



Handout zur Veranstaltung

Der richtige Pfiff

vom 28.03.2011

1. Pflichtpfiffe

Würde in einem Spiel absolut nichts „passieren“, so wären unter Umständen nur vier Pfiffe notwendig während einer Spielleitung:

- Anpfiff des Spiels
- Abpfiff der ersten Halbzeit
- Anpfiff der zweiten Halbzeit
- Abpfiff des Spiels

Da es aber äußerst unwahrscheinlich ist, dass diese Pfiffe tatsächlich ausreichen, gibt es noch weitere Pflichtpfiffe:

- Jeder Strafstoß muss durch Pfiff freigegeben werden.
- Jeder Anstoß (nach Torerzielung) muss durch Pfiff freigegeben werden.
- Bei Spielunterbrechungen gibt es mittlerweile auch Pflichtpfiffe zur Spielfortsetzung. Und zwar, wenn
 - zuvor eine persönliche Strafe ausgesprochen wurde
 - eine Auswechslung vollzogen wurde
 - eine Verletzungsunterbrechung mit Behandlung des Spielers erforderlich war
 - wenn beim Freistoß oder Eckstoß die ausführende Mannschaft die Einhaltung des 9,15 m-Abstandes verlangt

Entgegen der Besprechung auf der Sitzung muss ein SR-Ball nicht grundsätzlich mit Pfiff durchgeführt werden. Hier gelten die gleichen Voraussetzungen für einen Pfiff wie bei jeder anderen Spielfortsetzung.

2. Art und Weise des Pfeifens

Beim Pfeifen im Spiel ist darauf zu achten, dass die Pfiffe situationsangemessen sind. Dennoch gibt es grundlegende Eigenschaften, die ein Pfiff immer erfüllen sollte:

- laut genug und deutlich zu vernehmen
- nicht länger als max. drei Sekunden nach einem jeweiligen Vergehen

Ferner ist darauf zu achten, dass Pfiffe, denen besondere Taten vorausgingen, auch entsprechend mit Nachdruck ausgeführt werden sollten, d.h. besonders laut und ggf. auch etwas länger als gewöhnlich. Dazu gehören:

- Foulspele, die zu einem Strafstoß führen
- Foulspele oder sprachliche Äußerungen, die einen Feldverweis nach sich ziehen. (Hier ist wichtig bereits durch den Pfiff zu signalisieren: „Das war zuviel!“)
- Rangeleien, die in ruhenden Spielsituationen beruhigt werden müssen usw.

3. Stotterpfiff

Als „Stotterpfiff“ bezeichnet man das mehrfache direkt aufeinander folgende kurze Pfeifen. Hierdurch signalisiert man den übrigen am Spiel beteiligten Personen, dass die Ausführung der Spielfortsetzung bis zur Freigabe durch einen erneuten Pfiff des SR blockiert ist. Gerne wird der Stotterpfiff eingesetzt, um die Spieler, die sich in der Mauer zusammengestellt haben, auf den Abstand von 9,15 m zurückzurufen.