



III. La Pratique de jeu

Vaste sujet que celui de la tactique ! Écoutez-les se chamailler sur le terrain :



- *Ah ! Miséricorde, tu n’y comprendras jamais rien, Moâ je vais t’expliquer comment on joue aux boules.*
- *Tu joues comme une mamie, tu te les mets sur la tête.*
- *Je te l’avais dit, à la deuxième mène, il fallait pointer.*
- *Mais non, lui répond l’autre, on devait tirer.*
- *Tu veux tout tirer, mais tu n’en attrapes qu’une sur quatre.*
- *Et si je n’avais pas eu le contre.*
- *Et si le bouchon était resté en place.*
- *Et si tu avais fait un carreau.*
- *Et si j’avais fait un devant de boule.*

Et « patati et patalère », et si Tata en avait, on l’appellerait Tonton.



Voilà ce que vous pourrez entendre au bord des terrains. Ces sempiternelles discussions sur les choix tactiques font un peu partie du folklore de la pétanque. Elles peuvent servir à amuser la galerie mais sont aussi quelquefois utilisées pour perturber le jeu de l’adversaire. Ces problèmes de choix tactiques sont souvent au cœur de désaccords plus profonds entre partenaires et peuvent nuire de façon considérable au bon déroulement d’une partie.

A. Première approche

Les divers points de vue sur la tactique sont un éternel sujet d’échanges, parfois vifs entre partenaires. L’étude de la tactique est cependant passionnante. L’observation de la stratégie suivie par des équipes qui s’affrontent permet de progresser dans ce domaine tout au long de sa vie. Les décisions qui sont prises par les joueurs, la réussite ou l’échec des actions entreprises en cours de jeu sont très riches d’enseignements. La tactique de jeu reste déterminante pour mener à la victoire.

Mais de quoi parle-t-on ?





Avant de débiter une partie, on tire à pile ou face pour déterminer l'équipe qui lancera le *but* pour la première fois. Ensuite, on pourra choisir le terrain sur lequel on veut jouer, si ceux-ci ne sont pas attribués au moment du tirage au sort par les organisateurs du tournoi. On pourrait considérer qu'au cours d'une partie de pétanque, les seuls choix tactiques se résumeront à quelques décisions simples à prendre telles que :

- Le choix du terrain
- La distance à laquelle on va jeter le *bouchon* quand on sera en sa possession.
- Et dans une situation donnée, va-t-on tirer ou pointer ?

En fait, il n'en est rien. La tactique de jeu est une chose bien plus subtile. C'est sans aucun doute le domaine qui réclame le plus d'expériences et de réflexions, si l'on veut parvenir à la maîtriser. Elle témoigne de beaucoup plus de finesse qu'il ne peut y paraître dans un premier temps. Nous les aborderons dans un chapitre spécifique consacré à son étude.

Quand on aura atteint dans son domaine un niveau suffisant, on pourra se rendre compte qu'elle revêt un caractère universel. Elle dépend naturellement des capacités au tir et au point des protagonistes, de la forme du jour, mais sa réussite sera étroitement liée à leur aptitude à gérer la pression dans les phases de jeu où elle se fait le plus intense. Le bon choix et la réussite du coup à jouer seront déterminants à certains moments de la partie tels que :

- le moment où la gagne risque de se présenter,
- le moment où il faudra jouer pour éviter de perdre,
- l'instant où l'on joue une boule capitale qui va déterminer le gain ou la perte de la *mène* en cours : comme un tir pouvant rapporter plusieurs points alors que l'adversaire n'a plus de boules en main, ou une *reprise* alors que l'adversaire a trois ou quatre points au *tapis* et qu'il faut impérativement réaliser pour ne pas encaisser une grosse *mène*.

Pour mener la tactique avec quelque chance de succès, il est



nécessaire que les pratiquants aient acquis un niveau technique suffisant. Ce faisant dans la phase d'apprentissage, il faut essayer de faire le jeu et accepter dans les premiers temps d'échouer et de perdre les parties.

Peu à peu, en progressant dans la régularité du nombre de coups réussis et en cumulant les expériences liées à la pratique de compétition, on sera récompensé par ses premières victoires. Les partenaires doivent garder lors des rencontres une sérénité suffisante pour pouvoir en appliquer les principes.

En effet, il est fréquent de voir des joueurs pourtant expérimentés, perdre leurs repères avec l'augmentation de la tension liée à l'enjeu. Des joueurs, pourtant aguerris, commettent des fautes impensables, parfois lourdes de conséquences pour l'issue de la partie. Ces errements tactiques sont souvent à l'origine des défaites.

La tactique de jeu réclame une grande finesse d'analyse, un sens aigu de l'observation et nécessite calme et sang-froid. C'est pourquoi un joueur débutant, ne possédant pas encore tous les automatismes techniques, ne sera pas en mesure de gérer les problèmes liés à celle-ci étant encore beaucoup trop occupé par l'envoi de ses boules et la réussite de ses coups. Un joueur anxieux, ou faisant preuve de nervosité, aura grand intérêt à laisser la responsabilité de ces décisions à l'un de ses partenaires. C'est le problème du choix du *meneur de jeu*⁶ dans une équipe dont nous parlerons dans le [chapitre IV](#).

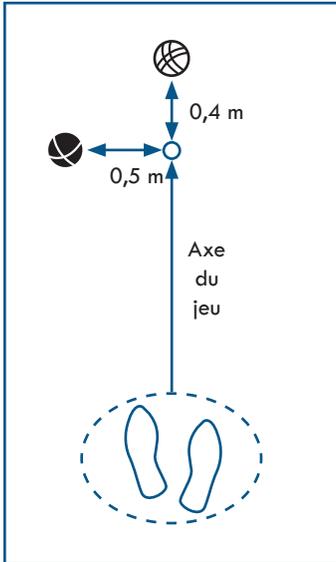
Nous verrons dans le [chapitre II](#), de nombreux exemples illustrant les décisions tactiques et parlerons de tout ce qui peut influencer son déroulement. Nous essayerons de répondre aux questions assez classiques que peuvent se poser les joueurs débutants. Cette partie intéressera aussi les joueurs avancés, car dans l'adversité, même les joueurs expérimentés sont parfois amenés à commettre des fautes tactiques grossières, en perdant une partie de leur lucidité sur le

6. Meneur de jeu : « C'est le joueur de l'équipe à qui ses partenaires accordent la confiance et la responsabilité de prendre les décisions concernant la direction du jeu. »





Figure 1



terrain. Cependant, dans le paragraphe suivant, nous aborderons les questions qui s'imposent lorsque l'on veut mener un jeu de façon efficace.

B. Choix de jeu

Entrons dans la partie. Le concours se déroule en triplettes, trois contre trois, l'équipe A joue contre l'équipe B. L'équipe A joue avec les boules noires et l'équipe B joue avec les boules blanches. Le choix de boules de couleurs différentes est souvent utilisé pour les retransmissions télévisuelles. Ici elles vont nous permettre d'illustrer les situations de jeu par des petits

schémas pour en faciliter la compréhension. Une *mène* débute. L'équipe A a jeté le *bouchon* et pointe une première boule à 50 cm du petit sur la gauche du *bouchon*. L'équipe B décide de pointer et réalise une *reprise* à 40 cm derrière le *bouchon* (Voir figure 1).

Vous connaissez tous la boutade : « *Et maintenant, tu tires ou tu pointes ?* »

La question est : l'équipe A doit-elle tirer ou pointer ?

Lapalisse nous dirait qu'elle fera assurément l'un ou l'autre. Mais à cet instant, nul ne peut le dire. Pour réaliser un choix judicieux, il nous faudra prendre en compte un grand nombre de paramètres.

Nous aborderons ici quatre des principaux paramètres :

Le port, la nature du terrain, les conditions de jeu et l'expérience des joueurs.

1) **Le port** : C'est la distance à laquelle se trouve placé le *bouchon* par rapport au *cercle de lancement*.

- Dans ce que l'on appelle le petit jeu, de 6 m à 8 m, on pourra



peut-être privilégier le tir en espérant réaliser un grand nombre de *palets* ou de *carreaux*. Si l'on a pointé la première boule dans la *mène*, il faudra compter sur le fait que l'adversaire perde au moins une fois le point pour assurer la *marque* et relancer le *bouchon*.

- Dans le jeu moyen de 8 m à 9 m et a fortiori long de 9 à 10 m, il faudra manier le jeu d'attaque avec parcimonie et bien prendre le temps d'évaluer à la fois les forces en présence et la difficulté à pointer sur la surface sur laquelle on évolue. L'équipe A ayant joué la première aura d'emblée une boule de retard sur l'adversaire si celui-ci reprend le point du premier coup. De plus, elle n'est pas à l'abri de manquer une frappe et, à la pétanque, on ne fait pas que des *carreaux*. En jouant à cette distance il sera prudent d'effectuer les *reprises* sur les points moyens que l'adversaire aura placés, puis d'observer soigneusement sa façon de réagir.

2) La nature du terrain

Si au tennis on distingue essentiellement quatre surfaces : la terre battue, le gazon, le ciment et les surfaces synthétiques, à la pétanque la variété des aires de jeu est pratiquement infinie.

Comment peut-on comparer :

- un goudron lisse et roulant.
- un goudron granuleux parsemé de bosses et de trous.
- une terre compactée, argileuse, que l'on nomme « mastic », où les boules rebondissent à leur bon vouloir et où il faut tirer « *plein fer* ».

- un sol dur et pierreux, recouvert de cailloux anguleux, type silex, dont certains incrustés dans le sol réserveront quelques surprises aux pointeurs les plus talentueux. Le joueur expérimenté redoute en effet les obstacles cachés, non visibles du rond, qui lui font perdre des boules pourtant envoyées avec doigté et précision.

- un terrain sablonneux où tout paraît facile, mais qui demande de jouer sans effet et d'avoir la régularité d'un métronome dans l'envoi et le dosage de la force imprimée à la boule.

- Puis *ces fameux terrains artificiels*, toujours plus nombreux de nos jours en raison du nombre important d'équipes engagées dans les *tournois nationaux*.





Les terrains artificiels sont des espaces réservés à des activités de la vie sociale tels que des grands parkings ou des halls de foire exposition. Ces espaces sont pour l'occasion transformés en gigantesques terrains de pétanque par l'apport d'un lit de gravier et de sable parsemé de petits cailloux. Les rangées de jeux sont entourées par des planches destinées à arrêter les boules frappées. On rappelle ici un point de règlement qui stipule que les jeux doivent être rectangulaires avec des dimensions de 15 m sur 4 m. Les jeux doivent être délimités par des ficelles. Les boules sont considérées comme bonnes dès lors qu'elles restent dans les limites constituées par le terrain qui nous est attribué pour la partie et celles des deux terrains contigus au nôtre. Elles sont considérées comme nulles si elles sortent de ces limites latéralement ou en bout. Dans ces terrains artificiels, le jeu est particulièrement délicat à mener car les boules, même lancées avec dextérité, adoptent parfois des trajectoires imprévisibles. En effet le revêtement souvent très dur en dessous, caché par le sable et les cailloux dispersés de-ci de-là par les équipes d'ouvriers municipaux ne proposent pas de **données** franches dans lesquelles déposer sa boule. Ces terrains nous obligent à repenser nos solutions tactiques et souvent à adopter une stratégie plus offensive, tant le point réserve d'aléas.

3) Les conditions de jeu

Le joueur de pétanque de compétition est constamment amené à revoir ses choix étant donné l'extrême variété des situations rencontrées. Il se doit de cultiver une grande capacité d'adaptation. Par ailleurs, quand on ne joue pas en boulo-drome couvert, on se retrouve exposé aux intempéries. Il va sans dire que par grand froid, ou sous des trombes d'eau, on est obligé de modifier ses choix tactiques et d'user du tir avec parcimonie. Dans ces conditions difficiles, gêné par les couches de vêtements successives, on perd de l'adresse et on est alors obligé d'en tenir compte.

4) Le degré d'expérience

Il est bien difficile d'en donner une définition concise. Si on peut le considérer comme étant la somme des situations vécues, il ne se



résume pas à cela. En effet, l'expérience réclame de pouvoir analyser les situations rencontrées, de diagnostiquer les erreurs commises et de mettre en mémoire certaines phases de jeu classiques pour automatiser un certain nombre de décisions. Il faut parvenir à assimiler seul, mais aussi en discutant avec ses partenaires un certain nombre de données techniques, tactiques et comportementales qui permettront de poser les bases d'un jeu solide, résistant aux aléas. Cette acquisition demande du temps et de la patience. Elle nécessite aussi deux qualités essentielles que sont l'écoute des autres et la connaissance de soi.

Un grand nombre de joueurs, grisés par leurs premiers succès, ont trop rapidement l'impression de bien maîtriser le jeu. Or c'est dans l'adversité et dans les moments où leur équipe se retrouve en difficulté, que l'on voit si les joueurs sont capables de se maîtriser et de réagir correctement. En effet beaucoup de pratiquants ne sont capables d'être performants que quand tout se déroule à leur avantage et qu'ils ont les *boules autour du ventre*. Alors ils se voient prématurément remplis de certitudes et se préparent sans le savoir des lendemains qui déchantent.

Pour ma part, j'ai écouté avec beaucoup d'attention les conseils des anciens pour progresser dans ce jeu. Il semblerait qu'aujourd'hui les débutants soient un peu moins enclins à écouter leurs aînés. La cinquantaine passée, j'ai l'impression d'être un papy ringard et grincheux quand j'essaie d'indiquer la voie à suivre à mes partenaires. Pour autant, je reste persuadé que pour s'épanouir dans la pratique de la pétanque, il faut avancer pas à pas, se nourrir de l'expérience et de l'observation des autres tout en conservant beaucoup d'humilité. Chacun connaît le dicton : « *La valeur n'attend pas le nombre des années.* » S'il peut se révéler juste dans le domaine technique, on ne peut le considérer comme vrai en ce qui concerne la maîtrise du jeu et la gestion des émotions ressenties lors des rencontres. L'apprentissage de la pétanque est un long parcours. Il y a des caps à franchir. Acceptons-les et faisons preuve de patience.





L'acquisition de l'expérience nécessite d'avoir participé à un grand nombre de compétitions de niveaux variés. Chaque succès, chaque défaite, apporte son lot d'informations qu'il faudra être capable de décrypter, puis de « digérer ». C'est souvent là que le bât blesse. Une majorité de joueurs répètent inlassablement les mêmes erreurs faute de n'avoir pas su en relever les causes. Dans une situation donnée, ils retombent dans les mêmes travers et ainsi limitent leur progression. Ils sont souvent dans l'incapacité d'adapter leur comportement et d'évoluer dans un sens positif, favorable à leur jeu et à celui de l'équipe.

L'une des difficultés du jeu est que pendant les compétitions, nous ne disposons pas de coach pour nous guider. Il faut donc que chacun soit en mesure d'analyser les situations rencontrées pour en tirer les enseignements utiles afin de préparer les compétitions à venir. L'intérêt du coaching paraît évident. La personne qui occupe cette place a un regard extérieur sur le déroulement de la partie et se trouve le mieux placé pour évaluer la forme et l'efficacité des protagonistes. De plus, n'étant pas impliqué directement, il peut délivrer de précieuses informations en ce qui concerne les choix tactiques et la composition de l'équipe.

Comme je l'ai mentionné plus haut, l'équipe devra accorder à l'un des trois joueurs sa confiance pour diriger le jeu. Le choix de ce meneur de jeu est déterminant pour la bonne marche des rencontres. Sans meneur de jeu, l'équipe risque de se trouver en permanence dans un chaos décisionnel qui conduit fatalement à des tensions entre partenaires et nuit au bon déroulement de la partie. Cette absence de capitaine d'équipe est souvent à l'origine des défaites.

C. La décision

Mais revenons à la partie que nous avons lancée (voir figure 1, p. 27).

L'équipe A doit-elle tirer ? Ou doit-elle pointer ?

Certains vous diront qu'il suffit de réussir. Ayant suivi un grand nombre de parties de haut niveau, je puis vous assurer que cette



conclusion est bien trop simpliste. Revenons à notre schéma. L'équipe A a placé une boule à 50 cm du *bouchon* sur la gauche, l'équipe B a pointé et placé sa boule à 40 cm derrière le but.

Que va faire l'équipe A ?

Après avoir évalué tous les paramètres décrits précédemment, il faut prendre rapidement une décision. Ces procédures décisionnelles sont complètement automatisées chez les joueurs chevronnés. Les spectateurs se demanderont alors pourquoi l'on voit souvent les joueurs palabrer de façon interminable.

Il y a au moins deux raisons pour expliquer cette attitude :

- La première est qu'ils utilisent ce temps afin de laisser les joueurs de l'équipe adverse cogiter et se demander quelles conséquences leur décision va pouvoir avoir sur le déroulement de la *mène*. En pratique, pour les avoir longuement observés, je peux vous affirmer qu'ils savent assez vite ce qu'ils vont entreprendre. Ils vous laisseront mariner dans votre jus d'autant plus longtemps s'ils sont en mauvaise posture, afin d'éprouver votre solidité nerveuse.

- La seconde est qu'ils utilisent ce temps de réflexion pour mûrir leur décision afin de se mettre dans les meilleures conditions pour réussir le coup à jouer. Le joueur qui doit effectuer le geste technique a ainsi tout le loisir de s'y préparer mentalement.

Malgré tout, ils doivent respecter la règle qui stipule que l'on a seulement une minute pour jouer sa boule sous peine de prendre un avertissement : un carton jaune, comme au football. Si de nouveau, l'équipe venait à enfreindre la règle, l'arbitre peut annuler la boule qui doit être jouée. Vous constaterez peut-être à vos dépens que certains joueurs freinent volontairement le jeu lorsqu'ils sont malmenés. Sachant que vous n'aurez pas toujours d'arbitre à proximité, présent au moment souhaité, il vous faudra user de tact et de courtoisie pour faire comprendre à vos adversaires qu'il est nécessaire de corriger leur attitude.

Dans les équipes composées harmonieusement, on s'engage rapidement dans l'action à mener. La raison primordiale en est qu'il





est inutile de gaspiller une énergie précieuse dans des palabres interminables pouvant conduire à l'échec et à l'épuisement nerveux de la formation.

IV. Le facteur chance

Nous distinguerons ici la chance ou malchance de la réussite. La réussite à la pétanque est le résultat obtenu par un coup joué et qui tourne à notre avantage. C'est le « *petit plus* » dont certains parlent. Voyons-en ci-dessous un exemple :

Un joueur tente de rajouter un point difficile, sa boule est jouée au millimètre près et vient pousser le *bouchon* ce qui lui procure un point de plus dans la *mène* en faisant compter une boule située derrière. On parlera dans ce cas de « *réussite sur du bien joué* ».

Dans la même situation, si le joueur envoie sa boule hors de l'axe du jeu par maladresse ou par un excès de fébrilité et que celle-ci tombe mal et réalise le même coup, on parlera alors de coup de chance. Dans ces situations, on entend souvent des éclats de voix et on assiste à des manifestations théâtrales. Les bras se lèvent, des expressions fleuries fusent de partout :



- *Tu as de la chatte.*
- *Cul béni.*
- *Tu es assis sur une betterave.*
- *Va donc faire un loto.*
- *Mais où est donc ta femme, etc.*



Je vous accorde bien volontiers que ces expressions ne sont pas toutes d'un esthétisme flagrant, cependant elles font partie du langage fleuri d'un grand nombre de joueurs de boules.

On ne peut répertorier ici toutes les situations où le facteur chance intervient. Car tant que les règles de notre sport resteront les mêmes, il faudra intégrer ce facteur et l'accepter. Il en est de même pour les aléas de la vie. J'ai pourtant la conviction qu'il faudrait adopter au moins une règle concernant les déplacements intempestifs du *bouchon*. Il n'est pas normal, selon moi, qu'un



déplacement de **bouchon** provoqué par un tireur maladroit soit considéré comme un coup réussi. Il reste naturellement à réfléchir à cette modification du règlement, mais je trouve que notre sport y gagnerait, notamment pour obtenir la reconnaissance qu'il mérite.

Comme l'affirme le dicton populaire : « *La chance tourne.* » C'est l'une des raisons pour lesquelles on fera le bilan de ses résultats en compétition en fin de saison, car sur une année les coups favorables et défavorables tendront à s'équilibrer.

Cela étant, une tactique de jeu bien conduite peut limiter ce facteur et même provoquer chez l'adversaire des prises de risque aux conséquences fâcheuses.

Les « *Accros du tir* » l'apprennent souvent à leurs dépens. Le résultat d'un tir dépend naturellement de l'adresse du tireur, mais aussi de la position des boules dans le jeu. Parfois on a la réserve de munitions pour absorber *un contre* sur une boule ou au **bouchon**, parfois on ne l'a pas. Il sera alors trop tard pour se plaindre et invoquer la malchance ou je ne sais quelle divinité qui nous aurait lancé un mauvais sort. On dit que l'on a un contre au tir lorsque la boule que le tireur frappe vient chasser la nôtre en prenant sa place et conserve alors le point. C'est un coup fréquent, qu'il faut anticiper, car il peut inverser le cours d'une **mène** à l'**avantage** de l'adversaire et dans certaines situations faire basculer une partie. En effet, à moins d'avoir réalisé un **carreau**, tout se passe comme si le tir avait été manqué, sauf qu'en plus on a ôté le point que l'on défendait. Ce contre malheureux rend donc à l'adversaire un **avantage** de deux boules.

V. Le facteur émotionnel

On aborde ici un sujet délicat. À la pétanque plus que dans toutes autres activités sportives, le mental joue un rôle prépondérant. Le titre du paragraphe peut paraître un peu présomptueux et je ne souhaite pas avoir une approche trop théorique des phénomènes psychologiques qui peuvent expliquer le comportement du joueur

