

Key pass

پاس کلیدی

- پاس گل
- پاس منجر به موقعیت
- پاسی که با خلاقیت، تیزهوشی و بینش فرستنده، گره از بازی یک تیم در فاز هجومی باز می کند.

Interception

قطع توپ

- هرگاه یک بازیکن از تیم بدون مالکیت توپ، خود را در مسیر پاس بازیکن حریف قرار می دهد و مانع از رسیدن توپ به بازیکن هدف می شود.

Tackle

تکل موفق

- هر گاه یک بازیکن در یک نبرد دفاعی بر سر توپ، پیروز شود.
- تکل موفق لزوماً به معنی به دست آوردن مالکیت توپ نیست و صرفاً جلوگیری از پیش روی بازیکن صاحب توپ بدون انجام خطا، می تواند به معنی انجام یک تکل موفق باشد.

Clearance

دفع توپ

- دفع توپ در واقع دفع خطر است، یعنی باید تیم مدافع در شرایط پرخطر باشد.
- دفع توپ به شرایط بازیکن مدافع، زمان برای تصمیم گیری و آگاهی محیطی مدافع بستگی دارد و هر ضربه ای که توپ را از محوطه دفاعی دور کند دفع توپ نیست.

Aerial Duel

نبرد هوایی

- نبرد هوایی لزوماً نیاز به پریدن همزمان دوبازیکن و درگیری آن دو روی هوا ندارد و گاهی یک بازیکن با زمان بندی بهتر و پیش بینی مسیر توپ می تواند بازیکن حریف را غافلگیر کند و پیش از ایجاد درگیری یک برابر یک به توپ ضربه بزند.
- برای بردن یک نبرد هوایی، قدرت بدنی، تکنیک سرزنی، آگاهی محیطی، زمان بندی در پریدن و جاگیری بازیکن تاثیرگذار است.

2nd ball

توپ دوم

- وقتی یک بازیکن خود را زودتر از دیگران به توپ بلا تکلیف پس از یک نبرد هوایی، یک تکل، قطع توپ، دفع توپ و ... می رساند توپ دوم برده است.

Counter Attack/Fast Break

ضد حمله و حمله سریع

- وقتی تیم الف در حال طراحی حمله توپ را از دست می دهد و تیم مدافع (ب) بعد از بازیابی توپ، با انتقال سریع از فاز دفاعی به هجومی به دفاع بدون سازماندهی تیم الف حمله می کند.
- دو نکته مهم:
 - ۱- زمان استاندارد ضد حمله: ۸ تا ۱۲ ثانیه
 - ۲- زمان استاندارد حمله سریع: ۶ تا ۸ ثانیه
- ضد حمله: اگر تیم ب توپ را در زمین خودی به دست بیاورد و به دروازه حریف حمله کند
- حمله سریع: اگر تیم ب توپ را در زمین حریف به دست بیاورد و به دروازه حریف حمله کند.

Dribble

دریبل

- دریبل یه معنی از پیش رو برداشتن بازیکن حریف توسط بازیکن صاحب توپ است.
- لزوما هر حرکت تکنیکی با توپ دریبل نیست.