

12.02.2016 – PM 06/2016

FIFA-Präsidentschaftswahl

## IG BAU: Kandidaten müssen sich zu saubereren Baustellen bekennen

**Frankfurt am Main** - Die Industriegewerkschaft Bauen-Agrar-Umwelt (IG BAU) fordert von allen fünf FIFA-Präsidentschaftskandidaten ein klares Bekenntnis zu fairen und menschenwürdigen Arbeitsbedingungen auf WM-Baustellen. In einem offenen Brief an die Kandidaten hat der internationale Verbund der Bau- und Holzgewerkschaften, BHI, dem die IG BAU angehört, sechs Punkte aufgeführt, die die FIFA umsetzen muss (s. Brief im Anhang). „Die Kandidaten wollen Vertrauen. Jetzt – vor der Wahl – ist der richtige Zeitpunkt für sie, sich zu erklären: Wollen sie weiterhin mit Blut gebaute WM-Stadien oder sollen die Fußball-Weltmeisterschaften künftig sauber ablaufen – nicht nur bezüglich der Vergabe, sondern auch was die Arbeitsbedingungen betrifft.“, sagte der Stellvertretende IG BAU-Bundesvorsitzende und BHI-Vize-Präsident Dietmar Schäfers. „Wer sich in dieser Frage nicht eindeutig äußert, dem nehmen wir nicht ab, dass er die FIFA neu aufstellen will.“ Die IG BAU erwartet auch von den Vertretern des Deutschen Fußball-Bunds, dass sie die Kandidaten vor der Wahl zu einem Statement bewegen, in welchem sich diese zu Arbeits- und Menschenrechten bekennen.

Im Einzelnen weisen die Gewerkschaften in ihrem Brief darauf hin, dass die FIFA-Vergabebedingungen den Umgang mit Sponsoren oder Werbung bereits umfassend regeln. Die Gewerkschaften erwarten, dass die Organisation Arbeitnehmerrechte ebenso ernst nimmt. Die Zustände für Wanderarbeiter auf WM-2022-Baustellen in Katar haben die Welt empört. Aber auch in Russland leiden Arbeiter auf Baustellen für die WM 2018 unter Mini-Bezahlung, unmenschlichen Lebensbedingungen und Formen von Arbeitszwang. Die FIFA ist aufgerufen, ihren Einfluss auf die Regierungen der Gastgeberländer sowie die Bauunternehmen zu nutzen, um schon in der Vorbereitung der WM-Vergabe Mindeststandards für Arbeiter sicherzustellen, wie etwa Sicherheit oder eine ausreichende und faire Bezahlung.

Anhang