

Le vocabulaire de l'athlétisme

Donald E. Schlesinger

Volume 20, numéro 4, décembre 1975

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/004042ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/004042ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Presses de l'Université de Montréal

ISSN

0026-0452 (imprimé)

1492-1421 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Schlesinger, D. E. (1975). Le vocabulaire de l'athlétisme. *Meta*, 20(4), 308–313.
<https://doi.org/10.7202/004042ar>

PROBLÈMES ET SOLUTIONS

LE VOCABULAIRE DE L'ATHLÉTISME

Il y a trois ans, lors des **Jeux olympiques** (*Olympic Games*) de Munich, nous avons rédigé un petit article sur les « Pièges de la terminologie sportive » qui a paru dans le numéro de décembre 1972 de *Traduire*. Notre étude, nécessairement incomplète et subjective, ne prétendait en aucune façon être exhaustive, surtout lorsqu'on considère la grande variété de sports qu'elle a traitée. Trois ans plus tard, à la veille des Jeux de Montréal, nous reprenons notre plume, cette fois pour analyser le vocabulaire d'un seul sport, le plus ancien et le plus universellement pratiqué de tous, l'**athlétisme** (*track and field*).

Commençons par des termes généraux qui s'appliquent à plus d'une **discipline** (*event*) avant de reprendre ensuite chaque course ou concours individuellement pour en dégager l'essentiel du vocabulaire qui s'y rapporte. Les différentes **épreuves** (*events*) se déroulent sur un **stade** (in a *stadium*) qui comporte les **tribunes** (*stands* ou *grandstand*), la **piste** (*track*), parfois en **cendrée** (*cinder track*) mais plus souvent, de nos jours, en **tartan** (du moins pour les grandes rencontres), et une **pelouse** (*infield*). Les meilleurs stades ont un **tableau d'affichage** (*scoreboard*) qui tient le spectateur au courant des performances ainsi que du score du match s'il s'agit d'une **rencontre** (*meet*) par équipes.

Il est bien entendu que les **courses** (*racés, track* ou *running events*) se disputent sur la piste, alors que c'est sur la pelouse qu'ont lieu les **concours** (*field events*). La piste elle-même est divisée en **couloirs** (*lanes*) et mesure 400 mètres (ou 440 *yards*) le tour. Elle comporte deux **lignes droites** (*straightaways*) dont une s'appelle la **ligne opposée** (*backstretch*) et l'autre, faute de mieux, la **ligne droite** (*home-stretch*), ainsi que deux **virages** (*turns*).

Avant de courir, de sauter ou de lancer, chaque **concurrent** (*competitor*) exécute rituellement des **exercices d'assouplissement** (*stretching and bending exercises*), car s'il ne **s'échauffe** pas (*warm up*) comme il faut, l'athlète risque de se blesser en **claquant un muscle** (*pulling a muscle*) lors de la compétition. Les **claquages** (*muscle pulls* ou *pulls* tout court) étant le fléau des athlètes, on comprend facilement l'importance accordée à ces exercices préliminaires. Quand il se sent bien à l'aise, le concurrent, toujours en **survêtement** (*sweatsuit*), se repose

pour attendre le début de son épreuve. Nous allons suivre, avec lui, le déroulement d'un match imaginaire.

Les courses se divisent en cinq catégories : **courses de vitesse**, ou **sprints** (en français comme en anglais), **courses de demi-fond** (*middle distance races*), **courses de fond** (*distance races*), **courses d'obstacles** (*hurdle races*) et **courses de relais** (*relay races*). La plus courte de toutes, celle aux Jeux qui donnent au gagnant le droit de s'appeler « L'être le plus rapide du monde » (« *The World's Fastest Human* »), est le 100 mètres. Nous voilà sur la **ligne du départ** (*starting line*). Le starter crie « **À vos marques** » (« *On your marks,* » « *Take your marks,* » ou « *Go to your marks* ») et les huit finalistes se mettent lentement sur « quatre pattes » pour prendre leur **départ** dit **accroupi** (*crouch start*). Chacun se sert d'un starting-block pour caler ses pieds, et l'on s'aperçoit que certains des sprinters préfèrent mettre les **cales** (*blocks*) très près de la ligne en prenant un **départ groupé** (*bunch start* ou, moins souvent, *bunched start*) alors que d'autres, en général plus grands de taille, prennent un **départ allongé** (*elongated start*) en éloignant les cales de la ligne. À la deuxième commande, « **Prêts** » (« *Set* »), tous se relèvent partiellement en se basculant vers l'avant et restent complètement immobiles à attendre le **coup de feu** (*gun*) du starter. Celui qui, tout en restant derrière la ligne, est en mouvement au moment du feu est dit avoir exécuté un **départ en bascule** (*rolling start*), ce qui est illégal. De même, celui qui part avant le feu exécute un **faux départ** (*false start* ou *break*).

L'épreuve s'engage et, comme c'est souvent le cas, l'arrivée d'une course de sprint peut être extrêmement **serrée** (*tight*). Il est bien probable que plusieurs sprinters se trouvent sur une même ligne : une véritable **arrivée dans un mouchoir** (*blanket finish*) ! Celui qui a le meilleur **cassé** (*lean*) sera déclaré vainqueur, mais il faudra la **photo-finish** pour vérifier le résultat. Le terme est intéressant car « photo-finish » a deux sens en français : il désigne à la fois l'enregistrement photographique de l'arrivée d'une course et l'appareil qui l'effectue. Or, on dira en anglais « *photo* » tout court pour le premier sens (« *it's a photo* ») et « *photo-timer* » (car l'appareil enregistre le « chrono » en même temps) pour le second. La « *photo-finish* » en anglais correspond uniquement à l'**arrivée** elle-même. Les **chronométrateurs** (*timers*) consultent leurs **chronomètres** (*stopwatches*), car tout le monde s'intéresse au **temps** ou « **chrono** » (*time*) du gagnant. Il est vrai que de nos jours, surtout au niveau de la haute compétition, le **chronométrage électrique** (*automatic* ou *electric timing*) est de rigueur.

Souvent, le vainqueur du 100 mètres tentera un **doublé** (*double*) en **s'inscrivant** (*entering*) au 200 mètres. D'autres, fatigués par les **séries** (*trial heats*), **quarts de finale** (*quarter finals*), et **demi-finales** (*semi-finals*) du 100, **déclareront forfait** (*scratch*) et ne disputent que la plus courte des deux courses. À la différence du 100 mètres où tous les concurrents prennent leur départ sur une même ligne, le départ du 200 se donne **en décalage** (*staggered start*). À l'entrée de la **courbe** (*turn* ou *curve*), celui qui se trouve **à la corde** (*on the rail, pole, ou inside*) semble être handicapé par rapport aux autres. Tout s'égalise, cependant, à la **sortie du virage** (*off the turn*) où, théoriquement, les meilleurs sprinters se retrouvent sur la même ligne.

Le 400 mètres est non seulement le plus long des sprints mais aussi le plus éreintant. Il ne suffit pas d'être le plus rapide, car ici intervient la notion de répartition de l'effort. La **résistance** (*stamina*) entre en jeu et l'on doit apprendre le **sprint contrôlé** (*float*) pour bien réussir sur cette distance exigeante. Celui qui part trop rapidement risque fort de **se crispier** (*tighten up, tie up, get tight*, ou, dans la langue familière, « *catch rig*, » de rigor mortis !) à l'entrée de la dernière ligne droite. Les 100 derniers mètres deviennent alors un véritable cauchemar : on lit la douleur sur le visage de l'athlète, sa **foulée** (*stride*) se raccourcit. Bref, la **crispation** (*tying up, tightening up*) est l'ennemi du coureur du 400 mètres.

Quittons le monde des sprinters pour entrer dans le royaume des **coureurs de demi-fond** (*middle distance runners*). Deux courses dominent : le 800 mètres (880 yards ou half mile) et la plus prestigieuse de toutes les courses, le mile (ou son équivalent métrique, le 1 500 mètres). Adieu starting-blocks et départ accroupi. On prend un **départ debout** (*standing start*) pour ces deux courses ainsi que pour toutes les courses d'une distance supérieure à 400 mètres. À l'encontre des sprints aussi, la tactique joue un rôle capital dans le demi-fond, car l'idée d'**allure** ou de **train** (*pace*) prime tout. Va-t-on donner l'allure ? Si l'on **mène le train** (*sets the pace*) on risque de **se faire coiffer sur la ligne** (*to be caught from behind, to be nipped at the wire*) par un **bon finisseur** (*kicker*) au **coup de reins** (*finishing kick*, ou *kick* tout court) dévastateur. Par contre, si l'on reste dans le **peloton** (*pack*), on risque non seulement les **à-coups** (*elbowing, jostling*) ou plus sérieusement encore, les **coups de pointe** (*spiking*) de ses adversaires, mais aussi la possibilité d'**être enfermé** (*boxed in*) par deux ou trois coureurs placés directement devant soi et à droite.

À chaque **tour de piste** (*lap*), on annonce les **temps de passage** (*splits*, du verbe « to split, » employé dans le sens de « diviser ») du meneur. Ces temps intermédiaires sont très importants, car ils permettent au coureur comme au spectateur de prévoir plus ou moins le temps final que réussira l'athlète. En Europe, on signale le dernier tour d'une course de fond ou de demi-fond en sonnant une cloche. En Amérique, ce **tour de cloche** (*bell lap*) est remplacé, le plus souvent, par un « *gun lap*, » car on préfère, quand il ne reste plus qu'un tour à la course, tirer un coup de revolver dans l'air.

Les trois grandes courses de fond (5 000 m, ou bien 3 miles ; 10 000 m ou 6 miles ; et le marathon, c'est-à-dire 26 miles 385 yards !) offrent peu de termes de vocabulaire au traducteur. Toutefois, mentionnons-en au moins deux, le **second souffle** (*second wind*) qui se rapporte au **taux de consommation de l'oxygène** (*oxygen consumption rate*) du coureur, et le bel exploit de **faire cavalier seul** (*to be all alone, way out in front, run by oneself*) qui n'arrive en général que dans les courses les plus longues.

Passons des **courses plates** (*flat races*) aux **courses d'obstacles** (*hurdle races*) qui comptent le **110 m haies** (*120 yard high hurdles*), le **400 m haies** (*440 yard intermediate hurdles*) et le **steeple** (*Steeplechase*). Ici, c'est surtout la technique qui décide l'ordre de l'arrivée et qui sépare le gagnant des autres. Le **passage** (*clearing*) de la haie doit s'effectuer, bien entendu, **dans la foulée** (*in full stride*) et bien que l'on ne soit pas pénalisé pour avoir **heurté un obstacle** (*hit a hurdle*), on

perd plusieurs dixièmes de seconde en ce faisant. De même, on perd du temps si, en trouvant que sa **jambe d'attaque** (*lead leg*) est trop loin ou trop près de la haie, on **piétine devant l'obstacle** (*chops one's steps*). Finalement, on risque de se faire **déclasser** (*disqualified*) si, en **franchissant** (*clearing*) la haie, on passe sa **jambe d'appui** (*trailing leg*) AUTOUR de l'obstacle.

À toute la terminologie des courses de haies s'ajoute un seul terme, très joli d'ailleurs, qui s'applique au 3 000 mètres steeple. Il s'agit de la **rivière** (*water-jump*) dont le passage, très amusant pour la foule, l'est beaucoup moins pour le coureur !

Les courses de relais, surtout le **4 × 100 mètres** (*440 yard relay*), sont parfois très spectaculaires et nous fournissent, en même temps, un vocabulaire assez spécialisé. Il s'agit, dans le 4 × 100 m, d'un relais de quatre coureurs effectuant chacun son **parcours** (*leg*). Le **dernier parcours** (*anchor leg*) est assuré, en général, par le meilleur des quatre **relayeurs** (*anchor man*). Les deuxième, troisième et quatrième coureurs se placent en position d'attente au début de leur **zone de transmission** (*passing zone*) et attendent, chacun à son tour, que le **relayé** (*incoming man*) soit à une distance d'environ six mètres avant de démarrer à toute vitesse quand leur coéquipier **passe** (*hits*) au niveau d'un **repère** (*mark*) préalablement placé sur la piste. Les relayeurs se **transmettent** (*pass*) un cylindre de bois ou de métal qui s'appelle le **témoin** (*baton*). Il va sans dire que les **transmissions** ou **prises du témoin** (*baton passes, stick passes* ou *exchanges*) exigent de la part du relayé et du **relayeur** (*outgoing man*) une mise au point et une synchronisation des vitesses très précises. Il est logique que nous terminions notre étude des courses par le **4 × 400 mètres** (*mile relay*) car, traditionnellement, c'est ce relais qui clôture une rencontre d'athlétisme.

Mais les courses n'expliquent que la première partie de l'expression « track and field ». En effet, les **concours** (*field events*) nous attendent : sur la pelouse, tout se passe en même temps. C'est un véritable cirque et l'on ne sait pas où donner de la tête. À gauche, c'est le **saut en longueur** (*long jump*, autrefois, *broad jump*) qui attire notre attention. Voilà le premier sauteur qui, après avoir **étalonné** (*measured*) très soigneusement ses **appuis** (*steps*) sur la **piste d'élán** (*runway*), se retourne pour **prendre son élán** (*approach*). La vitesse de sa course d'élán augmente à mesure qu'il s'approche de la **planche d'appel** (*take-off board*). Il pose son **pied d'appel** (*take-off foot*) sur la planche et s'envole vers la **fosse de réception** (*landing pit*). Une fois dans l'air, il exécutera un **ciseau des jambes** (*hitchkick*) et parfois même un **double ciseau** (*double hitchkick*) non point pour augmenter sa distance finale, ce qui n'est plus possible, mais simplement pour mieux maintenir l'équilibre de son corps. Le drapeau rouge nous indique que le sauteur a dépassé la planche d'appel et a donc « **mordu** » (*fouled*).

De l'autre côté de la piste, le **saut en hauteur** (*high jump*) se dispute. Les sauteurs s'échauffent sur le **sautoir** (*jumping area*) en attendant de prendre leur **premier essai** (*attempt*). Une **barre** (*crossbar*, ou *bar* tout court) est fixée sur les **appuis** (*supports*) de deux **poteaux** (*standards*) placés devant un **matelas pneumatique** (« *air pit* ») qui sert d'**aire de réception** (*landing area*). Plusieurs concurrents ont abandonné la technique classique du **rouleau ventral** (*straddle*) ou **californien** (*western roll*) pour pratiquer le « *fosbury flop* » à la manière de Dick Fosbury qui,

le premier, a tourné le dos à la barre juste avant d'amorcer le saut et a donc inventé le **style « dorsal »**. Le sauteur plus conventionnel prend son élan, pose sa **jambe d'impulsion** (*take-off leg*) devant la barre, lance la **jambe libre** (*lead leg*) vers la barre, puis essaie de **franchir** (*clear*) la barre en enroulant son corps et finalement sa **jambe d'appel** (devenu en anglais « *trailing leg*, » une fois dans l'air). Si, à la fin de la compétition, deux sauteurs restent **ex æquo** (*tied*), on départage les athlètes « **aux essais** » (*on fewer misses*), le gagnant étant celui qui a franchi la dernière hauteur au plus petit nombre d'essais.

Alors que le **triple saut** (*triple jump*, autrefois *hop, step and jump*) ne nous offre pas d'autres termes techniques, on ne peut pas en dire de même pour le **saut à la perche** (*pole vault*). Les **perchistes** (*pole vaulters*) sont, en quelque sorte, les acrobates de l'athlétisme car, à la vérité, le sauteur à la perche est à la fois un coureur à pied, un sauteur et un gymnaste. Le voilà qui, portant sa **perche en fibre de verre** (*fiberglass pole*), se lance vers le **point de piqué** (*plant*) où il place l'extrémité de sa perche dans le **butoir** ou **bac** (*box*) avant d'amorcer le saut. Le spectateur retient son souffle pendant que le perchiste s'envole vers le ciel (ou presque !).

Moins spectaculaires que le saut à la perche, les quatre **lancers** (*throws*) méritent néanmoins qu'on s'y arrête. Tout au milieu de la pelouse, on lance le **javelot** (*javelin*), mais pour des raisons évidentes, on préfère un endroit éloigné pour disputer le **lancer du marteau** (*hammer throw*). Le lanceur est entouré d'une cage, car parfois le **fil** (*chain*) attachant la **poignée** (*handle*) au marteau se casse et la **force centrifuge** (*centrifugal force*) lance le marteau indépendamment de la volonté du lanceur ! Mais les accidents sont rares, et normalement, on regarde le lanceur effectuer d'abord quelques **moulinets** (*winds* ou, moins souvent, *swings*) et ensuite plusieurs **tours** (*turns*) avant de lancer.

Le **lancement du poids** (*shot put*) est moins spectaculaire que les autres lancers. Il s'agit d'un **engin** (*implement*) rond pesant 7 257 kilos (16 pounds) que l'on essaie de lancer le plus loin possible. Pour ce faire, on se met à l'intérieur d'une aire de lancer en forme de **cercle** (*the circle*). Dos à la direction du jet, on traverse d'un sursaut le cercle en prenant soin de ne pas dépasser le **butoir** (*toeboard* ou *stopboard*) qui se trouve à l'avant du cercle.

En dernier lieu, mentionnons le **lancer du disque** (*discus throw*), spécialité pratiquée lors des Jeux antiques d'Olympie. Mentionnons aussi, pour mémoire, la **marche** (*walk*) et le **décathlon** (*decathlon*) qui, malheureusement, ne fournissent pas d'autres termes spéciaux.

Nous terminons cette étude de la terminologie de l'athlétisme en considérant les vêtements très simples que porte l'athlète. En plus du survêtement, le coureur porte évidemment un **maillot** (*jersey* ou *top*) et une **culotte** (*shorts* ou *pants*). Sous la culotte, il porte un **suspensoir** (*athletic supporter*, ou plus familièrement, « *jockstrap* » ou « *jock* ») et, aux pieds, des **chaussures à pointes** (*spiked shoes*) ou des **pointes** (*spikes*) tout court. Lors d'une rencontre, il portera un **dossard** (*number*) numéroté.

Nous espérons que cet aperçu sur le vocabulaire de l'athlétisme profitera non seulement aux traducteurs du domaine sportif mais aussi aux lecteurs-« fanas » de

sports de *Meta* qui se demandent parfois « comment on dit cela » en français ou en anglais. À tous ceux qui attendent, avec nous, la cérémonie d'ouverture des Jeux de Montréal, nous vous rappelons la devise de l'Olympisme : « Citius, Altius, Fortius. » **Que les Jeux commencent !** (*Let the Games begin !*).

DONALD E. SCHLESINGER