



TERMINOLOGIA NELL'HOCKEY

- 0-9

2-MEN ADVANTAGE

Doppio power play. Situazione di 5 uomini (di movimento) contro 3, causata da due penalità comminate a due diversi giocatori della stessa squadra. Nel caso in cui gli arbitri ravvisino una terza penalità a carico della stessa squadra non si giocherà in 5 contro 2, ma verrà prolungata la condizione di 5-on-3.

2-ON-1

Situazione di gioco in cui un solo difensore deve fronteggiare due attaccanti lanciati a rete.

3-ON-2

Come sopra ma con tre attaccanti contro due difensori.

4-POINTS WIN

Definizione giornalistica usata per le partite che mettono di fronte due squadre vicine in classifica: con un successo nei tempi regolamentari, la vincente prende 2 punti e blocca contemporaneamente la rivale, dando così al match un valore teorico di 4 punti.

5-ON-3

Vedi "2-men advantage".

5-ON-4

Power play semplice, con 5 giocatori di movimento contro 4.

5-ON-5

Anche detta "Full strenght", è la condizione normale di gioco, con 5 giocatori di movimento per parte.

- A

ATTACKING ZONE

La parte del campo in cui si trova la porta avversaria, si estende dalla seconda linea blu fino alla balaustra.

ASSIST

Passaggio che consente a un compagno di segnare una rete. Nelle statistiche ufficiali, per ciascuna rete viene attribuito un assist ciascuno agli ultimi due giocatori che hanno toccato il disco poi messo in rete da un loro compagno.



• B

BACKHAND

Passaggio o tiro effettuato con il lato rovescio del bastone.

BACKCHECKING

Rientro difensivo in copertura.

(THE) BIG SKATE

Una delle manovre più spettacolari effettuate da un attaccante. Quest'espressione viene utilizzata quando un giocatore compie un'ampia curva (spesso intorno alla porta avversaria) in piena velocità per poi frenare improvvisamente e invertire un attimo dopo la direzione della pattinata, spiazzando così il difensore.

BLOCKER

Protezione rettangolare indossata dal portiere sulla mano con cui manovra il bastone.

BLUE LINES

Le due linee blu che dividono le zone d'attacco/difensive dalla zona neutra di centrocampo.

BLUELINER

Difensore.

BOARDING

Penalità che si verifica quando un giocatore entra in contatto con un avversario colpendolo alla schiena in prossimità della balaustra. È un fallo molto pericoloso per l'incolumità del giocatore colpito, che spesso sbatte con il volto o con la testa contro la balaustra. Può essere punita come minor (2 minuti) o double minor (4 minuti) a seconda delle conseguenze riportate da chi subisce il fallo.

BOARDS

La balaustra di vetro e plastica che circonda il campo da gioco.

BODY CHECKING

Uso del tronco, delle spalle o delle anche per colpire un avversario, specialmente in prossimità della balaustra. Se il colpo viene portato lateralmente non è fallo.

BREAKAWAY

Situazione di gioco in cui un attaccante "taglia" verticalmente la difesa avversaria, trovandosi lanciato da solo verso il portiere.

BOTTLE KNOCKER

Definizione giornalistica usata per indicare quando il disco entra in porta sotto la traversa, facendo volare via la bottiglia d'acqua del portiere, solitamente poggiata su quella parte della rete.

BUTTERFLY

Gesto tecnico del portiere, che si butta in avanti aprendo contemporaneamente le gambe fino a toccare i pali con i pattini. È spesso utilizzato come gesto estremo per coprire tutta la parte bassa della porta contro un avversario lanciato in velocità, costringendolo così ad alzare la traiettoria del tiro con maggiori margini di errore.

BUTT-ENDING

Penalità maggiore, punita con 5 minuti di esclusione del colpevole. Si attua colpendo un avversario con il pomello finale del bastone.

BAR-DOWN

Termine usato per indicare un disco che colpisce la traversa e poi entra in rete.

BUZZER BEATER

Termine mutuato dal basket, è usato per definire un gol segnato allo scadere di un periodo, cioè immediatamente prima che la sirena (buzzer) suoni. Per essere convalidata la rete, il puck deve aver attraversato completamente la linea di porta prima che il cronometro ufficiale segni 0.00.



CAGE

Definizione alternativa usata per indicare la porta.

CATCHER GLOVE

Il guanto (molto simile a quello dei ricevitori di baseball, da cui il nome) indossato dal portiere nella mano opposta a quella con cui manovra il bastone. Quest'ultima è solitamente la mano primaria, quindi se un portiere è destro, impugnerà a sinistra il guanto e a destra il bastone. Viceversa, ovviamente, in caso di portiere mancino.

CENTER

Ruolo offensivo destinato al giocatore che presidia maggiormente la fascia centrale del ghiaccio.

CHANGE ON THE FLY

Sostituzione volante a gioco in corso.

CHARGING

Penalità minore, che si verifica quando un giocatore prende la rincorsa (più di tre passi) prima di colpire un avversario, o se solleva un piede dal ghiaccio per assestare un colpo più violento.

CHECK TO THE HEAD

Penalità che si verifica quando la carica di un giocatore a un avversario ha il suo primo impatto sulla testa di quest'ultimo. È uno dei falli più gravi nella NHL, punito con una major (5 minuti) o con l'espulsione, se il colpo viene portato lateralmente dal lato cieco o alle spalle dell'avversario.

CHECKING FROM BEHIND

Penalità minore che si verifica quando un giocatore colpisce un avversario alle spalle o dal lato cieco, quindi senza che quest'ultimo possa proteggersi dalla carica.

CHERRY PICKING

Tattica difensiva che consiste nel distaccare un uomo, solitamente un'ala, a ridosso della zona difensiva avversaria, come punto di riferimento per la liberazione difensiva dei compagni.

CLIPPING

Penalità minore, si verifica quando un giocatore colpisce un avversario sotto le ginocchia con il bastone.

COINCIDENTAL PENALTIES

Situazione in cui gli arbitri assegnano a giocatori di entrambe le squadre penalità di uguale durata, solitamente derivanti dalla stessa situazione di gioco (una rissa, ad esempio).

CROSS-CHECKING

Penalità minore, si verifica quando un giocatore colpisce un avversario sul petto o sulla schiena impugnando orizzontalmente il bastone con entrambe le mani.

CYCLING

Strategia offensiva consistente nel muovere rapidamente il puck lungo la balaustra della zona offensiva per portare fuori posizione i difensori avversari o stancarli, costringendoli a coprire una porzione di campo massimale. È utilizzata soprattutto in situazioni di power play.



• D

D-MAN

Difensore.

DEFENSEMAN

Definizione base del difensore. Nei roster delle gare NHL sono solitamente 6, divisi in 3 coppie (defensive pairings).

DEFENDER

Qualunque giocatore partecipi all'azione difensiva della propria squadra.

DEFENSIVE ZONE

La parte del campo in cui si trova la propria porta, si estende dalla balastra fino alla prima linea blu.

DELAY OF THE GAME

Penalità minore, si verifica quando un giocatore causa volontariamente l'interruzione del gioco (ad es. mandando il disco in tribuna oltre la balastra).

DELAYED OFFSIDE

Situazione di gioco che può evolversi in un'interruzione da parte degli arbitri. Se un giocatore entra nella zona offensiva avversaria davanti al puck ma senza toccarlo, la chiamata di fuorigioco viene sospesa dagli arbitri in attesa degli sviluppi seguenti. Se tutti i giocatori della squadra responsabile dell'offside ritornano nella zona neutrale, il gioco prosegue senza interruzioni. In caso contrario, appena uno dei giocatori della squadra responsabile dell'offside tocca il disco senza aver lasciato la zona offensiva, gli arbitri fischiano il fuorigioco decretando un ingaggio difensivo.

DELAYED PENALTY

Situazione di gioco simile al "vantaggio" calcistico. Quando ravvisa gli estremi per una penalità, l'arbitro alza un braccio a indicare l'imminente chiamata, ma se la squadra colpevole non è in possesso del disco il fischio non viene emesso, dando così all'altra squadra la possibilità di togliere immediatamente il portiere, sostituendolo con un ulteriore giocatore di movimento per cercare di segnare. Non appena la squadra colpevole tocca il disco, la penalità viene fischiata e il gioco fermato.

DIVE

Penalità maggiore molto simile alla "simulazione" calcistica. Si verifica infatti quando un giocatore accentua o simula il contatto con un avversario nel tentativo di indurre l'arbitro a fischiare una penalità. La simulazione è considerata "condotta antisportiva" e sanzionata con 5 minuti di esclusione.

DOUBLE MINOR PENALTY

Situazione di gioco in cui una penalità minore (2 minuti di esclusione) viene raddoppiata di durata, arrivando così a 4 minuti. Si verifica quando il fallo in questione è particolarmente pericoloso (ad es. il giocatore che lo subisce perde sangue) o flagrante (ad es. il colpevole si disinteressa totalmente del disco).

DROP PASS

Passaggio rovesciato per servire un compagno arretrato.

DROPPING THE GLOVES

Uno dei gesti simbolo dell'hockey, si verifica quando uno o più giocatori gettano via i guanti in gesto di sfida verso gli avversari. La provocazione innesca quasi sempre una rissa, al termine della quale i protagonisti vengono puniti con una penalità maggiore per "fighting" da 5 minuti.

DUMP AND CHASE

Tattica offensiva consistente nel lanciare il puck verso il fondo della zona offensiva, costringendo così la difesa a schiacciarsi verso la propria balastra.

DUSTER

Termine un po' offensivo usato per indicare i giocatori con un bassissimo minutaggio sul ghiaccio, che quindi restano in panchina a "prendere polvere".

• E

ELBOWING

Penalità minore, si verifica quando un giocatore colpisce un avversario con una gomitata.

EMPTY NET

Situazione di gioco utilizzata tipicamente in caso di delayed penalty (dalla squadra che ha subito il fallo) o nei minuti finali di una gara (dalla squadra in svantaggio di una o due reti). Il portiere viene richiamato in panchina e sostituito con un sesto giocatore di movimento, per creare una situazione di power play e quindi maggiori chance di segnare.

EMPTY NET GOAL

Gol subito dalla squadra che gioca senza portiere, quindi in regime di “empty net”.

EVEN STRENGTH

Situazione di gioco in cui entrambe le squadre hanno lo stesso numero di giocatori di movimento sul ghiaccio; non necessariamente 5 contro 5, ma anche 4 o 3, in caso di penalità multiple.

EXTRA ATTACKER

Definizione del giocatore di movimento che subentra al proprio portiere nelle situazioni di “empty net”.

• F

FACEOFF

“Ingaggio” in italiano, è il metodo utilizzato per riprendere il gioco dopo un'interruzione chiamata dagli arbitri, dopo una rete o all'inizio di ogni periodo. Sul campo sono segnati nove “faceoff spots”, aree d'ingaggio. All'interno del cerchio possono entrare solo due giocatori (uno per squadra) e l'arbitro che lascerà cadere il disco tra i loro bastoni; tutti gli altri si schierano intorno.

FACEOFF SPOTS

Nove punti colorati segnati sul ghiaccio, deputati alla ripresa del gioco mediante ingaggio. Due si trovano in ciascuna area difensiva/offensiva, quattro agli angoli della zona neutra e uno al centro del campo.

FACE WASH

Gesto simile alla pallanuoto, si verifica quando un giocatore sventola intenzionalmente una mano aperta davanti al volto di un avversario per infastidirne la visuale e, quindi, l'azione offensiva.

FIGHTING

Altro grande classico dell'hockey su ghiaccio, la rissa tra due o più giocatori è sempre tollerata, pur essendo punita con 5 minuti di sospensione (o con l'espulsione in casi particolarmente cruenti).

FIVE-HOLE

Lo spazio tra le gambe del portiere.

FORECHECKING

Tattica di pressing offensivo, si attua cercando un contatto fisico immediato sui difensori avversari per riconquistare subito il controllo del puck e creare quindi rapidamente nuove occasioni da rete.

FREEZING

Tecnica particolarmente utile alla squadra in vantaggio nelle battute finali della gara, consiste nell'intrappolare il disco tra bastone, pattini e balaustra al fine di far scorrere il tempo.

FULL STRENGTH

Condizione canonica di gioco, in cui entrambe le squadre schierano sul ghiaccio cinque giocatori di movimento e un portiere.



• G

GAME MISCONDUCT

Penalità generica grave, è punita con l'espulsione.

GOAL CREASE

Semicerchio colorato (solitamente in celeste) che inizia dalla linea di porta, delimita lo spazio in cui un attaccante non può stazionare, pena il fallo di interferenza sul portiere.

GOAL JUDGE

Ufficiale di gara seduto a bordo campo che segnala, tramite una luce rossa posizionata sulla porta, la segnatura di una rete.

GOAL LINE

Linea che si estende da una balaustra all'altra e che costituisce, nel tratto che attraversa la porta, anche la linea che delimita le segnature.

GOAL SUCK

Quel che nel calcio viene definito "un opportunista": un giocatore che rimane stabilmente davanti alla porta avversaria, pronto alla deviazione vincente, disinteressandosi di partecipare al resto della manovra con i propri compagni.

GOALTENDER

Portiere. Anche detto "goalie".

GORDIE HOWE HAT TRICK

La "tripletta di Gordie Howe", leggendario campione dei Detroit Red Wings, talentuoso quanto attaccabrighe. Consiste nel realizzare nella stessa gara un gol, un assist e... una rissa!

GRINDER

Termine mutuato dalla vela, dove è riferito ai manovratori dei verricelli delle vele, compito molto faticoso. Nell'hockey indica i giocatori di contatto, specialisti nel recuperare il disco strappandolo agli avversari in balaustra, fondamentali per fornire occasioni offensive ai compagni più dotati tecnicamente.

• H

HAND PASS

Passaggio del disco effettuato con la mano anziché col bastone. È considerato un gesto legale solo nella zona difensiva.

HASH MARKS

Linee utilizzate per l'allineamento dei giocatori prima di un ingaggio.

HAT TRICK

Letteralmente "il trucco del cappello", è il termine inglese per indicare la tripletta. Nell'hockey, quando un giocatore realizza il terzo gol nella stessa partita, i tifosi gli rendono onore lanciando i propri cappelli sul ghiaccio.

HEAD BUTTING

Letteralmente "testata", è usato però in due diverse situazioni. È una penalità maggiore quando un giocatore colpisce deliberatamente un avversario con la propria testa. Se invece il giocatore segna colpendo il disco con la testa non c'è penalità, ma viene semplicemente annullata la rete.

HEALTHY SCRATCH

Giocatore infortunato e pertanto escluso dai 20 giocatori ammessi in panchina.

HIGH STICKING

Penalità minore, si verifica quando un giocatore colpisce un avversario alla testa o sulle spalle sollevando il proprio bastone. La penalità viene raddoppiata se il giocatore che la subisce rimane ferito. In caso di segnatura, se questa viene realizzata sollevando il bastone oltre le spalle, la rete è annullata.

HIP CHECK

Tecnica consistente nello schiacciare l'avversario alla balaustra con un colpo d'anca. Non è considerato fallo.

HOLDING

Penalità minore, assimilabile alla "trattenuta" nel calcio. Si verifica quindi quando un giocatore afferra un avversario (per un braccio, per la maglia...) impedendogli di proseguire nella sua azione.

HOLDING THE STICK

Penalità minore, si verifica quando un giocatore blocca il bastone dell'avversario, impedendogli di giocare il disco.

HOOKING

Penalità minore, si verifica quando un giocatore aggancia un avversario con la lama del proprio bastone.

• I

ICING

Infrazione di gioco segnalata dagli arbitri quando il disco attraversa la linea centrale e la goal line senza essere diretto in rete e senza essere toccato da un difensore nella propria zona neutrale o in quella difensiva. Il gioco viene ripreso con un ingaggio nella zona difensiva della squadra che ha commesso l'infrazione. Alla squadra che commette "icing" non è concesso cambiare le linee durante l'interruzione, questo per evitare che si butti via il disco solo per poter sostituire i giocatori a gioco fermo.

L'icing non viene segnalato se un compagno del giocatore che ha allontanato il disco lo raggiunge prima di un difensore.

ICE RESURFACER

Macchina che entra in campo nelle interruzioni tra un periodo e l'altro per riportare la superficie del ghiaccio alla scorrevolezza ottimale.

INTERFERENCE

Penalità minore, si verifica quando un giocatore impedisce a un avversario di entrare in possesso del disco.

IRON CROSS

Tattica difensiva utilizzata soprattutto nelle situazioni di 5-on-3, consiste nello schierare due difensori ai lati della porta e un'ala allineata con il portiere, così da formare una sorta di croce.

• K

KICKING

Letteralmente "calcio", si applica a due diverse situazioni di gioco. Se un giocatore spinge il disco nella rete avversaria calciandolo, non c'è penalità ma viene semplicemente annullata la segnatura. Ben più grave è invece il "kicking" verso un avversario, penalità maggiore punita con l'espulsione definitiva. La gravità della sanzione (apparentemente sproporzionata rispetto ad altre) è dovuta all'estrema pericolosità delle lame dei pattini, che in caso di calcio potrebbero ferire gravemente l'avversario.

KNEEING

Penalità che si verifica quando un giocatore colpisce con una ginocchiata un avversario. Può essere minore o maggiore a seconda delle conseguenze riportate da chi la subisce.

• Q

QUARTERBACK

Definizione gergale del difensore che, grazie ad eccellenti doti di visione di gioco e controllo del disco, è deputato all'impostazione delle ripartenze.

QUICK WHISTLE

Arresto del gioco senza penalità da parte di uno degli arbitri, che fischia quando non ha più visione di dove si trovi il disco. La situazione più frequente di Quick Whistle è quando un portiere ricopre il disco sul ghiaccio con il proprio guantone; il puck sarebbe teoricamente ancora libero di essere giocato, ma l'arbitro ferma il gioco in quanto nascosto alla vista.



• R

REBOUND

Termine generico indicante il rimbalzo del puck, viene usato soprattutto quando il disco arriva in posizione di tiro di ritorno dalla balaustra di fondo.

REFEREE

Arbitro. In NHL sono due, coadiuvati da due linesmen.

REFEREE'S CREASE

Area semicircolare laterale, sul lato opposto a quello delle panchine delle squadre, riservata al riposo della crew arbitrale durante le pause di gioco.

RINK

L'anello di gioco.

RIGHT WING

Ala destra. È uno dei tre componenti della linea d'attacco, assieme all'ala sinistra e al centro.

ROUGHING

Penalità minore, si verifica quando un giocatore entra in contatto con un avversario colpendolo con la mano aperta o con un pugno.



• S

SAUCER PASS

Passaggio aereo tra due compagni di squadra.

SAVE

Parata del portiere, o in generale azione con cui un giocatore impedisce al disco di varcare la propria linea di porta.

SCORING CHANCE

Occasione da rete.

SCREENED SHOT

Una delle situazioni più complesse per il portiere, si verifica quando deve fronteggiare un tiro senza vederlo partire a causa della presenza di altri giocatori davanti a lui.

SHAFT

La parte più lunga del bastone, dove viene impugnato.

SHIFTS

Termine indicante il numero di volte in cui un giocatore è sceso sul ghiaccio durante una partita.

SHORTHANDED

Inferiorità numerica di una squadra rispetto all'altra di uno o due giocatori in seguito a penalità. Si definisce "shorthanded goal" una rete realizzata appunto in inferiorità numerica.

SHORTSIDE

Il "primo palo" calcistico, cioè la parte della porta più vicina al tiratore (e che quindi, per l'effetto prospettico, sembra più piccola).

SHOT ON GOAL

Tiro in porta. In senso statistico, indica quei tiri che, senza l'intervento del portiere o di un difensore, sarebbero entrati in rete. Non sono considerati tali, ad esempio, i tiri respinti dai pali o dalla traversa.

SHOOTOUT

Termine utilizzato in due contesti diversi. In senso regolamentare, indica la serie di penalty shot che entrambe le squadre tirano per determinare la vincitrice di una partita di regular season, dopo che i tempi regolamentari e l'overtime si sono conclusi in parità. Questa fase non esiste nei playoff, dove i supplementari proseguono ad oltranza fino alla prima realizzazione. In senso statistico, invece, il termine indica una partita conclusa da un portiere senza subire reti.

SHUTDOWN PLAYER

Giocatore particolarmente dotato nella fase difensiva.

SHUTDOWN PAIR

Coppia di difensori o di ali particolarmente efficienti in fase difensiva.

SIN BIN

Termine gergale per indicare la panca puniti.

SKATER

Termine generico per indicare tutti i giocatori di movimento.

SLAPSHOT

Il tiro più potente, effettuato con un ampio caricamento in alto del bastone per poi scaricare sul disco l'energia accumulata, termina con una lunga chiusura del gesto in avanti.

SLASHING

Penalità minore, si verifica quando un giocatore colpisce un avversario (o il suo bastone) con un movimento dall'alto verso il basso del proprio bastone.



SLEW FOOT

Penalità maggiore, si verifica quando un giocatore colpisce o sgambetta da dietro un avversario. Viene punita con l'espulsione.

SPEARING

Penalità consistente nel colpire un avversario con la parte corta del bastone, anche detta "blade", lama. Viene punita, come minimo, con una double-minor da 4 minuti, ma può aggravarsi per le conseguenze riportate da chi la subisce.

SUICIDE PASS

Passaggio lungo effettuato nei piedi del compagno il quale, dovendo restare fermo ad attendere l'arrivo del disco, rimane esposto ai colpi violenti dei difensori avversari.

SLOT

Definizione indicante l'area di fronte alla porta compresa tra i due cerchi rossi per i faceoff.

SNAP SHOT

Tecnica intermedia di esecuzione del tiro, costituisce la via di mezzo tra il wrist shot e lo slap shot. Non prevede il lungo caricamento e l'ampia chiusura del gesto dello slap shot, ma non è neppure fulmineo e secco come il wrist, eseguito solo con la forza dei polsi e degli avambracci. Combina una buona parte della rapidità di esecuzione e della precisione tipici del wrist con una potenza di spinta simile allo slap.

SNIPER

Giocatore dotato di freddezza sotto porta e di grande precisione nel tiro.

SPLIT THE D

Manovra dell'attaccante che si accentra improvvisamente per provare a passare in mezzo alla coppia di difensori avversari.

STACK THE PADS

Manovra d'emergenza del portiere quando, caduto su un fianco, affianca le gambe (e quindi gli schinieri) orizzontalmente per creare un "muro" al tiro avversario.

STANDUP GOALIE

Definizione tecnica usata per i portieri che tendono a parare stando spesso in piedi, piuttosto che in ginocchio o sdraiati (butterfly).

STAY-AT-HOME DEFENSEMAN

Definizione gergale per indicare un difensore poco propenso a partecipare alla manovra offensiva della propria squadra, e che per questo rimane spesso "a casa", cioè come ultimo uomo arretrato.

STICKHANDLING

Capacità tecnica di controllare il disco con il bastone, "coprendolo" dagli interventi dei difensori avversari e coordinandone lo scorrimento con la propria pattinata.

SUNBURN

Definizione gergale usata per indicare un portiere che ha subito molti gol in una partita. Il "sole" sarebbe la luce posizionata sulla porta che si accende ogniqualvolta il puck entra in rete, quindi un portiere molto battuto è "bruciato dal sole" perché la luce si accende molto spesso.

• T

TAG UP

Manovra di momentanea ritirata della squadra, che retrocede nella propria zona neutrale per evitare di cadere in offside.

TOP SHELF

Lo "scaffale alto" o, secondo un'altra definizione giornalistica, "il posto dove mamma nasconde i biscotti". Sono le definizioni gergali usate per indicare l'area superiore della porta, al di sopra delle spalle del portiere e al di sotto della traversa.

TRAPEZOID

L'area trapezoidale delimitata da linee blu dietro ciascuna delle porte. Indica la porzione di campo in cui il portiere può toccare il disco senza incorrere in penalità. Viceversa, gli viene comminata una penalità minore (delay of the game).

TRIPPING

Penalità minore, si verifica quando un giocatore sgambetta un avversario utilizzando il bastone o una parte del suo corpo.

• V

VIDEO GOAL JUDGE

Ufficiale di gara presente a bordo campo, deputato al controllo dell'instant replay in caso di segnature.

• W

WAFFLE

Protezione indossata dal portiere sulla mano con cui manovra il bastone, così chiamata per la somiglianza con la piastra per cuocere gli omonimi dolci.

WAR ROOM

Centrale video della NHL, situata a Toronto, dove vengono riviste ed analizzate in tempo reale tutte le situazioni dubbie delle partite in corso.

WHEELHOUSE

La posizione ideale del puck (vicino ai piedi del giocatore e in linea con le sue spalle) per imprimere la maggior potenza possibile al tiro.

WHOLESALE CHANGE

Sostituzione contemporanea di tutti i giocatori di movimento. Per ovvi motivi, viene effettuata solo a gioco fermo.

WINGER

Ala, ruolo offensivo assegnato ai due giocatori che agiscono principalmente sulle corsie esterne del campo.

WRAP AROUND

Definizione di una rete segnata dopo aver aggirato velocemente il retro della porta da un lato all'altro.

WRIST SHOT

Tecnica di tiro che privilegia la rapidità di esecuzione e la precisione alla potenza. Il bastone compie un percorso minimo nell'impatto verso il disco, venendo manovrato dal giocatore solo con i polsi e gli avambracci.



• Z

ZEBRA

Termine scherzoso con cui si fa riferimento agli arbitri (per via della loro casacca a strisce bianche e nere).

ZONE

Nome delle tre aree in cui è diviso il campo, contrassegnate da linee blu: neutrale, difensiva e offensiva.