



Glossar

der wichtigsten Begriffe im Discsport „Ultimate“

„up“:	Signalisiert den Mitspielern, die Scheibe wurde abgeworfen
„stalling“:	Beginn des Anzählens (10 Sekunden) durch den Marker
„foul“:	Eine Regelwidrigkeit wird angezeigt, das Spiel stoppt
„freeze“:	Das Spiel stoppt und alle Spieler bleiben sofort stehen
„travelling“:	Der Werfer geht mit der Scheibe – Schrittfehler
„strip“:	Die Scheibe wurde dem Werfer aus der Hand geschlagen
„pick“:	Sperren, unerlaubtes Wegabschneiden oder Abstreifen
„distance“:	Der Marker steht zu nah am Werfer - Mindestabstand: ein Scheibendurchmesser
„check“:	Nach einer Spielunterbrechung wird das Spiel fortgesetzt
„play-on“:	Anwendung der Vorteilsregel und Auflösen des „freeze“
„setup“:	Standardaufstellung zu Beginn eines Punktes oder nach einem Time-out
„turn-over“:	Der Scheibenbesitz wechselt zum anderen Team
„sideline/ trap“:	Deckungsart zur Seitenlinie hin
„f.m./ force middle“	Deckungsart zur Feldmitte hin
„zone“:	Raumdeckung
<i>Beginn eines Punktes:</i>	Beide Mannschaften stellen sich auf den Grundlinien ihrer Endzonen auf, die verteidigende Mannschaft wirft an.
<i>nach einem Punkt:</i>	Die Mannschaft, die gepunktet hat, behält die Scheibe und wartet, bis sich die andere Mannschaft auf der gegenüber liegenden Seite des Feldes aufgestellt hat, dabei sind beliebig viele Spielerwechsel möglich.