Технический регламент SRG RC Football

Управляемый робот футбол два на два

Код документа	SRG-CF-01
Редакция	1.15 от 29 сентября 2026 года
Возрастная группа	до 18 лет включительно в текущем учебном году
Формат управления	непосредственное дистанционное управление
Организатор	ТОО «SMARTHUB LLP»

SRG RC Football - матч двух команд по два участника, каждая из которых одновременно выставляет двух дистанционно управляемых роботов. Игровая поверхность имеет длину 2362 мм и ширину 1143 мм, роботы начинают игру с позиций по бокам ворот, а закругленные углы сохраняют движение мяча. Каждый засчитанный гол приносит 1 очко. При пенальти защитники сначала устанавливают стенку, затем атакующие выбирают положение мяча и получают 10 секунд на подъезд и удар.

1 Предмет соревнования

1.1 В матче участвуют четыре робота, по два от каждой команды. Цель - набрать больше игровых очков, полностью проведя мяч через линию ворот соперника.

1.2 Матч состоит из двух таймов по 2 минуты с перерывом 1 минута. Таймер каждого тайма идет непрерывно и останавливается только на время расстановки защитной стенки и мяча при пенальти. После перерыва команды меняются сторонами.

1.3 Формат матча - два робота против двух роботов. Альянсы не применяются. Каждым роботом управляет один отдельный оператор; одному оператору запрещено одновременно управлять двумя роботами, а нескольким операторам - одним роботом.

2 Состав команды

2.1 Состав команды включает двух участников и одного закрепленного за командой тренера. Возраст каждого участника в течение текущего учебного года не превышает 18 лет включительно. Минимальный возраст не устанавливается. Участник, которому в текущем учебном году исполняется 19 лет, не допускается. Оба участника являются операторами: каждый управляет одним из двух заявленных роботов. Замена операторов во время матча не допускается.

2.2 Замена операторов и участие запасного оператора не допускаются. До начала матча каждый оператор закрепляется за конкретным роботом и управляет только им до окончания матча. Меняться роботами между таймами или во время матча запрещено.

© 2026 ТОО «SMARTHUB LLP»

3 Единый стандарт управляемого робота

Категория проводится только в режиме непосредственного дистанционного управления. Каждое целенаправленное перемещение робота должно быть результатом текущей команды оператора.

- Допускаются LEGO, VEX, mBot, Arduino, ESP32, micro:bit, Raspberry Pi, серийные радиосистемы и самостоятельно изготовленные контроллеры, шасси и механизмы.
- Разрешен один активный пульт, телефон, планшет или игровой контроллер на одного робота. Управляет только заявленный оператор.
- Разрешены Bluetooth, Wi-Fi Direct и серийные радиоканалы. Робот не должен зависеть от сети площадки или доступа в интернет.
- Запрещены автономное движение, следование по маршруту, автоматическое распознавание поля или цели, автоматическое наведение и последовательности команд движения, запускаемые одной кнопкой.
- Разрешены регулирование скорости двигателя, удержание положения сервопривода и защита аккумулятора.
- Аварийная остановка - отдельная команда оператора, которая немедленно прекращает движение робота и работу всех исполнительных механизмов. После ее активации робот не должен самостоятельно возобновлять работу.
- Оператор обязан применить аварийную остановку при дыме, искрении, возгорании, видимом повреждении аккумулятора, потере управления, непрерывном самопроизвольном движении, самопроизвольной работе исполнительного механизма или непосредственной угрозе людям и оборудованию. Судья обязан потребовать остановку при любом из этих признаков.
- Если остановка вызвана неисправностью данного робота, установленное дисциплиной последствие применяется независимо от того, кто первым потребовал остановку - оператор или судья. Если судья остановил исправный робот из-за внешнего обстоятельства, не связанного с этим роботом, санкция к команде не применяется.
- После отдельной команды оператора разрешен один короткий цикл исполнительного механизма длительностью не более 1 секунды.
- При потере связи тяговые двигатели должны остановиться не позднее чем через 2 секунды. Робот должен иметь доступный главный выключатель или штатную кнопку полного отключения.
- Перед матчем оператор должен убедиться, что имя Bluetooth- или Wi-Fi-устройства, идентификатор передатчика и выбранный радиоканал не совпадают с данными другого робота, одновременно находящегося на площадке. Если судья обнаружил совпадение, помехи или подключение не к своему роботу, он требует изменить имя соединения либо радиоканал до начала или возобновления матча.

4 Технический контроль

До жеребьевки робот проходит первичную проверку. Перед каждым матчем проводится краткий контроль идентификации, массы, габаритов, питания и безопасного состояния. Перед началом каждого этапа все заявленные роботы после технического контроля сдаются в карантинную зону организатора в срок, указанный в информационном бюллетене этапа. До выдачи робота судьей участникам и тренеру запрещено забирать, включать, ремонтировать или изменять его без разрешения технической комиссии. Робот, не сданный в карантин в установленный срок, к текущему этапу не допускается.

1. Робот предъявляется в полностью готовом состоянии вместе с аккумулятором и всеми элементами, используемыми в матче.
2. На каждом из двух роботов размещается отдельный присвоенный ему регистрационный номер формата F001-F999: заглавная латинская буква F и три цифры. Команда самостоятельно изготавливает и наклеивает оба номера до технического контроля. Наклейка имеет высоту не

© 2026 ТОО «SMARTHUB LLP»

менее 15 мм и ширину не менее 30 мм; номер должен быть полностью читаемым сверху либо как минимум с одной боковой стороны робота и не закрываться деталями или механизмами.

3. Масса определяется по показанию электронных бытовых весов организатора с шагом индикации 1 г и записывается в целых граммах. Линейные размеры проверяются линейкой или рулеткой с делением 1 мм и записываются в целых миллиметрах. Измерения десятых и сотых долей грамма или миллиметра не требуются. Если показание нестабильно либо находится на предельном значении, прибор обнуляют и выполняют три измерения; результатом считается наиболее часто повторившееся значение, а если все три значения различаются — среднее из них по величине. Предельные значения не имеют дополнительного допуска.
4. Команда демонстрирует запуск, остановку, потерю связи, ручное управление и работу исполнительного механизма.
5. После первичной проверки на робот наносится контрольная наклейка. Изменение конструкции, аккумулятора или программного обеспечения требует повторной проверки.
6. При первом несоответствии команда получает до 10 минут на исправление, если расписание позволяет. Повторное несоответствие означает недопуск к текущему матчу.

Параметр	Требование
Масса	каждый робот - не более 1000 г с аккумулятором
Стартовые размеры	каждый робот: длина не более 200 мм, ширина не более 200 мм, высота не более 250 мм
Выдвижение кикера	не более 3 см (30 мм) от переднего края корпуса; после удара кикер обязан вернуться за 1 секунду
Углубление кикера	не более 2 см (20 мм) от условной прямой переднего края корпуса до самой глубокой точки углубления
Число роботов	два заявленных робота и два активных контроллера
Питание	номинально до 12,8 В; полностью заряженный аккумулятор до 14,6 В

4.2 Оба робота проходят технический контроль отдельно и получают разные обозначения: робот 1 и робот 2. Третий запасной робот не допускается. Параметры массы, размеров, питания и безопасности применяются отдельно к каждому роботу.

4.3 Запрещены всасывающие устройства, закрывающиеся захваты, клейкие поверхности и механизмы, не позволяющие мячу свободно выйти при поднятии робота.

4.4 Выдвижение кикера измеряется от неподвижного переднего края корпуса до наиболее удаленной точки кикера в полностью выдвинутом положении. Глубина углубления измеряется от условной прямой, соединяющей крайние передние точки корпуса, до самой глубокой точки выемки. Кикер может выдвигаться не более чем на 3 см (30 мм), а глубина углубления не может превышать 2 см (20 мм).

© 2026 ТОО «SMARTHUB LLP»

5 Поле и мяч



Рисунок 1 - Поле SRG RC Football

Элемент	Размер или характеристика
Игровая поверхность	длина 2362 мм, ширина 1143 мм; матовая, ровная и однородная; допустимое отклонение размеров +/- 5 мм
Борт	высота не менее 50 мм; гладкая безопасная внутренняя поверхность
П-образные модули	четыре модуля: ширина вдоль короткого борта 260 мм, длина в направлении центра поля 320 мм; по два у каждого короткого борта; открытая сторона обращена к внешнему борту
Закругление игрового контура	внутренний радиус 50 +/- 5 мм у четырех углов основной игровой поверхности
Ворота	проем между П-образными модулями 503 мм; глубина 260 мм; высота 150 мм
Штрафная зона	глубина 250 мм от линии ворот; ширина 503 мм по ширине проема ворот
Стартовые позиции	четыре контурные зоны: длина 250 мм и ширина 250 мм; примыкают к П-образным модулям и расположены в 50 мм от длинного борта
Пунктирная линия удара	700 мм от соответствующей линии ворот; мяч для пенальти можно установить в любой точке линии
Ограничительная линия пенальти	сплошная линия в 100 мм от пунктирной линии в направлении защищаемых ворот; атакующий робот не пересекает ее
Центральный круг	диаметр 300 мм

© 2026 ТОО «SMARTHUB LLP»

Элемент	Размер или характеристика
Мяч	стандартный пластиковый футбольный мяч LEGO сферической формы; диаметр 52 ± 1 мм; предоставляется организатором; изменение массы, поверхности и конструкции запрещено
Фигуры для стенки	3 одинаковые фигуры организатора; высота 65 +/- 2 мм; основание диаметром 30 +/- 1 мм; масса 12-20 г
Покрытие	матовый винил, баннерная ткань или иное ровное нескользкое покрытие

5.2 Четыре П-образных модуля образуют угловые конструкции и два углубления ворот. Модули надежно крепятся, не смещаются при обычном контакте с мячом или роботом и не имеют щелей, выступов или острых кромок. Основной игровой контур между модулями имеет закругление радиусом 50 мм.

5.3 В качестве игрового используется стандартный пластиковый футбольный мяч LEGO сферической формы диаметром 52 ± 1 мм. Организатор предоставляет все игровые и запасные мячи; они должны быть одной модели и находиться в сопоставимом состоянии. Запрещено изменять массу, поверхность или конструкцию мяча, наносить на него клейкие материалы либо добавлять покрытие. Организатор также предоставляет комплект из шести запасных фигур для стенки. Фигура должна полностью помещаться в контрольный цилиндр диаметром 30 мм и высотой 70 мм, иметь округлые края и устойчиво стоять без клея, магнита или крепления к полю. Замена мяча или фигуры выполняется только судьей.

6 Начало и возобновление игры

1. Жеребьевка определяет сторону и первый ввод мяча. Во втором тайме ввод выполняет другая команда.
2. При начальном вводе мяч находится в центре. Два робота каждой команды полностью размещаются в двух стартовых позициях по бокам своих ворот, по одному роботу в каждой позиции. Команда самостоятельно выбирает, какой робот занимает верхнюю и нижнюю позицию.
3. После стартового свистка оба робота команды, выполняющей ввод, могут сразу начать движение. Роботы соперника также могут двигаться, но остаются на своей половине поля. Им разрешается пересечь центральную линию после первого касания мяча роботом вводящей команды либо через 3 секунды после свистка - в зависимости от того, что наступит раньше.
4. После гола таймер матча не останавливается. Все четыре робота обязаны вернуться в свои стартовые позиции по бокам соответствующих ворот. Судья без задержки устанавливает мяч в центре. После того как роботы заняли стартовые позиции, пропустившая команда выполняет ввод по тем же правилам.
5. При застревании мяча таймер матча не останавливается. Судья останавливает действия роботов, устанавливает мяч на ближайшей нейтральной точке и располагает всех роботов не ближе 300 мм от него. Если один робот команды отсутствует, оставшийся робот может занять любую из двух стартовых позиций.
6. Во время любых судейских остановок, вводов мяча, карточек, удаления или возвращения робота таймер матча продолжает идти. Единственное исключение - подготовка пенальти по разделу 10: таймер останавливается на время расстановки стенки и мяча и возобновляется по свистку судьи.

© 2026 ТОО «SMARTHUB LLP»

7 Ход матча

7.1 Разрешены борьба за позицию, блокирование траектории и контакт корпусами при попытке сыграть в мяч. Запрещены разгон и удар в соперника без игровой попытки, захват, подъем, опрокидывание и намеренное повреждение.

7.2 Робот не может удерживать мяч. Если мяч прижат корпусом к борту либо заблокирован корпусом робота более 3 секунд и не перемещается, судья останавливает игру, объявляет команде предупреждение и выполняет нейтральный ввод. При каждом повторном таком нарушении той же команды в этом матче назначается пенальти соперника.

7.3 Один робот команды может находиться полностью в собственной штрафной зоне не более 5 непрерывных секунд, когда мяч находится за ее пределами. Судья вслух отсчитывает последние 3 секунды. Нарушение приводит к пенальти соперника.

7.4 Если мяч находится в собственной штрафной зоне, оба робота защищающейся команды могут одновременно находиться в этой зоне. После полного выхода мяча из штрафной зоны один из роботов должен без задержки начать выезд. Если после выхода мяча оба робота полностью остаются в штрафной зоне более 3 секунд, назначается пенальти соперника. Кратковременное пересечение зоны вторым роботом при непрерывном выезде не считается нарушением.

7.5 Если мяч покинул поле, игра возобновляется с ближайшей нейтральной точки. До свистка все роботы располагаются не ближе 300 мм от мяча; при недостатке места судья отводит их в соответствующие стартовые позиции.

7.6 Оператор не касается робота, мяча или поля без разрешения судьи. Два участника одной команды могут разговаривать и давать друг другу тактические подсказки во время матча. Подсказки от тренера, зрителей и иных лиц запрещены.

7.7 Если во время игрового времени от робота полностью отделяется любая деталь и оказывается на поле, судья останавливает игру и назначает пенальти в ворота команды этого робота. Отделившуюся деталь убирают, а робот продолжает матч только после проверки судьи. Если отделение детали непосредственно вызвано запрещенным действием соперника, пенальти назначается нарушившей команде.

7.8 Роботу запрещено заезжать в углубление собственных ворот и намеренно перекрывать проем корпусом. Кратковременное пересечение линии ворот при непрерывной попытке сыграть в мяч не считается нарушением. Остановка в углублении либо использование корпуса для блокирования проема приводит к пенальти соперника.

7.9 Если потерявший подвижность робот мешает движению мяча или соперника либо перекрывает ворота, судья останавливает игру и дает команде разрешение немедленно убрать его. Отказ или намеренная задержка выполнения указания приводит к пенальти соперника. Возврат робота допускается при следующей остановке после проверки судьи.

8 Голы и игровые очки

8.1 Гол засчитывается, когда мяч полностью пересек линию ворот между стойками и ниже перекладины.

8.2 Каждый засчитанный гол приносит 1 игровое очко независимо от места удара, траектории мяча, количества рикошетов или касаний других роботов. Если робот забивает мяч в собственные ворота, 1 очко получает команда соперника.

8.3 Гол после свистка или истечения времени не засчитывается, даже если удар выполнен до сигнала, но мяч еще не пересек линию ворот.

© 2026 ТОО «SMARTHUB LLP»

9 Нарушения и карточки

Нарушение	Санкция
первый фальстарт или раннее пересечение центра при вводе	предупреждение и повторный ввод; повтор той же командой в матче - пенальти соперника
повторное прижатие или блокирование мяча более 3 секунд после предупреждения	пенальти соперника
один робот находится в своей штрафной зоне более 5 секунд при мяче вне зоны либо после полного выхода мяча оба робота остаются в зоне более 3 секунд	пенальти соперника
касание поля или робота оператором без разрешения	желтая карточка и пенальти соперника
полное отделение детали робота и ее падение на поле	пенальти соперника, удаление детали и проверка робота; исключение - последствие запрещенного действия соперника
намеренный таран соперника без попытки сыграть в мяч	пенальти и желтая карточка; при опасных последствиях возможна красная карточка
заезд в углубление собственных ворот и намеренное перекрытие проема корпусом	пенальти соперника
неподвижный робот мешает игре и не убран после указания судьи	пенальти соперника
ненормативная лексика участника команды во время матча	желтая карточка; один робот команды удаляется на 30 секунд чистого игрового времени
вторая желтая карточка одного робота в матче	красная карточка; робот удаляется до конца матча
удаление обоих роботов одной команды	техническое поражение в матче
умышленная радиопомеха, опасное устройство, агрессия	красная карточка и возможная дисквалификация команды с этапа
оператор активировал аварийную остановку либо судья потребовал остановку из-за неисправности этого робота	робот немедленно удаляется с поля до устранения неисправности; дополнительная карточка и пенальти не назначаются

9.1 При ненормативной лексике судья останавливает действия роботов, не останавливая таймер матча, и показывает желтую карточку нарушителю. С поля удаляется робот, которым управляет нарушивший оператор. Команда продолжает матч одним роботом. Отсчет 30 секунд начинается после возобновления игры и идет только при включенных игровых часах. После истечения 30 секунд робот возвращается в игру по готовности оператора, когда мяч полностью находится на противоположной половине поля относительно ворот его команды. Оператор сообщает судье о готовности. С разрешения судьи, без остановки таймера, робот полностью устанавливается в соответствующей стартовой зоне. Передатчик остается выключенным до момента, когда оператор уберет руки с поля и судья разрешит продолжить управление.

9.2 Если судья остановил исправный робот из-за неисправности поля, постороннего предмета, внешней радиопомехи, угрозы со стороны другого робота или иной внешней причины, санкция к этой команде не применяется. Судья определяет безопасный способ продолжения игры. Если остановка вызвана неисправностью самого робота, он удаляется по таблице настоящего раздела независимо от того, кто первым потребовал остановку.

10 Пенальти и защитная стенка

10.1 При назначении пенальти судья останавливает действия роботов. Матчевый таймер останавливается только на время подготовки пенальти: с начала расстановки защитной стенки до

завершения установки мяча. Атакующая команда выбирает одного из двух роботов для удара и размещает его полностью в закрепленной за ним стартовой зоне. Остальные три робота выводятся за поле, а их передатчики остаются выключенными.

10.2 Первый этап подготовки - установка стенки защищающейся командой. Защитники вправе отказаться от стенки либо установить две или три фигуры внутри собственной штрафной зоны. При использовании стенки как минимум две фигуры обязательно ставятся вплотную друг к другу: их основания должны соприкасаться без видимого зазора. Третью фигуру разрешается поставить отдельно или присоединить к этой паре. Основание каждой фигуры полностью находится в штрафной зоне. Фигуры нельзя складывать, крепить к полю, прислонять к воротам или борту либо размещать за линией ворот. Пока стенка не установлена и не зафиксирована судьей, атакующая команда не выбирает положение мяча.

10.3 Второй этап подготовки - выбор положения мяча атакующей командой. Только после того, как судья проверил и зафиксировал стенку, атакующие указывают любую точку на пунктирной линии в 700 мм от линии защищаемых ворот. Судья устанавливает мяч так, чтобы вертикальная проекция его центра находилась на пунктирной линии, а весь мяч оставался внутри поля. После установки мяча переставлять фигуры запрещено. Неправильно установленную фигуру судья убирает; повторная расстановка взамен не предоставляется. Если мяч сдвинул, опрокинул или перенес фигуру, она остается в новом положении до завершения попытки.

10.4 Начало попытки - только по свистку судьи после полной установки стенки и мяча. По свистку одновременно возобновляется таймер матча и начинается отдельный отсчет 10 секунд на выполнение пенальти. До свистка атакующий робот остается неподвижным и полностью находится внутри своей стартовой зоны. После свистка он может выехать из стартовой зоны, подъехать к мячу по выбранной траектории и выполнить удар.

10.5 На выполнение пенальти отводится не более 10 секунд с момента свистка. За это время атакующий робот может совершить только одно намеренное касание мяча. Во время всей попытки никакая часть робота, включая колеса и кикер, не может пересечь сплошную ограничительную линию, расположенную на 100 мм ближе к защищаемым воротам. Повторное касание мяча тем же роботом или пересечение ограничительной линии завершает попытку без гола.

10.6 Разрешен намеренный рикошет мяча от длинного или короткого борта, закругленной угловой вставки, стойки или перекладины ворот, а также от любой фигуры защитной стенки. Количество таких рикошетов не ограничивается, если атакующий робот не касается мяча повторно.

10.7 Гол с пенальти засчитывается, когда мяч полностью пересек линию ворот по общему правилу пункта 8.1. Прямой гол и гол после любого разрешенного рикошета приносят 1 очко.

10.8 Попытка завершается голом, повторным касанием атакующего робота, пересечением роботом ограничительной линии, выходом мяча за поле, полной остановкой мяча на 3 секунды или истечением 10 секунд. Пересечение ограничительной линии аннулирует попытку: если после такого пересечения мяч входит в ворота, гол не засчитывается. Затем фигуры убираются, роботы возвращаются на стартовые позиции, а защищавшаяся команда выполняет ввод с центра. Во время этих действий таймер матча не останавливается.

10.9 Пенальти, назначенный до сигнала окончания тайма или матча, должен быть начат по процедуре настоящего раздела. Если основной таймер достигает нуля во время уже начавшейся попытки, отдельный 10-секундный отсчет продолжается до наступления одного из условий пункта 10.8. После завершения такой попытки ввод с центра не выполняется.

11 Повреждение и ремонт

11.1 Технические тайм-ауты по запросу команды не предоставляются. Поломка, потеря связи или необходимость ремонта не являются основанием для остановки таймера матча. С разрешения судьи неисправный робот убирают с игрового поля и ремонтируют только внутри

соревновательной зоны, определенной организатором, пока матч продолжается. Выносить робота за пределы соревновательной зоны для ремонта запрещено.

11.1.1 При аварийной остановке из-за неисправности робота матчевый таймер не останавливается. Судья останавливает таймер только тогда, когда продолжение игры непосредственно угрожает людям или оборудованию; после удаления опасного робота игра и таймер возобновляются по свистку судьи.

11.2 После ремонта повторная техническая проверка робота не требуется. Робот возвращается в игру по готовности оператора, когда мяч полностью находится на противоположной половине поля относительно ворот его команды. Оператор сообщает судье о готовности. С разрешения судьи, без остановки таймера, робот полностью устанавливается в соответствующей стартовой зоне. Передатчик остается выключенным до момента, когда оператор уберет руки с поля и судья разрешит продолжить управление. Замена любого из двух заявленных роботов третьим роботом запрещена.

11.3 Если один робот не может продолжить матч, команда вправе играть оставшимся роботом против двух роботов соперника. Если оба робота команды не могут продолжить матч, ей засчитывается техническое поражение 0:3. Если фактический результат выгоднее сопернику, сохраняется фактический результат.

12 Результат и турнир

12.1 Побеждает команда, набравшая больше игровых очков. При равном счете в любом матче проводится серия пенальти по пункту 12.3; ничейный результат не фиксируется. В групповом этапе победа дает 3 турнирных очка, поражение - 0.

12.2 Места в группе определяются отдельно для каждой зарегистрированной команды последовательно: турнирные очки; результат личной встречи двух равных команд; разница игровых очков; больше набранных игровых очков; меньше карточек; серия пенальти. Результаты разных команд одной образовательной организации не объединяются.

12.3 При равном счете после основного времени команды выполняют по три пенальти по процедуре раздела 10, затем - по одному до первого различия после равного числа попыток. Перед каждым ударом команда может выбрать любого из двух допущенных роботов; защищающаяся команда каждый раз заново формирует стенку по пункту 10.2. Счет пенальти и победитель фиксируются в протоколе.

12.4 Дополнительное время не проводится. Счет основного времени и счет серии пенальти указываются отдельно.

13 Безопасность и питание

- Номинальное напряжение бортового питания - не более 12,8 В постоянного тока; максимальное напряжение полностью заряженного аккумулятора - не более 14,6 В.
- Аккумулятор находится внутри робота и надежно закрепляется. Внешнее проводное питание и кабель управления во время матча запрещены.
- Вздутые, поврежденные, перегретые или протекающие аккумуляторы не допускаются. Зарядка выполняется только в выделенной организатором зоне под наблюдением тренера.
- Запрещены огонь, пиротехника, жидкости, порошки, газы, химические вещества, открытые режущие кромки, метательные устройства, пневматика, гидравлика и элементы, способные повредить людей, поле или оборудование соперника.
- Разрешаются пластик, дерево, металл, 3D-печатные и самостоятельно изготовленные детали. Все углы и кромки должны быть безопасными при обычном обращении.
- При появлении дыма, запаха перегрева, короткого замыкания или неконтролируемого движения судья немедленно останавливает матч и отключает робота.

© 2026 ТОО «SMARTHUB LLP»

14 Апелляции

14.1 Все апелляции подаются капитаном команды главному судье до окончания матча. После финального свистка новые апелляции не принимаются.

14.2 Вопрос о засчитывании или незасчитывании гола заявляется оператором при первой возможности и обязательно до следующего ввода мяча. После возобновления игры запись судьи изменяется только при наличии однозначной официальной видеозаписи и при условии, что апелляция была заявлена до окончания матча.

14.3 Апелляция должна содержать номер спорного эпизода или примерное игровое время, конкретный пункт регламента и требуемое решение. Судья фиксирует обращение в протоколе матча.

15 Авторство и порядок использования

Регламент SRG RC Football, поле и графика разработаны ТОО «SMARTHUB LLP», редакция 1.11. Копирование без изменений с указанием источника разрешено; иное использование требует письменного разрешения правообладателя.