

TOUS LES TERMES DE LA PETANQUE

- **Abandonner la mène** : Ne plus chercher à reprendre le point et placer ses boules stratégiquement pour limiter le nombre de points de l'équipe adverse.
- **Aganter** : Tirer une boule.
- **Ajouter** : Vous avez le point et votre adversaire n'a plus de boule. Ajouter consiste à prendre des points supplémentaires avec vos boules restantes.
- **Arrondir** : Tirer une boule en donnant un coup de poignet. L'effet donné à la boule augmente les chances de réaliser un carreau.
- **Arroser** : Tirer sans arrêt et avec réussite.
- **Assommer** : Pointer en levant haut la boule pour qu'elle roule le moins possible.
- **Attaquer** : L'équipe adverse est en infériorité de boules et vous choisissez de faire une mène d'attaque, c'est-à-dire que vous allez tirer toutes les boules de l'adversaire jusqu'à épuisement.
- **Avantage** : Avoir l'avantage signifie avoir plus de boules en mains que l'adversaire.
- **Balancer** : Se dit souvent d'un joueur agacé ou énervé jouant sans conviction et sans concentration. On dit qu'il "balance ses boules".
- **Balancier** : Mouvement du bras qu'effectue un tireur lorsqu'il frappe.
- **Balayer** : Action interdite destinée à aplatir ou rendre lisse une partie du terrain en le balayant.
- **Banane** : Tirer en réalisant un écart important par rapport à la boule à enlever.
- **Bati-bati** : Se dit d'un joueur qui perd ses capacités à cause de son stress ou de sa peur. On dit alors qu'il a le bati.
- **Bec** : Boule pointée dont la trajectoire est modifiée par une autre boule. Ce changement de trajectoire permet bien souvent de reprendre le point et d'aller au bouchon. On dit du joueur qu'il a "fait un bec".
- **Biberon** : Faire un biberon signifie que le joueur a collé sa boule au but, c'est donc le meilleur point possible. Un biberon est aussi un synonyme de but.

- **Bouchon** : voir but.
- **Brochet** : voir banane.
- **But** : Petite bille en bois dont on doit se rapprocher le plus près possible. L'équipe qui a la boule la plus proche du but remporte la mène.
- **Cadre** : Surface du terrain délimité par des lignes de perte.
- **Cannonnier** : Se dit d'un tireur qui frappe beaucoup de boules (qui réussit beaucoup de tirs).
- **Carreau** : Tir réalisé à la perfection, la boule tirée prend la place de la boule à tirer, le tireur a donc fait "un carreau".
- **Casquette** : Tireur malheureux qui touche la boule sur le dessus mais sans l'enlever (la boule à enlever garde donc sa position alors qu'il s'agissait d'un beau tir). Il a fait une "casquette".
- **Casser le bras** : Déconcentrer un tireur lors de son geste, que ce soit via un mouvement ou un bruit.
- **Cercle** : Emplacement du jeu. Le rond peut être tracé à la main ou avec les pieds, il est aussi possible d'utiliser des cercles vendus par les fabricants.
- **Chiquer** : Se dit d'un tireur qui effleure la boule. Bien souvent cette boule effleurée donne le point à l'équipe adverse. On dit que le joueur a "fait une chiquette".
- **Ciseau** : Tirer 2 boules non alignées avec une seule. On dit aussi "faire un y".
- **Contre** : Se dit d'un tireur qui frappe la bonne boule mais qui en chasse une autre ou plusieurs.
- **Coup de main** : Lancer une boule en lui donnant un effet à l'aide de son "coup de main".
- **Crocheter** : Tir raté à cause d'un mauvais lâcher de boule.
- **Cul** : Tirer au cul d'une boule : lorsque 2 boules sont collées il est parfois utile de tirer sa propre boule pour que celle de l'adversaire soit enlevée.
- **Démarquer** : S'enlever un point involontairement en jouant.
- **Demi-portée** : Pointer une boule en la faisant tomber à mi-distance du but.

- **Devant de boule** : Prendre le point en collant sa boule devant celle de l'adversaire. Généralement, on ne se risque pas à tirer cette boule car comme elles sont collées, il y a des chances pour que ce soit uniquement la vôtre qui parte.
- **Donnée** : Endroit précis où le pointeur souhaite faire tomber sa boule.
- **Doublette** : Équipe de 2 joueurs : un pointeur et un tireur.
- **Effet** : Effet donné à une boule pointée pour qu'elle dévie à gauche ou à droite de sa trajectoire lorsqu'elle tombe au sol.
- **Embouchonner** : Boule pointée collée au but.
- **Estanque** : voir carreau.
- **Fanny** : Mettre fanny l'équipe adverse signifie que la partie a été gagnée 13-0. On dit aussi "prendre une tôle", "prendre une bague".
- **Fer** : Tirer au fer signifie tirer la boule en tombant directement dessus.
- **Fuser** : Boule qui tombe mal et qui part violemment.
- **Gagne** : Jouer la gagne veut dire "essayer de gagner la partie sur la mène". Casse la gagne signifie "empêcher l'équipe adverse de gagner sur la mène en leur ôtant des points".
- **Gel** : voir carreau.
- **Jouer nature** : Pointer sans chercher à faire compliqué, de façon naturel et intuitif.
- **Lancer le bouchon** : Le joueur qui lance le bouchon a pour rôle d'envoyer le cochonnet à chaque début de mène (lorsqu'il marque).
- **Lunette** : Se dit de 2 boules très proches ou collées.
- **Mêlée** : Constitution des équipes au hasard. Concours à la mêlée : les équipes sont tirées au hasard.
- **Mène** : Une mène débute au lancer du bouchon et se termine lorsque les joueurs ont lancé toutes leurs boules.
- **Mettre la table** : Expression communément employé par le tireur envers le pointeur. Un pointeur qui met la table réalise de beaux points et met donc son tireur dans de bonnes conditions pour la suite de la mène.

- **Mordre** : Dépasser les limites du rond ou du cercle.
- **Noyé** : Quand le bouchon est noyé, la mène est annulée ou une équipe prend des points en fonction du nombre de boules qu'il lui reste. Le bouchon est noyé quand il dépasse les limites du terrain (le cadre).
- **Oreille** : Tirer sur l'oreille se dit d'un tir qui "caresse" la boule, qui la frôle.
- **Palet** : Tir réussi où la boule de frappe reste près de la boule enlevée. Quand elle remplace l'autre boule, c'est alors un carreau.
- **Petit** : voir but.
- **Plomber** : voir portée.
- **Portée** : Envoyer une portée est l'action de pointer une boule en l'envoyant le plus haut possible afin qu'elle s'immobilise rapidement lors de sa retombée. Technique utilisée par des joueurs expérimentés.
- **Poule** : Groupe dans lequel se retrouve 3 ou 4 équipes en concours. Dans les concours officiels, si vous gagnez vos 2 premières parties, vous êtes le vainqueur de la poule et vous êtes dans le A. Si vous en gagnez une sur 2 vous êtes dans le B, et si vous perdez les 2 vous passez dans le C.
- **Rafle** : Un tir à la rafle est le contraire du tir au fer, c'est-à-dire que la boule roule avant de toucher la boule à frapper. On dit aussi la ramasse ou la raspaille.
- **Recul** : Lorsqu'un tireur frappe une boule, il lui arrive de faire un recul, c'est-à-dire que sa boule recule après l'impact avec la boule adverse.
- **Rétro** : voir recul
- **Rond** : voir cercle.
- **Roulette** : Jouer à la roulette signifie faire rouler sa boule jusqu'au bouchon sans faire de portée.
- **Sautée** : Un tir à la sautée est un tir où il vous faudra frapper une boule qui est situé juste derrière une autre. Dans ce cas-là, la solution unique est le tir au fer.
- **Serrer** : Serrer le jeu consiste à pointer ses dernières boules afin de gêner l'adversaire qui aura plus de mal à rajouter.

- **Triplette** : Équipe de 3 joueurs : un pointeur, un milieu et un tireur.
- **Trou** : Se dit d'un tir lorsque la boule à tirer n'est pas enlevée.