SUPREME Le spécialiste du baby foot

Lexique

LE GLOSSAIRE DU BABY-FOOT (pour que le langage du baby n'ait plus de secret)

1. Balayer
Le faite de bloquer la balle en commerce ou en cassette, puis de faire des mouvements de va et vient, alors que la balle roule sous le joueur. On peut aussi faire des combos en la passant à d'autres joueurs de la même barre. Le but est de mettre la personne en face dans le vent. Super beau, mais forcément les pertes de balles sont nombreuses, donc technique à proscrire lors d'un match serré.

2. Bande
(ou Suisse) : marquer un but en faisant rebondir la balle sur les bords du baby.

3. Cassette
Quand on bloque la balle derrière le joueur.

4. Cendar
Quant l'attaquant (ou la défense) tire comme un bourrin, que la balle fait plusieurs rebonds , et qu'elle finit dans le cendrier prés des points. Ce n'est jamais réellement volontaire, mais certains accordent +3 -3.

5. Chaudron
Après un but, la balle traverse le baby et ressort par les autres cages ! Rarissime et mythique !

6. Commerce
Quand on bloque la balle devant le joueur.

7. Faire des Bandes
C'est le fait de tirer en utilisant les bords du **Baby-foot** afin qu'après rebond, la balle arrive en angle vers le but. Quand ce tir est cadré, il est très efficace surtout de l'arrière. De l'avant c'est aussi jouable, mais elle est plus facile à arrêter pour le gardien, étant donné que la balle parcours plus de 3 fois la distance normale sur un tir droit. Cette technique est néanmoins très utile quand l'on doit repêcher.

8. Fanny
La honte suprême au **baby-foot**, cela arrive lorsque l'une des deux équipes à son score à zéro (voir moins ...) à la fin du match. Même si l'on marque pendant le match, on peut toujours se faire pêcher par la suite ou prendre une gamelle. Les deux équipes doivent se mettre d'accord au début du match quant à la "punition" infligée à la Fanny, la plus courante est de passer sous le **baby-foot** (à 0 un passage, à -1 deux passages, à -2 trois passages, etc...), parfois dans les bars, ont peut être amené à payer un coup à boire, il peut aussi exister des sanctions un peu plus gore telles que sucer les mannettes de l'adversaire (Hum ...).

9. Flash, gosse, photo
Quand on tente une relance ou tir de l'arrière et que l'on se fait contrer et que l'on se prend un but.

10. Gamelle
Lorsque la balle rentre dans la cage puis en ressort en ayant heurté le fond de celle-ci. Cela arrive soit lorsque le tir est très puissant, soit quand il y a un effet ou que la balle arrive dans le but avec un angle. A savoir que les gamelles dépendent aussi de la balle, plus la balle est dure, plus elle offrira de possibilités de gamelle.

11. Gamelle Blanche, Gamelle Royale, Chaudron Magique

Cela arrive lorsque la balle rentre par une cage et ressort par l'autre ! C'est à dire qu'elle traverse tout le **baby-foot** (à l'intérieur) et qu'elle ressort par les buts de l'attaquant. Il est pratiquement impossible de réaliser ce coup, et personnellement, je ne l'ai jamais vu. Bien sur cela dépend aussi du **baby-foot**. Par exemple sur un Bonzini sans monnayeur (B90), c'est assez difficile vu que les buts ne sont pas reliés.

12. Lob

Quand la balle passe par dessus la barre du goal. Certains joueurs accordent +2, mais souvent, ce coup est du à la chance, les joueurs ne le font pas exprès (néanmoins il existe des techniques pour en effectuer de l'arrière), c'est pour cela qu'il vaut comme un but normal.

13. Main au tapis

Quand on tente une relance ou tir de l'arrière et que l'on se fait contrer et que l'on se prend un but.

14. Pêche

Le fait de tirer, de mettre le but, puis d'aller la chercher dans les cages avant que la balle ne redescende . Très utile lorsque l'on a des buts en retard et qu'il ne reste plus beaucoup de balles.

15. Pissette

Non valable dans certains cafés car elle est liée à un défaut du baby foot. La pissette désigne tir gagnant de l'attaquant extérieur en angle prononcé qui passe entre le défenseur et le gardien.

16. Râteau, Rame, Sac, Braille, Casse

Désigne le fait qu'un joueur aux demis, en essayant de récupérer la balle venant des demis adverses, la touche, empêchant ainsi les attaquants adverse de la contrôler.

17. Reprise

Il y a deux situations ici : soit lorsque la balle vient de l'arrière ou des demis, et que l'attaquant tire sans contrôler la balle. Certains n'apprécient pas, mais c'est tout à fait valable en double, et ça donne une bonne vitesse au jeu. L'autre situation est moins prestigieuse, c'est quand lors d'un tir la balle n'est pas cadrée, rebondit contre le bois, et alors l'attaquant la reprend directement. Peut être utilisé pour passer les demis, on tire alors comme un bourrin avec, la balle passe, rebondit contre la bande du fond et on la récupère avec ses attaquants.

18. Roulette

Une ou plusieurs rotations rapides des barres ou de lâcher les poignées. Interdit dans certains cafés.

19. Tacle

C'est le geste d'anti-jeu par excellence, on tord la canne afin d'heurter le joueur adverse qui s'apprêter à contrôler la balle. Ainsi, on l'empêche de la récupérer et on la retrouve dans ses pieds. En plus d'abîmer le **baby-foot**, on risque d'irriter fortement l'adversaire... En bref, à éviter.

Merci à www.foozball.org

Imprimer Page en PDF haut de page