

# Begriffe beim Ultimate Frisbee

## **Begriffe:**

- Backhand: Rückhandwurf
- Check: Spielfortsetzung nach einer Unterbrechung (3,2,1 disc in)
- Cut: Schneller Richtungswechsel des Angreifers um den Verteidiger abzuschütteln.
- Distance: Der Marker steht zu nah am Werfer (einen Scheibendurchmesser)
- Dump: Pass mit Raumverlust um eine bessere Spielsituation herzustellen.
- f.m.: Deckungsart bei der Verteidigung zur Feldmitte.
- Foul: Eine Regelwidrigkeit wird von einem Spieler angezeigt.
- Freeze: Das Spiel wird angehalten (z.B.: Verletzung), alle Spieler bleiben auf ihrer momentanen Position.
- Marker: Verteidigungsspieler der den scheibenbesitzenden Gegenspieler direkt deckt.
- Pick: Unerlaubtes Abstreifen des Gegenspielers an einem anderen Spieler auf dem Spielfeld.
- Sidearm: Vorhandwurf
- Stalling: Der Marker zählt den Scheibenbesitzenden an.
- Swing: Pass quer über das Feld.
- Strip: Scheibe wird dem Angreifer von einem Gegenspieler aus der Hand geschlagen. Bei einem Strip am Angreifer in der Endzone gibt's Punkt. Bei einem Strip geht's da weiter mit einem Check, wo der Strip passiert ist.
- Trap: Deckungsart bei der Verteidigung zur Seitenlinie.
- Traveling: Wenn der Werfer sein Standfuß vor dem Wurf bewegt bzw. mehr Schritte zum Stehenbleiben macht, als er eigentlich machen müsste. Traveling ist nicht, wenn man fängt, und vor dem dritten Bodenkontakt (= nur 2 Schritte) weiterwirft. Dabei darf man aber weder die Richtung ändern, in die man läuft, noch seine Geschwindigkeit erhöhen. Wenn man nach einem Travel-Call noch abwirft, und der Paß kommt nicht an, gibt es Turn-Over.
- Turn over: Das Angriffsrecht wechselt zur anderen Mannschaft.
- Up: Signalisiert seinen Mitspieler (Verteidigern) den Abwurf der Scheibe.
- Upsidedown: Wurf über den Kopf, wobei die Scheibe mit der Oberseite nach unten fliegt.