

Lexique du vocabulaire et des termes utilisés en Ultimate (niveaux 1 et 2)

Les techniques de Lancers :

Δ Side : coup droit

Δ Back : revers

Δ Upside : passe inclinée sur la tranche du frisbee avec une courbe extérieure

Les techniques de réception :

Δ Catch : réception du disque

Δ Catch à deux mains type « crocodile » : les deux mains à plat au dessus et en dessous du disque.

Δ Catch à une main ou à deux mains type « pince » : un pouce sur une face et les autres doigts sur l'autre face.

Les différents termes durant le jeu :

Δ Captain's meeting et le Toas : Les deux capitaines se rencontrent au début du match pour se serrer la main et effectuer un tirage au sort (Cf. : identique/différent). Le gagnant choisit en premier, soit le côté du terrain (face au vent, dos au vent), soit la possession du disque (Attaquant/Défenseur).

Δ Pull (« disc in ») : engagement

Δ Brick : lorsque le pull sort directement du terrain, mise en jeu au centre du terrain à 12 m de la zone d'en-but en outdoor et à 3 m en indoor.

Δ Endzone : La zone d'en-but où on marque.

Δ Fault Call : faute appelée.

Δ Pick : Obstruction, lorsque un défenseur est gêné par un joueur et ne peut suivre son vis à vis.

Δ Travel : marcher

Δ Disc space : défense trop proche.

Δ Dobbie : 2 défenseurs sur le lanceur à moins de 3 m.

Δ Check : remise en jeu par le défenseur en touchant le disque lorsqu'il y a eu une faute

Δ Contest : contester la faute.

Δ Callahan : marquer le point sur une interception

Δ Turn over : disque tombé, changement de possession du disque.

Δ Side Line : ligne des remplaçants.

Δ Huddle : cercle entre les deux équipes à la fin du match (bilan du Match concernant le score et l'esprit du jeu (« spirit » et fair-play)).