

Magyar Frizbi Országos Sportági Szakszövetség

Ultimate szószedet



2017

Az ultimate-ben több olyan kifejezést is használunk, amely esetleg idegenül hangzik, főleg a sportággal még csak ismerkedők számára. Ennek oka, hogy az ultimate frizbi az Egyesült Államokból származik, és bár a legtöbb kifejezésnek létezik magyar megfelelője, bizonyos szakszavak mégis az eredeti angol kifejezés formájában honosodtak meg nálunk. Összegyűjtöttük azokat a szavakat, amelyek némi magyarázatra szorulnak, és röviden körbeírtuk jelentésüket.

Break

A dobójátékoson védekező védő (marker) általában úgy helyezkedik, hogy valamely irányba igyekszik megnehezíteni a dobást (pl. a tenyeres irányba), ezzel lezárva a pálya egyik oldalát a dobó előtt. Ha ennek ellenére a dobójátékos el tudja dobni a korongot a zárt területre, akkor break dobás történik.

Cut

A futójátékos csele, aminek célja, hogy a futó lépéselőnybe kerüljön az őt követő védekező játékoskal szemben. Gyakran tartalmaz legalább egy éles irányváltást.

Cup

A zónavédekezés egyik eleme, amikor a védőjátékosok U alakban felállva úgynevezett cupot alkotnak a korongos játékos körül, és így igyekeznek megnehezíteni a dobójátékos dolgát.

Diszk

Az ultimate frizbiben használt játékszer. A korong szinonimája.

Downfield

A pályának az a része, ami a korongot birtokló játékos és a támadó csapat által támadott zóna között helyezkedik el.

Drill

Szó szerinti fordítása: gyakorlat. Az ultimate frizbi edzéseken vagy bemelegítés során alkalmazott feladatokra gyakran drillként hivatkozunk.

Dump

A kifejezés utalhat egy játékosra és egy taktikai elemre is. Dumpnak nevezzük azt a handler játékost, aki a korongot birtokoló játékost biztosítja. Dumpként hivatkozunk arra a taktikai elemre, amikor a támadás irányával ellenkező irányba, hátrafelé, vagy röviden oldalra passzol a korongot birtokló játékos (azaz dumpot dob). A dump dobás célja nem feltétlenül a területszerzés, hanem a korong jobb pozícióba való eljuttatása, vagy a számolás újratekérése.

Elkapó

A dobó (korongot birtokló) játékos bármelyik csapattársa, aki elkaphatja az általa dobott passzt.

Fault

Az egyik csapat játékosának a másik csapat játékosától elszenvedett testi kontaktus, ami az ultimate-ben szabálytalan. A faultok fajtáit és következményeik részleteit lásd a szabálykönyvben.

Flubberguts

Külön frizbi sportág, melyet két játékos vagy két kétfős csapat játszik egymás ellen. A felek felváltva dobhatnak egymásnak, és a dobójátékos úgy szerezhet pontot, ha olyat passzol, hogy az ellenfél nem tudja egy kézzel elkapni a dobást. Lehet pörgetni, lebegtetni, csavarni, de szabálytalan a kétkezes elkapás és a korong testhez szorítása.

Handler

A támadó csapat támadás előtti felállása leggyakrabban handler sorból és stackből áll. A handlerok azok a játékosok, akiknek az a feladata, hogy a korongot felvegyék, és a támadást elindítsák (általában a csapat

legbiztosabb dobói). A handler sor egy dobójátékosból és egy vagy több dump játékosból áll. A dobójátékos az, akinél a korong van, a dump pedig a vele egy vonalban felálló handler.

Ijesztés

A dobójátékos cselező mozdulata, mellyel elhitegeti védőjével, hogy egy bizonyos irányba vagy pontra fog dobni, miközben másik irányba szándékozik dobni a korongot.

Kiszámlálás (stall-out)

Az a szituáció, amikor a dobójátékos nem engedte el a korongot azelőtt, hogy a marker elkezdje kimondani a "Ten" ("Tíz") szót a számlálás során.

Korongolvasás

Bár a kifejezés nem idegen nyelven van, mégis magyarázatra szorul, hiszen nem a korongon szereplő szöveg olvasásáról van szó, hanem az ultimate frizbihez szükséges egyik alapvető, és jól fejleszthető képességről. A játék során (különösen a magasról ereszkedő, hosszúpaszok esetén) fontos, hogy az elkapó játékos a levegőben lévő korong mozgásából minél pontosabban ki tudja számítani, hogy a korong hová fog érkezni, azaz képes legyen olvasni a passz ívét.

Lead passz

Olyan passz, amit a dobó a mozgásban lévő elkapó elé, a térbe dob, figyelembe véve az elkapó mozgásának sebességét és irányát.

Les

Olyan szabálytalanság, amikor a nyitást elvégző csapat bármely játékosa a nyitás elvégzése előtt átlépi a zónavonalat.

Marker

A marker az a védekező játékos, aki a korongot birtokló játékoson, azaz a dobójátékoson védekezik. Magyarul azt mondjuk, hogy dobóvédő.

Nyitás (pull vagy pull dobás) – A kezdődobás, mely minden támadást megelőz. A védekező csapat egyik játékosa a saját zónájának vonaláról átdobja a korongot a támadó csapatnak, amely az így megszerzett korong játékba hozásával indítja támadását.

Nyílt oldal

A pályának az az oldala, amelyre a marker tereli (kényszeríti, szorítja) a dobást. A kifejezés onnan ered, hogy a marker a dobó egyik oldalára áll védekezni, mellyel azt az oldalt lezárja a dobások elől, a másik oldalt pedig megnyitja.

Pályalátás

Az a képesség, amely segítségével a játékos a saját és társai pályán való elhelyezkedését átlátja, illetve a pályát, mint teret és annak határait érzékeli.

Pick (akadályozás)

Olyan szabálytalanság, amikor a védekező játékos szorosan kíséri egy támadó játékosot, és a védekező játékos a támadó játékos felé futásában vagy követésében egy másik játékos akadályozza. Általában olyankor fordul elő, amikor a támadó olyan közel fut el egy másik játékoshoz, hogy emiatt védőjének le kell lassítania, meg kell állnia, vagy ki kell térnie, hogy elkerülje az ütközést, így szabadon hagyva a támadót a korong elkapására. Bár a zárás egyes sportokban (pl. a kosárlabda) szabályos, az ultimate-ben veszélyes játéknak számít a futó játékosok nagy sebessége és az ebből adódó sérülésveszély miatt.

Sarkazás

A dobó valamely irányba történő elmozdulása az egyik, folyamatosan a földön lévő lába körül, melynek célja a dobómozdulat kiszélesítése, a dobáshoz szükséges tér nyérése.

Sarkazó láb

A dobójátékos folyamatosan a földön lévő, támasztó lába, mely körül sarkaz. Ez általában a dobókézzelel ellentétes láb.

Spirit of the Game (a játék szellemisége)

A fair play minden sportban elengedhetetlen, alapvető érték, de az ultimate frizbiben kifejezetten megjelenik a játékszabályokban is. A részletekért lásd az ultimate szabálykönyv 1. fejezetét.

Stack

A támadó csapat támadás előtti felállása leggyakrabban handler sorból és stackből áll. A stacket a futójátékosok alkotják, oszlopba vagy sorba rendeződve a pályán.

Strip

Olyan szabálytalanság, amikor a korongot kiütik a korongot birtokló játékos kezéből. A korong ilyenkor visszakerül a sértett játékoshoz, és a játék úgy folytatódik, mintha a szabálytalanság nem történt volna meg.

Swing

A dump&swing a játék során legtöbbször használt taktikai elem, melynek célja a támadás súlypontjának áthelyezése a pálya egyik oldaláról a másikra. A mozgás egy dump dobással kezdődik, amit a swing követ. A dump dobással a korong a pálya széle felől a pálya hossz tengelye felé mozog, majd a swing során a pálya másik oldalára kerül át (azaz súlypontáthelyezés történik).

Számolás

A dobójátékosnak 10 másodperce van, hogy eldobja a korongot, melyet a rajta védekező marker hangosan számol.

Travel (lépés hiba)

A játék során a korongot birtokló játékosnak sarkazó pozíciót kell felvenni úgy, hogy a sarkazó pontban valamely testrésze mindaddig érintkezik a pályával, amíg a korongot tovább nem passzolja. A sarkazással kapcsolatban elkövetett hibát travelnek, azaz lépéshibának nevezzük. A travel szabálytalan előny szerzés, ami származhat abból, hogy a játékos:

- a korong birtokában lépést tesz,
- a korong elkapása és eldobása között futás közben gyorsít vagy irányt változtat,
- sarkazó lábát felemeli vagy azt elhúzza dobás közben.

Ilyenkor a korong visszakerül a dobóhoz, és a játék a szabálytalanság előtti pillanattól folytatódik, kivéve, ha a lépés hiba során dobott passz sikertelen volt.

Turnover

Minden olyan esemény, melynek eredményeként a korongbirtoklás joga átkerül az egyik csapattól a másikhoz.

Upfield

A pályának az a része, amely a korongot birtokló játékos és a támadó csapat által védett zóna között helyezkedik el.

Zárt oldal

A pályának az az oldala, amelyre a marker nem engedi dobni a korongos játékost. A kifejezés onnan ered, hogy a marker a dobó egyik oldalára áll védekezni, mellyel azt az oldalt lezárja a dobások elől, a másik oldalt pedig megnyitja.