

Fédération Flying Disc France

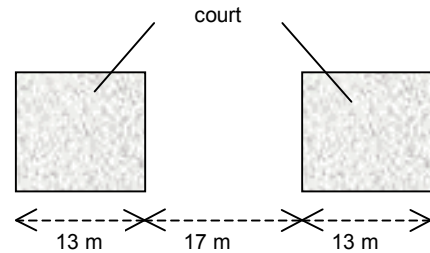
22 bis, avenue de St Cloud • 78000 VERSAILLES • FRANCE
Tel. 01.39.50.03.92 • Fax 01.30.29.98.65
<http://ffdf.free.fr>

Double Disc Court.

Le but du jeu

Le Double Disc Court (DDC) oppose deux équipes de deux joueurs et ce joue avec deux disques. Le disque Wham-O pro model 110 grammes est le disque officiel pour le DDC, mais des disques similaires peuvent aussi être utilisés. Le schéma ci-contre montre le terrain de jeu. Il y a deux courts, chacun défendu par une des équipes. Deux disques sont simultanément lancés et renvoyés par les équipes. Il y a plusieurs façons de marquer un ou des points

- quand le disque touche le sol dans le court de l'équipe adverse et y reste.
- quand l'autre équipe touche les deux disques en même temps (deux points marqués).
- quand un disque touche le sol hors du court l'autre équipe marque un point.



Généralement un jeu se déroule en un ou plusieurs sets de 15 points chacun. Les matchs se jouent généralement au meilleur de trois ou cinq sets. Vous trouverez ci-dessous les règles principales du jeu.

Les règles les plus importantes

L'engagement (le service).

Chaque équipe se tient dans son propre court et tient en main un disque. Un des joueurs non lanceur donne le signal de départ (Prêts ? Deux, un, LANCEZ !) et les deux équipes lancent et mettent simultanément leur disque en jeu. Les joueurs doivent lancer au mot "LANCEZ".

Le déroulement du jeu.

Après le service chaque équipe essaie d'attraper le disque de l'autre équipe et de le renvoyer à nouveau. Chaque nouveau lancer doit être effectué de l'endroit où le disque a été attrapé. Un joueur n'a pas le droit de marcher avec le disque en main. Quand le disque est attrapé hors du court, il est remis en jeu de l'endroit où il a quitté le terrain de jeu.

L'échange continue jusqu'à ce qu'un disque soit hors limite, qu'un disque s'arrête dans le court, ou qu'un double soit marqué (voir ci-dessus). L'équipe qui a marqué le dernier point donne l'appel du

service suivant. Les joueurs d'une équipe alternent le service pour chaque échange.

Lancers et réceptions.

Les joueurs peuvent réceptionner un disque avec une ou deux mains. Il n'est pas permis d'attraper ou d'interférer avec un lancer de son coéquipier, donc vous ne pouvez pas lancer à votre coéquipier. Il est par contre permis d'effleurer un disque avant de l'attraper. Dans ce cas, un joueur peut frapper vers le haut le disque qui arrive et ensuite l'attraper. Cette technique peut être utilisée pour éviter un "double" quand deux disques approchent d'un court en même temps. Le premier disque est frappé et envoyé à deux ou trois mètres au dessus du sol. Tandis que le disque est toujours en l'air, le coéquipier attrape le second disque et le lance immédiatement. L'autre disque peut être joué sûrement. Il est aussi autorisé d'attraper un disque effleuré ou frappé par son coéquipier.



Les lancers doivent être effectués depuis l'intérieur du court du joueur. Les lignes ne font pas partie du court. Si un joueur se tient hors du court au moment du lancer, l'autre équipe marque un point.

La situation où chaque équipe tient un disque et ne lance pas est appelé une *impasse*. L'équipe qui a marqué le dernier point a l'*initiative* et doit lancer la première. L'équipe qui a l'initiative doit lancer dans les quatre secondes.

Score

- Un point est marqué par l'équipe qui lance si le disque touche le sol dans le court de l'autre équipe et *reste* dans le court.
- Un point est marqué contre l'équipe qui lance si le disque touche le sol en dehors du court de l'autre équipe, ou roule hors du court après avoir touché le sol.
- Si les joueurs d'une équipe touchent les deux disques simultanément pendant le jeu, l'autre équipe marque deux points. Cette situation est appelée un *double*.

Note: vous pouvez marquer avec les deux disques simultanément. Par exemple : un lancer de l'équipe 1 est hors limite et en même temps un lancer de l'équipe 2 est dans le court. L'équipe 2 marque deux points. Il y a une exception à cette règle : Vous ne pouvez pas lancer un disque *après* que l'autre disque ne soit hors limite ou arrêté dans le court. Si vous le lancez, vous ne pouvez plus marquer de point *pour votre équipe*. Mais un point (supplémentaire) contre votre équipe sera marqué si ce disque est hors limite.

La situation où les disques, lancés par des équipes différentes, sont tout les deux dans le court ou hors limites est appelée un *break*. Aucun point n'est attribué. Le jeu continue avec les deux autres joueurs au service. L'équipe qui a marqué le dernier point a l'initiative.

Stratégie du jeu

La stratégie de base du jeu est de menacer de doubler vos adversaires, en les forçant à attraper les deux disques en même temps. Cela s'obtient typiquement en lançant le premier disque avec une grande courbe et le second disque un peu plus tard avec force et tout droit. Ils ne peuvent se sortir de cette situation qu'avec grande difficulté.

La première tache d'un jeu réussi est d'être capable de garder le disque dans le court. Utilisez de hautes trajectoires courbes extérieures et visez le milieu du court. Cela évitera que le disque ne roule hors du court. Arrangez vous aussi pour qu'un joueur de l'équipe couvre l'avant du court et l'autre la partie arrière. Le joueur arrière est aussi responsable pour décider comment l'équipe essaiera d'échapper à des attaques doublantes. Une bonne communication entre les membres de l'équipe est essentielle.



Pas d'arbitre

Comme tous les sports de disque, le Double Disc Court se pratique sans arbitre. Les joueurs sont eux-mêmes responsables du bon déroulement du jeu. Ce document fournit uniquement les règles les plus importantes. C'est suffisant pour commencer. Bien sûr, si vous voulez participer à des compétitions officielles, il est préférable de connaître toutes les règles. Votre club local peut vous les fournir. Vous pouvez aussi les télécharger depuis le site web de la FFDF. De plus, les joueurs les plus expérimentés dans un tournoi sont souvent prêts à donner des explications si nécessaire.

Texte: Peter Cornelissen, Dan Roddick, Robbie Robison Photos: Henk-Jan Koier, Traduction: José Pires