

Office québécois de la langue française

par Jocelyne Bougie,  
Marie-Claude Gariépy  
et Francis Pedneault

# Disque *en jeu!*



Québec 



*Disque  
en jeu!*

### Catalogage avant publication

Bougie, Jocelyne

Disque en jeu!/par Jocelyne Bougie, Marie-Claude Gariépy et Francis Pedneault.

Comprend des index.

[Montréal] : Office québécois de la langue française, 2012.

ISBN version imprimée : 978-2-550-64469-9

ISBN version électronique : 978-2-550-64470-5

1. Frisbee (Jeu) - Dictionnaires français 2. Ultimate (Jeu) - Dictionnaires français I. Gariépy, Marie-Claude II. Pedneault, Francis III. Office québécois de la langue française IV. Titre

796.2

GV 1097 U48

Le contenu de cette publication est également diffusé dans la section Lexiques et vocabulaires du site de l'Office québécois de la langue française, à l'adresse [www.oqlf.gouv.qc.ca](http://www.oqlf.gouv.qc.ca), et dans *Le grand dictionnaire terminologique*, à l'adresse [www.granddictionnaire.com](http://www.granddictionnaire.com).

**Office québécois de la langue française**

par Jocelyne Bougie,  
Marie-Claude Gariépy  
et Francis Pedneault



Ce vocabulaire a été réalisé sous la direction de Danielle Turcotte, directrice générale adjointe des services linguistiques, et sous la responsabilité de Guylaine Cloutier, directrice des travaux terminologiques et de l'assistance terminolinguistique par intérim de l'Office québécois de la langue française.

**Coordination**

Jocelyne Bougie  
Office québécois de la langue française

**Recherche terminologique**

Francis Pedneault  
Terminologue  
Office québécois de la langue française

Marie-Claude Gariépy  
Terminologue  
Office québécois de la langue française

Jocelyne Bougie  
Terminologue  
Office québécois de la langue française

**Révision linguistique**

Jocelyne Bougie  
Office québécois de la langue française

Micheline Savard  
Office québécois de la langue française

**Création du wiki**

Roselyne Turcotte

**Conception graphique**

Liliane Bernier  
Direction des communications  
Office québécois de la langue française

Le comité de terminologie du disque d'équipe aimerait également souligner la participation de terminologues de l'Office québécois de la langue française extérieurs au projet.

© Gouvernement du Québec, 2012

Dépôt légal – Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2012

Bibliothèque nationale du Canada

ISBN version imprimée : 978-2-550-64469-9

ISBN version électronique : 978-2-550-64470-5

## **Collaborateurs**

### **Marie-Hélène Audet**

Directrice générale  
Fédération québécoise d'ultimate

### **Julien Chapdelaine**

Membre  
Association des joueuses et des joueurs  
d'Ultimate de Québec

### **Catherine Crête-D'Avignon**

Présidente  
Association d'Ultimate de Sherbrooke

### **Luc Drouin**

Membre  
Association de Ultimate de Montréal

### **Sébastien Labbé**

Vice-président responsable des compétitions  
Fédération québécoise d'ultimate

### **Christian Mathieu**

Vice-président responsable des communications  
Fédération québécoise d'ultimate

### **Éric St-Amant**

Membre  
Association de Ultimate de Montréal

## Préface

Du simple loisir qui consistait à se lancer un disque volant est né, aux États-Unis, un sport avec des règles bien définies. Jeu collectif de plus en plus prisé au Québec – et un peu partout dans le monde –, le disque d'équipe repose sur la collaboration et l'esprit d'équipe. Il en découle un dynamisme et une fougue bien connus des initiés. Le sport n'étant qu'à ses débuts dans les milieux francophones, il en résultait un manque dans la terminologie française.

C'est pour combler cette lacune que, à l'initiative de monsieur Sébastien Labbé, de la Fédération québécoise d'ultimate, l'Office québécois de la langue française publie *Disque en jeu!*, un premier pas vers l'utilisation de termes français dans cette discipline récente. La coopération avec différents intervenants, pierre angulaire de cet ouvrage, s'est concrétisée à travers un outil collaboratif, moyen efficace pour impliquer les protagonistes du milieu. En effet, cette façon de travailler a permis à plusieurs acteurs de différentes

régions du Québec de se concerter pour participer à l'élaboration d'une terminologie nouvelle. Ceux-ci, au cœur de l'action, auront maintenant tout le loisir de propager sur le terrain les différents termes proposés pour remplacer les équivalents anglais en usage.

La terminologie présentée dans ce vocabulaire ne pouvant couvrir l'étendue du domaine, la porte demeure ouverte à la poursuite de la francisation de ce sport. Souhaitons que cet opuscule en constitue le coup d'envoi.

La directrice générale adjointe des services linguistiques,



Danielle Turcotte

## Introduction

Comment parler d'un sport sans d'abord le nommer? C'était là le premier défi qui nous attendait. En effet, aucun terme français adéquat n'existait pour nommer ce sport dont, par surcroît, une des appellations anglaises comporte une marque de commerce. Il était tout indiqué de s'inspirer du terme désignant déjà le jeu précurseur bien connu, le disque volant, et de s'assurer que le terme choisi allait s'insérer dans un ensemble terminologique pouvant s'appliquer aux autres sports de disque volant qui ont fait leur apparition, comme le disque-golf, pour ne nommer que celui-là.

Restait ensuite à établir la nomenclature. Un membre de la Fédération québécoise d'ultimate nous a soumis un ensemble de concepts parmi lesquels nous avons sélectionné, de concert avec lui, ceux qui concerneraient le plus de joueurs de tous les niveaux. C'est ainsi que nous présentons ici une soixantaine de concepts illustrant différentes facettes du sport, telles que des stratégies, des types de lancers, des positions, des fautes, etc.

La documentation en français se faisant rare, un outil d'un nouveau genre s'est avéré très utile pour la validation des données : le wiki. Tout au long du projet, certains points y étaient soumis pour discussion à un comité composé de sept personnes, joueurs et joueuses membres de la Fédération, que nous remercions chaleureusement de leur contribution précieuse. Cela nous permettait, d'une part, d'obtenir un son de cloche des futurs utilisateurs de première ligne des termes à l'étude et, d'autre part, de faire corroborer les libellés techniques des définitions et des notes.

Étant en situation de néologie, nous avons dû faire preuve de créativité pour certains éléments imagés du lexique pour lesquels aucun équivalent français n'existait.

En effet, la création lexicale occupe une place prépondérante dans ce vocabulaire, et cet exercice s'est effectué dans l'esprit sportif qui caractérise le disque d'équipe, en synergie avec nos collaborateurs. La validation des termes par ces locuteurs ciblés est de bon augure pour leur implantation dans l'usage.

Jocelyne Bougie,  
terminologue

## Abréviations et notes liminaires

### **Indicatifs de grammaire**

interj.	interjection
loc. v.	locution verbale
n. f.	nom féminin
n. m.	nom masculin
n. m. ou f.	nom masculin ou féminin
v.	verbe

### **Marque géographique**

BE	Belgique
----	----------

La nomenclature est présentée selon l'ordre alphabétique des termes français, qui sont en caractères gras.

Chaque entrée est précédée d'un numéro d'article, et chaque article terminologique comprend, en français, un terme principal<sup>1</sup> suivi d'un indicatif de grammaire et possiblement de sous-entrées (appellation féminine<sup>2</sup>, abréviation<sup>3</sup>, variante graphique<sup>4</sup>, synonyme<sup>5</sup>, quai-synonyme<sup>6</sup>, terme non retenu<sup>7</sup> ou terme à éviter<sup>8</sup>), et, en anglais, une entrée principale en italique, suivie des sous-entrées également en italique.

1. Terme privilégié par l'Office québécois de la langue française pour désigner le concept.
2. Forme féminine du terme principal lorsqu'il est une appellation de personne.
3. Forme abrégée (abréviation proprement dite, sigle, acronyme ou symbole) reliée au terme principal.
4. Autre graphie du terme principal.
5. Terme interchangeable avec le terme principal dans tous les contextes d'un même domaine.

6. Terme dont le sens est très proche du terme principal, mais qui n'est pas interchangeable avec celui-ci dans tous les contextes, soit parce qu'il n'est pas spécialisé ni technique, soit parce qu'il désigne un concept légèrement différent.
7. Terme dont l'Office ne propose pas l'usage au Québec parce qu'il est moins utile, moins adapté ou moins approprié que d'autres termes retenus pour désigner le concept.
8. Terme dont l'Office déconseille clairement l'usage parce que son utilisation n'est pas conforme à ses politiques linguistiques ou parce qu'il constitue une irrégularité du point de vue de la langue.

Dans tous les cas, une définition, accompagnée souvent d'une ou de plusieurs notes, complète l'information.

À la fin de la publication, un index des termes français et un index des termes anglais reprennent tous les termes principaux et les sous-entrées, ceux-ci étant suivis du numéro de l'article dans lequel ils sont traités. Les termes non retenus et à éviter y apparaissent aussi, inscrits en italique.

## Index français

**a** arraché, 1  
arrière, 24  
attaque de zone, 38  
attrapé, 2  
au sol, 13

**b** balai, 3  
braconner, 30  
bris, 4

**c** callahan, 5  
chasseur, 6

chasseuse, 6  
côté fermé, 7  
côté ouvert, 8  
courbe extérieure, 9  
courbe intérieure, 10  
couverture, 11  
*cup*, 17  
*cup à quatre*, 36  
*cup à trois*, 17

**d** défensive de zone, 12  
déplacement, 31

discoplane, 16  
disque, 16  
disque au sol, 13  
disque d'équipe, 14  
disque de compétition, 14  
disque en jeu, 15  
disque volant, 16  
disque volant d'équipe, 14  
disque volant de compétition, 14

**e** en jeu, 15  
enchaînement, 49

**f** *file*, 50  
filet, 17  
flottant, 29  
forcer côté maison, 18  
forcer côté opposé, 19  
forcer de front, 20  
forcer le lancer droit, 21  
forcer le revers, 22  
*Frisbee*, 16  
*Frisbee extrême*, 14

**h** hop, 23

*i* interférence, 37

*j* joueur arrière, 24  
joueur en soutien, 24  
joueuse arrière, 24  
joueuse en soutien, 24

*l* lame, 25  
lancer d'engagement, 26  
lancer d'envoi, 26  
lancer droit, 27  
lancer du revers, 28  
lancer flottant, 29  
*lapin*, 6

*lapine*, 6  
*ligne*, 50  
longue, 45

*m* marauder, 30  
marché, 31  
marquage individuel, 32  
marqueur, 33  
marqueuse, 33  
marteau, 34  
meneur, 35  
meneur de jeu, 35  
meneuse, 35  
meneuse de jeu, 35  
mur, 36

*o* obstruction, 37  
offensive de zone, 38

*p* parti, 23  
pas de bris, 39  
pas de ligne, 40  
passe à suivre, 41  
passe arrière, 42  
passe au soutien, 42  
passe-et-va, 43  
passe latérale, 44  
passe longue, 45  
passe poussée, 46

plongeon, 47  
poucier, 48  
progression, 49

*r* rang, 50  
rang horizontal, 51  
rang ouvert, 52  
rang séparé, 52  
rang vertical, 53  
rebond, 54  
revers, 28  
revirement, 55

**s** scie, 25  
soucoupe, 56  
soutien, 24  
stratégie défensive de type  
personne à personne, 32  
stratégie défensive de type zone, 12  
stratégie offensive de type zone, 38  
*système d'homme à homme*, 32

**t** tournoi à la pige, 57  
*tournoi hat*, 57  
tracé, 58  
tracé vers la ligne, 59

traceur, 60  
traceuse, 60

**u** *ultimate*, 14

**z** zone fermée, 7  
zone ouverte, 8

## Index anglais

**a** air bounce, 54

**b** backhand, 28  
backhand throw, 28  
blade, 25  
break, 4

**c** Callahan, 5  
Callahan goal, 5  
catch, 2  
chaser, 6

closed side, 7  
coverage, 11  
cup, 17  
cut, 58  
cutter, 60

**d** disc, 16  
disc in, 15  
disk, 16  
dive, 47  
down, 13

dump, 24, 42  
dump pass, 42

**f** flick, 27  
flick throw, 27  
flow, 49  
fluid offensive movement, 49  
flying disc, 16  
flying disk, 16  
force away, to, 19  
force backhand, to, 22  
force flick, to, 21  
force forehand, to, 21

force home, to, 18  
force straight up, to, 20  
force up, to, 20  
forehand, 27  
forehand throw, 27  
Frisbee, 16

**g** give-and-go, 43

**h** hammer, 34  
handler, 35  
hat, 57  
hat tournament, 57

horizontal stack, 51  
huck, 45  
huck pass, 45

*i* inside-out curve, 10

*l* layout, 47  
lead pass, 41  
leading pass, 41

*m* man-to-man defence, 32  
man-to-man defense, 32  
marker, 33

*n* no break, 39  
no line, 40

*o* one-on-one defence, 32  
one-on-one defense, 32  
open side, 8  
open stack, 52  
outside-in curve, 9  
overhand, 3  
overhand throw, 3

*p* pick, 37  
poach, to, 30

pull, 26  
push pass, 46

**r** rabbit, 6  
reset, 24

**s** scoober, 56  
split stack, 52  
spread, 52  
stack, 50  
strip, 1  
swing, 44  
swing pass, 44

**t** throw-off, 26  
thumber, 48  
travel, 31  
turnover, 55

**u** ultimate, 14  
ultimate flying disc, 14  
ultimate flying disk, 14  
ultimate Frisbee, 14  
ultimate team Frisbee, 14  
up, 23  
up-the-line, 59  
up-the-line cut, 59

**v** vertical stack, 53

**w** wall, 36

**z** zone defence, 12  
zone defense, 12  
zone offence, 38  
zone offense, 38

## Vocabulaire



**1. arraché** n. m.

*strip*

Faute qui survient lorsqu'un joueur défensif fait perdre le disque à son adversaire alors que celui-ci en avait le contrôle.

Note conceptuelle. — Si cette faute survient lorsque le joueur offensif est dans la zone des buts, le point est accordé; s'il se trouve ailleurs sur le terrain, la faute est signalée, et le joueur offensif remet le disque en jeu à l'endroit où la faute s'est produite.

**2. attrapé** n. m.

*catch*

Saisie du disque en vol et contrôle de celui-ci par un joueur.

**3. balai** n. m.

*overhand throw*

Synonyme :

*overhand*

Lancer exécuté en tenant le disque face vers le haut, du côté du bras sollicité, en prenant soin de placer le pouce sous le disque et les autres doigts sur celui-ci, et en le relâchant en le faisant pivoter de l'extérieur vers l'intérieur.

Note conceptuelle. — Le bras du lanceur est à l'horizontale lors du mouvement vers l'avant. Il est à noter qu'un bon fouetté du poignet est essentiel à la stabilité du lancer.

**4. bris** n. m.

*break*

Fait, pour un lanceur, de réussir une passe du côté fermé.

Note conceptuelle. — Comme le marqueur protège le côté fermé, il est plus difficile d'exécuter une passe de ce côté que du côté ouvert.

Note linguistique. — On dira, par exemple, qu'il y a eu bris.

**5. callahan** n. m.

*Callahan goal*

Synonyme :

*Callahan*

Interception du disque par un joueur de l'équipe en défensive dans la zone des buts de l'adversaire.

Note conceptuelle. — L'équipe qui réussit un callahan marque un point.

Note linguistique. — Le terme *callahan*, du nom du célèbre joueur de disque d'équipe Henri Callahan, est utilisé ici comme nom commun, ce qui justifie l'emploi de la minuscule initiale.



**6. chasseur** n. m.

Appellation féminine :

**chasseuse** n. f.

Termes non retenus :

lapin

lapine

*rabbit*

Synonyme :

*chaser*

Joueur de l'équipe qui, en défensive de zone, couvre le porteur du disque.

Notes conceptuelles. — 1. Le chasseur a comme rôle principal de pourchasser le porteur du disque, peu importe si ce dernier change de mains.

2. Le rôle du chasseur, comme c'est le cas du marqueur, est également de compter à voix haute les dix secondes de délai dont dispose un porteur pour lancer le disque.

Note linguistique. — Le calque sémantique *lapin* et sa variante en genre *lapine* ne comblent aucune lacune lexicale et peuvent créer un risque de substitution, le terme *chasseur* et sa forme féminine *chasseuse* étant déjà bien implantés dans la terminologie sportive.



**7. côté fermé** n. m.

Synonyme :

**zone fermée** n. f.

*closed side*

Portion du terrain qui est couverte par le marqueur, où ce dernier tente d'empêcher le porteur du disque de faire une passe.

Notes conceptuelles. — 1. Le côté fermé est opposé au côté ouvert.

2. Le marqueur couvre le côté fermé pour empêcher le porteur d'y faire une passe et laisse le côté ouvert libre. La taille et l'angle du côté fermé et du côté ouvert varient constamment en fonction de l'emplacement du disque sur le terrain et du marqueur.

**8. côté ouvert** n. m.

Synonyme :

**zone ouverte** n. f.

*open side*

Portion du terrain qui n'est pas couverte par le marqueur, où le porteur du disque peut faire une passe sans entrave.

Notes conceptuelles. — 1. Le côté ouvert est opposé au côté fermé.

2. Le marqueur couvre le côté fermé pour empêcher le porteur d'y faire une passe et laisse le côté ouvert libre. La taille et l'angle du côté fermé et du côté ouvert varient constamment en fonction de l'emplacement du disque sur le terrain et du marqueur.

**9. courbe extérieure** n. f.

*outside-in curve*

Effet que le lanceur imprime à la trajectoire du disque, de manière à ce que celui-ci s'éloigne d'abord de l'axe de lancer sans jamais le traverser, et qu'il revienne en direction de la cible à la fin de sa course.

Note conceptuelle. — Un lanceur droitier qui effectue un revers surélèvera plus ou moins l'extrémité du disque et visera à gauche de sa cible par rapport à l'axe de lancer, de façon à ce que le disque courbe vers la droite à la fin de sa course. S'il exécute un coup droit, il visera à droite de sa cible.

**10. courbe intérieure** n. f.

*inside-out curve*

Effet que le lanceur imprime à la trajectoire du disque, de manière à ce que celui-ci traverse, au début de sa course, l'axe de lancer avant de revenir vers la cible.

Note conceptuelle. — Un lanceur droitier qui effectue un revers abaissera plus ou moins l'extrémité du disque et visera à droite de sa cible par rapport à l'axe de lancer, de façon à ce que le disque courbe vers la gauche à la fin de sa course. S'il exécute un coup droit, il visera à gauche de sa cible.

**11. couverture** n. f.

*coverage*

Stratégie défensive qui consiste, pour un joueur, à suivre étroitement dans ses déplacements l'adversaire dont il est responsable.

**12. défensive de zone** n. f.

Synonyme :

**stratégie défensive de type zone** n. f.

*zone defence*

Variante graphique :

*zone defense*

Stratégie défensive qui consiste, pour les joueurs, à couvrir l'adversaire en occupant les espaces libres sur le terrain.

Notes conceptuelles. — 1. Cette stratégie est davantage utilisée lorsque les conditions météorologiques sont défavorables pour l'équipe en possession du disque (vent, pluie) ou lorsque la défensive veut empêcher un jeu planifié ou une passe longue.

2. Le joueur en défensive qui couvre un espace est, par le fait même, responsable des joueurs à l'attaque qui entrent dans celui-ci ou du disque qui y pénètre.

**13. disque au sol** interj.

Synonyme :

**au sol** interj.

*down*

Interjection utilisée pour indiquer que le disque a touché le sol avant d'être attrapé.

Note linguistique. — La forme elliptique de type contextuel *au sol* est davantage utilisée lors d'une partie que la forme longue *disque au sol*.

**14. disque d'équipe** n. m.

Synonyme :

**disque volant d'équipe** n. m.

Quasi-synonymes :

**disque de compétition** n. m.

**disque volant de compétition** n. m.

Terme non retenu :

Frisbee extrême

Terme à éviter :

ultimate

*ultimate flying disc*

Variante graphique :

*ultimate flying disk*

Synonyme :

*ultimate*



Termes non retenus :

*ultimate team Frisbee*

*ultimate Frisbee*

Sport dans lequel deux équipes s'affrontent et dont l'objectif est de marquer des points en amenant un disque volant dans la zone des buts adverse.

Notes conceptuelles. — 1. Le disque d'équipe est un sport sans contact physique.

2. Pour les parties à l'extérieur, l'équipe est généralement composée de sept joueurs.

Notes linguistiques. — 1. La désignation *disque de compétition* (ou *disque volant de compétition*) s'emploie lorsque le sport est pratiqué dans le cadre de tournois, par exemple.

2. La désignation *Frisbee extrême* est composée de la marque de commerce Frisbee, d'une part, et, d'autre part, de l'adjectif *extrême*, qui s'utilise pour qualifier un sport pratiqué dans des conditions particulièrement dangereuses ou difficiles.

3. Le terme *ultimate* est un emprunt tronqué de la forme anglaise *ultimate flying disc*.

**15. disque en jeu** interj.

Synonyme :

**en jeu** interj.

*disc in*

Interjection utilisée par le marqueur pour signifier au porteur la mise en jeu du disque.

Note conceptuelle. — Pour qu'un disque soit remis en jeu par un joueur de l'équipe offensive, celui-ci doit établir un pivot au point approprié sur le terrain, toucher le sol avec le disque et le mettre en jeu.

Note linguistique. — La forme elliptique de type contextuel *en jeu* est davantage utilisée lors d'une partie que la forme longue *disque en jeu*.

**16. disque volant** n. m.

Synonymes :

**disque** n. m.

**discoplane** n. m. (BE)

Terme non retenu :

Frisbee

*flying disc*

Variante graphique :

*flying disk*

Synonymes :

*disc*

*disk*



Terme non retenu :

*Frisbee*

Objet léger, plat et circulaire, utilisé dans les sports de disque, qu'on lance en le faisant tourner sur lui-même selon des trajectoires déterminées.

Notes linguistiques. — 1. En contexte, la forme courte *disque* est également employée.

2. Frisbee est une marque de commerce.

**17. filet** n. m.

Termes à éviter :

cup

cup à trois

*cup*

Formation utilisée en défensive de zone, composée de trois défenseurs positionnés en demi-cercle autour du porteur du disque, ce qui restreint ce dernier à tenter des passes courtes.

Notes conceptuelles. — 1. Le joueur situé au centre du filet empêche le porteur du disque de faire des passes au centre, tandis que les deux autres joueurs l'empêchent de rejoindre les attaquants situés sur les côtés.

2. Les autres défenseurs peuvent être placés près des lignes de côté, au centre du terrain derrière le filet ou plus profondément sur le terrain, selon la stratégie utilisée.

Note linguistique. — L'emprunt intégral à l'anglais *cup* et l'emprunt hybride *cup à trois* sont à éviter en français, puisqu'ils s'intègrent difficilement au système du français.

**18. forcer côté maison** loc. v.

*force home, to*

Couvrir le porteur du disque de façon à l'obliger à lancer celui-ci vers la zone réservée aux joueurs de l'équipe défensive, située hors du terrain.

Note conceptuelle. — Lors d'une partie, s'il est impossible de distinguer la zone réservée aux joueurs de l'équipe défensive de celle de l'équipe offensive, ou si la maison se situe derrière la zone des buts, on utilisera des éléments présents à l'extérieur du terrain, comme une montagne ou un stationnement, pour préciser le côté où le marqueur doit forcer le porteur à lancer le disque.

Note linguistique. — Le côté maison est appelé ainsi parce que les joueurs utilisent cette zone pour déposer leurs effets personnels et se réunir avant et pendant les parties.

**19. forcer côté opposé** loc. v.

*force away, to*

Couvrir le porteur du disque de façon à l'obliger à lancer vers le côté opposé à la maison de l'équipe en défensive.

Note conceptuelle. — Lors d'une partie, s'il est impossible de distinguer la maison (zone utilisée par les joueurs pour déposer leurs effets personnels et se réunir avant et pendant les parties) de l'équipe défensive de celle de l'équipe offensive, ou si celle-ci se situe derrière la zone des buts, on utilisera des éléments présents à l'extérieur du terrain, comme une montagne ou un stationnement, pour préciser le côté où le marqueur doit forcer le porteur à lancer le disque.

**20. forcer de front** loc. v.

*force straight up, to*

Synonyme :

*force up, to*

Couvrir la partie située devant le porteur du disque, perpendiculairement aux lignes de côté, de façon à l'obliger à faire des passes latérales.

Note conceptuelle. — Forcer le porteur de front empêche également celui-ci de tenter des passes longues.

**21. forcer le lancer droit** loc. v.

*force forehand, to*

Synonyme :

*force flick, to*

Couvrir le porteur du disque de façon à l'obliger à exécuter un lancer droit.

Note conceptuelle. — Si le porteur du disque est gaucher, le marqueur le force à lancer le disque du côté gauche de son corps. S'il est droitier, il le force à lancer le disque du côté droit.

**22. forcer le revers** loc. v.

*force backhand, to*

Couvrir le porteur du disque de façon à l'obliger à lancer le disque du revers.

Note conceptuelle. — Si le porteur du disque est gaucher, le marqueur le force à lancer le disque du côté gauche de son corps. S'il est droitier, il le force à lancer le disque du côté droit.

**23. hop** interj.

Synonyme :

**parti** interj.

*up*

Interjection utilisée par le marqueur pour signaler aux défenseurs que le disque vient d'être lancé.

- 24. joueur en soutien** n. m.  
Appellation féminine :  
**joueuse en soutien** n. f.  
Synonyme :  
**soutien** n. m. ou f.  
Quasi-synonymes :  
**joueur arrière** n. m.  
**joueuse arrière** n. f.  
**arrière** n. m. ou f.

*dump*

Synonyme :

*reset*

Joueur de l'équipe offensive situé derrière le porteur du disque ou tout juste à côté de celui-ci.

Note conceptuelle. — Le joueur en soutien se place de cette façon dans le but de recevoir une passe du porteur si aucun autre joueur de son équipe ne se démarque ou pour empêcher un revirement si le porteur ne peut tenter de passe vers l'avant avant la fin des dix secondes.



Notes linguistiques. — 1. La forme elliptique de type contextuel *soutien* est davantage utilisée lors d'une partie que la forme longue *joueur en soutien*.

2. Lorsque le joueur en soutien est situé derrière le porteur, on parle plutôt de *joueur arrière* ou d'*arrière*.

**25. lame** n. f.

Synonyme :

**scie** n. f.

*blade*

Lancer exécuté en tenant le disque au-dessus de l'épaule du bras sollicité à un angle de près de 90 degrés par rapport au sol, et en le relâchant après avoir fait un mouvement ascendant de l'arrière vers l'avant.

Note conceptuelle. — Ce type de lancer est utilisé lorsque le lanceur veut envoyer le disque en chandelle pour rejoindre un coéquipier situé derrière le marqueur. Le disque montera dans les airs pour rapidement redescendre à la verticale.

**26. lancer d'engagement** n. m.

Synonyme :

**lancer d'envoi** n. m.

*pull*

Synonyme :

*throw-off*

Mise au jeu exécutée en lançant le disque en direction de l'équipe adverse à partir de la zone des buts de l'équipe en possession du disque.

Note conceptuelle. — Le lancer d'engagement est exécuté avant chaque point, au début de la partie et après la mi-temps.

Note linguistique. — Il est à noter que le terme *lancer d'envoi* est beaucoup moins répandu que *lancer d'engagement*.

**27. lancer droit** n. m.

*forehand throw*

Synonymes :

*forehand*

*flick throw*

*flick*



Lancer exécuté en tenant le disque face vers le haut, du côté du bras sollicité, en le relâchant généralement à hauteur de la taille, le coude près du corps, et en le faisant pivoter de l'extérieur vers l'intérieur.

Notes conceptuelles. — 1. Par exemple, un joueur droitier lancera le disque du côté droit de son corps, l'avant-bras parallèle au sol. Pour exécuter un lancer droit, le joueur doit se placer face à sa cible.

2. Il est à noter qu'un bon fouetté du poignet est essentiel à la stabilité du lancer.

3. Le lancer droit s'oppose au lancer du revers.

**28. lancer du revers** n. m.

Synonyme :

**revers** n. m.

*backhand throw*

Synonyme :

*backhand*

Lancer exécuté en tenant le disque face vers le haut, du côté opposé au bras sollicité, et en le relâchant après avoir fait un mouvement de l'arrière vers l'avant.

Notes conceptuelles. — 1. Par exemple, un joueur droitier étirera son bras droit vers le côté gauche de son corps. Pour exécuter un revers, il devra placer son corps de profil par rapport à sa cible, le côté droit en direction de celle-ci.

2. Il est à noter qu'un bon fouetté du poignet est essentiel à la stabilité du lancer.

3. Le lancer du revers s'oppose au lancer droit.



**29. lancer flottant** n. m.

Synonyme :

**flottant** n. m.

*floater*

Lancer exécuté en faisant un mouvement du bras du bas vers le haut.

Notes conceptuelles. — 1. La prise pour ce type de lancer est la même que pour le lancer droit ou le lancer du revers, selon le côté privilégié par le lanceur.

2. Le lancer flottant demeure longtemps dans les airs, ce qui donne l'impression que le disque flotte lentement vers sa cible.

3. Il est à noter qu'un bon fouetté du poignet est essentiel à la stabilité du lancer.

Note linguistique. — Selon que le lanceur effectue son lancer flottant du coup droit ou du revers, on utilisera les termes français *lancer flottant droit* et *lancer flottant du revers*.

**30. marauder v.**

Synonyme :

**braconner v.**

*poach, to*

Abandonner intentionnellement une couverture pour aider les autres joueurs en défensive.

Note conceptuelle. — Le défenseur qui maraude tente de nuire à la progression adverse ou de limiter les options de passe du porteur du disque.

**31. marché** n. m.

Synonyme :

**déplacement** n. m.

*travel*

Faute qui survient lorsqu'un traceur ne s'immobilise pas rapidement après avoir attrapé le disque, qu'un porteur n'établit pas de pivot avant de lancer le disque ou qu'il ne maintient pas, du moins en partie, son pivot en exécutant une passe.

Notes conceptuelles. — 1. Le traceur doit arrêter sa course dès que possible après avoir attrapé le disque.

2. Le porteur peut toutefois faire une passe avant son troisième contact avec le sol sans avoir établi de pivot. Après le troisième contact, un pivot est requis.

**32. marquage individuel** n. m.

Synonyme :

**stratégie défensive de type personne à personne** n. f.

Terme non retenu :

système d'homme à homme

*one-on-one defence*

Variante graphique :

*one-on-one defense*

Synonymes :

*man-to-man defence*

*man-to-man defense*

Stratégie défensive qui consiste à jumeler chaque joueur de l'équipe défensive à un joueur de l'équipe adverse qu'il devra couvrir.

Note conceptuelle. — Le marquage individuel est la stratégie défensive la plus couramment utilisée. En règle générale, les joueurs de l'équipe défensive choisissent avant chaque point le joueur offensif qu'ils couvriront.

Note linguistique. — L'appellation *système d'homme à homme* ne peut être utilisée que si les équipes sont composées uniquement d'hommes. Dans les autres cas, il est préférable d'utiliser le terme *marquage individuel*.

**33. marqueur** n. m.

Appellation féminine :

**marqueuse** n. f.

*marker*

Joueur de l'équipe défensive qui couvre le porteur du disque.

Notes conceptuelles. — 1. Le rôle du marqueur, comme c'est le cas du chasseur, est également de compter à voix haute les dix secondes de délai dont dispose un porteur pour lancer le disque.

2. Contrairement au chasseur, qui suit le disque, la personne qui a le rôle de marqueur peut changer au cours d'une même séquence de jeu.

**34. marteau** n. m.

*hammer*

Lancer renversé exécuté en tenant le disque au-dessus de la tête à un angle d'environ 45 degrés par rapport au sol, face vers le bas, et en le relâchant après avoir fait un mouvement ascendant de l'arrière vers l'avant.

Notes conceptuelles. — 1. Pour exécuter un marteau, le joueur doit se placer face à sa cible et étirer le bras qui tient le disque au-dessus de sa tête. Le disque finira sa course parallèlement au sol, face vers le bas.

2. Il est à noter qu'un bon fouetté du poignet est essentiel à la stabilité du lancer.

- 35. meneur de jeu** n. m.  
Appellation féminine :  
**meneuse de jeu** n. f.  
Synonymes :  
**meneur** n. m.  
**meneuse** n. f.

*handler*

Joueur de l'équipe offensive dont le rôle principal est d'assurer la possession du disque et d'orienter l'attaque.

Note conceptuelle. — Les meneurs de jeu touchent au disque beaucoup plus souvent que les autres joueurs de l'équipe offensive. Ceux-ci s'échangent le disque en attendant qu'un traceur se démarque pour recevoir une passe.



**36. mur** n. m.

Terme à éviter :  
cup à quatre

*wall*

Formation utilisée en défensive de zone, composée de trois défenseurs positionnés devant le porteur du disque, en ligne droite parallèle à la zone des buts, et d'un chasseur, ce qui restreint le porteur à tenter des passes courtes.

Note conceptuelle. — Les autres défenseurs peuvent être placés près des lignes de côté, au centre du terrain derrière le mur ou plus profondément sur le terrain, selon la stratégie utilisée.

Note linguistique. — L'emprunt hybride *cup à quatre* est à éviter en français, puisqu'il s'intègre difficilement au système de cette langue.

**37. obstruction** n. f.

Terme à éviter :  
interférence

*pick*

Blocage, intentionnel ou non, qui survient lorsqu'un joueur offensif se déplace de façon qu'un joueur défensif couvrant un traceur se trouve entravé.

Note conceptuelle. — Il y a obstruction même s'il n'y a pas eu de contact. Toutefois, le joueur lésé doit être à moins de trois mètres du traceur au moment de l'obstruction.

Note linguistique. — L'emploi du terme *interférence* au sens d'« obstruction » est à éviter, puisqu'il s'agit d'un calque sémantique du terme anglais *interference* et qu'il n'a pas ce sens en français.

**38. offensive de zone** n. f.

Synonymes :

**attaque de zone** n. f.

**stratégie offensive de type zone** n. f.

*zone offence*

Variante graphique :

*zone offense*

Stratégie offensive qui consiste, pour les joueurs à l'attaque, à se placer à différents endroits spécifiques sur le terrain pour contrer la défensive de zone et progresser.

Note conceptuelle. — Dans une offensive de zone, les meneurs de jeu effectuent habituellement des passes latérales pour éviter le filet ou le mur, ou pour créer des brèches dans la défensive, dans le but de rejoindre les autres attaquants situés à différents endroits sur le terrain.

**39. pas de bris** interj.

*no break*

Interjection utilisée par les joueurs en défensive pour indiquer au marqueur qu'il doit éviter qu'une passe soit exécutée du côté fermé.

Note conceptuelle. — En bloquant les trajectoires de passe du côté fermé, le marqueur permet aux autres défenseurs de se concentrer sur le côté ouvert.

**40. pas de ligne** interj.

*no line*

Interjection utilisée pour indiquer au marqueur qu'il doit empêcher le porteur du disque, situé près des lignes de côté, de faire une passe vers ces mêmes lignes.

**41. passe à suivre** n. f.

*lead pass*

Synonyme :

*leading pass*

Passe exécutée devant le traceur ou le meneur de jeu.

Note conceptuelle. — Ce type de passe permet au traceur ou au meneur d'être en mouvement et de couvrir une certaine portion du terrain avant d'attraper le disque. Cependant, celui-ci doit adapter son tracé à la trajectoire du disque.



**42. passe au soutien** n. f.

Quasi-synonyme :

**passe arrière** n. f.

*dump pass*

Synonyme :

*dump*

Passé courte faite au joueur en soutien dans le but de relancer l'attaque.

Note conceptuelle. — La passe au soutien est utilisée si aucun autre joueur de l'équipe offensive ne se démarque ou pour empêcher un revirement si le porteur ne peut tenter de passer vers l'avant avant la fin de son délai de dix secondes.

Note linguistique. — Lorsque la passe au soutien est exécutée derrière le porteur, on parle plutôt de *passe arrière*.

**43. passe-et-va** n. m.

*give-and-go*

Manœuvre offensive où le porteur du disque fait une passe courte à un de ses joueurs et se dirige rapidement dans un espace libre près de celui-ci afin de recevoir à nouveau le disque.

Note conceptuelle. — Cette manœuvre permet principalement au lanceur initial de distancer son marqueur et de créer de la confusion dans la défensive adverse. Le passe-et-va contribue également à avancer rapidement sur le terrain.

**44. passe latérale** n. f.

*swing pass*

Synonyme :

*swing*

Passe exécutée parallèlement à la ligne de fond.

**45. passe longue** n. f.

Synonyme :

**longue** n. f.

*huck pass*

Synonyme :

*huck*



Passe qui parcourt généralement au moins la moitié de la longueur du terrain.

Note linguistique. — Lors d'une partie, par souci de concision, on utilise généralement le terme *longue*. Le substantif antéposé *passe* est alors implicite.

**46. passe poussée** n. f.

*push pass*

Lancer exécuté en tenant le disque face vers le haut, du côté du bras sollicité, et en le relâchant tout en le faisant pivoter de l'intérieur vers l'extérieur.

Notes conceptuelles. — 1. La passe poussée se distingue du revers, puisque le lancer s'effectue du côté du bras sollicité et non du côté opposé.

2. Ce type de lancer n'est pas particulièrement utilisé par les joueurs puisque le disque ne peut parcourir de très longues distances et flotte plus longtemps qu'avec tout autre type de lancer, ce qui peut permettre à la défensive de s'ajuster et d'intercepter le disque. Il est surtout utilisé pour les passes courtes.

3. La prise idéale pour la passe poussée s'obtient en plaçant le pouce sur le dessus du disque, l'index le long du bord et les trois autres doigts recourbés sous le disque. L'index, dans ce cas-ci, sert à entraîner la rotation du disque. Il est à noter qu'un bon fouetté du poignet est essentiel à la stabilité du lancer.

Note linguistique. — Le terme français *passé poussée* fait référence au mouvement du bras lors de l'exécution du lancer. Le disque semble poussé vers le traceur au lieu d'être lancé.

**47. plongeon** n. m.

*layout*

Synonyme :

*dive*

Saut au cours duquel le joueur propulse tout son corps dans une certaine direction pour tenter d'attraper un disque qu'il ne peut atteindre en étirant simplement le bras, puis tombe au sol, sur une partie du corps autre que ses pieds.

**48. poucier** n. m.

*thumber*

Lancer renversé exécuté en plaçant le pouce le long de la paroi interne de la lisière du disque, en tenant le disque près de l'oreille du côté du bras sollicité, et en le relâchant après avoir fait un mouvement ascendant de l'arrière vers l'avant.

Note conceptuelle. — Pour exécuter un poucier, le joueur doit se placer face à sa cible. Le disque finira sa course parallèlement au sol, face vers le bas. Il est à noter qu'un bon fouetté du poignet est essentiel à la stabilité du lancer.

Note linguistique. — Le terme français *poucier* fait référence à la prise du disque lors du lancer, le pouce étant le long de la paroi interne de la lisière du disque.



**49. progression** n. f.

Synonyme :

**enchaînement** n. m.

*flow*

Synonyme :

*fluid offensive movement*

Suite rapide et continue de passes courtes au sein de l'équipe offensive.

Note conceptuelle. — La progression permet aux joueurs d'avancer rapidement vers la zone des buts tout en prenant de vitesse la défense.

**50. rang** n. m.

Termes non retenus :

ligne

file

*stack*

Formation offensive qui consiste en l'alignement des traceurs sur une ligne imaginaire afin qu'ils puissent se démarquer à tour de rôle et recevoir une passe du porteur du disque.

Note linguistique. — Le terme *ligne*, qu'on trouve déjà dans les expressions *ligne de côté* et *ligne de fond*, pourrait prêter à confusion, et le terme *file* désigne une suite de personnes placées les unes derrière les autres, ce qui n'est pas toujours le cas ici. Aussi le terme *rang*, qui illustre bien l'alignement des joueurs sur le terrain et englobe l'ensemble des variantes possibles, est-il préconisé.

**51. rang horizontal** n. m.

*horizontal stack*

Formation offensive qui consiste en l'alignement des traceurs sur une ligne parallèle aux lignes de fond afin qu'ils puissent se démarquer à tour de rôle et recevoir une passe du porteur du disque.

**52. rang ouvert** n. m.

Synonyme :

**rang séparé** n. m.

*split stack*

Synonymes :

*spread*

*open stack*

Formation offensive qui consiste en la séparation des traceurs en deux groupes, parallèles à chaque ligne de côté, afin qu'ils puissent se démarquer à tour de rôle et recevoir une passe du porteur du disque.

**53. rang vertical** n. m.

*vertical stack*

Formation offensive qui consiste en l'alignement des traceurs sur une ligne parallèle aux lignes de côté afin qu'ils puissent se démarquer à tour de rôle et recevoir une passe du porteur du disque.

**54. rebond** n. m.

*air bounce*

Effet que le lanceur imprime à la trajectoire du disque, de manière à ce que celui-ci se dirige vers le sol pour ensuite remonter soudainement dans les airs.

Notes conceptuelles. — 1. Le rebond s'effectue en lançant le disque devant soi principalement du revers, mais aussi du coup droit, tout en conservant l'avant du disque légèrement relevé par rapport à l'arrière en utilisant le pouce pour créer cet angle.

2. L'air accumulé sous le disque lorsque celui-ci est près du sol lui permettra de remonter rapidement en décrivant un arc de cercle en raison de la déflexion de l'air vers le bas.

**55. revirement** n. m.

*turnover*

Changement de possession du disque.

Note conceptuelle. — Pour qu'un revirement puisse être effectif, le disque doit être soit tombé au sol à un autre moment que lors du lancer d'engagement, soit intercepté par l'équipe adverse, soit lancé à l'extérieur du terrain, ou être toujours dans les mains du porteur après le compte de dix secondes.

**56. soucoupe** n. f.

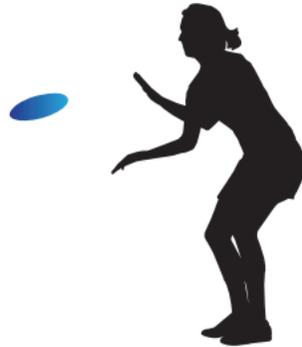
*scoober*

Lancer renversé croisé exécuté en tenant le disque au-dessus de l'épaule opposée au bras sollicité, face vers le bas, et en le relâchant après avoir fait un mouvement circulaire de l'arrière vers l'avant.

Notes conceptuelles. — 1. Par exemple, un joueur droitier lancera le disque au-dessus de son épaule gauche, environ à la hauteur de l'oreille. Le disque finira sa course parallèlement au sol, face vers le bas. Pour exécuter une soucoupe, le joueur doit se placer face à sa cible.

2. Il est à noter qu'un bon fouetté du poignet est essentiel à la stabilité du lancer.

3. Le lanceur peut déterminer le tracé du disque en variant l'angle de position de celui-ci avant le lancer. Pour un joueur droitier, un angle de 90 degrés contribuera à un tracé de gauche à droite, un angle de 45 degrés favorisera un tracé direct, et un disque parallèle au sol, un tracé de droite à gauche.



**57. tournoi à la pige** n. m.

Terme à éviter :  
tournoi hat

*hat tournament*

Synonyme :  
*hat*

Tournoi de disque d'équipe reposant sur l'inscription individuelle pour la formation des équipes.

Note conceptuelle. — Les équipes peuvent être composées selon les habiletés des joueurs, leur taille, leur sexe ou simplement être tirées au sort.

Notes linguistiques. — 1. Le terme anglais *hat tournament* fait référence au fait que l'on peut constituer les différentes équipes en pigeant les noms des joueurs dans un chapeau.

2. Le terme *tournoi hat* est à éviter puisqu'il s'agit d'un emprunt hybride à l'anglais qui ne vient combler aucune lacune lexicale en français, le terme *tournoi à la pige* étant déjà bien implanté dans l'usage.



**58. tracé** n. m.

*cut*

Tentative de démarquage faite par un joueur de l'équipe offensive dans le but de recevoir une passe du porteur du disque.

Note conceptuelle. — Le joueur peut se démarquer de plusieurs façons, par exemple en changeant soudainement de direction ou de vitesse, ou en faisant une feinte.

**59. tracé vers la ligne** n. m.

*up-the-line cut*

Synonyme :

*up-the-line*

Tracé exécuté par un joueur de l'équipe offensive lorsque celui-ci se dirige vers la ligne de côté en passant devant le porteur du disque.

**60. traceur** n. m.  
Appellation féminine :  
**traceuse** n. f.

*cutter*

Joueur de l'équipe offensive qui tente de se démarquer pour recevoir une passe du porteur du disque.

Note conceptuelle. — Le traceur qui reçoit une passe devient automatiquement le porteur du disque.

9293

*Office québécois  
de la langue  
française*

Québec 