

LA LANGUE DES SPORTS

Parlez-vous athlétisme ?



L'athlétisme possède une langue qui permet d'exprimer l'action et l'émotion. Une langue bien vivante constituée de détournement de sens de mots communs (*mordre, griffer...*), de combinaisons inédites de termes (*avoir du pied, mettre une mine...*) ou d'emprunts à des langues étrangères (*DNF* pour l'anglais...). Bref, un espéranto original qui permet aux athlètes de se comprendre et que nul ne doit ignorer s'il veut faire bonne figure au café des sports.

Dans la foulée des championnats du monde qui se sont déroulés en août à Londres, c'est le parler athlétisme qui est ici à l'honneur avec cette sélection d'expressions originales.



- **À la cloche** : ce n'est pas un piètre athlète, mais l'objet que l'on agite au passage du dernier tour dans les courses de demi-fond et de fond. C'est aussi le cloche-pied du triple saut.
- **Avoir du pied** : avoir de la détente, de l'impulsion, de la réactivité pour avancer, décoller et espérer gagner.
- **Bon partant** : pile électrique très véloce au départ des courses de sprint.
- **Casser** : lors d'un finish en sprint, action qui consiste à pencher le buste au moment de franchir la ligne (le chrono est stoppé au niveau de la poitrine) en espérant griller au dernier moment ses adversaires.
- **Chambre d'appel** : chambre sans lit où l'on contrôle et fait patienter les athlètes avant l'épreuve.
- **Corde** : inutile de la chercher puisqu'il s'agit simplement de la ligne virtuelle la plus courte à l'intérieur du virage près de laquelle tous les coureurs de demi-fond veulent être.
- **Courir relâché** : courir relâché : un oxymore ? Non, simplement la faculté à ne contracter que les muscles nécessaires à la course.
- **DNF** : élégant et mystérieux acronyme qui signifie « *did not finish* ». Autrement dit, abandon plus ou moins lamentable.
- **Faire l'impasse** : dans les concours de la perche et de la hauteur, subterfuge tactique qui consiste à ne pas franchir une barre et garder ses essais pour la hauteur suivante afin de se préserver ou d'obliger l'adversaire à prendre un risque dans la gestion de son concours.
- **Faire le lièvre** : lapin déguisé en coureur qui lance la course (de demi-fond ou de fond) pour ses camarades, sur les bases d'un record, puis qui, épuisé, abandonne en passant toutefois récupérer le chèque promis par l'organisateur de la compétition.
- **Faire un faux départ** : départ de course anticipé par rapport au coup de feu. Un faux départ est réalisé lorsque le coureur part moins de 100 millièmes après le coup de feu ; durée qui correspond au

temps minimal que met un signal nerveux pour aller des oreilles aux jambes d'un athlète normalement constitué et non dopé.

- **Frapper le mur** : cauchemar de tous les marathoniens, ce coup de pompe frappe sans prévenir autour du 35^e kilomètres.

- **Griffer** : mouvement très rapide de la cheville qui permet d'obtenir la sensation de griffer le sol, ce qui permet d'améliorer la propulsion, les chances de victoire et le remplissage du compte en banque.

- **Hors secteur** : lancer qui atterrit n'importe où, sauf dans la zone de réception prévue.

- **Jambe d'appel** : jambe la moins mauvaise utilisée lors de l'impulsion dans les sauts.

- **Jambe libre** : jambe affranchie de tout effort, qui est propulsée en premier dans l'air (par opposition à la jambe d'appel) lors des sauts ou du franchissement de la haie.

- **Manger du bâton** : s'entraîner comme des forcenés au maniement du bâton (témoin) en course de relais.

- **Mettre une mine** : accélérer agressivement pour se débarrasser d'un ou plusieurs adversaires coriaces.

- **Mordre** : en saut en longueur, en triple saut ou dans les lancers, dépasser la limite autorisée, ce qui annule l'essai et peut t'envoyer au purgatoire.

- **Piocher** : foulée d'un type fatigué, dont les appuis au sol ressemblent davantage à des séjours touristiques plutôt qu'à des ressorts tout neufs.

- **Pointes** : chaussures à la mode sur les stades d'athlé. En général, elles possèdent neuf petits clous au niveau de la plante du pied, de manière à mieux *accrocher* le sol.

- **Prendre ses marques** : repères judicieusement placés par le sauteur, le lanceur ou le relayeur pour ajuster sa course par rapport à la limite à ne pas dépasser ou par rapport à son camarade.

- **Ramasser les morts** : doubler en fin de course des concurrents partis trop vite et qui rendent grâce.

- **Rester dans les boîtes (dans les sabots)** : prendre un départ *lentissime* dans les courses où les starting-blocks sont utilisés.

- **Tirer la foulée** : sprinter qui allonge volontairement sa foulée dans l'espoir fou d'augmenter sa vitesse... sauf que sa fréquence diminue de manière outrancière.

- **Toucher du bois** : pour un hurdler maladroit, taper la haie.

- **Vieilles pointes** : ancêtres qui continuent à vouloir défier l'espace et le temps, baptisés pompeusement *vétérans*.

Et pour celles et ceux qui en veulent plus, jetez-vous sur mon livre, *J'vois pas d'quoi tu parles*, Éditions Edilivre, 2017.

