

Der Zweck der Handzeichen ist, gegenüber anderen Spielenden, Auswechselspielenden, Teambetreuenden, Offiziellen und Zuschauerschaft zu signalisieren, welcher Ruf der involvierten Spielenden vorliegt. Hinweis: Die Verantwortung für alle Calls verbleibt bei den Spielenden!



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



alle Handzeichen gemäß WFDF Regel-Appendix v1 2017



4. Widerspruch

("Contest")
Vor der Brust aneinander gehaltene Fäuste mit nach außen gedrehten Ellenbogen



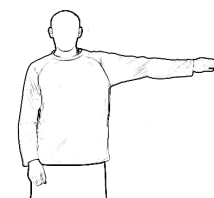
5. Akzeptanz

("No Contest")
Vor dem Körper ausgestreckte Unterarme mit Handflächen nach oben



6. Zurückgezogen

("Play On")
Nach vorne und unten ausgestreckte Arme wischen übereinander



7. Inner-/Außerhalb

("In"/ "Out")
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



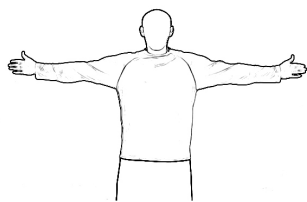
10. Pick

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 Marken)

Nach außen gestreckte Arme, die Handflächen zeigen nach vorne

**13. Turnover**

Nach vorne ausgestreckter rechter Arm rotiert mit offener Handfläche von oben nach unten

**14. Ausgezählt**

(“Stall Out”)
Eine offene Hand auf den Kopf legen

**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. Verletzungsunterbrechung**

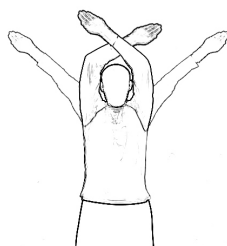
(“Injury” oder “Technical Stoppage”)
Die Hände greifen hinterm Kopf ineinander, mit den Ellenbogen zur Seite gedreht

**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. Spiel wurde unterbrochen**

(“Play has stopped”)
Beide ausgestreckte Arme winken überkreuz über dem Kopf

**22. Matchpunkt**

Mit beiden Armen nach links oben zeigen, Handflächen nach unten

**23. 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 Spielenden vorgenommen werden oder auch von Spielenden (ggf. auch von Nichtspielenden oder Offiziellen), die den Ruf gehört haben.
- Nichtspielende dürfen nur in Reaktion auf den Ruf einer oder eines Spielenden auf dem Feld ein Handzeichen geben
- Nichtspielende sollten auch Handzeichen 23 nutzen, um anzuzeigen, welches Team den Call gemacht hat, v.a. nach einem der nachfolgenden Handzeichen: 1. Foul, 2. Violation, 6. Zurückgezogen, 15. Abseits bei Anwurf, 16. Auszeit, 17. Spirit-Auszeit, 18. Unterbrechung