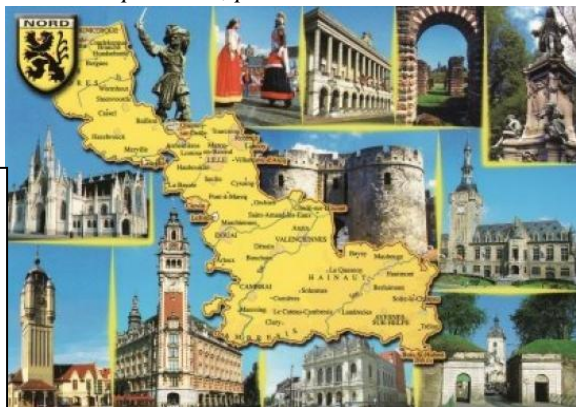




Siège : Immeuble Octant, 3 Avenue André Malraux 92309 Levallois-Perret Cedex Tel : 01 41 49 33 00

Siège région NORD : Alstom transport VPF, parc LAVOISIER Petite Forêt 59494 Tel. 03 27 14 18 00



Janvier 2012
N° : 001

Constitution du bureau
Animateur principal BERNARD Jean Marie Animateur principal Adjoint GRANDAME Richard HUVELLE Jean-Claude
Secrétaire ZAROW César Secrétaire Adjoint JETTE Jean-Edouard NIEUVIARTS Guy
Trésorier MONIER Jacques Trésorier Adjoint GRANDAME Richard
Relations Usine TETU André BERNARD Jean Marie
Relations FNAR DUQUESNE Norbert
Animateurs PRALAT Raymond BOELS Claude LEMOINE Norbert
Reportage Photos et Informatique NIEUVIARTS Guy

« Le Petit QUINQUIN »

SOMMAIRE

1*) Mots de l'Animateur Principal
 2*) Décisions du bureau de l'Amicale au cours de la réunion du 12/12/2011
 3*) Présentation de notre journal « Le Petit QUINQUIN »
 4*) Mots de l'animateur principal adjoint
 5*) Programme prévisionnel pour l'année 2012
 6*) Divertissement : La Pétanque 1^{ère} partie (en 3 parties)



BERNARD Jean Marie 369 rue de l'Abbaye
 59590 Raismes 03 27 25 41 07
 06 07 82 97 20 - matlucber@aol.com

GRANDAME Richard 12 rue du 8 Mai 1945
 59300 Aulnoy lez Valenciennes
 03 27 29 96 11 - 06 75 82 78 13
Richard-grandame@bbox.fr



1°) Mots de l'animateur Principal

Les MEMBRES du BUREAU vous souhaitent UNE BONNE ET HEUREUSE ANNEE 2012

L'ensemble des animateurs s'est associé pour vous présenter une bonne et heureuse année 2012. Que cette nouvelle année soit pour vous, votre famille, et vos amis, une année de bonheur, santé et réussite.

Cette année 2012 sera pour notre amicale, une année de transition, avec la parution de notre journal trimestriel version New look, que nous vous demandons de commenter. Ainsi qu'une restructuration de notre bureau, dont je salue les nouveaux arrivants.

*Sociétaire depuis un an, j'ai compris que l'amicale, « **notre amicale** » qui perdure avec succès depuis plus de **XX ans**, est le fait d'un travail rigoureux d'une équipe d'animateurs dévoués, de votre participation bien sûr, mais surtout d'un animateur principal pour ne pas le nommer **Richard GRANDAME**, toujours au four et au moulin, qui souhaitait cette année lever le pied et passer le témoin, tout en restant au sein de notre équipe d'animation.*

Au nom de tous les animateurs auxquels je vous associe, je tiens à saluer Richard, qui a su entretenir et perpétuer l'esprit de rassemblement, l'amitié au sein du groupe des adhérents, ainsi que la joie et l'enthousiasme pour se rassembler afin de mieux profiter des bons moments, mais également de se sentir entouré pour affronter les aléas de la vie.

En accord parfait avec ces principes, nous allons essayer de vous faire honneur, et ensemble de poursuivre cet état d'esprit qui a toujours fait notre force.

Encore une fois à tous, nos meilleurs vœux 2012.

L'équipe des animateurs

J.M.B

2°) : Décisions du bureau de l'amicale section Nord

*Notre réunion s'est déroulée le mardi 12/12/2011, au cours de laquelle il a été procédé à la nouvelle constitution du bureau, cette information se trouve indiquée sur le tableau de gauche de la page de garde. Ce tableau n'est pas exhaustif il est ouvert à tout adhérent volontaire, il y a tant de compétences méconnues ou inutilisées. Lors de cette réunion nous avons entériné la formalisation de notre journal région Nord appelé « **Le Petit QUINQUIN** ». Nous avons pensé à cette disposition afin de nous donner un document qui soit agréable à regarder et qui plus est nous rappelle un tas de souvenirs.*

Nous serions très heureux de connaître vos sentiments ou remarques éventuelles, afin de pouvoir en améliorer le contenu et la présentation.

G. N

3°) : Présentation de notre journal

*Nous sommes heureux de vous présenter notre nouveau né : le journal de l'Amicale région Nord " **Le Petit QUINQUIN** " dans sa nouvelle version. Comme tous les amicalistes nous souhaitons que votre journal vive au travers des activités du Groupe, des nouvelles locales, des centres d'intérêt de chacun : la relation des rencontres mensuelles de pétanque et scrabble: présents, scores, les faits du jour, la pêche commentée par les "Marius" de la gaule" ne pas exagérer l'importance des prises il faut que cela reste crédible, le sport et les sportifs parfois méconnus, bien sur le roman de notre VAFC, les rencontres, l'ambiance dans le nouveau stade...et les potins des supporters, récits de chasseurs, les sorties cyclistes, l'aviron (nous avons un spécialiste du kayak) les recettes de bricolage, les visites: expositions, Week end...bref tous les sujets que l'on a plaisir à conter ou raconter meubleront notre journal et le rendront vivant, gai rempli d'humour...ne pas oublier que le rire est le propre de l'homme et... de la femme, une excellente thérapie pour tous les " Tamalous"!*

Naturellement comme pour toute création nous comptons sur vos remarques et suggestions: « il faut forger pour devenir forgeron et c'est en sciant que Léonard de VINCI »!

Et maintenant bonne lecture!

Les animateurs réunis ce mardi 13/12 ont préparé le programme prévisionnel de l'année de l'année 2012. Vous trouverez les détails ci- dessous ce qui nous a incité à créer le journal local.

Le Comité, dans son ensemble vous présente ainsi qu'à vos familles ses vœux de bonne et heureuse année 2012. En cette période de crise demeurons philosophes " Après la pluie le beau temps" et quand on est tombé très bas

on ne peut que remonter! Bonne santé à conserver ou retrouver, bonheur et joie en famille : rendez-vous pour la 1re fois de l'année le 5 janvier à St Saulve pour partager la galette des Rois à manger mais non à dilapider (la langue française est remplie de pièges) ambiance amicale et mieux, familiale de la "Grande famille des Anciens d'Alstom NORD!" organisée pour donner à tous entière satisfaction. En lisant ces vœux à la maison, levons notre verre sans risque d'alcoolémie contrôlée:

J.E.J.

4°) Mot de l'animateur principal adjoint

Je remercie tous les adhérents et les animateurs qui m'ont fait confiance en participant et en m'aidant afin d'atteindre mon but au sein de l'amicale ; perdurer et rassembler le maximum d'Anciens dans la bonne humeur et une grande convivialité. Au travers de nos activités, j'ai essayé de continuer l'excellent travail de mes prédécesseurs Yvon GRONSARD et Maurice HANNECART qui m'avaient fait confiance en amenant des idées nouvelles des petits trucs en plus. Mes occupations diverses et familiales devenant trop contraignantes pour pratiquer plusieurs exercices ensembles et puis place aux jeunes. Après en avoir discuté avec Jean Marie, celui-ci m'a demandé un certain délai de réflexion mai le connaissant, j'étais confiant. Les six mois d'étude achevés, à l'unanimité, l'ensemble des animateurs ont validé cette passation de pouvoir. Je peux vous dire que je suis content, tranquille et confiant dans la nouvelle composition du bureau et de votre participation pour l'avenir de l'amicale. Je reste néanmoins toujours parmi vous. Je vous dis donc à bientôt et bonne Année 2012

R.G.

5°) Prévision de Programme pour l'année 2012

1er) : Programme des principales activités pour l'année 2012

- Réunion mensuelle Pétanque et Scrabble: le 1ier jeudi de chaque mois (Janvier le jeudi 5/01)
- Galette des Rois le jeudi 5/01/2012.
- Réunion Comité de direction de l'Amicale à Paris : le 13 Mars 2012 (JMB / RG)
- Challenge M. SERRALTA : Pétanque et scrabble le 24/05/2012
- Pique-nique au Rosult / Le 21 ou 28 Juin à finaliser (M DEVILLERS)
- Repas pré vacances au GODELOT : 14 Juin, à finaliser (JC HUVELLE)
- Le HAVRE : Challenge Michel COURTOIS / le 13 Septembre 2012
- St ELOI : le Samedi 24 Novembre 2012
- Programme commun (ANF/AASPPG/OVSA/ADECAR/Alstom): **Réunion trimestrielle (JMB /RG/ autres)**
- Programme VACANCES C.E. Alstom VPF 2012 : **diffusé le 1/12/2011**

1. Propositions d'animations à VALIDER :

- RDV mensuel/ou autre = **pèche** / Pour les amateurs : En tant que retraité d'AT, nous pouvons bénéficier d'un parcours de pêche sur l'étang d'Alstom VPF ; Cet étang se situe près de Brillon, Tilloy les Marchiennes.

Nous proposons prochainement de vous informer sur les modalités, et les possibilités (pique nique éventuel en famille)

- Mise en place d'un RDV **pétanque sur le boudrome d'Alstom Petite Foret** : A finaliser (JMB /A TETU)

- Brocante annuelle / St SAULVES le Marais : **Septembre 2012** (le comité)

- Cases /Grille de l'amicale : Mensuelle .A mettre en place (JC HUVELLE)

(Il est bien entendu que ce programme pourra évoluer au cours de l'année et nous vous en ferons part)

J.M.B.et R.G.

6°) : Divertissement, 1^{ère} Partie

Le langage des boules



I°) Le Vocabulaire spécifique de la pétanque

Il existe un vocabulaire spécifique à la pétanque. Qui ne connaît pas le fameux « Tu tires ou tu pointes ? » ?

Bouchon ; cochonnet ; petit ; têt ; gari (en provençal) : le but.

Pointer : lancer la boule pour la rapprocher le plus possible du but. L'action de pointer s'appelle le « point » ou l'« appoint ».

Tirer : lancer la boule afin de chasser une boule adverse. En règle générale, la boule tirée est perdue, sauf en cas de carreau ou de palet.

II°) Vocabulaire lié au point

Avoir le point : posséder une boule (ou plus) mieux placée que celles des adversaires.

Reprendre le point : placer une boule en faisant mieux que l'adversaire qui avait le point.

Faire un biberon, un têtard : la boule colle le but (ou "bibe"). Voir aussi "bouchonner".

Devant de boule : se placer devant une boule adverse en s'y collant. Ceci est gênant pour l'adversaire car ce sont des boules difficiles à tirer (la plupart du temps, la boule qui est devant reste en place, et c'est la boule qui se trouve derrière qui s'en va).

Faire un bec : heurter une boule déjà placée pour faire dévier la sienne vers le but.

La donnée ou La donne : zone d'impact au sol de la boule pointée. La recherche d'une bonne donnée est primordiale sur des terrains difficiles.

Jouer en demi-portée : pointer en lançant la boule environ à mi-distance (cette distance variant suivant le terrain et la hauteur à laquelle la boule est envoyée) entre le cercle de lancer et le but. C'est le style d'appoint le plus répandu et le plus facile à réaliser.

Porter, Plomber ou Envoyer : pointer en lançant la boule très haut, afin qu'elle roule le moins possible en retombant sur le sol (on dit qu'on assomme la boule). Ce style d'appoint demande une très grande maîtrise. L'envoi est l'action d'envoyer.

Faire glisser (ou Faire rouler) : pointer en lançant la boule assez près du cercle de lancer. Ce coup peut être avantageux sur des terrains bien particuliers, en général lisses et qui répondent mal aux boules piquées.

Jouer une boule nature : Jouer la boule sans lui donner d'effet.

Tenir (ou Serrer) une boule : au point, donner un effet rétro à la boule, de sorte qu'elle roule moins qu'une boule jouée nature (sans effet). On dit des joueurs qui maîtrisent cette technique qu'ils jouent « au poignet ». On dit de ceux qui la maîtrisent à son maximum qu'ils « bloquent » la boule (car à la tombée, la boule est comme bloquée, puisqu'elle avance très peu).

Lâcher la boule : au point, jouer un peu plus fort que la normale, soit volontairement, soit involontairement.

Piquer la boule : la faire frapper le sol avec un angle assez important. La distinction boule piquée / non piquée se fait sur les coups en demi-portée : la courbe est plus en cloche pour une boule piquée.

Jouer haut, bas, au jeu : lorsque le terrain est penché latéralement (ce qui est très souvent le cas), on distingue le haut (le côté le plus haut) et le bas (le côté le plus bas). Ainsi, jouer :

Au jeu, est jouer sur la trajectoire idéale passant par le cochonnet,

Plus haut que jeu, est jouer sur toute trajectoire passant plus haut que le cochonnet,

Plus bas que jeu, est jouer sur toute trajectoire passant plus bas que le cochonnet.

Donner de l'effet à ou Tourner une boule : Lancer la boule en lui imprimant un effet de rotation latérale grâce à un mouvement des doigts. Bien maîtrisé, ce geste est d'une grande utilité lorsque :

Une boule se trouve « en plein jeu » (c.-à-d. lorsqu'elle se trouve sur la trajectoire idéale qui permet d'atteindre le but) : dans ce cas, le pointeur envoie sa boule par côté et la « ramène » vers le but grâce à l'effet imprimé.

Le terrain est très difficile et que les données sont rares: parfois les seules données acceptables ne sont pas « au jeu » et l'effet est nécessaire pour « ramener » la boule vers le but.

Répondre : La réponse d'une boule est son comportement à la tombée, lorsque le joueur lui a donné un effet. Une boule peut bien répondre si le comportement est celui attendu, ou mal dans le cas contraire. Comme la réponse d'une boule est en fait due au terrain, on parle aussi de réponse du terrain (ou d'une zone de terrain).

Jouer (ou Rentrer) une boule : Pointer dans l'intention de pousser une boule de son équipe qui est devant le but mais qui n'est pas assez près pour marquer (idéalement, après le coup, la boule poussée et la boule jouée marquent). Tout l'art de ce coup est de doser la force de façon à ce que si la boule visée est ratée, le point soit pris quand même.

Faire un demi-coup : Jouer la boule plus fort que ce que demanderait un appoint normal (on dit « plus fort que jeu ») afin de venir heurter des boules (ou le but) pour les déplacer sur une faible distance. Il s'agit d'un coup entre le point et le tir, d'où son nom. Il peut être utilisé pour séparer deux boules collées.

Serrer : Pointer toutes les boules restantes du mieux possible. La plupart du temps, on serre lorsqu'on n'a pas réussi à tirer une boule adverse qui est très près du cochonnet. On se résigne donc à laisser la mène à l'adversaire, mais on l'empêche de marquer trop de points.

Faire un Palouf : (ou aussi : palouffer) se dit lorsqu'un joueur envoie une boule beaucoup trop courte.

Jouer volontiers : c'est, à l'inverse du palouf, une boule jouée trop fort.

Faire un nari (accent tonique sur le a) : rater complètement son appoint.

Escamper ses boules : rater complètement ses appoints dans une mène.

Démarquer : dans le cas où l'équipe adverse n'a plus de boule, où au moins un point est déjà acquis, et où l'on pointe pour « ajouter » (des points), c'est donner le point à l'adversaire (soit en chassant la boule (ou les boules) de son équipe qui avait (avaient) le point, soit en « rentrant » une boule adverse, c'est-à-dire en la poussant de telle sorte qu'elle marque). On peut aussi se démarquer en tirant.

Ne pas jouer pour le perdre : lorsqu'un joueur parvient à reprendre le point à l'adversaire alors que le pointage est difficile, on dit qu'il n'a pas joué pour le perdre.

Ne pas jeter sa boule : réussir une boule utile (sans forcément prendre le point). Au contraire, on dit qu'un joueur a jeté sa boule lorsqu'il joue un mauvais coup.

Faire un vol (on entend souvent: « C'est du vol ! ») : lorsqu'une boule mal jouée embarque le cochonnet, ou heurte involontairement une boule bien pointée, bref, on dit qu'il y a vol dès qu'une boule mal jouée parvient à faire reprendre le point à son équipe.

Rétro pissette: technique de pointage permettant de s'affranchir des irrégularités du terrain en donnant à la boule un effet rétro.

Le point de l'Anglais ou La boule piège : se dit d'un point suffisamment mauvais pour que l'équipe adverse croie pouvoir le reprendre facilement, en vain.

III*) Vocabulaire lié au tir

Tirer au fer : lancer une boule directement sur la boule visée. Il s'agit de la façon « classique » de tirer.

Tirer devant : lancer une boule à 30 cm (indicatif) maximum devant la boule visée. Ce tir peut se pratiquer sur des terrains qui ne « sautent » pas (c.-à-d. où les boules ne rebondissent pas après l'impact), ou bien par des tireurs qui lancent leur boule (trajectoire ou effet spécifique) de manière à ce qu'elle rebondisse très peu.

Tirer à la ras paille (ou à la rafle ou bien rabalette), ras pailler : contraire du tir au fer, la boule roule avant de toucher la ou les boules visées. Cette technique est généralement assez mal vue par les puristes.

Faire un carreau : terme employé quand il y a « tir au fer ». La boule de tir lancée reste dans un rayon maximum de 50 cm (indicatif) autour de l'impact. Trois situations sont décrites par des termes spécifiques :

On réalise un carreau parfait ou un arrêt lorsque la boule tirée prend la place exacte de la boule cible,

On réalise un carreau allongé lorsque la boule tirée roule vers l'avant après l'impact sur la boule cible,

On réalise un recul lorsque la boule tirée repart en arrière après l'impact sur la boule cible.

Faire un palet : tirer une boule sur le jeu en tirant « à la ras paille » ou en « tir devant » ; la boule

lancée reste dans un rayon maximum de 50 cm (indicatif) autour de l'impact. Deux situations sont décrites par des termes spécifiques :

On réalise un palet parfait ou un arrêt lorsque la boule tirée prend la place exacte de la boule cible,

On réalise un palet allongé lorsque la boule tirée roule vers l'avant après l'impact sur la boule cible.

Faire un trou : tirer à côté de la boule visée (c'est un tir raté).

Faire un écart : faire un trou en tapant trop à gauche ou trop à droite.

Faire un brochet ou Faire un crocheton : faire un écart important.

Faire une casquette : frapper une boule sur sa « tête » (partie supérieure). La boule cible reste à sa place ou bouge très peu.

Faire une sautée (se dit aussi Trier) : frapper une boule qui se trouve quelques centimètres derrière une autre (sans toucher cette dernière) ; ce tir demande bien sûr une précision absolue en distance.

Faire un choisi (se dit aussi Trier) : frapper une boule qui se trouve à côté d'une autre boule, sans déloger cette dernière.

Tirer sur l'oreille : frapper une boule sur le côté, de façon à la faire partir de travers.

Faire un sifflet ou Faire un ciseau : chasser deux boules adverses en un seul tir. Ce coup requiert de heurter la première boule selon l'angle adéquat afin de chasser la deuxième par ricochet.

Tuer le chien / faire un ferret : tirer une boule de sa propre équipe, de façon non intentionnelle.

Avoir un contre : tirer la bonne boule, mais de telle façon que celle-ci ou la boule jouée aille percuter – et démarquer – une boule de sa propre équipe. On parle de position de contre lorsqu'un contre a une probabilité non négligeable d'arriver en cas de tir. On parle de contre sec lorsque la boule adverse heurte la boule de sa propre équipe en plein et donc prend sa place : ce cas-là est évidemment très mauvais pour l'équipe du tireur.

Tirer le but (avec toutes les déclinaisons de but) : parfois, si une équipe est mal embarquée dans une mène elle peut essayer de tirer le but pour annuler celle-ci. On dit alors qu'elle tire le but.

Pet de vieille : il s'agit d'un tir qui n'est pas au fer, et qui se contente d'effleurer la boule visée sans la faire bouger suffisamment selon les puristes (on qualifie de pet parfait un pet de vieille qui ne permet pas de reprendre le point).

Se découvrir : tirer trop de boules, de sorte à s'exposer à « prendre une grosse mène » si l'équipe adverse réussit ses tirs.

Chiquer une boule : réaliser un tir qui effleure la boule cible, ne déplaçant celle-ci que légèrement.

IV°) Expressions diverses

Embrasser Fanny, Faire fanny, Être fanny ou (Se) Prendre une fanny : perdre une partie sur le score de 13 à 0. À l'origine, les perdants devaient alors embrasser les fesses d'une femme postiche nommée Fanny, représentée sous forme de tableau, de poterie ou de sculpture.

Mettre une fanny : gagner une partie sur le score de 13 à 0.

Une valise, valoche : se dit lorsqu'on prend 5 ou 6 points dans une mène.

Un sac à main : se dit lorsqu'on prend 4 points dans une mène.

Un portefeuille : se dit lorsqu'on prend 3 points dans une mène.

Faire la musique ou Faire la chanson : essayer de déstabiliser l'adversaire en discutant entre les points, soit avec lui, soit avec ses propres partenaires.

Une valise, valoche de un : Se dit lorsqu'une équipe aurait pu faire une valise, valoche et n'a finalement mis qu'un point. Expression de soulagement d'une équipe plutôt mal partie.

Faire la Micheline : Se dit d'une personne ou d'une équipe qui se présente à un concours ou à une partie entre amis sans sa paire de boules.

JMB

L'Animateur principal



J. Marie BERNARD

Comité de rédaction : J.M. BERNARD, R. GRANDAMME, J.E. JETTE et G. NIEUVIARTS