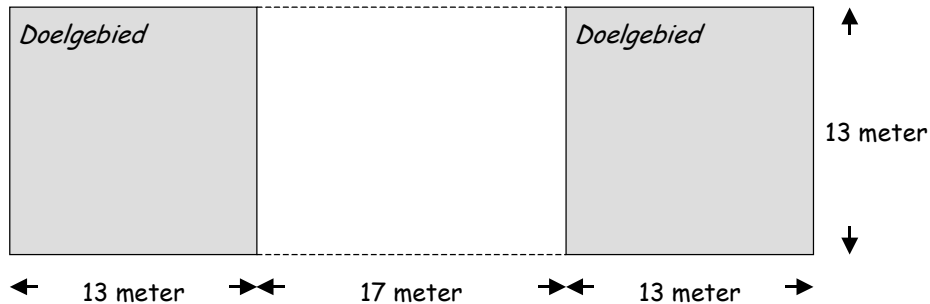


Catch the Spirit!

1. Het speelveld



2. Het materiaal

De officiële schijf voor DDC weegt 110 gram en heeft een diameter van 23,5 cm. Beide schijven moeten dezelfde kleur hebben.

3. De opzet van het spel

Double Disc Court wordt gespeeld met 2 teams van elk 2 spelers/spelsters en 2 schijven. De teams gooien steeds gelijktijdig de schijven richting elkaars doelgebied. Een team kan op verschillende manieren scoren :

- Als een schijf in het doelgebied van het andere team op de grond komt.
- Als een worp van het andere team buiten jouw doelgebied de grond raakt.
- Als het andere team beide schijven tegelijk vast houdt of aanraakt.

Winnaar is het team dat als eerste 15 punten heeft gehaald, met twee punten verschil. Hard cap is 18 punten.

4. De beginworp (of service)

Elk team staat in zijn eigen doelgebied en heeft een schijf in bezit. Na het startsein ("Klaar? Drie, twee, één, GOOI !") van de niet-werpende speler begint het spel. De 2 schijfbezitters moeten bij het woord "GOOI!" hun schijf werpen. Het team dat heeft gescoord geeft bij de volgende beginworp het startsein. De spelers van een team wisselen elkaar bij ieder punt af voor het gooien van de beginworp.

5. Het verloop van het spel

Na de beginworp proberen de spelers van beide teams de aankomende schijf te vangen en weer terug te werpen. Elke volgende worp moet worden uitgevoerd op de plaats waar de schijf gevangen werd, dus lopen met de schijf in de hand is niet toegestaan. Je mag wel 3 passen gebruiken om tot stilstand te komen. Als de schijf buiten de lijnen gevangen wordt, dan wordt hij weer in het spel gebracht op die plaats op de lijn het dichtste bij de plek waar de speler de schijf ving. Het over en weer gooien gaat door totdat er ofwel een schijf buiten het doelgebied de grond raakt, een schijf binnen het doelgebied tot stilstand komt, of er een dubbel wordt gescoord.

Als beide teams een schijf vasthouden, zonder deze weg te gooien is er een impasse. Nu moet het team dat als laatste gescoord heeft, de schijf weer als eerste in het spel brengen. Dit moet binnen vier seconden gebeuren.

Na elke 5 punten is er een kantwissel in verband met de wind.

6. Het vangen

Je mag de schijf met één of met beide handen vangen. Je mag de schijf ook omhoog tippen. In dat geval sla je de aankomende schijf omhoog, om hem daarna te vangen. Het is ook toegestaan om een getipte schijf van je medespeler te vangen. Je kunt deze tip-tactiek gebruiken om een dubbel te voorkomen als er 2 schijven tegelijk naar jullie toe geworpen worden.

Let op : Als een speler de schijf tipt terwijl zijn medespeler een schijf vast heeft (= een dubbel !) worden twee punten gescoord door het andere team.



Speluitleg Double Disc Court - versie 2011 -

Catch the Spirit!

7. Het gooien

Je moet de schijf gooien vanuit je eigen doelgebied. Als je buiten het doelgebied staat als je gooit, scoort het andere team een punt. Je eigen worp of die van je medespeler mag je niet vangen of onderbreken, dus je mag niet naar je medespeler gooien. Alle schijven moeten zo gegooid worden dat ze landen met een hoek kleiner dan 30°, dus je mag geen overheads, hammers, blades of knives gooien. Als een schijf met een grotere hoek in het doelgebied terecht komt is het geen punt voor het team dat heeft geworpen, maar voor het ontvangende team.

8. Het scoren

- Het werpende team scoort een punt als een schijf binnen het andere doelgebied op de grond terechtkomt, daar binnen blijft EN stil komt te liggen. De lijnen horen niet tot het doelgebied en zijn dus "uit".
- Als een schijf buiten het doelgebied op de grond terechtkomt, dan wordt een punt gescoord tegen het team dat de schijf als laatste heeft aangeraakt. Dit laatste geldt ook als de schijf het doelgebied uit rolt.
- Als de spelers van een team tijdens het spel beide schijven op hetzelfde moment aanraken of in bezit hebben, worden twee punten gescoord door het andere team (= een dubbel).

Je kunt ook met beide schijven tegelijk scoren. Bijvoorbeeld een worp van team 1 gaat uit en tegelijkertijd is een worp van team 2 in. Team 2 scoort dan twee punten.

Als schijf 1 buiten het doelgebied op de grond is gekomen, of binnen het doelgebied stil is komen te liggen, mag je schijf 2 niet meer werpen. Als je dat toch doet, kun je hier niet meer mee scoren, maar wel een (extra) punt tegen krijgen als de schijf uit gaat.

Als de schijven, door verschillende teams geworpen, allebei in of allebei uit zijn, is er sprake van een break. Er worden nu geen punten toegekend. Het spel wordt hervat met een beginworp. Het team dat als laatste gescoord heeft geeft het startsein. Er is ook een break als 2 schijven in de lucht botsen.

9. De zelfregulatie (geen scheidsrechter)

Alle frisbeewedstrijden worden zonder scheidsrechter gespeeld. Je moet dus zelf eerst tossen met een flip (om de kant te kiezen, of welk team het eerste startsein geeft), je moet zelf de punten toekennen en de stand bijhouden. Het is het handigste als degene die het startsein geeft steeds eerst de stand noemt. Als je het niet eens wordt over de toekenning van een score, dan speel je het punt gewoon opnieuw.

10. De Spirit of the Game

Net als bij alle andere frisbeesporten geldt bij DDC de SOTG. Dat betekent dat je speelt met respect voor de spelregels en respect voor de tegenstander. Je groet elkaar vooraf, je breekt niet expres de regels, je bespreekt onduidelijkheden op normale manier met elkaar, je wijst je medespeler op eventuele fouten en je bedankt elkaar na afloop voor de wedstrijd.

11. De tactiek

Om succesvol te kunnen spelen moet je om te beginnen de schijf binnen het veld weten te houden. Gooi de schijf hoog genoeg en mik op het midden van het doelgebied. Dan zal de schijf niet zo snel het doelgebied uit rollen.

De basis aanvalstactiek van DDC is om de tegenstanders met een dubbel te bedreigen, door ze beide schijven min of meer tegelijk toe te werpen. Je kunt dit bereiken door de eerste schijf met een hoge boog te gooien en even later de tweede schijf recht en hard. Ze zullen slechts met moeite uit deze situatie komen.

Qua verdediging spreek je af wie de voorste helft en wie de achterste helft van het doelgebied verdedigt, of wie de linker- en wie de rechterhelft verdedigt. De achterste speler bepaalt ook hoe je team dubbels probeert te voorkomen. Hierbij is goede communicatie tussen de spelers essentieel !