

Règles Officielles WFDF des Sports de Disque.

Article II. DOUBLE DISC COURT.

Dernier changement : 20 juillet 1994

Sommaire.

201. Interprétation.

202. Terrain.

202.01. Dimensions.

202.02. Surface.

202.03. Lignes.

202.04. Marqueurs de coins.

203. Disques.

204. Règles de jeu.

204.01. Protocole de compétition.

204.02. Jeu.

204.03. Lancers.

204.04. Prises.

204.05. Tipping.

204.06. Score.

204.07. Infractions.

205. Observateurs.

206. Protocole de compétition.

206.01. Retard.

206.02. Matches manqués.

206.03. Formules de compétition suggérées.

207. Glossaire.

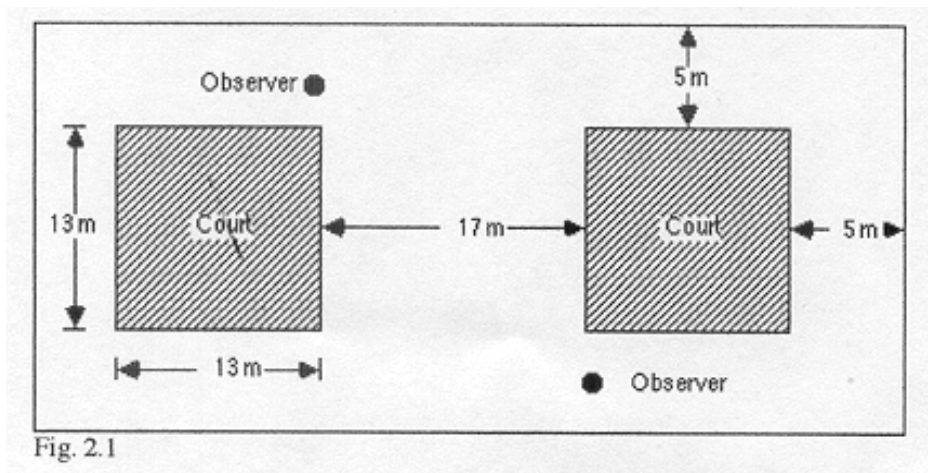
201. Interprétation.

L'interprétation ultime du contenu et de l'esprit de ce document dépend de la responsabilité du directeur de compétition et/ou du juge de l'épreuve.

202. Terrain.

202.01. Dimensions.

Le terrain de Double Disque consiste en 2 carrés de 13 m de côté appelés courts, situé à 17 m l'un de l'autre. La distance minimum des autres courts est de 5 m. Les spectateurs doivent être si possible à 5 m du court, mais en aucun cas à moins de 2 m. (cf. fig. 2.1)



202.02. Surface.

Un court de Double Disque doit être d'une surface plate, sans bosses ni trous et assurant la sécurité des joueurs. De l'herbe rase est recommandée.

202.03. Lignes.

Les lignes délimitant les courts doivent être posées ou marquées sur le sol. Elles ne font pas partie des courts ; elles sont Hors-Limites. Elles doivent être faites de cordes d'un diamètre compris entre 5 et 10 mm.

202.04. Marqueurs de coins.

Les coins des courts doivent être matérialisés par de petits cônes flexibles de couleur vive. Ils doivent mesurer entre 9 et 13 cm tant en hauteur qu'en largeur de base. Ils doivent être centrés sur les coins du court et sont considérés Hors-Limites.

203. Disques.

- A. Tout disque volant en accord à la fois avec l'Article I et avec les restrictions du paragraphe 203.B et accepté par les deux équipes pourra être utilisé.
- B. Restrictions spéciales.
Pour la beauté du jeu et pour des raisons de sécurité, les disques utilisés devront remplir les conditions de l'Article I et celle-ci plus spécifiques :
 - 1. Poids : ne doit pas peser plus de 6.7 g par cm du diamètre extérieur.
 - 2. Rigidité : doivent être assez flexible sans atteindre le point de voilement si soumis à une pression maximale de 9.1 kg dans une procédure de test standard (cf. paragraphe 108 E).
- C. Si les équipes n'arrivent pas à se mettre d'accord, les disques utilisés seront deux disques oranges 23A ou 23B moulés de marque Frisbee pesant environs 110 g.
- D. Si les équipes refusent ce recours, 2 possibilités subsistent :
 - 1. chaque équipe prend un disque officiel,
 - 2. la méthode du « disc flipping » décrite dans le paragraphe 104.03 des règles de la WFDF sera utilisée. L'équipe gagnante jouera avec les deux disques officiels.

204. Règles de jeu.

204.01. Protocole de compétition.

A. Considérations préliminaires :

Avant le début du match, le « disc flipping » décidera de l'équipe qui pourra choisir :

- 1. quel court elle défendra, ou
- 2. quelle équipe commencera, ou
- 3. quelle équipe nommera son premier serveur.

L'équipe ayant perdu aura le choix sur une des deux propositions restantes et laisser la dernière à l'équipe vainqueur.

B. Chaque équipe doit se préparer pour le début du match en se tenant dans le court à défendre. Un joueur de chaque équipe doit être en possession d'un disque, prêt à servir. Le serveur de l'équipe qui engage devra établir une position pour servir 3 secondes avant l'ordre de service du juge. Après cet ordre de service, les joueurs bougent à volonté. Les services doivent s'effectuer depuis l'intérieur du court.

C. Service :

A l'ordre de service donné par le joueur qui ne sert pas, le jeu démarre par un lancer pour chaque équipe simultanément. Les joueurs d'une équipe doivent tourner au service. L'ordre de service doit être du genre « Prêts, 3, 2, 1, Lancez ». Les mots doivent être espacés également, l'ordre total doit durer entre 2 et 3.5 secondes. Les lanceurs doivent lancer sur le mot « Lancez ». Juste avant l'ordre de service, le joueur donnant cet ordre doit indiquer le score, en donnant le score de l'équipe qui engage en premier.

D. Service irrégulier :

Si un service est déclaré incorrect, l'équipe qui n'engage pas déclare l'ordre « erroné ». Si un serveur lance trop tôt, ses adversaires crient « trop tôt ». Si un serveur lance trop tard, ses adversaires crient « trop tard ». Pour être valide, ces cris doivent être lancés immédiatement. L'équipe criant ainsi peut soit ne pas compter les points récoltés sur ce service, ou rejouer le service, ou si les deux disques ont été rattrapés, ils pourront continuer une fois que tous les joueurs sont prêts. Voir paragraphe 207 pour la définition de la procédure pour continuer le jeu.

E. Mauvais serveur :

Si un joueur réalise qu'un service a été exécuté par un mauvais serveur, il criera « Mauvais Serveur » immédiatement. Si le cri est lancé avant que le disque ne touche le sol ou que le disque lui soit relancé, le service sera rendu sans pénalité ni continuation. Autrement le jeu continue jusqu'au bout de l'échange, les points étant dûment attribués. Le prochain service sera effectué, sans conséquence, par la combinaison régulière.

F. Engagement :

L'engagement sur le premier service du match doit être déterminé comme décrit dans le paragraphe 204.01.A. Sur les échanges suivants, l'équipe qui engage est celle ayant gagné le point précédent. Dans des matchs en plus d'un jeu, l'équipe qui engage au début d'un nouveau jeu est celle ayant gagné le jeu précédent.

G. Combinaison de service :

Les combinaisons de service pour le premier jeu du match sont déterminées comme dans le paragraphe 204.01.A. Dans des matchs en plus d'un jeu, les combinaisons de service doivent tourner d'un jeu à l'autre. Par exemple le joueur A de l'équipe AB et le C de l'équipe CD servaient au premier jeu, A servira contre D et C contre B dans le second jeu. Au cours du premier échange après un roulement de combinaisons de service, l'équipe qui engage nomme son serveur.

H. Echange de court :

Pendant un jeu, les équipes changent de court tous les 5 points. Dans un match de plusieurs jeux, l'équipe ayant perdu le jeu précédent a le choix du court.

I. Temps morts :

Des temps morts d'une minute sont disponibles pour chaque équipe. Celles-ci pourront les utiliser entre les échanges et disposent d'un temps mort par jeu.

J. Allure de jeu :

A la fin d'un échange et après comptage des points, les deux équipes doivent récupérer leur disque sans délai et se préparer à servir. L'équipe qui engage doit donner l'ordre dans les 10 secondes après que tous les joueurs aient été prêts. Les pauses entre les jeux ne doivent pas excéder 3 minutes. Les pauses entre les matchs programmés d'un même tour ne doivent pas excéder 5 minutes. Ces limites de temps doivent servir de normes concernant l'allure de jeu. Des situations spéciales telles que les conditions climatiques entrent cependant en considération.

204.02. Jeu :

A. Procédure générale :

Les deux disques doivent être utilisés durant l'échange.

1. Les joueurs tentent de lancer un disque dans le camp adverse de façon à ce qu'il atterrisse selon un angle réglementaire et qu'il s'immobilise sans avoir touché le Hors-Limites.
2. Les joueurs tentent de forcer un adversaire ou l'équipe adverse à avoir les deux disques en main. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un disque touche un Hors-Limites, qu'il s'immobilise dans un court, ou que les deux disques soient touchés simultanément par une équipe. Si un disque touche le sol puis est touché par un joueur avant que le point soit effectif, le point est pour les adversaires.

B. Impasse :

Si, au cours d'un échange, un joueur de chaque équipe a un disque en main, l'impasse arrive. L'équipe qui engageait doit lancer dans les 4 secondes, à moins que les adversaires lancent avant. Si l'équipe qui engageait ne relance pas dans les 4 secondes, les adversaires crient « calage ». Voir paragraphe 204.07. pour la procédure à adopter.

C. Déformation :

Si un contour ou disque est déformé au cours d'un échange, une équipe crie « court » ou « disque » afin que le court soit remis en place ou le disque remplacé à la prochaine Impasse. Voir paragraphe 207. Pour la procédure de reprise de jeu.

D. Interférence.

Si un disque ou un joueur est victime de l'interférence d'un agent extérieur, comme un spectateur ou animal, on rejouera l'échange s'il est avéré que le jeu a été altéré par l'interférence.

E. Coaching :

Le coaching des joueurs est interdit pendant l'échange. Il est permis hors de l'échange si les règles concernant l'allure de jeu ne sont pas enfreintes.

F. Signaux de politesse :

Certaines situations arrivent pendant un match où un signal clarifierait le jeu pour les adversaires ou pour les officiels. Les signaux de politesse suivants sont non obligatoires mais devraient être utilisés dans de telles situations :

1. Le disque s'immobilise près d'une ligne à la fin d'un échange et les officiels et adversaires ne sont pas sûrs si le disque est dedans ou Hors-Limites. Si le disque est dehors, le joueur doit pointer du doigt à un angle de 45° vers l'extérieur du court, et inversement si le disque est dedans.
2. Une équipe crie « double » si les adversaires détiennent les deux disques et ceux-ci sont d'accord. Ils peuvent alors faire le signe « victoire » ou « peace » avec deux doigts.

204.03. Lancers.

A. Position :

La position d'un joueur est d'un cercle de 1 m autour de ses pieds. La position est prise lors de la prise de disque. Si le disque est attrapé Hors-Limites, la position est le point intérieur au court le plus proche. Si d'aventure la prise d'un disque rapproche un joueur du court adverse, celui-ci devra reculer et établir une nouvelle position dans son court. Si la prise d'un disque éloigne le joueur du court adverse dans n'importe quelle direction, la position est établie où celui-ci s'immobilise. Un joueur qui se déplace latéralement ou vers l'arrière devra lancer dans les 3 secondes. A part s'il sert, un joueur lancera en ayant contact avec le sol, ou alors le dernier contact avec le sol constituera sa position.

B. Marcher :

Un joueur marche s'il sort d'un cercle de 1 m alors qu'il tient toujours le disque. S'il lance après avoir marché, les adversaires crieront « Marché ». Voir paragraphe 204.07 pour la procédure à adopter.

C. Faute de ligne :

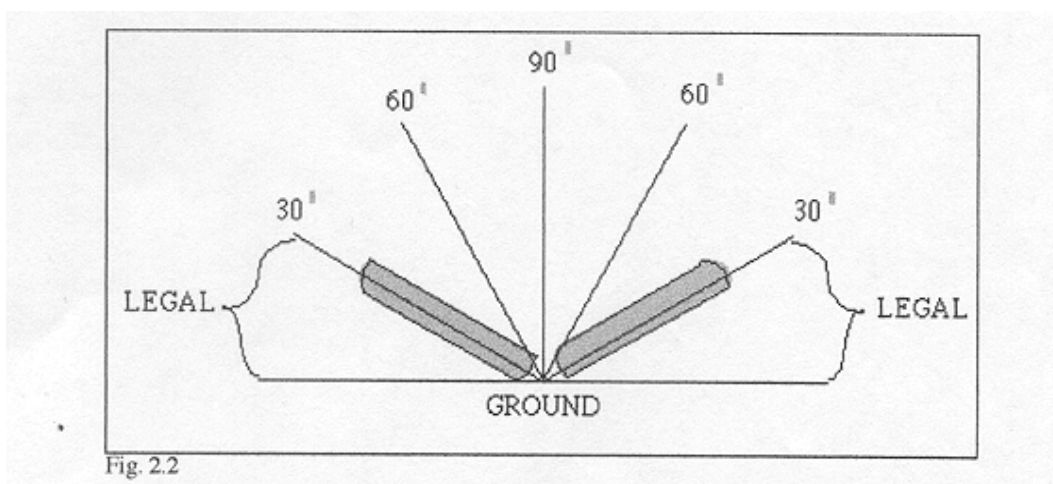
Si un joueur est à l'intérieur de son court mais en contact avec une ligne quand il lance, les adversaires crieront « Ligne ». Voir paragraphe 204.07 pour la procédure à adopter.

D. Lancers depuis le Hors-limite :

Tout lancer effectué depuis le Hors-Limite ou en l'air après un contact Hors-Limite marque un point pour les adversaires. Un lancer suivant un lancer depuis le Hors-Limite est dit « en retard ». Voir paragraphe 204.03.G.

E. Restriction de l'angle d'atterrissage :

Tous les lancers doivent toucher le sol selon un angle de 30° ou moins par rapport à l'horizontale. Si un disque s'apprête à toucher le sol selon un angle non réglementaire, les joueurs recevant ce lancer crieront « Angle ». Ce cri doit intervenir avant que le disque ne touche le sol. Voir paragraphe 204.07. pour la procédure à adopter. Voir fig. 2.2.



F. Interférence offensive :

Si un joueur est frappé au-dessus des genoux alors qu'il se prépare à lancer, l'équipe en défense criera « offensive » et on rejouera l'échange. Si est avéré que le joueur défenseur s'est volontairement mis dans la trajectoire du lancer, on ne rejoue pas l'échange et le score évolue selon les règles habituelles.

G. Lancers en retard :

Des lancers compétitifs effectués après qu'un point ait été marqué sont dits en retard et on ne compte pas de point pour le lanceur. Cependant il fera marquer un point aux adversaires s'il est hors-limites.

204.04. Prises.

A. Procédure générale :

Un joueur pourra utiliser une ou deux mains pour attraper un disque. Les prises réglementaires incluent, en plus des prises standards, celles effectuées avec l'aide du sol ou des lignes, du partenaire ou d'une autre partie du corps. Un joueur pourra rattraper un disque lâché par son partenaire. Un disque rattrapé simultanément par les deux joueurs d'une équipe pourra être relancer par les deux.

B. Double contact :

Si un joueur ou une équipe touche simultanément les deux disques ou s'il se sert d'un pour toucher l'autre, le double contact est effectif. Quand l'équipe qui attrape observe ce qu'elle croit être un double contact pour ses adversaires, un des défenseurs crie « 2 » ou « double » immédiatement. Si les défenseurs sont d'accords, le jeu s'arrête et 2 points sont accordés aux attaquants. Si les défenseurs ne sont pas d'accords, ils crient « non » juste après le « 2 » et continuent à jouer jusqu'à la prochaine impasse ou jusqu'au point suivant indiscutable. A ce point, les joueurs gardent leur position et tout point litigieux sera discuté. S'il est résolu et si un ou deux point(s) est accordé, l'échange est terminé. S'il s'avère qu'aucun point n'est à accorder d'après le point litigieux, le ou les point(s) indiscutables sont crédités, ou le jeu reprend dès que les joueurs sont prêts. Voir paragraphe 207 pour la procédure de reprise de jeu. Dans un match avec des observateurs, l'observateur du court concerné devra crier « double » ou « clean » immédiatement après le cri discuté. Un cri confirmant un « double » met fin à l'échange alors qu'un « clean » indique que le jeu n'a pas à être affecté par le cri erroné.

204.05. Tipping.

A. Procédure générale :

Le tipping est une méthode courante pour échapper à un double contact et est effectué en générale avec le premier disque. Sauf en situation de fuite, une équipe n'a droit qu'à un seul tipping. Une situation de fuite arrive quand les deux disques sont lancés vers un même court. Toute violation de cette règle est considérée comme marcher. Voir paragraphe 204.07 pour la procédure à adopter. Dans tout contact sans prise, le disque doit être fermement frappé. Le tipping est réglementaire du moment que le disque n'a pas de contact prolongé et n'est pas porté alors qu'il est frappé. Tout contact prolongé, y compris un délai ou un tipping non réglementaire constitue une prise.

B. Tipping à deux mains :

Les tippings à deux mains doivent être en accord avec le paragraphe 204.05.A et avec la restriction supplémentaire disant que les deux faces opposées du disque ne doivent pas être touchées en même temps.

204.06. Score.

A. Procédure générale :

Dès qu'un disque s'immobilise complètement à l'intérieur d'un court, en ayant atterri selon un angle réglementaire et sans avoir touché les Hors-Limites, un point est marqué par l'équipe attaquant ce court. Dès qu'un disque touche une zone Hors-Limite, un point est marqué par l'équipe adverse de celle qui a touché en dernier ce disque. Un disque s'immobilisant dans le court mais dépassant la ligne verticale du Hors-Limite est considéré comme Hors-Limite. Un point est marqué par l'équipe adverse dès que :

1. Un disque est touché et lâché par un joueur.
2. Un joueur touche son propre lancer ou celui de son partenaire.
3. Un joueur donne le disque à son partenaire.

Si une équipe ou un joueur touche simultanément les deux disques, deux points sont marqués par l'équipe adverse.

B. Break.

Si les deux disques atterrissent chacun dans un court et que les deux lancers devraient marquer, aucun point n'est attribué, et le jeu reprend d'après la combinaison de service précédente.

C. Contact en l'air.

Si les deux disques se touchent en l'air, un point sera marqué par chaque disque qui s'immobilise dans un court. Si un joueur ou une équipe touche un ou deux disques après le contact sans les rattraper, les adversaires marquent un point par disque lâché, dedans ou en dehors du court. Après un contact en l'air, aucun lancer ne sera effectué et les règles d'angle d'atterrissage et de double contact ne s'appliquent pas pour le reste de l'échange. On rejouera l'échange si aucun point n'est marqué ou si un point est marqué par chaque équipe.

204.07. Infractions.

A. Procédure générale.

Afin de marquer une infraction (ligne, calage ou marcher), le cri doit être lancé pendant ou immédiatement après l'infraction. L'infraction quant à l'angle d'atterrissage doit être signalée avant que le disque ne touche le sol. Si l'équipe contre qui l'infraction est signalée est d'accord, le jeu s'arrête et aucun autre lancer ne sera comptabilisé. L'équipe ayant signalé l'infraction peut alors :

- Dissoudre l'infraction et marquer tout point avéré pendant l'échange sans tenir compte de l'infraction.
- Créditer l'équipe adverse d'une infraction. A la troisième, et même s'il ne s'agit pas des mêmes infractions, l'équipe fera marquer un point aux adversaires.

B. Cris litigieux.

Si un joueur n'est pas d'accord avec un cri adverse, il doit à son tour crier immédiatement « non » après le cri d'infraction et le jeu continue jusqu'à la prochaine impasse ou jusqu'au prochain point indiscutable. A ce point, les joueurs gardent leur position et tout point litigieux sera discuté. Si un cri est avéré valide, l'équipe ayant crié choisi entre les deux possibilités du paragraphe 204.07 A. Si aucun cri n'est avéré valide, soit les points indiscutables sont marqués, soit le jeu reprend dès que tous les joueurs sont prêts. Voir paragraphe 207. Pour la procédure de reprise du jeu.

C. Infractions compensatoires.

Dans le cas où une ou plusieurs infractions seraient avérées contre chaque équipe pendant le même échange, les infractions se compensent et s'annulent. L'échange sera rejoué sans qu'aucune infraction ne soit imputée à aucune équipe.

205. Observateurs.

L'utilisation d'observateurs est obligatoire pour tout match de demi-finale ou finale. Ils peuvent également apparaître pour d'autres matchs sur demande d'une équipe. Ces observateurs seront placés opposés l'un à l'autre, le long des lignes frontales, de 2 à 4 m du court qu'ils observent.

205.01. Les observateurs auront les responsabilités suivantes :

- A. Suivre le score, l'annoncer quand les équipes changent de court ou quand on leur demande.
- B. Annoncer aux joueurs le moment de changer de court.
- C. Lister toutes les infractions.
- D. Annoncer les fautes de lignes.
- E. Décider immédiatement dans le cas d'un cri pour double contact comme stipulé dans le paragraphe 204.04.B.
- F. Chronométrer les pauses entre les jeux et les matchs, ainsi que les temps morts. Annoncer quand ces périodes prennent fin.
- G. Résoudre tout point litigieux quand un joueur le demande. Si les joueurs de chaque équipe ne sont pas d'accord avec la décision de l'observateur, elle sera rejetée si les joueurs s'accordent en ce sens. D'autre part, il est évident que les joueurs rejeteront volontairement une décision en leur faveur s'ils sont convaincus que le cri était une erreur.

206. Protocole de compétition.

206.01. Retard :

Si un joueur ou une équipe arrive plus de 5 minutes en retard sur le début prévu du match, cette équipe déclare forfait pour ce match et tous les autres du même tour de compétition.

206.02. Matches manqués.

Si un joueur ou équipe rate un match dans un tour de compétition, cette équipe déclare forfait pour tous les autres matches du tour, y compris ceux déjà joués ou remportés.

206.03. Formules de compétition suggérées :

A. Demi-finales et finales :

Les demi-finales comporteront 4 équipes. Si les 4 équipes proviennent d'une seule poule, l'équipe ayant remporté le tour précédent pourra choisir son adversaire de la demi-finale parmi les 3 autres équipes. Ce choix devra être fait au moins une heure avant le début prévu des demi-finales. Les deux équipes non choisies se rencontreront. Si les équipes proviennent de deux poules, l'équipe ayant remporté sa poule rencontrera en demi-finale l'équipe ayant terminé seconde de l'autre poule. Les demi-finales se joueront en 5 jeux de 15 points, remportés par deux points d'écart jusqu'à 21. L'équipe qui remporte chacun des matches passe en finale, qui se joue en 5 jeux de 15 points, remportés par 2 points d'écart sans plafond.

B. Compétitions entre 5 et 10 équipes.

Tour préliminaire : les équipes sont placées en une poule et jouent un match contre chaque équipe en 1 jeu de 21 points, remporté avec 2 points d'écart, jusqu'à 25. Les 4 équipes aux meilleurs résultats se qualifient pour les demi-finales.

C. Compétitions de 11 à 20 équipes.

Tour préliminaire : les équipes sont divisées en 2 poules et jouent un match contre chaque équipe de la poule en 1 jeu de 21 points, remporté avec 2 points d'écart, jusqu'à 25. Les 2 meilleures équipes de chaque poule se qualifient pour les demi-finales.

D. Compétitions de 21 à 50 équipes.

Tour préliminaire : les équipes sont divisées en 5 poules avec tête de série de 4 à 10 équipes chacune. Chaque équipe joue un match contre chaque équipe de sa poule, en 1 jeu de 15 points, remporté avec 2 points d'écart, jusqu'à 21. Les deux meilleures équipes de chaque poule se qualifient pour le deuxième tour.

Deuxième tour : les 10 équipes restantes jouent dans une poule A un match contre chaque équipe en un jeu de 21 points, remportés avec 2 points d'écarts, jusqu'à 25. Les 4 meilleures équipes passent en demi-finales. Parallèlement, les équipes placées 3^{ème} et 4^{ème} de chaque poule au premier tour forment une poule B pour établir un classement de la 11^{ème} à la 20^{ème} place.

E. Compétitions de 51 à 100 équipes.

Tour préliminaire : les équipes sont divisées en 1 groupe avec tête de série de 5 à 10 équipes chacune. Chaque équipe joue un match contre toutes les autres de sa poule en un jeu de 15 points, remporté par 2 points d'écart, jusqu'à 21. Les deux meilleures équipes de chaque poule se qualifient pour le deuxième tour.

Deuxième tour : les vainqueurs de poules du premier tour choisissent leurs adversaires parmi les seconds. L'ordre de choix sera déterminé par la marge séparant le premier du deuxième de chaque poule. Aucune équipe ne doit rencontrer à nouveau une équipe qu'elle a déjà rencontré au premier tour. Les équipes jouent des matches en trois jeux de 15 points, remportés avec 2 points d'écarts, jusqu'à 21. Les vainqueurs de chaque match se qualifient pour le troisième tour.

Troisième tour : Les 10 équipes restantes jouent dans une poule A un match contre chaque équipe en 1 jeu de 21 points, remporté par 2 points d'écart, jusqu'à 25. Les 4 meilleures équipes se qualifient pour les demi-finales. Parallèlement, les équipes ayant perdu leur match du deuxième tour forment une poule similaire B pour le classement entre la 11^{ème} et la 20^{ème} place, alors que les équipes ayant terminé 3^{ème} de leur poule du tour préliminaire forment une poule C pour un classement de la 21^{ème} à la 30^{ème} place.

206.04. Procédures pour régler des ex aequo :

En poule, si deux équipes ont le même nombre de victoires et de défaites, c'est leur opposition directe en match qui déterminera le qualifié. Si trois ou plus encore d'équipes terminent ex aequo, il convient d'en venir aux procédures suivantes :

1. Si une des équipes a battu les deux équipes avec qui elle est à égalité pendant ce tour, alors elle se qualifie.
2. Si une égalité demeure, faire le total net des points d'une équipe dans ses matchs l'ayant confronté aux autres équipes ex aequo. L'équipe ayant le plus fort total net se qualifie.
3. Si deux équipes sont à égalité au total net de points, leur opposition directe pendant ce tour déterminera le qualifié.
4. Si plus de deux équipes sont à égalité au total net de points, se qualifie l'équipe ayant la meilleure différence de point dans son opposition contre l'équipe classée juste après les ex aequo.
5. Si une égalité demeure, la méthode du « disc flipping » (104.03) sera utilisée pour déterminer le qualifié.

C. Qualification d'une équipe supplémentaire.

1. Si la qualification doit être déterminée entre deux, les équipes restantes d'une égalité à 3, leur opposition directe pendant ce tour déterminera le qualifié.
2. Si la qualification doit être déterminée entre trois ou plus d'équipes restantes d'une égalité à quatre ou plus, se qualifie l'équipe ayant les meilleurs résultats contre les équipes ex aequo à ce tour.
3. Si une égalité demeure, faire le total net de points de chaque équipe dans ses matchs l'ayant confronté aux autres équipes ex aequo pendant ce tour. L'équipe ayant le plus fort total net se qualifie.
4. Si une égalité demeure, se qualifie l'équipe ayant la meilleure différence de points dans son match l'ayant confronté à l'équipe classée juste après les ex aequo.
5. Si une égalité demeure, la méthode du « disc flipping » (104.03) sera utilisée pour déterminer le qualifié.

207. Glossaire.

Angle : angle entre le plan horizontal du sol et le plan de la face du disque quand celui touche le sol.

Break : un échange ayant entraîné une répartition égale de points.

Plafond : le total de points qui limite, dans certains jeux, l'obligation de gagner par deux points d'avance. La première équipe à atteindre ce plafond gagne.

Délai : permettre au disque de ne s'arrêter de tourner sur l'ongle ou toute autre partie du corps.

Double Contact : un joueur ou une équipe détient les deux disques en même temps.

Situation de fuite : une situation de fuite arrive lorsque les deux disques sont lancés en même temps vers le même court.

Echange : un jeu de Double Disque, commençant par un service et finissant par une situation de break, par un renvoi ou par l'ajout d'un ou deux point(s) par une équipe.

Impasse : une situation au cours d'un échange, où un joueur de chaque équipe a un disque en main.

Engagement : l'équipe qui engage pour un échange donné est celle qui annonce le score, qui détermine la position du serveur, qui donne l'ordre de servir, et qui à la responsabilité de lancer dans le cas d'une impasse au cours de l'échange.

Match : un jeu ou une série de jeux, selon la formule de jeu, avec un vainqueur à la clef.

Points nets : La différence de points d'après laquelle une équipe gagne ou perd un match.

Reprise du jeu : quand tous les joueurs s'avèrent prêts, l'équipe qui engage est censée demander « prêts ? » et les adversaires répondent « joue ». Une impasse arrive alors, et les règles habituelles s'appliquent.

Rejouer un échange : revenir à la combinaison de service précédente sans qu'aucun point n'ait été marqué sur l'échange.

Service : premier lancer de l'échange. les deux équipes doivent servir en même temps.

Combinaison de service : les joueurs, un de chaque équipe, qui servent simultanément pour démarrer un échange.

Ordre de service : ordre donné pour amorcer le service.

Equipe : doit comprendre deux joueurs, et seulement deux.