

Die Spielregeln

§1 Allgemeines

Die Fußballspiele innerhalb des Football Agency Cup werden nach den **Regeln der FIFA** und nach den Bestimmungen dieser Spielregeln ausgetragen.

Es dürfen generell nur **Fußballschuhe** mit Kunststoffnoppen („Tausendfüßler“) oder Kunststoffstollen genutzt werden.

§2 Spielberechtigung

1. Beim Football Agency Cup kann jeder Angestellte einer Kommunikations- und Mediaagentur am Spielbetrieb **teilnehmen**, dessen Jobbezeichnung in der Anmeldung unter „Position/Funktion“ zu finden ist. Für Sponsorenteams sind Angestellte des Sponsors spielberechtigt.

2. **Ausnahmegenehmigungen** werden ausschließlich vom Spielausschuss (Geschäftsstelle der FAC Football Agency Cup GmbH) erteilt. Der Spielausschuss kann den Antrag ablehnen und die Erteilung einer Spielgenehmigung versagen, wenn dies besondere sportliche oder sonstige Gründe verlangen.

3. Pro Turnier kann ein Spieler nur für eine Agenturmannschaft spielen.

§3 Spielbetrieb

1. **Die Spielzeit** in der Gruppenphase und Finalrunde beträgt je nach Spielplan 10-12 Minuten ohne Pause. Sollten Finalsiege nach Abpfiff unentschieden stehen, findet unmittelbar ein Neunmeterschießen mit drei Schützen pro Team statt.

2. **Eine Mannschaft** besteht aus 7 Spielern, wobei ein Spieler als Torwart kenntlich sein muss. Die Mannschaft muss zu Spielbeginn mindestens 6 Spieler (einschl. Torwart) auf dem Spielfeld haben.

3. Spieler können wiederholt **ein- und ausgewechselt** werden, jedoch darf der Auswechselspieler erst das Spielfeld betreten, wenn der ausgewechselte Spieler das Spielfeld verlassen hat. Der Wechsel muss von der Seitenlinie aus geschehen.

4. **Die Tore** sind 5 m breit und 2 m hoch. Die beweglichen Tore sind so zu befestigen, dass sie nicht umfallen können.

5. Für den **Strafstoß** ist vom Mittelpunkt des Tores aus ein Punkt im Abstand von 9m zum Tor zu markieren.

§4 Spielregeln

1. Die **Abseitsregel** findet keine Anwendung.
2. Bei **Ausbällen** von der Seitenlinie wird der Ball durch Einwerfen wieder ins Spiel gebracht.
3. Berührt ein abwehrender Spieler (einschl. Torwart) den Ball, bevor er neben oder über das Tor ins Toraus geht, so ist auf Eckstoß zu entscheiden.
4. Die **Freistöße** sind - je nach Vergehen gemäß den Regeln - direkt oder indirekt auszuführen.
5. Beim **Anstoß**, bei der Ausführung von Frei- und Eckstößen müssen die Spieler der gegnerischen Mannschaft mindestens **sieben Meter vom Ball entfernt** sein.
6. Die Zuspielregel des Großfeldes bezüglich des Handspiels durch den **Torwart** gilt auch für das Kleinfeld.

§5 Spielwertung

1. Die Spiele werden in einfacher Runde ausgetragen. Ein gewonnenes Spiel zählt **drei Punkte**, ein unentschiedenes **einen Punkt**.
2. Bei **Punktgleichheit** entscheidet die nach dem Subtraktionsverfahren ermittelte Tordifferenz. Bei gleicher Tordifferenz ist diejenige Mannschaft besser platziert, die mehr Tore erzielt hat. Ist auch diese Zahl gleich, ist entscheidend, wer den direkten Vergleich gewonnen hat. Ging auch dieses Spiel unentschieden aus, findet ein Neunmeterschießen mit drei Schützen pro Team statt.
3. Tritt eine Mannschaft **nicht pünktlich** oder mit einem **Fremdspieler**, für den keine Ausnahmegenehmigung vorliegt, zum Spielbeginn an, wird das Spiel mit 0:3 Punkten und 0:3 Toren gegen sie gewertet.
4. Die **Gruppenersten und Gruppenzweiten** sind für die Achtelfinals Spiele qualifiziert. Je nach Turniermodus und Teilnehmerzahl können auch die besten Gruppendritten in das Achtelfinale einziehen.
5. Die **Sponsorenteams** scheiden nach der Vorrunde aus. Sollte ein Sponsorenteam in der Vorrunde unter die ersten beiden Plätze in der Gruppe kommen, rückt der beste Drittplatzierte in das Achtelfinale. Punkte und Tore gegen Sponsorenteams werden angerechnet und sind auch für die Entscheidung des Torschützenkönigs relevant. Die vier rechnerisch besten Sponsorenteams (Punktedifferenz pro Spiel) spielen im Halbfinale und Finale um den Sponsoren-Cup.

§6 Strafbestimmungen

Für Vergehen während eines Spieles kann der Schiedsrichter folgende persönliche Strafen verhängen:

1. Verwarnung.
2. Feldverweis auf Zeit für 5 Minuten (die Überwachung der Zeitstrafe erfolgt durch den Schiedsrichter).
3. Totaler Feldverweis (rote Karte).
4. Nach Erhalt der "**roten Karte**" ist der Spieler für das gesamte Turnier gesperrt.
5. Ahndet der Schiedsrichter in einer Spielpause ein Vergehen, das während des laufenden Spiels zu einem Feldverweis geführt hätte, ist der Spieler von der weiteren Turnierteilnahme ausgeschlossen und wird an der Turnierleitung gemeldet. Die Bestimmungen der „**gelbroten**“ Karte werden auf dem Kleinfeld nicht angewandt.

§7 Gerichtsbarkeit

1. Der Spelausschuss kann Mannschaften und Spieler sperren, wenn diese wiederholt gegen diese Spielordnung verstoßen oder durch grobe Unsportlichkeit das Ansehen des Sportes oder des Veranstalters in der Öffentlichkeit geschädigt haben.

§8 Inkrafttreten

Der Vorstand hat der Spielordnung einstimmig zugestimmt. Diese Spielordnung tritt sofort in Kraft.