



Regelwerk für die Teams der

FOOTBALL CATEGORY 2015

(Update 02.06.2015)

1	Fair Play	2
2	Erlaubte Materialien.....	2
3	Bauphase & Robot Check	5
4	Das Spielfeld & der Spielball.....	6
5	Kontrolle des Roboters.....	7
6	Ablauf eines Fußballmatches (Game Play).....	8
7	Konfliktlösungen.....	13
8	Rangfolge von Regeln, FAQs und Schiedsrichterentscheidungen.....	14
9	Konsequenzen bei Regelverstoß	14

Fragen zu den Regeln? Nutzen Sie unseren **Online-FAQ-Bereich** und schauen Sie, ob bereits jemand die gleiche Frage hatte oder stellen Sie uns eine Frage bequem über unser Online-Formular:

www.wro2015.de/wro2015-faq-frage-stellen

Videos zur WRO auf YouTube, News auf Facebook, G+, Twitter und unserer Homepage – seid dabei!



[youtube.com/
technikbegeistertev](http://youtube.com/technikbegeistertev)



wro2015.de



[facebook.com/
WRO.Germany](http://facebook.com/WRO.Germany)



[plus.google.com
/+WorldrobotolympiadDe](http://plus.google.com/+WorldrobotolympiadDe)



[twitter.com/
WROGermany](http://twitter.com/WROGermany)

WRO 2015 - Football Category - Regelwerk

1 Fair Play

- 1.1 Roboter, die die folgenden Regeln strikt missachten werden vom Wettbewerb ausgeschlossen.
- 1.2 Teilnehmer und Team-Coaches, die die folgenden Regeln strikt missachten und ihr Verhalten nicht ändern, müssen mit Konsequenzen rechnen (siehe 9).
- 1.3 Es ist keiner Person, außer den Teammitgliedern, gestattet, den Teambereich während der Bauphase (3.1 und 3.2) zu betreten oder dem Team durch Zurufen oder Gestik Anweisungen zu geben. Damit sind vor allem Team-Coaches, weitere Schüler, Eltern etc. gemeint.
- 1.4 Der Bau und die Programmierung der Roboter dürfen ausschließlich durch die Teilnehmer erfolgen (Coaches etc. ist dies nicht gestattet). Die Wettbewerbsleitung vor Ort darf dies bei Verdacht am Wettbewerbstag überprüfen.

2 Erlaubte Materialien

- 2.1 Pro Team dürfen **maximal zwei Roboter** pro Match antreten. Die folgenden Bestimmungen gelten jeweils **pro Roboter**.
- 2.2 Die Programmierung darf ausschließlich durch die Teilnehmer erfolgen (Coaches etc. ist dies nicht gestattet).

Größe und Gewicht (je Roboter)

- 2.3 In aufrechter Position, frei stehend und mit allen Anbauteilen vollständig ausgeklappt darf der Roboter einen **maximalen Durchmesser von 22 cm** und eine **maximale Höhe von 22 cm** nicht überschreiten. Gemessen wird mit einem offenen Zylinder (Messzylinder).
- 2.4 Das maximale **Gewicht beträgt 1 kg**.
- 2.5 Hat ein Roboter bewegbare Teile, die sich in unterschiedliche Richtungen bewegen können, so wird der Roboter gemessen während sich diese Teile bewegen. Die Beschränkungen gelten als erfüllt, solange die beweglichen Teile die Innenwand des Messzylinders nicht berühren.

Erlaubte Bauteile

- 2.6 Alle elektronischen Bauteile müssen Teile aus LEGO® Mindstorms™ Sets (NXT oder EV3) sein. Zusätzlich sind der HiTechnic Farbsensor, der HiTechnic NXT IRSeeker V2 und der HiTechnic NXT

WRO 2015 - Football Category - Regelwerk

Compass Sensor erlaubt. Zum Bau des Roboters sind alle originalen LEGO® Bauteile erlaubt. Eine genaue Auflistung der erlaubten elektronischen Bauteile ist unter Regel 2.19 zu finden.

- 2.7** Die Teams müssen alle Materialien, Software und Laptops, die sie während des Wettbewerbs benötigen, mitbringen.
- 2.8** Die Teams sollten genügend Ersatzteile mitbringen. Falls Teile kaputt gehen, sind die Organisatoren nicht verantwortlich, die Teile zu reparieren oder zu ersetzen.
- 2.9** Alle Bauteile für den Roboter müssen bei dem Start der „Bauphase“ demontiert sein. Es dürfen vorher keine Teile zusammengebaut werden. Zum Beispiel darf ein Reifen erst nach dem Start der „Bauphase“ auf eine Felge gesteckt werden. Es ist allerdings erlaubt, sich die einzelnen Bauteile strategisch zu sortieren, z.B. mit mehreren Tüten.
- 2.10** Die Wettbewerbsteilnehmer dürfen keinerlei Bauanleitungen benutzen, egal ob schriftliche oder bildliche. Dies gilt auch für digitale Anleitungen.
- 2.11** Die Teilnehmer dürfen das Programm vorher schreiben und mit zum Wettbewerb bringen.
- 2.12** Es dürfen keine Schrauben, Kleber, Klebeband oder ähnliches benutzt werden.
- ~~**2.13** Allseitenräder (Omni directional wheels) sind erlaubt, auch wenn sie nicht von LEGO® hergestellt wurden. Sie müssen lediglich mit den LEGO® Technik Bauteilen kompatibel sein. Hier ein Beispiel der Firma Rotacaster, auch erhältlich bei HiTechnic:~~



UPDATE: Allseitenräder (Omni directional wheels) sind nicht erlaubt!

- 2.14** Kabelbinder zum Zusammenbinden der Kabel sind erlaubt.
- 2.15** Als Software dürfen nur ROBO LAB®, NXT® und EV3 Software, jeweils in allen verfügbaren Programmversionen, benutzt werden. Details sind der folgenden Tabelle zu entnehmen:

	LEGO Software	EV3	Robolab	LEGO Software	NXT	NI LabView	RobotC/ Andere
NXT	✓		✓	✓		✗	✗
EV3	✓		✗	✗		✗	✗

WRO 2015 - Football Category - Regelwerk

2.16 Die Teams dürfen keine Änderungen an den Original-Teilen (zum Beispiel: RCX, NXT, EV3, Motoren, Sensoren, o. Ä) vornehmen.

2.17 Jedes Team **muss die eigenen Roboter durch einen Aufkleber** erkennbar machen. Der Schiedsrichter soll dadurch zu jeder Zeit wissen, welcher Roboter zu welchem Team gehört. Der Aufkleber darf keine taktische Funktion haben.

2.18 Die Anzahl an Motoren und Sensoren ist nicht begrenzt. Es dürfen allerdings **keine Multiplexer** (d.h. ein Bauteil um die Anzahl der Ports zu erweitern) verwendet werden. Alle von LEGO direkt verfügbaren Kabel sind als Anschlussmöglichkeiten erlaubt.

2.19 Folgende elektronische Bauteile sind erlaubt:

 9842 – NXT Motor mit Tacho	 9694 – NXT Farbsensor	 44509 – EV3 Infrarotsensor
 9843 – NXT Berührungssensor	 HiTechnic NXT Color Sensor V2	 44506 – EV3 Color Sensor
 9844 – NXT Lichtsensor	 45502 – EV3 Motor	 44507 – EV3 Berührungssensor
 9845 – NXT Schallsensor	 45502 – EV3 Motor	 45505 – EV3 Gyrosensor
 9846 – Ultraschallsensor	 44504 – EV3 Ultraschallsensor	 HiTechnic NXT Compass Sensor

WRO 2015 - Football Category - Regelwerk

 <p>HiTechnic NXT IRSeeker V2</p>		
--	--	--

3 Bauphase & Robot Check

Bauphase

- 3.1** Zu Beginn des Wettbewerbs findet eine **120 Minuten** lange Bauphase statt, in der die Teams ihre Roboter aus den mitgebrachten Teilen zusammenbauen, ihre Programmierung abstimmen und auf den Wettbewerbstischen üben können.
- 3.2** Die Wettbewerbsteilnehmer dürfen mit dem Bau und der Programmierung beginnen, sobald die Bauphase offiziell gestartet wurde. Die Roboter müssen sich vor Ablauf der Zeit der Bauphase in den gekennzeichneten Überprüfungsbereichen befinden. Ein Roboter, der nicht rechtzeitig abgegeben wird, kann im ersten Match nicht teilnehmen. Nach Ablauf der Zeit wird geprüft, ob die Roboter alle Vorschriften erfüllen und diese zum Wettbewerb zugelassen werden.

Überprüfung

- 3.3** Die Schiedsrichter begutachten jeden Roboter vor jedem neuen Match, um sicher zu gehen dass alle Beschränkungen eingehalten werden.
- 3.4** Die Teams sind verpflichtet ihre Roboter erneut überprüfen zu lassen, nachdem sie etwas daran geändert haben.
- 3.5** Alle Änderungen müssen von den Teams so durchgeführt werden, dass der Zeitplan eingehalten wird.

Präsentation

- 3.6** Die Teams werden im Laufe des Wettbewerbstages von den Schiedsrichtern interviewt, wobei sie den Roboter inkl. aller Funktionen und die Programmierung erklären müssen. Außerdem müssen sie Auskünfte über die Entwicklung ihres Roboters geben.
- 3.7** Stellt sich hierbei heraus, dass die Teammitglieder ihre Roboter oder die Programmierung nicht vollständig selbst angefertigt haben, so werden sie vom Wettbewerb disqualifiziert.

WRO 2015 - Football Category - Regelwerk

4 Das Spielfeld & der Spielball

Das Spielfeld ist in mehrere Zonen von strategischer Bedeutung eingeteilt. Dabei wird zwischen folgenden Zonen unterschieden:

Neutrale Punkte

~~Neutrale Punkte sind alle Punkte auf den neutralen Linien (hier weiß dargestellt, auf dem Spielfeld nur als Linie zwischen den Eckpunkten der Penalty Areas erkennbar) und der Mittelpunkt.~~

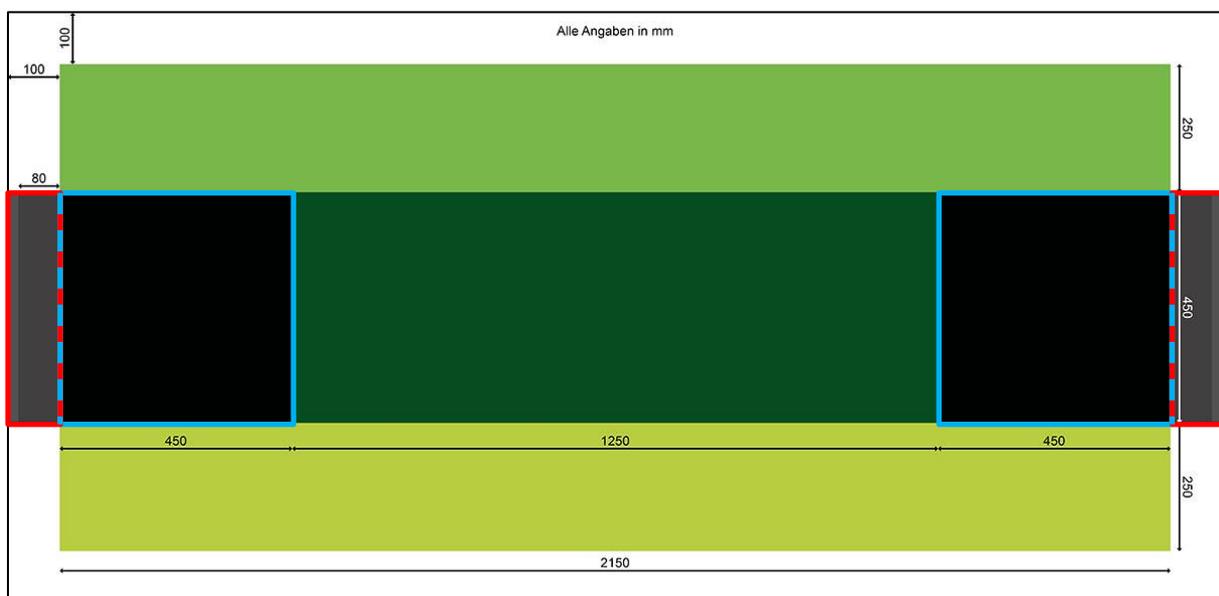
UPDATE: Neutrale Punkte gibt es nicht mehr! Der Anstoß findet weiterhin in der Spielfeldmitte statt. Situationen, in denen Neutrale Punkte für die Konsequenz erforderlich sind, sind entsprechend unten abgeändert.

Penalty Area

Als **Penalty Area** gilt der schwarze Bereich unmittelbar vor den Toren (hier blau umrandet).

Goal Area

Als **Goal Area** gilt der dunkelgraue Bereich innerhalb der Tore (hier rot umrandet).



Hinweis: Die Maße des Spielfeldes unterscheiden sich im größeren Umfang von den Spielfeldern beim internationalen Wettbewerb. Dort werden die weißen Bereiche außen, genauso wie die beiden grünen Bereiche oben und unten größer sein. Genaue Informationen sind im Dokument „Spielfeldaufbau“ zu finden.

WRO 2015 - Football Category - Regelwerk

Spielball

Als Spielball dient bei allen WRO Wettbewerben der HiTechnic Infrared Electronic Ball (IRB1005).



5 Kontrolle des Roboters

- 5.1 Der Roboter **muss einen Griff haben**, mit welchem der Schiedsrichter den Roboter in kritischen Situationen einfach anheben kann. Der Griff darf die Bestimmungen zur Größe des Roboters überschreiten und auch aus Nicht-LEGO-Teilen bestehen, sofern er keine weitere strategische Funktion hat.
- 5.2 Der Roboter muss manuell gestartet werden können, sich dann aber autonom bewegen.
- 5.3 **Fernbedienungen jeglicher Art sind untersagt**, wobei die Roboter eines Teams untereinander mit Bluetooth kommunizieren können. Kommt es wegen dieser Kommunikation zu Störungen, muss die Bluetooth-Funktion ausgeschaltet werden.
- 5.4 Der Roboter muss sich in jede Richtung bewegen. Eine Bewegung nur in Vorwärts- und Rückwärtsrichtung ist nicht zulässig.

Ball Capturing Zone (BCZ) und Bewegung des Roboters

- 5.5 Die BCZ ist der **Bereich am Roboter**, in welchem er den Spielball führt. Dabei darf der Spielball nicht tiefer als ~~3 cm~~ in der BCZ und nicht unter dem Roboter geführt werden.
UPDATE: Der Spielball darf nicht tiefer als 2 cm in der BCZ geführt werden!
- 5.6 **Der Roboter darf den Spielball niemals festhalten**. Einen Spielball festhalten bedeutet, dass der Roboter volle Kontrolle über den Ball hat und sich dieser auch nicht durch die Einwirkungen eines gegnerischen Roboters übernehmen lässt. Als Beispiele gelten eine starre Verbindung zwischen Roboter und Spielball oder ein vollständig vom Roboter eingeschlossener Spielball.

WRO 2015 - Football Category - Regelwerk

Hört der Spielball auf sich zu drehen oder zu bewegen, solange er unter der Kontrolle eines Roboters liegt, gilt dies ebenfalls als festhalten.

~~5.7 Ausnahme zu 5.6: Die Nutzung einer rotierenden Rolle, die dem Spielball einen Backspin verleiht und ihn so an den Roboter bindet während der Spielball sich weiter bewegt, ist erlaubt. Eine solche Vorrichtung wird „Dribbler“ genannt. Der Dribbler darf jedoch Regel 5.5 nicht verletzen.~~

~~5.8 Ein Roboter, welcher einen Dribbler benutzt, muss den Ball „entlassen“ um ein Tor zu erzielen, er darf den Ball nicht „ins Tor tragen“. Ein Roboter mit Dribbler muss daher über eine Abschussvorrichtung verfügen.~~

UPDATE: Dribbler sind weiterhin erlaubt, sie werden nur in den Regeln nicht mehr genau beschrieben!

Torhüter

5.9 Wenn ein Team einen der Roboter als Torhüter einsetzt, muss dieser sich ebenfalls in alle Richtungen bewegen und darf seine Bewegungen nicht auf eine Richtung limitieren.

5.10 Verteidigt der Torhüter das Tor, so muss dies in erster Linie in einer Vorwärtsbewegung geschehen, sodass er den ihm entgegenkommenden Ball abfängt.

5.11 Missachtet ein Torhüter diese Regeln, so wird er als „beschädigt“ klassifiziert (siehe Regel 6.25 bis 6.28, 6.30).

6 Ablauf eines Fußballmatches (Game Play)

Aufbau vor dem Match

6.1 Grundsätzlich haben die Teams während des Zusammenbaus des Roboters die Möglichkeit an den Spieltischen die Lichtwerte und Kompassereinstellungen zu testen.

6.2 Jedes Team erhält vor jedem Match 5 Minuten Zeit um die Roboter auf dem Spieltisch vorzubereiten. In dieser Zeit können Teams auch Bedenken äußern, **ob die Roboter des gegnerischen Teams regelkonform** sind.

Matchdauer

6.3 Ein Match besteht aus zwei Halbzeiten zu je 10 Minuten. Zwischen den beiden Halbzeiten herrscht eine Pause von einer Minute.

WRO 2015 - Football Category - Regelwerk

- 6.4** Die Zeit wird niemals angehalten, es sei denn der Schiedsrichter sieht eine dringende Notwendigkeit dafür.
- 6.5** Ein Match endet vorzeitig, sobald ein Team mit mindestens 10 Toren Vorsprung führt.

Verspätungen

- 6.6** Erscheint ein Team verspätet zum Match, so erhält es pro vollendeter, verspäteter Minute ein Gegentor. Nach 5 Minuten Verspätung wird das Match abgebrochen und das nicht erschienene Team verliert das Match 5 – 0. Die Verspätungszeit zählt ab dem Zeitpunkt des Anstoßes.

Beginn des Matches

- 6.7** Vor Beginn des Matches wird eine Münze geworfen. Das Team, welches dieses Los für sich entscheiden kann, hat entweder Anstoß oder Seitenwahl. Das andere Team erhält die nicht gewählte Option. Das Team, welches in der ersten Hälfte nicht anstößt, hat in der zweiten Hälfte Anstoß.

Anstoß

- 6.8** Jede Halbzeit beginnt mit einem Anstoß.
- 6.9** Der Spielball wird vom Schiedsrichter in die Mitte gelegt; das anstoßende Team darf einen Roboter bis maximal 5 cm vor den Spielball stellen, der zweite Roboter des anstoßenden Teams muss sich in der eigenen Penalty Area befinden.
- 6.10** Die Roboter des nicht anstoßenden Teams müssen sich jeweils mit mindestens einem, den Boden berührenden, Teil in der Penalty Area befinden, der Rest der Roboter darf außerhalb sein.
- 6.11** Mit dem Kommando des Schiedsrichters starten die Teammitglieder alle Roboter gleichzeitig und das Match beginnt. ~~Bei einem Frühstart eines Roboters wird der entsprechende Roboter für eine Minute vom Spielfeld entfernt.~~ Das Spiel läuft trotzdem weiter.

Update: Bei einem Frühstart eines Roboters gilt dieser als beschädigt (6.25 – 6.28, 6.30).

Bewertung

- 6.12** Ein Tor zählt, wenn der Spielball die Torlinie komplett überquert und die Torrückwand berührt (letzteres geht aufgrund der Tiefe des Tores mit einer vollständigen Überschreitung der Linie durch den Ball einher).

WRO 2015 - Football Category - Regelwerk

6.13 Nach einem Tor wird ein Anstoß zugunsten der Mannschaft, die das Gegentor erhalten hat, ausgeführt.

6.14 Eigentore zählen als reguläre Tore und werden der gegnerischen Mannschaft gutgeschrieben.

Lack of Progress

~~**6.15** Ein Lack of Progress entsteht, wenn der Ball in irgendeiner Art „gefangen“ ist und es nicht absehbar ist, dass sich diese Situation verändert. Dabei kann der Ball entweder zwischen mehreren Robotern, zwischen Roboter und den Außenwänden der Tore oder zwischen Roboter und der Spielfeldbande gefangen sein.~~

~~**6.16** Entsteht eine solche Situation, zählt der Schiedsrichter von 3 herunter und ruft dann „Lack of Progress“. Dann nimmt er den Spielball und legt ihn auf den nächsten neutralen Punkt. Erweist sich dieser Punkt als ungeeignet um den Spielfluss wieder herzustellen, wird der Spielball auf einen anderen neutralen Punkt gelegt.~~

~~**6.17** Bleiben die Roboter nach einem Lack of Progress weiter hängen, so können diese kurz vom Schiedsrichter oder mit dessen Erlaubnis von einem Teammitglied angestoßen werden, damit sie sich lösen.~~

UPDATE: Reset

~~**6.18** „Reset“ wird vom Schiedsrichter ausgerufen, wenn der Spielball zwischen mehreren Robotern bzw. zwischen Robotern und der Spielfeldbande festhängt und sich die Situation nicht von alleine auflöst. Außerdem wird „Reset“ ausgerufen, wenn ein Roboter ein Stürmerfoul begeht, d.h. wenn er versucht den Ball mit großer Kraft am gegnerischen Roboter vorbeizubringen und diesen dabei behindert. In diesem Fall wird die Zeit gestoppt.~~

Update: Wird ein „Reset“ ausgerufen, so wird die Zeit nicht mehr angehalten, sondern läuft weiter.

~~**6.19** Festhängende Roboter werden in die eigene Penalty Zone versetzt (min. ein Teil, das den Boden berührt muss sich in der Penalty Zone befinden).~~

~~**6.20** Die Roboter müssen nicht ausgeschaltet werden, aber dürfen sich nicht bewegen.~~

~~**6.21** Der Schiedsrichter rollt den Ball von der Mitte der langen Spielfeldseite in Richtung der Spielfeldmitte ein und gibt dabei das Spiel wieder frei. Sobald der Ball die Hand des Schiedsrichters verlässt, dürfen die Roboter sich wieder bewegen und das Spiel geht weiter.~~

Update: Der Schiedsrichter legt den Ball auf den Spielfeldmittelpunkt und pfeift dann das Spiel wieder an. Mit dem Pfiff dürfen die Roboter wieder gestartet werden.

WRO 2015 - Football Category - Regelwerk

6.22 Reagiert ein Roboter nicht auf den Anpfiff und bewegt sich nicht, so gilt er als beschädigt (6.25 - 6.28, 6.30).

6.23 Startet ein Roboter zu früh, so gilt er als beschädigt (6.25 – 6.28, 6.30).

Beschädigte Roboter

6.24 Wenn ein Roboter sich länger als 20 Sekunden in der Goal Area aufhält oder an den Innenwänden eines Tores festhängt, wird dieser als beschädigt klassifiziert.

6.25 Mit der Erlaubnis des Schiedsrichters werden beschädigte Roboter vom Feld entfernt.

6.26 Beschädigte Roboter müssen mindestens eine Minute außerhalb des Spielfelds verweilen, oder so lange, bis ein Tor erzielt wird.

6.27 Während sich der beschädigte Roboter außerhalb des Spielfeldes befindet darf er von den Teammitgliedern repariert werden. Dabei darf sowohl am Programm als auch am Roboter selbst gearbeitet werden.

6.28 Er darf nur mit Erlaubnis des Schiedsrichters auf das Spielfeld zurückkehren. ~~In diesem Fall wird der Roboter entweder auf die dem eigenen Tor nächste neutrale Zone gesetzt,~~ oder, im Fall des Torhüters, direkt vor das eigene Tor.

Update: Kehrt ein Feldspieler zurück aufs Spielfeld, so muss er mit einem, den Boden berührenden, Teil in die eigene Penalty Area gesetzt werden. Der Torhüter wird weiterhin vor das eigene Tor gesetzt.

6.29 Überschlägt sich ein Roboter aufgrund von Eigenverschulden, so gilt er als beschädigt. Geschieht dies durch Fremdeinwirkung, so wird er vom Schiedsrichter wieder umgedreht und kann weiter spielen.

6.30 Das Spiel läuft auch weiter während sich beschädigte Roboter außerhalb des Spielfeldes befinden.

Spielunterbrechungen

~~**6.31** Bei den Situationen **Lack of Progress** und **Beschädigte Roboter** kann es zu größeren Unterbrechungen im Spielfluss kommen. Gerät der Spielfluss bei einer dieser Situationen zu~~

WRO 2015 - Football Category - Regelwerk

~~stark durcheinander, so kann der Schiedsrichter im eigenen Ermessen die Zeit anhalten, die Roboter danach stoppen und genau zu der Position bewegen, wo sie zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung waren.~~

~~6.32 Auf Kommando des Schiedsrichters werden die Roboter und die Zeit wieder gleichzeitig gestartet.~~

~~6.33 Ist das Spielfeld beschädigt, so ruft der Schiedsrichter „Time Out“, was ebenfalls zu einer Spielunterbrechung führt, damit das Spielfeld repariert werden kann.~~

UPDATE: Dem Schiedsrichter obliegt zu jeder Zeit die Entscheidung, das Spiel anzuhalten, wenn es ausreichende Gründe dafür gibt.

Multiple Defense

6.34 Multiple Defense entsteht dann, wenn sich beide Roboter eines Teams gleichzeitig in der eigenen Penalty Area befinden, eine Defensivposition einnehmen und somit den Spielfluss negativ beeinflussen.

6.35 Geschieht dies, so wird der Roboter, welcher am wenigsten ins Spiel eingreift, ~~auf den neutralen Punkt in der~~ in die Spielfeldmitte gestellt. Wird ein Torhüter eingesetzt, so wird immer der andere Roboter umgesetzt.

Fouls

6.36 Attackiert ein Roboter mehrfach den Gegner ohne Ball oder beschädigt er wiederholt das Spielfeld, so ruft der Schiedsrichter „Foul“ und der entsprechende Roboter wird als beschädigt klassifiziert (Regel 6.25 – 6.28, 6.30).

6.37 Begeht der Roboter auch nach der unter 6.26 verordneten Auszeit weiterhin Fouls, wird er komplett vom Match entfernt und vom Schiedsrichter markiert. Begeht ein solcher Roboter in folgenden Matches wieder Fouls, wird er direkt vom Wettbewerb disqualifiziert.

6.38 Wird ein Roboter durch ein Foul beschädigt, so wird das Spiel für maximal 2 Minuten unterbrochen, in denen der beschädigte Roboter repariert werden kann.

WRO 2015 - Football Category - Regelwerk

Menschliches Eingreifen

6.39 Im Allgemeinen dürfen Teammitglieder die Roboter während des Matches nicht berühren oder bewegen, es sei denn der Schiedsrichter ordnet dies an.

6.40 Vor jedem Match wird pro Team ein Kapitän festgelegt, welcher als einziges Teammitglied berechtigt ist auf die Anweisung des Schiedsrichters zu reagieren, den eigenen Roboter zu berühren und zu bewegen.

6.41 Alle anderen Teammitglieder dürfen höchstens zu (Wieder-)Beginn des Matches helfen die Roboter zu starten, müssen ansonsten aber mindestens einen Meter Abstand zum Spielfeld einhalten.

7 Konfliktlösungen

Schiedsrichter

7.1 Während ein Match läuft sind Schiedsrichterentscheidungen bindend und unumgänglich. Wer dennoch mit dem Schiedsrichter diskutiert erhält eine Verwarnung. Wird danach weiter diskutiert, wird die entsprechende Person des Spielfeldbereichs verwiesen.

7.2 Die Teams müssen den Schiedsrichterbogen nach jedem Match unterschreiben, wenn kein Einwand gegen die Vergabe vorliegt. Nach dem Unterschreiben ist kein weiterer Einwand möglich. Dem Team-Coach ist es nicht erlaubt, auf die Punktevergabe des Teams, z.B. durch Diskussion mit dem Schiedsrichter oder den Wettbewerbsveranstaltern, einzuwirken.

Regelauslegung

7.3 Die Regeln werden von den Schiedsrichtern interpretiert und entsprechend ausgelegt.

7.4 Entstehen Regelunklarheiten während ein Match läuft, so wird die Zeit gestoppt, damit sich die Schiedsrichter beraten können. Das Match wird erst weitergeführt, wenn eine eindeutige Lösung gefunden ist.

Spezielle Umstände

7.5 Spezielle Umstände können jederzeit auftreten und auf unterschiedlichsten Ursachen beruhen (Lichtbedingungen, unvorhersehbare Ereignisse, etc.). In solchen Fällen beraten die Schiedsrichter gemeinsam über eine Lösungsfindung, die in Einzelfällen auch Regeln außer Kraft setzen kann bzw. neue Regeln einführen kann, wenn dies nötig ist.

WRO 2015 - Football Category - Regelwerk

8 Rangfolge von Regeln, FAQs und Schiedsrichterentscheidungen

Bei der WRO gibt es einige Dokumente mit Regeln und Aufgaben. Dabei ist es wichtig, die Struktur und „Rangordnung“ (d.h. welche Regeln sind übergeordnet) zu verstehen.

1. Das letzte Wort hat der Schiedsrichter am Wettbewerbstag
2. FAQ Antworten während der Saison
3. PDF-Dokument Regelwerk

Dies bedeutet, dass durch FAQs im Laufe einer Saison Regeln modifiziert werden können. Es empfiehlt sich daher ein regelmäßiger Blick in den FAQ-Bereich. Sollten uns Fragen von einzelnen Teams gesondert via Telefon, E-Mail etc. erreichen, werden wir diese – sofern relevant für alle Teams – ebenfalls im FAQ-Bereich veröffentlichen.

In allen anderen Fällen gilt das geschriebene Wort in den PDF-Dokumenten, die auf der Wettbewerbshomepage zum Download stehen. Das letzte Wort hat in allen Diskussionen beim Wettbewerb der Schiedsrichter vor Ort.

9 Konsequenzen bei Regelverstoß

Verstößt ein Team oder ein Team-Coach gegen eine der hier aufgeführten Regeln darf die Wettbewerbsleitung vor Ort folgende Maßnahmen ergreifen:

- a) Ein Team darf für ein oder mehrere Matches disqualifiziert werden, das Match wird dann mit der höchstmöglichen Niederlage, also 0 – 10, bewertet.
- c) Einem Team darf die Qualifikation zum Weltfinale untersagt werden.