

Ein herzliches Dankeschön an Klaus Grieseler, der sich die Arbeit gemacht hat, aus dem Französischen eine adäquate Erklärung ins Deutsche vorzunehmen.

<i>Ausdruck</i>	<i>Bedeutung</i>
ADDITIONNER	Der Gegner hat keine Kugeln mehr aber man selber hat noch welche, um das Ergebnis zu verbessern. Syn.: ajouter, remplir le sac.
ARRIVER EN CHANDELLE	Sagt man zu einer perfekt gespielten Kugel, die den Punkt macht.
ARRONDIR	Der Kugel mit dem Handgelenk eine Drehung geben, was beim Schießen die Chancen zum Erzielen eines Carreau erhöht.
ARROSER	( wörtlich übersetzt eigentlich: naßmachen, begießen ): Mit Erfolg auf alles schießen, was rumliegt.
ASSOMMER	Eine Kugel extrem hoch spielen, dass sie am Boden quasi so nah wie möglich am Ziel einschlägt. Syn.: sécher, bloquer, envoyer.
( Envoyer un ) AVION	Ohne zu wollen eine Kugel sehr kräftig spielen, mit welchem Ergebnis auch immer. Syn.: bombe, train, TGV.
AVOIR LE BATI	Sagt man über einen Spieler, der Angst hat, gestresst ist in einer bestimmten Situation und dem es nicht gelingt, die dreizehn zu legen. Syn: avoir 40 de fièvre, avoir les commissions dans le filet, avoir le pendule, la tracante, être cardiaque, cagner aux brailles.
(oder BATI-BATI)	Anm. d. Verf. : scheint eine weitverbreitete Erscheinung zu sein, wenn es so viele Ausdrücke dafür gibt!
BALAYER	Per Reglement verbotene Präparation des Geländes wie Hindernisse aus dem Weg räumen oder die „Donnée platt machen“.
BIBERON	( Eigentlich Schnuller ) Eine Kugel wird direkt an das Schweinchen gelegt, das nennt man Biberon. Man macht ein „bibe“. Syn: embouchonner, têter, faire un têtard, un téton.
BILLE	Kugel mit kleinem Durchmesser
BLESSER	Eine Kugel trotz Treffer nicht weit genug wegschießen
BORDURES	Kleine bzw. leichte Turniere spielen, bei denen keine allzu starken Gegner zu erwarten sind, um möglichst erfolgreich abzuschneiden. ( In Deutschland gab es mal den Redakteur einer nicht mehr existierenden Boule-Fachzeitschrift, der angeblich leichte Turniere bestritt, deren Ergebnisse er dann in seine selbst erstellte Rangliste einbaute. ) Natürlich stand er in dieser Rangliste meistens weit oben. Die übrige deutsche Boulewelt nannte das Verfahren ironisch: Banga-Punkte machen.
( faire les )	
BOURRE	Immer bis zum Ende spielen, nie teilen wollen, z.B. im Halb- oder Finale. In Frankreich ist das Teilen, wenn's denn etwas spät wird, sehr beliebt; man will ja nicht zu spät zum Essen kommen.
( tirer la bourre )	
BRANCHER	Das bedeutet, den Gegner mit irgendwelchen Bewegungen in seinem Blickbereich zu irritieren, z. B. mit den Füßen zappeln oder die Hände bewegen oder sonstiges tun, um den gegnerischen Spieler in seiner Konzentration zu stören. Ist natürlich nicht erlaubt, wird aber oft genug gemacht. Syn.: embrouiller, faire la chanson.
BUT	Holzkuugel, meist aus Buchsbaum, an der man seine Kugeln möglichst oft näher als der Gegner platzieren sollte. Synonyme: bouchon, cochonnet, petit, gari, chonbou. Dazu noch eine Superdefinition der Automatenübersetzung von Babelfish :-) <i>SCHWEINCHEN - Kugel von Hölzern kleinen Durchmessers, von der man die Kugeln so nahe wie möglich angehen muß. In Provence man sagt nicht das Schweinchen, sondern das Ziel, den Stöpsel, das Kleine. Das Schweinchen ist eher Pariser. Siehe auch Nährflasche.</i>
CADRE	Spielfläche, die durch Auslinien abgegrenzt ist, außerhalb derer Kugeln und Sau ungültig sind. Jeu cadré: Spiel innerhalb eines "cadre", der Begrenzungslinien hat, innerhalb derer die Sau zu Beginn jeder Aufnahme geworfen werden muss.

CANARD (était toujours vivant...)	Wird manchmal gesagt, um den Gegner ( auf nette Art ) zu irritieren; wenn man kurz vor einer Niederlage steht, der Gegner aber noch nicht gewonnen hat, z. B. "um halb sechs war die Ente noch am Leben" - damit hat man bei den Zuschauern immer Lacherfolg, beim Gegner weniger...
CARDIAQUE CARREAU	Nennt man Spieler, die keinen (Leistungs-) Druck aushalten. Das ist der perfekte Schuß. Deine Kugel trifft die gegnerische und nimmt exakt deren Platz ein. Synonyme: Arrêt, oeuf, brique, boîte, molinello, fly, flash, gel, rustine, ratamaù.
CASQUETTE ( Jouer le ) CATENACCIO	Die Schusskugel landet auf dem Kopf der angepeilten Kugel, ohne deren Position wesentlich zu verändern ( auf deutsch: Mütze ). Sagt man über eine Mannschaft, die nie schießt, immer verteidigt. Ursprünglich war das die Bezeichnung für das Spielsystem der italienischen Fußballnationalmannschaft, basierend auf der bedingungslosen Verteidigung des eigenen Tors und nur dann anzugreifen, wenn ein Erfolg fast sicher ist.
CHARGÉE	Werden Kugeln genannt, die mit irgendwelchen verbotenen Substanzen gefüllt sind, um ihre Spieleigenschaften zu verbessern, z.B. mit Quecksilber, Öl oder Sand. Syn.: pleine, farcie, fadée.
CHATTARD CISEAU ( Schere )	Spieler, der andauernd Glück hat. So werden Schüsse genannt, die ähnlich wie beim Billard zwei oder mehrere Kugeln treffen, die nicht in einer Linie liegen. Gute Spieler machen das bewusst, weil sie's können; anderen gelingt so ein Schuss auch mal - der Begriff bleibt der gleiche.
CONTRE CONTRE SEC	Konter Wenn man eine Kugel schießt, sie trifft und damit exakt die Eigene rauskontert, die den Punkt hatte. Syn.: contre-carreau.
COUP DE MAIN	Die Kugeln so loslassen, dass sie durch Innen- oder Aussendroll der Hand einen ungewünschten Effekt erhalten; allgemein kann man sagen, dass Rechtshänder meistens die Tendenz haben, ihre Kugeln nach links zu verziehen, während das bei Linkshändern genau umgekehrt ist.
COUPER	Wenn die Gegner mehrere Punkte liegen haben und man durch eine eigene gut gelegte Kugel die Punktzahl reduziert. Syn.: limiter.
CROCHET ( eigentlich: Haken )	Wenn man eine Kugel wirft und sie nicht richtig los lässt ( die Kralle nicht auf kriegt ).
DÉFENDRE LE POINT	Eine gut gelegte Kugel verteidigen, indem man die vom Gegner besser gelegten wegschießt.
DÉMARQUER DEMI-PORTÉE	Sich selbst einen sicheren Punkt kaputt machen. Die gebräuchlichste Wurfart, bei der die Kugel in mittlerer Höhe und einer variablen Distanz zwischen Wurfkreis und Ziel gespielt wird. Syn.: Demi-donnée.
DEVANT DE BOULE	Eine Kugel exakt vor eine gegnerische legen, damit die eigene näher am Cochonnet liegt.
DISPERSANTE	Man spielt eine "Zerstreuende", wenn der Gegner alle Kugeln gespielt und das Spiel dicht gemacht hat, als rafle oder demi-rafle um das Spiel aufzumachen, damit man noch den einen oder anderen Punkt legen kann. Natürlich ist das ein etwas dem Zufall überlassender Spielzug, der sich auch ins Gegenteil verwandeln kann, dass nämlich der Gegner davon profitiert.
DONNÉE	Der Aufschlagpunkt einer Kugel auf dem Gelände, von wo an sie zu rollen beginnt.
DOUBLETTE ECLATER EFFET ( donner de l'effet )	Mannschaft aus zwei Spielern bestehend mit je drei Kugeln. Mit einem einzigen Schuß mehrere Kugeln treffen und wegschießen. Einer Kugel absichtlich eine Links- oder Rechtsdrehung verpassen, damit sie sich nach dem Aufkommen auf dem Boden nach links oder rechts bewegt, z. B. um gegnerische Kugeln oder ein sonstiges Hindernis zu umspielen. Ist nicht einfach!

<b>ELIMINATION DIRECTE</b>	K.O.-System; nach einer verlorenen Partie fliegt man raus.
<b>EMBOUCHONNER</b>	Siehe biberon.
<b>ENVOYER LES PIEDS</b>	Versuch, mit irgendwelchen Bewegungen die Gegner in der Konzentration zu stören oder einzuschüchtern. Syn.: faire de la musique, du cinéma.
<b>ÊTRE DE PETITE VIE</b>	Sich mit wenig zufrieden geben. "Mit ein oder zwei Punkten je Aufnahme sind wir zufrieden: on est de petite vie".
<b>FAIRE MARCHÉ ARRIÈRE</b>	( Rückwärtsgang einlegen ) Ein Retro schießen.
<b>FAIRE UN BON REPAS</b>	Eine erfolgreiche Aufnahme machen.
<b>FAIRE UN RENARD</b>	( einen Fuchs machen ) Einen schlechten Punkt legen. Syn.: faire un saucisson, pointer nulle part.
<b>FANNY</b>	Eine Partie mit 13:0 beenden. In dem mir vorliegenden Glossar ist faire Fanny oder baisser Fanny so beschrieben, dass man die Partie verloren hat; nach meinen Beobachtungen auf französischen Bouleplätzen sagt man faire Fanny eher dann, wenn man eine Fanny verteilt hat und prendre Fanny dann, wenn man selber keinen Punkt gemacht hat. Syn.: tôle, rond, bague.
<b>FER ( tirer au fer )</b>	Eisenschuss. Die Kugel des Schießers trifft die gegnerische Kugel, ohne vorher den Boden zu berühren. Syn.: tirer de coup, tirer dans l'oeil ( ins Auge schießen ) oder tirer dans la bouche ( in den Mund ).
<b>FILIÈRE</b> ( avoir la filière )	Einen Lauf haben, z. B. wenn eine Mannschaft bei den Auslosungen immer Glück hat, indem sie gegen nicht ganz so starke Gegner gelost wird. Syn.: prendre les bordures.
<b>FRISER LA CORRECTIONNELLE</b>	Sagt man, wenn eine Kugel gerade noch so an einer gegnerischen vorbeirollt, um den Punkt zu machen. Hätte sie die gegnerische getroffen, wäre die Partie zu Ende gewesen. Wird auch gesagt, wenn man eine Partie noch gewinnt, die eigentlich schon verloren war.
<b>FUSÉE</b>	( Rakete ) Wird gesagt, wenn eine Kugel mit sehr viel Kraft als rafle gespielt wird oder auch wenn eine Kugel bei der Bodenberührung auf etwas hartes trifft und dann wie eine Rakete losgeht. Syn.: envoyer un train.
<b>GAGNE</b>	Die Dreizehn, Synonym für den Gewinn einer Partie.
<b>GOUTTE À GOUTTE, AVOIR LE GOUTTE À GOUTTE</b>	Sozusagen das Zipperlein haben in dem Sinn, dass man die Partie wohl verlieren wird. Syn.: le docteur qui me soigne, eh bien... il est malade ( mein Hausarzt... na ja, er ist krank ).
<b>GRATONNER</b>	Sagt man zu einer Kugel, die in ihrem Lauf von mehreren Hindernissen immer wieder abgelenkt wird.
<b>IGNOMINIE BOULISTE</b>	Wenn man eine völlig indiskutable Kugel spielt ( boulistischer Frevel ), große Katastrophe. Syn.: horreur des boules, Avoriaz.
<b>INTERDIT</b>	( verboten ) Gelände außerhalb des autorisierten Spielgeländes, wo Kugeln und Cochonnet aus sind.
<b>JOUER LA GAGNE</b>	Die Dreizehn machen.
<b>LEVER,</b>	Versuch, dem Gegner die Dreizehn zu versammeln.
<b>ENLEVER LA GAGNE</b>	
<b>LMMJV</b>	Trainingsweltmeister. Man muss alle Buchstaben einzeln aussprechen. Es ist ein Begriff, der von Tahiti stammt und jene Spieler meint, die unter der Woche souveräne Leistungen zeigen, aber am Wochenende, bei den Turnieren, nur noch klägliche Ergebnisse erzielen. Die Bedeutung von LMMJV: Es sind die Anfangsbuchstaben der französischen Wochentage: lundi, mardi, mercredi, jeudi und vendredi. Tja - die Typen kennen wir doch alle, oder?
<b>LUNETTE</b>	( Brille ) Zwei Kugeln, die nahe beieinander liegen, mit einem einzigen Schuss entfernen.

**La Main - Alles rund um die Hand :**

<b>MAIN OUVERTE</b>	Mit der Hand unter der Kugel spielen, Handfläche nach oben.
<b>JOUER SOUS LA MAIN</b>	Normale Wurfhaltung, bei der der Handrücken nach oben zeigt, die Kugel von den Fingern mit der Handfläche nach unten gehalten wird.
<b>LEVER LA MAIN</b>	( Heb' de Arm hoch ) Hinweis, die Schusskugel hoch genug zu werfen, wenn eine verdeckte Kugel geschossen werden soll ( beim Schuß à la sautée ).
<b>FAIRE LES MAINES</b>	Quasi allein gegen die Gegner spielen.
<b>CHANGEMENT DE MAIN</b>	( Handwechsel ) Sagt man, wenn der Leger keine Kugeln mehr hat und der Schiesser weiterlegen muss.
<b>AVOIR DES MAINS DE PATI</b>	Ungeschickt sein, zwei linke Hände haben.
<b>MANGER ( BOUFFER ) LA FEUILLE</b>	Bekommt ein Spieler gesagt, der für den Verlust der Partie verantwortlich ist ( beiß ins Gras! ).
<b>MANGER LA TERRE</b>	Das Maximum tun, um die Partie zu gewinnen.
<b>MANQUER LE DÉPARTEMENT</b>	Wird gesagt, wenn eine Kugel außerhalb des Spielfeldes landet.
<b>MARQUE</b>	1.) Spielstand; 2.) Striche, die man macht, um Kugeln oder Sau zu markieren.
<b>MARQUER</b>	Einen oder mehrere Punkte haben und sie auf dem eigenen Konto verbuchen. Bei der Frage nach dem Spielstand soll man zuerst die eigene Punktzahl und dann die des Gegners nennen.
<b>MELONS</b>	Sehr dicke Kugeln.
<b>MÈNE</b>	Zeitraum vom Sauwurf bis zum Spielen der letzten Kugel ( Aufnahme ).
<b>METTRE TABLE</b>	( Den Tisch decken ) So schlecht spielen, dass es für den Gegner ein leichtes ist, die Aufnahme zu gewinnen.
<b>MORDRE</b>	Mit mindestens einem Fuß die äußere Linie des Abwurfkreises übertreten.
<b>MORT(E)</b>	Aus. Alles, was die Spielfeldbegrenzung verlässt.
<b>MOZART ( C'EST DU )</b>	Sowohl beim Schießen als auch beim Legen traumhaft schön spielen.
<b>NOYÉ</b>	( Ertrunken ) Bezeichnung für den Verlust von Kugeln, die das Spielfeld verlassen.
<b>NUL ( POINT NUL )</b>	Wenn zwei Kugeln der gegnerischen Mannschaften die gleiche Distanz zur Sau haben.
<b>OBLITÉRER</b>	Einem carreau ein weiteres folgen lassen. Angebracht, wenn man statt Carreau den Begriff timbre ( Briefmarke ) benutzt.
<b>OREILLE</b>	Aufs Ohr schießen, also seitlich treffen.
<b>( TIRER SUR L' ) PALET</b>	Gelungener Schuss, bei dem die Schusskugel nahe an der Stelle liegen bleibt, wo sie getroffen hat.
<b>PARTAGER</b>	(Teilen) Sich mit den Gegnern darüber verständigen, sich z.B. ab Halbfinale oder Finale die ausgesetzten Preisgelder zu teilen und nur noch um die Pokale oder Meistertitel weiter zu spielen. Syn.: fader, aller au fade, couper, tout mettre dans le sac, s'arranger. Partie: Der Zeitraum eines Spiels, der notwendig ist, damit eine Mannschaft 13 Punkte macht.
<b>PERDRE CONTRE PATÉ, JAMBON, BEURRE</b>	Gegen eine Mannschaft verlieren, die normalerweise auf viel niedrigerem Niveau spielt als man selbst. Syn.: (Perdre) contre Pim, Pam, Poum; contre trois cabanons, se mouiller avec un parapluie.
<b>PIÈCE (faire la)</b>	Auslösen, welche Mannschaft anfängt.
<b>PILETON (faire un)</b>	Ein Carreau sur place schießen.
<b>PLOMBER</b>	Nennt man eine extrem hoch gespielte Kugel, die praktisch direkt nach der Bodenberührung liegen bleibt.
<b>POINTER</b>	Legen.

PORTÉE	Die Kugel mit einem hohen Bogen spielen, damit sie nach dem Auftreffen am Boden nicht mehr weit bis zum Ziel hat.
PORTÉE DE LAPIN	Eine völlig unkontrolliert hoch gespielte Kugel, die überall runterkommt, nur nicht da, wo sie sollte.
PORTER LES LISES	An Wettbewerben teilnehmen (seinen Einsatz zahlen) ohne jede Gewinnchance. Diese Unentwegten werden "PDM" genannt (Porteur de Mises). Letztlich ist aber jeder mal "PDM", oder?
POULE	Gruppe von drei oder vier Mannschaften, in der darum gespielt wird, wer im A - oder B - Turnier verbleibt.
POULE DE LUXE	Gruppe mit mindestens drei starken Mannschaften. Promenade de santé: leichte Partie.
PUTAIN	(Hure, Nutte) In der Provence oft gebrauchter Ausruf, wenn ein Wurf nicht so gelungen ist wie erwartet.
RACLER	Eine Kugel so schießen, dass sie weit vor ihrem Ziel den Boden berührt. Syn.: ramasser, rapuguer, rafler, raspaille, rabaillette, bidoule.
RAFLEUR	Spieler, der den "Schrappschuss" praktiziert; in Frankreich nicht gern gesehen, obwohl das Reglement diese Technik nicht verbietet.
RAIL	Gerät, mit dem man irreguläre Kugeln prüfen kann (z.B. gefüllte).
RAMI	Aktion, die ohne Glück nicht realisierbar wäre. Einen, dem so was öfter gelingt, nennt man "Ramirez".
RECOL	Rückstoß: parabelförmiger Schuß, der mit 45 Grad-Winkel voll auf Eisen auf die Zielkugel trifft, sie raus schießt und dann selbst noch eine gewisse Strecke zurückläuft, z. B. zur Sau. Diesen Schuß zu praktizieren ist noch anspruchsvoller und, wenn gekonnt, schöner als ein Carreau.
RENTRER EN DEUX	(Zu zweit ankommen) Beim Legen eine eigene Kugel so anspielen, dass daraus zwei Punkte werden. Syn.: charger une boule.
REPRENDRE LE POINT	Nachdem der Gegner den Punkt gemacht hat, so legen, dass der Punkt wieder beim eigenen Team ist. Syn.: faire une reprise.
RÉTRO	Schuß, der nach dem Aufprall auf eine andere Kugel wieder Richtung Wurfkreis zurück kommt.
SEPT (7) À DJÉ N'EN GAGNE DJÉ	Ausspruch, der in der Provence benutzt wird, um sich aufzumuntern, wenn man 0:7 zurückliegt : wer 7:0 führt, der stets verliert. Syn.: 7 arrête oder, mit der neun – il en a neuf, il est dans l'oeuf.
SAUTÉE	Schwieriger Schuß, weil die zu schießende Kugel hinter einer anderen versteckt liegt. In der Provence wird, obwohl offiziell verboten, nach Turnieren oft noch ein „KYO“ gespielt, d. h. es werden auf zehn Meter Distanz zwei Kugeln so hintereinander gelegt, dass der Abstand der beiden nur max. 10 cm betragen darf. Die Spieler, die sich daran beteiligen wollen, zahlen ihren Einsatz und wer am Ende die höchste Trefferzahl hat, gewinnt den Pott.
SE PAYER UN BEIGNET	Zum Spaß was schwieriges versuchen, obwohl es dem Spiel nicht angemessen ist.
(UNE GAUFRE)	
SÈCHER UNE BOULE	Eine Kugel so hoch spielen, dass sie nach dem Runterfallen liegen bleibt ohne weiter zu rollen (trockene Kugel).
SERRER LE JEU	Die Aufnahme ist schlecht gelaufen; man muß die wenigen verbliebenen Kugeln dazu benutzen, um ein größeres Fiasko zu verhindern (das Spiel zumachen).
TABLE DE MARQUE	Wo man sich einschreibt und die Lizenz abgibt.
TENIR (FAIRE...)	Bei Zockpartien einem dritten, neutralen Spieler das eingesetzte Geld anvertrauen.
TERMITE	Sagt man über einen ausgezeichneten Leger. Syn.: il mange le bouchon (er frisst die Sau).

<b>TÉTÉ PAR LES LIMACES</b>	Damit wird ein Spieler bezeichnet, der aufgrund seiner 'Lahmarschigkeit' keine Chance hat, eine Partie zu gewinnen.
<b>TÊTE- À- TÊTE</b>	Spiel einer gegen einen.
<b>TIRER</b>	Die gegnerische Kugel wegschießen.
<b>TIRER CINQUANTE DEVANT</b>	Einen Schuß so absichern, dass man etwa 50 cm vor der gegnerischen Kugel aufkommt, um nicht darüber zu schießen (wird nicht als Raffelschuß klassifiziert!).
<b>TAULE</b>	(Kitichen) - Anderer Begriff für Fanny; à la taule (ab in den Knast!).
<b>TRAVAILLER</b>	Einer gelegten Kugel Effet geben. Syn.: tourner, chanfreiner, remonter, donner le coup.
<b>TRIPLETTE</b>	Dreiermannschaft.
<b>TROU</b>	Loch. Wer von uns hätte nicht schon viele gemacht. Das „Trou normand“ hat allerdings nichts mit Pétanque zu tun. Es entsteht beim Essen, wenn man eigentlich schon satt ist, aber noch so viele leckere Sachen auf dem Tisch stehen, dann gönnt man sich eine Pause, trinkt vielleicht einen Calvados, um so wieder Platz (Loch) für weiteren Genuss zu schaffen.
<b>VRILLER</b>	Der Kugel eine starke Drehung geben, so dass sie sich fast wie ein Kreisel dreht.
<b>WAGON</b>	Sagt man zu einer Aufnahme, bei der der Gegner viele Punkte macht.
<b>XXL</b>	Nennt man extrem dicke Kugeln (auch: melons).

**Nachtrag:** In der Provence habe ich einige Male einem Spiel zugesehen, das sich „petit port“ nennt. Das Ziel ist eine Münze, kann also nicht gezogen werden und man spielt auf eine Entfernung von nur zwei bis drei Meter. Der Sieger bekommt die Münze.

Ein herzliches "Dankeschön" an Michael Hornickel.

Diese Begriffe sind ein kleiner Auszug aus dem 1981 erschienenen Buch "Jeux de Boule - Pétanque und andere Kugelspiele" von Michael Hornickel, Verlag Klaus Guhl, ISBN: 3882203250. Es war das erste deutschsprachige Buch zum Thema Boule und Pétanque. Der Autor war zwischen 1981 und 1987 je zweimal

Deutscher Meister und Vize und vertrat Deutschland bei der WM 1981 in Nevers mit Ebi Toepfer und Olaf Fingerhut. Bei seinen Aufenthalten auf den Bouleplätzen in der Provence hat er den Boulomanen fleißig auf den Mund geschaut und alles notiert.

**A**

**ajouter:**

hinzufügen; weitere Punktgewinne erzielen, nachdem der Gegner bereits alle seine Kugeln verspielt hat.

**anglais (point de l'):**

Wird ein Punkt genannt, der nicht gut erscheint, sich aber schließlich als schwer zu gewinnen herausstellt.

**arrive!:**

Komm (an); Zuruf an eine zu kurz gespielte Kugel

**avantage (avoir l'):**

**Im Vorteil sein; mehr Kugeln auf der Hand haben als der Gegner  
(Kugelvorteil)**

**B**

**bacéler:**  
eine Kugel mit voller Kraft wegschießen

**baiser fanny:**  
Fanny küssen; eine Partie ohne Punktgewinn, also 0:13 oder 0:15, verlieren; auch: faire fanny, embrasser fanny

**barrage:**  
eigtl. Schleuse; Ausscheidungsspiele bei einem Turnier zur Erreichung einer günstigen Teilnehmerzahl (8, 16, 32, 64)

**belle (faire la):**  
das Entscheidungsspiel austragen

**béni: adj.**  
mit viel Glück spielen

**bouchon: m**  
Zielkugel

**boule devant, boule d'argent:**  
alter Spruch unter Boulistes; eine kurz gespielte Kugel, die genau im Weg liegt, ist besser als eine Kugel hinter dem Ziel (alter Erfahrungswert).

**boule sèche (tirer une):**  
eine bestimmte Kugel aus einem Haufen Kugeln herausschießen, ohne die anderen zu berühren.

**bouliste:**  
Boules-Spieler, Kugel-Spieler

**boulodrome: m**  
Kugelbahn; extra angelegter Boules-Platz

**boulomanes: m pl.**  
Boules-Spieler, Freunde des Boules-Spiels

**braquage: m**  
Ablenkungsmanöver durch Anstarren des Gegners, während dieser spielt (verboten).

**bras-cassé: m**  
schlechter "tireur"

**but: m**  
Ziel, Zielkugel

**biberon (faire un):**  
eigtl. Schnuller; eine Kugel so an die Zielkugel spielen, dass sich beide berühren.

**C**  
**cadrage (partie de):**  
Ausscheidungsspiel (siehe barrage)

**cadre: m**  
Spielfeld beim Boule Lyonnaise

**cagade:**  
eine Kugel verfehlen und dabei auch noch alles erdenkliche Unheil zu seinem eigenen Nachteil anrichten

**carambolage:**  
Zusammenstoß; ein Wurf, bei dem durch eine Kugel mehrere andere versetzt werden.

**caressur (une boule):**  
eine Kugel streicheln (oder streifen), ohne ihre Position zu verändern.

**carreau (faire un):**  
eine Kugel derart werfen, dass sie genau den Platz der getroffenen Kugel einnimmt (carreau sur place)

**carrée (faire une):**  
ein Spieler hintergeht seine Partner und spielt für den Gegner.

**casquette: f**  
Mütze; beim Schießen wird eine Kugel oben, auf der "Mütze" getroffen.

**casser:**  
eine Kugel mit viel Kraft werfen ("casse le jeu", casse le bouchon" oder "casse la boule")

**casser le bras:**  
Oeigtl. den Arm brechen; bedeutet aber soviel wie "aus der Fassung bringen" irgendjemand stört den "tireur", so dass dieser nicht mehr trifft ("il me casse le bras").

**cercle: m**  
Abwurfkreis

**change la couleur!:**  
wechsel die Farbe!; Aufforderung an den Partner, ein "carreau" zu machen.

**chiffon: m**  
Lappen; unentbehrlich zum Reinigen der Kugeln vor jedem Wurf

**cinéma (faire du):**  
etwa "Theater spielen"; mit viel Getue und Gesten spielen (auch: faire le cirque)



**cochonnet: m**  
Schweinchen, Zielkugel

**coller à une boule:**  
eine Kugel so spielen, dass sie an einer anderen anlehnt oder "klebt" ("boules collées")

**complémentaire:**  
Zusatzwettbewerb (für bereits ausgeschiedene Mannschaften und solche, die mal wieder zu spät gekommen sind)

**concours de boules:**  
Boules-Wettbewerb (Turnier)

**consolante: f**  
Trostrunde (von "consoler" = trösten)

**contre (faire un):**  
wenn nach einem gelungenen Schuss die getroffene Kugel noch einige andere herumliegende Kugeln verschiebt.

**cornichon: m**  
kleine Gurke; selten gebräuchliche Bezeichnung für die Zielkugel

**D**  
**demi-portée: f**  
wurftechnischer Ausdruck; die geworfene Kugel setzt etwa in der Mitte zwischen Abwurfkreis und Zielkugel auf.

**démonstration (faire une):**  
einen Gegner „vorführen“; deklassieren

**désastre: m**  
Katastrophe: pathetische Bezeichnung einer ungünstig verlaufenden Spielphase

**devant-de-boule:**  
seine Kugel so vor die gegnerische Kugel heranspielen, dass sie sich berühren. Der Gegner kann diese Kugel nun nicht wegschießen, ohne die eigene zu versetzen.

**donnée: f**  
die Stelle, an der die geworfene Kugel aufsetzen soll.

**doublette: f**  
Mannschaft mit zwei Spielern und drei Kugeln pro Spieler

**E**  
**éclaircir le jeu (auch écarter le jeu):**  
mit einem Schuss mehrere Kugeln aus der Nähe der Zielkugel wegschießen; das Spiel übersichtlicher und leichter gestalten.

**emboucheur:**  
einen <sup>3</sup>biberon" nach dem anderen machen.

**encadrer:**  
mehrmals auf eine Kugel schießen, ohne sie zu treffen; die Kugel wird von den Einschlaglöchern "ingerahmt".

## **F**

**faire les boules:**  
zur Ermittlung der Mannschaftszusammensetzung werfen alle Spieler gleichzeitig eine Kugel; die drei der Zielkugel am nächsten liegenden spielen zusammen usw.

**fanny (embrasser, faire, baiser):**  
ohne Punktgewinn verlieren

**fer (tirer au; tirer plein): m**  
eine Kugel aus der Luft voll <sup>3</sup>aufs Eisen" treffen

**feu (faire du):**  
sagt man über eine Kugel, die beim Aufprall Funken versprüht.

**frapper une boule:**  
eine Kugel wegschießen

**frotter:**  
eine Kugel wegschießen

## **G**

**gagner le point:**  
den Punkt gewinnen; seine Kugel näher an die Zielkugel spielen als der Gegner

**galerie: f**  
Gesamtheit der Zuschauern, die eine Partie verfolgen.

**garder sa boule dans sa main:**  
die Kugel zurückhalten; sie beim Abwurf zu spät loslassen, wodurch sie zu hoch und nicht weit genug fliegt.

**garder ses boules:**  
seine Kugeln einbehalten; d.h. sie nicht spielen, weil der Punkt bereits gewonnen ist und mit den restlichen Kugeln höchstens noch Unheil angerichtet werden kann (sportlich?)

**grignoter:**  
nur Pünktchen für Pünktchen vorankommen

**gros-bras: m**  
ausgezeichneter Spieler, nur schwer zu schlagen

**H**  
**handicap: m**  
Punktvorgabe, die einem schwächeren Gegner gewährt wird (aus dem Englischen)

**heureux: adj.**  
glücklich; mit Glück spielen

**hors jeu: adj.**  
abseits; so wird eine Kugel bezeichnet, die das erlaubte Spielfeld verlässt.

**J**  
**jeu provençal: m**  
wird auf 15 bis 21 Meter gespielt; der "pointeur" macht einen Schritt aus dem Abwurfkreis und muss beim Abwurf auf einem Bein stehen; der "tireur" wirft die Kugel nach drei Laufschritten ab

**jouer:**  
spielen, gleichermaßen für "pointer" und "tirer" gebräuchlich

**jouer nature:**  
eine Kugel schön gerade spielen

**L**  
**long (être):**  
zu lang spielen; die Kugel rollt hinter die Zielkugel.

**longue (jouer à la):**  
andere Bezeichnung für "jeu provançal"

**lyonnaise:**  
Spiel mit großen Bronzekugeln auf ganz ebener Spielfläche

**M**  
**marquer les boules (le but):**  
mittels zweier Striche, die um eine Kugel (oder die Zielkugel) in den Boden geritzt werden, kann deren Position immer genau bestimmt werden

**mêlé (concours à la m.):**  
ein Wettbewerb, bei dem die Partner ausgelost werden.

**mène:**  
Aufnahme; der Zeitraum zwischen dem Abwurf der Zielkugel und dem Wurf der letzten Kugel; am Ende einer Aufnahme werden die Punkte gezählt; für eine Partie werden mehrere Aufnahmen benötigt.

**mètre: m**  
**Metermaß**

**milieu (jouer le):**  
beim "triplette" die Spielposition zwischen dem "pointeur" und dem "tireur"; wer in der Mitte spielt, sollte beides, sowohl legen als auch schießen, gut können.

**mixte (concours):**  
Wettbewerb, bei dem Männer und Frauen "doublettes" oder "triplettes" bilden; meist aber "triplette", aus zwei Männern und einer Frau gebildet.

**mort (le bouchon; la boule):**  
tot, rollt die Zielkugel oder eine andere Kugel über die vereinbarte Spielfeldbegrenzung hinaus, so ist sie tot (sie ist aus dem Spiel und zählt nicht mehr)

## **N**

**nocturne (concours en):**  
adj. nächtlich; Wettbewerb, der nach Anbruch der Dunkelheit beginnt (unter Flutlicht).

**noyer le but:**  
die Zielkugel versenken; absichtlich oder unabsichtlich die Zielkugel so schießen, dass sie die vereinbarte Spielfeldbegrenzung überschreitet und das Spiel beendet.

## **O**

**oreilles (toucher aux):**  
an den Ohren treffen; eine Kugel seitlich oben treffen. Die Franzosen sehen die Kugeln menschlich und haben so alle möglichen Bezeichnungen für die Stellen, an denen sie eine Kugel treffen können: trifft er sie oben, so ist das auf den Kopf; streift er sie oben, so streift er die Haare; in der Mitte voll getroffen ist: voll in den Hintern; etwas seitlich ist in die Rippen, und trifft er von oben die hintere Hälfte, dann trifft er in den Rücken.

## **P**

**palet (faire un):**  
"faire un carreau"

**palet roulant: m**  
die geworfene Kugel rollt nach dem carreau noch etwas weiter.

**paquet: m**  
Packet, Bündel; tirer dans le p. = in einen Kugelhaufen schießen; prendre un p. = ein ganzes Bündel Punkte (also viele) verlieren

**pétanque: f**  
aus dem provenzalischen "péd tanco", also "pieds tanqués" = die Füße zusammen

**petit: m**

**der Kleine; Zielkugel**

**plomber:**

spieltechnischer Ausdruck; die Kugel wird in hohem Bogen geworfen, so dass sie nach dem Aufprall kaum noch weiterrollt; auf deutschen Boules-Plätzen häufig als "plomieren" zu hören.

**point (avoir le):**

den Punkt haben; der Zielkugel am nächsten liegen

**pointer:**

im Unterschied zu "tirer" (schießen) der Versuch, möglichst nahe an die Zielkugel heranzuspielen; Übersetzungsmöglichkeiten: auf den Punkt spielen, legen, platzieren, punktieren, ranlegen, setzen

**pointeur: m**

Namen für s.o.; Leger oder Punktierer sagen manchmal deutsche Boules-Spieler.

**portée: f**

die Kugel wird in hohem Bogen geworfen und kommt in der Nähe der Zielkugel auf.

**poussette: f**

die Zielkugel oder eine Kugel anstoßen und günstig verschieben

**préparer la donnée:**

die Stelle, an der die Kugel aufschlagen soll, wird geprüft; häufig werden Steine verbotenermaßen entfernt.

**Q**

**quadrette:**

Spielformation beim "Boule Lyonnaise", vier gegen vier; die meisten großen Wettbewerbe werden in dieser Formation ausgetragen.

**quadrillées (boules):**

Kugeln mit vielen Rillen

**R**

**rabaille/rabaillette:**

unpopulärer Flachsuss; die Kugel wird mit viel Wucht auf eine gegnerische zugerollt.

**raclette/rafle (tirer à la):**

Flachsuss (s.o.); der so spielende Schütze wird abfällig "racleur" genannt.

**raspaille: f**

Flachsuss (s.o.)

**recuire:**

weichglühen; Kugeln werden nachträglich weichgeglüht, damit die Oberfläche nachgiebiger wird (verboten).

**reprendre le point:**

den Punkt zurückgewinnen; seine Kugel wieder näher an die Zielkugel spielen als der Gegner

**reprise (faire la):**

bei Gleichheit der Kugeln den Punkt gewinnen

**rétro: m**

das Zurückrollen der geworfenen Kugel in Richtung des Werfers nach einem "carreau"

**rond: m**

Abwurfkreis (35-50 cm Durchmesser)

**rouler:**

rollen; eine der drei Hauptwurfarten beim Legen (außerdem: portée und demi-portée)

**roulette (jouer à la):**

die Kugel vom Abwurfkreis bis zur Zielkugel rollen (s.o.)

**S**

**sautée (tirer à la):**

eine hinter einem Hindernis liegende Kugel oder Zielkugel schießen

**serrer le jeu:**

das Spiel eng machen; nachdem man den Punkt bereits aufgegeben hat, spielt man seine letzte Kugeln so, dass sie den Gegner behindern und es ihm fast unmöglich machen, noch mehr Punkte hinzuzufügen.

**sous-main (jouer):**

die Kugel wird so geworfen, dass die Handfläche in Richtung Boden zeigt.

**super-mêlée (concours):**

Boules-Wettbewerb, bei dem für jedes Spiel ein neuer Partner ausgelost wird.

**sur-main (jouer):**

die Kugel wird so geworfen, dass der Handrücken in Richtung Boden zeigt (etwa wie beim Kegeln); Gegenteil von "sous-main"

**T**

**taper:**

eine Kugel wegschießen

**tentir le point:**

den Punkt haben; der Zielkugel am nächsten liegen

**tête (prendre une boule sur la t.):**

eine Kugel oberhalb (am Kopf) streifen

**tête à tête:**

Einzelspiel, einer gegen einen, drei Kugeln jeder

**tirer:**

**schießen, wegschießen; eine störende gegnerische Kugel wegschießen**

**tirer à cul:**

**berühren sich zwei Kugeln und liegen sie vom Abwurfkreis aus gesehen in einer Linie, so schießt man auf die erste Kugel, damit die zweite wegfliegt.**

**tirer au fer; tirer plein fer; tirer au ventre:**

**beim Schießen eine Kugel voll treffen, ohne vorher den Boden zu berühren.**

**tirette (boulomètre à): m**

**Messgerät aus Metall mit einem ausziehbaren Teil**

**tireur: m**

**Schütze; er hat die Aufgabe, gegnerische Kugeln wegzuschießen.**

**toucher (une boule, le but):**

**eine Kugel oder die Zielkugel treffen**

**tourner une boule:**

**einer Kugel Effet verleihen, sie andrehen oder anschneiden, damit sie eine Links- oder Rechtskurve beschreibt.**

**triplette: f**

**das Spiel drei gegen drei, 2 Kugeln pro Spieler; fast alle großen Pétanque-Wettbewerbe, auch die Weltmeisterschaften, werden in "triplette" ausgetragen.**

**trou (faire un):**

**ein Loch machen; daneben schießen; ein ‚Luftloch‘ schießen**

**V**

**ventre (tirer au):**

**in den Bauch schießen; eine Kugel voll treffen, ohne vorher den Boden zu berühren.**

**vriller une boule:**

**einer Kugel beim Wurf Effet verleihen, so dass sie eine Links- oder Rechtskurve beschreibt.**