

SPORT BOULES

GLOSSAIRE / LEXIQUE

Le matériel

- Aires de jeu

Espace limité par des lignes dans lequel se déroulent les actions de pointer et/ou de tirer.

- Aires de sécurité

Espace matérialisé non joué, permettant le déplacement ou le stationnement.

- Baguette

Instrument de mesure qui permet de délimiter et de tracer au sol l'arc de cercle de 50 cm de diamètre autour d'un objet-cible. Synonymes : le cinquante, la pige.

- Boulodrome

Lieu où l'on joue aux boules.

- But

Il doit être en buis, mesurer entre 35 et 37 mm de diamètre. On le lance en début de partie et il devient l'objectif à approcher. Synonymes : cochonnet, petit.

- Cadre

C'est l'aire de jeu utilisée par le bouliste, délimitée suivant des normes établies. On parlera également d'un rectangle ou d'un jeu.

- Ligne

Ce mot désigne tous les traits, tracés à même le sol, qui délimitent le cadre et le divisent en zones.

- Porte-boule

Support permettant de prendre la boule à une hauteur adaptée au cours des épreuves en navette.

- Tapis de tir

Tapis permettant de définir les espaces de validité et les emplacements des cibles.

- Raies

Lignes délimitant l'espace de jeu

Le point

- Appui

Se dit d'une boule pointée un peu fort mais stoppée par une autre.

- Bec

Faire un bec, c'est le résultat obtenu par une boule pointée et déviée en fin de course en effleurant une autre boule.

- Biberon

Faire un biberon, c'est pointer une boule à moins de 5 mm du but.

- Boule devant

Boule pointée qui ne dépasse pas la hauteur du but et qui reste dans l'axe.

- Boule glissée

Boule pointée au ras du sol, qui va rouler sur toute la longueur du rectangle central.

- Boule portée

Boule pointée en l'air, qui va peu rouler. Une boule demi-portée parcourt la moitié de sa trajectoire en l'air et l'autre moitié sur le sol.

- Donnée

C'est l'endroit idéal visualisé par le pointeur, où doit retomber sa boule.

- Pointer

C'est l'action de lancer une boule vers l'avant, en direction d'un objectif, dans le but de la voir s'arrêter le plus près possible de cet objectif.

- Pointeur

C'est celui qui pointe.

Le tir

- Annoncer

Désigner le ou les objets que l'on veut tirer

- Carreau

Il est réussi lorsque votre boule de tir reste dans les limites du cadre après avoir touché la bonne cible.

- Monter

Monter la boule, c'est avoir une trajectoire de tir très haute (par opposition à tir rasant).

- Tirer

C'est l'action de lancer une boule en avant en direction d'un objectif bien précis, dans le but de retirer du jeu cet objectif, de l'annuler.

- Tier en navette

Tirer en course continue en aller/retour

- Tirer sous la main

Tirer (ou pointer) avec la paume de la main toujours face au sol

- Tir progressif

Epreuve de tir en navette où la distance de la cible varie en fonction de la réussite

- Tir à cadence rapide

Epreuve de tir en navette où la cible est à une distance fixe.

- Tireur

C'est celui qui tire.

- Trier

Parvenir à toucher la bonne boule-cible qui se trouve au milieu d'autres boules.

La réglementation

- Doublette

Equipe de deux joueurs (3 boules par joueur).

- Ligne pied de jeu

C'est la ligne que le joueur en action ne doit pas dépasser lorsqu'il lance la boule ou le but. Du côté opposé à celui du joueur en action, c'est la ligne que doit franchir le but pour être valable lors de son lancement.

- Marquage ou marque des objets

L'emplacement d'arrêt des boules ou du but est marqué par deux traits à angle droit, tracés à même le sol à partir du pourtour de l'objet.

- Point de chute ou point d'impact

Trace laissée sur le sol par une boule pointée ou tirée lors de son contact avec le terrain.

- Quadrette

Equipe de quatre joueurs (2 boules par joueur).

- Raie de tir

Raie en forme d'arc de cercle tracée à même le sol avec la baguette à 50 cm en avant :

- De l'objet annoncé par le tireur
- Des objets susceptibles d'être frappés valablement.

- Tête à tête
Partie entre deux joueurs (4 boules par joueur).
- Tracage des lignes, des raies, des marques
Il doit être fait exclusivement avec la baguette.
- Triplette
Equipe de trois joueurs (2 boules par joueur).

Quelques expressions ...

- Armer
Amener la boule en haut, en arrière, avant de lancer.
- Avoir l'avantage
Etre en position de force sur le terrain en étant le mieux placé vis-à-vis du but.
- Balancier
C'est l'ensemble du mouvement du bras dans la phase de lancer.
- Boule-cible
Boule utilisée à l'entraînement ou en jeu moderne, qu'il faut tirer.
- Boule-obstacle
Boule utilisée à l'entraînement ou en jeu moderne, qu'il ne faut pas toucher.
- Coup
Mot qui indique indifféremment le point ou le tir.
- Jet du but ou lancer du but
Revient à l'équipe qui gagne le tirage au sort, puis prend l'avantage en fin de mène.
- Jouer
Signifie indifféremment pointer ou tirer.
- Mène
Se joue depuis le lancer du but jusqu'au lancer de la dernière boule et le comptage des points.
- Obstacle
Une boule obstacle ne doit jamais être touchée (tir de précision).
- Portée
Faire une portée, c'est pointer en envoyant la boule en hauteur, à quelques mètres de la ligne de lancer, mais en la retenant (demi-portée : même type de lancer mais plus court).