# REGELWERK

## Fairplay Soccer Tour

Auszug aus | Spiel-Regeln | Fairplay-Regeln | Fan-Regeln |

### A. ALLGEMEIN

Es wird in vier Altersklassen (8 – 10; 11 – 13; 14 – 17; Ü18) und den Optionen „weiblich“ und „männlich“ ein Turnier gespielt, bis die sportlichen Sieger*innen feststehen.
Die Anmeldung als jüngere*r Spieler*in in einer älteren Altersklasse ist möglich.

Die ***Turnierform und Spielzeit*** richten sich nach der Anzahl der angemeldeten Teams und werden zur Turniereröffnung bekannt gegeben. Die jeweils sportlich besten und fairsten Teams qualifizieren sich für die nächste Turnierrunde. Die Anzahl der Teams, die sich qualifizieren, wird zur Turniereröffnung bekannt gegeben.
Die ***fairsten Teams*** jeder Altersklasse aus den Optionen, die auf Grundlage der Fairplay-Regeln ermittelt werden, werden erst zur Siegerehrung bekannt gegeben. Es können Teams sein, die in der Gruppenphase ausgeschieden sind! Von jedem Team wird hierfür der Fairplay-Punkte-Durchschnitt aller in der laufenden Tour ausgetragenen Spiele ermittelt. Bei Gleichstand des Fairplay-Punkte-Durchschnitts wird das Team berücksichtigt, das sportlich erfolgreicher war.

Die Turnierleitung behält sich vor, die jeweilige Situation zu bewerten und allen nachfolgenden Regeln im Diskussionsfall Geltung zu verschaffen.

***Alkoholische Getränke sind während der Turniere*** auf der gesamten Veranstaltungsfläche ***verboten!***
(Innenräume, Sportplätze sowie abseits der Soccer-Courts)

---

### B. SPIEL-REGELN

***1)*** Gespielt wird in einem Fairplay-Court, deren Größe an die Gegebenheiten vor Ort angepasst wird.

***2)*** Zu Beginn eines Turniers muss jedes Team mind. drei oder max. vier Spieler*innen angemeldet haben. Ein*e Spieler*in kann pro Turnier nur für ein einziges Team spielen. Bei Zuwiderhandlung erfolgt der Turnierausschluss von allen betroffenen Teams.

***3)*** Eine ***Partie*** wird von ***zwei Teams mit je drei Spieler*innen*** bestritten.

***4)*** Ein*e ***Wechselspieler*in*** darf während des laufenden Spiels das Spielfeld betreten und erst eingreifen, sobald ein*e Spieler*in dieses Teams es verlassen hat. Gewechselt werden darf beliebig oft.

***5)*** Die Turnierleitung gibt vor Beginn des Turniers die Spielzeit bekannt. Ertönt der Schlusspfiff der Teamer*innen, ist das Spiel sofort beendet.

### *TORE*

*6)* Ein Tor zählt nur, wenn der Ball zuletzt in der Hälfte berührt wurde, in der das Tor steht, egal ob von Mit- oder Gegenspieler*in.

*7)* Erzielt ein Team ein Tor, setzt das gegnerische Team vom eigenen Tor aus das Spiel fort. Hierzu muss der Ball am Boden geruht haben.

*8)* Das gegnerische Team muss beim ***Abstoß zurück in seine Spielhälfte***.

---

## C. FAIRPLAY-REGELN

*9)* Jedes Team startet zu Spielbeginn mit ***sechs Fairplay-Punkten***.

*10)* ***Vor jeder Partie*** finden sich ***alle*** Spieler*innen zum ***Vorgespräch*** in dem Fairplay-Court vor den Teamer*innen ein.

*11)* Unmittelbar ***vor Spielbeginn*** und ***nach Spielende*** treffen sich alle Spieler*innen zum ***Shakehands*** in der Spielfeldmitte.

*12)* ***Nach jeder Partie*** finden sich ***alle*** Spieler*innen zum ***Auswertungsgespräch*** am ***Fairplay-Tisch*** ein. Sollte ein Team ***absichtlich nicht vollständig*** zum ***Fairplay-Tisch kommen*** oder ***diesen vor Beendigung des Gespräches verlassen***, erhält es ***pro*** fehlender ***Person zwei Fairplay-Punkte*** Abzug. Alle zwischen den beiden Teams, gemeinsam mit den Fairplay-Botschafter*innen, getroffenen Entscheidungen sind endgültig.

*13)* Alle ***Regelverstöße*** wie Fouls oder Handspiele sind vom verursachenden ***Team selbst anzuzeigen***. Die Teamer*innen geben dafür max. ***drei Sekunden*** Zeit.

- Wird der ***Regelverstoß angezeigt***, erhält das Team ***einen Fairplay-Punkt Abzug***.
- Wird der ***Regelverstoß nicht*** innerhalb der drei Sekunden ***angezeigt***, ertönt ein ***Pfiff*** der Teamer*innen und das Team erhält ***zwei Fairplay-Punkte Abzug***.

*14)* Ein*e ***Spieler*in verursacht*** einen indirekten ***Freistoß*** für das gegnerische Team, ***wenn*** sie/er:

- durch gefährliches Spiel *(für sich oder andere)* eine Verletzung riskiert *(bspw. durch spielen im Sitzen, Liegen oder ein hohes Bein)*,
- tritt oder versucht zu treten,
- schlägt oder versucht zu schlagen,
- anspringt, das Bein stellt, stößt oder unerlaubt rempelt,
- gegen die Bande drängt,
- einen gegnerischen Spieler durch Hineinrutschen gefährdet (den Ball im Liegen zu spielen ist nur erlaubt, sobald ein*e gegnerische*r Spieler*in 3m Abstand zum Ball hält).
-

***15)*** ***Handspiel ist verboten*** *(eine*n feste Torhüter*in gibt es nicht)*.
Die Spieler*innen verursachen damit einen indirekten ***Freistoß*** für das gegnerische Team.

***16)*** Wird durch ein solches Vergehen (Regel 14 & 15) ein Tor verhindert, gibt es einen ***Penalty*** für das gegnerische Team.

***17)*** Ein Penalty wird einen Meter vor dem eigenen Tor ausgeführt. Der Ball muss direkt auf das gegnerische Tor geschossen werden. Dabei müssen sich alle Spieler*innen in ihrer eigenen Spielfeldhälfte aufhalten.

***18)*** ***Face-2-Face-Regel:*** Sollte ein*e ballbesitzende*r Spieler*in in der Ecke oder an der ***Bande*** mit dem Rücken Richtung Spielfeld stehen, ist für die Gegenspieler*innen jeglicher Körperkontakt (schieben, rempeln, treten, grätschen) untersagt. Ein Zuwiderhandeln kommt einem Foulspiel gleich. Hier ist ein ***Mindestabstand*** von einem Meter einzuhalten. Der/die ballbesitzende Spieler*in hat sich innerhalb von ***drei Sekunden*** zum Spielfeld zu drehen und das Spiel durch einen Pass fortzusetzen. Anderenfalls kann dies als unerlaubtes Zeitspiel geahndet werden.

***19)*** Bei ***unfairem Verhalten*** entscheiden die Teamer*innen in Abstimmung mit den Fairplay-Botschafter*innen über die Höhe des ***Fairplay-Abzuges***. Dazu zählen:

- reklamieren, einschüchtern, beleidigen, auf Zeit spielen, den Ball wegschlagen, gegen die Bande treten oder schlagen, aber auch gegenseitige Schuldzuweisungen im eigenen Team.
- Fehlverhalten mit besonderer Schwere, bspw. ***Diskriminierung***, wird mit ***Turnierausschluss*** bestraft.

***20)*** Sobald ein Team in einem laufenden Spiel ***NULL Fairplay-Punkte*** hat, wird das Spiel durch die Teamer*innen ***abgebrochen***. Das gegnerische Team gewinnt das Spiel dem aktuellen Spielstand entsprechend, wenn es führte, mindestens aber 3:0. Ein Team wird vom Turnier ***disqualifiziert,*** wenn es ***zwei Spiele mit NULL Fairplay-Punkten*** beendet.

***21)*** Nach absolvierter Gruppenphase innerhalb eines Turniers können sich ***nur Teams*** für die darauffolgende ***K.O.-Runde qualifizieren***, die einen ***Fairplay-Punkte-Durchschnitt von mindestens 4,5 haben.*** Der Fairplay-Punktedurchschnitt wird auch während der K.O.-Phase fortlaufend berücksichtigt. Jedes Team muss zu jedem Zeitpunkt des Turniers einen Durchschnitt von mindestens 4,5 aufweisen, um sich weiterhin sportlich für die nächste Runde zu qualifizieren. Sollte ein Team in der K.O.-Phase den erforderlichen Fairplay-Punktedurchschnitt unterschreiten, wird es vom weiteren Turnierverlauf ausgeschlossen. Der jeweilige Gegner rückt in diesem Fall automatisch in die nächste Runde nach.

***22)*** Nach Turnierende werden die gesammelten Fairplay-Punkte durch die Anzahl der Spiele geteilt. Der daraus resultierende Durchschnitt gilt als Bewertungsgrundlage zur Ermittlung der fairsten Teams.

---

## D. FAN-REGELN

***23)*** Trainer*innen, Betreuer*innen und Zuschauer*innen haben sich stets fair zu verhalten. Wiederholt unfaires Verhalten, wie negative Einflussnahme auf das eigene oder gegnerische Team, zum Foulspiel animieren, Reklamieren, Schuldzuweisung, Beleidigung und Vandalismus, kann mit Turnierausschluss geahndet werden.

***24)*** Besonders ***faires Fanverhalten*** wie Anfeuern und/oder Motivieren kann zur Siegerehrung ausgezeichnet werden.