

Frisbee – slovník pojmů

Break [brejk]	prohození obránce do zavřené strany
Brick	(pouze při venkovních zápasech) pravidlo, které dovoluje útočícímu týmu začínat útok ze středu hřiště zometrů od základní čáry
Cut	náběh útočníka, který se tak snaží zbavit svého obránce a získat nejjednodušší pozici pro příjem disku
COED	systém zápasů, kde je pevně dán počet žen na lajně (3-4 ženy)
Contest	odmítnutí zahlášeného přestupku
D [dý]	obrana (z angl. Defense)
Deep [dýp]	hráč, který má obvykle má za úkol jít do zóny pro bod
Double team	bránění házejícího hráče více než jedním obráncem, pokud se nachází blíže než 3m
Fake [fejk]	klamný pohyb hráče ve snaze zbavit se obránce/obran
Fast count	rychlé počítání. Nahlásí-li to házející hráč poprvé, odečte obránce dva body. Stane-li se to podruhé ve stejném počítání, počítá obránce od nuly
Flip	rozlosování útoku mezi kapitány obou týmů, které se provádí hozením dvou disků do vzduchu. Jeden z kapitánů volí "stejná" nebo "různá" před tím, než disky dopadnou.
FM [ef em]	bránění obránců tak, aby otevřená strana byla vždy do středu hřiště
Freeze [frýz]	zastavení hry, obvykle z důvodů zranění, porušení pravidel či ohrožení hráčů apod.
Give'n'go (Hod'a běž)	když si dva hráči si navzájem přihrávají, přičemž se pohybují k útočné zóně
Hammer/over	hod diskem přes hlavu
Handler	hráč, který rozehrává nebo pomáhá rozehrát disk (pohybuje se blízko disku)
Huck, long	dlouhý hod
Check	dotyk markera disku před započítím hry, došlo-li k jejímu přerušení
Lajna	základní čára (mezi bočními obvodovými čarami)
Long	buď dlouhý hod nebo hráč, který jde do útočné zóny pro bod
Marker	obránce, který brání házejícího hráče do vzdálenosti 3m
Otevřená strana	prostor, který marker nebrání
Ofense	útok
Open	systém zápasů, kde není pevně dán počet žen na lajně
Past (Trap)	bránění házejícího hráče u obvodové čáry tak, aby zavřená strana byla do středu
Pick	blok hráče, který se dostane mezi tebe útočníka, kterého bráníš, a znemožní ti tak běžet za ním
Pivotování	pohyb házejícího hráče kolem jedné pevně ustanovené nohy, která se nesmí hnout z místa, ve snaze získat co nejlepší podmínky pro hod
Poach [pouč]	opuštění útočníka, kterého bráníš, ve snaze krýt prostor
Pull	výhoz disku po bodu
Self check	pokud dojde k přerušení hry, hra se rozehrává checkem. Není-li u házejícího hráče marker, může rozehrát po dotyku disku země (čímž dojde k checku).
Spirit	
Stall, stall count	hlášení markera, že začíná házejícímu hráči počítat vteřiny k odhození disku
Strip	nastává pokud obránce vyrazí disk z rukou útočníka, který jej již drží
Swing	křížná přihrávka přes šířku hřiště
Switch	prohození útočníků mezi obránci
Travel/travelling	nastává, když házející hráč při pivotování přesune pivotovou nohu nebo když při chytání disku provede nepovolený počet kroků nebo změni směr
Turnover	změna držení disku týmy
Up	marker tímto oznamuje spoluhráčům, že je disk ve vzduchu
Zavřená strana	strana, kterou brání marker aby do ní nešel žádný hod.