



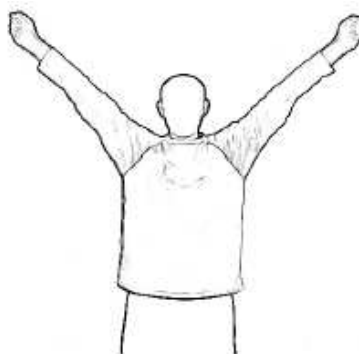
Handzeichen im Ultimate gemäß WFDF Regel-Appendix v2 2014,
s. [http://wfd.org/files/WFDF Rules of Ultimate 2013 - Appendix v2.pdf](http://wfd.org/files/WFDF_Rules_of_Ultimate_2013_-_Appendix_v2.pdf)

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

Halte einen Arm gestreckt und deute mit dem anderen Unterarm einen Schlag darauf an



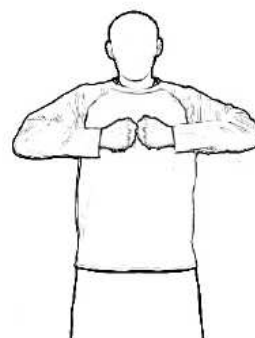
2. Violation

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



3. Punkt

Hebe beide Arme gestreckt über den Kopf, die Handflächen nach innen



4. Widerspruch

(„Contest“)

Vor der Brust aneinander gehaltene Fäuste mit nach außen gedrehten Ellenbogen



5. Akzeptanz

(„No Contest“)

Vor dem Körper ausgestreckte Unterarme mit Handflächen nach oben



6. Zurückgezogen

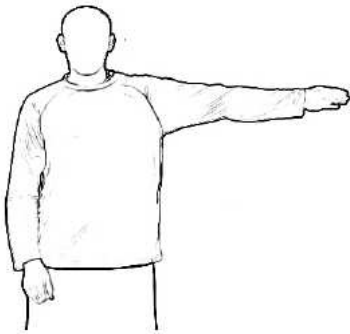
(„Play On“)

Nach vorne und unten ausgestreckte Arme wischen übereinander



Handzeichen im Ultimate gemäß WFDF Regel-Appendix v2 2014,
s. [http://wfd.org/files/WFDF Rules of Ultimate 2013 - Appendix v2.pdf](http://wfd.org/files/WFDF_Rules_of_Ultimate_2013_-_Appendix_v2.pdf)

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!



7. Innerhalb/Außerhalb

Mit einem ausgestreckten Arm und flacher Hand und angelegtem Daumen auf die entsprechende Seite der Begrenzungslinie deuten



8. Scheibe am Boden („Down“)

Der ausgestreckte Arm steht im 45 Grad-Winkel zur Erde, der Zeigefinger deutet nach unten



9. Scheibe nicht am Boden („Up“)

Der Ellenbogen zeigt nach unten, der Unterarm nach oben, ebenso der ausgestreckte Zeigefinger



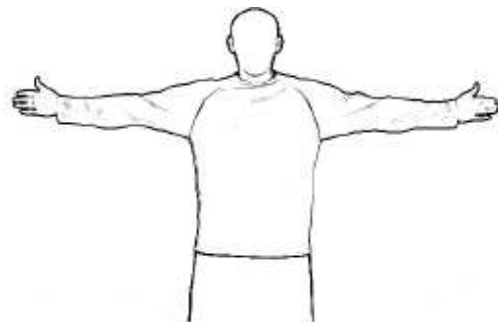
10. Pick

Gehobene Unterarme bei gebeugten Ellenbogen mit zum Kopf gedrehten Fäusten



11. Schrittfehler („Travel“)

Die Handgelenke rotieren mit den Fäusten vor der Brust um einander



12. Marking Infraction (Regelverletzungen beim Markieren)

Nach außen gestreckte Arme, die Handflächen zeigen nach vorne



Handzeichen im Ultimate gemäß WFDF Regel-Appendix v2 2014,
s. [http://wfd.org/files/WFDF Rules of Ultimate 2013 - Appendix v2.pdf](http://wfd.org/files/WFDF_Rules_of_Ultimate_2013_-_Appendix_v2.pdf)

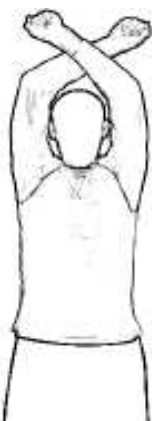
Der Zweck der Handzeichen ist, gegenüber anderen Spielern, Auswechselspielern, Teambetreuern, Offiziellen und Zuschauern zu signalisieren, welcher Ruf der involvierten Spieler vorliegt. **Hinweis:** Die Verantwortung für alle Calls verbleibt bei den Spielern!



13. Ausgezählt
(„Stall out“)
Eine offene Hand auf den Kopf legen



14. Spiel wurde unterbrochen
(„Play has stopped“)
Beide ausgestreckte Arme winken überkreuz über dem Kopf



15. „Abseits“ bei Anwurf
(vor Abwurf die Endzone verlassen)
Gehobene Arme mit geschlossenen Fäusten und gekreuzten Unterarmen



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“)
Die Hände greifen hinterm Kopf ineinander, mit den Ellenbogen zur Seite gedreht



Handzeichen im Ultimate gemäß WFDF Regel-Appendix v2 2014,
s. [http://wfd.org/files/WFDF Rules of Ultimate 2013 - Appendix v2.pdf](http://wfd.org/files/WFDF_Rules_of_Ultimate_2013_-_Appendix_v2.pdf)

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)

Zwei ausgestreckte Arme weisen in Richtung der verteidigten 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 | |