GLOSSAIRE D'ULTIMATE-FRISBEE

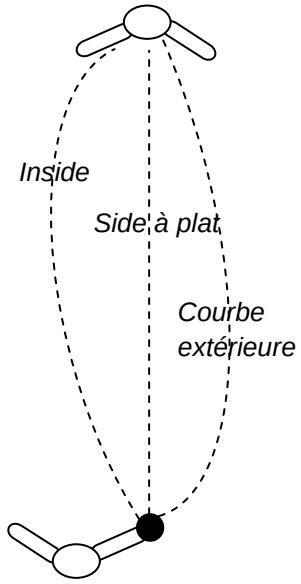
Pour plus de d'informations sur l'ultimate-frisbee et apprendre les règles, rendez-vous sur le site Internet de la Fédération Flying Disc France (www.ffdf.fr).

LES LANCERS

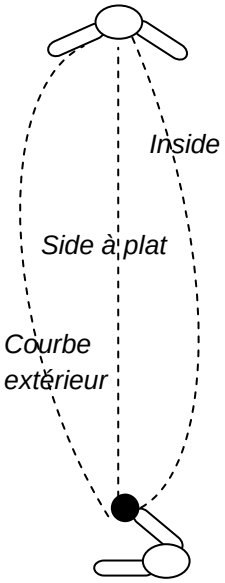
SIDE / COUP DROIT

- Pour les droitiers cela signifie que tu lances avec la main droite, le bras ouvert sur la droite. Pour les gauchers tu lances avec la main gauche, le bras ouvert vers la gauche. Tu dois utiliser ce lancer quand un des joueurs de ton équipe fait un appel sur ta droite (pour les droitiers), sur ta gauche (pour les gauchers).
- Side courbe extérieure : cela signifie que tu lances le disque selon une courbe extérieure.
- Side en inside : cela signifie que tu lances le disque selon une courbe intérieure.

Pour le coup droit : en bas joueur tenant le disc en coup droit (vue du dessus)



Pour le revers : en bas joueur tenant le disc en revers (vue du dessus)



BACK / REVERS

- Pour les droitiers cela signifie que tu lances avec main droite avec le bras croisé vers la gauche. Pour les gauchers tu lances avec la main gauche, le bras croisé vers la droite. Tu dois utiliser ce lancer quand un des joueurs de ton équipe fait un appel sur ta gauche (pour les droitiers), sur ta droite (pour les gauchers).
- Back courbe extérieure : cela signifie que tu lances le disque selon une courbe extérieure.
- Back en inside : cela signifie que tu lances le disque selon une courbe intérieure.

UPSIDE

Pour les droitiers cela signifie que tu lances main droite, en croisant ton bras au dessus de la tête pour lancer selon une parabole.

Ces lancers sont les lancers de base, mais il existe de nombreux autres lancers.

LES POSTES

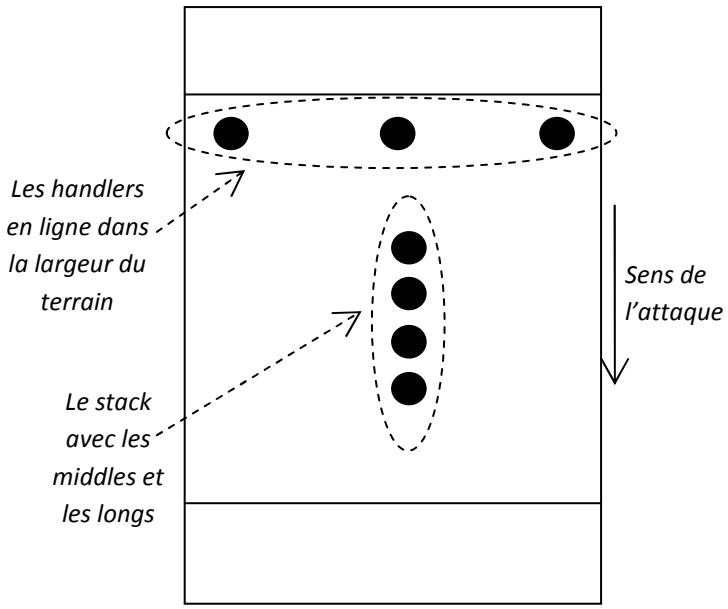
HANDLER
Ce terme désigne les personnes qui vont être positionnées dans la largeur du terrain et qui vont distribuer le jeu. Ce sont en général des joueurs plus expérimentés qui maitrisent bien leurs lancers et qui ont une bonne vision du jeu.

MIDDLE
Ce terme désigne les personnes qui vont être positionnées dans la longueur du terrain et qui vont courir pour recevoir les passes des handlers. Ces joueurs sont amenés à courir beaucoup, à faire des courses courtes et rapides.

LONG
Ce terme désigne les personnes qui vont être positionnées dans le stack avec les middles et qui vont courir pour recevoir les passes des handlers et des autres middles. Ces joueurs sont amenés à courir beaucoup, à faire des courses longues dans la longueur du terrain, le plus souvent vers le fond.

LE POSITIONNEMENT SUR LE TERRAIN

STACK
Le stack est la ligne constituée des middles et des longs, qui se situe au milieu du terrain dans le sens de la longueur. Le but de ce positionnement est de libérer de l'espace en concentrant les joueurs et leurs défenseurs dans le milieu du terrain de façon à libérer les côtés et le fond du terrain.



Ce positionnement est la tactique de base, mais il existe de nombreux autres positionnements (à plat, en carré, etc).

LES ACTIONS DE JEU

CUT / APPEL
Un cut ou un appel est une course / un sprint fait par un joueur de façon à obtenir le disque. Lorsque tu fais un cut (à condition que tu sois démarqué de ton défenseur…) le joueur de ton équipe ayant le disque va te faire une passe.

DIVER
Diver signifie plonger pour attraper le disque.

CONTRE CUT
Un contre cut signifie que tu fais une course puis que tu changes de direction rapidement. Le but est de semer ton défenseur lors du changement de direction.

PULL
Le pull est le lancer que l'on fait au début d'un point. Les deux équipes sont alignées sur leur ligne respective d'en-but. L'équipe qui vient de marquer ou qui a l'engagement fait un lancer de façon à donner le disque à l'autre équipe. L'objectif est de lancer le plus loin possible, tout en s'assurant que le disque reste dans le terrain. L'équipe qui fait le pull commence le point en défense.

TURN-OVER
Un turn-over signifie que le disque change de possession. Il intervient lorsque le disque tombe par terre ou que l'équipe qui défend intercepte le disque ou qu'un attaquant attrape le disque en dehors du terrain ou que le temps pour lancer est écoulé. Si l'une de ces situations intervient l'équipe qui défendait passe en attaque et vice-versa.

SWING
Le swing consiste à faire circuler le disque entre les handlers dans le sens de la largeur du terrain d'un côté et de l'autre du terrain, de façon à donner du mouvement au jeu.

BREAKER / CASSER LA FORCE
Breaker ou faire un break signifie que lorsque tu attaques tu « casses » la force c'est-à-dire que tu lances à l'encontre de la force que t'applique ton adversaire. Lorsque tu es en défense et que l'on te crie « pas de break » cela signifie qu'il faut que tu tiennes ta force, c'est-à-dire que la personne sur laquelle tu défends ne doit pas lancer le disc vers le côté away si tu forces home et inversement ne doit pas lancer vers home si tu forces away.

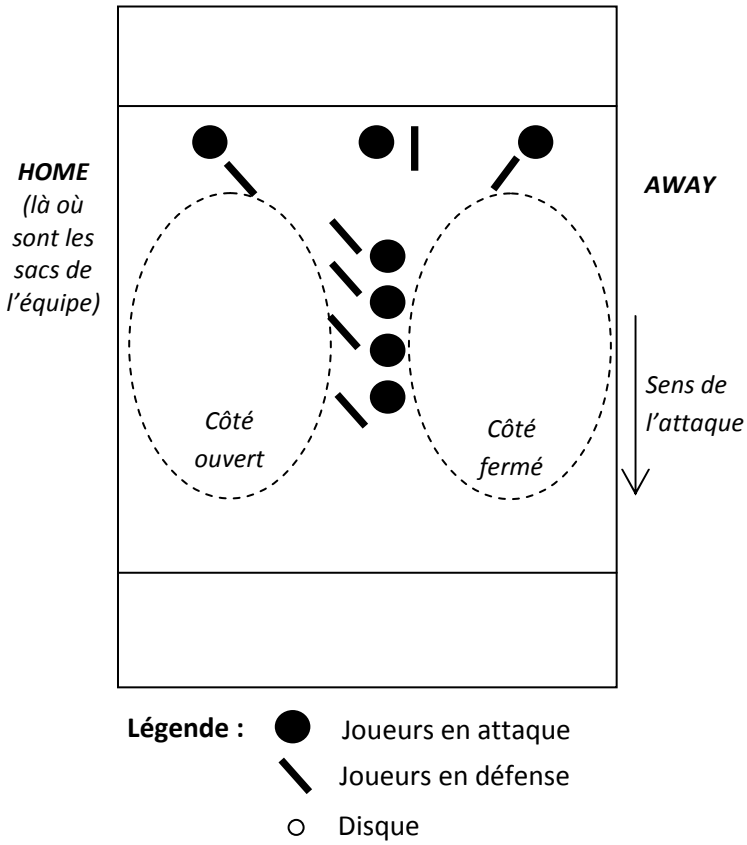
DUMP
Le dump consiste, pour un handler, à faire un appel derrière le handler qui a le disque pour le soutenir, on l'appelle le soutien. Il propose un lancer facile à celui qui a le disque. Le dump est d'autant plus important lorsque le joueur est bloqué le long de la ligne.
On dit également faire un dump, c'est-à-dire lancer à son soutien.

LA DEFENSE

FORCE AWAY / FORCE HOME
La force est un type de défense. Cela signifie que l'on force l'autre équipe à jouer vers un côté ou l'autre du terrain. Si l'on force home, on force l'équipe qui attaque à jouer vers « la maison », c'est-à-dire là où sont les affaires de l'équipe. Forcer away signifie que l'on force vers l'autre côté.

ZONE
La zone est un type de défense. Cela signifie qu'au lieu que chaque joueur défende individuellement sur un autre joueur pré-défini, l'équipe fait une défense collective et chaque joueur va plutôt défendre une zone du terrain. Il existe de nombreux types de zones.

COTE OUVERT / COTE FERME
Lorsque tu joues en attaque, la défense applique une force.
On appelle le côté ouvert, le côté vers lequel la défense nous force à jouer. Lancer à quelqu'un qui fait un appel côté ouvert est aisé puisque la défense nous force à lancer de ce côté. A contrario les appels côté ouvert sont les plus durs à faire puisque la défense anticipe en nous forçant à jouer vers ce côté.
On appelle le côté fermé, le côté vers lequel la défense ne veut pas que l'on joue. Les appels côté fermé sont les plus simples puisque la défense anticipe plutôt le côté ouvert, à contrario lancer à quelqu'un qui fait un appel côté fermé est difficile puisque l'on va à l'encontre de la défense, il faut donc casser la force / faire un break.



TERMES

OUTDOOR (à 7 joueurs)
Jouer en outdoor signifie que l'on joue à l'extérieur, en l'occurrence sur un terrain en herbe.

INDOOR (à 5 joueurs)
Jouer en indoor signifie que l'on joue à l'intérieur, en l'occurrence dans un gymnase.

BEACH (à 5 joueurs)
Jouer un beach signifie que l'on joue sur le sable / sur la plage.

END ZONE OU ZONE D'EN BUT
Il existe deux zones d'en but, situées à chaque extrémité du terrain. Le but est d'emmener le frisbee d'une zone à une autre pour marquer un point.

LA RONDE / LE HUDDLE
La ronde se fait à la fin de chaque match. Les deux équipes se réunissent en ronde, se mélangent et chaque capitaine donne son avis sur le match.