elle roule.

**Doublette** : Équipe formée de deux joueurs, avec trois boules chacun.

**Éclater** : Arriver à déplacer plusieurs boules lors d'un même tir, de manière brutale.

**Effet** : Mouvement de rotation apporté à une boule pointée, afin de faire dévier sa trajectoire à droite ou à gauche, après l'impact au sol. L'expression employée est « donner de l'effet ».

**Élimination directe** : Mode de concours où toute partie perdue est signifiée une élimination.

**Embouchonner** : Coller sa boule au but. On dit également « [Faire un biberon](#) ».

**Envoyer** : Signifier lancer sa boule près du but. Terme synonyme de « porter ».

**Envoyer la came** : Jouer de manière excellente.

**Envoyer les pieds** : Tentative d'intimidation ou de déconcentration de son adversaire.

**Escagasser** : Battre son adversaire de manière écrasante. Terme plutôt employé dans le Sud de la France.

**Estanque** : Tir qui reste en place, faire un [carreau](#) ou un palet. Ce terme tient son origine du mot pétanque.

**Être de petite vie** : Expression qui signifie se contenter de peu.

**Être sur un nuage** : Expression qui signifie jouer de façon excellente.

**Farcie** : Une boule farcie est une boule truquée dans laquelle du mercure, sable, huile ou gaz ont été ajoutés afin de l'alourdir. Attention à ne pas confondre avec les boules garnies en boule lyonnaise.

**Faire la pièce** : Choisir qui va entamer la partie avec la méthode du pile ou face.

**Faire les mains** : Se défendre seul, avec 6 boules, contre une équipe en doublette ou triplète.

**Faire marche arrière** : Reculer lors d'un tir.

**Faire passer** : La boule frappée est envoyée plus loin que la boule tirée.

**Faire un bon repas** : Jouer une belle mène.

**Faire un renard** : Expression qui signifie réaliser un mauvais point.

**Fanfres** : Rater sa cible de quelques mètres, lors d'un tir. On dit « tirer aux fanfres ».

**Fanny** : Coutume du XIX<sup>ème</sup> siècle selon laquelle les joueurs ayant perdu 13 à 0 devaient embrasser publiquement les fesses dénudées d'une serveuse dénommée Fanny. Aujourd'hui, cette femme est représentée sous forme de tableaux ou sculptures, sur lesquels la tradition se perpétue ! Lors d'un score nul, on emploie l'expression « faire Fanny ».

**Fer** : Toucher la boule de son adversaire lors d'un tir, sans toucher le sol. On emploie l'expression « tirer au fer ».

**Filière** : Lors d'un concours, jouer à chaque fois contre les équipes les moins fortes. On parle de « d'avoir la filière ».

**Forgeron** : Joueur qui tape toutes les boules en « [tirant au fer](#) ».

**Friser la correctionnelle** : Expression qui désigne le fait de gagner le point avec sa boule en frôlant une autre placée devant.

**Fuser** : Boule tirée très fort, qui s'accélère lorsqu'elle touche le sol.