

RENAULT 

46 196-01-03 - ÉDITIONS PUBLICIS PARIS - M 320

**Petit
vocabulaire
de
la course
automobile**

*Les courses de voitures vous intéressent.
Mais le petit monde de la compétition est
un cercle assez fermé,
et vous ne le fréquentez pas.*

*Pourtant, un jour peut-être serez-vous amené
à entrer en contact
avec un professionnel.*

Or, imaginez que, s'adressant à vous, il vous dise :

*“Mon vieux, je me faisais aspirer
et j'allais le piquer au freinage
quand soudain, alors que je mettais
le nez à l'intérieur,*

je me paye un énorme travers, je me vire et

*j'enquille l'échappatoire en marche arrière :
quelle chaleur!...”*

*Si vous lisez ce petit lexique, vous n'aurez
aucune difficulté à traduire
et vous pourrez lui répondre du tac au tac :*

*“Mon vieux, si tu ne t'étais pas tiré
une telle bourre avec ce gros bras,
tu n'aurais pas tapé et,*

*comme il a fini sur trois pattes,
tu l'aurais posé en fumant la pipe”...*

*Ainsi, vous gagnerez toute son estime...
c'est-à-dire que, dans le jargon des coureurs,
vous ne passerez pas pour un “pékin”...*

a

Aspirer (se faire) :

consiste à suivre une voiture de très près, en tout cas à moins d'un mètre. On bénéficie alors de son sillage, qui fait office de coupe-vent. Il est ainsi possible de rouler à la même vitesse qu'un concurrent plus rapide, et même de le doubler si l'on attend suffisamment pour que l'effet d'aspiration se transforme en élan. La manœuvre consiste alors à sortir, à déboîter vivement et franchement du sillage, sans cesser d'accélérer à fond. Aux U.S.A., dans les courses pour voitures de série, les pilotes d'une même équipe ont perfectionné les choses au plus haut point : l'aspiré, au

lieu de déboîter lorsqu'il sent que l'élan pris lui permettrait de doubler, pousse l'aspirant à grands coups de pare-chocs, et tous deux gagnent ainsi quelques kilomètres-heures... A noter que ce petit jeu se déroule souvent aux alentours de 300 km/h! Nerfs d'acier et doigts de velours indispensables... A proscrire formellement sur la route, même à de plus modestes allures..

Attaquer :

rouler au maximum de ses possibilités. En course, il y a deux façons de conduire. Dans un Grand Prix de vitesse, ou une course de côte, les pilotes atta-

quent constamment à fond, on peut dire qu'ils marchent « à dix dixièmes ». Dans une course d'endurance (comme les 24 Heures du Mans) ou un Rallye, ils conservent toujours une petite marge de sécurité, ils sont si vous voulez « à neuf dixièmes ». Sur route, sept dixièmes est l'allure régulière et rapide qui fait les bonnes moyennes.

Avion (marcher comme un) :

se dit d'un pilote qui conduit très, très vite.



b

Balancer :

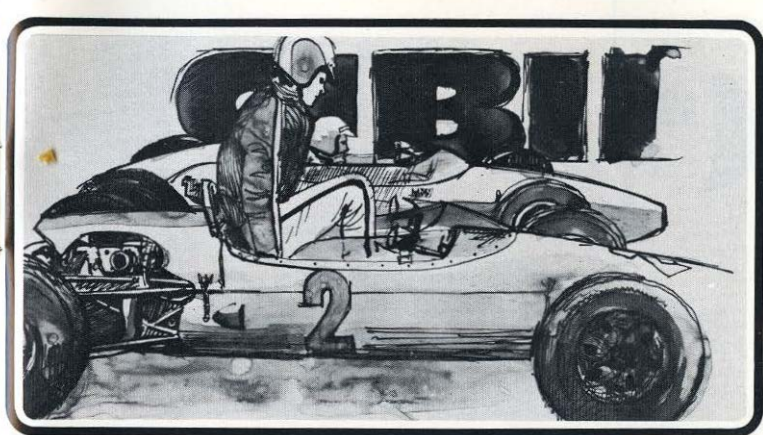
à l'approche d'un virage serré, c'est l'action de mettre soudainement la voiture en attitude de dérapage. Pour ce faire, il y a plusieurs techniques : donner un brusque coup de volant, lécher les freins lorsque les roues sont déjà braquées, ou lever le pied de l'accélérateur alors que la voiture est déjà en appui sur ses roues extérieures. Chacune de ces manœuvres, ou même les trois ensemble, a pour effet de faire déboîter le train arrière, et la voiture se trouvera ainsi placée dans une attitude telle, qu'elle sera dès l'entrée du virage en bonne position pour la sortie. Cette

technique revient à faire pivoter la voiture autour de son axe, à provoquer un début de tête à queue pour contrer l'action de la force centrifuge qui tend à pousser la voiture vers l'extérieur.

Baquet :

siège en forme de coquille, aux flancs très enveloppants, empêchant le corps de se déplacer latéralement dans les virages pris à vive allure. Par extension, le siège d'une voiture.

Bombe (marcher comme une) : voir avion.



Boudin :

dans le jargon des coureurs, désigne, non pas une petite jeune fille à l'aspect ni très distingué, ni très farouche, mais un pneu... Ne pas confondre...

Bourre (se tirer la) :

poursuivre longuement une lutte très serrée avec un concurrent, roues dans roues, chacun prenant tour à tour l'avantage.

Bourriques :

bourrins, chevaux. Un paquet de bourriques signifie beaucoup de chevaux.

Bras (gros) :

grande vedette. Tous les champions de Formule 1, Clark, Brabham, Surtees, etc. sont des gros bras.

**Carton** (faire un) :

avoir un accident spectaculaire à l'issue duquel la voiture est complètement désintégrée...

Chaleur (se faire une) :

éprouver ce moment de frayeur au cours duquel les paumes deviennent moites et le cœur remonte dans la bouche... on dit aussi : se faire peur.

Chèvre :

se dit d'une voiture dont la puissance est insuffisante, ou en tout cas faible.

Cirer :

sentir les roues motrices patiner à l'accélération.

Cœur (avoir un gros) :

désigne un pilote extrêmement audacieux, qui n'hésite pas à prendre des risques. Avec un sens restrictif, peut sous-entendre « plus de courage que de finesse ». Plus généralement, indique un style agressif particulièrement spectaculaire et généreux. Jochen Rindt, Jo Schlesser, Mauro Bianchi sont réputés avoir un gros cœur.

**Contrebraquer** :

action de compenser un dérapage du train arrière en braquant proportionnellement son volant dans le sens opposé au virage. Contrebraquer insuffisamment, ou trop tard, conduit à effectuer un tête-à-queue.

Corde :

c'est l'extrême bord de la route délimitant l'intérieur d'un virage. On peut « toucher la corde », c'est-à-dire placer les roues intérieures de la voiture à l'aplomb du bord de la route. On peut dans certains cas « couper la corde », ou mordre dans le bas côté s'il est jugé praticable.

Cube (gros) :

voiture de grosse cylindrée.

def

Debout (sur le frein) :

freiner à mort, de toutes ses forces.

Défoncer (se) :

prendre tous les risques, attaquer à fond et même au-delà.

Déposer :

doubler un concurrent avec une telle différence de vitesse qu'on le laisse sur place. Se dit aussi « poser ».

Echappatoire :

prolongement aménagé dans l'axe d'une ligne droite, à l'entrée d'un virage. Lorsqu'un pilote estime

qu'il se présente à une vitesse excessive pour pouvoir négocier le virage, il peut y renoncer et continuer tout droit, sans cesser de freiner pour s'arrêter. Prendre l'échappatoire fait perdre du temps, mais évite tout risque d'accident. Pour sortir de l'échappatoire, il faut, après avoir fait demi-tour, attendre l'autorisation du commissaire de route avant de reprendre la piste.

Entrer (tôt, tard) :

choisir sa trajectoire en fonction de la forme du virage. Si celui-ci est à rayon croissant (autrement dit qu'il se desserre vers la fin)



on entre tôt, c'est-à-dire qu'on vient toucher la corde dès son début. Si au contraire le rayon est décroissant, il y a lieu d'entrer tard, en reculant le point de tangence avec la corde.

Epingle :

virage très serré, à 180°.

Exploser :

casser son moteur de façon spectaculaire. Par exemple, quand une rupture de bielle fait un trou dans le bloc.

Extérieur (faire l') :

dans un virage, ne pas tenir la

corde. Une des manœuvres les plus délicates à effectuer en course, pour doubler un concurrent quelquefois à peine plus lent.

Ficeler (se) :

mettre sa ceinture de sécurité.

Fumer (la pipe, ou le cigare) : conduire au train, régulièrement et sans prendre le moindre risque.

gl

Gamelle :

un cylindre. On dit aussi « prendre une gamelle », c'est-à-dire, avoir un accident.

Gerber (se) :

sortir de la route, à la suite d'une trajectoire en virages pris trop rapidement. On se gerbe par exemple en prenant un virage trop vite, ce qui vous empêche de rester dans la trajectoire qu'on a prévue.

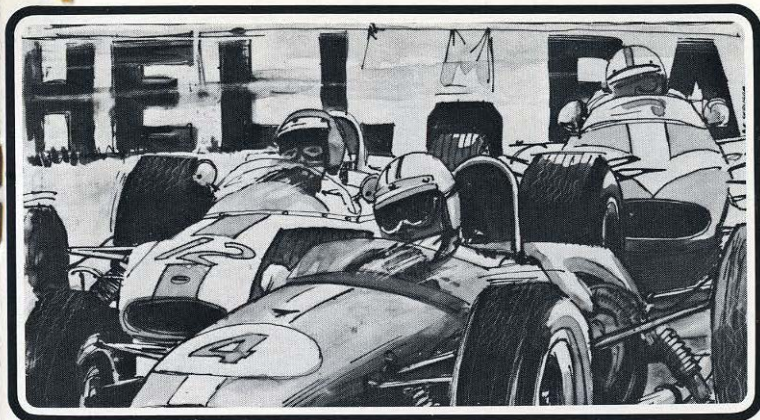
Intérieur (passer, piquer à) : doubler un concurrent côté corde.

Larguer :

lâcher progressivement une autre voiture. Ne pas confondre avec déposer (ou poser) indiquant une beaucoup plus grande différence de vitesse.

Lécher :

frôler l'accélérateur ou le frein. Par exemple, dans les rallyes de consommation, il est recommandé de lécher l'accélérateur ; pour prendre une courbe en dérapage contrôlé, une des techniques est de donner un brusque coup de volant en léchant les freins.

**Lever :**

ralentir. Paradoxalement, « se lever le dos » signifie se défoncer, attaquer à mort...

Ligne (prendre sa) :

se présenter sur la trajectoire jugée idéale (voir trajectoire).

mn

Mariée :

« t'es comme une mariée », exprime le fait que l'on est très confortablement installé dans une voiture.

Mer (tenir la) :
tenir la route.

Mollir :

ralentir considérablement et, au sens extrême, se dégonfler, avoir peur.

Monde :

s'emploie dans l'expression : « Y'a du monde » qui signifie : il y a des chevaux sous le capot.

Mouchard :

aiguille rouge doublant l'aiguille normale du compte-tours. Elle parcourt le même chemin que celle-ci, mais demeure toujours fixée sur le plus haut nombre de tours qui a été atteint pendant la course. Le mouchard ne peut en principe pas être remis à zéro par le pilote, il indique donc aux techniciens et au chef de stand si le régime maximal autorisé a été ou non dépassé.

Moulin :
moteur.

**Mouliner :**

lorsque la démultiplication de la transmission est trop courte, le moteur tourne trop vite : on dit alors qu'il mouline.

Mulet :

voiture identique à celle que l'on utilise en course, mais exclusivement réservée à l'entraînement. Soit parce qu'elle est fatiguée, ou parce que l'on essaye sur elle un nouvel équipement dont on n'est pas très sûr. Un mulet sert aussi de voiture de réserve, au cas où l'une des voitures de course serait empêchée de prendre le départ à cause d'un accident ou d'une panne irréparable.

Nez (mettre le nez à l'intérieur) :

consiste à mettre la voiture en travers dans un virage selon un angle tel que l'avant de celle-ci pointe en direction de la zone située à l'intérieur du virage, et non pas selon une ligne parallèle à sa forme générale.

Op

Œuf :

s'emploie dans l'expression : « conduire avec un œuf sous le pied », c'est-à-dire : caresser l'accélérateur, éviter les accélérations brusques pour réaliser une consommation minimum.

Oublier :

synonyme de déposer. Se faire oublier, c'est se faire doubler à une telle vitesse que, comme l'inspecteur Dupond (à moins que ce ne soit Dupont) à bord de sa Jeep, on ait l'impression d'être arrêté au point d'avoir envie de descendre en marche!

Parquet :

route, mer, « tenir le parquet » signifie avoir une bonne tenue de route.

Patte :

cylindre. Lorsque l'allumage d'un cylindre ne donne plus, par exemple, on dit : « le moteur tourne sur trois pattes » (s'il s'agit d'un quatre cylindres, bien entendu !).

Pékin :

non initié aux secrets de la compétition automobile (après avoir lu notre lexique, vous ne serez plus jamais désigné ainsi...).



Pied (mettre le) :
accélérer à fond.

Piquer (au freinage) :
freiner un peu plus tard que le concurrent avant un virage, et le dépasser dans une zone de freinage.

Planter (se) :
sortir de la route et heurter un obstacle. Avec, en principe, des résultats moins désastreux pour votre voiture que si vous aviez fait un carton.

Pointu :
on dit d'un moteur qu'il est poin-

tu lorsqu'il développe peu de puissance à bas régime.

Pousser (les tours) :
on dit aussi « tirer les tours » ; cela signifie monter les régimes au maximum.

Proto :
abréviation pour prototype, désigne une voiture de course biplace, construite à moins de cinquante exemplaires en une année. Exemples : la Chaparral, ou les Alpine Renault courant au Mans.

S

Sauter :

doubler (de façon normale évidemment... aucune idée de saut par-dessus l'autre véhicule dans cette expression).

Sucer (la roue) :

suivre une voiture d'aussi près que possible, à quelques centimètres (voir aspirer).

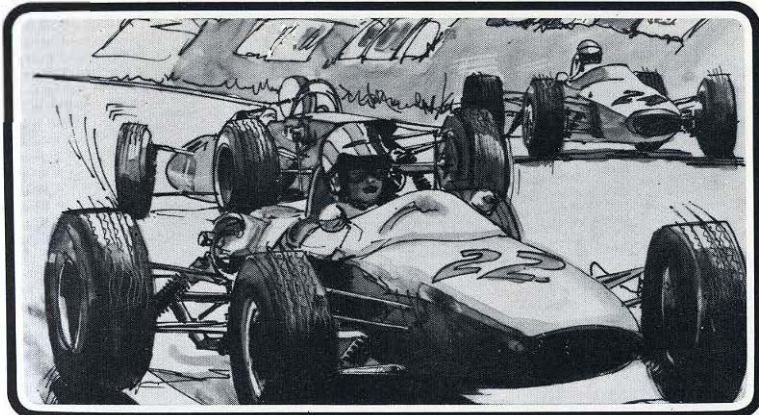
Sous-virer :

on dit d'une voiture qu'elle sous-vire lorsque, en tournant, elle a tendance à aller droit. Il faut, en présence de ce phénomène, accentuer le braquage au volant plus que le rayon du virage ne sem-

blerait l'exiger. Généralement parlant, les traction-avant sont réputées sous-vireuses. Pour contrer un sous-virage, il faut lever le pied de l'accélérateur.

Survirer :

C'est le contraire. Une voiture survire lorsque, sous l'effet de la force centrifuge, le train arrière décroche le premier, et qu'elle amorce une figure qui, si elle n'est pas contrôlée ou corrigée à temps, se termine en tête à queue (voir balancer et contre-braquer). D'une manière générale, les voitures à moteur arrière sont en dernier ressort de caractère survireur.



Taper :

synonyme de «se planter». S'emploie aussi pour dire qu'on a battu l'adversaire : «j'ai tapé Untel».

Temps (faire un) :

donner le maximum sur un tour de circuit. Par extension, aller très vite sur un parcours donné.

Tirer (les tours) :

se servir au maximum du moteur, pour faire un temps par exemple.

Tirer (se faire) :

se faire aspirer, profiter du sillage d'une autre voiture.

Toucher :

sortir de la route et heurter un obstacle, mais doucement, sans faire beaucoup de dégâts.

Tours (passer les) :

dépasser le régime moteur maximal autorisé.

Trajectoire :

ligne adoptée depuis l'entrée jusqu'à la sortie d'un virage. En course, on utilise toute la largeur de la route afin d'agrandir le plus possible le rayon de courbure. Par exemple, dans le cas d'un virage à droite, on place d'abord la voiture à l'extrême gauche de



la route. Puis l'on vise un point choisi ou l'on viendra tangenter la corde. A partir de là, on commence à élargir de telle manière qu'à la sortie, la voiture se trouvera à nouveau à l'extrême gauche de la chaussée. La trajectoire idéale sera donc celle qui sera la plus ouverte, permettant la plus grande vitesse de passage. Ainsi, dans le cas d'un S, c'est-à-dire deux virages successifs et de sens contraire, la trajectoire la meilleure sera celle qui tendra à se rapprocher le plus possible d'une ligne droite.

Travers (faire, se payer un) :

déraper excessivement. Le pilote de course utilise beaucoup la glissade, provoquée et contrôlée. Le travers est une glissade accidentelle, non exagérée. Il en résulte une perte de temps toujours, une «chaleur» quelquefois...

Touchette (aller à la) :

froisser un peu de tôle en sortant de la route. Après une touchette, la voiture peut repartir, légèrement déformée parfois, mais pas suffisamment pour l'empêcher de rouler.

V

Vapeur (mettre la) :

appuyer à fond sur l'accélérateur. Synonyme de « mettre le pied dedans ».

Viander (se) :

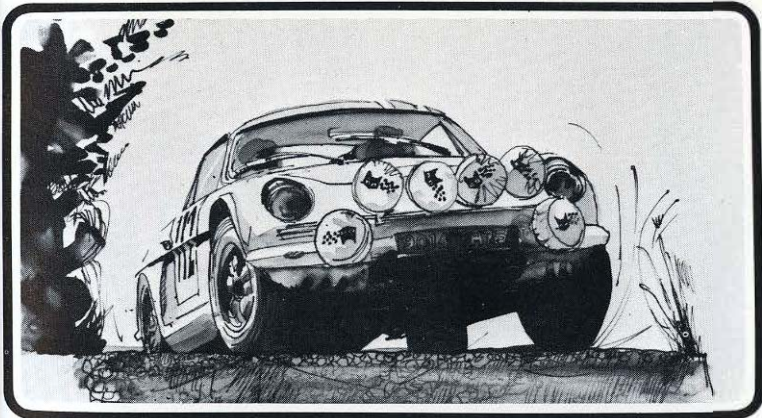
encore une expression — elles sont curieusement nombreuses ! — pour évoquer, et de façon pittoresque, une sortie de route. Contrairement à ce qu'on pourrait penser, n'y voir aucune allusion à des dommages corporels...

Virer (se) :

sortir de la route, sans nécessairement heurter un obstacle. Mais peut aussi signifier « avoir un accident » au sens le plus général.

Virolet :

série, enchaînements de virages courts, mais non pas serrés. Les routes de Corse, par exemple, sont pleines de virolets dans lesquels on « balance » la voiture selon un rythme soutenu.



Nous espérons par ce petit lexique vous avoir mis un peu au parfum du langage des coureurs et de la course automobile. Mais ce langage est aussi vivant, il évolue aussi rapidement que les courses elles-mêmes.

L'expression qui fait fureur une année sur les circuits est complètement démodée l'année suivante. De nouvelles trouvailles viennent sans cesse l'enrichir.

C'est pourquoi nous ne nous faisons aucune illusion et nous savons que ce lexique est incomplet et vieillira très vite. Nous serions heureux que vous nous aidiez à effectuer la mise à jour de la prochaine édition en nous

signalant nos oublis ainsi que les expressions que vous serez amenés à découvrir au hasard de vos rencontres avec le monde de la course.

Ecrire à Service Publicité
Renault Informations
B.P. 103 - Billancourt-92

