



Handzeichen im Ultimate

gemäß Flugscheiben-Weltverband WFDF, s. <http://bit.ly/SA3Tt6>

Der Zweck der Handzeichen ist, gegenüber anderen Spielern, Auswechselspielern, Teambetreuern, Offiziellen und Zuschauern zu signalisieren, welcher Ruf der involvierten Spieler vorliegt. Hinweis: Die Verantwortung für alle Calls verbleibt bei den Spielern!



1. Foul

Gehobene Arme mit geschlossenen Fäusten und gekreuzten Unterarmen



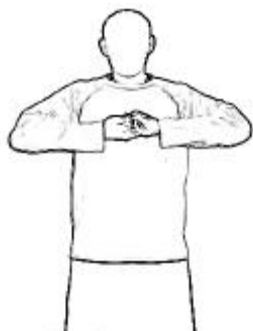
2. Violation

(alle Regelverletzungen außer bzgl. Marken u. Schrittfehlern)
Gehobene Hände formen mit geschlossenen Fäusten ein „V“



3. Punkt

Ein Arm über dem Kopf, der andere deutet zur Endzone, mit offenen Handflächen



4. Widerspruch („Contest“)

Vor der Brust ineinander greifende Hände mit nach außen gedrehten Ellenbogen



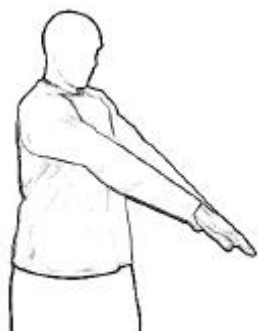
5. Akzeptanz („No Contest“)

Vor dem Körper ausgestreckte Unterarme mit Handflächen nach oben

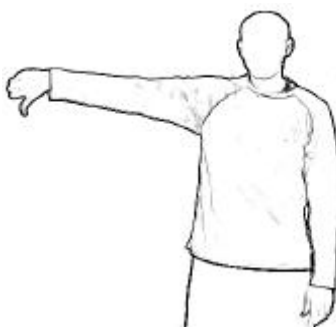


6. Zurückgezogen („Play On“)

Nach vorne und unten ausgestreckte Arme wischen übereinander

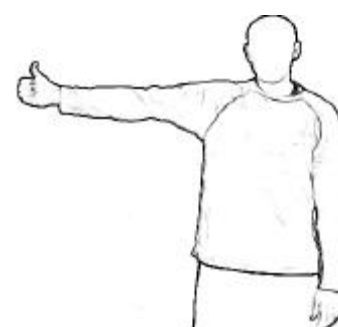


7. Innerhalb/Außerhalb
Mit beiden Armen und ausgestreckten Zeigefinger auf die entsprechende Seite der Begrenzungslinie deuten



8. Scheibe am Boden („Down“)

Der Daumen deutet direkt nach unten



9. Scheibe nicht am Boden („Up“)

Der Daumen deutet direkt nach oben



Handzeichen im Ultimate

gemäß Flugscheiben-Weltverband WFDF, s. <http://bit.ly/SA3Tt6>

Der Zweck der Handzeichen ist, gegenüber anderen Spielern, Auswechselspielern, Teambetreuern, Offiziellen und Zuschauern zu signalisieren, welcher Ruf der involvierten Spieler vorliegt. Hinweis: Die Verantwortung für alle Calls verbleibt bei den Spielern!



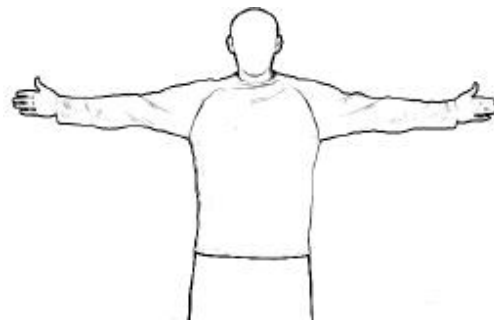
10. Pick

Gehobene Unterarme bei gebeugten Ellenbogen mit zum Kopf gedrehten Fäusten



11. Schrittfehler („Travel“)

Die Handgelenke rotieren mit Fäusten vor der Brust um einander



12. Marking Infraction

(Regelverletzungen beim Markieren)
Nach außen gestreckte Arme, die Handflächen zeigen nach vorne



13. Ausgezählt

(„Stall out“)

Nach vorne gestreckte, offene Hände mit gespreizten Fingern zeigen „zehn“ an



14. Turnover

(bei allen Situationen, die zum Angriffswechsel führen)
Die Hände greifen hinterm Kopf ineinander, mit den Ellenbogen zur Seite gedreht



15. „Abseits“ bei Anwurf

(vor Abwurf die Endzone verlassen)
Ein über dem Kopf erhobener Arm mit geschlossener Faust



16. Auszeit

(„Time Out“)

Ein „T“ mit den Händen oder mit der Scheibe und einer Hand formen



17. Spirit-Auszeit

(„Spirit of the Game Time-out“)
Die Hände formen ein umgedrehtes „T“



18. Unterbrechung

(„Injury“ oder „Technical Stoppage“)
Eine flache Hand auf den Kopf legen



Handzeichen im Ultimate

gemäß Flugscheiben-Weltverband WFDF, s. <http://bit.ly/SA3Tt6>

Der Zweck der Handzeichen ist, gegenüber anderen Spielern, Auswechselspielern, Teambetreuern, Offiziellen und Zuschauern zu signalisieren, welcher Ruf der involvierten Spieler vorliegt. Hinweis: Die Verantwortung für alle Calls verbleibt bei den Spielern!



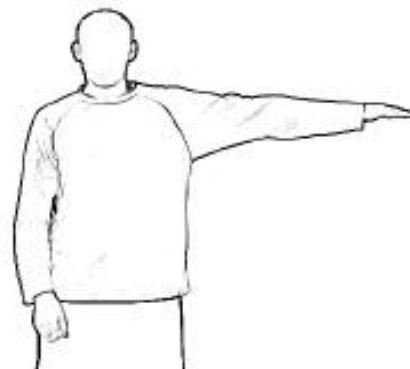
19. 4 Männer

(Anzeige bei Mixed, dass 4 Männer und 3 Frauen spielen)
Gehobene Arme mit geschlossenen Handflächen



20. 4 Frauen

(Anzeige bei Mixed, dass 4 Frauen und 3 Männer spielen)
Über den Kopf gebogene Arme mit verschränkten Händen



21. Wer gerufen hat

(Call v. Offense oder Defense)
Seitlich gestreckter Arm weist in Richtung der angegriffenen Endzone des jeweiligen Teams

Gebrauch der Handzeichen

- Die Handzeichen können entweder von den involvierten Spielern vorgenommen werden oder auch Spielern (ggf. auch von Nichtspielern oder Offiziellen), die den Ruf gehört haben.
- Nichtspieler dürfen nur in Reaktion auf den Ruf eines Spielers auf dem Feld ein Handzeichen geben
- Nichtspieler sollten auch das Handzeichen 21 nutzen, um anzuzeigen, welches Team den Call gemacht hat, vor allem nach einem der nachfolgend aufgeführten Handzeichen:
 - o 1. Foul
 - o 2. Violation
 - o 6. Zurückgezogen
 - o 15. Abseits bei Anwurf
 - o 16. Auszeit
 - o 17. Spirit-Auszeit
 - o 18. Unterbrechung