# La pétanque
# pour briller en société

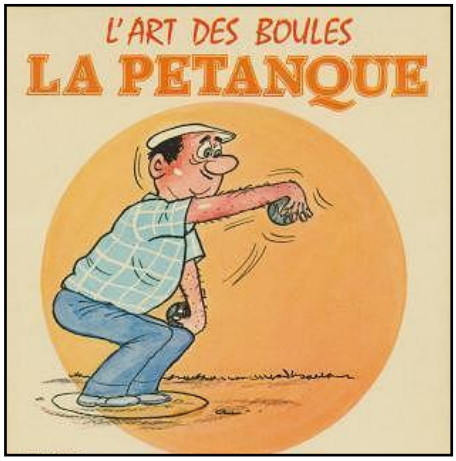
## La Pétanque est un sport (eh oui !) qui se joue dans des matchs qui opposent :

- 3 joueurs à 3 joueurs (triplettes). En triplettes, chaque joueur dispose de 2 boules.
- 2 joueurs à 2 joueurs (doublettes). En doublettes, chaque joueur dispose de 3 boules.
- 1 joueur à 1 joueur (tête-à-tête). En tête-à-tête, chaque joueur dispose de 3 boules.

## Avantage de la pétanque sur les autres sports :

Même si vous n'y avez jamais joué, vous n'y serez jamais ridicule *(ou presque)*. C'est un sport où l'adage suivant se vérifie très souvent : « la chance sourit aux débutants ».

## Un peu de vocabulaire :



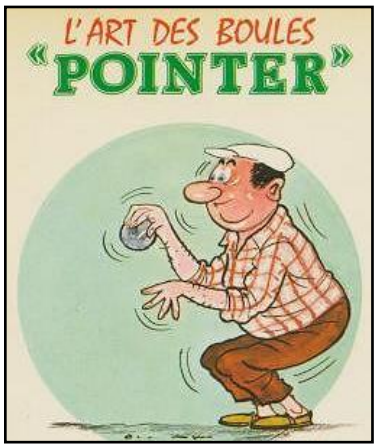

### Origines :

- Apparue en 1910, à La Ciotat, près de Marseille.
- Pétanque vient d'un mot provençal « pés tanqués » qui veut dire « <u>pieds joints et à terre</u> ».

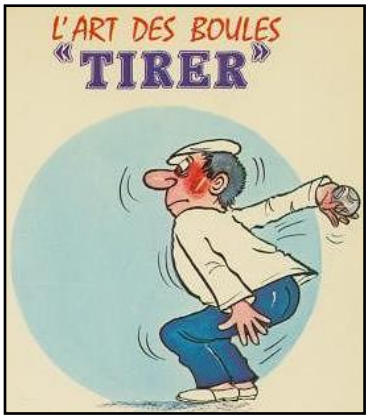
### Matériel :

- Les boules de pétanque :
  - doivent être en métal
  - avoir un diamètre compris entre 70,5 mm et 80 mm
  - avoir un poids compris entre 650 g et 800 g.
- Le but (ou bouchon ou cochonnet ou petit) :
  - a un diamètre d'environ 30 mm
  - est en général en buis (mais peut être en plastique)
  - doit peser entre 10 et 18 grammes
  - sa couleur n'a pas d'importance. *(Si vous le voulez jaune ou rose fluo, pas de problème)*

## Oh dis ? Tu te décides ? Tu pointes ou tu tires ?




- **On pointe :** quand, en lançant sa boule, on tente de s'approcher le plus près possible du cochonnet. Si la boule s'arrête en touchant le cochonnet, on dit qu'on a fait « un biberon » ou que notre boule « tète ».
    - **La roulette « Bonne Maman » :** le joueur, buste penché et genoux fléchis (voir figure ci-dessus), lâche sa boule presque à ses pieds, en lui imprimant une poussée vers le cochonnet.
    - **La roulette dirigée :** le joueur s'accroupit, balance le bras d'arrière en avant et lâche sa boule à l'instant où sa main se trouve à ras du sol.
    - **La demi-portée :** le joueur, debout et genoux fléchis, balance son bras d'arrière en avant et lance sa boule en l'air, pour qu'elle touche le sol environ à mi-chemin entre lui et le cochonnet. La boule continue sur sa lancée jusqu'au but.
    - **La portée ou plombé :** le joueur, debout et genoux fléchis, balance son bras d'arrière en avant et lance sa boule haut en l'air avec force directement vers le but, en dressant sèchement sa main vers l'arrière au moment de lâcher, pour imprimer une rotation à la boule. Celle-ci, en touchant le sol, reste presque au point d'impact.



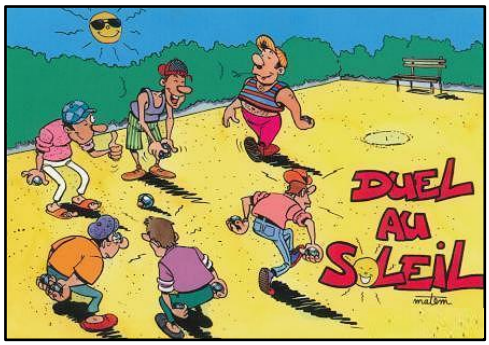

- **On tire :** quand, en lançant sa boule, on cherche à enlever ou déplacer une boule adverse.
    - **Le tir normal ou « plein fer » :** après avoir décrit une parabole en l'air, la boule tireuse touche, au terme de sa chute, la boule visée et la chasse.
    - **La « raspaille » :** la boule tireuse tombe à quelques mètres devant la boule visée et, par son élan, roule en direction de la cible et la chasse. *(Technique peu appréciée par les puristes)*
    - **Le « carreau » :** si le tir est parfait, la boule tireuse remplace parfaitement la boule visée, on a fait un « carreau ». *(Spectacle très apprécié des spectateurs)*

## Oh « peuchère » ! On est « Fanny » dis !

**Être « Fanny » ou faire « Fanny » :** Selon la tradition, les joueurs ayant perdu une partie 13 à 0 font Fanny. C'est censé être une situation très humiliante.

- **Embrasser Fanny :** Tradition à laquelle devraient se prêter tous les membres d'une équipe ayant fait « Fanny ». *(Spectacle très amusant pour les spectateurs, mais difficile pour l'égo des acteurs).*
- Tradition originaire de Savoie. Voir Internet, si vous voulez plus de détails historiques.

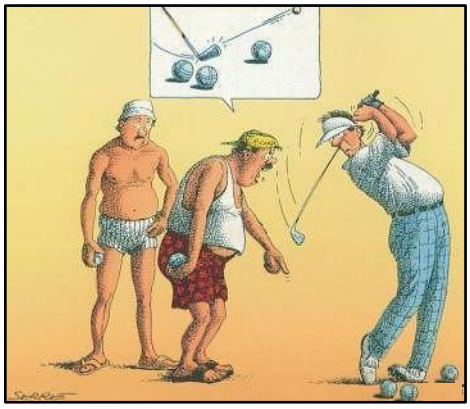
## Oh « Fan de chichourle » ! Tu joues ou tu prends le soleil ?




**La mène :** phase d'une partie de pétanque qui commence par le lancer du cochonnet et se termine lorsque les deux équipes ont joué toutes leurs boules.

**La partie :** elle est constituée de plusieurs mènes consécutives. Elle se termine dès qu'une équipe atteint ou dépasse 13 points, peu importe le pointage de l'autre équipe.

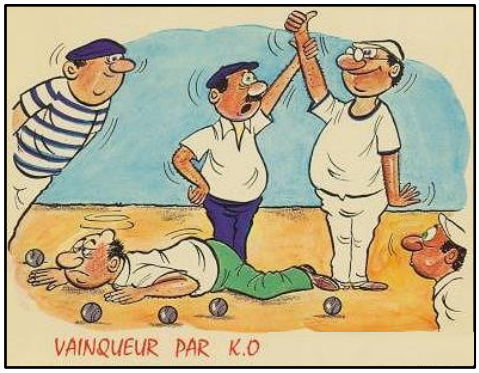
## Oh dis ! Tu as amené ton « stoque » ?



**Le matériel (essentiel, si on veut avoir du plaisir)**

- **Boules et but :** si vous n'en avez pas ou que vous ne les avez pas retrouvés suite à votre dernière partie, nous vous en prêterons assez pour pouvoir jouer et vous amuser.
- **Mètre-ruban (galon à mesurer ou fil à mesurer) :** là encore, nous vous en prêterons, si, pour départager un point, devez mesurer une distance avec précision *(ou que votre vue vous fait défaut)*.
- **Chiffon** (facultatif si la poussière ne vous fait pas peur) : une feuille d'essuie-tout ou un « Kleenex » *(neuf de préférence)*, peut tout-à-fait faire l'affaire.
- **Ramasse boule :** pour ceux qui ne veulent pas ou ne peuvent plus se pencher, vous êtes priés d'apporter le vôtre.

## Oh dis ! Comment c'est qu'on y joue déjà ?




**Le déroulement d'une partie :**
Les deux équipes décident laquelle commence, à l'aide d'une des méthodes ci-dessous :

- **Tirage au sort :** trouver dans quelle main est caché le cochonnet. *(Technique la plus courante et recommandée par les organisateurs, pour éviter de blesser ou froisser les joueurs)*
- **Lancer des boules :** on lance le cochonnet et les joueurs des deux équipes lancent une boule chacun tous en même temps *(attention : risques de blessures)*. L'équipe de celui dont la boule est la plus près du cochonnet commence.
- **Privilège de l'âge :** l'équipe du joueur le plus âgé ou l'équipe dont la somme des âges des joueurs est la plus élevée commence. *(Attention : risques de froissements)*
- **À proscrire si vous voulez garder une bonne ambiance :** toute forme de violence, d'intimidation ou d'enveloppes brunes.

L'équipe qui commence choisit le point de départ et trace sur le terrain un cercle de 35 à 50 cm de diamètre (disons 2 pieds maximum)

- Le joueur qui commence lance le but dans la direction qu'il a choisie, les deux pieds dans le cercle. La distance du cercle au but doit être entre 6 et 10 mètres (environ 18 à 30 pieds).
- Le but devra être à 1 mètre (3 pieds) au moins d'un obstacle quelconque et être visible à partir du cercle de lancer. S'il est déplacé en cours de partie et qu'il devient invisible, on doit recommencer la mène, même chose si le but est déplacé à plus de 20 mètres (60 pieds) du cercle. *(Il ne faut tout de même pas exagérer. À cette distance, il faudrait une catapulte pour envoyer les boules)*
- En gardant les deux pieds dans le cercle[1] le même joueur lance une de ses boules et essaie de la placer le plus près possible du but.
- Ensuite, c'est à un des joueurs de l'autre équipe à jouer une boule.
- Ensuite, c'est au tour d'un des joueurs de l'équipe dont la boule est la plus éloignée. Ça peut être n'importe lequel des joueurs et pas nécessairement celui qui a déjà joué une de ses boules.
- Pour la suite, l'équipe qui détient la boule la plus près du but ne joue pas et laisse jouer l'équipe adverse jusqu'à ce qu'elle fasse mieux et « prenne le point ».
- Quand une des équipes n'a plus de boule à jouer, l'autre équipe joue les boules qui lui restent pour essayer de marquer le plus de points possible.
- Durant une mène, il peut arriver de pousser involontairement le but ou d'avancer une boule de l'adversaire. C'est autorisé, mais ça peut parfois faire perdre des points. *(À éviter, si possible, si vous ne voulez pas voir le « côté givré » de vos coéquipiers)*
- **ATTENTION** : une mène se termine quand toutes les boules des deux équipes ont été jouées. Si votre équipe « tient le point » et qu'il ne reste des boules qu'à votre équipe, vous devez OBLIGATOIREMENT les jouer. Si vous avez peur de déplacer des boules ou le cochonnet en essayant de rajouter d'autres points, vous pouvez vous contenter de jeter vos boules juste devant vos pieds. *(Au Québec, on vous dirait que vous jouez « en pissou »)*

[1] Dans la fameuse partie de boule du film Fanny de Marcel Pagnol, on joue à la version provençale de la pétanque. Pour pointer sa boule, le bouliste joueur doit sortir du cercle en faisant 1 pas, pour tirer la boule de son adversaire, il doit en faire 3. Regardez cette partie de boules en cliquant ici.

## Pfiou ! Y fait chaud ! Allez, tè, on compte les points et on va boire un coup !

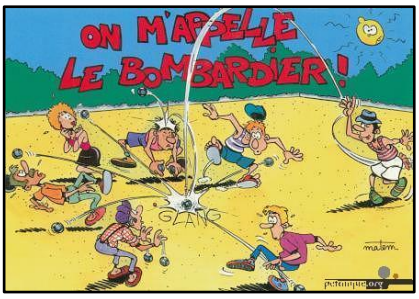
**Comptage des points :**

- **Quand ? :** quand toutes les boules des deux équipes sont jouées.
- **Comment ?** : toutes les boules d'une équipe qui sont plus près du but que la meilleure boule adverse marquent 1 point chacune.
- **Conseil :** il faut souvent mesurer pour être sûr ! *(Mais ne vous disputez pas. Ce n'est qu'un jeu. Faites appel à un arbitre impartial en cas de litige)*

**Pour débuter la mène suivante :**

- L'équipe qui vient de compter fait le cercle à l'endroit où se trouvait le but lors du comptage des points de la mène qui vient de se terminer.
- C'est l'équipe qui a compté qui lance le but pour la mène suivante et ainsi de suite.

## Oh dis ! Quand est-ce que ça finit ?




**Fin de la partie :**

- On jouera autant de mènes qu'il sera nécessaire.
- Dès qu'une équipe atteint ou dépasse le nombre de points fixés, habituellement 13, la partie est finie.
- Peu importe le score de l'équipe adversaire, celle qui atteint 13 a gagné. *(Un match peut se finir 13-12. C'est crève cœur pour les perdants d'être passés si près de la consécration !)*

## Et n'oubliez pas :

**Règle numéro 1 de la pétanque :**

- On est là pour s'amuser et rigoler entre amis, il est interdit de se prendre au sérieux.

**Règle numéro 2 de la pétanque :**

- On finit toujours autour d'un bon verre bien frais. *(Du pastis de préférence)*