

Словарь игрока в петанк

В этом словаре собраны как официальные термины, так и сленговые выражения, которые помогут начинающему игроку понимать язык опытных игроков.

Петанк

Игра, заключающаяся в бросании металлических шаров на точность с места. Название происходит от провансальского *ped tanco*, что означает «ноги вместе».

Аут

Граница *поляны* либо любое препятствие на ней. Попавший в аут шар не принимает дальнейшего участия в *гейме*. Попадание *кошонета* в аут приводит к немедленному окончанию *гейма*.

Биберон

Ситуация, при которой расстояние между шаром и *кошонетом* меньше диаметра *кошонета*. В более узком смысле – ситуация, когда шар касается *кошонета*.

Бить

Выполнять *шут*.

Бушон

То же, что *кошонет*..

Вкатить

При выполнении *пойнта* расположить шар ближе к *кошонету*, чем другие шары. См. также *катить*.

Войти

То же, что *вкатить*.

Гейм

Часть партии, в течение которой все броски совершаются из одного *круга*. Завершается, когда обе команды бросили все свои шары или когда *кошонет* ушел в *аут*. По итогам гейма одна из команд получает очки. Число геймов в партии заранее неизвестно.

Джек

То же, что *кошонет*..

Дуплет

Команда из двух человек. Каждый участник играет тремя шарами.

Играющий шар

Шар, находящийся ближе к *кошонету*, чем любой шар противника.

Каро

Результат выполнения *шута в железо*, когда выбиваемый шар уходит в *аут*, а выбивающий остается на его месте,

смещаясь не более чем на 15-20 см. Иногда каро считают только *чистое каро*, а каро с любым смещением относят к *пале*.

Каро с откатом

Особый случай *каро*, когда выбивающий шар смещается назад, располагаясь при этом ближе к *кошонету*, чем находился выбиваемый шар.

Каскет

Ошибка при выполнении *шута в железо*, при которой бьющий шар падает на выбиваемый шар сверху и уходит в *аут*, при этом выбиваемый шар остается на месте.

Катить

Выполнять *пойнт*. См. также *вкатить*.

Квадроплет

Команда из четырех человек. Каждый участник играет двумя шарами. Официальные соревнования среди квадроппетов не проводятся.

Кошонет

Сделанный из специального материала (обычно из дерева) окрашенный шарик диаметром 3 см, бросаемый первым в каждом *гейме* и являющийся целью, максимально близко к которой надо расположить свои шары. Иногда применяется сокращенное название *кош* или *кошон*.

Крокодилы

Шары, имеющие очень много *насечек*.

Круг

1) Нарисованная на земле окружность диаметром примерно 50 см, обозначающая место, с которого будут совершаться броски в текущем *гейме*.

2) Сделанное, как правило, из пластмассы кольцо с внутренним диаметром 50 см, позволяющее не рисовать круг в каждом *гейме*, а обозначать его. Правильное название - *круг-шаблон*

Лысые шары

Шары, не имеющие *насечек*. Предпочтительны для *тира*.

Мидл

Специализация игрока в *триплетах* или *квадроппетах*: игрок, в зависимости от ситуации в *гейме* выполняющий *пойнт* или *шут*.

Насечки

Специальные углубления на шаре, сделанные фабричным способом, улучшающие сцепление шара с грунтом. Также иногда помогают в идентификации шара.

Остатьсяся

Результат выполнения *шута*, когда бьющий шар после столкновения останавливается в точке, расположенной ближе к *кошонету*, чем любой из шаров соперника.

Отрезать

При выполнении *пойнта* не *вкатить*, но уменьшить число шаров противника, приносящих очки.

Пале

Результат выполнения *шута в железо*, когда выбиваемый шар уходит в *аут*, а выбивающий, сместившись больше чем на 15-20 см, остается *играющим шаром*.

Партия

Последовательность *геймов*, заканчивающаяся в тот момент, когда одна из команд наберет 13 очков, либо по истечении установленного времени.

Первый поинт

1) Первый бросок шара в каждом *гейме*. По определению, *пойнт*

2) Игрок команды, выполняющий в течение *партии* первый *пойнт* своей команды

Передать (ход)

1) Любым способом сделать так, чтобы *свой шар* оказался ближайшим к *кошонету*.

2) То же, что *вкатить*. Обычно применяется по отношению к неудачно брошенному шару, который, тем не менее, оказался ближайшим к *кошонету*.

Поинт

Бросок с целью поставить свой шар в определенную точку (например, максимально близко к *кошонету*)

Поинтер

1) Игрок, выполняющий *пойнт*

2) Игрок, чья игровая специализация - *пойнт*

Поляна

Ограниченная или неограниченная территория, на которой проходит отдельный *гейм* или *партия* в целом

Помечать положение

Делать на грунте отметки, позволяющие вернуть шар, *кошонет* или *круг* на место в случае их произвольного смещения. Как правило, положение помечается двумя короткими штрихами, позволяющими однозначно вернуть сдвинутый объект на место.

Поставить

То же, что *вкатить*.

Прижаться

В результате выполнения *пойнта* расположить шар вплотную к другому шару (обычно шару соперника).

Расширить (радиус)

Результат выполнения броска, когда шар противника остается первым, но расстояние между ним и *кошонетом* увеличивается.

Ролл

Способ выполнения *шута с прокатом*, когда *шутер* осознанно увеличивает дистанцию проката. Повышает вероятность *остаться*, снижает вероятность ухода выбиваемого шара в *аут*.

Свой шар

Любой шар, принадлежащий команде игрока.

Сингл

Игрок, играющий *партию* «один на один» (иначе говоря – команда из одного человека). Играет тремя шарами.

Ставить

То же, что *катить*.

Стоять

- 1) (*о шаре*) Находится к *кошонету* ближе других шаров.
- 2) (*о команде*) Команда, которой принадлежит шар, находящийся ближе других к *кошонету*.

Тет-а-тет

Соревнования среди *синглов*.

Тир

- 1) То же, что *шут*.
- 2) Соревнование на выбивание шаров. Проводится путем выполнения игроками последовательности заранее определенных упражнений с различных дистанций.

Тирщик

То же, что *шутер*.

Толкать

Изменять бросаемым шаром положение ранее брошенного шара. По отношению к своему шару обычно употребляется в форме *вталкивать* (приближать к *кошонету*), по отношению к чужому – *выталкивать* или *отталкивать* (удалять от *кошонета*)

Триплет

Команда из трех человек. Каждый участник играет двумя шарами.

Фанни

1) Поражение со счетом 0:13.

2) Изображение девушки, которую, согласно традиции, должен поцеловать в обнаженные ягодицы проигравший со счетом 0:13.

Чистое каро

Особый случай *каро*, когда выбивающий шар идеально точно (без смещения) занимает место выбиваемого шара.

Чужой шар

Любой шар, принадлежащий команде соперника.

Шар на руках

Шар, еще не вступивший в игру в данном *гейме* (который еще не бросали).

Шут

Бросок с целью выбивания чужого шара или *кошонета*.

Шут в железо

Способ выполнения *шута*, при котором бьющий игрок стремится попасть непосредственно в выбиваемый шар, а не в грунт перед ним.

Шут прокатом

Способ выполнения *шута*, при котором бьющий игрок стремится попасть не в выбиваемый шар, а приземлиться на грунт перед ним. При шуте прокатом бьющий шар докатывается до выбиваемого шара.

Шутер

1) Игрок, выполняющий *шут*.

2) Игрок, чья игровая специализация – *шут*.