

ინტერნეტ-ტოტალიზატორის „ბეთლაივი“-ს გათამაშების წესები

ზოგადი ნაწილი

შპს „რენდომ სისტემს ჯორჯიას“ მიერ გაცემული შპს „ბეთლაივის“ ავტორიზაციის სერტიფიკატის ნომერია: GE-CA-A0002.

ქ. მარნეული, რუსთაველის ქ. #82, ერთსართულიანი შენობა-ნაგებობის ფართი #2 - აღნიშნულ მისამართზე მოწყობილი ტოტალიზატორის (ნებართვა # 19-05/360) საფუძველზე სისტემურ-ელექტრონული ფორმით -- ინტერნეტის მეშვეობით ფუნქციონირებს ვებ-გვერდი მისამართით: www.betlive.com, სისტემურ-ელექტრონული ფორმის ტოტალიზატორის სპეციალური პროგრამული კომპლექსი (სერვერი) უზრუნველყოფილია მუდმივი დენის წყაროთი, რომელიც მდებარეობს თბილისში, პეკინის გამზ. #41-ში. შპს „ბეთლაივის“ მიმოწერის (იურიდიული) მისამართია თბილისი, პეკინის გამზ. #41 ვებ-გვერდი ფუნქციონირებს 24 საათის განმავლობაში.

ტოტალიზატორის “ www.betlive.com ” (შემდგომში – «ტოტალიზატორი») ფსონებს მიიღებს კერძო პირებისაგან სპორტული შეჯიბრების ან/და სხვა საზოგადოებისთვის საინტერესო მოვლენათა შედეგის გამოცნობაზე. ყველა ფსონი მიიღება წინამდებარე წესების სრული დაცვით.

ვებგვერდზე www.betlive.com რეგისტრაციისა და თამაშის დაწყების წინ მოთამაშეები ვალდებული არიან გაეცნონ წესებს, რომლებიც მოთამაშეთა უფლებების დაცვის მიზნით განთავსებულია აღნიშნულ ვებგვერდზე; წინააღმდეგ შემთხვევაში, საკითხებზე, რომლებიც გამოქვეყნებულია ვებგვერდზე და შესაბამისად უზრუნველყოფილია მათი საჯაროობა, პრეტენზიები არ მიიღება.

მოთამაშეები ვალდებული არიან ინტერნეტ ტოტალიზატორის ვებგვერდზე (betlive.com) გაიარონ რეგისტრაცია და ფსონის დადების წინ გაეცნონ წესებს. ანგარიშის შევსება ან/და ფსონის გაკეთება -- ადასტურებს კერძო პირის (შემდგომში – “კლიენტი”) მიერ ვებგვერდზე თამაშობების ორგანიზატორისგან დადგენილი წესების გაცნობასა და თანხმობას. გათამაშების წესების არ ცოდნა არ წარმოადგენს ფსონის ან ხელშეკრულების მომლის მიზეზს და მოთამაშეს არ ათავისუფლებს ფსონიდან გამომდინარე დაკისრებული ვალდებულებებისაგან.

ინტერნეტ ტოტალიზატორში რეგისტრაციის გავლისა და ფსონის დადების უფლება აქვს ნებისმიერ პირს, რომელსაც ამ პერიოდისათვის უკვე შეუსრულდა 18 წელი და ეთანხმება ტოტალიზატორის გათამაშების წესებს.

ინტერნეტ ტოტალიზატორის ვებგვერდზე რეგისტრაციისას მოთამაშის მიერ მითითებული “პაროლი” არის საიდუმლო და იკრძალება მისი უცხო პირთათვის გადაცემა. “პაროლის” უსაფრთხოებაზე უშუალოდ პასუხისმგებელი პირი არის თავად მოთამაშე/მომხმარებელი. “პაროლის” დაკარგვის, მოპარვის ან სხვა პირისათვის გადაცემის შემთხვევაში მომხმარებლისათვის მიყენებულ ზარალზე ინტერნეტ ტოტალიზატორი სრულად იხსნის პასუხისმგებლობას. მოთამაშეს უფლება აქვს მხოლოდ ერთჯერადად გაიაროს რეგისტრაცია ვებგვერდზე, შესაბამისად, მას აქვს უფლება იქონიოს მხოლოდ ერთი “პირადი ანგარიში”; აღნიშნული პირობის დარღვევის შემთხვევაში ორგანიზატორი

უფლებამოსილია დაბლოკოს მომხმარებლის ანგარიში და უარი განაცხადოს შემდგომ მომსახურებაზე. თანხის ანგარიშიდან მოხსნა ამ შემთხვევაში არ იქნება ხელმისაწვდომი.

მოთამაშის მხრიდან თაღლითობის გამოვლენის შემთხვევაში, რომლის შედეგადაც ინტერნეტ ტოტალიზატორს მიადგება ფინანსური ან ნებისმიერი სხვა სახის ზიანი, შპს „ბეთლაივი“ იტოვებს უფლებას ასეთი მოთამაშის მიმართ გაატაროს შემდეგი ღონისძიებები: შეუზღუდოს ვებგვერდზე შემოსვლა; შეუჩეროს ანგარიშთან დაკავშირებული ნებისმიერი ფინანსური ოპერაციის წარმოება; აუკრძალოს ფსონის განთავსება ან გააუქმოს უკვე განთავსებული ფსონი; საქართველოში მოქმედი კანონმდებლობის შესაბამისად მიმართოს შესაბამის ორგანოებს “თაღლითობის ფაქტის” შესასწავლად; მოსთხოვოს მოთამაშეს მიყენებული ზარალისა და სასამართლო ხარჯების ანაზღაურება სასამართლოს გზით.

შპს „ბეთლაივის“-ის ინტერნეტ ტოტალიზატორი იტოვებს უფლებას ყოველგვარი განმარტების გაცემის გარეშე შეუზღუდოს მომხმარებელს ვებგვერდზე რეგისტრაციის გავლისა და ფსონის განთავსების შესაძლებლობა.

ყოველ ჯერზე, როდესაც ხდება მომხმარებლის ავტორიზაცია, მიუხედავად იმისა თუ ვებგვერდზე წვდომისათვის რომელი ინტერნეტ რესურსია გამოყენებული (მათ შორის მობილურის აპლიკაცია) მომხმარებელი აცხადებს უპირობო თანხმობას წინამდებარე წესებზე და მოქმედებს არსებული წესების თანახმად. მომხმარებელი ასევე ადასტურებს თანხმობას იმის თაობაზე, რომ ორგანიზატორმა მისი პირადი მონაცემები დაამუშაოს პირდაპირი მარკეტინგის მიზნებისათვის და შესაბამისად თანახმაა ორგანიზატორისაგან მიიღოს სხვადასხვა შინაარსის (როგორც სარეკლამო, ისე საინფორმაციო) მოკლე ტექსტური შეტყობინებები როგორც პირად „ექაუნთზე“ ისე ვებ-გვერდზე რეგისტრაციისას მითითებულ ელ. ფოსტის მისამართზე და მობილურის ნომერზე.

იმ შემთხვევაში თუ კონკრეტულ მოთამაშეს ვებგვერდის ორგანიზატორისგან მარკეტინგული შეტყობინებების მიღების სურვილი არ აქვს, ის უნდა დაუკავშირდეს ვებგვერდის ცხელ ხაზს და აცნობოს აღნიშნულის თაობაზე.

ჩვენ უზრუნველყოფთ თქვენი ინფორმაციის საიდუმლოდ შენახვასა და დაცვას. თქვენი პირადი ინფორმაცია ხელმისაწვდომი ხდება მხოლოდ ჩვენი ფილიალებისთვის და იმ კომპანიებისათვის, რომლებიც ჩვენთან არიან ასოცირებულნი, და იმ ორგანიზაციისათვის და მათი კანონიერი წარმომადგენლებისთვის, რომლებიც უფლებამოსილნი არიან ეს ინფორმაცია ჩვენთვის და ჩვენი მომწოდებლებისათვის დაამუშაონ; კერძოდ, თაღლითობის ფაქტების თავიდან აცილების მიზნით, ჩვენთან ანგარიშის გახსნის შემთხვევაში, ჩვენ მივმართავთ მესამე მხარეს, ანუ სააგენტოებს, რომლებიც თქვენს იდენტიფიცირებას მოახდენენ. ასევე, შესაძლოა მივმართოთ სამართალდამცავ ორგანოებს ან ნებისმიერ უფლებამოსილ მესამე მხარეს და გადავცეთ მათ თქვენი ანგარიშის მართვის დეტალები, თაღლითობისა და ფულის გათეთრების შესაჩერებლად (ასეთის არსებობის შემთხვევაში).

თუ მომხმარებელს გაუჩნდა ეჭვი იმის თაობაზე, რომ მისი „მომხმარებლის სახელი“ და „პაროლი“ ცნობილია სხვა პირისთვის, მას შეუძლია ნებისმიერ დროს მოსთხოვოს betlive-ს მისი ანგარიშის დროებით დაბლოკვა, კონკრეტული გარემოებების გარკვევამდე.

სპეციალური პირობები

ტოტალიზატორი იტოვებს უფლებას ფსონი გააუქმოს ნებისმიერი ტექნიკური/მექანიკური ხარვეზის შემთხვევაში. კოეფიციენტი სიის გამოქვეყნების შემდეგ ტოტალიზატორს აქვს უფლება ნებისმიერ დროს შეცვალოს (გაზარდოს/შეამციროს) ან გააუქმოს ნებისმიერი კოეფიციენტი საკუთარი შეხედულებისამებრ. ამ შემთხვევაში მოქმედ კოეფიციენტად მიიჩნევა მხოლოდ ის კოეფიციენტი, რომელიც ტოტალიზატორის კომპიუტერულ პროგრამაშია დაფიქსირებული.

ფსონი მიიღება იმ თანხის ფარგლებში, რომელიც არის კლიენტის ანგარიშზე. ფსონის რეგისტრაციის შემდეგ, კლიენტის ანგარიშიდან ხდება ფსონის თანხის ჩამოწერა. კლიენტის ანგარიშთან დაკავშირებული ნებისმიერი ოპერაცია ითვლება ნამდვილად.

ყველა ინფორმაცია, რომელიც ეხება სპორტული შეჯიბრებების სიაში -- გუნდების, მოთამაშეების და ა.შ. სახელწოდებების თარგმანის სიზუსტეს, (ან ტურნირის ეტაპი, ნეიტრალური მოედანი და ა.შ.) არის საინფორმაციო ხასიათის და კომპანია იხსნის ყველანაირ პასუხისმგებლობას მათ სიზუსტეზე. აქედან გამომდინარე უზუსტობა ამ ინფორმაციას ან თარგმანში არ შეიძლება გახდეს ფსონის გაუქმების მიზეზი.

იმ შემთხვევაში თუ კოეფიციენტი ან შედეგი დაფიქსირდა შეცდომით, და გაიცა მოგება მოთამაშეზე ზედმეტი თანხის სახით, ტოტალიზატორს აქვს უფლება, შედეგი ხელახლა გადაიანგარიშოს და ჩამოაჭრას მოთამაშეს ზემოთხსენებული, ზედმეტად დარიცხული თანხა. როდესაც სპორტული ტურნირები ტარდება კონკრეტულ ქვეყანაში ან ქალაქში, მაგ. მსოფლიოსა და ევროპის ჩემპიონატი, ოლიმპიური თამაშები და სხვა, შეიძლება წყვილში გუნდები ან მოთამაშეები მითითებული იყოს სატურნირო ბადის მიხედვით, რის შედეგადაც ტურნირის მასპინძელი გუნდი ან მოთამაშე მიუხედავად ტურნირის მასპინძლის სტატუსისა, შესაძლებელია წყვილში დასახელებული იყოს მეორე გუნდად ან მოთამაშედ.

კომპანია უფლებამოსილია ნებისმიერ იუზერს შეუზღუდოს დროებით ან სამუდამოდ საიტზე არსებული ფუნქციონალების გამოყენების უფლება (მაგ. ქეშაუთი; ნაწილობრივი ქეშაუთი; დამატება; ჩანაცვლება; წაშლა და ა.შ.).

თუ მატჩის ფორმატში მოხდა ცვლილება ტოტალიზატორი „betlive.com” უფლებამოსილია გააუქმოს ფსონები ან მათი ნაწილი. სადაო სიტუაციების შემთხვევაში საბოლოო გადაწყვეტილებას იღებს თავად ტოტალიზატორი „betlive.com”.

ყველა პრეტენზია და სადაო საკითხი მიიღება ბილეთის განთავსებიდან არაუმეტეს 30 კალენდარული დღისა.

წინამდებარე წესებით გაუთვალისწინებელი სადაო საკითხების გადაწყვეტა მოხდება საქართველოში მოქმედი კანონმდებლობის შესაბამისად.

წინამდებარე წესები ძალაშია მისი გამოქვეყნებისთანავე და ის სავალდებულოა ტოტალიზატორის ყველა მოთამაშისთვის.

კომპანია ვალდებულია კონფიდენციალურად შეინახოს ნებისმიერი ინფორმაცია მოთამაშეებსა და ფსონებზე.

წინამდებარე წესები ძალაშია მისი გამოქვეყნებისთანავე და ყველა მანამდე არსებული წესი ითვლება ბათილად.

ტოტალიზატორი იტოვებს უფლებას შეიტანოს ცვლილება ან/და დამატება წინამდებარე წესებში -- ს.ს.ი.პ. შემოსავლების სამსახურისათვის წერილობითი შეტყობინების საფუძველზე.

ანგარიშისა და დეპოზიტის მართვა

“www.betlive.com” –ის ვებგვერდზე პირადი ანგარიშის შევსება და თანხის გატანა შესაძლებელია როგორც ნაღდი, ისე უნაღდო ანგარიშსწორებით, პარტნიორი ბანკებისა და სხვა ელექტრონული საშუალებების მეშვეობით.

ნაღდი ანგარიშსწორების დროს მოთამაშეს შეუძლია თანხა ჩარიცხოს სწრაფი ჩარიცხვის აპარატებიდან, რომლებიც განთავსებულია საქართველოს მასშტაბით.

უნაღდო ანგარიშსწორების დროს მოთამაშე ირჩევს მისთვის სასურველ პარტნიორ ბანკს და საკუთარი სადეპოზიტო ანგარიშიდან ახდენს თანხის გადარიცხვას პირად საბანკო რეკვიზიტზე ან/და პლასტიკურ ბარათზე.

საიდენტიფიკაციო დოკუმენტების წარდგენა მიმდინარეობს, ვებ გვერდზე არსებული რეგისტრაციისა და იდენტიფიკაცია/ვერიფიკაციი პროცედურების შესაბამისად.

მომხმარებლის მიერ არასწორად ჩარიცხულ თანხებზე პასუხისმგებელი არის მხოლოდ მომხმარებელი და არა შპს „ბეთლაივი“.

მოგებათა გაცემა

“www.betlive.com” – ის საიტზე პირადი ანგარიშის შევსება და თანხის გატანა შესაძლებელია როგორც ნაღდი, ისე უნაღდო ანგარიშსწორებით, პარტნიორი ბანკებისა და სხვა ელექტრონული საშუალებების მეშვეობით.

მომგებიანი თამაშობის მოგება გაიცემა ყოველდღე 24 საათის განმავლობაში. მომგებიანი თამაშობის მოგების გაცემის ადგილებია:

1. ქ. თბილისი, პეკინის გამზირი #41, (ნაკვეთი - -12/040), შენობა-ნაგებობა #1, სარდაფი, ლიტ „ბ“ (შპს „ბეთლაივი“, ნებართვა #19-05/367)
2. ქ. თბილისი, მ/ს ვარკეთილის მიმდებარედ, ნაკვეთი # 004/020-ზე მდებარე შენობა-ნაგებობა #2, მარცხნიდან ფართი #2 (შპს „დეიდრიმ უნივერსალ საქართველო“, ნებართვა # 19-06/289);
3. ქ. თბილისი, პეკინის გამზ. №41, შენობა-ნაგებობა №1, პირველი სართული, ლიტ „ბ“ (შპს „დეიდრიმ უნივერსალ საქართველო“, ნებართვა # 19-06/268);
4. ქ. თბილისი, ომარ ხიზანიშვილის ქ. #13-ში (ნაკვეთი #016/132) მდებარე შენობა #1, პირველი სართული (შპს „დეიდრიმ უნივერსალ საქართველო“, ნებართვა # 19-06/273)

მოგებათა გაცემა ხდება მოგებიდან მაქსიმუმ 30 დღის განმავლობაში, მოგებახვედრილი ბილეთის მფლობელის ვირტუალურ ანგარიშზე მოგებული თანხის ასახვით. მოგებული თანხის განკარგვა/განაღდება მოთამაშეს შეუძლია განუსაზღვრელ ვადაში, ნებისმიერ დროს.

ტოტალიზატორი უფლებამოსილია მოითხოვოს კლიენტისაგან პირადობის დამადასტურებელი დოკუმენტი. დოკუმენტის წარუდგენლობის ან პირის არაიდენტიფიცირების შემთხვევაში, ტოტალიზატორი უფლებამოსილია არ გასცეს მოგება. აღნიშნულთან დაკავშირებით სადაო საკითხის წარმოშობის შემთხვევაში, კლიენტი ვალდებულია 10 (ათი) დღის ვადაში მიმართოს ტოტალიზატორის ადმინისტრაციას შესაბამისი განცხადებით, სადაც დეტალურად უნდა იყოს აღნიშნული პრეტენზიის არსი ყველა სადაო საკითხის, მათ შორის მოვლენისა და ფსონის ოდენობის მითითებით. ტოტალიზატორის ადმინისტრაცია პრეტენზიას განიხილავს განცხადების მიღებიდან 30 (ოცდაათი) დღის ვადაში. სადაო საკითხთან დაკავშირებით, აღნიშნული საკითხის წარმოშობის მომენტიდან 10 (ათი) დღის ვადაში ტოტალიზატორისათვის პრეტენზიების წერილობით წარუდგენლობის შემთხვევაში, დავის საფუძვლის მიუხედავად პრეტენზიები არ განიხილება.

მოთამაშე უნაღდო ანგარიშწორების გზას და საშუალებას ირჩევს თავად; თანხის გატანის საკომისიო შეადგენს გასატანი თანხის 1%-ს, მინიმალური საკომისიო 0,5 ლარი.

თუ მომხმარებელს ჩარიცხული თანხის 30% არ აქვს გათამაშებული, თანხის გატანის საკომისიო შეადგენს 3%-ს.

პირადი ბალანსიდან მოგებული თანხის გატანა შეიძლება იმ ელექტრონულ ბარათზე, რომლის საშუალებითაც ერთხელ მაინც არის შევსებული პირადი ბალანსი;

უნაღდო ანგარიშწორების დროს მოთამაშე ირჩევს მისთვის სასურველ პარტნიორ ბანკს და საკუთარი სადეპოზიტო ანგარიშიდან ახდენს თანხის გადარიცხვას პირად საბანკო რეკვიზიტზე ან/და პლასტიკურ ბარათზე.

მოგებული თანხა მომენტალურად აისახება მომხმარებლის ანგარიშზე, შესაბამისად, წაგებული თანხა ჩამოიჭრება მისი ანგარიშიდან. თუ მომხმარებლის ბალანსზე არსებული თანხა მინიმალურ ფსონზე ნაკლებია, არჩეული ბილეთი არ იქნება დაფიქსირებული, რადგანაც “ბეთლაივი“-ს ვებ-გვერდი არ ითვალისწინებს კრედიტში თამაშს.

ნებისმიერი საბანკო ოპერაციის შესრულებისას კლიენტი ვალდებულია წარმოადგინოს პირადობის დამადასტურებელი საბუთი პირადად.

პრეტენზიის შესახებ განცხადების წარდგენა შესაძლებელია ორგანიზატორის ფაქტობრივ ან იურიდიულ მისამართზე ან ელექტრონულ ფოსტაზე info@betlive.com შპს „ბეთლაივის“ დირექტორის სახელზე შესაბამისი შეტყობინების/განცხადების გაგზავნის გზით. პრეტენზიას განიხილავს და გადაწყვეტილებას იღებს, შპს „ბეთლაივის“ დირექტორი და დირექტორის მიერ კონკრეტული განცხადების განხილვის საფუძველით განსაზღვრული შპს „ბეთლაივის“ თანამშრომელთა ჯგუფი. გადაწყვეტილების მიღება ხდება, ფაქტობრივი გარემოების, მოწმეთა გამოკითხვისა და არსებული მტკიცებულებების საფუძველზე.

ტოტალიზატორის ადმინისტრაცია პრეტენზიას განიხილავს პრეტენზიის წარმოშობიდან 30 (ოცდაათი) კალენდარული დღის ვადაში. პრეტენზიის წინამდებარე რეგლამენტით დადგენილი წესით განხილვასთან დაკავშირებით საბოლოო გადაწყვეტილება განმცხადებელს ეცნობება, გადაწყვეტილების მიღებიდან 3 (სამი) სამუშაო დღის განმავლობაში, მის მიერ განცხადებაში მითითებულ სატელეფონო ნომერზე ან/და წერილობით ელექტრონულ ფოსტაზე. იმ შემთხვევაში თუ განმცხადებელი შპს „ბეთლაივის“ ფაქტობრივ ან იურიდიულ მისამართზე ან ელექტრონულ ფოსტაზე info@betlive.com შესაბამისი შეტყობინების გაგზავნის გზით მოითხოვს პრეტენზიასთან დაკავშირებული შპს „ბეთლაივის“ საბოლოო გადაწყვეტილების წერილობით დასაბუთებას, განმცხადებელს პრეტენზიის შესახებ მიღებული გადაწყვეტილების წერილობითი დასაბუთება გადაეცემა ასეთი მოთხოვნის დაფიქსირებიდან 3 (სამი) სამუშაო დღის ვადაში მის მიერ განცხადებაში მითითებულ ელექტრონულ ფოსტაზე ან/და ფაქტობრივ ან იურიდიულ მისამართზე.

მოთამაშის მიერ რეგისტრაციისას მითითებული ელექტრონული ფოსტის დავიწყების შემთხვევაში, მისი აღდგენის მიზნით, მოთამაშე უფლებამოსილია დაუკავშირდეს ტოტალიზატორ „betlive.com“-ის ცხელ ხაზს და დაიკმაყოფილოს შემდეგი მოთხოვნები:

თუ ანგარიში არ არის ვერიფიცირებული, აუცილებელია მომხმარებელმა გაიაროს იდენტიფიკაცია-ვერიფიკაციის პროცედურები. ოპერატორის მოთხოვნის შემთხვევაში მომხმარებელი ვალდებულია გადმოაგზავნოს მოთხოვნილი საიდენტიფიკაციო დოკუმენტი ელექტრონული ფოსტის მისამართზე verification@betlive.com. თუ მომხმარებელი წარმატებით გაივლის იდენტიფიკაცია-ვერიფიკაციის პროცედურებს და პირადობის მოწმობაში მითითებული მონაცემები დაემთხვევა სისტემაში რეგისტრაციისას მითითებულ მონაცემებს, ოპერატორის მიერ მოხდება ელექტრონული ფოსტის მისამართის შეხსენება.

თუ ანგარიში ვერიფიცირებულია, მომხმარებელმა მის შესახებ უნდა დაასახელოს რამდენიმე მონაცემი, კერძოდ: პირადი ნომერი; სახელი; გვარი; დაბადების თარიღი; საცხოვრებელი ადგილი (რეგისტრაციის მიხედვით). იმ შემთხვევაში, თუ მომხმარებლის მიერ დასახელებული პასუხები დაემთხვევა, სისტემაში რეგისტრაციისას მითითებულ მონაცემებს, ოპერატორის მიერ მოხდება ელექტრონული ფოსტის მისამართის შეხსენება.

მოთამაშის მიერ რეგისტრაციისას მითითებული ტელეფონის ნომრის ან ელექტრონული ფოსტის მისამართის შეცვლის სურვილის შემთხვევაში, მოთამაშე უფლებამოსილია დაუკავშირდეს კომპანიის ცხელ ხაზს და დაიკმაყოფილოს შემდეგი მოთხოვნები:

თუ ანგარიში არ არის ვერიფიცირებული, აუცილებელია მომხმარებელმა გაიაროს იდენტიფიკაცია-ვერიფიკაციის პროცედურები. ოპერატორის მოთხოვნის შემთხვევაში მომხმარებელი ვალდებულია გადმოაგზავნოს მოთხოვნილი საიდენტიფიკაციო დოკუმენტი დამატებით ელექტრონული ფოსტის მისამართზე verification@betlive.com. თუ მომხმარებელი წარმატებით გაივლის იდენტიფიკაცია-ვერიფიკაციის პროცედურებს და პირადობის მოწმობაში მითითებული მონაცემები დაემთხვევა სისტემაში რეგისტრაციისას მითითებულ მონაცემებს, ოპერატორის მხრიდან მოხდება ტელეფონის ნომრის ან იმეილის

ჩანაცვლების თაობაზე ინფორმაციის მიღება და შესაბამის კონტროლის დეპარტამენტში გადაგზავნა.

თუ ანგარიში ვერიფიცირებულია, მომხმარებელმა მის შესახებ უნდა დაასახელოს რამდენიმე მონაცემი, კერძოდ: პირადი ნომერი; სახელი; გვარი; დაბადების თარიღი და საცხოვრებელი ადგილი (რეგისტრაციის მიხედვით). იმ შემთხვევაში თუ მომხმარებლის მიერ დასახელებული პასუხი დაემთხვა სისტემაში რეგისტრაციისას მითითებულ მონაცემებს, ოპერატორის მიერ მოხდება ტელეფონის ნომრის ან „იმეილის“ ჩანაცვლებაზე ინფორმაციის მიღება და შესაბამის კონტროლის დეპარტამენტში გადაგზავნა.

ზემოთ ჩამოთვლილი ცვლილების განხორციელება შესაძლებელია ინტერნეტ სალაროში, მოლარე ოპერატორთან მიმართვის საფუძველზე, რომელიც მომხმარებლის მხრიდან დაფიქსირებულ მოთხოვნას გადაუგზავნის შესაბამის კონტროლის დეპარტამენტს.

ბალანსის არამიზნობრივი და არაკეთილსინდისიერი გამოყენების გამოვლენილ პირველივე შემთხვევაზე, (თანხის შემოტანისა და 30%-ის გათამაშების გარეშე, ამ თანხის გატანის შემთხვევაში) “ www.betlive.com “ უფლებამოსილია მოთამაშეს შეუზღუდოს თანხის გატანის ფუნქცია და მომხმარებელს დეპოზიტზე არსებული თანხის გატანის მომენტში, საკომისიოს სახით გასატანი თანხიდან ჩამოაჭრას 10%. მოთამაშის მხრიდან თაღლითობის გამოვლენის შემთხვევაში, რის შედეგადაც კომპანიას მიადგება ფინანსური ან/და ნებისმიერი სხვა სახის ზიანი, ადმინისტრაცია უფლებამოსილია აღნიშნულ პიროვნებას დაუბლოკოს ვებგვერდზე შემოსვლის, თამაშობებში მონაწილეობის მიღებისა და შესაბამისად ფსონების დადების შესაძლებლობა. ასევე, ფაქტის დადასტურების შემთხვევაში, ადმინისტრაცია უფლებამოსილია არ გასცეს თაღლითური ქმედებით მიღებული მოგება. თაღლითური ფაქტების გამოვლენის დროს, საქართველოს მოქმედი კანონმდებლობის შესაბამისად, ვებგვერდის ადმინისტრაცია რეაგირებისათვის დაუყოვნებლივ მიმართავს კომპეტენტურ ორგანოებს. ადმინისტრაცია უფლებამოსილია, საქართველოში მოქმედი კანონმდებლობის ფარგლებში, შეხედულებისამებრ, უარი განუცხადოს ამა თუ იმ მოქალაქეს, ვებგვერდზე რეგისტრაციასა და შემდგომში თამაშობებში მონაწილეობის მიღებაზე.

მოთამაშის მიერ ელექტრონული სისტემებიდან (მომენტალური გადახდის აპარატი, ინტერნეტგადახდები და სხვა) ბალანსის შევსების მომენტში, მის მიერ თანხის სხვა პირად ნომერზე შეცდომით გადარიცხვის შემთხვევაში, ტოტალიზატორი იხსნის ყოველგვარ პასუხისმგებლობას აღნიშნული თანხის დაბრუნებასთან ან/და გადატანასთან დაკავშირებით. შეცდომით, სხვა პირად ნომერზე გადარიცხული თანხის დაბრუნება მომხმარებლისათვის შესაძლებელია მხოლოდ მოქმედი კანონმდებლობის საფუძველზე.

მოცემული პროცედურების მეშვეობით მოთამაშის პირადი მონაცემების (სახელი, გვარი, მისამართი, ელექტრონული ფოსტა) შეცვლის შემთხვევაში ადმინისტრაცია იტოვებს უფლებას, ცვლილების შედეგად რეგისტრირებულ მომხმარებელზე არ გასცეს მოგებული თანხა, ცვლილების მომენტიდან 24 საათის გვიანმავლობაში. **ამასთან, ვერიფიცირებულ მომხმარებლებს არ აქვთ შესაძლებლობა შეცვალონ პირადი ნომერი.** მოგებული თანხის აღება “ბეთლაივის” ინტერნეტ-სალაროდან შესაძლებელია ამ ვადის გასვლის შემდეგ ან/და ყველა იმ პროცედურის გავლის შემდეგ, რაც ორგანიზატორის მიერ მოთხოვნილი იქნება მომხმარებლის ახლიდან იდენტიფიკაცია/ვერიფიკაციის საჭიროების მიზნით.

მომხმარებელს უფლება არ აქვს მოითხოვოს რეგისტრირებული ანგარიშის მონაცემების ან ანგარიშის წაშლა.

შპს „ბეთლაივი“ იტოვებს უფლებას გააუქმოს/დაბლოკოს ის ანგარიშები რომელზეც ფიქსირდება ტექნიკური ხარვეზი, ან როდესაც მომხმარებელი შემჩნეულია კომპანიისათვის საზიანო ქმედებების განხორციელებაში. შპს „ბეთლაივი“ აგრეთვე იტოვებს უფლებას, უსაფრთხოების ზომებიდან გამომდინარე შეაჩეროს არავერიფიცირებული მომხმარებლების ანგარიშები, მათი მხრიდან პირადი მონაცემების დადასტურებამდე, რაც გულისხმობს პირადობის მოწმობის ან პასპორტის სკანირებული ვერსიის წარმოდგენას.

ფსონის განთავსება და გაუქმება

ტოტალიზატორი betlive.com მიმდინარე ფსონებს იღებს სხვადასხვა სპორტულ მოვლენებზე, მის მიერ გამოქვეყნებული პროგრამის საფუძველზე;

ფსონები მიიღება ეროვნულ ვალუტაში (ლარი) და მინიმალური ფსონი შეადგენს 10 თეთრს (0,1 ლარი).

ვებგვერდზე მაქსიმალური მოგება შეადგენს 100 000 (ასი ათასი) ლარს, 100 000 (ასი ათასი) ლარზე მეტი მოგება არ გაიცემა. თუ დაფიქსირებული მოგება 100 000 (ასი ათასი) ლარზე მეტი იქნება (ოდენობის მიუხედავად), გაიცემა მხოლოდ 100 000 ლარი.

ნებისმიერი ფსონის შესახებ ინფორმაცია ინახება “www.betlive.com”-ის მონაცემთა ბაზაში და სადაო საკითხის განხილვის შემთხვევაში გადამწვეტი მნიშვნელობა ენიჭება “www.betlive.com” -ის ელექტრონულ არქივში დაცულ ჩანაწერს.

მომხმარებლის მხრიდან იდენტური ტიპის რამდენიმე ბილეთების განთავსების შემთხვევაში “www.betlive.com” იტოვებს უფლებას, გააუქმოს მსგავსი ბილეთები და აქტიურად ჩათვალოს პირველად განთავსებული ბილეთი.

ბილეთზე კოეფიციენტის ნამრავლი არ უნდა აღემატებოდეს 10 000_ს (ათი ათასი), წინააღმდეგ შემთხვევაში ტოტალიზატორი იტოვებს უფლებას ბილეთზე კოეფიციენტების ნამრავლად ჩათვალოს 10 000 (ათი ათასი). ფსონის განთავსება შესაძლებელია ერთი ან რამდენიმე შედეგის გამოცნობაზე.

თუ ფსონი განთავსებულია რამდენიმე შედეგის გამოცნობაზე, მოგების კოეფიციენტი ტოლია თითოეული მატჩის კოეფიციენტების ნამრავლის. ფსონის გაუქმება ფსონი უქმდება და დაბრუნებულად ითვლება თუ:

- ფსონი დადებულია ბილეთში მითითებული ღონისძიების დაწყების შემდეგ;
- ერთ ბილეთზე დადებული ფსონი ნაკლებია 10 თეთრზე (0,1 ლარი);
- ბილეთში მითითებულ წყვილში შეიცვალა მასპინძელი გუნდი (ორმატჩიანი ტურნირების შეხვედრებში ძალაში რჩება ის ფსონი, რომელიც გუნდის შემდეგ ეტაპზე გასვლაზეა დადებული), გარდა ამხანაგური და ერთრაუნდიანი სათასო თამაშებისა.
- ღონისძიება ჩაიშალა/შეწყდა/გადაიდო და არ ჩატარდა 24 საათის განმავლობაში, გარდა ჩოგბურთისა და მსგავსი ტიპის შეჯიბრებებისა. (ჩოგბურთის მატჩის

ჩაშლის/შეწყვეტის/გადადების შემთხვევაში ფსონი აქტიურია ტურნირის ბოლომდე, სანამ არ გაირკვევა წყვილიდან შემდეგ ეტაპზე გასული მოთამაშის ვინაობა). ბეისბოლის მატჩის გადადების ან შეწყვეტის შემთხვევაში ყველა დადებული ფსონი უქმდება და მოთამაშეს უკან უბრუნდება, გარდა უკვე გათამაშებული პოზიციებისა. (ტექნიკური შედეგი მხედველობაში არ მიიღება). შეწყვეტილი თამაშის შემთხვევაში, ყველა უკვე გათამაშებული პოზიცია დაფიქსირდება, მაგ: ფეხბურთის მატჩი შეწყდა ანგარიშზე 1:0, ამ შემთხვევაში მოგებულად ჩაითვლება 0,5-ზე მეტი გოლი; პირველ გოლს გაიტანს პირველი გუნდი და ა.შ.

● ბილეთში მითითებულ წყვილში შეცდომითაა მითითებული რომელიმე გუნდი ან მოთამაშე.

● თუ ფეხბურთში ამხანაგური მატჩი ჩატარდა სტანდარტულისგან განსხვავებული ფორმატით (1, 3 ან მეტი ტაიმი ნაცვლად 2 ტაიმისა) და ამის შესახებ სათაურში არ არის მითითებული, ასეთ მატჩებზე დადებული ყველა ფსონი გაუქმდება და ერთის ტოლად ჩაითვლება. ხოლო თუ 2 (ორი) ტაიმიან ამხანაგური მატჩში შეცვლილია ტაიმების ხანგრძლივობა, ასეთ მატჩებზე პოზიციების გაუქმება არ ხდება და დადებული ფსონები რჩება ძალაში. (გარდა იმ შემთხვევისა, როდესაც ერთ-ერთი ტაიმის ხანგრძლივობა არის 30 წუთზე ნაკლები და ამის შესახებ სათაურში არ არის მითითებული. ამ შემთხვევაში ფსონები ჩითვლება 1-ის ტოლად.)

● ფსონი დადებულია ტურში გატანილი გოლების რაოდენობაზე და ერთი ან რამდენიმე მატჩის შედეგი ნებისმიერი მიზეზის გამო (გადაიდო/ჩაიშალა/შეწყდა ან სხვა) არ დაფიქსირდა. (ტექნიკური შედეგი მხედველობაში არ მიიღება).

● ტექნიკური პერსონალის მიერ შეცდომით ხაზის დამზადებისა და გამოქვეყნებასთან დაკავშირებულ სადაო სიტუაციების წარმოქმნის შემთხვევაში, როდესაც კლიენტს აქვს საშუალება რისკის გარეშე მოიგოს თანხა, კომპანია უფლებამოსილია ზემოხსენებული ხაზები ან/და თამაშები გაუქმებულად გამოაცხადოს (დამოუკიდებლად იმისა, მიიღებს თუ არა პროგრამა ამ პოზიციებზე ფსონს):

შეცდომა კოეფიციენტში - როდესაც 1,18-ის ნაცვლად წერია 118 ან პირიქით და ა.შ.

შეცდომა ტოტალებში - როდესაც 5,5-ის ნაცვლად წერია 55,5 ან პირიქით და ა.შ.

შეცდომა ფორებში - როდესაც „-“ წერია „+“-ის ნაცვლად ან პირიქით.

შეცდომა ჰანდიკაპში - როდესაც (0:1) -ის ნაცვლად წერია (1:0) ან პირიქით და ა.შ.

● თუ მატჩი დამთავრდა და შედეგი დაფიქსირდა, მაგრამ აღნიშნული შედეგი გაუქმდა, შეიცვალა, ან დაინიშნა გადათამაშება, გამარჯვებული ფსონების გამოვლენისას მხედველობაში მიიღება მხოლოდ პირველადი შედეგი (არ იგულისხმება ტექნიკური შედეგი, როცა ფსონები 1(ერთის) ტოლად ითვლება). ჩაითვლება მხოლოდ ის ფსონები, რომლებიც განთავსებულია პირველ მატჩამდე და გულისხმობს 2 მატჩიან ტურნირებში გუნდის შემდეგ ეტაპზე გასვლას.

○ იმ შემთხვევაში თუ ბილეთში არჩეულია ერთიდაიგივე თამაშის ის პოზიციები, რომელთა გადაბმა არ შეიძლება მოხდეს ასეთი პოზიციების გაბათილება (ერთის ტოლად ჩათვლა).

○ საიტზე განთავსებული პოზიციების დასახელებებში პრიორიტეტი ენიჭება ქართულ ენაზე ნათარგმანს. იმ შემთხვევაში თუ ქართულ ენაზე თარგმანში შეცდომითაა მითითებული პოზიციის დასახელება, რაც ძირეულად ცვლის პოზიციის შინაარსს ან კოეფიციენტის რეალურობას, კომპანია იტოვებს უფლებას გააუქმოს ყველა ასეთი ფსონი.

○ ფსონი ძალაში რჩება თუ მატჩი გაიმართება ქალაქის სხვა სტადიონზე, ან თუნდაც ნეიტრალურ მოედანზე. მასპინძლის სტატუსი ამხანაგურ შეხვედრებში ან შეხვედრებში, რომელიც ტარდება ნეიტრალურ მოედანზე არ მიიღება მხედველობაში.

○ ლიგის/ტურნირის გამარჯვებული - ფსონი იდება კონკრეტული ლიგის /ტურნირის ან რაიმე კულტურული ღონისძიების გამარჯვებულზე. ჯგუფიდან გასვლა: ფსონი იდება გუნდის ან მოთამაშის ჯგუფიდან გასვლაზე. იმ შემთხვევაში თუ გუნდი/მოთამაშე არ გამოცხადდა ტურნირზე (ტურნირის დაწყებამდე) მასზე მიღებული ყველა ფსონი გაბათილდება. თუ გუნდმა/მოთამაშემ მიიღო ტურნირის თუნდაც ერთ მატჩში მანც მონაწილეობა და შემდეგ გამოეთიშა ტურნირს ფსონი არ გაბათილდება და მასზე იქნება შედეგი დაფიქსირებული.

საექვო(წინასწარ გარიგებული) თამაშები

კომპანია “Betlive.com”_ს აქვს უფლება შეაჩეროს ასახვა ან გააბათილოს (ერთის ტოლად ჩათვალოს) საექვო მატჩების შედეგები, თუ კომპანიას ექნება საფუძველი ივარაუდოს, რომ ამ მატჩებზე:

- ✓ ადგილი ჰქონდა კოეფიციენტებით მანიპულირებას;
- ✓ ადგილი ჰქონდა ჩაწყობილ (წინასწარ გარიგებულ) მატჩს;
- ✓ ექვს ქვეშ არის მატჩის კეთილსინდისიერება; ამ გარემოებებიდან გამომდინარე, კომპანია იტოვებს უფლებას გააუქმოს/შეაჩეროს მატჩის შედეგი გამოძიების დასრულებამდე, რომელიც იწარმოებს ჩვენი ან შესაბამისი სტრუქტურების მიერ. მსგავს ღონისძიებებზე არ იქნება შედეგი გამოთვლილი აღნიშნული გამოძიების დასრულებამდე. იმ შემთხვევაში თუ მატჩის შედეგის კეთილსინდისიერება არ იქნება დასაბუთებული, კომპანია იტოვებს უფლებას არ გასცეს ასეთ მატჩებზე მოგება. თუმცა, მიების პროცესში მომხმარებლის მოთხოვნით ან კომპანიის გადაწყვეტილებით შესაძლებელია ბილეთზე განთავსებული ფსონის უკან დაბრუნება, ხოლო ბილეთზე დასარიცხი მოგება იქნება გამოძიების დასრულებამდე განულებული.

გამოძიების პროცესში, შესაძლოა საჭირო გახდეს საექვო თამაშებზე დადებული ფსონების ავტორების პირადი მონაცემების გადაგზავნა ჩვენს პარტნიორებთან, რაღა თქმა უნდა ამ მომხმარებლების დოკუმენტირებული თანხმობის საფუძველზე, რადგანაც ჩვენ ვუზრუნველვყოფთ თქვენი პერსონალური ინფორმაციის საიდუმლოდ შენახვასა და დაცვას. თქვენი პირადი ინფორმაცია ხელმისაწვდომი ხდება მხოლოდ ჩვენი ფილიალებისთვის და იმ კომპანიებისათვის, რომლებიც ჩვენთან არიან ასოცირებულნი და იმ ორგანიზაციისათვის და მათი კანონიერი წარმომადგენლებისთვის, რომლებიც უფლებამოსილნი არიან დაამუშაონ ეს ინფორმაცია ჩვენთვის და ჩვენი

მომწოდებლებისათვის. ჩვენთან ანგარიშის გახსნის შემთხვევაში თაღლითობის თავიდან აცილების მიზნით ჩვენ მივმართავთ მესამე მხარეს ანუ სააგენტოებს, რომლებიც თქვენს იდენტიფიცირებას მოახდენენ. ჩვენ შესაძლოა, აგრეთვე, მივმართოთ სამართალდამცავ ორგანოებს ან ნებისმიერ უფლებამოსილ მესამე მხარეს და გადავცეთ მათ თქვენი ანგარიშის მართვის დეტალები თაღლითობისა და ფულის გათეთრების პრევენციისათვის ან სხვა კანონიერი საფუძვლების არსებობისას.

ფეხბურთისა და ზოგადად სპორტის თამაშის წესები

მატჩის ნებისმიერი მოვლენა (გოლები; აუტები; ბარათები; კუთხურები; და ა.შ.) იანგარიშება მატჩის მსვლელობისას და არა მისი დასრულების ან შესვენების დროს. მაგალითად: მოედნის ფარგლებს გარეთ მიღებული ბარათი; მატჩის დასრულების შემდეგ მიღებული ბარათი (გარდა გამონაკლისისა: პირველი ტაიმის შესვენებაზე ნაჩვენები ბარათი, რომელიც ნაჩვენები იქნება თამაშში მონაწილე ფეხბურთელის მისამართით, დაანგარიშებული იქნება ბარათების რაოდენობაში და ჩაითვლება მეორე ტაიმში ნაჩვენებ ბარათად); არ ჩამოწოდებული კუთხური; არ მოწოდებული აუტი და ა.შ. არ ჩაითვლება მატჩის ძირითადი შედეგში დაფიქსირებულ მოვლენებად.

იმ შემთხვევაში თუ მომხმარებელი არ ეთანხმება კონკრეტული პოზიციის შედეგის სისწორეს უნდა წარმოადგინოს ვიდეოჩანაწერი, ოფიციალური საიტის ლინკი ან სხვა დამამტკიცებელი საბუთი რომ შედეგი არასწორად იქნა ასახული. მაგალითად: თუ მომხმარებელი არ ეთანხმება ბილეთში დაფიქსირებული კუთხურების რაოდენობას, უნდა მოგვაწოდოს კუთხურების მოწოდების დროები, ან ვიდეოჩანაწერი, ან ლაივ კომენტარების ლინკი, რითიც შევძლებთ დეტალურად გადავამოწმოთ მის მიერ მოწოდებული ინფორმაცია.

ძირითადი შედეგი (1X2 ; 12; 12 ოვერტაიმის ჩათვლით და ა.შ.) - 1X2: 1 - ნიშნავს პირველი გუნდის მოგებას; X - ნიშნავს მატჩის ფრედ დამთავრებას; 2 - ნიშნავს მეორე გუნდის მოგებას;

12: 1 - ნიშნავს პირველი გუნდის მოგებას; 2 - ნიშნავს მეორე გუნდის მოგებას;

ორმაგი შედეგი (1X – 12 - X2) - 1X - მატჩი დამთავრდება პირველი გუნდის გამარჯვებით ან ფრედ; 12 - მატჩი დამთავრდება პირველი გუნდის გამარჯვებით ან მეორე გუნდის გამარჯვებით; X2 - მატჩი დამთავრდება ან ფრედ ან მეორე გუნდის გამარჯვებით;

ფრეზე გაყრა ((0)1 - (0)2) - (0)1 - მატჩი დამთავრდება პირველი გუნდის გამარჯვებით; (0)2 - მატჩი დამთავრდება მეორე გუნდის გამარჯვებით. მატჩის ფრედ დასრულების შემთხვევაში დადებული ფსონი უქმდება და მოთამაშეს უკან უბრუნდება.

ტოტალი (გოლების, ქულების, ბარათების, კუთხურების, აუტების, და ა.შ. რაოდენობა) - მაგალითად ფსონი იდება მატჩის ძირითად დროში გატანილი გოლების მეტ-ნაკლებობის გამოცნობაზე. მაგალითად, თუ თქვენ ბილეთში გიწერიათ „გოლების რაოდენობა 3.5 - მეტი“ და მატჩი დასრულდა ანგარიშით 2-2 თქვენი ფსონი იქნება მოგებული ($2+2=4$; $4 > 3.5$;).

აზიური ტოტალი (გოლების, ქულების, ბარათების, კუთხურების, აუტების, და ა.შ. რაოდენობა) - მაგალითად თუ ბილეთში გიწერიათ „გოლების რაოდენობა 3 - მეტი“ და

მატჩი დასრულდა ანგარიშით 2-1, თქვენი ფსონი გაბათილდება და თანხა უკან დაგუბრუნდება (2+1 = 3), ფსონი მოგებულად ჩაითვლება თუ გოლების დაფიქსირებული რაოდენობა იქნება 3-ზე მეტი. იგივენაირად გამოითვლება ნებისმიერი სხვა ინციდენტის ტოტალიც (როგორებიცაა, კუთხური, ბარათი და ა.შ.) აზიურ ტოტალზე განთავსებული ფსონი იანგარიშება როგორც ორი ფსონი. მაგალითად ფსონი ტოტალით 2.25 დაანგარიშებულია როგორც ორი ფსონი : ტოტალები 2 და 2.5 ; შედეგიდან გამომდინარე თქვენ შეგიძლიათ მოიგოთ:

- ან ორი ფსონი;
- ან ერთი და მეორის თანხა დაიბრუნოთ; ➤ ან ორივე წააგოთ.

მაგალითად თუ თქვენ განთავსებთ ფსონს „აზიური ტოტალი 2.25 - მეტი“ - ფსონი 100 ლარი, კოეფიციენტი 1.5 ეს ნიშნავს, რომ თქვენ ორი ფსონი გაქვთ განთავსებული: „ტოტალი 2.5 - მეტი“ - ფსონი 50 ლარი, კოეფიციენტი 1.5 „ტოტალი 2 - მეტი“ - ფსონი 50 ლარი, კოეფიციენტი 1.5 განვიხილოთ რამდენიმე ვარიანტი - მაგალითად, თუ მატჩში გავიდა 1 გოლი ყველა ფსონი წაგებულად იქნება ჩათვლილი. თუ მატჩში გავიდა 2 გოლი „ტოტალი 2.5 - მეტი“ - ფსონი 50 ლარი, კოეფიციენტი 1.5 წააგებს, ხოლო „ტოტალი 2 - მეტი“ - ფსონი 50 ლარი, კოეფიციენტი 1.5 განთავსებული ფსონი ერთის ტოლად ჩაითვლება. თუ მატჩში გავიდა 3 ან მეტი გოლი მაშინ ორივე ვატიანტზე დადებული ფსონი ჩაითვლება მოგებულად. აზიური ტოტალი 2.75ის შემთხვევაშიც მსგავსაც ორ ნაწილად განაწილდება ფსონი ტოტალებზე - 2.5 და 3 .

აზიური ჰანდიკაპი (გოლების, ქულების, ბარათების, კუთხურების, აუტების, და ა.შ. ჰანდიკაპი) - აზიური ჰანდიკაპის გამოთვლა ხორციელდება ისევე როგორც აზიური ტოტალის შემთხვევაში.

ჰანდიკაპი 0:1 (გოლების, ქულების, ბარათების, კუთხურების, აუტების, და ა.შ. ჰანდიკაპი) - 1 - პირველი გუნდი მოიგებს მატჩს ორი ან მეტი სხვაობით; X - პირველი გუნდი მოიგებს მატჩს ზუსტად ერთი ბურთის სხვაობით; 2 - მეორე გუნდი არ წააგებს მატჩს;

პირველი ტაიმის შედეგი (1 X 2) - 1- ნიშნავს რომ მატჩის პირველი ტაიმი დამთავრდება პირველი გუნდის გამარჯვებით; X - მატჩის პირველი ტაიმი დამთავრდება ფრედ; 2 - მატჩის პირველი ტაიმი დამთავრდება მეორე გუნდის გამარჯვებით;

ტაიმზოლი:

1/1 - პირველ ტაიმს და მთლიანად მატჩს მოიგებს პირველი გუნდი;
 1/X - პირველ ტაიმს მოიგებს პირველი გუნდი და მთლიანად მატჩი დამთავრდება ფრედ;
 1/2 - პირველ ტაიმს მოიგებს პირველი გუნდი და მთლიანად მატჩს მოიგებს მეორე გუნდი;
 X/1 - პირველი ტაიმი დამთავრდება ფრედ და მთლიანად მატჩს მოიგებს პირველი გუნდი;
 X/X - პირველი ტაიმი დამთავრდება ფრედ და ასევე მთლიანად მატჩიც დამთავრდება ფრედ;
 X/2 - პირველი ტაიმი დამთავრდება ფრედ და მთლიანად მატჩს მოიგებს მეორე გუნდი; 2/1 - პირველ ტაიმს მოიგებს მეორე გუნდი და მთლიანად მატჩს მოიგებს პირველი გუნდი; 2/X - პირველ ტაიმს მოიგებს მეორე გუნდი და მთლიანად მატჩი დამთავრდება ფრედ;
 2/2 - პირველ ტაიმს და მთლიანად მატჩს მოიგებს მეორე გუნდი;

ზუსტი ანგარიში - ფსონის დადებისას უნდა იქნეს გამოცნობილი მატჩის ძირითადი დროის ზუსტი ანგარიში. მაგ; თუ ფსონი იქნა დადებული 2-1-ზე, მაშინ მატჩიც უნდა დამთავრდეს ანალოგიური ანგარიშით, წინააღმდეგ შემთხვევაში ფსონი წაგებულად ითვლება.

ვინ დაიწყებს თამაშს - ფსონი იდება მატჩის დამწყები გუნდის გამოცნობაზე. აღნიშნულ პოზიციაზე ფსონების მიღება წყდება მატჩის დაწყებამდე 5-10 წუთით ადრე.

ვინ (რომელი გუნდი) მოაწვდის პირველ აუტს; კუთხურს; - ამ კატეგორიაში ფსონის დამდებმა პირმა უნდა გამოიცნოს, თუ რომელი გუნდი ჩააწვდის პირველ აუტს/კუთხურს მატჩში. თუ მატჩის ტრანსლიაციისას არ გამოჩნდა პირველი აუტის/კუთხურის ჩაწოდების მომენტი და ოფიციალური საიტის საშუალებითაც ვერ გაირკვა აღნიშნული ფსონის შედეგი, დადებული ფსონი გაუქმებულად ითვლება და მოთამაშეს უკან უბრუნდება. მსგავსი წესები მოწმედებს სხვა სორტის სახეობებთან და ინციდენტებთან მიმართებაშიც; რომელი გუნდი გაიტანს პირველ გოლს; ვინ აიღებს პირველ ქულას; ვინ მიიღებს პირველ ბარათს; რომელი გუნდი დაჯარიმდება პირველი და ა.შ.

მეტი კუთხური; აუტი; ჯარიმა; ბარათი; ოფსაიდი (თამაშგარე); კარიდან დარტყმა; კარში დარტყმა და ა.შ. - ამ ფსონის დადებისას ფსონის დამდები პირი ვალდებულია გამოიცნოს მატჩში მონაწილე გუნდებიდან რომელი გუნდი უფრო მეტ კუთხურს (აუტი; ჯარიმა; ბარათი; ოფსაიდი (თამაშგარე); კარიდან დარტყმა; კარში დარტყმა და ა.შ.) ჩამოაწვდის მატჩის ძირითად დროში.

პირველი კუთხურის (აუტის; გოლის; ჯარიმის; კარში დარტყმის; ოფსაიდის და.აშ.) დროის ინტერვალი - ეს პოზიცია მოიცავს მატჩის დაწყებიდან მოცემულ დრომდე პირველი კუთხურის (აუტის; გოლის; ჯარიმის; კარში დარტყმის; ოფსაიდის და.აშ.) დროის ინტერვალის გამოცნობას. (მაგ; პირველი კუთხურის დროის ინტერვალი არის 1-7 წთ – 8-90+ მირ. შედეგი, თუ პირველი კუთხური მოწოდდა მატჩის დაწყებიდან 07:00 წთ-ის ჩათვლით, ამ შემთხვევაში მოგებულად ჩაითვლება 1-7 წთ პოზიცია, ხოლო თუ კუთხური მოწოდდა 07:01 წთ-დან 90+ მირ. დროის განმავლობაში, მოგებულად ჩაითვლება 8-90+ პოზიცია.)

ვინ მოაწვდის უფრო ადრე 3 კუთხურს; ვინ მოაწვდის უფრო ადრე 5 კუთხურს; ვინ მოაწვდის უფრო ადრე 7 კუთხურს; ვინ მოაწვდის უფრო ადრე 9 კუთხურს - ეს პოზიციები მოიცავენ მატჩის დაწყებიდან 90+ წთ მირ. დროის ჩათვლით რომელიმე გუნდის მიერ პირველად მოწოდებულ 3, 5, 7, 9 და არა მე-3, მე-5, მე-7, მე-9 კუთხურს (მაგ; მატჩის მიმდინარეობის დროს კუთხურების რაოდენობა არის 3 – 1 , ამ შემთხვევაში მოგებული ფსონი არის იმ გუნდზე რომელმაც მოაწოდა 3 კუთხური და არა მესამე მაგ: 2:1 , იგივე პრინციპი ვრცელდება დანარჩენ პოზიციებზე). მსგავსი პოზიციებია: ვინ უფრო ადრე აიღებს 3 ქულას; ვინ მოაწვდის უფრო ადრე 3 აუტს; ვინ გაიტანს უფრო ადრე 3 გოლს და ა.შ.

რომელ ტაიმში იქნება მეტი კუთხური; აუტი; ჯარიმა; ბარათი; ოფსაიდი (თამაშგარე); კარიდან დარტყმა; კარში დარტყმა და ა.შ. - აღნიშნულ პოზიციაზე ფსონის დამდებმა პირმა უნდა გამოიცნოს, თუ რომელ ტაიმში იქნება მოწოდებული მეტი კუთხური (აუტი; ჯარიმა; ბარათი; ოფსაიდი (თამაშგარე); კარიდან დარტყმა; კარში დარტყმა და ა.შ.): პირველ ტაიმში, ორივე ტაიმში თანაბრად თუ მეორე ტაიმში.

კუთხურები; აუტები; ჯარიმები; ბარათები; ოფსაიდები (თამაშგარე); კარიდან დარტყმები; კარში დარტყმები და ა.შ. პირველ (მეორე) ტაიმში - აღნიშნული პოზიცია ითვალისწინებს პირველ (მეორე) ტაიმში ჩამოწოდებულ კუთხურების (და ა.შ.) რაოდენობას.

პირველი (მეორე) გუნდის კუთხურები; აუტები; ჯარიმები; ბარათები; ოფსაიდები (თამაშგარე); კარიდან დარტყმები; კარში დარტყმები და ა.შ. - აღნიშნული პოზიციაზე ფსონის დამდებმა უნდა გამოიყენოს, თუ რამდენ კუთხურს (და ა.შ.) ჩამოაწვდის პირველი (მეორე) გუნდი მატჩის ძირითადი დროის განმავლობაში.

პირველი (მეორე) გუნდის კუთხურები; აუტები; ჯარიმები; ბარათები; ოფსაიდები (თამაშგარე); კარიდან დარტყმები; კარში დარტყმები და ა.შ. პირველ ტაიმში - აღნიშნულ პოზიციაზე ფსონის დამდებმა უნდა გამოიყენოს, თუ რამდენ კუთხურს ჩამოაწვდის პირველი (მეორე) გუნდი პირველ ტაიმში.

პირველი (მეორე) გუნდის კუთხურები; აუტები; ჯარიმები; ბარათები; ოფსაიდები (თამაშგარე); კარიდან დარტყმები; კარში დარტყმები და ა.შ. მეორე ტაიმში - აღნიშნულ პოზიციაზე ფსონის დამდებმა უნდა გამოიყენოს, თუ რამდენ კუთხურს ჩამოაწვდის პირველი (მეორე) გუნდი მეორე ტაიმში.

პირველი (მეორე) გუნდი ჩამოაწვდის კუთხურს; აუტს; ჯარიმას; მიიღებს ბარათს და ა.შ. X წთ. - აღნიშნულ პოზიციაზე ფსონის დამდებმა უნდა გამოიყენოს, ჩამოაწვდის თუ არა პირველი (მეორე) გუნდი კუთხურს (და ა.შ.) მითითებულ დროის ინტერვალში.

პირველი გოლის ავტორი - პოზიცია მოიცავს ფეხბურთელის მიერ გატანილ მატჩის პირველ გოლს. აღნიშნულ პოზიციაზე ფსონი ძალაში რჩება თუ ა) მოთამაშემ დაიწყო სასტარტო შემაღენობიდან თამაში. ბ) იმ შეცვლაზე შემოსული ფეხბურთელებისათვის, რომლებიც შემოვიდნენ პირველი გოლის გატანამდე. ხოლო ფსონი ბათილდება თუ პირველი გოლის გატანის მომენტში კონკრეტული მოთამაშე იმყოფება სათადარიგო შემაღენლობაში ან საერთოდ არ არის განაცხადში.

ბოლო გოლის ავტორი - აღნიშნული პოზიცია მოიცავს ფეხბურთელის მიერ კონკრეტული მატჩის ძირითად დროში გატანილ ბოლო გოლს. ფსონი ძალაში რჩება თუ მოთამაშემ მატჩში მონაწილეობა მიიღო ნებისმიერი დროით. ხოლო ფსონი ბათილდება თუ კონკრეტული მოთამაშე მატჩში მონაწილეობას არ მიიღებს.

+გოლს გაიტანს - აღნიშნული პოზიცია მოიცავს ფეხბურთელის მიერ კონკრეტული მატჩის ძირითად დროში გატანილ მინიმუმ ერთ გოლს. ფსონი ძალაში რჩება თუ მოთამაშემ მატჩში მონაწილეობა მიიღო ნებისმიერი დროით. ხოლო ფსონი ბათილდება თუ კონკრეტული მოთამაშე მატჩში მონაწილეობას არ მიიღებს.

იქნება თუ არა პენალტი - ფსონის დამდებმა პირმა უნდა გამოიყენოს დაინიშნება თუ არა პენალტი მოცემული მატჩის ძირითად დროში. პენალტი არის ერთადერთი კატეგორია, რომელსაც მსაჯი ასრულებინებს მატჩის ძირითადი დროის გასვლის მიუხედავად. ამიტომ ასეთი პენალტიც ითვლება ანგარიშში. (ლაპარაკია ექსტრატაიმამდე დანიშნულ პენალტზე და არა ექსტრატაიმში დანიშნულ პენალტზე).

წითელი ბარათი - აღნიშნული ფსონის დადებისას ფსონის დამდები პირი ვალდებულია გამოიყენოს მიიღებს თუ არა უშუალოდ მატჩში მონაწილე ფეხბურთელი წითელ ბარათს

მატჩში მონაწილეობის პროცესში. გუნდების მწვრთნელების და სათადარიგოთა სკამზე მჯდომი ფეხბურთელების მიერ მიღებული და ასევე მატჩის საფინალო სასტვენის შემდგომ ნაჩვენები ბარათები მხედველობაში არ მიიღება.

წითელი ბარათი და პენალტი - ეს პოზიცია მოიცავს მატჩის დაწყებიდან 90+ ძირ. დროის ჩათვლით მატჩის მსვლელობისას დაფიქსირებულ წითელ ბარათსა და პენალტს, არ აქვს მნიშვნელობა დაფიქსირდება ერთდროულად თუ ცალ-ცალკე. (მაგ: მატჩის მსვლელობისას დაფიქსირდა 22 წთ-ზე პენალტი, ხოლო 57 წთ-ზე წითელი ბარათი, ან ორივე ერთდროულად, ორივე შემთხვევაში ფსონი ჩაითვლება მოგებულად). სათადარიგო ფეხბურთელზე და მწვრთნელზე მიღებული წითელი ბარათი მხედველობაში არ მიიღება. გუნდების მწვრთნელების და სათადარიგოთა სკამზე მჯდომი ფეხბურთელების მიერ მიღებული და ასევე მატჩის საფინალო სასტვენის შემდგომ ნაჩვენები ბარათები მხედველობაში არ მიიღება.

გოლი; კუთხური; აუტი; ჯარიმა; ბარათი; ოფსაიდი (თამაშგარე); კარიდან დარტყმა; კარში დარტყმა და ა.შ. მეორე ტაიმის კომპენსირებულ დროში - ფსონის დადებისას დამდებმა პირმა უნდა გამოიცნოს გოლი (და ა.შ.) 90+ დროში. მაგ: 91 წთ, 92 წთ და ა.შ. (ექსტრატაიმის გარეშე).

პირველი (ბოლო) გოლი; კუთხური; აუტი; ჯარიმა; ბარათი; ოფსაიდი (თამაშგარე); კარიდან დარტყმა; კარში დარტყმა და ა.შ. - აღნიშნული ფსონის დადებისას გამოსაცნობია თუ რომელი გუნდი გაიტანს მატჩის ძირითად დროში პირველ (ბოლო) გოლს (და ა.შ.).

პირველი / ბოლო შეცვლა - ეს პოზიცია მოიცავს მატჩის დაწყებიდან 90+ წთ ძირ. დროის ჩათვლით რომელიმე გუნდის მიერ განხორციელებულ პირველ/ ბოლო შეცვლას, იმ შემთხვევაში თუ პირველი / ბოლო შეცვლა განახორციელა ორივე გუნდმა “ერთდროულად”, მოგებულად ჩაითვლება იმ გუნდის მოთამაშე, რომელიც პირველი შევა მოედანზე (შედეგი დაფიქსირდება წესებში მითითებულ ინტერნეტ საიტის ინფორმაციაზე დაყრდნობით, ხოლო სადაო სიტუაციის შემთხვევაში უპირატესობა ენიჭება მატჩის ვიდეო ჩანაწერს. თუ ვიდეო ჩანაწერით არ მოხერხდა შედეგის გარკვევა, ძალაში რჩება დაფიქსირებული შედეგი). ხოლო თუ პირველი / ბოლო შეცვლა განხორციელდა ორივე გუნდის მიერ ერთდროულად შესვენებისას ამ პოზიციაზე დადებული ფსონები უქმდება და 1 (ერთი)-ის ტოლად ჩაითვლება.

გაიტანს თუ არა გოლს შეცვლაზე შემოსული ფეხბურთელი - აღნიშნული პოზიცია მოიცავს მატჩის მსვლელობისას შეცვლაზე შემოსული ფეხბურთელი მიერ მოწინააღმდეგე გუნდის კარში გატანილ გოლს. ავტოგოლი არ ითვლება.

გაუშვებს პირველ გოლს და მოიგებს თამაშს - აღნიშნულ პოზიციაზე ფსონის დამდებმა პირმა უნდა გამოიცნოს გუნდი, რომელიც მატჩის მსვლელობისას გაუშვებს მატჩის პირველ გოლს და მოიგებს თამაშს.

გუნდი მოიგებს და არ გაუშვებს გოლს - აღნიშნულ პოზიციაზე ფსონის დამდებმა პირმა უნდა გამოიცნოს გუნდი, რომელიც მოიგებს მატჩს და არ გაუშვებს გოლს.

პირველი (მეორე, ორივე) გუნდი გაიტანს პირველ ტაიმში - აღნიშნული პოზიცია მოიცავს მატჩის პირველ ტაიმში პირველი (მეორე, ორივე) გუნდის მიერ გატანილ გოლს.

პირველი (მეორე, ორივე) გაიტანს მეორე ტაიმში - აღნიშნული პოზიცია მოიცავს მატჩის მეორე ტაიმში პირველი (მეორე, ორივე) გუნდის მიერ გატანილ გოლს.

პირველი (მეორე, ორივე) გუნდი გაიტანს ორივე ტაიმში - აღნიშნული პოზიცია მოიცავს მატჩის მონაწილე პირველი (მეორე, ორივე) გუნდის მიერ პირველ და მეორე ტაიმებში გატანილ გოლებს.

ავტოგოლი - აღნიშნული პოზიცია მოიცავს მატჩში მონაწილე ფეხბურთელის მიერ საკუთარ კარში გატანილ გოლს.

დუბლი - აღნიშნული პოზიცია მოიცავს მატჩში მონაწილე ერთ-ერთი ფეხბურთელის მიერ მოწინააღმდეგე გუნდის კარში გატანილ ზუსტად ორ გოლს (3 და მეტი გოლის გატანის შემთხვევაში ფსონი თვლება წაგებულად).

ჰეთთრიკი - აღნიშნული პოზიცია მოიცავს მატჩში მონაწილე ერთ-ერთი ფეხბურთელის მიერ მოწინააღმდეგე გუნდის კარში გატანილ სამ ან მეტ გოლს. შედეგიანი ფრე - აღნიშნული პოზიცია მოიცავს ფრედ დასრულებულ მატჩს, გარდა 0-0-სა.

მსაჯის მიერ მეორე ტაიმზე ოფიციალურად დამატებული დრო - აღნიშნული პოზიცია მოიცავს მსაჯის მიერ მატჩის მეორე ტაიმზე ოფიციალურად დამატებულ დროს.

მსაჯის მიერ პირველ ტაიმში დამატებული დრო - აღნიშნული პოზიცია მოიცავს მსაჯის მიერ მატჩის პირველ ტაიმზე (45წთ.) ოფიციალურად დამატებულ დროს.

ორივე ტაიმში 1,5 ზე მეტი გოლი - აღნიშნული პოზიცია ითვალისწინებს, გავა თუ არა თითოეულ ტაიმში მინიმუმ 2 გოლი.

ორივე ტაიმში 1,5 ზე ნაკლები გოლი - აღნიშნული პოზიცია ითვალისწინებს, გავა თუ არა თითოეულ ტაიმში მაქსიმუმ ერთი გოლი.

პირველი (მეორე) გუნდი არ გაუშვებს გოლს - აღნიშნული პოზიციაზე, ფსონის დამდებმა პირმა უნდა გამოიცნოს, გაუშვებს თუ არა გოლს პირველი (მეორე) გუნდი მატჩის ძირითად დროში (90წთ.+). „კი“ ნიშნავს რომ , პირველი გუნდი არ გაუშვებს გოლს , „არა“ ნიშნავს რომ , პირველი გუნდი გაუშვებს გოლს.

ორივე გაიტანს + გოლების რაოდენობა X - აღნიშნული პოზიცია ითვალისწინებს: გაიტანს თუ არა მატჩში გოლს ორივე გუნდი და ასევე მატჩში გოლების მთლიან რაოდენობას.

პირველი ტაიმი / ძირითადი შედეგი (ზუსტი ანგარიში) - აღნიშნული პოზიცია ითვალისწინებს პირველი ტაიმის და მატჩის ძირითადი დროის ზუსტ ანგარიშებს.

პირველი ტაიმი - 1X2 + ორივე გაიტანს - აღნიშნული პოზიცია მოიცავს პირველი ტაიმის შედეგს და გაიტანს თუ არა ორივე გუნდი გოლს პირველ ტაიმში.

პირველი ტაიმი - 1X2 / გოლების რაოდენობა X - აღნიშნული პოზიცია მოიცავს პირველი ტაიმის შედეგს და პირველი ტაიმის გოლების მთლიან რაოდენობას.

პირველი / მეორე გუნდი მოიგებს ორივე ტაიმს - აღნიშნული პოზიცია ითვალისწინებს მოიგებს თუ არა პირველი / მეორე გუნდი ორივე ტაიმს.

პირველი / მეორე გუნდი მოიგებს ერთ ტაიმს - აღნიშნული პოზიცია ითვალისწინებს მოიგებს თუ არა პირველი / მეორე გუნდი ერთ-ერთ (პირველ ან მეორე) ტაიმს.

დასრულდება თუ არა ფრედ ერთ-ერთი ტაიმი - აღნიშნული პოზიციაზე ფსონის დამდებმა უნდა გამოიყენოს დამთავრდება თუ არა ფრედ ერთ-ერთი (პირველი ან მეორე) ტაიმი.

პირველი / მეორე გუნდი გაიტანს გოლს X წთ. - აღნიშნული პოზიციაზე ფსონის დამდებმა უნდა გამოიყენოს გაიტანს თუ არა პირველი / მეორე გუნდი გოლს მითითებულ დროის ინტერვალში.

ბარათები პირველ / მეორე ტაიმში - აღნიშნული პოზიციაზე ფსონის დამდებმა უნდა გამოიყენოს თუ რამდენი ბარათი იქნება ნაჩვენები პირველ / მეორე ტაიმში.

ბარათი იქნება X წთ - აღნიშნული პოზიციაზე ფსონის დამდებმა უნდა გამოიყენოს იქნება თუ არა ნაჩვენები ბარათი მითითებულ დროის ინტერვალში.

პირველი / მეორე გუნდი მიიღებს ბარათს X წთ - აღნიშნული პოზიციაზე ფსონის დამდებმა უნდა გამოიყენოს მიიღებს თუ არა ბარათს პირველი / მეორე გუნდი მითითებულ დროის ინტერვალში.

პირველ გოლს გაიტანს და მოიგებს - აღნიშნული პოზიციაზე ფსონის დამდებმა უნდა გამოიყენოს პირველი გოლის გამტანი გუნდი და დაფიქსირებული მატჩის შედეგი.

1X2/გოლების რაოდენობა - აღნიშნული პოზიციაზე ფსონის დამდებმა უნდა გამოიყენოს თუ რა შედეგით დამთავრდება მატჩი და ამასთან ერთად თუ რამდენი გოლი გავა მატჩში.

მატჩის შედეგი +ორივე გაიტანს - აღნიშნული პოზიციაზე ფსონის დამდებმა უნდა გამოიყენოს თუ რა შედეგით დამთავრდება მატჩი და ამასთან ერთად გაიტანს თუ არა ორივე გუნდი გოლს.

პირველი გუნდი მოიგებს და არ გაუშვებს გოლს - აღნიშნული პოზიციაზე ფსონის დამდებმა უნდა გამოიყენოს თუ მოიგებს პირველი გუნდი მატჩს და ამასთან ერთად არ გაუშვებს გოლს.

მეორე გუნდი მოიგებს და არ გაუშვებს გოლს - აღნიშნული პოზიციაზე ფსონის დამდებმა უნდა გამოიყენოს თუ მოიგებს მეორე გუნდი მატჩს და ამასთან ერთად არ გაუშვებს გოლს.
შემდეგ ეტაპზე გასვლა - ფსონი იდება გუნდის ან მოთამაშის შემდეგ ეტაპზე გასვლაზე.

ლიგის/ტურნირის გამარჯვებული - ფსონი იდება კონკრეტული ლიგის /ტურნირის ან რაიმე კულტურული ღონისძიების გამარჯვებულზე. ჯგუფიდან გასვლა: ფსონი იდება გუნდის ან მოთამაშის ჯგუფიდან გასვლაზე. იმ შემთხვევაში თუ გუნდი/მოთამაშე არ გამოცხადდა ტურნირზე (ტურნირის დაწყებამდე) მასზე მირებული ყველა ფსონი გაბათილდება. თუ გუნდმა/მოთამაშემ მიიღო ტურნირის თუნდაც ერთ მატჩში მანერ მონაწილეობა და შემდეგ გამოეთიშა ტურნირს ფსონი არ გაბათილდება და მასზე იქნება შედეგი დაფიქსირებული. ჯგუფიდან გასვლა (ნებისმიერი თანმიმდევრობით) - ფსონი იდება რამოდენიმე გუნდის ან მოთამაშეების ჯგუფიდან გასვლაზე დაკავებული ადგილის გაუთვალისწინებლად.

ჯგუფიდან გასვლა (I-II ადგილი) - ფსონი იღება გუნდების ან მოთამაშეების ჯგუფიდან გასვლაზე ადგილების ზუსტი თანმიმდევრობის გათვალისწინებით. ჯგუფის გამარჯვებული:

ფსონი იღება ჯგუფის გამარჯვებულზე.

საუკეთესო ბომბარდირი - ფსონი იღება ლიგის ან ტურნირის საუკეთესო ბომბარდირზე. მოგეგმულად ითვლება ის სპორტსმენი რომელსაც დაასახელებს ტურნირის ოფიციალური საიტი (მატჩის შემდგომი პენალტების სერია მხედველობაში არ მიიღება).

ჯგუფში გატანილი გოლების რაოდენობა - ფსონი იღება ჯგუფში გატანილი გოლების რაოდენობაზე.

დღის ტოტალი - ფსონები იღება ერთი ჩემპიონატის ან ასპარეზობის (მითითებული უნდა იყოს დროის მონაკვეთი და მატჩების რაოდენობა) თამაშების სტატისტიკაზე, იმ შემთხვევაში თუ შეიცვალა თამაშების რაოდენობა და გადადებული თამაში არ ჩატარდა 24 საათის განმავლობაში მაშინ კოეფიციენტი 1.0-ს(ერთი მთელი) უტოლდება, გარდა იმ პოზიციებისა რომელიც უკვე გათამაშდა.

პირველი / მეორე გუნდი არ გაუშვებს გოლს პირველ ტაიმში - აღნიშნულ პოზიციაზე ფსონის დამდებმა უნდა გამოიყენოს გაუშვებს თუ არა პირველი / მეორე გუნდი გოლს I ტაიმში. „კი“ ნიშნავს პირველი / მეორე გუნდი არ გაუშვებს გოლს პირველ ტაიმში, „არა“ ნიშნავს პირველი / მეორე გუნდი გაუშვებს გოლს პირველ ტაიმში.

პირველი / მეორე გუნდი არ გაუშვებს გოლს მეორე ტაიმში - აღნიშნულ პოზიციაზე ფსონის დამდებმა უნდა გამოიყენოს გაუშვებს თუ არა პირველი / მეორე გუნდი გოლს II ტაიმში. „კი“ ნიშნავს პირველი / მეორე გუნდი არ გაუშვებს გოლს პირველ ტაიმში, „არა“ ნიშნავს პირველი / მეორე გუნდი გაუშვებს გოლს პირველ ტაიმში.

პირველი /მეორე ტაიმის ჰანდიკაპი - აღნიშნულ პოზიციაზე დამდებმა უნდა გამოიყენოს I / II ტაიმის შედეგი განსაზღვრული ჰანდიკაპის (ფორის) გათვალისწინებით.

პირველი გუნდის მოგებაზე გაყრა - აღნიშნულ პოზიციაზე დამდებმა უნდა გამოიყენოს ორი შედეგიდან (X2) ერთერთი, თუ მატჩს მოიგებს პირველი გუნდი ფსონი უქმდება.

მეორე გუნდის მოგებაზე გაყრა - აღნიშნულ პოზიციაზე დამდებმა უნდა გამოიყენოს ორი შედეგიდან (1X) ერთ-ერთი, თუ მატჩს მოიგებს მეორე გუნდი ფსონი უქმდება.

ორივე გაიტანს პირველ ტაიმში/მეორე ტაიმში - აღნიშნულ პოზიციაზე დამდებმა უნდა გამოიყენოს თუ ორივე გუნდი გაიტანს ან ვერ გაიტანს I და II ტაიმში, ფსონი ითვლება მოგებულად თუ შესრულდება ორივე პირობა.

ფინალში გასვლა - ამ პოზიციაზე ფსონის დამდებმა უნდა გამოიყენოს, თუ რომელი გუნდი (მოთამაშე) გავა მოცემული ტურნირის ფინალში.

ფინალური წყვილი - ამ პოზიციაზე ფსონის დამდებმა უნდა გამოიყენოს, თუ რომელი ორი გუნდი (ორი მოთამაშე) გავა მოცემული ტურნირის ფინალში, ამ ორიდან ნებისმიერი ერთერთის ფინალში ვერ გასვლის შემთხვევაში ბილეთი ითვლება წაგებულად.

ტურნირზე გატანილი გოლების რაოდენობა - ფსონები იდება ტურნირზე გატანილ გოლების რაოდენობაზე (ექსტრატიმის ჩათვლით ან ექსტრატიმის გარეშე, პოზიციის სათაურში მითითებულის მიხედვით), მატჩის შემდგომი პენალტების სერია მხედველობაში არ მიიღება.

ტურნირზე დანიშნული პენალტების რაოდენობა - ფსონები იდება ტურნირზე დანიშნული პენალტების რაოდენობაზე (ექსტრატიმის ჩათვლით ან ექსტრატიმის გარეშე, პოზიციის სათაურში მითითებულის მიხედვით), მატჩის შემდგომი პენალტების სერია მხედველობაში არ მიიღება.

ტურნირზე ბარათების რაოდენობა - ფსონები იდება ტურნირზე მსაჯის მიერ ნაჩვენებ ბარათების რაოდენობაზე. (ექსტრატიმის და პენალტების სერიის ჩათვლით ან ექსტრატიმის და პენალტების სერიის გარეშე, პოზიციის სათაურში მითითებულის მიხედვით). სათადარიგო ფეხბურთელზე და მწვრთნელზე მიღებული ბარათი მხედველობაში არ მიიღება.

ტურნირზე წითელი ბარათების რაოდენობა - ფსონები იდება ტურნირზე მსაჯის მიერ ნაჩვენებ წითელ ბარათების რაოდენობაზე. (ექსტრატიმის და პენალტების სერიის ჩათვლით ან ექსტრატიმის და პენალტების სერიის გარეშე, პოზიციის სათაურში მითითებულის მიხედვით). სათადარიგო ფეხბურთელზე და მწვრთნელზე მიღებული ბარათი მხედველობაში არ მიიღება.

ყველაზე უხვგოლიანი ჯგუფი - ფსონები იდება ტურნირის ჯგუფებიდან თუ რომელ ჯგუფში იქნება გატანილი ყველაზე მეტი გოლი ჯგუფურ ტურნირზე, თანაბარი რაოდენობის შემთხვევაში მოგების კოეფიციენტი იყოფა გამარჯვებულების რაოდენობაზე. ყველაზე

უხვგოლიანი გუნდი - ფსონები იდება იმ გუნდზე რომელიც გაიტანს ყველაზე მეტ გოლს ტურნირის განმავლობაში, თანაბარი რაოდენობის შემთხვევაში მოგების კოეფიციენტი იყოფა გამარჯვებულების რაოდენობაზე (მატჩის შემდგომი პენალტების სერია მხედველობაში არ მიიღება).

საუკეთესო ბომბარდირის გოლების რაოდენობა - ფსონები იდება ტურნირის საუკეთესო ბომბარდირის გოლების რაოდენობაზე (მატჩის შემდგომი პენალტების სერია მხედველობაში არ მიიღება). ტურნირის საუკეთესო ბომბარდირი სახელდება ამავე ტურნირის ორგანიზატორის მიერ. გუნდის გატანილი გოლების რაოდენობა: ფსონები იდება გუნდის მიერ ტურნირზე გატანილი გოლების რაოდენობაზე (მატჩის შემდგომი პენალტების სერია მხედველობაში არ მიიღება).

გუნდის საუკეთესო ბომბარდირი - ფსონები იდება კონკრეტული გუნდის იმ ფეხბურთელზე რომელიც გაიტანს ყველაზე მეტ გოლს ტურნირზე, თანაბარი რაოდენობის შემთხვევაში მოგების კოეფიციენტი იყოფა გამარჯვებულების რაოდენობაზე (მატჩის შემდგომი პენალტების სერია მხედველობაში არ მიიღება).

გაიტანს ყველაზე ნაკლებ გოლს - ფსონები იდება იმ გუნდზე რომელიც გაიტანს ყველაზე ნაკლებ გოლს ტურნირზე თანაბარი რაოდენობის შემთხვევაში მოგების კოეფიციენტი

იყოფა გამარჯვებულების რაოდენობაზე (მატჩის შემდგომი პენალტების სერია მხედველობაში არ მიიღება).

გაუშვებს ყველაზე ნაკლებ გოლს - ფსონები იდება იმ გუნდზე რომელიც გაუშვებს ყველაზე ნაკლებ გოლს ტურნირზე, თანაბარი რაოდენობის შემთხვევაში მოგების კოეფიციენტი იყოფა გამარჯვებულების რაოდენობაზე (მატჩის შემდგომი პენალტების სერია მხედველობაში არ მიიღება).

გაუშვებს ყველაზე მეტ გოლს - ფსონები იდება იმ გუნდზე რომელიც გაუშვებს ყველაზე მეტ გოლს ტურნირზე, თანაბარი რაოდენობის შემთხვევაში მოგების კოეფიციენტი იყოფა გამარჯვებულების რაოდენობაზე (მატჩის შემდგომი პენალტების სერია მხედველობაში არ მიიღება).

საუკეთესო გუნდი (კონტინენტი) - ფსონები იდება იმ გუნდზე რომელიც აჩვენებს საუკეთესო შედეგს კონკრეტული კონტინენტის გუნდებიდან, ტურნირზე დაკავებული ადგილის მიხედვით. ჯგუფში II ადგილი - ფსონები იდება გუნდზე რომელიც დაიკავებს მეორე ადგილს ჯგუფში. ჯგუფში III ადგილი - ფსონები იდება გუნდზე რომელიც დაიკავებს მესამე ადგილს ჯგუფში.

ბოლო ადგილი ჯგუფში - ფსონები იდება გუნდზე რომელიც დაიკავებს ბოლო ადგილს ჯგუფში. **საპრიზო ადგილი (TOP 3)** - ფსონები იდება გუნდზე რომელიც დაიკავებს ადგილს სამეულში.

საუკეთესო მეკარე - ფსონები იდება მეკარეზე რომელსაც კონკრეტული ტურნირის ოფიციალური საიტი დასაახელებს ამ ტურნირის საუკეთესო მეკარედ.

ფინალური მატჩის მსაჯი - ფსონები იდება მსაჯზე რომელიც იქნება ტურნირის ფინალური მატჩის მთავარი მსაჯი.

ორში საუკეთესო (დაკავებული ადგილის მიხედვით) - ფსონები იდება გუნდზე რომელიც აჩვენებს საუკეთესო შედეგს ტურნირზე (თანაბარი შედეგის შემთხვევაში ფსონი გაუქმებულად ითვლება).

მოთამაშის ინტოტალი - ფსონები იდება მოთამაშის მიერ ტურნირზე გატანილი გოლების რაოდენობაზე (ექსტრატიმის ჩათვლით ან ექსტრატიმის გარეშე, პოზიციის სათაურში მითითებულის მიხედვით), მატჩის შემდგომი პენალტების სერია მხედველობაში არ მიიღება.

ქულები (ჯგუფში) - ფსონები იდება გუნდის მიერ ჯგუფში დაგროვილ ქულების რაოდენობაზე.

გუნდის ტოტალი (ჯგუფური ეტაპი) - ფსონები იდება გუნდის მიერ ჯგუფში გატანილ გოლების რაოდენობაზე. გამარჯვებული და საუკეთესო ბომბარდირი: ფსონები იდება ტურნირის გამარჯვებულზე და ბომბარდირზე (უნდა შესრულდეს ორივე პირობა).

კუთხურები რაოდენობა ტურნირზე - ფსონები იდება ჩამოწოდებული კუთხურების რაოდენობაზე ტურნირზე (ექსტრატიმის ჩათვლით ან ექსტრატიმის გარეშე, პოზიციის სათაურში მითითებულის მიხედვით).

ჯარიმების რაოდენობა ტურნირზე - ფსონები იდება ტურნირზე დანიშნული ჯარიმების რაოდენობაზე (ექსტრატიმის ჩათვლით ან ექსტრატიმის გარეშე, პოზიციის სათაურში მითითებულის მიხედვით).

ოფსაიდების რაოდენობა ტურნირზე - ფსონები იდება ტურნირზე დაფიქსირებულ ოფსაიდების რაოდენობაზე. (ექსტრატიმის ჩათვლით ან ექსტრატიმის გარეშე, პოზიციის სათაურში მითითებულის მიხედვით).

კარში დარტყმების რაოდენობა ტურნირზე - ფსონები იდება ტურნირზე დაფიქსირებულ კარში დარტყმების რაოდენობაზე. (ექსტრატიმის ჩათვლით ან ექსტრატიმის გარეშე, პოზიციის სათაურში მითითებულის მიხედვით).

კუთხურები პირველი ტაიმი/მატჩი - ფსონები იდება თუ რომელი გუნდი მოაწვდის მეტ კუთხურს I ტაიმში და მატჩში. ფსონი მოგებულად ითვლება როცა შესრულდება ორივე პირობა (ექსტრატიმის გარეშე).

ბარათები პირველი ტაიმი/მატჩი - ფსონები იდება თუ რომელი გუნდი მიიღებს მეტ ბარათს I ტაიმში და მატჩში ფსონი მოგებულად ითვლება როცა შესრულდება ორივე პირობა (ექსტრატიმის გარეშე).

პირველი და მეორე ტაიმების კუთხურების ნამრავლი - ფსონები იდება I და II ტაიმებში ჩამოწოდებული კუთხურების რაოდენობების ნამრავლზე.

პირველი და მეორე ტაიმების ბარათების ნამრავლი - ფსონები იდება I და II ტაიმებში მიღებული ბარათების რაოდენობების ნამრავლზე.

ბარათების ქულათა რაოდენობა - ფსონის განთავსება ხდება ბარათების ქულათა რაოდენობაზე, რომლის გამოთვლა ხდება შემდეგი პრინციპის მიხედვით; 1 ყვითელი ბარათი არის 10 ქულა, 1 წითელი ბარათი არის 25 ქულა. ერთი ფეხბურთელის მიერ მიღებული 1 ყვითელი ბარათი და 1 პირდაპირ მიღებული წითელი ბარათი არის 35 ქულა. ასევე ერთი ფეხბურთელის მიერ მიღებული 2 ყვითელი ბარათი არის 35 ქულა: იგულისხმება პირველი ყვითელი ბარათის 10 ქულა და მეორე ყვითელი ბარათი, რომელიც ავტომატურად არის წითელი ბარათი (25 ქულა). ერთ ფეხბურთელის შეუძლია მიიღოს მაქსიმუმ 35 ქულა. თუ ფეხბურთელი მიიღებს პირდაპირ წითელ ბარათს, ჩაითვლება მხოლოდ 25 ქულა, თუ მანამდე არ ქონდა მიღებული ყვითელი ბარათი.

რომელი გუნდი მოიგებს მატჩის დარჩენილ დროში - პოზიციაზე ფსონი იდება მატჩის მიმდინარეობისას (ლაივში) და გულისხმობს ფსონის განთავსების მომენტიდან მატჩში დაფიქსირებულ შედეგს. მაგალითად, მატჩის მიმდინარე ანგარიშია 1:0 და ამ მომენტისთვის კონკრეტულ პოზიციაზე იქნა ფსონი განთავსებული „რომელი გუნდი მოიგებს მატჩის დარჩენილ დროში (1:0) - 1_ანი“, ხოლო მატჩი დასრულდა ანგარიშით 2-1. ამ შემთხვევაში პოზიცია წააგებს, რადგან ძირითად ანგარიშს გამოაკლდება ფსონის დადების დროს არსებული ანგარიში (2:1 – 1:0) და გამოვა რომ ფსონის დადების მომენტიდან მატჩში დაფიქსირდა ფრე (1-1), შესაბამისად გამარჯვებული პოზიცია იქნება „რომელი გუნდი მოიგებს მატჩის დარჩენილ დროში (1:0) - X“.

გატანილი გოლების წუთების ჯამი - ფსონი იდება მატჩში გატანილი გოლების წუთების ჯამზე. მაგალითად თუ გოლები გავიდა 32-ე და 77-ე წუთებზე მათი ჯამი იქნება 109 (თუ

გოლი გავიდა მსაჯის მიერ კომპენსირებულ დროში გატანილი გოლის დრო დაფიქსირდება როგორც 90-ე).

რა მოხდება პირველი 5 წუთიან ინტერვალში (ფსონები იდება შემდეგ ინციდენტებზე):

- **გოლი** - მოგებულად ითვლება გოლის გატანის შემთხვევაში;
- **აუტი** - მოგებულად ითვლება ბურთის აუტზე გადასვლის და არა მოწოდების შემთხვევაში;
- **ჯარიმა** - მოგებულად ითვლება ჯარიმის დანიშვნის და არა გათამაშების შემთხვევაში;
- **კუთხური** - მოგებულად ითვლება ბურთის კუთხურზე გადასვლის და არა ჩამოწოდების შემთხვევაში;
- **ბარათი** - მოგებულად ითვლება ბარათის ჩვენების შემთხვევაში;
- **კარიდან დარტყმა** - მოგებულად ითვლება მეკარის საჯარიმოდან ბურთის თამაშში შემოტანის შემთხვევაში, გარდა საჯარიმოდან გათამაშებული ჯარიმისა;
- **თამაშგარე** - მოგებულად ითვლება თამაშგარე მგომარეობის დაფიქსირების შემთხვევაში;

***იმ შემთხვევაში თუ არსებული ინციდენტებიდან არცერთი არ მოხდება კონკრეტულ 5 წუთიან ინტერვალში (მაგ. „რა მოხდება პირველი 00:01-05:00 წუთებში“), ამ პოზიციაზე განთავსებული ბილეთები ჩაითვლება ერთის ტოლად.**

ფეხბურთელი მიიღებს ბარათს, ინდივიდუალური კარში დარტყმები, ინდივიდუალური ოფსაიდები, ინდივიდუალური ჯარიმები და ა.შ. - აუცილებელია ფეხბურთელმა დაიწყოს სასტარტო შემადგენლობაში, წინააღმდეგ შემთხვევაში კოეფიციენტი 1 ტოლად ჩაითვლება.

პირველი (მეორე) გუნდის მაჩვენებელი - ამ პოზიციაზე დამდებმა პირმა უნდა გამოიცნოს პირველი (მეორე) გუნდის ქულათა მაჩვენებელი. ქულათა დათვლის სისტემა: თითოეული გატანილი გოლი + 10 ქულა, მშრალად შენახული კარი (არ გაუშვებს გოლს) +5 ქულა, თითოეული ჩამოწოდებული კუთხური + 3 ქულა, თითოეული მიღებული წითელი ბარათი -10 ქულა.

მოთამაშე X (ქულა, მოხსნა, პასი) - კალათბურთში ამ პოზიციაზე დამდებმა პირმა უნდა გამოიცნოს მოთამაშის ქულა; მოხსნა; პასი. თუ მოთამაშე არ მიიღებს მონაწილეობას მატჩში კოეფიციენტი ჩაითვლება 1-ის ტოლად.

ბურთი მოხვედრა ძელს ან ხარიხას - გასათვალისწინებელია მხოლოდ ის დარტყმები ძელზე ან ხარიხაზე, რომლის შემდგომმაც ბურთი რჩება თამაშში (ბურთი შეეხეო მოთამაშეს, მსაჯს, სხვა ძელს ან ხარიხას, დაეცა მოედანზე ითვლება რაოდენობაში) ძირითად დროში. ძელი და ხარიხა არ ჩაითვლება: თუ ბურთის ძელზე ან ხარიხაზე მოხვედრის დროს თამაში იყო შეწყვეტილი. ძელზე ან ხარიხაზე მოხვედრის მერე ბურთი გასცდა სათამაშო მოედნის ფარგლებს ან გავიდა გოლი.

ვარდნები - ითვლება მხოლოდ შედეგიანი ვარდნა (Successful Tackles), ანუ მხოლოდ ის ვარდნები როდესაც ბურთი რჩება ვარდნის ავტორს ან მის გუნდს. ვარდნების რაოდენობა იანგარიშება ჩემპიონატების ოფიციალური საიტების მეშვეობით, თუ პოზიციაზე სხვა საიტი არ არის მითითებული.

მოთამაშეთა ინდივიდუალური სტატისტიკა ფეხბურთში:

ფეხბურთში მოთამაშეთა ინდივიდუალური სტატისტიკის გადახდა წარმოებს www.whoscored.com -ის მიხედვით.

- **გოლები / Goals / Голы** - ითვლება ფეხბურთელის მიერ გატანილი გოლი. (შედეგები დაანგარიშდება www.whoscored.com -ის მიხედვით);
- **საგოლე გადაცემები / Assists / Результативные Передачи** - ითვლება გადაცემა რომლის შემდეგაც გავა გოლი. (შედეგები დაანგარიშდება www.whoscored.com -ის მიხედვით);
- **დარტყმები / Shots / Удары** - ითვლება როგორც კარში, დაბლოკილი, ასევე კარისკენ დარტყმები. (შედეგები დაანგარიშდება www.whoscored.com -ის მიხედვით);
- **კარში დარტყმები / Shots on goal / Удары в Створ Ворот** - ითვლება ყველა ის დარტყმა რომელიც მიდის კარის ჩარჩოში, რომელსაც აიღებს მეკარე ან მცველი, იმ შემთხვევაში თუ მცველი ბოლო კაცია. (შედეგები დაანგარიშდება www.whoscored.com -ის მიხედვით);
- **პასები / Passes / Передачи** - ითვლება ნებისმიერი გადაცემა რომელიც შესრულდება თამაშისას, გარდა კუთხურის, აუტისა და ჯარიმისა. (შედეგები დაანგარიშდება www.whoscored.com -ის მიხედვით);
- **ბურთთან შეხება / Touches / Касание Мяча** - ითვლება გადაცემის შედეგად ბურთთან პირველი შეხება, ანუ როდესაც ფეხბურთელი პირველად იღებს ბურთს. (შედეგები დაანგარიშდება www.whoscored.com -ის მიხედვით);
- **ვარდნები / Tackles / Падкаты** - ითვლება მხოლოდ შედეგიანი ვარდნა, ანუ მხოლოდ ის ვარდნები როდესაც ბურთი რჩება ვარდნის ავტორს ან მის გუნდს. (შედეგები დაანგარიშდება www.whoscored.com -ის მიხედვით);
- **ჯარიმები / Fouls / Фолы** - ითვლება ფეხბურთელის მიერ მიღებული ჯარიმა. ანუ როდესაც ფეხბურთელი თავად არღვევს თამაშის წესს. (შედეგები დაანგარიშდება www.whoscored.com -ის მიხედვით);
- **დაჯარიმებები / Fouled** - ითვლება ფეხბურთელზე დაჯარიმება. ანუ როდესაც კონკრეტული ფეხბურთელის წინააღმდეგ დაარღვევენ თამაშის წესს. (შედეგები დაანგარიშდება www.whoscored.com -ის მიხედვით);

***თუ მატჩი შეწყდა ან გადაიდო 24 საათზე მეტი დროით, ყველა მიღებული ფსონი ჩაითვლება 1_ის ტოლად. თუ კონკრეტული მოთამაშე ვერ მოხვდა სასტარტო თერთმეტეულში, მასზე ყველა მიღებული ფსონი ჩაითვლება 1_ის ტოლად.**

მოთამაშეთა ინდივიდუალური სტატისტიკა კალათბურთში - NBA და სხვა ჩემპიონატები

კალათბურთში, მოთამაშეთა ინდივიდუალური სტატისტიკა NBA და სხვა ჩემპიონატებში წარმოებს მათივე ოფიციალურ საიტებზე განთავსებული მონაცემების მეშვეობით.

- **ქულები / Points / Очки** - ითვლება მოთამაშის მიერ მოგროვებული ქულების რაოდენობა. (შედეგები დაანგარიშდება www.nba.com _ის მიხედვით);
- **რეალიზებული სროლები (2 ქულიანები / 3 ქულიანები) / FG Made / Реализованные Броски (2 Очковые / 3 Очковые)** - ითვლება იმ შედეგიანი სროლების რაოდენობა რომელსაც მოჰყვება 2 ან 3 ქულის აღება. (შედეგები დაანგარიშდება www.nba.com _ის მიხედვით);
- **ასისტები / Assists / Асисты** - ითვლება შედეგიანი გადაცემა რომელსაც მოჰყვება ქულის აღება. (შედეგები დაანგარიშდება www.nba.com _ის მიხედვით);
- **ბლოკ-შოტები / Blocks / Блок-шоты** - ითვლება მეტოქის მიერ ფარის მიმართულებით ნასროლი ბურთის დაბლოკვა. (შედეგები დაანგარიშდება www.nba.com _ის მიხედვით);
- **მოხსნები / Total Rebounds / Подборы** - ითვლება ფარიდან ასხლეტილი ბურთის მოხსნა. (შედეგები დაანგარიშდება www.nba.com _ის მიხედვით);
- **ჩაჭრები / Steals / Перехваты** - ითვლება მეტოქის მიერ გაკეთებული პასის ჩაჭრების რაოდენობა. (შედეგები დაანგარიშდება www.nba.com _ის მიხედვით);
- **რეალიზებული 3 ქულიანები / 3pt Field goals made / Реализованные 3 Очковые** – ითვლება იმ შედეგიანი სროლების რაოდენობა რომელსაც მოჰყვება 3 ქულია აღება. (შედეგები დაანგარიშდება www.nba.com _ის მიხედვით);
- **დაკარგვები / Turnover / Потеря** - ითვლება მოთამაშის მიერ ბურთის დაკარგვა (შედეგები დაანგარიშდება www.nba.com _ის მიხედვით); **მატჩის სტატისტიკის დაანგარიშებისას (მოხსნები, დაკარგვები და ა.შ.) მხედველობაში მიიღება ოფიციალურ საიტზე მითითებული გუნდის/გუნდების მოთამაშეთა ინდივიდუალური მაჩვენებლების ჯამი, გუნდური მაჩვენებლების გარეშე.**

*თუ მატჩი შეწყდა ან გადაიდო 24 საათზე მეტი დროით, ყველა მიღებული ფსონი ჩაითვლება 1_ის ტოლად. თუ კონკრეტულმა მოთამაშემ არ მიიღო მატჩში მონაწილეობა, ყველა მიღებული ფსონი ჩაითვლება 1_ის ტოლად. პოზიციები დაანგარიშდება ოვერტაიმის ჩათვლით.

კომბინირებული პოზიციები

მეტი (გოლი - ბარათი) ; მეტი (გოლი - ოფსაიდი) ; მეტი (ბარათი - ოფსაიდი) ; მეტი (ბარათი - სეივი) ; მეტი (ოფსაიდი - სეივი) ; მეტი (კუთხური - კარში დარტყმა) ; მეტი (ჯარიმა - დარტყმა) ; მეტი (აუტი - ჯარიმა & კუთხური) - ამ პოზიციებზე ფსონის განმთავსებელმა პირმა უნდა გამოიცნოს (მაგალითად) გოლი უფრო მეტი იქნება მატჩში თუ ბარათი ; ჯარიმა თუ დარტყმა; აუტი თუ ჯარიმებისა და კუთხურების ჯამი; და ა.შ.

ფორა (გოლი - ბარათი) ; ფორა (გოლი - ოფსაიდი) ; ფორა (ბარათი - ოფსაიდი) ; ფორა (ბარათი - სეივი) ; ფორა (ოფსაიდი - სეივი) ; ფორა (კუთხური - კარში დარტყმა) ; ფორა (ჯარიმა - დარტყმა) ; ფორა (აუტი - ჯარიმა & კუთხური) - ამ პოზიციებზე ფსონის განმთავსებელმა პირმა უნდა გამოიცნოს (მაგალითად) ფორით მეტი გოლი გავა ბარათებთან შედარებით, თუ ფორით მეტი ბარათი იქნება ნაჩვენები გოლების რაოდენობასთან შედარებით; ფორით მეტი კუთხური იქნება მოწოდებული კარში დატყმებთან შედარებით თუ ფორით მეტი კარში დარტყა იქნება კუთხურებთან შედარებით; და ა.შ.

გოლები & ბარათები [X] ; გოლები & ოფსაიდები [X]; ბარათები & ოფსაიდები [X] ; ბარათები & სეივები [X] ; ოფსაიდები & სეივები [X] ; კუთხურები & კარში დარტყმები [X] ; ჯარიმები & დარტყმები [X] ; აუტები & ჯარიმები & კუთხურები [X] – ამ პოზიციებზე ფსონის განმთავსებელმა პირმა უნდა გამოიყენოს (მაგალითად) გოლებისა და ბარათების ჯამური რაოდენობა; ოფსაიდებისა და სეივების ჯამური რაოდენობა; და ა.შ.

პირველი გუნდის გოლები & ბარათები [X] ; პირველი გუნდის გოლები & ოფსაიდები [X]; პირველი გუნდის ბარათები & ოფსაიდები [X] ; პირველი გუნდის ბარათები & სეივები [X] ; პირველი გუნდის ოფსაიდები & სეივები [X] ; პირველი გუნდის კუთხურები & კარში დარტყმები [X] ; პირველი გუნდის ჯარიმები & დარტყმები [X] ; პირველი გუნდის აუტები & ჯარიმები & კუთხურები [X] – ამ პოზიციებზე ფსონის განმთავსებელმა პირმა უნდა გამოიყენოს (მაგალითად) პირველი გუნდის გოლებისა და ბარათების ჯამური რაოდენობა; პირველი გუნდის ოფსაიდებისა და სეივების ჯამური რაოდენობა; და ა.შ.

მეორე გუნდის გოლები & ბარათები [X] ; მეორე გუნდის გოლები & ოფსაიდები [X]; მეორე გუნდის ბარათები & ოფსაიდები [X] ; მეორე გუნდის ბარათები & სეივები [X] ; მეორე გუნდის ოფსაიდები & სეივები [X] ; მეორე გუნდის კუთხურები & კარში დარტყმები [X] ; მეორე გუნდის ჯარიმები & დარტყმები [X] ; მეორე გუნდის აუტები & ჯარიმები & კუთხურები [X] – ამ პოზიციებზე ფსონის განმთავსებელმა პირმა უნდა გამოიყენოს (მაგალითად) მეორე გუნდის გოლებისა და ბარათების ჯამური რაოდენობა; მეორე გუნდის ოფსაიდებისა და სეივების ჯამური რაოდენობა; და ა.შ.

ფეხბურთისა და ზოგადად სპორტის ტერმინების განმარტებები

ფეხბურთი

გოლი - მოვლენა, რომელიც განსაზღვრავს მატჩის გამარჯვებულის ვინაობას. გოლი ითვლება როდესაც ბურთი გადაკვეთს კარის ხაზს და ოფიციალურად დადასტურდება მსაჯის მიერ. ავტოგოლი - საკუთარ კარში გატანილი გოლი. ავტოგოლი ეთვლება მოწინააღმდეგე გუნდს გოლად, მაგრამ ის არ ითვლება ფეხბურთელის ინდივიდუალურ სტატისტიკაში.

კუთხური - მოვლენა, როდესაც დაცვაში მყოფი გუნდის ფეხბურთელზე შეხების შემდეგ ბურთი დატოვებს მოედნის ფარგლებს კარს უკან. კუთხურების რაოდენობაში იგულისხმება ჩამოწოდებული კუთხურების რაოდენობა. მაგალითად, მატჩის ბოლო წუთებზე ბურთი გადავიდა კუთხურზე, ხოლო მსაჯმა შეხვედრა დაასრულა მის მოწოდებამდე, ასეთი კუთხური არ იქნება გათვალისწინებული კუთხურების რაოდენობაში.

ყვითელი ბარათი - თამაშის წესების დარღვევისას, სიმულაციისას და ა.შ. მსაჯი უფლებამოსილია გააფრთხილოს ფეხბურთელი ყვითელი ბარათის მეშვეობით, ხოლო განმეორებითი ყვითელი ბარათის ჩვენების შემდეგ დაატოვებინოს მოედანი. ყვითელი ბარათების რაოდენობა იანგარიშება მოედანზე, მატჩის მიმდინარეობისას, ნაჩვენები ყვითელი ბარათების მიხედვით. მატჩის დასრულების შემდეგ, მოედნის ფარგლებს გარეთ ნაჩვენები ყვითელი ბარათი არ ჩაითვლება ყვითელი ბარათების საერთო რაოდენობაში. ხოლო პირველი ტაიმის შესვენებაზე ნაჩვენები ბარათი, რომელიც ნაჩვენები იქნება თამაშში მონაწილე ფეხბურთელის მისამართით, დაანგარიშებული იქნება ბარათების რაოდენობაში და ჩაითვლება მეორე ტაიმში ნაჩვენებ ბარათად.

წითელი ბარათი - თამაშის წესების უხეში დარღვევისას მსაჯი უფლებამოსილია გააფრთხილოს ფეხბურთელი წითელი ბარათის მეშვეობით და დაატოვებინოს მოედანი. ერთი ფეხბურთელის მიერ მიღებული 2 ყვითელი ბარათი ავტომატურად აკუმულირდება როგორც წითელი ბარათი. წითელი ბარათების რაოდენობა იანგარიშება მოედანზე, მატჩის მიმდინარეობისას, ნაჩვენები წითელი ბარათების მიხედვით. მატჩის დასრულების შემდეგ, მოედნის ფარგლებს გარეთ ნაჩვენები წითელი ბარათი არ ჩაითვლება წითელი ბარათების საერთო რაოდენობაში. ხოლო პირველი ტაიმის შესვენებაზე ნაჩვენები ბარათი, რომელიც ნაჩვენები იქნება თამაშში მონაწილე ფეხბურთელის მისამართით, დაანგარიშებული იქნება ბარათების რაოდენობაში და ჩაითვლება მეორე ტაიმში ნაჩვენებ ბარათად.

ბარათი - თამაშის წესების დარღვევისას, სიმულაციისას და ა.შ. მსაჯი უფლებამოსილია ფეხბურთელს უჩვენოს წითელი/ყვითელი ბარათი, რომელზეც ჯამურად იანგარიშება ბარათების რაოდენობაში. ერთმა ფეხბურთელმა მატჩის მიმდინარეობისას შეიძლება მიიღოს მინიმუმ 1 და მაქსიმუმ 3 ბარათი შემდეგი თანმიმდევრობით:

ა) პირდაპირ ყვითელი ბარათი = 1 ბარათს;

ბ) პირდაპირ წითელი ბარათი = 2 ბარათს;

გ) მიღებული ზედიზედ 2 ყვითელი ბარათი, რომელიც ავტომატურად აკუმულირდება წითელ ბარათად = 3 ბარათს;

დ) მიღებული ყვითელი ბარათის შემდეგ მიღებული პირდაპირი წითელი ბარათი = 3 ბარათს; მატჩის დასრულების შემდეგ, მოედნის ფარგლებს გარეთ, ან შესვენებისას ნაჩვენები ბარათი არ ჩაითვლება ბარათების საერთო რაოდენობაში.

კარიდან დარტყმა - მოვლენა, როდესაც კარის მიმართულებით დარტყმული ბურთი ტოვებს მოედნის ფარგლებს კარს უკან, ხოლო შემდეგ თამაში ნახლდება მეკარის საჯარიმოდან მეკარის/ფეხბურთელის მიერ. კარიდან დარტყმების რაოდენობაში ითვლება ყველა ის დარტყმა რომელიც შესრულდება მატჩის მიმდინარეობისას. მაგალითად, თუ კარის მიმართულებით დარტყმულმა ბურთმა დატოვა მოედნის ფარგლები, ხოლო მსაჯმა ბურთის გათამაშებამდე დაასრულა მატჩი, ასეთი კარიდან დარტყა არ ჩაითვლება საერთო კარიდან დარტყმების რაოდენობაში.

კარში დარტყმა - მოვლენა, რომლის დროსაც შეტევაში მყოფი გუნდის ფეხბურთელი ბურთს დაარტყამს კარის ჩარჩოს მიმართულებით. ითვლება ყველა ის დარტყმა რომელიც მიდის კარის ჩარჩოში, რომელსაც აიღებს მეკარე ან მცველი, იმ შემთხვევაში თუ მცველი ბოლო კაცია. ასხლეტილი ბურთი (იგივე რიკოშეტი) კარში დარტყმად არ ითვლება. კარში

დარტყმული ბურთების რაოდენობის შედეგი ასახული იქნება წესებში მითითებული კონკრეტული ლიგების ოფიციალური საიტების მეშვეობით.

I/II ტაიმზე კომპენსირებული დრო - ითვლება მსაჯის მიერ მატჩის პირველ და მეორე ტაიმზე ოფიციალურად დამატებული დრო (ექტრატაიმი არ მიიღება მხედველობაში) და არ აქვს მნიშვნელობა რეალურად რამდენ ხანს გაგრძელდება მატჩი. მსაჯის მიერ კომპენსირებული დრო არის მატჩის მსვლელობისას არსებული შეჩერებების კომპენსაცია. მაგალითად, მსაჯმა მატჩის მეორე ტაიმს ოფიციალურად დაამატა 4 წუთი, მაგრამ რეალურად ითამაშეს 6 წუთი, ამ შემთხვევაში გადახდილი იქნება „კომპენსირებული დრო - 4 წუთი „.

შეცვლა - გუნდებს აქვთ 3-3 ცვლილების გამოყენების უფლება მატჩის ძირითად დროში (90+). პირველი / ბოლო შეცვლა: ეს პოზიცია მოიცავს მატჩის დაწყებიდან 90+ წთ ძირ. დროის ჩათვლით რომელიმე გუნდის მიერ განხორციელებულ პირველ/ ბოლო შეცვლას, იმ შემთხვევაში თუ პირველი / ბოლო შეცვლა განხორციელდა ორივე გუნდმა „ერთდროულად“, მოგებულად ჩაითვლება იმ გუნდის მოთამაშე, რომელიც პირველი შევა მოედანზე (შედეგი დაფიქსირდება წესებში მითითებულ ინტერნეტ საიტის ინფორმაციაზე დაყრდნობით, ხოლო სადაო სიტუაციის შემთხვევაში უპირატესობა ენიჭება მატჩის ვიდეო ჩანაწერს. თუ ვიდეო ჩანაწერით არ მოხერხდა შედეგის გარკვევა, ძალაში რჩება დაფიქსირებული შედეგი). ხოლო თუ პირველი / ბოლო შეცვლა განხორციელდა ორივე გუნდის მიერ ერთდროულად შესვენებისას ამ პოზიციაზე დადებული ფსონები უქმდება და 1 (ერთი)-ის ტოლად ჩაითვლება.

ძელი ან ხარიხა - გასათვალისწინებელია მხოლოდ ის დარტყმები ძელზე ან ხარიხაზე, რომლის შემდგომმაც ბურთი რჩება თამაშში (ბურთი შეეხეო მოთამაშეს, მსაჯს, სხვა ძელს ან ხარიხას, დაეცა მოედანზე ითვლება რაოდენობაში) ძირითად დროში. ძელი და ხარიხა არ ჩაითვლება: თუ ბურთის ძელზე ან ხარიხაზე მოხვედრის დროს თამაში იყო შეწყვეტილი. ძელზე ან ხარიხაზე მოხვედრის მერე ბურთი გასცდა სათამაშო მოედნის ფარგლებს ან გავიდა გოლი.

ოფსაიდი (თამაშგარე) - მოვლენა, რომლის დროსაც, პასის მომენტში, შემტევი გუნდის ფეხბურთელი (რომლის მიმართულებითაც კეთდება პასი) აღმოჩნდება დაცვაში მყოფი გუნდის ბოლო ფეხბურთელზე წინ. ოფსაიდების რაოდენობის შედეგი ასახული იქნება წესებში მითითებული კონკრეტული ლიგების ოფიციალური საიტების მეშვეობით.

ბურთის ფლობა - იგულისხმება პროცენტული მაჩვენებელი დროის მიხედვით, თუ რომელი გუნდი უფრო დიდხანს ფლობდა ბურთს. ბურთის ფლობის პროცენტის შედეგი ასახული იქნება წესებში მითითებული კონკრეტული ლიგების ოფიციალური საიტების მეშვეობით.

აუტი - მოვლენა, რომლის დროსაც ბურთი ტოვებს მოედნის ფარგლებს მარჯვენა ან მარცხენა მხარეს. აუტების რაოდენობაში იანგარიშება მხოლოდ მოწოდებული აუტების რაოდენობა. მაგალითად, თუ ბურთი გადავიდა აუტზე და მის მოწოდებამდე მსაჯმა დაასრულა შეხვედრა ასეთი აუტი არ ჩაითვლება აუტების საერთო რაოდენობაში. ასევე რაოდენობაში არ ჩაითვლება წესების დარღვევით მოწოდებული აუტი. მაგალითად, თუ პირველი გუნდის ფეხბურთელმა არასწორად მოაწოდა აუტი, ხოლო მსაჯმა მოწოდების

უფლება გადასცა მეორე გუნდს, ან განმეორებით მოაწოდა აუტი, ჩაითვლება რომ მოწოდდა ერთი აუტი და არა ორი. აუტების რაოდენობა იანგარიშება www.whoscored.com _ის მიხედვით, თუ უშუალოდ პოზიციაზე სხვა საიტი არ არის მითითებული.

ჯარიმა - ითვლება ფეხბურთელის მიერ მიღებული ჯარიმები. ჯარიმების რაოდენობის შედეგი ასახული იქნება წესებში მითითებული კონკრეტული ლიგების ოფიციალური საიტების მეშვეობით.

სეივი - ყველა ის კარში დარტყმული ბურთი რომელიც იქნება მოგერიებული მეკარის ან ბოლო მცველის (მეკარის უკან მყოფი ბოლო ფეხბურთელი) მიერ. თუ კარში დარტყმული ბურთი მოხვდება მეკარის წინ მდგარ ფეხბურთელს ამ მოვლენას დაბლოკილი დარტყმა ეწოდება და არანაირი კავშირი არ აქვს სეივთან. სეივების რაოდენობის შედეგი ასახული იქნება წესებში მითითებული კონკრეტული ლიგების ოფიციალური საიტების მეშვეობით. სეივების რაოდენობა გერმანიის, იტალიის, ესპანეთის, საფრანგეთის, ინგლისის, ჰოლანდიის, პორტუგალიის, აშშ_ს, ჩინეთისა და ბრაზილიის ჩემპიონატების/თასებისა და სუპერთასების მატჩებზე იანგარიშება www.whoscored.com _ის მიხედვით.

დარტყმა - დარტყმაში ითვლება როგორც კარში, დაბლოკილი, ასევე კარისკენ დარტყმა. დარტყმების რაოდენობის შედეგი ასახული იქნება წესებში მითითებული კონკრეტული ლიგების ოფიციალური საიტების მეშვეობით.

საგოლე გადაცემა - ითვლება გადაცემა რომლის შემდეგაც გავა გოლი. საგოლე გადაცემების რაოდენობის შედეგი ასახული იქნება წესებში მითითებული კონკრეტული ლიგების ოფიციალური საიტების მეშვეობით.

პასები - ითვლება ნებისმიერი გადაცემა რომელიც შესრულდება თამაშისას, გარდა კუთხურის, აუტისა და ჯარიმისა. პასების რაოდენობის შედეგი ასახული იქნება წესებში მითითებული კონკრეტული ლიგების ოფიციალური საიტების მეშვეობით.

ბურთთან შეხება - ითვლება გადაცემის შედეგად ბურთთან პირველი შეხება, ანუ როდესაც ფეხბურთელი პირველად იღებს ბურთს. ბურთთან შეხების რაოდენობის შედეგი ასახული იქნება წესებში მითითებული კონკრეტული ლიგების ოფიციალური საიტების მეშვეობით.

ვარდნები - ითვლება მხოლოდ შედეგიანი ვარდნა (Successful Tackles), ანუ მხოლოდ ის ვარდნები როდესაც ბურთი რჩება ვარდნის ავტორს ან მის გუნდს. ვარდნების რაოდენობა იანგარიშება ჩემპიონატების ოფიციალური საიტების მეშვეობით, თუ პოზიციაზე სხვა საიტი არ არის მითითებული.

მუშტით თამაში - (Punches) მეტოქის მიერ საჯარიმოში ჩაწოდებული ბურთის, მეკარის მიერ, მუშტით/მუშტებით ბურთის მოგერიება. აუცილებელია მეკარემ მოედანზე გაატაროს მინიმუმ 75 წუთი. 75 წუთზე ნაკლები დროის თამაშის შემთხვევაში ფსონები ჩაითვლება 1,0_ის (ერთი მთელი) ტოლად, გარდა უკვე გათამაშებული პოზიციებისა. მუშტით თამაშის რაოდენობა იანგარიშება www.whoscored.com _ის მიხედვით, ვიდრე ჩანაწერი მხედველობაში არ მიიღება.

ბურთის ხელში დაფიქსირება - (Claims) მეტოქის მიერ საჯარიმოში ჩაწოდებული ბურთის, მეკარის მიერ, თავს ზემოთ გაშლილი ხელებით დაფიქსირება. აუცილებელია მეკარემ მოედანზე გაატაროს მინიმუმ 75 წუთი. 75 წუთზე ნაკლები დროის თამაშის შემთხვევაში

ფსონები ჩაითვლება 1,0-ის (ერთი მთელი) ტოლად, გარდა უკვე გათამაშებული პოზიციებისა. ბურთის ხელში დაფიქსირებების რაოდენობა იანგარიშება www.whoscored.com -ის მიხედვით, ვიდეო ჩანაწერი მხედველობაში არ მიიღება.

ვიდეო რეფერი (VAR) - ფსონი ითვლება მოგებულად როდესაც, მსაჯი თავად მივა მონიტორთან და პირადად განიხილავს სადავო მომენტს. პოზიციის ასახვა მოხდება ვიდეოჩანაწერის მეშვეობით.

ტაიმი - თამაშის მიმდინარეობის შემადგენელი ნაწილი. ფეხბურთის მატჩის ძირითადი დრო იყოფა 2 ნახევრად და მათ ტაიმები ეწოდებათ.

ექსტრატაიმი - სათასო ან და სხვა ტიპის ტურნირების შეხვედრებში (ორმატრიანი შეხვედრების დროს მეორე მატჩზე) მატჩის ძირითადი დროის დასრულების შემდეგ, თუ ვერ გაირკვა გამარჯვებულის ვინაობა, ინიშნება ექსტრატაიმი, რათა გამოვლინდეს გამარჯვებული. პენალტების სერია - ძირითადი დროისა და ექსტრატაიმის ფრედ დასრულების შემთხვევაში ინიშნება პენალტების სერია.

ჩოგბურთი

ქულა - ქულა გახლავთ მატჩის შემადგენელი ნაწილი, რომელთა სათანადო რაოდენობის დაგროვების შემდეგ მოთამაშე იგებს გეიმს. ქულების მოგროვება ხდება მოწოდების მოგების შემდეგ. პირველ მოგებულ გათამაშებაზე მოთამაშეს ეწერება 15 ქულა, მეორე მოგებულზე ასევე 15 ქულა, მესამეზე კი 10 ქულა (ე. ი. 15, 30 და 40). ხოლო, მეოთხე მოგებულ გათამაშებაზე ჩოგბურთელი იგებს გეიმს.

გეიმი - გეიმი ეწოდება მოთამაშის მიერ მოგებულ გათამაშებას, რომლის დროსაც ის დააგროვებს სათანადო გათამაშებისთვის საჭირო ქულებს. გეიმების რაოდენობის შედეგი ასახული იქნება კონკრეტული ლიგების ოფიციალური საიტების მეშვეობით.

სეტი - ჩოგბურთში მატჩის საბოლოო ანგარიში შედგება სეტებისაგან. მატჩი შედგება 3 სეტისგან (ერთ-ერთიმოთამაშის მიერ 2 სეტის მოგებად). მნიშვნელოვან ტურნირებში კაცები 5 სეტს თამაშობენ (ერთერთიმოთამაშის მიერ 3 სეტის მოგებად). სეტი შედგება გეიმებისგან. სეტში გამარჯვებულად ითვლება ის, ვინც პირველი მოიგებს 6 გეიმს, მინიმუმ 2-გეიმიანი სხვაობით.

ეისი - აულებელი მოწოდება. მოვლენა, როდესაც მომწოდებელი წესების სრული დაცვით ჩაუწვდის ოპონენტს ბურთს და აიღებს ქულას, ისე რომ მოწინააღმდეგე ვერ შეძლებს ბურთზე შეხებას. ეისების რაოდენობის შედეგი ასახული იქნება კონკრეტული ლიგების ოფიციალური საიტების მეშვეობით.

ორმაგი შეცდომა - მოვლენა, როდესაც მომწოდებელი ქულის ასაღებად განკუთვნილ ორივე მოწოდებას გააფუჭებს. ორმაგი შეცდომების რაოდენობის შედეგი ასახული იქნება კონკრეტული ლიგების ოფიციალური საიტების მეშვეობით.

ბრეიქი - მოვლენა, როდესაც მომწოდებელი წააგებს საკუთარ გეიმს.

თაიბრეიქი - სეტში გამარჯვებულად ითვლება ის, ვინც პირველი მოიგებს 6 გეიმს, მინიმუმ 2გეიმიანი სხვაობით. თუ მეტოქეებმა 6-6 გეიმი მოიგეს, ინიშნება "თაი-ბრეიქი" 7 მომგებიან

ქულამდე. თაიბრეიქის ანგარიში აკუმულირდება როგორც 1 გეიმი, ხოლო სეტი დასრულდება ანგარიშით 7-6 ან 6-7.

მატჩის თაიბრეიქი - უმეტეს წილად გვხვდება წყვილების თანრიგის შეხვედრებში, თუ კონკრეტული ტურნირის ორგანიზატორების მიერ სხვა ფორმატი არ იქნა მიღებული. მაგალითად: პირველი სეტი დასრულდა 7-5, მეორე სეტი 0-6, ხოლო მესამე სეტში გაიმართა მატჩის თაიბრეიქი 10-5, გეიმების რაოდენობა იქნება $7+5+0+6+1=19$.

ბრეიქ-პოინტი - მოვლენა, როდესაც მომწოდებელი აგებს საკუთარ გეიმს და ამ დროს ანგარიში მოწინააღმდეგის სასარგებლოდ არის 0-40; 15-40; 30-40; 40-A;.

სეტ-პოინტი - მოვლენა, როდესაც სეტის მოსაგებად რომელიმე მოთამაშეს მხოლოდ ერთი ქულის მოგება აქვს დარჩენილი და ამ დროს ანგარიში რომელიმე მოთამაშის სასარგებლოდ არის 0-40; 15-40; 30-40; 40-A; . სეტ-პოინტების რაოდენობა ითვლება შემდეგნაირად: მაგალითად სეტის ბოლო გეიმის ანგარიშია 0-40 (1 სეტ-პოინტი) და პირველმა მოთამაშემ ანგარიში გახადა 15-40 ამ დროს უკვე 2 სეტ-პოინტი იქნება სეტში. თუ პირველი მოთამაშე 30-40_ს გახდის ანგარიშს სეტში 3 სეტ-პოინტი დაფიქსირდება და ა.შ.

მატჩ-პოინტი - მოვლენა, როდესაც მატჩის მოსაგებად რომელიმე მოთამაშეს მხოლოდ ერთი ქულის მოგება აქვს დარჩენილი და ამ დროს ანგარიში რომელიმე მოთამაშის სასარგებლოდ არის 0-40; 15-40; 30-40; 40-A; . მატჩ-პოინტების რაოდენობა ითვლება შემდეგნაირად: მაგალითად მატჩის ბოლო გეიმის ანგარიშია 0-40 (1 მატჩ-პოინტი) და პირველმა მოთამაშემ ანგარიში გახადა 15-40 ამ დროს უკვე 2 მატჩ-პოინტი იქნება მატჩში. თუ პირველი მოთამაშე 30-40_ს გახდის ანგარიშს მატჩში 3 მატჩ-პოინტი დაფიქსირდება და ა.შ.

კალათბურთი

ქულა - მოვლენა, რომელიც განსაზღვრავს მატჩის გამარჯვებულის ვინაობას. ქულების დაგროვება ხდება კალათში ბურთის მოთავსებით. ქულების დაგროვება ხდება 3, 2 და 1 ქულიანი სროლებით.

რეალიზებული სროლა - ითვლება იმ შედეგიანი სროლების რაოდენობა რომელსაც მოჰყვება 2 ან 3 ქულის აღება.

ბლოკ-შოტი - ითვლება მეტოქის მიერ ფარის მიმართულებით ნასროლი ბურთის დაბლოკვა. **მოხსნა** - ითვლება ფარიდან ასხლეტილი ბურთის მოხსნა.

ჩაჭრა - ითვლება მეტოქის მიერ გაკეთებული პასის ჩაჭრების რაოდენობა.

რეალიზებული 3 ქულიანები - ითვლება იმ შედეგიანი სროლების რაოდენობა რომელსაც მოჰყვება 3 ქულია აღება.

დაკარგვები - ითვლება მოთამაშის მიერ ბურთის დაკარგვა.

მეოთხედი - კალათბურთის შეხვედრა იყოფა 4 მეოთხედად რომელთა ხანგრძლივობა შეადგენს 10/12 წუთს ტურნირის წესების შესაბამისად.

I/II ნახევარი - I ნახევარი შედგება პირველი და მეორე მეოთხედებისაგან, ხოლო II ნახევარი მესამე და მეოთხე მეოთხედებისაგან.

ოვერტაიმი - მატჩის ძირითადი დროის დასრულების შემდეგ, თუ ვერ გაირკვა გამარჯვებულის ვინაობა, ინიშნება ოვერტაიმი. ფლეიოფებში, თუ ორმატრიანი დაპირისპირებების ჯამში დაფიქსირდა ფრე და დაინიშნა დამატებითი დრო (ექტრატაიმი; ოვერტაიმი; ოქროს სეტი და ა.შ.) მხედველობაში მიიღება განმეორებითი მატჩის ძირითადი შედეგი. მაგალითად: თუ კალათბურთის პირველი მატჩი დასრულდა ანგარიშით 81-71, ხოლო განმეორებითი მატჩი დასრულდა 91-101, მეორე მატჩზე დანიშნული ოვერტაიმი არ ითვლება მეორე მატჩის ოვერტაიმად და არ ახდენს გავლენას ამ მატჩის ძირითად შედეგზე.

ჰოკეი

გოლი - მოვლენა, რომელიც განსაზღვრავს მატჩის გამარჯვებულის ვინაობას. გოლი ითვლება როდესაც ბურთი გადაკვეთს კარის ხაზს. შაიბა - რეზინის დისკო. მოთამაშეთა მიზანია შაიბა გაიტანონ მეტოქის კარში.

2 ან 5 წუთიანი გაძევება - თამაშის წესების დარღვევისას მსაჯი უფლებამოსილია გააძევოს მოთამაშე 2/5 წუთით მოედნიდან.

ბულიტი - (საჯარიმო ტყორცნა შემდეგნაირად სრულდება: მსაჯი შაიბას დებს გასათამაშებელ ცენტრალურ წერტილზე და ჰოკეისტს ნიშანს აძლევს, მოთამაშე იწყებს შაიბიანად მოძრაობას დაჯარიმებული გუნდის კარის მიმართულებით და ცდილობს გოლის გატანას. ტყორცნის შემდეგ საჯარიმო დარტყმა შესრულებულად ითვლება.

პერიოდი - ჰოკეის შეხვედრის ძირითადი დრო იყოფა 3 ნაწილად და მათ პერიოდი ეწოდება. თამაში შედგება სამი 20 წუთიანი პერიოდისაგან, (ითვლება მხოლოდ ის დრო, როცა შაიბა თამაშშია). ოვერტაიმი - მატჩის ფრედ დასრულების შემთხვევაში ინიშნება 10 წუთიანი ოვერტაიმი.

ბულიტების სერია - თუ გამარჯვებულის გამოვლენა ვერ მოხერხდა ოვერტაიმში ინიშნება პენალტების სერია.

ფრენბურთი

ქულა - მოვლენა, რომელიც განსაზღვრავს სეტის გამარჯვებულის ვინაობას.

სეტი - ფრენბურთში მატჩის საბოლოო ანგარიში შედგება სეტებისაგან. მატჩი შედგება 5 სეტისგან. თითოეული სეტი კი 25 ქულამდეა. (ზოგიერთ ტურნირზე სეტი მიმდინარეობს 21 ქულამდე, რომელიც მითითებული იქნება ტურნირის სათაურში) მეხუთე სეტი 15 ქულამდეა.

თაიბრეიქი - როდესაც სეტში ანგარიში ხდება 24-24 (მეხუთე სეტში 14-14) თამაში მიმდინარეობს 2 ქულით სხვაობით მოგებამდე, ამ მოვლენას ეწოდება თაიბრეიქი.

ოქროს სეტი - თასის თამაშებზე თუ ორივე გუნდმა რაღაც ეტაპზე მოაგროვა ერთნაირი ქულები ინიშნება ოქროს სეტი 15 ქულამდე.

ხელბურთი

გოლი - მოვლენა, რომელიც განსაზღვრავს მატჩის გამარჯვებულის ვინაობას. გოლი ითვლება როდესაც ბურთი გადაკვეთს კარის ხაზს.

ტაიმი - თამაშის მიმდინარეობის შემადგენელი ნაწილი. ხელბურთის მატჩის ძირითადი დრო იყოფა 2 ნახევრად და მათ ტაიმები ეწოდებათ.

რაგბი

ქულა - მოვლენა, რომელიც განსაზღვრავს მატჩის გამარჯვებულის ვინაობას.

ლელო - ლელოს გატანა ეწოდება მოთამაშის შესვლას მოწინააღმდეგე გუნდის ჩათვლის მოედანზე და ბურთის მიწაზე დადებას (დამიწებას). ლელოს გამტანი გუნდი იღებს 5 ქულას.

გარდასახვა - ნიშნება ლელოს გატანის შემდეგ და ირტყმება ლელოს გატანის ხაზის გასწვრივ, ნებისმიერი მანძილიდან. ფასდება 2 ქულით.

რეალიზებული ჯარიმა - ინიშნება მაშინ, როდესაც გუნდი დაარღვევს თამაშის წესებს. რეალიზებული (გატანილი) ჯარიმა ფასდება 3 ქულით. დარტყმა ითვლება გატანილად, თუკი ბურთი გაფრინდება მოწინააღმდეგის კარის ძელებს შორის, ხარიხის თავზე.

არეკნი - თამაშის დროს ბურთის დარტყმა და გატანა. ფასდება 3 ქულით. დარტყმა ითვლება გატანილად, თუკი ბურთი გაფრინდება მოწინააღმდეგის კარის ძელებს შორის, ხარიხის თავზე.

ყვითელი ბარათი (გაძევება) - მორაგბე ყვითელი ბარათის მიღების შემთხვევაში 10 წუთით ტოვებს მოედანს, ხოლო 10 წუთის გასვლის შემდეგ ბრუნდება მოედანზე.

დერეფანი - იმისთვის რომ ჩაითვალოს დერეფანი აუცილებელია მოწოდდეს აუტი დერეფანში. დერეფანი ეთვლება იმ გუნდს რომელიც აწვდის აუტს, მიუხედავად იმისა მოიგებს თუ არა დერეფანს.

შერკინება - შერკინება ინიშნება მაშინ, როდესაც თამაში უნდა გაგრძელდეს წესების დარღვევის შემდეგ. ერთი და იგივე ჯარიმის გათამაშებისას შეიძლება მსაჯმა რამდენჯერმე მიუთითოს მორაგბეებს შერკინების მოსაწყობად, სანამ არ დადგებიან სწორ მდგომარეობაში. ამ დროს შერკინება ითვლება კონკრეტულ ჯარიმაზე ერთ შერკინებად.

ოფლოუდი - ბოჭვის დროს დაცემული რაგბისტის მიერ თანაგუნდელისთვის გადაწოდებული პასი.

ბოჭვა - ერთ-ერთი ხერხი რომლის საშუალებითაც გუნდს შეუძლია თავდასხმის შეჩერება. ამ დროს დამცველი გუნდის მოთამაშე იჭერს შემტევი გუნდის ბურთიან მორაგბეს და აგდებს მას მიწაზე.

ტექნიკური ლელო - არის ლელო, რომელსაც თვლის მსაჯი საკუთარი გადაწყვეტილებით და ის ჩვეულებრივად აისახება ლელოების რაოდენობაში. ტექნიკური ლელოს დროს გუნდს ენიჭება 7 ქულა.

მოლი - იქმნება მაშინ, როდესაც ბუთიან მოთამაშეს ეჭიდება მეტოქე გუნდის ერთი ან მეტი მოთამაშე და ამავე დროს ეხმარება ერთი, ან მეტი თანაგუნდელი.

ჯარიმა - ინიშნება მაშინ, როდესაც გუნდი დაარღვევს თამაშის წესებს.

პასი - შედეგიანი პასების რაოდენობა, როდესაც თანაგუნდელს მიუვა ბურთი.

ბურთის ფლობა - იგულისხმება პროცენტული მაჩვენებელი დროის მიხედვით, თუ რომელი გუნდი უფრო დიდხანს ფლობდა ბურთს. ბურთის ფლობის პროცენტის შედეგი ასახული იქნება წესებში მითითებული კონკრეტული ლიგების ოფიციალური საიტების მეშვეობით.

ბეისბოლი

რანი - ბეისბოლში მოპოვებულ ქულას რანი ეწოდება.

ჰოუმ რანი - ეწოდება ისეთ დარტყმას, როდესაც ბურთი გადასცდება ღობეს, რის გამოც აუტფილდერებისათვის შეუძლებელი ხდება ბურთის დაბრუნება ბაზის მცველებისათვის.

ინინგი - მატჩის მიმდინარეობის განმსაზღვრელი. ბეისბოლის მატჩი შედგება 9 ინინგისაგან.

ნახევარინინგი - ერთი ინინგი იყოფა ორ ნაწილად, რომელთაც ნახევარინინგი ეწოდებათ. ინინგის განმავლობაში ჯერ ერთი გუნდი აგროვებს ქულებს, ხოლო შემდეგ მეორე გუნდი.

მეთვრამეტე ნახევარინინგი - ბეისბოლში ერთი ინინგი იყოფა ნახევარ ინინგებად. მოთამაშეებმა უნდა ითამაშონ 9 ინინგი (18 ნახევარ-ინინგი). მატჩს ყოველთვის იწყებს მეორე გუნდი. იმ შემთხვევაში, თუ მეორე გუნდი თავისი ბოლო ნახევარ-ინინგით (მე-9 ინინგში) ვერ შეძლებს ანგარიშის გათანაბრებას, პირველი გუნდი აღარ თამაშობს თავის ნახევარინინგს (მე-9 ინინგში). შესაბამისად თამაში დასრულებულად ითვლება და ეს არ შეიძლება გახდეს სადაო საკითხის წარმოქმნის წინაპირობა. პირველი ნახევარი - ბეისბოლის პირველი ნახევარი შედგება 4.5 ინინგისაგან.

ექსტრანინგი (ოვერტაიმი) - თუ მატჩის ძირითად დროში ვერ გაირკვა გამარჯვებულის ვინაობა ინიშნება ექსტრანინგი და თამაშობენ იქამდე სანამ არ გამოვლინდება გამარჯვებული. არსებობს გამოწესების ლიგები, სადაც თუ 3 ექსტრანინგის შემდეგაც არ გამოვლინდა გამარჯვებული მატჩი სრულდება ფრედ. ფუტსალი:

გოლი - მოვლენა, რომელიც განსაზღვრავს მატჩის გამარჯვებულის ვინაობას. გოლი ითვლება როდესაც ბურთი გადაკვეთს კარის ხაზს.

ტაიმი - თამაშის მიმდინარეობის შემადგენელი ნაწილი. ხელბურთის მატჩის ძირითადი დრო იყოფა 2 ნახევრად და მათ ტაიმები ეწოდებათ.

ოვერტაიმი - მატჩის ძირითადი დროის დასრულების შემდეგ, თუ ვერ გაირკვა გამარჯვებულის ვინაობა, ინიშნება ოვერტაიმი.

პენალტების სერია - ძირითადი დროისა და ოვერტაიმის ფრედ დასრულების შემთხვევაში ინიშნება პენალტების სერია. წყალბურთი:

გოლი - მოვლენა, რომელიც განსაზღვრავს მატჩის გამარჯვებულის ვინაობას.

მეოთხედი - წყალბურთის მატჩი იყოფა 4 მეოთხედად, რომელთა ხანგრძლივობა შეადგენს 8 წუთს.

მაგიდის ჩოგბურთი

ქულა - მოვლენა, რომელიც განსაზღვრავს გეიმის გამარჯვებულის ვინაობას.

გეიმი (სეტი) - მატჩი შედგება 3(ან 5) გეიმისაგან, უმეტეს ტურნირზე თითოეული სეტის გათამაშება მიმდინარეობს 11 ქულამდე, თუ პროგრამაში სხვა რამ არაა მითითებული. ზოგ ტურნირზე გადამწყვეტი სეტი 7 ქულამდეა (თუ ამას ითვალისწინებს კონკრეტული შეჯიბრის რეგლამენტი).

თაიბრეიქი - 10-10_ზე სეტი გრძელდება 2 ქულიან უპირატესობამდე და ამ მოვლენას ეწოდება თაიბრეიქი. ბადმინტონი:

ქულა - მოვლენა, რომელიც განსაზღვრავს გეიმის გამარჯვებულის ვინაობას. გეიმი

(სეტი) - მატჩი ტარდება 2 სეტის მოგებამდე(სამიდან), სეტი გრძელდება 21 ქულამდე.

თაიბრეიქი - 20-20 ზე თამაში გრძელდება ორ ქულიანი უპირატესობის მოპოვებამდე და ამ მოვლენას ეწოდება თაიბრეიქი.

სნუკერი

ქულა - მოვლენა, რომელიც განსაზღვრავს ფრეიმის გამარჯვებულის ვინაობას. ქულები შემდეგნაირადაა განაწილებული: წითელი-1ქულა, ყვითელი-2ქულა, მწვანე-3ქულა, ყავისფერი-4ქულა, ლურჯი-5ქულა, ვარდისფერი-6ქულა, შავი-7ქულა. ფრეიმი - იგივე სეტი. სნუკერის მატჩი შედგება ფრეიმებისაგან.

ბრეიქი - სნუკერის მაგიდასთან მოთამაშის ერთჯერადად მისვლით დაგროვებული ქულები. მაგალითად, „X ფრეიმი - ვინ შეასრულებს ფრეიმის უმაღლეს ბრეიქს“ გამარჯვებულად გამოცხადდება ის მოთამაშე, ვისაც კონკრეტული ფრეიმის შემდეგ მაგიდასთან ერთჯერადად მისვლით დაგროვებული ქვება მეტოქეზე მეტი ქულა.

ჯარიმა - თამაშის წესების დარღვევისას მოწინააღმდეგეს გადაეცემა საჯარიმო ქულა.

ამერიკული ფეხბურთი:

ქულა - მოვლენა, რომელიც განსაზღვრავს მატჩის გამარჯვებულის ვინაობას.

მეოთხედი - მატჩი იყოფა 4 მეოთხედად, რომელთა ხანგრძლივობა შეადგენს 15 წუთს.

I/II ნახევარი - I ნახევარი შედგება პირველი და მეორე მეოთხედებისაგან, ხოლო II ნახევარი მესამე და მეოთხე მეოთხედებისაგან.

ოვერტაიმი - მატჩის ძირითადი დროის დასრულების შემდეგ, თუ ვერ გაირკვა გამარჯვებულის ვინაობა, ინიშნება ოვერტაიმი.

თაჩდაუნი - (ინგლ. touchdown), გუნდი იღებს 6 ქულას და ინიშნება 1 ქულიანი დარტყმა(გარდასახვა), თამაშის დროს გარდასახვა (თაჩდაუნის გარეშე) - 3(სამი) ქულა. გარდასახვის სანაცვლოდ ბურთის კვლავ გათამაშება და კვლავ თაჩდაუნი - 2(ორი) ქულა.

ფილდგოლი - იგივე არეკნი. თამაშის დროს ბურთის დარტყმა და გატანა.

პლიაჟის **ფეხბურთი**:

გოლი - მოვლენა, რომელიც განსაზღვრავს მატჩის გამარჯვებულის ვინაობას. გოლი ითვლება როდესაც ბურთი გადაკვეთს კარის ხაზს.

ტაიმი - თამაშის მიმდინარეობის შემადგენელი ნაწილი. ხელბურთის მატჩის ძირითადი დრო იყოფა 2 ნახევრად და მათ ტაიმები ეწოდებათ. პლიაჟის ფრენბურთი:

ქულა - მოვლენა, რომელიც განსაზღვრავს სეტში გამარჯვებულის ვინაობას.

სეტი - მატჩის მოსაგებად საჭიროა 2 სეტის მოგება. სეტი გრძელდება 21 ქულამდე, ხოლო მე-3 გადაწყვეტი 15-მდე.

თაიბრეიქი - როდესაც სეტში ანგარიში ხდება 20-20 (მესამე სეტში 14-14) თამაში მიმდინარეობს 2 ქულით სხვაობით მოგებამდე, ამ მოვლენას ეწოდება თაიბრეიქი.

ბოქსი (კრივი)

ქულა - ბოქსის მატჩში დარტყმების შეფასება ხდება ქულების მეშვეობით.

რაუნდი - მატჩის მიმდინარეობის განმსაზღვრელი. ბოქსის შეხვედრა შედგება 10-12 რაუნდისაგან (ტურნირის წესებიდან გამომდინარე).

სრული ბრძოლა - სრული ბრძოლა გულისხმობს მატჩში ქულების მეშვეობით გამორკვეულ გამარჯვებულის ვინაობას, როდესაც სრულად ტარდება ტურნირისათვის გათვალისწინებული რაუნდების რაოდენობა (ნოკდაუნისა და სხვა ტექნიკური გადაწყვეტილებების გარეშე.).

ნოკაუტი - ნოკდაუნის შემთხვევაში რეფერი იწყებს დათვლას 1-იდან 8-მდე. თუ მოკრივე 8 წამის შემდეგაც ნოკდაუნშია, წამების ათვლა გრძელდება 10-მდე და სიტყვით – „აუტ“ – რეფერი აცხადებს ნოკაუტს.

ტექნიკური გადაწყვეტილება - როდესაც ბრძოლა შეწყდება მოკრივის მძიმე დაზიანების შემდეგ. ტექნიკური გადაწყვეტილების მიღება და გამარჯვებულის გამოცხადება მხოლოდ მსაჯის პრეროგატივაა. თუ მსაჯი აშკარა დაზიანებას ამჩნევს მოკრივეს მას შეუძლია მიიღოს გადაწყვეტილება და დაასრულოს ბრძოლა, რათა დაიცვას მოკრივის ჯანმრთელობის მდგომარეობა. დარტსი:

ქულა - მოვლენა, რომელიც განსაზღვრავს დარტსის გამარჯვებულის ვინაობას.

ლეგი - თავდაპირველად ყველა მონაწილეს ქულათა თანაბარი რაოდენობა აქვს (ვთქვათ, 501). თამაშის მიზანია ისრების ტყორცნით ამ ქულების თანდათან ჩამოწერა და განულება. ვინც პირველი შემდეგს ამას, ლეგის გამარჯვებულად ცხადდება.

სეტი - მატჩის ხანგრძლივობას განსაზღვრავს კონკრეტული ტურნირის ორგანიზატორების მიერ წინასწარ გაწერილი სეტების რაოდენობა. კონკრეტული სეტი შედგება ასევე ორგანიზატორების მიერ წინასწარ განსაზღვრული ლეგებისაგან. ყველაზე მცირე არსებობს ერთ სეტიანი დარტის ტურნირები, სადაც მატჩის ხანგრძლივობა განისაზღვრება უშუალოდ ლეგების რაოდენობის მიხედვით.

ჩექაუთი - დარტის კონკრეტული ლეგი აუცილებელია დასრულდეს შიდა (გაორმაგების) წრეში ნასროლი ისრით. ანუ მაგალითად, თუ მოთამაშეს დარჩენილი აქვს ჩამოსაწერი 77 ქულა, იმისთვის რომ მან გაანულოს ანგარიში ლეგში აუცილებელია ბოლო ნასროლი მოახვედროს შიდა (გაორმაგების) წრეში. მაგალითისთვის: მოთამაშეს შეუძლია გასამმაგების წრეში მოახვედროს 15 ნომერს და დაასრულოს გაორმაგების წრეში 16 ნომერში მოხვედრებული ისრით $77 - 3 \times 15 - 2 \times 16 = 0$ 2) პირველ (ანუ გარე) წრის 15 ნომერში მოხვედრებული ისრის შემთხვევაში მოთამაშეს შეუძლია შემდეგი სროლა განახორციელოს გასამმაგების წრეში 10_ანში სროლით და დაასრულოს გაორმაგების ზოლში მოხვედრებული 16 ქულით $77 - 15 - 3 \times 10 - 2 \times 16 = 0$ შუა (ანუ გასამმაგების) წრის 19 ნომერში მოხვედრებით მოთამაშეს შეუძლია შემდეგი სროლა შეასრულოს შიდა (გაორმაგების) წრეში მოხვედრებული 10_ანი $77 - 3 \times 19 - 2 \times 10 = 0$

180 – დატსში, დაფასთან ერთჯერადად გავლით (3 ისრის სროლით), მოთამაშეს შეუძლია დააგროვოს უმაღლესი 180 ქულა, რომელიც ცნობილია ტერმინით „180_ები“ (180s). 180_ის შესრულება შესაძლებელია სამივე ისრის შუა (ანუ გასამმაგების) წრის 20 ნომერში მოხვედრებით.

ბოულსი

ქულა - მოვლენა, რომელიც განსაზღვრავს სეტის გამარჯვებულის ვინაობას.

სეტი - მატჩის ხანგრძლივობას განსაზღვრავს კონკრეტული ტურნირის ორგანიზატორების მიერ წინასწარ გაწერილი სეტების რაოდენობა.

სქვოში

ქულა - მოვლენა, რომელიც განსაზღვრავს სეტის გამარჯვებულის ვინაობას.

გეიმი (სეტი) - მატჩი შედგება 5 გეიმისგან (სამ მოგებამდე) ან 3 გეიმისგან (ორ მოგებამდე). გეიმი შეიძლება გაგრძელდეს ა) 15 ქულამდე, 14-14-ზე თამაში გრძელდება ორ ქულიანი უპირატესობის მოპოვებამდე. გათამაშების მომენტს ერიცხება ქულა და აგრძელებს მოწოდებას.

ბ) 9 ქულამდე, 8-8-ის შემთხვევაში მოწოდების მიმღები ირჩევს თამაში გაგრძელდეს 9-მდე ან 10-მდე. მომწოდებელი გათამაშების მოგებისას იგებს 1 ქულას, მიმღები გათამაშების მოგებისას იგებს მოწოდების უფლებას ანგარიშის შეუცვლელად.

თაიბრეიქი - როდესაც ქულების რაოდენობა გადააჭარბებს სეტში დასაშვები ქულების რაოდენობას ეწოდება თაიბრეიქი.

კრიკეტი

რანი - მოპოვებულ ქულას რანი ეწოდება.

სუპეროვერი - ივივე ოვერტაიმი. თუ მატჩის ძირითად დროში ვერ გაირკვა გამარჯვებულის ვინაობა ინიშნება სუპეროვერი.

დაკვორტ-ლიუისის მეთოდი - თუ თამაში შეწყდა (ნებისმიერი მიზეზით) და გამარჯვებული გამოვლინდა დაკვორტ-ლიუისის მეთოდით (Duckworth–Lewis method), მატჩის ყველა პოზიცია გადაიხდება დაფიქსირებული შედეგის შესაბამისად.

ავსტრალიური ფეხბურთი

ქულა - მოვლენა, რომელიც განსაზღვრავს მატჩის გამარჯვებულის ვინაობას.

მეოთხედი (პერიოდი) - ძირითადი დრო შედგება ოთხი 20-20 წუთიანი მეოთხედებისაგან.

I/II ნახევარი - I ნახევარი შედგება პირველი და მეორე მეოთხედებისაგან, ხოლო II ნახევარი მესამე და მეოთხე მეოთხედებისაგან.

ბიჰაინდები - თამაშში მონაწილეობს ორი გუნდი, ისინი თამაშობენ ოვალური ბურთით. თითოეულ გუნდს გააჩნია ორი ერთმანეთში განთავსებული კარი. კარის სიმაღლე შეზღუდული არ არის. დიდ კარში ბიჰაინდი ითვლება 1 ქულად, ვიწრო კარში გოლი ითვლება 6 ქულად.

ფორმულა 1

კვალიფიკაცია - ტურნირის ძირითადი ბადის მონაწილეთა რაოდენობისა და სტარტზე ადგილების განმსაზღვრელი შეჯიბრება, რომელიც უშუალოდ ტურნირის დაწყებამდე 1 დღით ადრე იმართება.

მრბოლელი - მძღოლი რომელიც მართავს ბოლიდს.

ბოლიდი - სპეციალური ავტომობილი რომელიც გამოიყენება რბოლებში.

პიტ-სტოპი - რბოლის მიმდინარეობისას საშუალება აქვთ გამოიყენონ „პიტ-სტოპი“, რომლის დროსაც ბოლიდებს უმატებენ საწვავს, ან უცვლიან ნაწილებს.

პოდიუმ ფინიში - გამარჯვებული სამეული.

ლაივზე (მიმდინარე მატჩზე) თამაშის წესები

მიმდინარე მატჩებზე (ლაივზე) ფსონების განთავსება ხორციელდება Betlive.com_ზე განთავსებული სპორტის წესების მიხედვით.

ლაივში ნებისმიერი მატჩის შედეგი (განუსაზღვრელად სპორტის სახეობისა) აისახება ძირითადი დროის გათვალისწინებით, თუ უშუალოდ მიმდინარე მატჩის პოზიციაზე სხვა რამ არ არის მითითებული.

ლაივის მსვლელობისას ეკრანზე მითითებული დრო და სტატისტიკური მაჩვენებლები ატარებს საინფორმაციო ხასიათს და ტოტალიზატორი არ იღებს პასუხისმგებლობას მის სიზუსტეზე.

გათამაშების ფორმატის ცვლილების შემთხვევაში (თუ აღნიშნული ფორმატის ცვლილება წინასწარ არ არის მითითებული პროგრამაში) ფსონები ჩაითვლება 1,0-ის (ერთი მთელი) ტოლად, გარდა უკვე გათამაშებული პოზიციებისა. ლაივში პოზიციების გადახდა მიმდინარეობს ძირითადი დროის გათვალისწინებით, თუ სხვა რამ არ არის მითითებული. მაგ: (ოვერტაიმის ჩათვლით).

ლაივის (მიმდინარე თამაში) მსვლელობისას ტოტალიზატორი იტოვებს უფლებას ფსონი გააუქმოს ან 1.0-ის (ერთი მთელი) ტოლად ჩათვალოს შემდეგი ფორს-მაჟორული სიტუაციების დროს:

ა) ტექნიკური ხარვეზი რომლის დროსაც ვერ ხერხდება გარკვეულ პოზიციებზე რეალური კოეფიციენტის მიცემა და აქედან გამომდინარე ამ პოზიციებზე დარჩენილი არის იმ მომენტისათვის შეუსაბამო კოეფიციენტი;

ბ) თუ ფსონი დადებულია უკვე დაფიქსირებული მოვლენის შემდეგ (მაგ: პოზიციაზე „ვინ გაიტანს პირველ გოლს“ ფსონის განთავსება მოხდა უკვე გატანილი გოლის შემდეგ);

გ) ფორის ან ტოტულის ხაზი არასწორად იქნა გამოტანილი;

ჩოგბურთი

ნებისმიერი თაიბრეიქი ან მატჩის თაიბრეიქი (Tie-Break or Match Tie Break) ითვლება ერთ გეიმად. მაგ. თუ სეტში ანგარიშია 6-6 და სეტის თაიბრეიქი დასრულდა ანგარიშით 14-12 სეტის ანგარიში იქნება 7-6. შესაბამისად სეტში გეიმების რაოდენობა იქნება $7+6=13$.

მატჩის თაიბრეიქი უმეტეს წილად გვხვდება წყვილების თანრიგის შეხვედრებში, თუ კონკრეტული ტურნირის ორგანიზატორების მიერ სხვა ფორმატი არ იქნა მიღებული. მაგალითად: პირველი სეტი დასრულდა 7-5, მეორე სეტი 0-6, ხოლო მესამე სეტში გაიმართა მატჩის თაიბრეიქი 10-5, გეიმების რაოდენობა იქნება $7+5+0+6+1=19$.

პოკეი

პოზიციები, რომლებზეც მითითებულია „ოვერტაიმისა და პენალტების ჩათვლით“, იანგარიშება ოვერტაიმის და პენალტების სერიის ჩათვლით. პენალტების სერიაში გამარჯვებული გუნდის ანგარიშს ემატება ერთი გოლი. მაგალითად: თუ პენალტების სერიამდე ანგარიში იყო 3-3 და პენალტების სერია დასრულდა ანგარიშით 3-2 მატჩის

საბოლოო შედეგი ოვერტაიმისა და პენალტების სერიის ჩათვლით იქნება 4-3. შესაბამისად „გოლები (ოვერტაიმისა და პენალტების ჩათვლით) 6,5_ზე“ მეტი ჩაითვლება მოგებულად. **ბეისბოლი**

ბეისბოლში ერთი ინინგი იყოფა ნახევარ ინინგებად. მოთამაშეებმა უნდა ითამაშონ 9 ინინგი (18 ნახევარ-ინინგი). მატჩს ყოველთვის იწყებს მეორე გუნდი. იმ შემთხვევაში, თუ მეორე გუნდი თავისი ბოლო ნახევარ-ინინგით (მე_9 ინინგში) ვერ შეძლებს ანგარიშის გათანაბრებას, პირველი გუნდი აღარ თამაშობს თავის ნახევარინინგს (მე_9 ინინგში). შესაბამისად თამაში დასრულებულად ითვლება და ეს არ შეიძლება გახდეს სადაო საკითხის წარმოქმნის წინაპირობა.

	R	1	2	3	4	5	6	7	8	9
პირველი გუნდი	4	0	0	2	0	2	0	0	0	X
მეორე უნდი	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

ხელბურთი

ხელბურთის მატჩზე ლაივში გამოტანილ ყველა პოზიციაზე შედეგი იანგარიშება ძირითადი დროის გათვალისწინებით, თუ პოზიციის დასახელებაში სხვა რამ არ არის მითითებული. მაგალითად: „რომელი გუნდი გაიტანს თამაშის მე_X გოლს (ოვერტაიმის ჩათვლით)“;

„რომელი გუნდი უფრო ადრე გაიტანს X გოლს (ოვერტაიმის ჩათვლით)“;

ჩინეთის ჩემპიონატებსა და ზოგიერთ ტურნირზე მატჩი დასრულებულად ცხადდება თუ რომელიმე გუნდი წინ გავა 15 გოლიანი უპირატესობით, ამ შემთხვევაში დაფიქსირებული ანგარიში მხედველობაში მიიღება როგორც მატჩის საბოლოო შედეგი. სწუკერი: ბრეიქი (Break) - სწუკერის მაგიდასთან მოთამაშის ერთჯერადად მისვლით დაგროვებული ქულები. მაგალითად, „X ფრეიმი - ვინ შეასრულებს ფრეიმის უმაღლეს ბრეიქს“ გამარჯვებულად გამოცხადდება ის მოთამაშე, ვისაც კონკრეტული ფრეიმის შემდეგ მაგიდასთან ერთჯერადად მისვლით დაგროვებული ქნება მეტოქეზე მეტი ქულა.

დარტსი

„ჩექაუთი“ (Checkout) - დარტსის კონკრეტული ლეგი აუცილებელია დასრულდეს შიდა (გაორმაგების) წრეში ნასროლი ისრით. ანუ მაგალითად, თუ მოთამაშეს დარჩენილი აქვს ჩამოსაწერი 77 ქულა, იმისთვის რომ მან გაანულოს ანგარიში ლეგში აუცილებელია ბოლო ნასროლი მოახვედროს შიდა (გაორმაგების) წრეში. მაგალითისთვის: მოთამაშეს შეუძლია გასამმაგების წრეში მოახვედროს 15 ნომერს და დაასრულოს გაორმაგების წრეში 16 ნომერში მოხვედრებული ისრით >>> $77-3*15-2*16=0$ 2) პირველ (ანუ გარე) წრის 15 ნომერში მოხვედრებული ისრის შემთხვევაში მოთამაშეს შეუძლია შემდეგი სროლა განახორციელოს გასამმაგების წრეში 10_ანში სროლით და დაასრულოს გაორმაგების ზოლში მოხვედრებული 16 ქულით >>> $77-15-3*10-2*16=0$ შუა (ანუ გასამმაგების) წრის 19 ნომერში მოხვედრებით მოთამაშეს შეუძლია შემდეგი სროლა შეასრულოს შიდა (გაორმაგების) წრეში მოხვედრებული

10_ანიტ >>> 77-3*19-2*10=0 ;

დატსში, დაფასთან ერთჯერადად გასვლით(3 ისრის სროლით), მოთამაშეს შეუძლია დააგროვოს უმაღლესი 180 ქულა, რომელიც ცნობილია ტერმინით „180_ები“ (180s). 180_ის შესრულება შესაძლებელია სამივე ისრის შუა (ანუ გასამმაგების) წრის 20 ნომერში მოხვედრებით.

ოფიციალური და საინფორმაციო საიტები

შედეგების განსაზღვრა ხდება ტოტალიზატორის მიერ, წესებში მითითებულ ინტერნეტ საიტების ინფორმაციაზე დაყრდნობით. სადაო სიტუაციის წარმოშობის შემთხვევაში ტოტალიზატორი betlive.com უპირატესობას ანიჭებს მატჩის ვიდეო ჩანაწერს. იმ შემთხვევაში თუ მომხმარებელი არ ეთანხმება დაფიქსირებულ შედეგს, ვალდებულია წარმოადგინოს ვიდეო ჩანაწერი სადაო მომენტების მითითებით. (იმ შემთხვევაში თუ ვიდეო ჩანაწერით ვერ ხერხდება კონკრეტული შედეგის დაფიქსირება, ძალაში რჩება უკვე დაფიქსირებული შედეგი.)

კარში დარტყმები, კარისკენ დარტყმები, ჯარიმები, ბურთის ფლობა, სეივები, პასები, ასისტები, დაფარული მანძილი, ვარდნები, მუშტით თამაში და ბურთის ხელში დაფიქსირება არ ექვემდებარება ვიდეოჩანაწერით გადამოწმებას და გამოყენებული იქნება შესაბამისი საიტების ოფიციალური შედეგები.

Betlive.com_ზე არსებული ნებისმიერი სახის სტატისტიკა (Betlive სტატისტიკა ; Match Center და ა.შ.) ატარებს საინფორმაციო ხასიათს და ის არ გახლავთ ფსონის დააგარიშების გარანტი. ნებისმიერი მატჩის შედეგი ანგარიშდება ოფიციალური საიტების ინფორმაციაზე დაყრდნობით ან/და სადაო სტუაციების წარმოწმის შემთხვევაში ვიდეოჩანაწერის მიხედვით.

თუ კომპანიის მიერ მითითებულ სატზე (საიტებზე) აშკარად შეცდომითაა დაფიქსირებული შედეგი და სტატისტიკა, კომპანია იხელმძღვანელებს ვიდეო ჩანაწერით. ხოლო, თუ ვიდეოჩანაწერში არ ჩანს კონკრეტული მოვლენა ძალაში რჩება უკვე დაფიქსირებული შედეგი. იმ შემთხვევაში თუ ქვეყნის (ჩემპიონატის/ტურნირის) გასწვრივ მითითებულია ერთზე მეტი საიტის მისამართი, უპირატესობა ენიჭება პირველ საიტს ა), ბ), გ) ... მიმდევრობით. თუ მითითებული საიტი (საიტები) დროებით არ მუშაობს კომპანია უფლებას იტოვებს იხელმძღვანელოს ვიდეოჩანაწერით. თუ ვერ მოხერხდა ვიდეოჩანაწერის მოპოვება, კომპანია იხელმძღვანელებს სხვა ალტერნატიულ საინფორმაციო საიტებზე მოპოვებული ინფორმაციით. იმ პოზიციებზე დადებული ფსონი რომლის შესახებაც ინფორმაცია ვერ იქნება მოძიებული მოთამაშეს უკან დაუბრუნდება.

იმ შემთხვევაში თუ მომხმარებელი არ ეთანხმება კონკრეტული პოზიციის შედეგის სისწორეს უნდა წარმოადგინოს ვიდეოჩანაწერი იმ ინციდენტებისა რომლებიც ექვემდებარებიან ვიდეოჩანაწერით გადამოწმებას (კარში დარტყმები, კარისკენ დარტყმები, ჯარიმები, ბურთის ფლობა, სეივები, პასები, ასისტები, დაფარული მანძილი, ვარდნები, მუშტით თამაში და ბურთის ხელში დაფიქსირება არ ექვემდებარება ვიდეოჩანაწერით გადამოწმებას და გამოყენებული იქნება შესაბამისი საიტების ოფიციალური შედეგები), საიტის ლინკი ან სხვა დამამტკიცებელი საბუთი რომ შედეგი არასწორად იქნა ასახული.

მაგალითად: თუ მომხმარებელი არ ეთანხმება ბილეთში დაფიქსირებული კუთხურების რაოდენობას, უნდა მოგვაწოდოს კუთხურების მოწოდების დროები, ან ვიდეოჩანაწერი, ან ლაივ კომენტარების ლინკი, რითის შევძლებთ დეტალურად გადავამოწმოთ მის მიერ მოწოდებული ინფორმაცია.

მატჩების (ორთაბრძოლის, რბოლის, შეჯიბრების) შედეგების და სტატისტიკის განსაზღვრა და შედეგების ოფიციალურად დაფიქსირება ხდება შემდეგი საიტებით:

ფეხბურთი (ცოცხალი)

ფეხბურთში: გერმანიის, იტალიის, ესპანეთის, საფრანგეთის, ინგლისის, ჰოლანდიის, პორტუგალიის, აშშ_ს, ჩინეთისა და ბრაზილიის ჩემპიონატების/თასების მატჩებზე დამატებითი პოზიციები, როგორც არის: კარში დარტყმები; ჯარიმები; ბურთის ფლობის პროცენტი; თამაშგარეების რაოდენობა (ოფსაიდები) და ა.შ. იანგარიშება ჩემპიონატებზე მითითებულ ვებ-გვერდებზე განთავსებული ინფორმაციის შესაბამისად, ხოლო უშუალოდ აუტების რაოდენობა იანგარიშება www.whoscored.com _ის მიხედვით, თუ უშუალოდ პოზიციაზე სხვა საიტი არ არის მითითებული.

სეივების რაოდენობა გერმანიის, იტალიის, ესპანეთის, საფრანგეთის, ინგლისის, ჰოლანდიის, პორტუგალიის, აშშ_ს, ჩინეთისა და ბრაზილიის ჩემპიონატების/თასებისა და სუპერთასების მატჩებზე იანგარიშება www.whoscored.com _ის მიხედვით. www.whoscored.com _ის მიხედვით იანგარიშება ასევე მუშტით თამაში და ბურთის ხელში დაფიქსირება .

UEFA ჩემპიონთა ლიგა, ევროპის ლიგა - www.uefa.com

* www.uefa.com - ზე ჩემპიონთა ლიგის მატჩებზე კომპანია ხელმძღვანელობს პრეს რელიზის (report) მიხედვით.

ინგლისი პრემიერლიგა -

www.premierleague.com ინგლისი EFL თასი -

www.skysports.com

ინგლისი FA თასი - www.skysports.com

ინგლისი სუპერ თასი - www.skysports.com

ინგლისი ჩემპიონშიფი - www.espn.com

ესპანეთი ლა ლიგა - www.espn.com

ესპანეთი Copa del Rey თასი - www.espn.com

ესპანეთი სუპერ თასი - www.espn.com

გერმანია ბუნდესლიგა - www.espn.com

გერმანია DFB თასი - www.espn.com

გერმანია სუპერ თასი - www.espn.com

იტალია სერია A - www.espn.com
იტალია **Coppa Italia** თასი - www.espn.com
იტალია სუპერ თასი - www.espn.com
საფრანგეთი ლიგა 1 - www.espn.com
საფრანგეთი **Coupe de France** თასი -
www.espn.com საფრანგეთი **Coupe de la Ligue**
თასი - www.espn.com
საფრანგეთი სუპერ თასი - www.espn.com
ჰოლანდია ერედივიზია - www.skysports.com
ჰოლანდია თასი - www.skysports.com
ჰოლანდია სუპერ თასი - www.skysports.com
პორტუგალია პრიმეირა ლიგა - www.espn.com
პორტუგალია თასი - www.espn.com
პორტუგალია სუპერ თასი - www.espn.com
რუსეთი პრემიერ ლიგა - www.rfpl.org
რუსეთი თასი - www.rfpl.org
რუსეთი სუპერ თასი - www.rfpl.org
აშშ MLS - www.espn.com
აშშ თასი - www.espn.com
აშშ სუპერ თასი - www.espn.com
ბრაზილია სერია A - www.espn.com
ბრაზილია თასი - www.espn.com
ბრაზილია სუპერ თასი - www.espn.com
ჩინეთი სუპერ ლიგა - www.espn.com
ჩინეთი თასი - www.espn.com
ჩინეთი სუპერ თასი - www.espn.com
ავსტრალია A ლიგა - www.espn.com
სამხრეთ კორეა K ლიგა - www.kleague.com
შვედეთი ალსვენსკა - www.flashscore.com

ნორვეგია ელიტსერი - www.flashscore.com

თურქეთი - www.whoscored.com

ფეხბურთი

ნაკრებები ევროპა - ა) www.uefa.com ბ) www.espnfc.com

ნაკრებები ჩრდ. და ცენტრალური ამერიკა - www.concacaf.com

ნაკრებები სამხრეთ ამერიკა - www.conmebol.com

ნაკრებები აზია - ა) www.the-afc.com ბ) www.espnfc.com

ნაკრებები აფრიკა - ა) www.cafonline.com ბ) www.espnfc.com

ნაკრებები ოკეანეთი - ა) www.oceaniafootball.com ბ)

www.espnfc.com ნაკრებები მსოფლიო ჩემპიონატი - ა)

www.fifa.com ბ) www.espnfc.com

UEFA ჩემპიონთა ლიგა, ევროპის ლიგა -

www.uefa.com Concacaf ჩემპიონთა ლიგა -

www.concacaf.com აფრიკის ჩემპიონთა ლიგა -

cafonline.com

აზიის ჩემპიონთა ლიგა - www.the-afc.com

საქართველო - www.gff.ge

ინგლისი - ა) www.premierleague.com ბ) www.skysports.com

ინგლისი EFL Cup - www.skysports.com

ინგლისი FA Cup - www.skysports.com

ესპანეთი - ა) www.espnfc.com ბ) www.marca.com

გერმანია - ა) www.bundesliga.de ბ) www.espnfc.com

იტალია - ა) www.raisport.rai.it ბ) www.gazzetta.it

იტალია, სერია B - www.legab.it

იტალია, ლეგა პრო C1-A/B, C2-A/B - www.lega-pro.com

იტალია, სერია D - www.lnd.it

საფრანგეთი - ა) www.lequipe.fr ბ) www.lfp.fr

ჰოლანდია - www.foxsports.nl

პორტუგალია - ა) www.ligaportugal.pt ბ) www.fpf.pt
პორტუგალია, II დივიზიონი - ligaportugal.pt
არგენტინა - www.afa.org.ar
ავსტრალია - ა) www.footballaustralia.com.au ბ) www.a-league.com.au VPL ლიგა - www.footballfedvic.com.au
ავსტრია - www.bundesliga.at
სომხეთი - www.ffa.am
ბელარუსი - www.abff.by
ბელგია - www.sport.be
ბელგია, II დივიზიონი - www.belgianfootball.be
ბოლივია - federacionbolivianadefutbol.org
ბოსნია - www.nfsbih.ba
ბრაზილია - ა) www.cbf.com.br ბ) esporte.uol.com.br
უნგრეთი - www.mlsz.hu
ვენესუელა - www.federacionvenezolanadefutbol.org
საბერძნეთი - ა) www.epo.gr ბ)
www.superleaguegreece.net ჰონდურასი -
www.lnphn.com
დანია - www.dbu.dk
ეგვიპტე - www.efa.com.eg
ისრაელი - eng.football.org.il
ინდოეთი - www.the-aiff.com
ინდონეზია - ligaindonesia.co.id
ირანი - ა) www.persianleague.com ბ) iranleague.ir
ირლანდია - www.sseairtricityleague.ie
ისლანდია - www.ksi.is
ყაზახეთი - ა) www.pflk.kz ბ) www.kff.kz
კანადა - canadiansoccerleague.ca
ყატარი - ა) www.qsl.com.qa ბ) www.qfa.qa
ჩინეთი - sports.sina.com.cn

კვიპროსი - www.cfa.com.cy
კოსტა რიკა - www.unafut.com
კოლუმბია - www.ligapostobon.com.co
კუვეიტი - www.kfa.org.kw
ლატვია - www.lff.lv
ლიტვა - ა) www.lff.lt ბ) www.alyga.lt
მაკედონია - ა) www.ffm.mk ბ)
www.macedonianfootball.com
მალტა - www.mfa.com.mt
მაროკო - www.frmf.ma
მექსიკა - ა) www.ligabancomer.mx ბ)
www.femexfut.org.mx მოლდოვა - www.fmf.md
ახ. ზელანდია - www.nzfootball.co.nz
ნორვეგია - www.fotball.no
ემირატები - www.proleague.ae
პანამა - ა) www.lpf.com.pa ბ) www.fepafut.com
პარაგვაი - www.apf.org.py
პერუ - www.adfp.org.pe
პოლონეთი - www.ekstraklasa.org
პოლონეთი, II დივიზიონი - www.pzpn.pl
რუსეთი - ა) www.rfpl.org ბ)
www.championat.com რუსეთი, **fml** I დივიზიონი
- www.1fml.ru
რუსეთი, II დივიზიონი - www.pfl-russia.com
რუმინეთი - www.lpf.ro
რუმინეთი, II დივიზიონი - www.frf.ro
საუდის არაბეთი - www.spl.com.sa
ჩრდ. ირლანდია - nifootballleague.com
სერბეთი - www.superliga.rs
სინგაპური - www.sleague.com

სლოვაკეთი - ა) www.futbalsfz.sk ბ)

www.fortunaliga.sk

სლოვენია - ა) www.prvaliga.si ბ) www.nzs.si

აშშ **MLS** - www.mlssoccer.com

აშშ **NASL** - www.nasl.com

ტაილანდი - www.thaileague.co.th

ტუნისი - www.ftf.org.tn

თურქეთი - www.tff.org.tr

უკრაინა - www.fpl.ua

უელსი - www.welshpremier.co.uk

ურუგვაი - www.auf.org.uy

ფინეთი - www.veikkausliiga.com

ხორვატია - prvahnl.hr

ჩეხეთი - ა) www.epojisteniliga.cz ბ)

www.fotbal.cz ჩილე - www.anfp.cl

შვეიცარია - www.football.ch

შვედეთი - svenskfotboll.se

შოტლანდია - spfl.co.uk

ეკვადორი - www.ecuafutbol.org

ესტონეთი - www.jalgpall.ee

სამხ. აფრიკა - www.psl.co.za

სამხ. კორეა, **K** ლიგა - www.kleague.com

სამხ. კორა, ნაციონალ ლიგა - [\[league.net\]\(http://league.net\) იაპონია - \[www.jleague.jp\]\(http://www.jleague.jp\)](http://www.n-</p></div><div data-bbox=)

ვიეტნამი - www.vnleague.com

უზბეკეთი - www.pfl.uz

ტრინიდადი და ტობაგო -

www.ttproleague.com პაკისტანი -

www.footballpakistan.com

ომანი - www.opl.om

ლიხტენშტეინი - www.lfv.li
მალაიზია - www.fam.org.my
იორდნია - www.jfa.com.jo
იამაიკა - www.premierleaguejamaica.com.jm
კოტ დიუარი - www.ligue1-ci.com
ჰონგ კონგი - www.hkfa.com
განა - www.ghanafa.org
ფარერები - www.fsf.fo
სალვადორი - primerafutboles.com
ბაჰრეინი - www.bfa.bh
ალჟირი - www.lnf.dz
ბანგლადეში - www.bff.com.bd
კამერუნი - fecafutbol-officiel.com
გიბრალტარი - www.gibraltarfifa.com
გვატემალა - guatefutbol.com
კენია - www.kpl.co.ke
ნიგერია - www.npfl.ng
სან მარინო - www.fsgc.sm
კოპა ლიბერტადორესი -
www.conmebol.com

ჩოგბურთი

ATP - www.atpworldtour.com

WTA - www.wtatennis.com

ITF კაცები, ქალები-

www.itftennis.com

ფედერაციის თასი - www.fedcup.com დევისის თასი - www.daviscup.com

კალათბურთი

FIBA-ს ტურნირები - www.fiba.com

FIBA-ამერიკა - www.fiba.com/americas

FIBA-ევროპა - www.fibaeurope.com

ევროლიგა **ULEB** - www.euroleague.net

ევროთასი - www.eurocupbasketball.com

ევროპის თასი **FIBA** -

www.fiba.com/europecup ჩემპიონთა ლიგა,

ევროპა- www.basketballcl.com

NBA - www.nba.com

WNBA - www.wnba.com

NCAA - www.ncaa.com

ABA ადრიატიკის ლიგა - www.abaliga.com

ბალკანეთის ლიგა - www.balkanleague.net

BBL ბალტიის ლიგა - www.bbl.net

სამხ.-აღმოსავლეთ აზიის ლიგა - www.aseanbasketballleague.com

VTB ლიგა - www.vtb-league.com

საქართველო - ა) www.gbf.ge ბ) www.superleague.ge

არგენტინა - www.lnb.com.ar

ავსტრალია **Waratah League** ახალი სამხ. უელსის ლიგა - www.waratah.basketball.net.au

ავსტრალია **QBL** კვინსლენდ ლიგა - qbl.basketballqld.com.au

ავსტრალია **Premier League** ცენტრ. ავსტრალიის ლიგა -

www.premierleaguesa.com.au ავსტრალია **SEABL** სამხ.-აღმ. ავსტრალიის ლიგა -

www.seabl.com.au

ავსტრალია **Big V** ლიგა - www.bigv.com.au

ავსტრალიის ჩემპიონატი კაცები - www.nbl.com.au

ავსტრალიის ჩემპიონატი ქალები - www.wnbl.com.au

ავსტრია - www.oebf.at

ბელგია - www.scooreleague.com

ბრაზილია კაცები - lnb.com.br

ბრაზილია ქალები - ligadebasquetefeminino.com.br

ბულგარეთი - bgbasket.com

კანადა - www.nblcanada.com

ჩინეთი - sports.sina.com.cn

ხორვატია - www.hks-cbf.hr
კვიპროსი - basketball.org.cy
ჩეხეთი - www.cbf.cz
დანია - www.basketligaen.dk
ესტონეთი - www.basket.ee
ფინეთი - www.basket.fi
საფრანგეთი კაცები - www.lnb.fr
საფრანგეთი ქალები - www.basketlfb.com
გერმანია - www.easycredit-bbl.de
დიდი ბრიტანეთი - bbl.org.uk
საბერძნეთი - www.esake.gr
უნგრეთი - www.kosarsport.hu
ინდონეზია - www.nblindonesia.com
ირანი - iranbasketball.org
ისრაელი - basket.co.il
იტალიის ჩემპიონატი კაცები - www.legabasket.it
იტალია, მე-2 დივიზიონი კაცები - www.legapallacanestro.com
იტალია, მე-3 დივიზიონი კაცები - www.legapallacanestro.com
იტალიის ჩემპიონატი ქალები -
www.legabasketfemminile.it იაპონია B.ლიგა -
www.bleague.jp
ლატვია - basket.lv
ლიტვა - www.lkl.lt
მექსიკა - www.lnbp.mx
ჰოლანდია - www.basketballleague.nl
ახ. ზელანდია - www.basketball.org.nz
ნორვეგია - www.basket.klubb.nif.no
პერუ - www.ligadelima.com
ფილიპინები PBA - pba.inquirer.net

ფილიპინები PBA D-ლიგა - pbadleague.inquirer.net

პოლონეთი კაცები - www.plk.pl

პოლონეთი ქალები - www.basketligakobiet.pl

პორტუგალია - www.fpb.pt

პუერტო რიკო - www.bsnpr.com

რუმინეთი - www.frbaschet.ro

რუსეთი - www.russiabasket.ru

სერბეთი - www.kls.rs

სლოვაკეთი - www.basketliga.sk

სლოვენია - www.kzs.si

სამხ. კორეა კაცები - www.kbl.or.kr

სამხ. კორეა ქალები -

www.wkbl.or.kr ესპანეთი კაცები -

acb.com

ესპანეთი მე-2 ლიგა კაცები - www.feb.es

ესპანეთი ქალები - www.feb.es

შვედეთი - basketliganherr.se

შვეიცარია - www.swissbasketball.ch

თურქეთი - www.tbl.org.tr

უკრაინა - fbu.ua

ვენესუელა - www.lpb.com.ve

ალჟირი - www.basketalgerie.com

ბაჰრეინი - www.asia-basket.com

ბელარუსი - bbf.by

ბოსნია - www.basket.ba

ეგვიპტე - www.afrobasket.com

ყაზახეთი - nbf.kz

მაკედონია - www.basketball.org.mk

ყატარი - www.qatarbasketball.qa

ემირატები - www.basketballuae.com

ურუგვაი - www.sportstg.com

ხელბურთი

IHF ტურნირები (საერთ. ფედერაცია) – www.ihf.info

EHF ტურნირები (ევროპის ფედერაცია) - eurohandball.com

ევროპის ჩემპიონთა ლიგა - www.ehfcl.com

WHRL (ქალები, რეგიონალლიგა) - <http://www.wrhl.info/>

SEHA (კაცები, სამხ-აღმ. ლიგა) - <http://www.wrhl.info/www.seha-liga.com/>

ავსტრია - oehb.sportlive.at

ბელარუსი - handball.by

ბულგარეთი - www.bulgarianhandball.eu

ბოსნია - rsbih.com

უნგრეთი - www.keziszovetseg.hu

გერმანია კაცები - www.dkb-handball-

bundesliga.de გერმანია ქალები - [www.hbf-](http://www.hbf-info.de)
info.de

საბერძნეთი - www.handball.org.gr

დანია - www.dhf.dk

ისრაელი - www.handballisr.co.il

ისლანდია - www.hsi.is

ესპანეთი - asobal.es

იტალია - www.figh.it

ყატარი - www.qatarhandball.com

ლატვია - www.handball.lv

ლიტვა - www.rankiniolyga.lt

ლუქსემბურგი - www.flh.lu

მაკედონია - macedoniahandball.com.mk

ნორვეგია - www.handball.no

პოლონეთი - zprp.pl
პორტუგალია - portal.fpa.pt
რუსეთი - www.rushandball.ru
რუმინეთი - www.frh.ro
საუდის არაბეთი - sahf.org.sa
სერბეთი - rss.org.rs
სლოვენია - www.rokometna-zveza.si სლოვაკეთი -
www.slovakhandball.sk
თურქეთი - www.thf.gov.tr
უკრაინა - www.handball.net.ua
ფინეთი - finnhandball.net
საფრანგეთი - www.ff-handball.org ხორვატია -
www.hrs.hr
ჩეხეთი - www.chf.cz
შვეიცარია - www.handball.ch
შვედეთი -
www.svenskhandboll.se
ესტონეთი - www.handball.ee
სამხ. კორეა - www.handballkorea.com
ალჟირი - www.dzhand.net
ჩინეთი - handball.sport.org.cn
ირანი - www.irhf.ir
მონტენეგრო - rscg.co.me
ტუნისი - handball.tn
ემირატები -
www.uaehandball.com

ჰოკეი

ნაკრებები - www.iihf.com

NHL - nhl.com

AHL - theahl.com

KHL - khl.com

VHL - www.vhlru.ru

MHL - mhl.khl.ru

MHL, დივიზიონი B - mhl2.khl.ru

OHL - www.ontariohockeyleague.com

QMJHL - www.theqmjhl.ca

WHL - www.whl.ca

აზიის ლიგა - www.alhockey.com

ავსტრია - erstebankliga.at

ბელარუსი - hockey.by

დიდი ბრიტანეთი - eliteleague.co.uk

გერმანია - del.org

გერმანია, ბუნდესლიგა 2 - <https://www.del-2.org/>
დანია - ishockey.dk

იტალია - www.hockeyghiaccio.net

ნორვეგია - hockey.no

სლოვაკეთი - www.hockeyslovakia.sk

ფინეთი - liiga.fi

ფინეთი, ლიგა 2 - www.mestis.fi

საფრანგეთი - www.hockeyfrance.com

ჩეხეთი - hokej.cz

შვეიცარია - www.sihf.ch

შვედეთი - www.swehockey.se

შვედეთი, ლიგა 2 - www.hockeyallsvenskan.se
ავსტრალია - www.theaihl.com

ყაზახეთი - www.icehockey.kz

პოლონეთი - www.hokej.net

უნგრეთი, MOL ლიგა -

www.icehockey.hu უკრაინა - fhu.com.ua

ფრენზურთი

ნაკრებები - www.fivb.com

ევროტასები - www.cev.lu

შუაევროპული ლიგა -

mevza.volley.net.at ალჟირი -

www.afvb.org

არგენტინა - www.aclav.com

ავსტრია - www.volley.net.at

აზერბაიჯანი - avf.az

ბელარუსი - bvf.by

ბელგია - www.volleyvnb.be

ბრაზილია - www.cbv.com.br

ბულგარეთი - bgvolleyball.com

ხორვატია - www.hou.hr

ჩინეთი - www.volleychina.org

კვიპროსი - www.volleyball.org.cy

ჩეხეთი - www.cvf.cz

დანია - www.volleyball.dk

ესტონეთი - www.volley.ee

ინგლისი - volleyballengland.org

ფინეთი - www.mestaruusliiga.fi

საფრანგეთი - www.lnv.fr

გერმანია - www.volleyball-bundesliga.de

საბერძნეთი - www.volleyleague.gr

უნგრეთი - www.hunvolley.hu

ირანი - iranvolleyball.com

ისრაელი - www.iva.org.il

იტალია, კაცები - www.legavolley.it

იტალია, ქალები - www.legavolleyfemminile.it

იაპონია - www.vleague.or.jp

ყაზახეთი - www.volley.kz

ლატვია - www.volejbols.lv

ლიბანი - v4.lebvolley.com

ლიტვა - ltf.lt

მონტენეგრო - www.oscg.me

ჰოლანდია - www.volleybal.nl

პერუ - fpv.com.pe

ფილიპინები, V ლიგა - sports.abs-cbn.com

ფილიპინები, სუპერლიგა - philippinesuperliga.com

პოლონეთი კაცები - www.plusliga.pl

პოლონეთი ქალები - www.orlenliga.pl

პორტუგალია - www.fpvoleibol.pt

ყატარი - www.qvba.org

რუმინეთი - www.frvolei.ro

რუსეთი - www.volley.ru

სლოვაკეთი - www.svf.sk

სერბეთი - www.ossrb.org

სლოვენია - www.odbojka.si

სამხ. კორეა - kovo.co.kr

ესპანეთი - www.rfevb.com

შვედეთი - www.volleyboll.se

შვეიცარია - www.volleyball.ch

თურქეთი - www.tvf.org.tr

უკრაინა - fvu.in.ua

ვიეტნამი - www.vfv.org.vn

წყალბურთი

ნაკრებები - www.fina.org,

ევროტასები - www.len.eu

უნგრეთი - www.mvlsz.hu

საბერძნეთი - www.koe.org.gr

ესპანეთი - www.rfen.es

იტალია - www.federnuoto.it

რუსეთი - www.waterpolo.ru

სერბეთი - www.waterpoloserbia.org

ხორვატია - www.hvs.hr

სნუკერი

ტურნირები - www.worldsnooker.com

რაგბი

მსოფლიო თასი - www.irb.com

Amlin Challenge Cup - www.ercrugby.com

Currie Cup - www.sarugby.co.za

Heineken Cup - www.ercrugby.com

ITM Cup - www.itmcup.co.nz

RaboDirect PRO12 - www.rabodirectpro12.com

საქართველო - rugby.ge

ავსტრალია - www.nrl.com

ევროპის სუპერლიგა - www.superleague.co.uk

ინგლისი - www.premiershiprugby.com

კოპ. ჩემპიონატი - www.rugbyleaguechampionships.co.uk

საფრანგეთი - www.lnr.fr

ფუტსალი

მსოფლიო თასი -

www.fifa.com/futsalworldcup **uefa** ფუტსალის

თასი - www.uefa.com/futscalcup ჩეხეთი -

www.fotbal.cz

იტალია - www.divisionecalcioa5.it

იაპონია - www.fleague.jp

პოლონეთი - futsalekstraklasa.pl

ბრაზილია - ligafutsal.com.br

ესპანეთი - www.lnfs.es

პორტუგალია - resultados.fpf.pt

რუსეთი - www.amfr.ru

რუმინეთი - www.frf.ro

საქართველო GFL ფუტსალის ლიგა - sbm.ge

საქართველო SBM ლიგა - sbm.ge

დარტსი

ტურნირები - www.dartswdf.com

ველოსპორტი

ტურნირები - ა) www.uci.ch ბ) www.usacycling.org

კერლინგი

საერთაშორისო - ა) www.worldcurling.org ბ)

www.competitions.royalcaledoniancurlingclub.org რუსეთი - www.curling.ru

ბადმინტონი

ტურნირები - bwfbadminton.org

ავსტრალიური ფეხბურთი

ტურნირები - www.afl.com.au

ავტობოლა

ფორმულა 1 - www.formula1.com

ამერიკული ფეხბურთი

აშშ - www.nfl.com

პლაჟის ფრენბურთი

საერთაშორისო-

www.fivb.org

რუსეთი - www.volley.ru

ჭადრაკი

საერთაშორისო -

www.fide.com რუსეთი -

ruchess.ru საქართველო -

www.gcf.org.ge

სუმო

იაპონია - www.sumo.or.jp

საერთაშორისო - www.ifs-sumo.org ევროპა - www.europeansumofederation.com

ბეისბოლი

აშშ MLB - mlb.mlb.com

იაპონია NPB - www.npb.or.jp მექსიკა

LMP - www.lmp.mx

პლაჟის ფეხბურთი

საერთაშორისო -

www.beachsoccer.com

რუსეთი - www.beachsoccer.ru

მაგიდის ჩოგბურთი

ჩელენჯი -

challengerseries.net

საერთაშორისო -

www.ittf.com ევროპა -

www.ettu.org გერმანია -

www.ttbl.de

ბალახის ჰოკეი

ნაკრებები - www.fih.ch

ევროლიგა - ehlhockey.nl

ინგლისი - www.englandhockey.co.uk

გერმანია - www.hockeyliga.de

ინდოეთი - hockeyindia.org

იტალია - www.federhockey.it

ჰოლანდია - ა) <https://hockey.nl/> - ბ) <https://www.knhb.nl/>

ბურთიანი ჰოკეი

ნაკრებები -

www.worldbandy.com რუსეთი

- www.rusbandy.ru ფინეთი -

www.finbandy.fi ნორვეგია -

www.bandyforbundet.no

შვედეთი - www.svenskbandy.se

ფლორბოლი

ნაკრებები - floorball.org

დანია - floorball.dk

ფინეთი - floorball.fi

ჩეხეთი - www.ceskyflorbal.cz შვედეთი - www.innebandy.se

შვეიცარია - www.swissunihockey.ch

ოსკარი

ტურნირები - www.oscars.org

UFC

ტურნირები - www.ufc.com

ცხენების დოლი და ძაღლების გარბენი

<https://www.racingpost.com/results/>

<https://www.timeform.com/horse-racing/results/today>

<https://www.attheraces.com/results>

<https://www.racenet.com.au/horse-racing-results>

<https://www.racingandsports.com/horse-racing-results>

<https://www.darleyeurope.com/runners-and-results>

სპორტების სახეობები და მათი წესები

სპორტის სახეობათა აღწერა ატარებს ზოგად საინფორმაციო ხასიათს და მასში ტექნიკური ხარვეზი ან კონკრეტულ სპორტში ამ სპორტის ფედერაციის მიერ შეტანილი ცვლილებების გამო არსებული უზუსტობა არ შეიძლება გახდეს დავის საგანი. გარდა ფსონთან დაკავშირებით მითითებული წესებისა.

ფეხბურთი

ფეხბურთი (ინგლ. Football foot-ფეხი, ball - ბურთი) ყველაზე გავრცელებული და პოპულარული გუნდური თამაში. ოფიციალური მატჩები იმართება ბალახისსაფრიან მინდორზე, გამოწვევის შემთხვევაში დახურულ მოედანზე. მოედანი შემოსაზღვრულია 15 სმ სიგანის თეთრი ფერის გვერდითი და პირითი ხაზებით, შუა ხაზით კი გაყოფილია ორ თანაბარ ნაწილად. მოედნის შუაგულში მონიშნულია ცენტრალური წრე. პირითი ხაზების შუაში მაგრდება კარი ბადით. საჯარიმო 11 მეტრიანის ნიშნულიდან საჯარიმო მოედნის გარეთ გავლებულია ნახევარწრე. ფეხბურთის ბურთი ტყავისაა და სფეროს ფორმა აქვს. ფეხბურთელის აუცილებელი ეკიპირება: მაისური, ტრუსი, გეტრი, საწვივე, ფეხსაცმელი. თითოეულ გუნდში, მეკარის ჩათვლით, 11-11 ფეხბურთელია (მატჩი არ ჩატარდება, თუ რომელიმე გუნდში შვიდზე ნაკლები მოთამაშეა). თამაში შეიძლება სხეულის ნებისმიერი ნაწილით, გარდა ხელისა. ხელით თამაშის უფლება აქვს მეკარეს, ამასთან, მხოლოდ თავისი საჯარიმო მოედნის ფარგლებში. ნებადართულია მოთამაშეთა შეცვლა (შეცვლათა რაოდენობა განისაზღვრება დებულებით). ძირითადად შეხვედრის ხანგრძლივობა 90 წუთია (ორი 45-45 წუთიანი ტაიმი 15-წუთიანი შესვენებით). მატჩი შეიძლება დამთავრდეს ერთ-ერთი გუნდის გამარჯვებით ან ფრედ. ბურთი გატანილად ითვლება, თუ მთლიანად გადაკვეთს ძელებით და ხარიხით შემოსაზღვრულ კარის ხაზს (სივრცეს).

მატჩის მსვლელობას აკონტროლებს მსაჯი, რომელიც ორ თანაშემწესთან ერთად უზრუნველყოფს წესების დაცვას. მსაჯის გადაწყვეტილება საბოლოოა. ფეხბურთში ერთერთი ძირითადია "თამაშგარე მდგომარეობის" წესი. ფეხბურთელი თამაშგარე მდგომარეობაშია, თუ მეტოქის პირით ხაზთან ის უფრო ახლოსაა, ვიდრე ბურთი და მოწინააღმდეგე გუნდის ბოლოსწინა მოთამაშე. ეს წესი არ მოქმედებს კარიდან ბურთის დარტყმის, აუტისა და კუთხურის დროს, აგრეთვე იმ შემთხვევაში, როცა ფეხბურთელი ბურთს მეტოქისგან იღებს ან პასიურ მდგომარეობაშია და პოზიციის წყალობით უპირატესობას არ ფლობს.

თამაშის წესების დარღვევის, აკრძალული ილეთების გამოყენებისა და არასპორტული საქციელისთვის გუნდი ისჯება საჯარიმო ან თავისუფალი დარტყმით.

საჯარიმო დარტყმა ინიშნება მეტოქის მოცელების, ფეხის ან ხელის კვრისა და ჩარტყმის (ან ამის მცდელობის), ხელით დაჭერის, არასწორად შესრულებული ფეხვარდნის, ბურთის განზრახ ხელით თამაშის შემთხვევაში. თუ მოთამაშემ საკუთარი საჯარიმო მოედნის ფარგლებში ზემოთ ჩამოთვლილთაგან რომელიმე წესი დაარღვია, ინიშნება 11-მეტრიანი დარტყმა (პენალტი).

თავისუფალი დარტყმა ინიშნება სახიფათო თამაშის, მეტოქის წინსვლის ბლოკირების, მეკარეზე თავდასხმის შემთხვევებში. თავისუფალი დარტყმით ისჯება მეკარეც, თუ: ბურთს ხელში 6 წამზე მეტ ხანს გააჩერებს; ხელიდან გაშვებულ ბურთს ისევ ხელით შეეხება; პარტნიორის მიერ ფეხით მიწოდებულ ბურთს ხელში აიღებს; დროს განზრახ აჭიანურებს.

საჯარიმო და თავისუფალი დარტყმები სრულდება წესის დარღვევის ადგილიდან. უშუალოდ საჯარიმო დარტყმიდან გატანილი ბურთი ითვლება, თავისუფალი დარტყმისას კი აუცილებელია ბურთი შეეხო მინდვრის რომელიმე მოთამაშეს ან მეკარეს.

ყვითელი ბარათით (გაფრთხილება) მოთამაშე ისჯება: არასპორტული საქციელისთვის; მსაჯის გადაწყვეტილების დემონსტრაციული აპელირებისთვის, თამაშის წესების სისტემატური დარღვევისთვის, თამაშის განახლების განზრახ შეფერხებისთვის, საჯარიმო ან თავისუფალი დარტყმისას წესით გათვალისწინებული დისტანციის (9,15 მ) დაუცველობისთვის, მსაჯის ნებადაურთველად მოედნიდან გასვლის ან შემოსვლისთვის.

წითელი ბარათით (მოედნიდან გაძევება) მოთამაშე ისჯება: თამაშის წესების სერიოზული დარღვევისთვის; აგრესიული მოქმედებისთვის; განზრახ ხელით თამაშისთვის, რაც მეტოქეს ხელს შეუშლის გოლის გატანაში; აშკარა საგოლე პოზიციაში მყოფი მეტოქის ისეთი აკრძალული ხერხით შეჩერებისთვის, რომლისთვისაც დაწესებულია საჯარიმო დარტყმა ან პენალტი; შეურაცხყოფელი ქცევისა და უწმაწური სიტყვებისთვის; ერთ მატჩში ორი გაფრთხილებისთვის.

კარიდან დარტყმა ინიშნება, თუ ბურთმა მთლიანად გადაკვეთა (მიწაზე ან ჰაერში) პირითი ხაზი და მას ბოლოს შეეხო შემტევი გუნდის ფეხბურთელი. დარტყმა სრულდება მეკარის ბაქნის ნებისმიერი ადგილიდან. თუ პირითი ხაზიდან გასულ ბურთს ბოლოს შეეხო მომგერიებელი გუნდის მოთამაშე, ინიშნება კუთხური დარტყმა, რომელიც სრულდება უახლოესი კუთხური ალმის სექტორიდან. თუ ბურთმა მთლიანად გადაკვეთა გვერდითი ხაზი, მოწინააღმდეგე გუნდს ეძლევა აუტის უფლება. აუტიდან ბურთი თამაშში შემოაქვთ ხელით, გვერდითი ხაზის გადაკვეთის ადგილიდან.

ქალთა, ჭაბუკ (16 წლამდე) და ვეტერან (35 წელს ზევით) ფეხბურთელთა ტურნირებზე (ასევე ზოგიერთ ამხანაგურ შეხვედრებში) დასაშვებია წესების (ბურთის, მოედნისა და კარის ზომები, მატჩის ხანგრძლივობა, შეცვლათა რაოდენობა) მოდიფიკაცია. საფეხბურთო ტურნირები იმართება წრიული, ოლიმპიური ან შერეული სისტემით.

თუ ფეხბურთში ამხანაგური მატჩი ჩატარდა სტანდარტულისგან განსხვავებული ფორმატით (1, 3 ან მეტი ტაიმი ნაცვლად 2 ტაიმისა) და ამის შესახებ სათაურში არ არის მითითებული, ასეთ მატჩებზე დადებული ყველა ფსონი გაუქმდება და ერთის ტოლად ჩაითვლება. ხოლო თუ 2 (ორი) ტაიმიან ამხანაგური მატჩში შეცვლილია ტაიმების ხანგრძლივობა, ასეთ მატჩებზე პოზიციების გაუქმება არ ხდება და დადებული ფსონები რჩება ძალაში. (გარდა იმ შემთხვევისა, როდესაც ერთ-ერთი ტაიმის ხანგრძლივობა არის 30 წუთზე ნაკლები და ამის შესახებ სათაურში არ არის მითითებული. ამ შემთხვევაში ფსონები ჩითვლება 1_ის ტოლად.)

თუ მატჩი შეწყდა ან გადაიდო 24 საათზე მეტი დროით, ყველა მიღებული ფსონი ჩაითვლება 1_ის (ერთი) ტოლად. ფსონები მიიღება მატჩის(ტაიმის) გამარჯვებულზე, გუნდების და ფეხბურთელების ინდივიდუალურ მაჩვენებლებზე, ფორით მოგებაზე, მატჩში გატანილი ბურთების რაოდენობაზე და სხვა „ფეხბურთისა და ზოგადად სპორტის წესებში“ მითითებულ პოზიციებზე.

ჩოგბურთი

ჩოგბურთში მოთამაშეების ამოცანაა ჩოგნის დახმარებით ბურთი გადაიტანონ მოწინააღმდეგის ნახევარზე. ჩამწოდებელ მოთამაშეს ბურთის ორჯერ ჩაწოდების უფლება აქვს. მეორე ჩაწოდებას ის იყენებს მაშინ, თუ პირველი ვერ ჩააგდო ჩაწოდების მოედანში ან ბადეს ვერ გადააცილა. საჩოგბურთო მოედანს კორტი ჰქვია. ტარდება ერთეულთა, წყვილთა და შერეულ წყვილთა(მიქსტი) თამაშები. მატჩი შედგება 3 სეტისგან (ერთ-ერთიმოთამაშის მიერ 2 სეტის მოგებამდე). მნიშვნელოვან ტურნირებში კაცები 5 სეტს თამაშობენ (ერთერთიმოთამაშის მიერ 3 სეტის მოგებამდე). სეტი შედგება გეიმებისგან. სეტში გამარჯვებულად ითვლება ის, ვინც პირველი მოიგებს 6 გეიმს, მინიმუმ 2-გეიმიანი სხვაობით. თუ მეტოქეებმა 6-6 გეიმი მოიგეს, ინიშნება "თაი-ბრეიქი" 7 მოგებიან ქულამდე (აუცილებელი 2-ქულიანი სხვაობით). გეიმის პირველ მოგებულ გათამაშებაზე მოთამაშეს ეწერება 15 ქულა, მეორე მოგებულზე ასევე 15 ქულა, მესამეზე კი 10 ქულა (ე. ი. 15, 30 და 40). ხოლო, მეოთხე მოგებულ გათამაშებაზე ჩოგბურთელი იგებს გეიმს. როცა ანგარიშია 40:40, ცხადდება "თანაბარი" (D), და თამაში გრძელდება პრინციპით "მეტი"(A)- "ნაკლები" 2-ქულიან სხვაობამდე. ზოგიერთ დიდი მუხარადის ტურნირზე გადამწყვეტი სეტი მიმდინარეობს თაიბრეიქის გარეშე ორი გეიმის სხვაობით მოგებამდე. მაგალითად 6:2; 3:6; 14:12; მატჩის გეიმების რაოდენობა იქნება $6+2+3+6+14+12=43$.

ჩოგბურთში წყვილთა შეხვედრებში (ზოგიერთ ტურნირზე ერთეულთა შეხვედრებშიც), გადამწყვეტ სეტში გათამაშებული სუპერთაიბრეიქი გრძელდება 10 ქულამდე. გადამწყვეტ სეტში გათამაშებული სუპერთაიბრეიქი (მატჩის თაიბრეიქი) მიმდინარეობს ერთერთი მოთამაშის მიერ 10 ქულის მოგებამდე და ითვლება 1 (ერთი) გეიმად. მაგალითად: თუ მატჩი დამთავრდა 6:0, 0:6, 10:5, მატჩის შედეგი იქნება 2:1, ხოლო ტოტალი 13 ($6+6+1=13$). სხვა დამატებითი პოზიციები და მათზე დადებული ფსონები დაითვლება ამავე წესის თანახმად.

ერთ-ერთი მოთამაშის მიზეზით თამაშის შეწყვეტის (დანებება/დისკვალიფიკაცია) შემთხვევაში ყველა პოზიციაზე დადებული ფსონი ჩაითვლება 1_ის (ერთი) ტოლად, გარდა უკვე გათამაშებული პოზიციებისა. მაგ: ნ. ჯოკოვიჩი - რ. ნადალი 6:3 ; 1:6; 4:4; - ამ ანგარიშზე მატჩის შეწყვეტის შემთხვევაში მატჩის გეიმების ტოტალი იქნება $9+7+8=24$, ასევე სრულად გადახდილი იქნება პირველი და მეორე სეტის ყველა პოზიცია, ხოლო მესამე სეტის ის პოზიციები რომლებიც უკვე გათამაშდა. ამ შემთხვევაში „მესამე სეტის გეიმების რაოდენობა 7,5_ზე მეტი“ ჩაითვლება მოგებულად, ხოლო „მესამე სეტის გეიმების რაოდენობა 8,5_ზე ნაკლები ან მეტი“ – 1_ის (ერთი) ტოლად. ასევე, ერთის ტოლად ჩაითვლება პოზიციები „მატჩის გამარჯვებული“/„მესამე სეტის გამარჯვებული“/„მატჩის გეიმების ფორა“/„სეტების ფორა“ / „სეტების რაოდენობა“ და ა.შ. ანუ ყველა იმ პოზიციის შედეგი რომელიც არ დასრულებულა. მატჩის გადადების ან შეწყვეტის შემთხვევაში (ძირითადად უამინდობის გამო) ფსონი ძალაში რჩება ტურნირის დასრულებამდე, სანამ არ გადაწყდება კონკრეტული მატჩის ბედი.

ერთ-ერთი მოთამაშის დანებების შემთხვევაში ძალაში რჩება ყველა ის ფსონი, რომელიც განთავსებულია მომდევნო ეტაპზე გასვლაზე და ტურნირის გამარჯვებულზე. (თუ პოზიციაზე „ტურნირის გამარჯვებული“ ფსონი განთავსებულია კონკრეტულ იმ მოთამაშეზე, რომელიც არ მიიღებს ამ ტურნირში მონაწილეობას ფსონი ჩაითვლება 1_ის (ერთი) ტოლად.)

ნებისმიერი თაიბრეიქი ან მატჩის თაიბრეიქი (Tie-Break or Match Tie Break) ითვლება ერთ გეიმად. მაგ. თუ სეტში ანგარიშია 6-6 და სეტის თაიბრეიქი დასრულდა ანგარიშით 14-12 სეტის ანგარიში იქნება 7-6 . შესაბამისად სეტში გეიმების რაოდენობა იქნება $7+6=13$.

მატჩის თაიბრეიქი უმეტეს წილად გვხვდება წყვილების თანრიგის შეხვედრებში, თუ კონკრეტული ტურნირის ორგანიზატორების მიერ სხვა ფორმატი არ იქნა მიღებული. მაგალითად: პირველი სეტი დასრულდა 7-5, მეორე სეტი 0-6, ხოლო მესამე სეტში გაიმართა მატჩის თაიბრეიქი 10-5 , გეიმების რაოდენობა იქნება $7+5+0+6+1=19$.

ფსონები მიიღება შემდეგ პოზიციებზე: მოთამაშის მოგება ; წაგება; ფორით მოგება; გეიმების, ეისების, ორმაგი შეცდომების რაოდენობა მატჩში/სეტში; პირველი სეტის მოგება; პირველი სეტის გეიმების რაოდენობა; სეტების ზუსტი ანგარიში; სეტების რაოდენობა; სეტების ფორა; იქნება თუ არა თაიბრეიქი მატჩში; იქნება თუ არა თაიბრეიქი I სეტში; მოთამაშეთა ინდივიდუალური გეიმების რაოდენობა; სეტის მშრალად მოგება; მოიგებს თუ არა ერთ სეტს მაინც მოთამაშე; ორმაგი შედეგი(I სეტის შედეგი/მატჩის შედეგი); I სეტის ზუსტი ანგარიში; I სეტის ფორით მოგება, მოთამაშეთა ინდივიდუალური ეისებისა და ორმაგი შეცდომების რაოდენობა(მატჩში/სეტში), მოთამაშეთა ინდივიდუალური ეისებისა და ორმაგი შეცდომების ჰანდიკაპები, I ეისი, I ორმაგი შეცდომა, მოთამაშის პირველი ჩაწოდების ჩაგდების პროცენტი, ერთ-ერთი სეტი დამთავრდება 6:0 ან 0:6.

კალათბურთი

კალათბურთი პოპულარული გუნდური თამაშია. მეტოქეთა მიზანია დრიბლინგის, მანევრის, ფინტის, კომბინაციის მეშვეობით ბურთის მოწინააღმდეგის კალათში ჩაგდება და საკუთარი კალათის დაცვა. იმარჯვებს გუნდი, რომელიც მეტ ქულას მოაგროვებს. თამაშის წესები: ოფიციალური შეჯიბრებები დარბაზებში იმართება. მართკუთხა მოედნზე სიგრძე-28 მ, სიგანე - 15 მ. ცენტრალურ წრეს შუაზე ყოფს ცენტრალური ხაზი. პირით ხაზებთან განლაგებულია ფარიანი დგარები. მათ წინ, მოედნის ორივე ნახევარზე, მონიშნულია ე. წ. შემოსაზღვრული ზონა საჯარიმო ტყორცნის არით და 3,6 მ სიგრძის საჯარიმო ტყორცნის ხაზით, აგრეთვე 3- ქულიანი ტყორცნის მრუდი. კალათი შედგება რგოლისა და უძირო ბადისაგან. თითოეულ გუნდის განაცხადში შეიძლება იყოს არაუმეტეს 10-10 მოთამაშე ან არაუმეტეს 12-12, პარტნიორები ბურთს ერთმანეთს გადასცემენ ცალი ან ორივე ხელით. ბურთის ტარების შემდეგ, ვიდრე ბურთს კალათში ტყორცნის ან პარტნიორს გადასცემს, მოთამაშეს მხოლოდ 2 ნაბიჯის (იატაკთან 2 შეხების) უფლება აქვს. ბურთის მიღების მომენტი-დგომში ბურთის დაჭერა-უკვე ნაბიჯად ითვლება. მოძრაობისას მოთამაშეს შეუძლია ერთი ნაბიჯი გადადგას მას შემდეგ, რაც ბურთს დაეუფლება. ბურთის ტარება იწყება მაშინ, როცა მოთამაშე ბურთს იატაკზე აგდებს და ხელით ხელახლა ეხება მას. ბურთით ადგილზე ახტომი წესის დარღვევაა (გარბენი), რაც განსაკუთრებით ხშირია დრიბლინგის დაწყება-დამთავრებისას. ბურთის ტარების დასაწყისში დაუშვებელია საყრდენი ფეხის მანამდე გადაადგილება, სანამ მოთამაშეს ბურთი ხელში უჭირავს. ტარება მთავრდება მაშინ, როცა მოთამაშე ბურთს ხელში აიღებს ან ორივე ხელით შეეხება. წესი არ ირღვევა, როცა ბურთიანი მოთამაშე იატაკზე ეცემა ან იატაკზე მჯდომი (მწოლიარე) თავად აკონტოლებს ბურთს. სათამაშო დროის განმავლობაში თითოეული გუნდიდან მოედანზე 5-5 კალათბურთელია. შეცვლათა რაოდენობა შეზღუდული არ არის. ყველა შეცვლილ მოთამაშეს უფლება აქვს დაბრუნდეს

მოედანზე. მატჩი შედგება ოთხი 10-10 ან 12-12 წუთიანი მეოთხედისგან (წმინდა დრო), I ნახევარი შედგება I და II მეოთხედებისგან, ხოლო II ნახევარი III და IV მეოთხედებისგან. II და III მეოთხედებს შორის შესვენების ხანგრძლივობა 15 წუთია. გუნდები მოედნებს ცვლიან III მეოთხედის დაწყების წინ. თამაში იწყება ცენტრალურ წრეში ორ მოთამაშეს შორის ბურთის სადავო გდებით. თუ თამაშის ძირითადი დრო ფრედ დამთავრდა, ინიშნება დამატებითი 5-წუთიანი ტაიმი („ოვერტაიმი“). გამარჯვებულის გამოვლენამდე. თითოეული ჩაგდებული საჯარიმო ტყორცისთვის გუნდს ერიცხება 1 ქულა, 2-ქულიანი ზონიდან ჩაგდებისთვის - 2 ქულა, 3-ქულიანი ზონიდან ჩაგდებისთვის კი - 3. თუ მოთამაშე შემთხვევით ჩააგდებს ბურთს საკუთარ კალათში, ქულები დაეწერება მეტოქე გუნდის კაპიტანს. კალათბურთს თამაშობენ მხოლოდ ხელით. წესების დარღვევად ითვლება ბურთზე ფეხის ან მუშტის დარტყმა, ბურთის განზრახ ბლოკირება ფეხით. პერსონალური ფოლით ისჯება მეტოქის ბლოკირება, ხელის კვრა, ფეხის დადება, შეჯახება, მისი გადაადგილების შეფერხება ხელის, მხრის, მუხლის, ბარძაყის ან ტერფის გაწევით და ა. შ. მოთამაშე ტექნიკური ფოლით ისჯება, როცა უხეშად მიმართავს ან ფიზიკურად ეხება მსაჯებს, კომისარს ან მეტოქეებს, იყენებს შეურაცხმყოფელ გამოთქმებს ან ჟესტებს, არასპატიო მიზეზით ტოვებს მოედანს, და ა. შ. ტექნიკური ფოლით შეიძლება დაისაჯოს სათადარიგო მოთამაშეც, მწვრთნელი და გუნდის თანმხლები პირი. მოთამაშის, მწვრთნელის და გუნდის თანმხლები პირის ნებისმიერი აღმამფოთებელი არასპორტული საქციელისთვის დაწესებულია მადისკვალიფიცირებული ფოლი. 5(ზოგ ტურნირზე 6) ფოლის (პერსონალური ან ტექნიკური) შემდეგ კალათბურთელი კარგავს თამაშის გაგრძელების უფლებას და მას თანაგუნდელი ცვლის. როცა გუნდს ერთ მეოთხედში 4 ფოლი დაუგროვდება, ყოველი მორიგი ფოლისთვის (გარდა წესებით გათვალისწინებული გამონაკლისი შემთხვევებისა) ინიშნება საჯარიმო ტყორცა. შემტევმა გუნდმა ბურთის მეტოქის ნახევარზე გადატანა 8 წამში უნდა მოასწროს, ხოლო შეტევის დამთავრება-24 წამში. თუ მოთამაშე მეტოქის შემოსაზღვრულ ზონაში 3 წამზე მეტ ხანს შეაყოვნდა (როცა სათამაშო საათი ჩართულია და ბურთს მისი გუნდი აკონტროლებს), ბურთი მოწინააღმდეგეს გადაეცემა. როცა მოთამაშე ბურთს აკონტროლებს მეტოქის ზონაში, მას ეკრძალება თავის ზონაში ბურთის გადატანა.

***პოზიცია „ყველაზე უხვქულიანი მეოთხედი“ - გამარჯვებულად ჩაითვლება ის მეოთხედი, რომელშიც მეტი ქულა დაგროვდება (მაგ.: I- 17:20 ; II- 22:15 ; III- 22:27 ; IV- 15:23 გამარჯვებულია არჩევანი „III მეოთხედი“). თუ ყველაზე შედეგიანი არის ორი ან მეტი მეოთხედი მოგებულია არჩევანი „თანაბრად“ (მაგ.: I- 18:16 ; II- 24:16 ; III- 22:18 ; IV- 15:23 გამარჯვებულია არჩევანი „თანაბრად“). იგივე პრინციპი მოქმედებს პოზიციაზე „ყველაზე ნაკლებქულიანი მეოთხედი“. კალათბურთის შედეგები და მისი ყველა პოზიცია გამოითვლება ოვერტაიმის გათვალისწინებით (თუ პროგრამაში სხვა რამ არ არის მითითებული). ფსონი „თამაშის გამარჯვებულზე“(1X2), სადაც არის არჩევანი „ფრე“, აღნიშნული ფსონი შემოთავაზებულია მხოლოდ ძირითად დროზე(ოვერტაიმის გარეშე). თუ თამაში შეწყდა და არ განახლდა 24 საათის განმავლობაში, დაანგარიშება ხდება მხოლოდ იმ ფსონებზე, რომელთა შედეგი შეწყვეტის მომენტისთვის გარკვეული იყო, დანარჩენ ფსონები ერთის ტოლად ჩაითვლება. მატჩი და მისი ყველა პოზიცია ითვლება გაუქმებულად თუ შეიცვალა გათამაშების ფორმატი და ამის შესახებ არ არის სათაურში მითითებული.**

თუ კონკრეტულ მატჩში ფსონი დადებულია კალათბურთელის ინდივიდუალურ მაჩვენებელზე და ეს კალათბურთელი ამ მატჩში მონაწილეობას არ მიიღებს, ფსონი ჩაითვლება 1-ის ტოლად. თუ ეს კალათბურთელი ნებისმიერი დროით მიიღებს მონაწილეობას მატჩში, ფსონები დაანგარიშდება შედეგის შესაბამისად.

ფსონები მიიღება შემდეგ პოზიციებზე: მატჩის შედეგი; ფორით მოგება; ტოტალი; I ნახევრის, II ნახევრის და მეოთხედების შედეგი და ტოტალი; გუნდების ინდივიდუალურ მაჩვენებლებზე; რომელი გუნდი დააგროვებს ქულათა მითითებულ რაოდენობას; მატჩის და მეოთხედების ქულათა რაოდენობა, კენტი/ლუწი; I ნახევრის, II ნახევრის, მეოთხედების ფრეზე გაყრა; I ნახევარი/თამაშის შედეგი (ძირ. დრო); მატჩის შედეგი + ტოტალი; ყველაზე უხვქულიანი მეოთხედი; სხვაობით მოგება; იქნება ოვერტაიმი; ტოტალი (ოვერტაიმის გარეშე). მოთამაშის ინდივიდუალურ მაჩვენებლებზე.

3X3 კალათბურთი

ყოველი გუნდი უნდა შედგებოდეს ოთხი მოთამაშისგან (სამი მოთამაშე მოედანზე და ერთი სათადარიგო). თამაშისოფიციალური პირები შედგებიან ერთი მსაჯისა და ორი მსაჯმდივნისგან. მონეტის აგდების წესით უნდა გადაწყდეს თუ ვინ დაიწყებს თამაშს. გუნდი რომელიც მოიპოვებს თამაშის დაწყების უფლებას შეუძლია აირჩიოს თამაშის დაწყება ან დაუთმოს მოწინააღმდეგეს და მოიპოვოს თამაშის დაწყების უფლება ოვერტაიმში. ქულების დაგროვება:

ყოველი გდება რომელიც განხორციელდება რკალის შიგნიდან ჩაითვლება ერთ ქულად;

ყოველი გდება რომელიც განხორციელდა რკალის გარედან ჩაითვლება ორ ქულად;

ყოველი წარმატებული საჯარიმო სროლა ჩაითვლება ერთ ქულად;

ძირითადი სათამაშო დრო განისაზღვრება შემდეგნაირად: ერთი პერიოდი, 10 წუთი სათამაშო დროით. დრო ჩერდება როცა ბურთი თამაშში არ არის და საჯარიმო სროლის შესრულებისას. გუნდი რომელიც პირველად მიაღწევს 21 ქულას ან მეტს, იგებს თამაშს, თუ ეს ხდება ძირითადი დროის დამთავრებამდე. თუ ძირითადი სათამაშო დროის გასვლისას ანგარიში არის თანაბარი ინიშნება დამატებითი პერიოდი (ოვერტაიმი). ოვერტაიმის დაწყებამდე ცხადდება ერთწუთიანი შესვენება. გუნდი რომელიც ოვერტაიმში პირველი მოაგროვებს ორ ქულას იგებს თამაშს.

ჯარიმები სროლის შესრულების მომენტში რკალის შიგნით ფასდება ერთი საჯარიმო სროლით. ჯარიმები სროლის შესრულების მომენტში რკალის გარედან ფასდება ორი საჯარიმო სროლით. ჯარიმები სროლის შესრულების მომენტში რომელიც მთავრდება ბურთის ჩაგდებით ფასდება დამატებით საჯარიმო სროლით. გუნდური ჯარიმები 7; 8 და 9 ფასდება 2 საჯარიმო სროლით. მე-10 და ყველა მომდევნო გუნდური, ასევე ტექნიკური და არასპორტული ჯარიმები ფასდება 2 საჯარიმო სროლით და ბურთის ფლობით.

თუ მოედანი აღჭურვილია დროის წამზომით, გუნდს შეტევისთვის აქვს 12 წამი. დროის ათვლა უნდა დაიწყოს იმ მომენტიდან რა დროსაც თავდასხმაში მყოფი მოთამაშე მიიღებს ბურთს(დაჩეკვის შემდეგ ან ფარის ქვემოთ ჩაგდებული ბურთის შემდეგ) შენიშვნა: თუ მოედანი არ არის აღჭურვილი დროის წამზომით და გუნდი საკმარისად არ ცდილობს შეტევას, მსაჯი აფრთხილებს გუნდს და იწყებს ხუთი წამის ათვლას.

3X3 კალათბურთის შედეგები და მისი ყველა პოზიცია გამოითვლება ოვერტაიმის გათვალისწინებით (თუ პროგრამაში სხვა რამ არ არის მითითებული). ფსონი „თამაშის გამარჯვებულზე“ (1X2), სადაც არის არჩევანი „ფრე“, აღნიშნული ფსონი შემოთავაზებულია მხოლოდ ძირითად დროზე (ოვერტაიმის გარეშე). იმ შემთხვევაში თუ მატჩის ძირითადი შედეგი დასრულდება ფრედ და არ გაგრძელდება ოვერტაიმით, ყველა ის პოზიცია ერთის ტოლად ჩაითვლება, რომელთა დაანგარიშება ხდება ოვერტაიმის ჩათვლით. თუ თამაში შეწყდა და არ განახლდა 24 საათის განმავლობაში, დაანგარიშება ხდება მხოლოდ იმ ფსონებზე, რომელთა შედეგი შეწყვეტის მომენტისთვის გარკვეული იყო, დანარჩენ ფსონები ერთის ტოლად ჩაითვლება. მატჩი და მისი ყველა პოზიცია ითვლება გაუქმებულად თუ შეიცვალა გათამაშების ფორმატი და ამის შესახებ არ არის სათაურში მითითებული.

ბიატლონი

ბიატლონი სპორტის ზამთრის სპორტის სახეობაა - თხილამურებით რბოლა მცირეკალიბრიანი შაშხანის სროლით რამდენიმე საცეცხლე პოზიციაზე (წოლელა, დგომელა). საცეცხლე პოზიცია და საჯარიმო წრე განლაგებულია სარბოლო სტადიონის ცენტრალურ მოედანზე. სასროლეთი დაყოფილია მარჯვნიდან მარცხნივ დანომრილ 2,5-3 მეტრის სიგანის დერეფნებად, ცეცხლის ხაზიდან 50 მეტრის დაშორებით განლაგებულია ხუთსამიზნიანი დაფები. წოლელა სროლისთვის განკუთვნილი მექანიკური სამიზნე რგოლის დიამეტრია 45 მმ, დგომელა სროლისთვის განკუთვნილისა კი -115 მმ. მონაწილეებს აცვიათ სარბოლო კოსტიუმი და ფეხსაცმელი, აღჭურვილნი არიან სტანდარტული სარბოლო თხილამურებითა და ჯოხებით, 22- კალიბრიანი მექანიკური შაშხანით (მინიმალური წონა - 3,5 კგ) და ვაზნებით. ეტაპის გავლის დროს შაშხანა გატენილი არ უნდა იყოს. ნებადართულია დაზიანებული შაშხანის შეკეთება ან გამოცვლა.

ბიატლონის ოლიმპიური დისციპლინებია: კაცები-სპრინტი 10 კმ, გამოდევნებით რბოლა 12,5 კმ, ინდივიდუალური რბოლა 20 კმ, ესტაფეტა 4 X 7,5 კმ; ქალები-სპრინტი 7,5 კმ, გამოდევნებით რბოლა 10 კმ, ინდივიდუალური რბოლა 15 კმ, ესტაფეტა 4 X 7,5 კმ.

კაცთა და ქალთა სპრინტის მონაწილენი სტარტს 30 წამის ან 1 წუთის ინტერვალებით იღებენ. კაცებისთვის დადგმულია 2 საცეცხლე მიჯნა სტარტიდან 2,5 კმ და 7,5 კმ მანძილზე, ქალებისთვის-ასევე 2 საცეცხლე მიჯნა სტარტიდან 2,5 და 5 კმ-ზე. 5 ვაზნით 5 სამიზნის დასაზიანებლად პირველ მიჯნაზე წოლელა ისვრიან, მეორეზე კი - დგომელა. ყოველი აცდენისთვის სპორტსმენმა თითო 150-მეტრიანი საჯარიმო წრე უნდა გაირბინოს. გამოდევნებით რბოლაში ბიატლონისტები სტარტს იმ თანამიმდევრობით იღებენ, რა თანამიმდევრობითაც მივიდნენ სპრინტის ფინიშთან. კაცების შეჯიბრებაში 4 საცეცხლე მიჯნა განლაგებულია ყოველ 2,5 კმ-ზე, ქალების შეჯიბრებაში-ყოველ 2 კმ-ზე. პირველ და მეორე ცეცხლის ხაზზე 5-5 ვაზნას ისვრიან წოლელა, მომდევნო ორ სერიაში-დგომელა. ყოველი აცდენისთვის დაწესებულია 150მეტრიანი საჯარიმო წრის გარბენა. ინდივიდუალური რბოლის მონაწილენი სტარტს 30 წამის ან 1 წუთის ინტერვალებით იღებენ და მექანიკურ სამიზნეებს 50 მეტრიდან ესვრიან. კაცებისთვის სტარტიდან მე-4 და მე-18 კილომეტრებს შორის 3კილომეტრიანი ინტერვალით განლაგებულია 4 ცეცხლის ხაზი, ხოლო ქალებისთვის ასევე 4 ცეცხლის ხაზი - მე-3 და მე-12 კილომეტრებს შორის. თითოეულ სერიაში მონაწილეს 5-5 ვაზნის გამოყენების უფლება აქვს. ყოველი აცდენისათვის სპორტსმენი ისჯება 1-წუთიანი საჯარიმო დროით. ესტაფეტაში კაცთა და

ქალთა გუნდები 4-4 წევრისგან შედგება. სტარტს იღებენ ჯგუფურად-თითო სპორტსმენი ყოველი გუნდიდან. გუნდის თითოეულმა წევრმა 7, 5 კმ უნდა გაირბინოს და 2 სერია ისროლოს ჯერ დგომელა, მერე კი - წოლელა. პირველი საცეცხლე მიჯნა სტარტიდან 2, 5 კმ-ზეა განლაგებული, მეორე სტარტიდან 5 კმ-ზე. თითოეული სერიისთვის სპორტსმენს 8-8 ვაზნა ეძლევა 5 სამიზნის დასაზიანებლად. თუ ყველა ვაზნა დახარჯა, მაგრამ ყველა სამიზნე ვერ დააზიანა, თითოეული დაუზიანებელი სამიზნისთვის დამატებით 150 საჯარიმო მეტრი უნდა გაირბინოს. ესტაფეტას გადასცემენ სპეციალურად გამოყოფილ 30-მეტრიან ზონაში. ამისთვის ესტაფეტის მიმღებ თანაგუნდელს ზურგზე უნდა შეახონ ხელი.

პოზიცია: „ვინ უკეთ იასპარეზებს”(H2H) ფსონის დამდებმა უნდა გამოიყენოს ის სპორტსმენი, ან გუნდი, რომელიც უფრო მაღალ ადგილს დაიკავებს საბოლოო პროტოკოლის მიხედვით (საბოლოო პროტოკოლი განთავსდება ტურნირის ოფიციალურ ვებ-გვერდზე). თუ ორივე მონაწილე ჩამოშორდა დისტანციას ან ერთერთი მათგანი არ გამოვიდა საასპარეზოდ, მაშინ აღნიშნულ პოზიციაზე დადებული ფსონი გაუქმებულად ითვლება და მოთამაშეს უკან უბრუნდება. **პოზიცია:** „გამარჯვებული”. გამარჯვებულად ჩაითვლება ის მონაწილე, რომელიც დაიკავებს პირველ ადგილს საბოლოო პროტოკოლის მიხედვით. ფსონები მიიღება შემდეგ პოზიციებზე: „გამარჯვებული”, „ორში საუკეთესო” (H2H).

ფორმულა 1

ავტორბოლა ექსტრემალური სპორტის ნაისახეობას წარმოადგენს, ასპარეზობები იმართება სპეციალურად მოწყობილ ტრასებზე შესაბამისად სპორტული ავტომობილებით. რბოლა წარიმართება წინასწარ განსაზღვრული წესებით და მოგება პირდაპირ კავშირშია სისწრაფესთან, რაც თავისმხრივ მრბოლელების მიერ გადაჭარბებული სიჩქარით მოძრაობას განაპირობებს.

ფორმულა 1 წარმოადგენს ავტომობილებით რბოლის მსოფლიო ჩემპიონატს, რომელიც იმართება წრიულ ავტორბოლაში დატარდება ყოველ წელს. ჩემპიონატი ცალკეული ეტაპებისგან შედგება. ჩემპიონატის გამარჯვებული წლის ბოლოს ვლინდება. ამ ჩემპიონატში ასპარეზობენ როგორც ცალკეული პილოტები, ასევე გუნდები. პილოტები ასპარეზობენ მსოფლიო ჩემპიონის ტიტულისთვის, ხოლო გუნდები კონსტრუქტორთა თასისთვის. მონაწილე მრბოლელებს რბოლის მიმდინარეობისას საშუალება აქვთ გამოიყენონ „პიტსტოპი“, რომლის დროსაც ბოლიდებს უმატებენ საწვავს, ან უცვლიან ნაწილებს.

პოზიცია: „რბოლის გამარჯვებული”. გამარჯვებულად ჩაითვლება ის მრბოლელი, რომელიც დაიკავებს პირველ ადგილს აღნიშნული რბოლის საბოლოო პროტოკოლის მიხედვით (საბოლოო პროტოკოლი განთავსდება ტურნირის ოფიციალურ ვებგვერდზე). თუ მრბოლელი გამოეთიშება რბოლას, მაშინ ამ მრბოლელის გამარჯვებაზე დადებული ფსონი წაგებულად ჩაითვლება.

პოზიცია: „ორში საუკეთესო”(H2H). აღნიშნულ წყვილში გამარჯვებულად ჩაითვლება ის მრბოლელი, რომელიც უფრო მაღალ ადგილს დაიკავებს. თუ ორივე მრბოლელი გამოეთიშება რბოლას, მაშინ გამარჯვებულად ჩაითვლება ის მრბოლელი, რომელიც უფრო მეტ წრეს გაივლის. თუ ორივე მრბოლელი რბოლას გამოეთიშება ერთი და იგივე წრეზე,

მაშინ აღნიშნულ პოზიციაზე დადებული ფსონი გაუქმებულად ითვლება და მოთამაშეს უკან უბრუნდება.

ფსონები მიიღება შემდეგ პოზიციებზე: რბოლის გამარჯვებული (მრბოლელი); რბოლის გამარჯვებული (საჯინბო); I-III ადგილი (მრბოლელი); I- VI ადგილი (მრბოლელი); კვალიფიკაციაში გამარჯვებული (მრბოლელი); ორში საუკეთესო(H2H); ვერ დაასრულებს რბოლას“.

ბეისბოლი

ბეისბოლი გუნდური სპორტული თამაშია ბურთითა და კეტიტ. შეჯიბრში მონაწილეობს ორი გუნდი, თითოეულში ცხრა(ან ათი) მოთამაშით. ცვლილებების რაოდენობა ულიმიტოა. შეცვლილ მოთამაშეს უკან დაბრუნების უფლება აღარ აქვს. თამაშის დასაწყისში, სტუმარი გუნდი თავდამსხმელად გვევლინება. ბეისბოლის მოედანი რომბის ფორმისაა და იყოფა ორ ნაწილად, INFIELD და OUTFIELD. პიტჩერი(P)-ანუ ბურთის მტყორცნელი, ის მიწაყრილის ანუ გორაკის ცენტრში დგას.

ქეთჩერი(C)-ჩამუხლული მოთამაშე, რომელსაც ბურთის დაჭერა ევალება.

ბაზის დამცველები – ადგილი, სადაც ბეისბოლის მატჩის მთავარი მოქმედება ვითარდება, რომბისფორმისაა, რომლის თითოეულ კუთხეში განლაგებულია “ბაზები”. რომბის სამხრეთით არის HOME ანუ სახლი სადაც ქეთჩერი არის ჩამუხლული. აღმოსავლეთ ბაზას ეწოდება ბაზა #1 ჩრდილოეთის ბაზას #2 და დასავლეთის ბაზას #3.

თითოეულ ბაზაზე განლაგებულია ერთი ბაზის დამცველი. თავად ბაზები პატარა კვადრატული ტომსიკებია, რომლებიც განლაგებულია რომბის კუთხეებში მიწაზე. დამცველებს შესაბამისად მოიხსენიებენ როგორც B1, B2, B3 (ბაზებზე განლაგების მიხედვით). მათ ეხმარება ე.წ. შორთსტოპი (SS), რომელიც მოედანზე არსებული სიტუაციიდან გამომდინარე, თავისუფლად მოძრაობს ბაზებს შორის, თუმცა უმრავლეს შემთხვევაში, როგორც წესი შორთსტოპი პირველსა და მეორე ბაზას შორის მოქმედებს, რადგან პირველი შეტევა და აქედან გამომდინარე შემტევთა ძირითადი დარტყმა სწორედ ამ ბაზებზე მიმდინარეობს.

სწორედ ამ რომბს, რომელიც მოიცავს ბაზებს ეწოდება შიდა მოედანი INFIELD, შესაბამისად რომბის მთელი გარეთა ნაწილი, ტრიბუნების ჩათვლით წარმოადგენს გარეთა მოედანს OUTFIELD-ს, სადაც განლაგებული არიან ე.წ. აუტფილდერები ანუ გარეთა მოედნის დამცველები, სულ 3 დამცველია მარჯვენა, ცენტრალური და მარცხენა.

პიტჩერი, ქეთჩერი, შორთსტოპი, 3 ინფილდერი და 3 აუტფილდერი – სულ 9 კაცი დამცველები არიან. თავდამსხმელ გუნდს მხოლოდ ბეთერები ანუ დამრტყმელები წარმოადგენენ.

თუ მატჩი გადაიდო ან შეწყდა ყველა დადებული ფსონი უქმდება და მოთამაშეს უკან უბრუნდება, გარდა უკვე გათამაშებული პოზიციებისა.

ბეისბოლის ზოგიერთი ტურნირში (მაგ: იაპონია; სამხრეთ კორეა; მექსიკა და ა.შ.) მატჩი ოვერტაიმის ჩათვლით შეიძლება დასრულდეს ფრედ. ამ შემთხვევაში ძირითად შედეგზე

(12) დადებული ყველა ფსონი ჩაითვლება ერთის ტოლად, ხოლო დანარჩენი ყველა პოზიცია დაანგარიშდება შედეგის მიხედვით.

ასევე, ამ და სხვა ტურნირებზე თამაში შეიძლება გაგრძელდეს მინიმუმ 7 ინინგის ჩათვლით, ასეთ შემთხვევაში ფსონი არ გაუქმდება და დაანგარიშება მოხდება შედეგის მიხედვით.

ბეისბოლში ერთი ინინგი იყოფა ნახევარ ინინგებად. მოთამაშეებმა უნდა ითამაშონ 9 ინინგი (18 ნახევარ-ინინგი). მატჩს ყოველთვის იწყებს მეორე გუნდი. იმ შემთხვევაში, თუ მეორე გუნდი თავისი ბოლო ნახევარ-ინინგით (მე-9 ინინგში) ვერ შეძლებს ანგარიშის გათანაბრებას, პირველი გუნდი აღარ თამაშობს თავის ნახევარინინგს (მე-9 ინინგში). შესაბამისად თამაში დასრულებულად ითვლება და ეს არ შეიძლება გახდეს სადაო საკითხის წარმოქმნის წინაპირობა.

ფსონები ბეისბოლის მატჩებზე მიიღება დამატებითი ინინგების (ოვერტიმის) გათვალისწინებით, თუ პროგრამაში სხვა რამ არ არის მითითებული.

ფსონები მიიღება შემდეგ პოზიციებზე: მატჩის მოგება, წაგება; ფორით მოგება; ტოტალი; ლუწიკენტი.

რაგბი (Union)

რაგბი სპორტული გუნდური თამაშის სახეობაა ოვალური ბურთით, რომელსაც ორივე გუნდის თითოეული მოთამაშე ერთმანეთისთვის ხელით და ფეხით ბურთის გადაცემით ცდილობს დაამიწოს იგი ლელოში, მოწინააღმდეგის კარს მიღმა ან გაიტანოს იგი H-ის ფორმის კარში. თამაშის მიზანი: ორმა, 15-კაციანმა გუნდმა, სპორტულ შეჯიბრებაში და წესების დაცვით, ბურთის წაღებით, გადაწოდებით(ხელით, ფეხით), დარტყმით და დამიწებით მოაგროვოს შეძლებისდაგვარად მეტი ქულა. გუნდი, რომელმაც მეტოქეზე მეტი ქულა მოაგროვა, ითვლება გამარჯვებულად. ქულების დაგროვება ხდება ლელოს გატანით ან დარტყმის(საჯარიმო ან არეკნი) ზუსტად შესრულებით. ლელოს გატანა ეწოდება მოთამაშის შესვლას მოწინააღმდეგე გუნდის ჩათვლის მოედანზე და ბურთის მიწაზე დადებას (დამიწებას). ლელოს გამტანი გუნდი იღებს 5 ქულას.

დარტყმა ითვლება გატანილად, თუკი ბურთი გაფრინდება მოწინააღმდეგის კარის ძელებს შორის, ხარიხის თავზე. არსებობს სამი სახის დარტყმა, რომელიც ქულებით ფასდება: არეკნი – თამაშის დროს ბურთის დარტყმა. ფასდება 3 ქულით. ჯარიმა – ინიშნება მაშინ, როდესაც გუნდი დაარღვევს თამაშის წესებს. ფასდება 3 ქულით.

გარდასახვა – ინიშნება ლელოს გატანის შემდეგ და ირტყმება ლელოს გატანის ხაზის გასწვრივ, ნებისმიერი მანძილიდან. ფასდება 2 ქულით.

მატჩი იყოფა ორ ტაიმად, თითო ტაიმის ხანგრძლივობა 40 წუთია. რაგბიში ბურთის წინ გადაწოდება აკრძალულია. ნებისმიერ ვითარებაში მოქმედებს თამაშგარე მდგომარეობის წესი, რომლის არსიც იმაში მდგომარეობს, რომ ბურთიან თავდამსხმელზე წინ არც ერთი თანაგუნდელი არ უნდა იყოს. გუნდს წინ წაწევა შეუძლია მეტოქეზე მიძალებით, ხელდახელ ბურთოაზითა და ბურთის ფეხით დარტყმით. თავის დამცველ გუნდს შეუძლია ბურთიანი მეტოქის შებოჭვა და წაქცევა. თამაშში ხშირად იქმნება სტანდარტული

სიტუაციები. წინ თამაშის ან ბურთის შეფერხების გამო ინიშნება შერკინება, რომელშიც ორივე მხრიდან 8-8 მორკინალი მონაწილეობს. ბურთის აუტზე გასვლისას მის მოსაპოვებლად ეწყობა ე.წ. დერეფანი. ბურთიანი მოთამაშის შებოჭვის შემთხვევაში იწყება ბურთისთვის ჯგუფური ბრძოლა, რომელსაც ეწოდება რაკი ან მოლი. უხეში თამაშისათვის მორაგბე შეიძლება გააძევეთ(სინბინი) 10 წუთით ან თამაშის ბოლომდე.

თუ მატჩი შეწყდა ან გადაიდო 24 საათზე მეტი დროით, ყველა მიღებული ფსონი ჩაითვლება 1-ის (ერთი) ტოლად.

ფსონები მიიღება შემდეგ პოზიციებზე: მოგება, ფრე, წაგება; ფორით მოგება; ტოტალი; ყველაზე შედეგიანი ტაიმი; ტაიმბოლი; გუნდების ინდივიდ. ტოტალები; ლელოების რაოდენობა; ლუწიკენტი; I ტაიმის შედეგი, ტოტალი, ფორა; გასვლა შემდეგ ეტაპზე; პირველი ლელო; პირველი ქულა, რომელი გუნდი გააგროვებს პირველი ქულათა გარკვეულ რაოდენობას; ქულათა განსაზღვრული სხვაობით მოგება.

7 კაცა რაგბი (7s Rugby)

7 კაცა რაგბი სპორტული გუნდური თამაშის სახეობაა ოვალური ბურთით, რომელსაც თამაშობენ იგივე პრინციპით, როგორც რაგბი Union_ს.

ლელო - ლელოს გატანა ეწოდება მოთამაშის შესვლას მოწინააღმდეგე გუნდის ჩათვლის მოედანზე და ბურთის მიწაზე დადებას (დამიწებას). ლელოს გამტანი გუნდი იღებს 5 ქულას.

არეკნი – თამაშის დროს ბურთის დარტყმა. ფასდება 3 ქულით. ჯარიმა – ინიშნება მაშინ, როდესაც გუნდი დაარღვევს თამაშის წესებს. ფასდება 3 ქულით.

გარდასახვა – ინიშნება ლელოს გატანის შემდეგ და ირტყმება ლელოს გატანის ხაზის გასწვრივ, ნებისმიერი მანძილიდან. ფასდება 2 ქულით.

განსხვავდება მხოლოდ რამდენიმე წესით: 7 კაცა რაგბს თამაშობენ გუნდები შვიდ-შვიდი მონაწილით; 2) მატჩი შედგება ორი 7 წუთიანი ტაიმისაგან, ხოლო ფინალური შეხვედრები იმართება 10 წუთიანი ტაიმებით. ტაიმებს შორის შესვენება 1 ან 2 წუთი. 3) მატჩში მონაწილე მორაგბის გაძევება (სინბინი) მსაჯს შეუძლია 2 წუთით ან თამაშის ბოლომდე.

თუ მატჩი შეწყდა ან გადაიდო 24 საათზე მეტი დროით, ყველა მიღებული ფსონი ჩაითვლება 1-ის (ერთი) ტოლად.

ფსონები მიიღება შემდეგ პოზიციებზე: მოგება, ფრე, წაგება; ფორით მოგება; ტოტალი; ყველაზე შედეგიანი ტაიმი; ტაიმბოლი; გუნდების ინდივიდ. ტოტალები; ლელოების რაოდენობა; ლუწიკენტი; I ტაიმის შედეგი, ტოტალი, ფორა; გასვლა შემდეგ ეტაპზე; პირველი ლელო; პირველი ქულა, რომელი გუნდი გააგროვებს პირველი ქულათა გარკვეულ რაოდენობას; ქულათა განსაზღვრული სხვაობით მოგება.

რაგბილიგა

რაგბილიგა (13კაცა რაგბი) რაგბის ნაირსახეობაა რომელსაც თამაშობს ორი 13 კაციანი გუნდი. მატჩი იყოფა ორ 40 წუთიან ტაიმად. ქულათა დარიცხვის სისტემა რაგბისგან

განსხვავებულია: ლელო 4 ქულაა, გარდასახვა და საჯარიმო დარტყმა(პენალტი) – 2, არეკნი(დროკ-გოლი, ფილდგოლი) -1. სხვაგვარია თამაშის სტრატეგია და ტაქტიკაც. დერეფანი გაუქმებულია და ამიტომ ტერიტორიის მოგების მიზნით ფეხით ბურთის მოედნის კიდეზე გადაგდება აზრს კარგავს. ამ სახეობისათვის უცხოა რაგბისთვის დამახასიათებელი ჯგუფური ბრძოლა ბურთის მოსაპოვებლად სტანდარტულ სიტუაციებში – მოლსა და რაკში. შებოჭილ მეტოქეს თანაგუნდელი ვერაფრით დაეხმარება. ბოჭვის შემდეგ თამაში დროებით უნდა შეჩერდეს – შებოჭილი ბურთს უკან, თანაგუნდელებს გაუგორებს და იწყება შეტევის ახალი ფაზა. მოქმედებს შეტავათა რაოდენობის შემზღუდველი 6 ბოჭვის წესი: თუ შემტევი 6 იერიშის შემდეგ ქულას ვერ მოიპოვებს, ბურთი მეტოქეს გადაეცემა. გუნდში 6 მორკინალი და 7 უკანახაზელია, ოღონდ მოთამაშეთა შაბლონური განლაგება მხოლოდ ერთადერთი სტანდარტული სიტუაციის – შერკინების დროს გამოიყენება. ღია თამაშში მორკინალისა და უკანახაზელის ფუნქციებს შორის დიდი განსხვავება არ არის.

თუ მატჩი შეწყდა ან გადაიდო 24 საათზე მეტი დროით, ყველა მიღებული ფსონი ჩაითვლება 1-ის (ერთი) ტოლად.

ფსონები მიიღება შემდეგ პოზიციებზე: მოგება, ფრე, წაგება; ფორით მოგება; ტოტალი; ყველაზე შედეგიანი ტაიმი; ტაიმბოლი; გუნდების ინდივიდ. ტოტალები; ლელოების რაოდენობა; ლუწიკენტი; I ტაიმის შედეგი, ტოტალი, ფორა; გასვლა შემდეგ ეტაპზე; პირველი ლელო; პირველი ქულა, რომელი გუნდი გააგროვებს პირველი ქულათა გარკვეულ რაოდენობას;

ქულათა განსაზღვრული სხვაობით მოგება. ფსონები ყველა პოზიციაზე მიიღება და მოგება გაიცემა მხოლოდ მატჩის ძირითადი დროის შედეგიდან გამომდინარე (თუ სხვა რამ არ არის მითითებული).

ფრენბურთი

ფრენბურთი გუნდური თამაშია ბადით ორ ტოლ ნაწილად გაყოფილ მოედანზე. მოედნის სიგრძე 18 მეტრია, სიგანე - 9 მეტრი. თითოეულ გუნდში 12-12 ფრენბურთელია, თამაშში კი 6 სპორტსმენი მონაწილეობს, მათ შორის ერთი "ლიბერო"- რომელსაც განსხვავებული ფერის ფორმა აცვია. ბურთს აწვდიან ქვემოდან ან ზემოდან გაშლილი ხელისგულის დარტყმით, შეცდომაა თუ მოწოდებისას ბურთი შეეხო ბადეს, მომწოდებელი გუნდის რომელიმე წევრს. ასევე შეცდომაა თუ მოწოდების ან შეტევის შემდეგ ბურთი(მოწინააღმდეგის შეხების გარეშე) მეტოქის მოედნის ფარგლებს გარეთ დაეცემა. ბურთის მოწოდებისას/შეტევისას გუნდის წევრებს გარკვეული პოზიცია უკავიათ დადა მისი დარღვევა შეცდომად ითვლება. როდესაც გუნდი ბურთის მოწოდების უფლებას მოიპოვებს, მოთამაშეები საათის ისრის მიმართულებით გადაადგილდებიან და ახალ პოზიციას იკავებენ, რეფერის სასტვენის შემდეგ ბურთი თამაშში შეჰყავს ფრენბურთელს, რომელიც მოედნის უკანა მარჯვენა კუთხეში მოხვდება. მომწოდებელი გუნდი ქულის მოპოვების შემთხვევაში აგრძელებს მოწოდებას. გუნდს ენიჭება ქულა თუ: ა) წარმატებით ჩააგდებს ბურთს მეტოქის მოედანზე. ბ) ბურთი მეტოქეს შეეხო და დატოვა მოედანი. გ) მეტოქე დაუშვებს შეცდომას. დ) მეტოქე გუნდი დარღვევის გამო მიიღებს გაფრთხილებას. ბურთი თამაშიდან გასულად ითვლება თუ მოედნის გარეთ იატაკს ან რაიმე სხვა საგანს

შეეხო. მოწოდების მიმღებ გუნდს, სანამ ბურთს მეტოქის ნახევარზე გადაადგმდეს, შეუძლია მაქსიმუმ სამჯერ შეეხო ბურთს. თუ ორი ან მეტი თანაგუნდელი ბურთს ერთდროულად შეეხო, ეს ორმაგ შეხებად ჩაითვლება. მატჩი გრძელდება ერთ-ერთი გუნდის მიერ 3 სეტის მოგებაამდე (5 შესაძლებელიდან). თითოეული სეტი კი 25 ქულამდეა. (ზოგიერთ ტურნირზე სეტი მიმდინარეობს 21 ქულამდე, რომელიც მითითებული იქნება ტურნირის სათაურში) მეხუთე სეტი 15 ქულამდეა. ამასთან სეტის მოსაგებად აუცილებელია მინიმუმ ორ ქულიანი სხვაობა დაფიქსირდეს((ანუ I-IV სეტებში 24:24-ზე და V სეტში 14:14-ზე თამაში გრძელდება ორ ქულიანი უპირატესობის მოპოვებამდე)). ყოველი სეტის შემდეგ გუნდები მოედანზე ადგილებს ცვლიან.

თუ მატჩი შეწყდა ან გადაიდო 24 საათზე მეტი დროით, ყველა მიღებული ფსონი ჩაითვლება 1-ის (ერთი) ტოლად.

ფსონები მიიღება: მატჩის მოგებაზე, I,II,III,IV და V სეტის მოგებაზე, ფორით მოგებაზე(მატჩში/სეტში), ტოტალზე(მატჩში/სეტში), გუნდების ინდივიდუალურ ტოტალზე, სეტების ზუსტ ანგარიშზე, სეტების რაოდენობაზე და ფორით მოგებაზე სეტების მიხედვით. რომელი გუნდი დააგროვებს ქულათა მითითებულ რაოდენობას. ფორები და ტოტალი აღინიშნება თამაშის ქულების მიხედვით.

ხელბურთი

ხელბურთი გუნდური სპორტული თამაშია, სადაც შვიდი წევრისაგან შემდგარი ორი გუნდი ეთამაშება ერთმანეთს. მოთამაშეები თამაშობენ მხოლოდ ხელით(მხოლოდ მეკარეს აქვს ბურთის ფეხით მოგერიების უფლება) და ცდილობენ მოწინააღმდეგის კარში გაიტანონ მეტი ბურთი. მატჩები ტარდება დარბაზებში, გვერდითი და პირითი ხაზებით შემოსაზღვრულ მართკუთხა მოედანზე, რომლის სიგრძეა 40 მ, სიგანე - 20 მ. მოედანს შუაზე ყოფს ცენტრალური ხაზი. პირით ხაზებს შუა მაგრდება კარები ზადით: სიგანე - 3 მ, სიმაღლე - 2 მ. ორივე კარის წინ 6 მ რადიუსის ნახევარწრით შემოსაზღვრულია მეკარის მოედანი, 9 მ რადიუსის ნახევარწრით - თავისუფალი ტყორცნის ხაზი. ხელბურთს თამაშობენ ტყავის მრგვალი ბურთით: ქალებისთვის - გარშემოწერილობა 54-60 სმ, წონა 325-375 გრ, კაცებისთვის - 58-60 სმ, 425-475 გრ. მატჩი შედგება ორი 30-30-წუთიანი ტაიმისგან (წმინდა დრო), ტაიმებს შორის შესვენება 10 წუთია. თითოეულ გუნდში, მეკარის ჩათვლით, 7-7 ძირითადი და 5-5 სათადარიგო მოთამაშეა. შეცვლათა რაოდენობა განსაზღვრული არ არის. ბურთი გატანილად ითვლება, თუ მთლიანად გადაკვეთს კარის ხაზს (სივრცეს). ყოველი გოლის შემდეგ თამაში ცენტრიდან უნდა განახლდეს. ნებადართულია ბურთის გადაწოდება ერთი ან ორივე ხელით, ტარება(დრიბლინგი) ერთი ხელით, კარში ტყორცნა დგომსა და ნახტომში, მეტოქისთვის გზის გადაღობვა, გადაწოდების ან ტარებისას ხელიდან გაშვებული ბურთის ართმევა, კარში ნატყორცნი ბურთის ბლოკირება და ა.შ. აკრძალულია ბურთის ფეხით თამაში, ბურთიანად სამზე მეტი ნაბიჯის გადადგმა, უმოქმედოდ ბურთის დაჭერა 3 წამზე მეტხანს, ბურთიანად ახტომა და დახტომა, პოზიციის შესარჩევად მეტოქის ან საკუთარი გუნდის მეკარის მოედნის გადარბენა, მეტოქის შებოჭვა, უხეშად ხელის კვრა, სარმის გამოდება, ნებისმიერი არასპორტული საქციელი. წესების დარღვევისთვის გუნდი ისჯება ბურთის ჩამორთმევით, 7მეტრიანი საჯარიმო დარტყმით (პენალტი), მოთამაშე კი - გაფრთხილებით (ყვითელი ბარათი), 2 წუთით ან თამაშის ბოლომდე გაძევებით, დისკვალიფიკაციით (წითელი

ბარათი). პენალტი ინიშნება მაშინაც, თუ მოედნის მოთამაშე ბურთს გადააწვდის 6-მეტრიან ზონაში მყოფ თავის მეკარეს. იმ შემთხვევაში, თუ ბურთმა გვერდითი ხაზი გადაკვეთა, ინიშნება ჰაუტი (ბურთი თამაშში შემოაქვთ ხელით, ხაზის გადაკვეთის ადგილიდან). თუ პირითი ხაზიდან გასულ ბურთს ბოლოს შეეხო მომგერიებელი გუნდის მოედნის მოთამაშე, ინიშნება კუთხური (ბურთი თამაშში შემოაქვთ ხელით, გვერდითი და პირითი ხაზების გადაკვეთის ადგილიდან). მეკარის მიერ მოგერიებულ და პირითი ხაზიდან გასულ ბურთს თამაშში ისევ მეკარე აბრუნებს.

ჩინეთის ჩემპიონატებსა და ზოგიერთ ტურნირზე მატჩი დასრულებულად ცხადდება თუ რომელიმე გუნდი წინ გავა 15 გოლიანი უპირატესობით, ამ შემთხვევაში დაფიქსირებული ანგარიში მხედველობაში მიიღება როგორც მატჩის საბოლოო შედეგი.

თუ მატჩი შეწყდა ან გადაიდო 24 საათზე მეტი დროით, ყველა მიღებული ფსონი ჩაითვლება 1-ის (ერთი) ტოლად.

ფსონები ყველა პოზიციაზე მიიღება და მოგება გაიცემა მხოლოდ მატჩის ძირითადი დროის შედეგიდან გამომდინარე (სხვა შემთხვევებში სხვა პირობა მითითებული იქნება კონკრეტული მატჩის სათაურში ან წყვილების გასწვრივ).

ფსონები მიიღება შემდეგ პოზიციებზე: მოგება, ფრე, წაგება; ორმაგი შედეგი; ტოტალი; ფორით მოგება; I ტაიმის შედეგი; I ტაიმის ორმაგი შედეგი; I ტაიმის ფრეზე გაყრა; II ტაიმის ფრეზე გაყრა; I ტაიმის გოლების რაოდენობა; I ტაიმის გოლები კენტი/ლუწი; II ტაიმის გოლები კენტი/ლუწი; II ტაიმის შედეგი; II ტაიმის ორმაგი შედეგი; რომელ ტაიმში გავა მეტი გოლი; სხვაობით მოგება; ტაიმბოლი; გუნდების ინდივიდ. ტოტალები; ლუწი-კენტი.

წყალბურთი

წყალბურთი გუნდური თამაშია. თითოეულ გუნდში 7-7 წყალბურთელია. მოთამაშეთა მიზანია საკუთარი კარის დაცვა და მეტოქის კარში ბურთის გატანა. შეჯიბრებები ტარდება 50მეტრიან აუზში. უშუალოდ სათამაშო მოედნის ზომებია 30X20 მ (ქალებისთვის - 25X17 მ), ხოლო აუზის სიღრმე - სულ მცირე 2 მ. ერთი გუნდის მოთამაშეებს თეთრი ფერის ქუდები ახურავთ, მეორისას კი - ცისფერი. მეკარეები წითელი ქუდებით თამაშობენ, ნომრები ქუდებზე აწერიათ. თამაში შედგება ოთხი 8-8 წუთიანი პერიოდისგან (სუფთა დრო), შესვენება - 2 წთ(მეორე შესვენება 5 წთ.). შეცვლათა რაოდენობა შეზღუდული არ არის. შეხვედრის დაწყების წინ გუნდები საკუთარი კარის ხაზზე ეწყობიან. ამ დროს ბურთი მოედნის ცენტრში, სპეციალურ ტივტივაზე დევს. მსაჯის სასტვენის ხმაზე ტივტივა იძირება, ბურთი კი წყლის ზედაპირზე რჩება. ორივე გუნდთან ყველაზე სწრაფი მოთამაშე ბურთის ხელში ჩასაგდებად ცენტრისკენ გაცურდება. ვინც ბურთს იხელთებს, პირველი ის შეუტევს. თავდამსხმელებს შეტევის დასასრულებლად, ანუ ბურთის კარში სატყორცნელად 35 წამი ეძლევათ. თუ ამ დროის განმავლობაში ტყორცნა ვერ მოახერხეს, ბურთი მეტოქეებს გადაეცემათ და შეტევას ახლა ისინი წამოიწყებენ. ბურთი გატანილად ითვლება მაშინ, როცა მთლიანად გადაკვეთს კარის ხაზს. მოთამაშეები მთელი შეხვედრის განმავლობაში წყლის ზედაპირზე უნდა ტივტივებდნენ, აუზის ფსკერზე დგომა და ბორტების შეხება ეკრძალებათ. აკრძალულია ბურთზე ორივე ხელით შეხება (გარდა მეკარისა), ბურთის წყალქვეშ გაჩერება, უბურთო მეტოქეზე თავდასხმა, ხელის ან ფეხის

კვრა. პენალტი ინიშნება იმ შემთხვევაში, თუ თამაშის წესები დაცვის 5მეტრიან ზონაში დაირღვა. წესების დარღვევისათვის მოთმაშე შეიძლება გაძევებულ იქნას აუზიდან 20 წამით (გატანილ გოლამდე ან ბურთის დაკარგვამდე). სამჯერ გაძევებული მოთამაშე ტოვებს აუზს შეცვლის უფლებით. იმარჯვებს გუნდი, რომელიც მეტოქის კარში მეტ გოლს გაიტანს. თუ მატჩი შეწყდა ან გადაიდო 24 საათზე მეტი დროით, ყველა მიღებული ფსონი .

ფსონები ყველა პოზიციაზე მიიღება და მოგება გაიცემა მხოლოდ მატჩის ძირითადი დროის შედეგიდან გამომდინარე (სხვა შემთხვევებში განსხვავებული პირობა მითითებული იქნება კონკრეტული მატჩის სათაურში ან წყვილების გასწვრივ). ფსონები მიიღება შემდეგ პოზიციებზე: მოგება, ფრე, წაგება, ბურთების ტოტალზე, ორმაგ შედეგზე, მეოთხედის შედეგებზე, ტოტალზე და ჰანდიკაპზე, გუნდის ტოტალზე.

ფუტსალი

ფუტსალი - ცნობილია აგრეთვე, როგორც დარბაზის ფეხბურთი. ფუტსალის წესები ფეხბურთისას ჰგავს, მაგრამ აქვს თავისებურებებიც. არსებობს თამაშის რამდენიმე ვარიანტი ძირითადი განსხვავება მოედნის ზომებსა და მოთამაშეთა რაოდენობაშია (ერთ გუნდში 5იდან 11 კაცამდე შეიძლება იყოს). სათამაშო მოედნის სიგრძეა 38-42 მ, სიგანე – 18- 22 მ. საჯარიმო ზონა შემოსაზღვრულია 6 მ რადიუსის წრეხაზით. საჯარიმო დარტყმის ერთი ნიშნული გაკეთებულია კარის შუა წერტილიდან 6 მ-ის, მეორე კი 10 მ-ის დაშორებით. კარის სიმაღლეა 2 მ, სიგანე 3 მ. მატჩში ასპარეზობს ორი გუნდი, თითოეულში, უფრო ხშირად, 5-5 მოთამაშეა, მათგან ერთი მეკარე. შეცვლაზე შეიძლება არაუმეტეს 7 კაცის გამოყვანა, შეცვლათა რიცხვი ლიმიტირებული არ არის. მატჩი შედგება ორი 20-20-წუთიანი ტაიმისგან, შესვენება 15 წუთი. გუნდს ყოველ ტაიმში თითო წუთშესვენების აღების უფლება აქვს. თამაშგარე მდგომარეობა არ აღინიშნება.

თუ მატჩი შეწყდა ან გადაიდო 24 საათზე მეტი დროით, ყველა მიღებული ფსონი ჩაითვლება 1-ის (ერთი) ტოლად.

ფსონები ყველა პოზიციაზე მიიღება და მოგება გაიცემა მხოლოდ მატჩის ძირითადი დროის შედეგიდან გამომდინარე (სხვა შემთხვევებში სხვა პირობა მითითებული იქნება კონკრეტული მატჩის სათაურში ან წყვილების გასწვრივ).

ფსონები მიიღება მატჩის შედეგის გამოცნობაზე (მოგება, ფრე, წაგება); ორმაგ შედეგზე; ასევე ფორით მოგებასა და გატანილი გოლების ტოტალზე.

პლაჟის ფეხბურთი

გუნდური სპორტული თამაში. წესები თითქმის ისეთივეა, როგორიც ტრადიციულ ფეხბურთში. შეხვედრები ტარდება ქვიშით დაფარულ მოედანზე, რომლის სიგრძეა 37 მ, სიგანე – 28 მ. კარის სიმაღლეა 2,2, სიგანე – 5,5 მ. პლასტიკური მასალის ან ტყავის ბურთის დიამეტრია 68-71 სმ, წონა – 396-440 გ. თამაშობს ორი გუნდი, თითოეულში 55 კაცია (1 მეკარე და 4 მინდვრის მოთამაშე). შეცვლაზე 5 კაცამდე შეიძლება შემოვიდეს. შეცვლათა რაოდენობა ლიმიტირებული არ არის. მონაწილეებს აცვიათ შორტები, მაისურები, და მსუბუქი სპორტული ფეხსაცმელი, ნებადართულია ფეხშიშველა თამაშიც. მატჩი

გრძელდება 3 პერიოდის განმავლობაში, თითოეულის ხანგრძლივობაა 12-12 წუთი, შესვენება 3 წთ.

თუ მატჩი შეწყდა ან გადაიდო 24 საათზე მეტი დროით, ყველა მიღებული ფსონი ჩაითვლება 1-ის (ერთი) ტოლად.

ფსონები მიიღება მატჩის შედეგის გამოცნობაზე (მოგება, ფრე, წაგება), ორმაგ შედეგზე ასევე ფორით მოგებასა და გატანილი გოლების ტოტალზე. ფსონები ყველა პოზიციაზე მიიღება და მოგება გაიცემა მხოლოდ მატჩის ძირითადი დროის შედეგიდან გამომდინარე (განსხვავებული პირობა მითითებული იქნება კონკრეტული მატჩის სათაურში ან წყვილების გასწვრივ).

ამერიკული ფეხბურთი

თამაშში მონაწილეობს ორი გუნდი (11-11 მოთამაშით), რომლებიც თამაშობენ ოვალური ბურთით სწორკუთხა მოედანზე (სიგრძე 120 იარდი/109.728 მეტრი, სიგანე 53.3 იარდი/48.738 მეტრი, ორი კარებით, რომლებიც რაგბის კარების იდენტურია და სიმაღლე უდრის 3 მეტრს, ძელებს შორის მანძილი 5.7 მეტრი). თამაშის მიზანია – გუნდმა დააგროვოს მოწინააღმდეგე გუნდზე მეტი ქულა(ები) და მოიპოვოს გამარჯვება, მოთამაშემ ბურთი უნდა ჩაიგდოს ხელში და წინ გაიქცეს იქამდე, ვიდრე მას არ შებოჭავენ და სათამაშო მინდორზე დააგდებენ. არსებობს შეტევების განხორციელების ლიმიტი, ის თითო გუნდისთვის თითო ჯერზე 4 შეტევით განისაზღვრება. შეტევაში მოთამაშის (შესაბამისად გუნდის) მოვალეობაა გადალახოს 10 იარდიანი მონაკვეთი. ყოველ ასეთ მცდელობას დაუნი ეწოდება (ინგლ. down). თუ შემტევ პოზიციაში მყოფი გუნდი გაივლის 10 იარდს, ის კვლავ იღებს 4 მცდელობის უფლებას შემდეგი 10 იარდის გავლისთვის. ამ შანსის გამოუყენებლობის შემთხვევაში, ბურთი გადაეცემა მოწინააღმდეგეს. თუ გუნდმა გადალახა ყველა 10 იარდიანი მონაკვეთი და განახორციელა თაჩდაუნი (ინგლ. touchdown), გუნდი იღებს 6 ქულას და ინიშნება 1 ქულიანი დარტყმა(გარდასახვა), თამაშის დროს გარდასახვა(თაჩდაუნის გარეშე) - 3(სამი) ქულა. გარდასახვის სანაცვლოდ ბურთის კვლავ გათამაშება და კვლავ თაჩდაუნი - 2(ორი) ქულა. თუ მატჩი შეწყდა ან გადაიდო 24 საათზე მეტი დროით, ყველა მიღებული ფსონი ჩაითვლება 1-ის (ერთი) ტოლად.

შედეგები იანგარიშება ოვერტაიმის გათვალისწინებით, (თუ პროგრამაში სხვა რამ არაა მითითებული). გამონაკლისს შემთხვევებში ზოგიერთი ტურნირის შედეგი იანგარიშება ძირითადი დროის (ოთხი 15-15 წუთიანი მეოთხედი) გათვალისწინებით, ამ შემთხვევებში ფსონის ძირ. პოზიციაში (პოზიცია: „1“-„2“) დამატებული იქნება ფსონის პოზიცია „ფრე (X)“ (პოზიცია: „1“-„X“-„2“) და შესაბამისად ფსონის ყველა პოზიცია დაფიქსირდება ძირითადი დროის შედეგიდან გამომდინარე.

ფსონები სპორტის ამ სახეობაში მიიღება მატჩის(ნახევრის, მეოთხედის) ძირითად შედეგზე, ფორით მოგებაზე, მატჩის ტოტალზე, გუნდების ინდივიდუალურ ტოტალზე, ოვერტაიმის ტოტალზე, ყველაზე უხვქულიანი მეოთხედი.

ავსტრალიური ფეხბურთი

თამაშში მონაწილეობს ორი გუნდი (18-18 მონაწილე თითოეული გუნდიდან). თითოეული გუნდის მიზანია წინსვლით, მეტოქის კარის დალაშქვრა და რაც შეიძლება მეტი ქულის დაგროვება, თითოეულ გუნდს გააჩნია ორი ერთმანეთში განთავსებული კარი. დიდ კარში გოლი ითვლება 1(ერთ) ქულად, მეორე შედარებით ვიწრო(შიდა) კარში ფეხით გატანილი გოლი – 6(ექვსი) ქულა. კარებთა სიმაღლე შეზღუდული არაა. მოთამაშეს ბურთით ხელში შეუძლია გაირბინოს 10 ნაბიჯი, რის შემდეგაც ბურთი ან უნდა გადააწოდოს ან ბურთის მიწაზე დაგდების შემდგომ გააგრძელოს მოძრაობა. ბურთის გადაწოდება ხდება ფეხით ან ხელით ნებისმიერი მიმართულებით. ძირითადი დრო შედგება ოთხი 20-20 წუთიანი პერიოდისაგან.

თუ მატჩი შეწყდა ან გადაიდო 24 საათზე მეტი დროით, ყველა მიღებული ფსონი ჩაითვლება 1-ის (ერთი) ტოლად.

ფსონები სპორტის ამ სახეობაში მიიღება როგორც ძირითად ასევე პერიოდის შედეგზე, ფორით მოგებაზე და ტოტალზე ოვერტაიმის გათვალისწინებით, (თუ პროგრამაში სხვა რამ არაა მითითებული).

ბადმინტონი

ბადმინტონი სპორტული თამაშია ფრთიანი ბურთით (ვოლანით) და ჩოგნით. მოთამაშის მიზანია ვოლანის ისე ტყორცნა, რომ ვოლანი ზემოდან გადასცდეს ბადეს და მეტოქის მოედანს შეეხოს. თამაში იამრთება ორ მოწინააღმდეგეს შორის, თითოეულ მხარეს წარმოადგენს ერთი (ერთეულებში) ან ორი (წყვილებში) მოთამაშე(ები). შეჯიბრებები ტარდება დარბაზებში. ბადმინტონის მოედანი სამი სახისაა: ა) ერთეულთა თამაშებისთვის, ბ) წყვილთა თამაშებისთვის, გ) კომბინირებული. მოედანს ორ თანაბარ ნაწილად ყოფს ბადე. მოწოდებისას ვოლანზე დარტყმა შეიძლება მხოლოდ ქვემოდან ისე, რომ ჩოგნის ჩარჩო მომწოდებლის საქამრეს არ ასცილდეს. მოწოდების მომენტში არც მომწოდებელს და არც მიმღებს უფლება არა აქვთ ფეხები მოედანს მოსწყვიტონ და პოზიცია შეიცვალონ. მოთამაშე(წყვილი) იგებს გათამაშებას თუ მოწინააღმდეგე დაუშვებს შეცდომას(დარღვევს წესს) ან ვოლანი შეეხება მოწინააღმდეგის მოედანს. მოთამაშე(წყვილი) რომელიც მოიგებს გათამაშებას ერიცხება ერთი ქულა და ის აგრძელებს მოწოდებას. დარღვევაა თუ ვოლანი : შეჩერდება ბადეზე ან გაივლის ბადის ქვემოდან, დაეცემა მოედნის ფარგლებს გარეთ, არ გაივლის ბადეს ზემოდან, შეეხება მოთამაშის სხეულს ან ტანსაცმელს, შეეხება ნებისმიერ სხეულს მოედნის ფარგლებს გარეთ, დაჭერილი ან შეჩერებული იქნა ჩოგანზე და შემდგომ განხორციელდა დარტყმა, მოგერიებული იქნა ორჯერ ზედიზედ დარტყმით ერთიდაიგივე მოთამაშის მიერ. ასევე დარღვევაა თუ მოთამაშე: შეეხო ბადეს ან ბადის ძელს, გადავა მოწინააღმდეგის მხარეს სხეულით ან ჩოგნით, შეუშლის ხელს ბადესთან მყოფ მოწინააღმდეგეს დარტყმის განხორციელებაში, ყურადღებას უფანტავს მოწინააღმდეგეს შეძახილებით ან ჟესტებით.

მატჩი ტარდება 2 სეტის მოგებად(სამიდან), სეტი გრძელდება 21 ქულამდე(20-20 ზე თამაში გრძელდება ორ ქულიანი უპირატესობის მოპოვებამდე).

იმ შემთხვევაში თუ ერთ-ერთი მოთამაშე (გუნდი) წყვეტს თამაშს ნებისმიერი მიზეზის გამო და უარს აცხადებს მასში მონაწილეობაზე, ყველა გაუთამაშებელ პოზიციებზე განთავსებული ფსონი გაბათილდება: ძირითადი შედეგი მოგება წაგება (1 2), ნებისმიერი ფორა და ზუსტი ანგარიში სეტებში, ამ პოზიციებზე დადებული ფსონების მოგებები გაიცემა 1,0 ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით. ტოტალზე და სეტებზე დადებული ფსონები რომელიც უკვე გათამაშდა მატჩის შეწყვეტის მომენტისთვის (დანებება, დისკვალიფიკაცია). მოგებები გაიცემა დაფიქსირებული შედეგის მიხედვით.

ფსონები მიიღება მოთამაშის (ან წყვილის) მოგებაზე, წაგებაზე, ფორაზე და ქულათა რაოდენობაზე, (თუ პროგრამაში სხვა რამ არაა მითითებული). თუ შეხვედრა დროებით შეწყდა, არ დასრულდა იმავე დღეს ან გადაიდო განუსაზღვრელი ვადით, მაშინ ფსონი ძალაში რჩება შეხვედრის ან ტურნირის დასრულებამდე.

ბურთიანი ჰოკეი (ბენდი):

ბენდი (ინგლ. bandy)- ორი გუნდის შეჯიბრება დიდი ზომის (სიგრძე – 90-110 მ, სიგანე – 45-65 მ) ყინულით დაფარულ მოედანზე. შეხვედრის მონაწილენი ციგურებზე დგანან და ხელში ყვანჭები უჭირავთ (მეკარეების გარდა). თითოეულ გუნდში 11-11 მოთამაშეა. ყველა მოთამაშე ყინულზე გადაადგილდება ციგურებით. მეკარეებს თავიანთ საჯარიმო მოედანზე ხელით თამაშის უფლება აქვთ. კარის სიგანეა 3,5 მ, სიმაღლე – 2,1 მ, ბურთის დიამეტრი – 6 სმ, წონა – 58-62 გ. მოთამაშეთა მიზანია ყვანჭების დახმარებით მოწინააღმდეგის კარში ბურთის გატანა. მატჩი შედგება ორი 45-45-წუთიანი ტაიმისგან (ზოგჯერ მასჯის გადაწყვეტილებით არასასურველი ამინდის გამო თამაშდება სამი 30-30 წუთიანი ტაიმი).

თუ მატჩი გადაიდო/შეწყდა და არ ჩატარდა 24 საათის განმავლობაში, მოგების დაანგარიშება ყველა პოზიციაზე მოხდება 1.0-ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით. მატჩი და მისი ყველა პოზიცია ითვლება გაუქმებულად თუ შეიცვალა გათამაშების ფორმატი (თუ პროგრამაში სხვა რამ არ არის მითითებული).

ფსონები მიიღება როგორც ძირითად ასევე ტაიმის შედეგზე, ფორით მოგებაზე და ტოტალზე, ორმაგ შედეგზე პირველი ტაიმის ტოტალი, პირველი პერიოდის ფორა, გუნდების ინდივიდუალური ტოტალი.

ჭადრაკი

ჭადრაკი ინტელექტუალური თამაშია, რომელსაც თამაშობს ორი პარტნიორი (თეთრი და შავი ფიგურებით) კვადრატული, მუქი და ღია ფერის 64-უჯრედიან დაფაზე. ყოველ პარტნიორს აქვს 8 ფიგურა (მეფე, ლაზიერი, 2 ეტლი, 2 მხედარი, 2 კუ) და 8 პაიკი. ყოველი ფიგურა დაფაზე გადაადგილდება გარკვეული წესების შესაბამისად და (მეფის გარდა) მისი აყვანა შეიძლება მოწინააღმდეგის ფიგურით. ფიგურის აყვანა სავალდებულო არ არის გარდა იმ შემთხვევისა, როდესაც სხვა სვლით შეუძლებელია შეტევისაგან მეფის დაცვა. პარტიას იწყებენ „თეთრები“, სვლები კეთდება რიგრიგობით. თამაშის მიზანია მეტოქის მეფის დაშამათება, ე. ი. მისი ისეთ უიმედო მდგომარეობაში მოქცევა, როდესაც აღარ შეიძლება იერიშიმტანილი მეფის სხვა, უსაფრთხო უჯრედზე გადაყვანა ან თავისი

ფიგურით მეტოქის მოიერიშე ფიგურისაგან დაფარვა. ოფიციალურ შეჯიბრებებში სვლების გასაკეთებელი დრო რეგლამენტირებულია და კონტროლდება საჭადრაკო საათით. თუ მოთამაშემ გადააჭარბა გარკვეული სვლების გადაკეთებლად გამოყოფილ დროს, მას წაგება ეთვლება. ფრე ფიქსირდება შემდეგი შემთხვევებისას: ა) პატი(როდესაც მოთამაშე რომელსაც ეკუთვნის სვლა ვერ ახორციელებს მას, ბ) როდესაც მოწინააღმდეგეებს აღარ დარჩებათ შამათისთვის საჭირო ფიგურების რაოდენობა, გ) თუ ორივე მხარემ გააკეთა ბოლო 50 სვლა მოკვლისა ან პაიკის გადაადგილების გარეშე, დ) თუ მოთამაშეები შეთანხმდებიან ფრეზე, ე) მსაჯის გადაწყვეტილებით(ერთ-ერთი მოთამაშის მოთხოვნის შემდგომ). ჭადრაკის სახეობებია: ა) სწრაფი ჭადრაკი, სადაც მოთამაშეს პარტიის სათამაშოდ გამოყოფილი აქვს 15(თხუთმეტი) წუთიდან 1(ერთ) საათამდე დრო და ბ) ბლიცი, სადაც პარტიის სათამაშოდ დრო შემცირებულია 3 წუთამდე (ყოველ სვლაზე გარკვეული დროის დამატებით).

პროგრამაში მითითებულ წყვილში მოთამაშე(გუნდი), რომელიც წერია პირველი და აღნიშნულია ციფრით 1(ერთი) თამაშობს თეთრი ფიგურებით, მიუხედავად იმისა თუ სად ტარდება თამაში. პარტიის შედეგი იანგარიშება ამ პარტიის ოფიციალური შედეგიდან გამომდინარე, ხოლო მატჩის შედეგი ყველა იმ პარტიის შედეგიდან გამომდინარე, რომლებისგანაც შედგება მატჩი. თუ შეხვედრა დროებით შეწყდა და გადაიდო გაურკვეველი დროით, მაშინ ფსონები ძალაში რჩება შეხვედრის ან ტურნირის დასრულებამდე.

ფსონები მიიღება მოთამაშის (ან გუნდის) მოგებაზე, ფრეზე, წაგებაზე, ჩემპიონატის (ტურნირის) გამარჯვებულზე.

კერლინგი

ზამთრის სპორტის სახეობაა, კეგლის სახესხვაობა, გუნდური თამაშია სადაც 4 კაციანი გუნდები ეჯიბრებიან ერთმანეთს ყინულზე 20კგ. დისკოს ზუსტად გაცურებაში, მოთამაშეთა მიზანია დისკოს მოთავსება მოედნის ბოლოს მოხაზული წრის შუაგულში, მოთამაშეებმა დისკო ისე უნდა სტყორცნონ და გაასრიאלონ, რომ წრეწირის ცენტრში ან მასთან რაც შეიძლება ახლოს გაჩერდეს, თანაც ცენტრს 1.83 მეტრზე შორს არ გაცდეს. გუნდი იღებს ქულას ყოველი ნატყორცნი დისკოსთვის, თუ ის ცენტრში შემოხაზულ წრესთან მეტოქის დისკოზე ახლოს აღმოჩნდება. თამაში შედგება 10 დამოუკიდებელი პერიოდისაგან, ეგრეთ წოდებული „ენდისგან“. თითოეული „ენდის“ მსვლელობისას გუნდი რიგრიგობით რვა დისკოს ტყორცნის. დისკოებს ტყორცნიან „ჰაკიდან“, ანუ „ტყორცნის ხაზიდან“. მოთამაშეები დისკოს გვერდით მიჰყვებიან და ყინულზე მისრიალებენ შემდეგ ხაზამდე (ეგრეთ წოდებული „ჰოგი“). სანამ დისკო „ჰოგს“ მიაღწევდეს, მონაწილეებს აქვთ შესაძლებლობა მოახდინონ გაცურებული დისკოს კორექტირება (აჩქარება, შენელება, ტრაექტორიის შეცვლა) საგანგებო ჯაგრისების (ეგრეთ წოდებული „ბრუმების“) მეშვეობით. იმარჯვებს გუნდი, რომელიც ათი ენდის ჯამში მეტ ქულას დააგროვებს. საყაიმო ანგარიშის შემთხვევაში ინიშნება დამატებითი „ექსტრაენდი“. ფსონები მიიღება ძირითად შედეგზე, ფორით მოგებაზე და ქულათა რაოდენობაზე. შედეგები იანგარიშება (ექსტრა-ენდების გათვალისწინებით), (თუ პროგრამაში სხვა რამ არაა მითითებული).

თუ მატჩი შეწყდა ან გადაიდო 24 საათზე მეტი დროით, ყველა მიღებული ფსონი ჩაითვლება 1-ის (ერთი) ტოლად.

ფსონები მიიღება ძირითად შედეგზე, ფორით მოგებაზე და ქულათა რაოდენობაზე. შედეგები იანგარიშება ექსტრა-ენდების გათვალისწინებით (თუ პროგრამაში სხვა რამ არაა მითითებული).

ველოსპორტი

ველოსპორტის ძირითადი სახეობებია: რბოლა ტრეკზე, საგზატკეცილო რბოლა, მაუნთბაიკი, ანუ მთიდან დაშვება, ჯგუფური რბოლა, ინდივიდუალური რბოლა, გუნდური რბოლა, მრავალდღიანი რბოლა, სამთო ტური, კრიტერიუმი და წყვილთა რბოლა. აგრეთვე არსებობს ფიგურული ტარება, ველობურთი, ველოპოლო. რბოლები იმართება როგორც კაცებს ასევე ქალებს შორის.

ტრეკზე რბოლა: ოფიციალური საერთაშორისო შეჯიბრებები ტარდება ხის საფარიან ტრეკზე, რომლის სარბოლო ოვალის სიგრძეა 250 (მოკლე ტრეკი), 333,33 ან 400 (გრძელი ტრეკი) მეტრ. იკრძალება ისეთი მოწყობილობის გამოყენება, რომელიც სისწრაფეს ხელოვნურად ზრდის. ტრეკზე რბოლის ძირითადი დისციპლინებია: კაცები-ჰიტი 1000 მ ადგილიდან, სპრინტი 3 წრე, გამოდევნებით ინდივიდუალური რბოლა 4 კმ, გამოდევნებით გუნდური რბოლა 4 კმ, ქულებზე რბოლა 40 კმ, კეირინი, გუნდური ანუ ოლიმპიური სპრინტი, მედისონი, სკრეტჩი 15 კმ; ქალები-ჰიტი 500 მ, სპრინტი 3 წრე, ინდივიდუალური რბოლა გამოდევნებით 3 კმ, ქულებზე რბოლა 24 კმ, სკრეტჩი 10 კმ. ჰიტიში ველოსიპედისტის ერთადერთი მეტოქეა დრო. რბოლის მონაწილენი ტრეკზე ცალ-ცალკე გადიან, ცდილობენ სტარტზევე აკრიფონ მაქსიმალური სისწრაფე და ასე მივიდნენ ფინიშამდე. იმარჯვებს ის, ვინც დისტანციას ყველაზე სწრაფად გაივლის. სპრინტის სტარტზე ერთდროულად ორი სპორტსმენი დგება, დისტანციაზე პირველი ის გადის, ვისაც პირველობა კენჭისყრით ერგო. რბოლაში გამარჯვებულად ის ითვლება, ვინც ფინიშის ხაზს პირველი გადაკვეთს. სპრინტი სამი სტარტისგან შედგება. ვინც ორ რბოლას მოიგებს, საბოლოო გამარჯვება მას რჩება. თუ მეტოქეებს ერთნაირი შედეგი აღმოაჩნდებათ, უპირატესობა იმას ენიჭება, ვინც ბოლო წრე უფრო სწრაფად გაიარა. გამოდევნებით გუნდური რბოლის წესები, ძირითადად, ინდივიდუალური რბოლის წესების ანალოგიურია. მეტოქე გუნდები სტარტს აქაც ტრეკის მოპირდაპირე მხარეს იღებენ. თითოეულ გუნდში ოთხი სპორტსმენია. საერთო დრო იმ მომენტში აღირიცხება, როცა ფინიშის ხაზს გუნდის რიგით მესამე წევრი გადაკვეთს. რბოლა შეიძლება შეწყდეს დისტანციის დამთავრებამდე, თუ დაწინაურებული გუნდის მესამე მრბოლელელი მეტოქის მესამე წევრს დაეწევა. ქულებზე რბოლაში მონაწილეთა რაოდენობა შეზღუდული არ არის. პირველი წრის გავლის შემდეგ, ყოველი მომდევნო ათი წრის ფინიშზე ოთხ საუკეთესო მრბოლელს ერიცხება ჩასათვლელი ქულები, შესაბამისად-5, 3, 2 და 1 ქულა (დისტანციის ბოლო წრეზე ეს ქულები ორმაგდება). საბოლოო ადგილები ნაწილდება მოპოვებული ქულების ჯამის მიხედვით. თუ ორ ან მეტ სპორტსმენს თანაბარი ქულები აღმოაჩნდა, უპირატესობას ანიჭებენ იმას, ვისაც საშუალოდ ფინიშებზე მეტი პირველი (მეორე, მესამე და ა. შ.) ადგილები აქვს დაკავებული. თუ ეს მაჩვენებელიც ერთნაირია, იმარჯვებს ის, ვინც ბოლო ფინიშზე უფრო ადრე მივიდა. კეირინი იმართება 2000 მ

დისტანციაზე. მრბოლელები უკან მიჰყვებიან მოტოციკლისტს, რომელიც თანდათან ზრდის სიჩქარეს 50 კმ საათამდე და მსაჯის ნიშანზე, როცა ფინიშამდე 600700 მეტრი რჩება, ტრეკიდან გადის. ამას მოსდევს რბოლის მონაწილეთა სპურტი. გამარჯვებულად ის ითვლება, ვინც ფინიშის ხაზს პირველი გადაკვეთს. გუნდური სპრინტი იმართება სამ წრეზე. ტრეკის საპირისპირო მხარეს სტარტს იღებს ორი სამკაციანი გუნდი. ყოველი წრის შემდეგ თითოეული გუნდის ის სპორტსმენები, რომლებიც ფინიშთან პირველები მივლენ, ეთიშებიან რბოლას. წამზომი მაშინ ჩერდება, როცა ფინიშის ხაზს გუნდის ბოლო მესამე წევრი გადაკვეთს. თუ მეტოქეებს ერთნაირი შედეგი აღმოაჩნდათ, გამარჯვება იმ გუნდს მიენიჭება, რომელმაც ბოლო წრის გავლას ნაკლები დრო მოანდომა. მედისონი წყვილთა შეჯიბრებაა. რბოლა შედგება სამშალედო ფინიშებისაგან, რომელთა ოდენობა განისაზღვრება ტრეკის სიგრძის მიხედვით. გუნდის ერთი წევრი აქტიურად მონაწილეობს რბოლაში, მეორე კი ნელა მოძრაობს ტრეკზე და ძალებს ზოგავს. ესტაფეტის გადაცემა ხდება მაშინ, როცა დაღლილი სპორტსმენი ხელით შეეხება თავის მეწყვილეს და ამით ანიშნებს, რომ ახლა მან განაგრძოს რბოლა. ყოველ სამშალედო ფინიშზე პირველ ოთხეულში გასულ გუნდებს ერიცხებათ ჩასათვლელი ქულები, შესაბამისად-5, 3, 2 და 1 ქულა. საბოლოო ადგილები ნაწილდება მოპოვებული ქულების ჯამის მიხედვით. სკრეტჩი ინდივიდუალური რბოლაა ერთდროული სტარტით. მონაწილეთა რაოდენობა 24-ზე მეტი არ უნდა იყოს. მრბოლელი შეჯიბრებას ეთიშება, თუ დანარჩენ მეტოქეებს მთელი წრით ჩამორჩა. თუ რომელიმე სპორტსმენი ძირითად ჯგუფს ერთი წრით გადაასწრებს, რბოლა წყდება და ის გამარჯვებულად ცხადდება. თუ ძირითად ჯგუფს ერთი წრით ერთბაშად სამი მრბოლელი გადაასწრებს, მათ მთელი დისტანცია ბოლომდე უნდა გაიარონ. დანარჩენები ეთიშებიან შეჯიბრებას.

საგზატკეცილო რბოლა: შეჯიბრებები იმართება უსაფრთხო საავტომობილო გზებზე. ერთდღიანი რბოლისთვის იყენებენ როგორც წრიულ, ასევე ღია და კომბინირებულ ტრასებს. წრიული ტრასის სიგრძე 12 კმ-ზე ნაკლები არ უნდა იყოს. საგზატკეცილო რბოლის ძირითადი დისციპლინებია ჯგუფური რბოლა (კაცები-250-280 კმ, ქალები-80-120 კმ) და ინდივიდუალური რბოლა (კაცები-40-50 კმ, ქალები-20-30 კმ), მრავალდღიანი რბოლა, ზამთრის კროსი. საგზატკეცილო ჯგუფური რბოლა იწყება საერთო სტარტით, ინდივიდუალური რბოლის მონაწილენი კი სტარტს იღებენ 90 წამის ინტერვალით.

მრავალდღიანი ველორბოლა რამდენიმე ეტაპისგან შედგება და მინიმუმ ორი დღე გრძელდება. პროგრამაში შედის ჯგუფური რბოლა, ინდივიდუალური და გუნდური რბოლა დროზე, აგრეთვე ე. წ. პროლოგი (ინდივიდუალური რბოლა არაუმეტეს 8 კმ დისტანციაზე) და ნახევარეტაპები. ინდივიდუალურ რბოლაში გამარჯვებული ვლინდება ცალკეულ ეტაპებზე მოპოვებული დროის ჯამის მიხედვით. დროის თანაბრობის შემთხვევაში ითვალისწინებენ ეტაპებზე მოპოვებული გამარჯვებების საერთო რაოდენობას, ყველა ეტაპზე ნაჩვენებ საერთო დროს. გუნდურ ჩათვლაში შედის გუნდის წევრთა მიერ ცალკეულ ეტაპებზე და მთელ დისტანციაზე ნაჩვენები სამი საუკეთესო დრო. თუ რბოლის მსვლელობისას გუნდში სამზე ნაკლები სპორტსმენი რჩება, ამ გუნდის შედეგი საერთო ჩათვლაში არ შეაქვთ.

სამთო დაშვებაში იყენებენ განსაკუთრებით მყარი კონსტრუქციის ველოსიპედს, რომელიც აღჭურვილია სიჩქარის გადამრთველით, წინა და უკანა მუხრუჭებით, ამორტიზაციით, რელიეფური პროტექტორით.

ზამთრის კროსი იმართება ღია ადგილზე. მარშრუტი ისე უნდა შეირჩეს, რომ იგი გადიოდეს ტყეში, მინდორში, აგრეთვე, ბილიკებსა და გზებზე. დისტანციაზე, რომლის მაქსიმალური სიგრძეა 24 კმ, სერიოზული დაბრკოლებები არ უნდა იყოს. თუ ესრბოლა წრეზე მიმდინარეობს, მაშინ წრის სიგრძე 3 კილომეტრს უნდა აჭარბებდეს.

იმისათვის რომ პოზიციაზე: „რომელი უკეთესად იასპარეზებს“ (მრბოლელი, გუნდი) ფსონი იყოს აქტიური, ორივე მოწინააღმდეგე უნდა დაიწყოს ასპარეზობა, წინააღმდეგ შემთხვევაში დადებული ფსონი უქმდება და მოთამაშეს უკან უბრუნდება. თუ ასპარეზობის დროს რომელიმე მოასპარეზე გამოეთიშა ასპარეზობას ამა თუ იმ მიზეზის გამო, მაშინ გამარჯვებულად ჩაითვლება მისი მოწინააღმდეგე. თუ ორივე მოწინააღმდეგე გამოეთიშა ასპარეზობას, მაშინ ფსონის პოზიცია: „რომელი უკეთესად იასპარეზებს“ დადებული ფსონი უქმდება და მოთამაშეს უკან უბრუნდება.

ფსონები მიიღება პოზიციაზე: „რომელი უკეთესად იასპარეზებს“, ტურნირის გამარჯვებულზე, ტურის გამარჯვებულზე (მრბოლელი, გუნდი), (თუ პროგრამაში სხვა რამ არაა მითითებული).

დარტსი

დარტსი (ინგლ. darts — ისარი, ხელშუბი) — თამაში, რომელშიც მოთამაშეები ისვრიან ისრებს, კედელზე ჩამოკიდებული სამიზნე დაფის მიმართულებით. მოასპარეზენი ხელშუბებს 2,37 მ მანძილიდან ტყორცნიან ვერტიკალურად განლაგებულ მრგვალ სამიზნეში, რომლის ცენტრიც იატაკს 173 სმ-ით არის დაშორებული. სამიზნე 20 ტოლ სექტორადაა დაყოფილი. სექტორები დანომრილია მიყოლებით, 1-იდან 20-მდე. გარდა ამისა, სამიზნეზე დახაზულია სამი, ერთმანეთის მიმართ კონცენტრულად განლაგებული წრე. ისრის მოხვედრება პირველ (ანუ გარე) წრეში იძლევა სექტორის ნომრის ტოლი რაოდენობის ქულებს. შუა (ანუ გასამმაგების) წრეში მოხვედრისას მსროლელი ქულას იღებს შემდეგი ფორმულით: სექტორის ნომერი გამრავლებული სამზე. შიდა (გაორმაგების) წრეში მოხვედრისას _ სექტორის ნომერი ორზე მრავლდება, დარტსის ერთ-ერთი ყველაზე პოპულარული თამაშია 501 (თუმცა არსებობს 301, 701, 1001). თავდაპირველად ყველა მონაწილეს ქულათა თანაბარი რაოდენობა აქვს (ვთქვათ, 501). თამაშის მიზანია ისრების ტყორცნით ამ ქულების თანდათან ჩამოწერა და განულება. ვინც პირველი შეძლებს ამას, გამარჯვებულად ცხადდება. დაფასთან ერთჯერადად მისვლისას, მოთამაშეს შეუძლია ისროლოს მხოლოდ სამი ისარი. დარტსის მთელი სირთულე ის არის, რომ მოთამაშემ ზუსტად ნულ ქულას უნდა მიაღწიოს. დარტსი შედგება ლეგებისაგან. მატჩის ხანგრძლივობას განსაზღვრავს კონკრეტული ტურნირის ორგანიზატორების მიერ წინასწარ გაწერილი სეტების რაოდენობა. კონკრეტული სეტი შედგება ასევე ორგანიზატორების მიერ წინასწარ განსაზღვრული ლეგებისაგან. ყველაზე მცირე არსებობს ერთ სეტიანი დარტსის ტურნირები, სადაც მატჩის ხანგრძლივობა განისაზღვრება უშუალოდ ლეგების რაოდენობის მიხედვით.

დარტსში ასევე ვხვდებით ტერმინს „ჩექაუთი“ (Checkout) - დარტსის კონკრეტული ლეგი აუცილებელია დასრულდეს შიდა (გაორმაგების) წრეში ნასროლი ისრით. ანუ მაგალითად, თუ მოთამაშეს დარჩენილი აქვს ჩამოსაწერი 77 ქულა, იმისთვის რომ მან გაანულოს ანგარიში ლეგში აუცილებელია ბოლო ნასროლი მოახვედროს შიდა (გაორმაგების) წრეში.

მაგალითისთვის: მოთამაშეს შეუძლია გასამმაგების წრეში მოახვედროს 15 ნომერს და დაასრულოს გაორმაგების წრეში 16 ნომერში მოხვედრებული ისრით >>> $77-3*15-2*16=0$ 2) პირველ (ანუ გარე) წრის 15 ნომერში მოხვედრებული ისრის შემთხვევაში მოთამაშეს შეუძლია შემდეგი სროლა განახორციელოს გასამმაგების წრეში 10_ანში სროლით და დაასრულოს გაორმაგების ზოლში მოხვედრებული 16 ქულით >>> $77-15-3*10-2*16=0$ შუა (ანუ გასამმაგების) წრის 19 ნომერში მოხვედრებით მოთამაშეს შეუძლია შემდეგი სროლა შეასრულოს შიდა (გაორმაგების) წრეში მოხვედრებული 10_ანით >>> $77-3*19-2*10=0$;

დატსში, დაფასთან ერთჯერადად გასვლით(3 ისრის სროლით), მოთამაშეს შეუძლია დააგროვოს უმაღლესი 180 ქულა, რომელიც ცნობილია ტერმინით „180_ები“ (180s). 180_ის შესრულება შესაძლებელია სამივე ისრის შუა (ანუ გასამმაგების) წრის 20 ნომერში მოხვედრებით. მატჩის შეწყვეტის/გადადების შემთხვევაში ფსონი ძალაში რჩება ტურნირის დასრულებამდე.

ფსონები მიიღება მოთამაშის მოგებაზე, წაგებაზე, სეტების/ლეგების ფორით მოგებაზე, 180_ების რაოდენობაზე, ჩექაუთის ფერებზე (წითელი/მწვანე); ლეგების/სეტების რაოდენობაზე, H2H (რომელი უკეთესად იასპარეზებს). ფორა და ლეგების/სეტების რაოდენობა იანგარიშება ლეგებიდან/სეტებიდან გამომდინარე, (თუ პროგრამაში სხვა რამ არ არის მითითებული). ბალახის ჰოკეი ბალახის ჰოკეი გუნდური სპორტული თამაში ყვანჭით და მცირე ზომის ბურთით. პარტნიორები ბურთს ყვანჭებით გადასცემენ ერთმანეთს და ასე მიიწევენ მეტოქის კარისკენ. თამაშის მიზანია მოწინააღმდეგის კარის დალაშქვრა და საკუთარის დაცვა. თამაშობენ ბალახის საფარიან მიწაზე, სწორკუთხა მოედანი შემოსაზღვრულია თეთრი გვერდითი და პირითი ხაზებით. მოედანი შუა ხაზით გაყოფილია ორ თანაბარ ნაწილად. მოედნის თითოეული ნახევარი თავის მხრივ გაყოფილია კარის ხაზი. პირითი ხაზების შუაშია ბადეებიანი კარები, რომლის შუა წერტილიდან შემოხაზულია ნახევარწრე (დარტცმის ხაზი). კარებიდან 6,4 მეტრზე აღნიშნულია პენალტის ნიშნული. კარის წინ შემოსაზღვრული დარტცმის ნახევარწრის რადიუსია 14, 63 მ.

თითოეულ გუნდში, მეკარის ჩათვლით, 11-11 ჰოკეისტია. მთელი მატჩის განმავლობაში ნებადართულია 3 მოთამაშის გამოცვლა. მოთამაშეები ბურთს მხოლოდ ყვანჭებით ეხებიან. გამოწვევისაა მეკარე, რომელსაც უფლება აქვს დარტცმის ნახევარწრის ფარგლებში ბურთი მოიგერიოს ხელითაც და ფეხითაც. ბურთი გატანილად ითვლება მაშინ, თუ მთლიანად გადაკვეთს ძელებითა და ხარიხით მონიშნულ კარის ხაზს (სიბრტყეს). აკრძალულია ყვანჭის მხრების სიმაღლეზე აწევა, ყვანჭით სარმის გამოდება, მეტოქისთვის ხელის კვრა, მისი დაჭერა, აგრეთვე უყვანჭოდ თამაში, ბურთის ხელით გაჩერება ან დაჭერა, ბურთის ჰაერში განზრახ ასროლა დარტცმის ნახევარწრეში ჩაგდების მიზნით. თუ თავდამსხმელი გუნდი მეტოქის მოედანზე თამაშის წესს დაარღვევს, მოწინააღმდეგის სასარგებლოდ ინიშნება თავისუფალი დარტცმა, რომელიც სრულდება წესის დარღვევის ადგილიდან; თუ წესს ორივე მხარე ერთდროულად არღვევს, ინიშნება ბურთის სადავო გათამაშება. პენალტს ნიშნავენ მოიერიშე გუნდის სასარგებლოდ დარტცმის ნახევარწრეში თამაშის წესების განზრახ ან უნებლიე დარღვევისთვის, თუ ამან ხელი შეუშალა გოლის გატანას, აგრეთვე იმ შემთხვევაში, როცა მოწინააღმდეგე გუნდის მოთამაშეები არ იცავენ წესებით დადგენილ პოზიციებს საჯარიმო კუთხური დარტცმების

დროს. პენალტის დროს მეკარე კარის ხაზზე უნდა იდგეს. მას შემდეგ, რაც პენალტის შემსრულებელი და მეკარე პოზიციებს დაიკავენ, მსაჯი კი სასტვენს ჩაჰბერავს, მეკარეს ეკრძალება კარის ხაზის დატოვება და დარტყმამდე ადგილიდან ფეხის მოცვლა. ამ დროს დანარჩენი მოთამაშეები 22, 87-მეტრიან ხაზს იქით დგანან.

იმ შემთხვევაში, თუ რომელიმე ჰოკეისტი კარის ხაზიდან-22, 87 მეტრიდან ან უფრო შორი მანძილიდან ბურთს პირით ხაზს უნებლიეთ გადააცილებს, ინიშნება კუთხური; თუ დაცვაზე გადასული გუნდის რომელიმე მოთამაშე იმავე ხაზს იქით ბურთს განგებ გადაუშვებს ან დარტყმის ზონაში წესს დაარღვევს (თუკი ამ დარღვევისთვის პენალტი არ არის დაწესებული), ნიშნავენ საჯარიმო კუთხურ დარტყმას. საჯარიმო კუთხურს ურტყამენ პირითი ხაზის ნებისმიერი ადგილიდან, მაგრამ მანძილი კარის ძელიდან 9,1 მეტრზე ნაკლები არ უნდა იყოს. ამ დროს მოიერიშე გუნდის დანარჩენი მოთამაშეები დარტყმის ნახევარწრის ფარგლებს გარეთ უნდა იყვნენ. მათი მოწინააღმდეგე გუნდის 5 მოთამაშეს (არაუმეტეს) შეუძლია საკუთარი მოედნის პირით ხაზს უკან იდგეს, დანარჩენი წევრები კი ცენტრალური ხაზის უკან უნდა განლაგდნენ. მეკარეს უფლება არა აქვს დატოვოს კარის ხაზი ან დარტყმამდე ადგილიდან ფეხი მოიცვალოს. ჰოკეისტი თამაშგარე მდგომარეობაში (ოფსაიდში) ითვლება მაშინ, როცა მოწინააღმდეგის მოედნის ნახევარზეა, ამასთან, კარის ხაზსა და მას შორის ორი მეტოქე მაინც დგას, ბურთს კი ამ ხაზს იქით მყოფი მისივე თანაგუნდელი ფლობს. მატჩი შედგება ორი 35 წუთიანი ტაიმისაგან, 10 წუთიანი შესვენებით.

თუ მატჩი შეწყდა ან გადაიდო 24 საათზე მეტი დროით, ყველა მიღებული ფსონი ჩაითვლება 1-ის (ერთი) ტოლად.

ფსონები მიიღება როგორც ძირითად ასევე ტაიმის შედეგზე, ფორით მოგებაზე და მატჩის ტოტალზე. ორმაგ შედეგზე, შედეგები იანგარიშება ძირითადი დროის გათვალისწინებით (თუ პროგრამაში სხვა რამ არაა მითითებული).

ფლორბოლი

ფლორბოლი (ინგ.floor-იატაკი,ball -ბურთი). გუნდური თამაშია ბურთით, წააგავს ჰოკეის ბურთით და ბალახის ჰოკეის. მაგრამ, მას ხის იატაკიან დარბაზებში თამაშობენ.

ფლორბოლს 50 სმ სიმაღლის ბორტებით შემოფარგლულ მოედნებზე (40X20 მ) თამაშობენ. გუნდს მოედანზე ერთდროულად 6 მოთამაშე ჰყავს, რომელთაგანაც ერთი მეკარეა. მეკარეს ყვანჭი არა აქვს. მის მიერ თამაშში შეყვანილი ბურთი, სანამ შუა ხაზს გადაკვეთდეს, აუცილებლად უნდა შეეხოთ იატაკს, ბორტს ან რომელიმე მოთამაშეს. აკრძალულია თამაშის დროს ყვანჭის მუხლზემოდ მოქნევა, მოწინააღმდეგის ყვანჭის შეხება (ჩარტყმა, დაბლოკვა, ან მაღლა აწევა), მოედანზე ახტომა, აგრეთვე, ბურთის გათამაშება ან შეჩერება, მუხლზემოდ, სხეულის სხვა ნაწილებით. ყველა ამ შემთხვევაში ინიშნება თავისუფალი დარტყმა. მოთამაშეს 2 წუთით მოედნიდან აძევებენ, თუ იგი: თამაშობს უყვანჭოდ, უხეშად ეთამაშება და წააქცევს მოწინააღმდეგეს; თავს ესხმის მეკარეს ან ცდილობს მის ხელით დაჭერას; თავით ან ხელით აჩერებს ან აწვდის ბურთს; წოლეა ან ჩოქლეა ცდილობს პასის ჩაჭრას; არღვევს მოთამაშეთა დადგენილ რაოდენობას. ყვანჭის სროლის ან მეტოქის შეჩერების მიზნით განზრახ წაქცევისთვის მოთამაშეს 5 წუთით აძევებენ.

თუ მატჩი შეწყდა ან გადაიდო 24 საათზე მეტი დროით, ყველა მიღებული ფსონი ჩაითვლება 1-ის (ერთი) ტოლად.

ფსონები მიიღება ძირითად შედეგზე, ორმაგ შედეგზე, ფორით მოგებასა და მატჩის ტოტალზე. შედეგები იანგარიშება ძირითადი დროის გათვალისწინებით (თუ პროგრამაში სხვა რამ არაა მითითებული).

სნუკერი

სნუკერი ბილიარდის სახესხვაობაა, თამაშის მიზანია რაც შეიძლება მეტი შარის ჩაგდება და რაც შეიძლება მეტი ქულის მოპოვება თამაშის წესების მიხედვით. პარტია შედგება ფრეიმებისგან. თამაშის დასაწყისში სათამაშო მაგიდაზე ლაგდება 15 პირამიდისფორმაში დაწყობილი შარი და 6 ფერადი შარი, რომელთაგან თითოეული განთავსებულია მაგიდის გარკვეულ ადგილას. თეთრი შარი გამოიყენება ფერად შარებზე გასარტყმელად. მოთამაშეებმა უნდა ჩააგდონ წითელი და ფერადი შარები თანმიმდევრობით მაგიდაზე განთავსებულ კალათებში. მოთამაშეების მიერ თანაბარი ქულების დაგროვების შემთხვევაში(ყველა შარის ჩაგდების შემდგომ) ფრეიმის დასრულება ხდება ერთი შავი ფერის შარით. ქულები შემდეგნაირადაა განაწილებული: წითელი - 1 ქულა, ყვითელი - 2 ქულა, მწვანე - 3 ქულა, ყავისფერი - 4 ქულა, ლურჯი - 5 ქულა, ვარდისფერი - 6 ქულა, შავი - 7 ქულა.

ბრეიქი (Break) - სნუკერის მაგიდასთან მოთამაშის ერთჯერადად მისვლით დაგროვებული ქულები. მაგალითად, „X ფრეიმი - ვინ შეასრულებს ფრეიმის უმაღლეს ბრეიქს“ გამარჯვებულად გამოცხადდება ის მოთამაშე, ვისაც კონკრეტული ფრეიმის შემდეგ მაგიდასთან ერთჯერადად მისვლით დაგროვებული ექნება მეტოქეზე მეტი ქულა.

მატჩის გადადება/შეწყვეტის შემთხვევაში ფსონი აქტიური იქნება მატჩის ან ტურნირის დასრულებამდე.

ფსონები მიიღება მოგებაზე, წაგებაზე, ფორით მოგებაზე, ქულების რაოდენობაზე, ფრეიმების რაოდენობაზე, ტურნირის გამარჯვებულზე, „ვინ უკეთესად იასპარეზებს“(H2H). აღნიშნულ სახეობაში ფორა და ტოტალი იანგარიშება ფრეიმების მიხედვით(თუ პროგრამაში სხვა რამ არაა მითითებული).

პული

პული ბილიარდის სახესხვაობაა. თამაშის დაწყებისას მოთამაშეები ირჩევენ ჭრელი ან მთლიანი ფერის ბურთულებს. თამაშის მიზანია რაც შეიძლება სწრაფად ჩააგდონ თავისი არჩეული ფერის ბურთულები, რათა შემდეგ გავიდნენ შავ ბურთულაზე. შავი ბურთულის ჩაგდების შემდეგ კი მოთამაშე იგებს მატჩს.

გაშლისას ფერის არჩევამდე შესაძლებელია სხვადასხვა ფერის ბურთულებით გასვლა შესაფერის ბურთულაზე.

დარტყმისას ნებისმიერი ბურთულა უნდა შეეხოს ბორტს. არ აქვს მნიშვნელობა ეს დამრტყმელის ბურთულა იქნება თუ მოწინააღმდეგის.

დარტყმამდე უნდა იქნეს მითითებული ბურთულა და ლუზა რომელშიც ის ჩავარდება. არ აქვს მნიშვნელობა დარტყმის შემდეგ მითითებული ბურთულა პირველი ჩავარდება თუ მანამდე ჩავარდება სხვა ბურთულა.

თამაშის პროცესში კიით ან ხელით ბურთულის შეხების შემთხვევაში დაინიშნება პენალტი.

პენალტის გამოყენება შეიძლება მაგიდის ნებისმიერი წერტილიდან.

თამაშისას და ასევე გაშლისას შავი ფერის ბურთულის ჩავარდნა ავტომატური წაგებაა, ხოლო თეთრის პენალტი

თუ მოთამაშეს მხოლოდ შავი ბურთულა აქვს დარჩენილი, ხოლო მეტოქეს ჯერ კიდევ აქვს ბურთულები ჩასაგდები და ამ დროს მოთამაშეს ჩაუვარდება თეთრი ბურთულა ინიშნება პენალტი. თუ ორივე მოთამაშეს მხოლოდ შავი ბურთულა აქვს დარჩენილი და დარტყმისას რომელიმეს თეთრი ბურთულა ჩაუვარდა წაგებაა.

თუ თეთრსა და დასარტყმელ ბურთულას შორის მანძილი ნაკლებია ბურთულის დიამეტრზე, აუცილებელია დარტყმა განხორციელდეს ისე რომ თეთრი ბურთულა არ გაყვეს მოძრაობაში დასარტყმელ ბურთულას.

მატჩის გადადება/შეწყვეტის შემთხვევაში ფსონი აქტიური იქნება მატჩის ან ტურნირის დასრულებამდე. ფსონები მიიღება მოგებაზე, წაგებაზე, ფორით მოგებაზე, ქულების რაოდენობაზე, ფრეიმების რაოდენობაზე, ტურნირის გამარჯვებულზე, „ვინ უკეთესად იასპარეზებს“(H2H). აღნიშნულ სახეობაში ფორა და ტოტალი იანგარიშება ფრეიმების მიხედვით(თუ პროგრამაში სხვა რამ არაა მითითებული).

სუმო

სუმო იაპონური ჭიდაობის ერთ-ერთი უძველესი სახეობაა. სუმოში არსებობს მოჭიდავეთა იერარქია, რომელსაც სათავეში დიადი მძლეველი (ჩემპიონი) – „იოკოდუნა“ უდგას. სუმოს სარბიელი (დოხიო) კვადრატული ფორმის თიხის ამაღლებაა, რომლის ყოველი გვერდიც სიგრძით 7,24 მეტრია. ბრინჯის კანაფით მოხაზულია 4,55 მ დიამეტრის მქონე წრე, რომლის შიგნითაც შეტაკება მიმდინარეობს. დოხიო წვრილი ქვიშით არის დაფარული. მოჭიდავეების ჩაცმულობა თემოებზე შემოხვეული სპეციალური ქამარ-სახვევით (მავასი) შემოიფარგლება. ჭიდაობის წესები ძალიან მარტივია: იმარჯვებს ის, ვინც მოწინააღმდეგეს აიძულებს წრის გარეთ გავიდეს, ან სხეულის ნებისმიერი ნაწილით (გარდა ტერფისა) შეეხოს იატაკს წრის შიგნით. აკრძალულია ნებისმიერი დარტყმა ხელით ან ფეხით, მახრჩობელა ილეთების გამოყენება და თმის მოქაჩვა. მოჭიდავე (სუმოტორი), რომელსაც მავასი შეეხსნება იხსნება ბაშოდან და დისკვალიფიკაციას იღებს. ამავე დროს, აკრძალულია მოწინააღმდეგისთვის მავასის განზრახ შეხსნა. ამისთვის მთავარი მსაჯი, გიოძი მოჭიდავეს მკაცრად სჯის. სუმოტორის თავზე ტრადიციული წესით განასკვული თმა წაქცევის ან დოხიოდან გადავარდნის შემთხვევაში, ანელებს დარტყმის ძალას და მოჭიდავის კეფას ტრავმისგან იცავს. პროფესიონალურ სუმოში წონითი კატეგორიები არ არსებობს, ამიტომ

ხშირად სუმოტორის უხდება დაპირისპირდება ისეთ მოწინააღმდეგესთან, რომელიც მას ორჯერ აღემატება სხეულის მასით.

თუ რომელიმე მონაწილის მიზეზით შეწყდა/არ შედგა მატჩი ყველა ფსონი კონკრეტულ შეხვედრაზე გაუქმებულად ითვლება, გარდაფსონებისა რომელიც განთავსებულია „ტურნირის გამარჯვებულზე“.

ფსონები მიიღება მოგებაზე, წაგებაზე, ტურნირის გამარჯვებულზე, „ვინ უკეთესად იასპარეზებს“(H2H). (თუ პროგრამაში სხვა რამ არაა მითითებული).

მაგიდის ჩოგბურთი

მაგიდის ჩოგბურთი სპორტული თამაშია რეზინგადაკრული ხის ჩოგნითა და ცელულოიდის ან პლასტიკური მასის პატარა ბურთით. მოთამაშის ამოცანაა, ბურთი ერთი დარტყმით მეტოქის მოედანზე ისე გადააგდოს, რომ მან დაბრუნება ვერ შეძლოს. თამაშისთვის საჭიროა მაგიდა, ბადე, ჩოგანი და ბურთი. შეჯიბრებები ტარდება 6 დისციპლინაში: ერთეულთა თანრიგი კაცები, ქალები; წყვილთა თანრიგი, კაცები, ქალები, შერეული წყვილი, გუნდური.

ყოველი ქულის გათამაშება იწყება მოწოდებით. ერთეულთა თანრიგში პირველი მომწოდებლის ვინაობას ავლენს წილისყრა. მომწოდებელი თავისუფალი ხელის გულზე გაშლილი ნებით ბურთს აისვრის არანაკლებ 16 სმ სიმაღლეზე და ჩოგანს ურტყამს დაშვების მომენტში. ბურთი ჯერ მომწოდებლის ნახევარზე უნდა დაეცეს და მერე გადავიდეს მეტოქის ნახევარზე. თუ მოთამაშემ ბურთი ააგდო, მაგრამ ვერ დაარტყა, მოწოდება წაგებულად ითვლება. მოწოდება გადათამაშდება, თუ ბურთი ბადეს ან დგარს შეეხო და მეტოქის ნახევარზე დაეცა. ყოველი 2 ქულის გათამაშების შემდეგ მოწოდების უფლება გადაეცემა მეტოქეს. საპასუხო დარტყმა ნებადართულია მას შემდეგ, როცა ბურთი მომგერიებლის მხარეს დაეცემა და ახტება. მოგერიება შეიძლება ჩოგნით და იმ ხელის მტევნით, რომელშიც ჩოგანი უჭირავთ. ქულის გათამაშება გრძელდება, თუ ბურთი ბადეს ან დგარს მოხვდება, მაგრამ მეტოქის ნახევარზე დაეშვება. თუ მოჭრილი ბურთი მეტოქის ნახევარზე, ბადესთან დაეცა, უკან მობრუნდა და ბადე ხელახლა გადმოკვეთა, ქულას აგებს ის მოთამაშე, რომელმაც ბურთის ჩოგნით მოგერიება ვერ მოასწრო. მოთამაშეს ქულა ენიჭება მაშინაც თუ: მეტოქე თავისუფალი ხელით შეეხო მაგიდის ზედაპირს, ბურთის თამაშში ყოფნისას, მეტოქემ გაამოძრავა მაგიდა ან შეეხო ბადეს, მეტოქე ბურთს ორჯერ ზედიდებო მიყოლებით არტყავს, მეტოქე არასწორად ან შეცდომით ასრულებს მოწოდებას.

მატჩი შედგება 3(ან 5) სეტისგან, უმეტეს ტურნირზე თითოეული სეტის გათამაშება მიმდინარეობს 11 ქულამდე(10-10 ზე სეტი გრძელდება 2 ქულიან უპირატესობამდე), თუ პროგრამაში სხვა რამ არაა მითითებული), ზოგ ტურნირზე გადამწყვეტი სეტი 7 ქულამდე(თუ ამას ითვალისწინებს კონკრეტული შეჯიბრის რეგლამენტი).

წყვილთა შეხვედრებში მაგიდა დაყოფილია ზონებად(თითო მხარე ორად). მოწოდება უნდა შესრულდეს წყვილის მოედნის მარჯვენა ზონიდან მეტოქის მოედნის მარჯვენა ზონაში(ბურთი ჩაწოდებული უნდა იქნას დიაგონალურად). პარტნიორებმა ბურთის მოგერიება უნდა მოახდინონ რიგრიგობით.

ფსონები სპორტის ამ სახეობაში მიიღება მოთამაშის(ან გუნდის) მატჩის(სეტის) მოგებაზე, ფორით მოგებაზე, ტოტალზე, სეტების რაოდენობაზე, ფორა და ტოტალი იანგარიშება ქულებიდან გამომდინარე. თუ შეხვედრა დროებით შეწყდა და გადაიდო გაურკვეველი დროით, მაშინ ფსონები ძალაში რჩება შეხვედრის ან ტურნირის დასრულებამდე.

პლიაჟის ფრენბურთი

პლიაჟის ფრენბურთი გუნდური სპორტია. თამაში მიმდინარეობს ქვიშიან, გარკვეულ სიმაღლეზე ბადით ორ თანაბარ ნაწილად გაყოფილ მოედანზე. მოთამაშეები ცდილობენ, ბურთი ბადის ზემოთ გადაისროლონ ისე, რომ მოწინააღმდეგის მოედანზე დაეცეს და მეტოქემ მისი მოგერიება ვერ შეძლოს. გუნდში 2 მოთამაშეა, რომელთა შეცვლა არ შეიძლება. ბურთს აწოდებენ მოედნის უკანა ხაზიდან, ქვემოდან ან ზემოდან, გაშლილი ხელისგულის ან წინამხრის დარტყმით. ერთი გუნდის მოთამაშეები ბურთს რიგრიგობით აწოდებენ. ბურთის მოგერიება სხეულის ნებისმიერი ნაწილით შეიძლება. თითოეულ გუნდს, სანამ მეტოქის ნახევარზე გადაადგდეს, უფლება აქვს ბურთს სამჯერ შეეხოს(ბლოკის ანუ დაფარების ჩათვლით), ოღონდ შეცდომად ითვლება, თუ ერთი მოთამაშე ბურთს ზედიზედ ორჯერ შეეხება. გუნდს ქულა წაგებულად ეთვლება, თუ ბურთი დაეცემა ძირს მოედნის მათ მხარეს, შეტევისას(ან მოგერიებისას), ბურთი მეტოქის შეუხებლად დაეცემა მოედნის ფარგლებს გარეთ. მატჩის მოსაგებად საჭიროა 2 სეტის მოგება. სეტი გრძელდება 21 ქულამდე, ხოლო მე3 გადაწყვეტი 15-მდე. ამასთან სეტის მოსაგებად აუცილებელია მინიმუმ ორ ქულიანი სხვაობა დაფიქსირდეს(ანუ I-IV სეტებში 20:20-ზე და V სეტში 14:14-ზე თამაში გრძელდება ორ ქულიანი უპირატესობის მოპოვებამდე). თითო ბურთის გათამაშება ერთ ქულას უდრის, გათამაშების მომგები გუნდი ქულასთან ერთად ბურთის მოწოდების უფლებას იღებს.

ფორმატის ცვლილების შემთხვევაში კონკრეტულ მატჩებზე განთავსებული ფსონები ჩაითვლება 1-ის (ერთი) ტოლად, თუ სათაურში არ არის ამის შესახებ ინფორმაცია მითითებული.

თუ მატჩი შეყდა რომელიმე წყვილის მიზეზის გამო, მატჩზე განთავსებული ყველა ფსონი ჩაითვლება 1-ის (ერთი) ტოლად, გარდა უკვე გათამაშებული პოზიციებისა. თუ შეხვედრა დროებით შეწყდა და გადაიდო გაურკვეველი დროით, მაშინ ფსონები ძალაში რჩება შეხვედრის ან ტურნირის დასრულებამდე.

ფორა და ტოტალი სპორტის ამ სახეობაში მიეთითება ქულებით. ფსონები მიიღება მატჩის(პარტიის) მოგებაზე, წაგებაზე, ფორით მოგებაზე, ტოტალზე, პარტების რაოდენობაზე.

ჰოკეი

ჰოკეი წარმოადგენს გუნდური სპორტის სახეობას, რომელსაც თამაშობენ ყინულზე. თამაში იმართება ორ გუნდს შორის, მოედანზე თითოეული გუნდიდან ერთდროულად იმყოფება 6-6 მოთამაშე (მათგან ერთი მეკარეა). მოედნის მოთამაშეებისა და მეკარის შეცვლა ნებადართულია თამაშის ნებისმიერ მომენტში, შეუზღუდავად. თამაშის მიზანია მეტოქის კარში რაც შეიძლება მეტი გოლის გატანა. გოლი გატანილად ითვლება, თუ შაიბა კარის

პირით ხაზს გადაკვეთს. ჰოკეისტები დგანან სტანდარტულ ციგურებზე (აკრძალულია ფიგურული სრიალისა და ჩქაროსნული რბოლისთვის განკუთვნილი ციგურების გამოყენება), ხელში უჭირავთ ყვანჭი. მეკარის ყვანჭი განსხვავებულია: მოკაუჭებული ნაწილისა და სწორი ნაწილის ქვედა მონაკვეთით. თამაშობენ შაიბით. ჰოკეისტები მოედანზე გამოდიან სპორტული ფორმით, ხელთათმნებით, დამცავი ჩაფხუტებით (მეკარეებს, დამატებით, სახის დამცავი ნილაბიც უკეთიათ), მეკარის ერთი ხელთათმანი განკუთვნილია ნატყორცნი შაიბის ჰაერში დასაჭერად, მეორე ხელთათმნის ზურგის მხარე ერთგვარი ფარია. თამაში შედგება სამი 20 წუთიანი პერიოდისაგან, (ითვლება მხოლოდ ის დრო, როცა შაიბა თამაშშია). ყოველი პერიოდის შემდეგ გუნდები კარებებს ცვლიან. თუ ფლეი-ოფის სისტემით (ზოგიერთ ტურნირზე) აუცილებელია გამარჯვებულის გამოვლენა, ინიშნება დამატებითი პერიოდი (10 წთ), სადაც გოლის გატანისთანავე თამაში წყდება. თუ დამატებითი პერიოდი გამარჯვებულს ვერ გამოავლენს, ინიშნება საჯარიმო დარტყმების(ბულიტების) სერია. ბულიტების სერიის დასრულების შემდეგ გამარჯვებულ გუნდს ანგარიშში ემატება 1 გოლი. ყოველ გუნდს თამაშის განმავლობაში შეუძლია 30-წამიანი ტაიმ-აუტების აღება. ყინულის ჰოკეიში ნებადართულია ძალისმიერი ორთაბრძოლა. წესების დარღვევისა და უხეში თამაშისთვის მსაჯი სჯის წესის დამრღვევს. სასჯელი სხვადასხვაგვარია: მცირე ჯარიმა (დამრღვევს მოედნიდან აძევებენ 2 წუთით); დიდი ჯარიმა (დამრღვევს აძევებენ მოედნიდან 5 წუთით). თუ იგივე მოთამაშე მეორედ მიიღებს დიდ ჯარიმას, მას თამაშის ბოლომდე აძევებენ (მის ნაცვლად თანაგუნდელს მოედანზე გამოსვლის უფლება 5 წუთის შემდეგ ეძლევა); დისციპლინარული ჯარიმა (დამრღვევი მოთამაშის გაძევება მოედნიდან 10 წუთით ან თამაშის ბოლომდე).

ბულიტი - (საჯარიმო ტყორცნა შემდეგნაირად სრულდება: მსაჯი შაიბას დებს გასათამაშებელ ცენტრალურ წერტილზე და ჰოკეისტს ნიშანს აძლევს, მოთამაშე იწყებს შაიბიანად მოძრაობას დაჯარიმებული გუნდის კარის მიმართულებით და ცდილობს გოლის გატანას. ტყორცნის შემდეგ საჯარიმო დარტყმა შესრულებულად ითვლება.

***პოზიცია „ყველაზე შედეგიანი პერიოდი“** - გამარჯვებულად ჩაითვლება ის პერიოდი, რომელშიც მეტი გოლი გავა (მაგ.: I- 1:0 ; II- 2:0 ; III- 2:3 ; გამარჯვებულია არჩევანი „III პერიოდი“). თუ ყველაზე შედეგიანი არის ორი ან სამი პერიოდი, მოგებულია არჩევანი „თანაბრად“ (მაგ.: II:0 ; II- 2:0 ; III- 1:1 ; გამარჯვებულია არჩევანი „თანაბრად“).

თუ მატჩი შეწყდა ან გადაიდო 24 საათზე მეტი დროით, ყველა მიღებული ფსონი ჩაითვლება 1-ის (ერთი) ტოლად.

ჰოკეის შედეგები დაითვლება ძირითადი დროის გათვალისწინებით თუ პროგრამაში სხვა რამ არ არის მითითებული.

ფსონები მიიღება შემდეგ პოზიციებზე: მატჩის შედეგი; ორმაგი შედეგი; ჰანდიკაპი; ფორით მოგება; ტოტალი; კენტი/ლუწი; პერიოდების შედეგი; პერიოდების ტოტალი; პერიოდების ორმაგი შედეგი; პერიოდების კენტი/ლუწი; პერიოდების ფრზე გაყრა; პერიოდების ორივეს გატანა; პერიოდების ფორა; პერიოდების პირველი გოლი; პერიოდების ბოლო გოლი; სხვაობით მოგება; გუნდების ინდივიდუალური ტოტალები; გაიტანს თუ არა ორივე გოლს; რომელი გუნდი გაიტანს პირველ გოლს; რომელი გუნდი გაიტანს ბოლო გოლს; გუნდების ინდივიდუალური გოლების რაოდენობა; ყველაზე შედეგიანი პერიოდი; რომელი გუნდი

გაიტანს უფრო ადრე გოლების გარკვეულ რაოდენობას; ფრეზე გაყრა.გუნდი მოიგებს / გოლების რაოდენობა.

კრიკეტი

კრიკეტი გუნდური თამაში ბურთითა და ტაფელით. კრიკეტს თამაშობენ დაახლოებით 70 მეტრის რადიუსის მქონე წრიული ან ოვალური ფორმის ბალახის მოლზე. შუაგულში ბალახი საგანგებოდ გაკრეჭილია და გაკეთებულია მართკუთხა ზოლი, რომლის თავსა და ბოლოში კარიბჭეებია დამაგრებული. ამ ზოლის სიგრძე 20 მეტრია, სიგანე კი – 3,5. კარიბჭე შედგება მიწაში ჩარჭობილი 72 -სანტიმეტრიანი სამი პალოსგან და ზედ დადებული ორი ძელაკისაგან. კარის ასაღებად სწორედ ამ ძელაკების ჩამოგდებაა საჭირო. ხის ტაფელა დაახლოებით ერთი მეტრის სიგრძისაა. ბურთი პატარა და მკვრივია. მას კორპის გული აქვს. კორპზე ბაწარია დაგორგლილი, რომელზეც წითლად შეღებილი ტყავისგან დამზადებული გარსია შემოკრული. კრიკეტის გუნდში 11 მოთამაშეა. თითოეული გუნდი მორიგეობით ხან დაცვაში თამაშობს, ხან თავდასხმაში. თამაში წილისყრით იწყება. წილისყრაში გამარჯვებული გუნდის კაპიტანი მინდორს ან ტაფელას ირჩევს. გუნდი, რომელსაც მოედანი ერგება, კარიბჭეს ბურთით უტევს და მის დანგრევას – ძელაკების ჩამოგდებას ცდილობს, თანაც ისე განლაგდება, რომ ბურთი იოლად დაიჭიროს. გუნდი, რომელსაც ტაფელა შეხვდება, მართკუთხა ზოლის შიგნითა განლაგებული და კარიბჭეებს ტაფელებით იცავს, თანაც სწრაფი გარბენებით ქულებს აგროვებს. ტაფელოსნის უკან დგება მეტოქე – დამჭერი. იმ შემთხვევაში, თუ ტაფელოსანმა ბურთი ვერ გადააგდო, იგი შეეცდება თავად დაიჭიროს. ამ მოთამაშეს ევალება ტაფელოსნის სისუსტეების შემჩნევა და თავისი კაპიტნის გაფრთხილება, რის შემდეგაც ამ უკანასკნელმა, შესაძლოა, მოედანზე ძალთა გადაჯგუფება ამჯობინოს, ოღონდ მოწინააღმდეგე გუნდის კაპიტნის ნებართვით. ტაფელოსანი ორია. ისინი სხვადასხვა კარიბჭესთან დგანან, მაგრამ თამაშში ერთია ჩაბმული. მტყორცნელის მიზანია ბურთი ისე ისროლოს, რომ მეტოქის ტაფელოსანმა ვერ მოიგერიოს, კარიბჭეს მოხვდეს და დაამსხვრიოს. ბურთის ტყორცნა სხვადასხვანაირად შეიძლება, მაგრამ აკრძალულია ტაფელოსნის მოტყუება: მტყორცნელი რომელ ტყორცნასაც თავიდან ირჩევს, თამაში იმით უნდა გააგრძელოს. თუ მაინც შეცვლას გადაწყვეტს, მსაჯი უნდა გააფრთხილოს, რათა მან ეს ტაფელოსანს უთხრას. ტყორცნის მერე შესაძლოა: 1. კარიბჭე დაეცეს; 2. ბურთი კარიბჭის უკან ჩასაფრებულმა დამჭერმა დაიჭიროს და კარიბჭეს დაარტყას; 3. ბურთი ტაფელოსანს სხეულზე მოხვდეს და კარიბჭეს ასცდეს, რაც კრიკეტში ყველაზე დიდი დავის მიზეზია (მტყორცნელი ხშირად ამტკიცებს, რომ არა წესის დარღვევა, კარიბჭე დაეცემოდაო); 4. ბურთი ტაფელოსანმა მოიგერიოს და იგი მოედანზე განლაგებულმა მეტოქემ იგდოს ხელთ; 5. ტაფელოსანმა უნებურად დაამტვრიოს კარიბჭე; 6. როდესაც ტაფელოსანი ბურთს მოიგერიებს და მეორე ტაფელოსანთან ადგილის გასაცვლელად გაიქცევა, მოედნის მოთამაშემ ბურთი დაიჭიროს და კარიბჭე დასცეს. როდესაც ტაფელოსანი ბურთს შორს გადააგდებს, ის და მეორე, პასიური ტაფელოსანი შეეცდებიან რაც შეიძლება მეტჯერ გაცვალონ ადგილები. ისინი რბენას შეწყვეტენ მაშინ, როდესაც მოედნის მოთამაშე ბურთს გამოეკიდება და დაიჭერს. როცა კარიბჭე ინგრევა, მისი დამცველი მოედანს ტოვებს. თამაშის არსი სწორედ მოწინააღმდეგის გუნდიდან რაც შეიძლება მეტი (თერთმეტიდან ათი) კარიბჭის მცველის გაგდებაა. ტაფელოსანი შეიძლება სხვა შემთხვევაშიც გააგდონ, კერძოდ, როცა მცველის

მიერ მოგერიებულ ბურთს მეტოქე ჰაერშივე იჭერს, ან როცა ტაფელოსანი ბურთს ტანით ან ფეხით შეეხება. ამის შემდეგ გუნდები ტაფელას და მოედანს ცვლიან.

თუ მატჩი გადაიდო/შეწყდა და არ ჩატარდა 24 საათის განმავლობაში, მოგების დაანგარიშება ყველა პოზიციაზე მოხდება 1.0-ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

თუ თამაში შეწყდა (ნებისმიერი მიზეზით) და გამარჯვებული გამოვლინდა დაკვორტ-ლიუისის მეთოდით (Duckworth–Lewis method), მატჩის ყველა პოზიცია გადაიხდება დაფიქსირებული შედეგის შესაბამისად.

სასტენდო სროლა

სასტენდო სროლა სასროლო სპორტის ნაირსახეობაა, საფანტის სროლა გლუვკულისანი თოფით საგანგებოდ მოწყობილ მოედანზე (სტენდზე) სპეციალური დანადგარიდან ნატყორცნ მფრინავ სამიზნეებზე. სასანგრე სტენდისათვის განკუთვნილ მოედანზე განლაგებულია 5 საცეცხლე წერტილი და 15 მტყორცნელი მანქანა. მანძილი საცეცხლე წერტილებს შორის 3,20 მეტრია, ხოლო ცეცხლის ხაზიდან მტყორცნელ მანქანამდე -15. მანქანები განლაგებულია 5 ჯგუფად, 3-3 თითოეული საცეცხლე წერტილისათვის. სამიზნე თეფშის სიმაღლეა 25-27 მმ, დიამეტრიც -110 მმ, წონა -100-110 გ. შეჯიბრებისათვის შერჩეული სამიზნის ფერი (ნარინჯისფერი, თეთრი, ყვითელი, შავი) ყველა მსროლელისათვის ერთი უნდა იყოს. თითოეულ ჯგუფში 3-3 მტყორცნელი მანქანა, სქემის მიხედვით, თეფშებს სხვადასხვა მიმართულებით ტყორცნის. სქემა ისეა შემუშავებული, რო წინასწარ არავინ იცის, რომელი მანქანა ჩაირთვება ამა თუ იმ მომენტისათვის. ტექნიკური თანამშრომელი, რომელიც მანქანას თეფშებით ტენის, საგანგებო ორმოში იმყოფება და სპეციალური ეკრანით არის დაცული.

ნებადართულია ყველანაირი საფანტისანი, 12-კალიბრიანი იარაღის გამოყენება, მათ შორის ავტომატური მოდელისაც. აკრზალულია კომპენსატორების ხმარება, რომლებიც სხვა მსროლელს ხელს შეუშლის. ვაზნის მაქსიმალური სიგრძეა 70 მმ, საფანტის მაქსიმალური დიამეტრიც – 2,5 მმ, მუხტის მაქსიმალური წონა – 24 გ. დაუშვებელია შავი დენტის, აგრეთვე ცეცხლგამჩენი და ტრასირებული ვაზნების გამოყენება.

ისვრის 6 კაცისაგან შემდგარი გუნდი. 5 სპორტსმენი საცეცხლე წერტილზე დგას, მეექვსე კი მზად არის №1 საცეცხლე წერტილი დაიკავოს. თითოეული წერტილისათვის უშვებენ თითო სამიზნეს. გასროლის შემდეგ თითოეული მონაწილე გადაადგილდება მარჯვნივ მდებარე საცეცხლე წერტილზე, №5 მსროლელი უკან გადგება და მზად არის №1 წერტილი დაიკავოს. სროლა გრძელდება მთლიანი წრის (რაუნდის) დამთავრებამდე. ყოველი რაუნდი თითოეული მონაწილისთვის 25-25 გასროლისაგან შედგება. მსროლელი იარაღს ორი ვაზნით გატენის და მზადყოფნის სიგნალს იძლევა. იმავე წამს მანქანიდან თეფში ამოიტყორცნება. თუ მონაწილემ პირველი ააცდინა, შეუძლია იმავე სამიზნეს მეორე ლულიდან ესროლოს. საერთაშორისო შეჯიბრებებზე თითოეული გუნდი 3-3 მსროლელისაგან შედგება. ინდივიდუალურ შეჯიბრებაზე ტყორცნიან 125 სამიზნეს, ხოლო საუკეთესო გუნდი პირველი 3 X 125 სროლის შედეგით ვლინდება.

გამარჯვებულის გამოსავლენად ეწყობა ფინალური სერია 6 საუკეთესო მსროლელს შორის 25- 25 გასროლით. ეს შედეგები ემატება მათ მიერ წინა სერიებში მოპოვებული ქულების ჯამს. იმარჯვებს ის, ვისაც მეტი ქულა დაუგროვდება.

მრგვალი სტენდისათვის განკუთვნილ მოედანზე განლაგებულია 8 საცეცხლე წერტილი, აგრეთვე “მაღალი სახლი” (მარცხნივ) და “დაბალი სახლი” (მარჯვნივ). “მაღალი სახლიდან” სამიზნეები ამოიტყორცნება მიწიდან 3,05 მეტრის, “დაბალი სახლიდან” კი – 1 მეტრის სიმაღლეზე. თევშებმა თავზე უნდა გადაუაროს ცენტრალურ მოედანს და ჰაერში იფრინოს 65 2 მეტრზე. ტაიმერის მექანიზმი თევშს ტყორცნის მსროლელის სიგნალის შემდეგ 03 წამში. თევშები ზუსტად ისეთივეა, როგორიც სასანგრე სტენდზე შეჯიბრებისას. ვაზნის მაქსიმალური სიგრძეა 70მმ, საფანტი (დიამეტრიც – 2მმ, საბრძოლო მუხტის წონა -22გ) სფეროსებურია და მზადდება ტყვიის ან მისი შენადნობისაგან. აკრძალულია შავი დენტის, აგრეთვე ტრასირებული და ცეცხლგამჩენი ვაზნების გამოყენება.

სპორტსმენები თითოეული საცეცხლე წერტილიდან მორიგეობით ისვრიან. მათ აწვდიან ერთ სამიზნეს “მაღალი სახლიდან” და ერთს – “დაბალი სახლიდან”. ორმაგი სამიზნეები ზუსტად ერთდროულად უნდა გამოჩნდეს. №8 საცეცხლე წერტილიდან სპორტსმენმა სამიზნეს მანამ უნდა ესროლოს, სანამ ის ცენტრის ხაზს გადაკვეთს. ქულების დათვლის სისტემა ისეთივეა, როგორიც სასანგრე სტენდზე.

ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე. ტოპ- 3 ზე და ორში საუკეთესოზე.

ნიჩბოსნობა ბაიდარითა და კანოეთი

ნიჩბოსნობა ბაიდარითა და კანოეთი სანიჩბოსნო სპორტის ერთ-ერთი ნაირსახეობაა, რბოლა უორკაპო ცალნიჩბიანი და წყვილნიჩბიანი ნაგებით. კანოეს საერთაშორისო ფედერაცია აერთიანებს ექვს ტექნიკურ დისციპლინას, მათ შორის ორი დისციპლინა ოლიმპიურია: სპრინტი და სლალომი.

შეჯიბრება ბაიდარითა და კანოეთი იმართება დამდგარი, წყნარი წყლის აკვატორიაში ბუნებრივ ან ხელოვნურ წყალსატევებზე. სარბოლო ტრასის სიგრძეა 1000 მ, სიგანე 150 მ, ბილიკის სიგანე 9 მ. ბილიკები ერთმანეთისგან ტივტივებითაა გამოყოფილი.

ერთადგილიანი ბაიდარის (ბ-1) სიგრძეა -5, 2 მ, სიგანე -51 სმ, წონა -12 კგ; ორადგილიანის (ბ2) სიგრძეა- 6, 5 მ, სიგანე - 55 სმ, წონა - 18 კგ; ოთხადგილიანი (ბ-4) სიგრძე - 11 მ, სიგანე - 60 სმ, წონა - 30 კგ. ერთადგილიანი კანოეს (კ-1) სიგრძეა - 5, 2 მ, სიგანე - 75 სმ, წონა - 16 კგ; ორადგილიანის (კ-2) სიგრძეა - 6, 5 მ, სიგანე - 70 სმ, წონა - 20 კგ; ოთხადგილიანის (კ-4) სიგრძეა - 11 მ, სიგანე - 70 სმ, წონა -20 კგ. ბაიდარის ნიჩაბს 2 ფრთა აქვს, კანოესას - 1. სპორტსმენებს აცვიათ შორტები და მაისურები განმასხვავებელი ნიშნებითა და ნომრებით. ძირითადი ოფიციალური შეჯიბრებები იმართება კაცთა 9 და ქალთა 3 დისციპლინაში. კაცები. ერთადგილიანი ბაიდარა - 500 და 1000 მ; ორადგილიანი ბაიდარა – 500 და 1000 მ; ოთხადგილიანი ბაიდარა – 1000 მ; ერთადგილიანი კანოე – 500 და 1000 მ; ორადგილიანი კანოე- 500 და 1000 მ. ქალები. ერთადგილიანი ბაიდარა – 500 მ; ორადგილიანი ბაიდარა- 500 მ; ოთხადგილიანი ბაიდარა – 500 მ.

შეჯიბრების მონაწილე ნაგები სტარტზე კენჭისყრის მიხედვით ნაწილდებიან და მსაჯის ნიშანზე იწყებენ მოძრაობას. ორი ფალსტარტისათვის ეკიპაჟი შეჯიბრებიდან იხსნება. ნავი დისტანციას მაშინ ამთავრებს, როდესაც მისი ქიმი ფინიშის ორ წითელ ალამს შორის გაივლის. იმარჯვებს ის, ვინც დისტანციის გავლას ყველაზე ნაკლებ დროს მოანდომებს.

ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე. ტოპ- 3 ზე და ორში საუკეთესოზე.

ტყვიის სროლა

ტყვიის სროლა სასროლო სპორტის სახეობაა. ტყვიის სროლა ცეცხლსასროლი და პნევმატიკური კუთხვილლულიანი შაშხანით ან პისტოლეტით უძრავ ან მოძრავ სამიზნეზე.

სპორტსმენები ისვრიან ცეცხლის ხაზიდან, რომლის წინ, 10 და 30 მეტრზე დამაგრებულია ქარის მიმართულების მაჩვენებელი პატარა ალამი. სამიზნეები დაყოფილია 10 კონცენტრულ ზონად, რომლებიც შეესაბამება წესებით დადგენილ ქულებს. მცირეკალიბრიანი ნებისმიერი შაშხანის მაქსიმალური წონაა 8 კგ კაცებისათვის, 6 კგ ქალებისათვის. მაქსიმალური კალიბრი – 5,6 მმ. მცირეკალიბრიანი სტანდარტული შაშხანის მაქსიმალური წონაა 5 კგ, მაქსიმალური კალიბრი – 5,6 მმ. მსხვილკალიბრიანი ნებისმიერი და სტანდარტული შაშხანების მაქსიმალური კალიბრია 8 მმ, წონები შესაბამისი მცირეკალიბრიანი შაშხანების წონებს ემთხვევა. პნევმატური შაშხანის მაქსიმალური კალიბრია 4,5 მმ. შეჯიბრების დროს შეიძლება ნებისმიერი იარაღის გამოყენება, რომელიც ისვრის შეკუმშული ჰაერის ან ნახშირჟანგის გაზის საშუალებით. შაშხანას სამი მდგომარეობიდან ისვრიან: 1. წოლეა, როცა მსროლელს იარაღი უჭირავს ორივე ხელით, ცალი მხრითა და ღვედით; 2. დგომელა, როცა სპორტსმენი მიწაზე ორივე ფეხით დგას. მარცხენა (ან მარჯვენა) ხელი და იდაყვი შეიძლება ეყრდნობოდეს მკერდსა და თეძოს, მაგრამ ღვედის გამოყენება აკრძალულია. მსროლელს შაშხანა უჭირავს ორივე ხელით, ცალი მხრითა და მკერდით, აგრეთვე ლოყით; 3. ჩოქელა, როცა მარჯვენა ფეხის წვერი, მარჯვენა მუხლი და მარცხენა ფეხი მიწას ეყრდნობა. სპორტსმენს შაშხანა ისე უჭირავს, როგორც დგომელა სროლის დროს, ოღონდ აქ მარცხენა იდაყვით მარცხენა მუხლს ეყრდნობა. ფიქსაციისათვის დასაშვებია ღვედის გამოყენება, აგრეთვე მუთაქისა, რომელსაც მარჯვენა წვივის ქვეშ იდებენ. საშეჯიბრო პისტოლეტის ლულის დიამეტრია 5,6 მმ, კალიბრი – 0,22. სპორტსმენს იარაღი ცალ ხელში უნდა ეჭიროს, აკრძალულია საყრდენისა და ოპტიკური მოწყობილობის გამოყენება. ტყვიის სროლის ოლიმპიური დისციპლინებია:

კაცები. 1. სროლა მცირეკალიბრიანი შაშხანით. დისტანცია 50 მეტრი. 60 გასროლა, წოლეა; 2. სროლა მცირეკალიბრიანი შაშხანით. დისტანცია 50 მეტრი 120 გასროლა (3X40). სამი პოზიცია: 40 დგომელა, 40 ჩოქელა, 40 წოლეა; 3. სროლა პნევმატური შაშხანიდან. დისტანცია 10 მეტრი. 60 გასროლა დგომელა; 4. სროლა მცირეკალიბრიანი პისტოლეტიდან. დისტანცია 50 მეტრი. 60 გასროლა; 5. სწრაფსროლა მცირეკალიბრიანი პისტოლეტიდან. დისტანცია 25 მეტრი. 60 გასროლა(2X30); 6. სროლა პნევმატური პისტოლეტიდან. დისტანცია 10 მ. 60 გასროლა.

ქალები. 1. სროლა მცირეკალიბრიანი შაშხანიდან. დისტანცია 25 მეტრი. 60 გასროლა (3X20). სამი პოზიცია: 20 დგომელა, 20 ჩოქელა, 20 წოლელა; 2. სროლა პნევმატური შაშხანიდან. დისტანცია 10 მეტრი. გასროლა 40; 3. სროლა მცირეკალიბრიანი პისტოლეტიდან. დისტანცია 25 მეტრი. გასროლა 60 (2X30). 4. სროლა პნევმატური პისტოლეტიდან. დისტანცია 10 მეტრი. გასროლა 40.

ძირითად შეჯიბრებაში ნაჩვენები შედეგების მიხედვით 8 საუკეთესო მსროლელი ასრულებს ფინალურ სერიას – 10-გასროლა. საბოლოო გამარჯვებული ვლინდება ძირითად და ფინალურ სერიებში მოგროვილი ქულების ჯამით.

ოლიმპიურთან შედარებით, გაცილებით მრავალფეროვანია მსოფლიოსა და ევროპის ჩემპიონატების პროგრამა. ამ შეჯიბრებების ერთ-ერთი ტრადიციული დისციპლინაა სროლა მოძრავ სამიზნეზე. სასროლეთი წარმოადგენს ღია მოედანს, საცეცხლე ტერიტორია კი გადახურულია.

ცეცხლის ხაზიდან სამიზნემდე მანძილია – 50-52,5 მ, ღიობის სიგანე – 10 მ. მოძრავ სამიზნეზე სროლა ტახზე ნადირობის იმიტაციაა. სამიზნეზე გამოსახულია ტახი, რომელსაც ბეჭზე კონცენტრული წრეები აქვს შემოხაზული. სპეციალურ მოწყობილობაზე დამაგრებული “ნადირი” გადაადგილდება ღიობში ორივე მიმართულებით. ნელი სვლისას სამიზნე ღიობს გადაკვეთს 5 წამში, ჩქარი სვლისას – 2,5 წამში. სამიზნეზე ტყვიის მორტყმა ფასდება 1-დან 10 ქულამდე. შაშხანისა და ოპტიკური მოწყობილობის წონა არ უნდა აღემატებოდეს 5,5 კგ-ს. სპორტსმენ ისვრის დგომელა ყოველგვარი საყრდენის გარეშე. ღვედის გამოყენება აკრძალულია. გამარჯვებულად ცხადდება ის მონაწილე, რომელიც ყველაზე მეტ ქულას დააგროვებს.

ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე. ტოპ- 3 ზე და ორში საუკეთესოზე.

ტრიათლონი

ტრიათლონი სპორტის კომპლექსური სახეობაა და აერთიანებს ველორბოლას, ცურვასა და მარათონულ რბენას. ასპარეზობა ტარდება სამ სხვადასხვა დისტანციაზე: მოკლე დისტანცია – ცურვა 1,5 კმ, ველორბოლა 40 კმ, რბენა 10 კმ; გრძელი დისტანცია – შესაბამისად, 2,5 კმ, 80 კმ და 20 კმ. “რკინის კაცის” დისტანცია – 3,8 კმ, 180 კმ და 42,195 კმ (მარათონი).

შეჯიბრება ცურვით იწყება. სპორტსმენს აცვია ელასტიკური კოსტიუმი, რომელიც გამოსადეგია ტრიათლონში შემავალი სამივე სახეობისათვის. მისი სისქე 3 მმ არ უნდა აღემატებოდეს. აკრძალულია რაიმე დამატებითი სამარჯვების გამოყენება (ფარფლები და სხვა). მონაწილენი სტარტს თავთხელიდან იღებენ. მარშრუტი მონიშნულია ერთმანეთისგან 50 მეტრით დაშორებული ტივტივებით. თუ წყლის ტემპერატურე ნორმაზე დაბალია, შეჯიბრება არ ჩატარდება. ლიდერისგან 25 მეტრით წინ მიცურავს ნავი, რომელიც შეჯიბრების მონაწილეებს მოძრაობის მიმართულებას უჩვენებს. საკმარისია სპორტსმენმა ხელი ასწიოს, რომ მას მაშინვე დახმარებას გაუწევენ.

ველორბოლა იწყება ცურვის ეტაპის დამთავრებისთანავე. რბენა შეჯიბრების ბოლო ეტაპია. მისი ფინიში ერთდროულად მთელი შეჯიბრების ფინიშია.

ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე. ტოპ- 3 ზე და ორში საუკეთესოზე. ცხენოსნობა ცხენოსნობა ცხენ-მხედართა სპორტული შეჯიბრებაა სხვადასხვა დისციპლინაში (ხედნილობა, კონკური, სამჭიდი, მარულა, დოლი და სხვ). ცხენოსნობის კლასიკური სახეობებია: ხედნილობა (ცხენის გაწვრთნა), კონკური (დაბრკოლებათა გადალახვა) და სამჭიდი.

ხედნილობაში ოფიციალური შეჯიბრებები ტარდება ქვიშით მოფენილ, სწორი ზედაპირის მქონე მანეჟზე, რომლის ზომებია 60X20 მ. მანძილი მანეჟსა და მაყურებელს შორის უნდა იყოს სულ მცირე 20 მ, მანეჟის ღობის სიმაღლე – 30სმ. შეჯიბრების დროს მოწმდება ცხენის განვითარების ჰარმონიულობა და მისი შესაძლებლობები. მონაწილენი ასრულებენ სავალდებულო ვარჯიშებს – ცხენის სხვადასხვა ალურს (სვლას), შეჩერებას, მობრუნებას, ფიგურებსა და ა.შ.

შეჯიბრების წესებით გათვალისწინებულ დროში ცხენმა უნდა შეასრულოს ტექნიკური ელემენტები, რაც შესაბამისი ქულებით ფასდება. თუ მხედარი შეცდა, ისმის ზარის ხმა, რის შემდეგაც დავალების შესრულება გრძელდება იმ წერტილიდან სადაც სპორტსმენი შეცდა. ყოველი შეცდომისთვის დაწესებულია საჯარიმო ქულები: პირველად -2, მეორედ -4, მესამედ - 8. მეოთხე შეცდომისთვის მონაწილე შეჯიბრებიდან იხსნება და უადგილოდ რჩება.

ასპარეზობას მანეჟის 5 სხვადასხვა წერტილში განლაგებული 5(ხუთი) მსაჯი 10(ათი) ბალიანი სისტემით აფასებს. კ

ონკური, ანუ დაბრკოლებათა გადალახვა ცხენოსნობის ყველაზე ფართოდ გავრცელებული დისციპლინაა. შეჯიბრება ტარდება შემოფარგლულ მოედანზე, სადაც განლაგებულია სხვადასხვა ტიპის 15-მდე დაბრკოლება. მარშრუტის დისტანცია განისაზღვრება დაბრკოლებათა რაოდენობითა და ასპარეზობის პირობებით. მხედარს, რომელიც საკონტროლო დროში ვერ ჩაეტევა საჯარიმო ქულები ერიცხება. ჯარიმაა დაწესებული მარშრუტზე დაწესებული ყველა სხვა შეცდომისთვისაც. ჩვეულებრივი კონკურის დროს დაბრკოლებათა სიმაღლე არ უნდა არემატებოდეს 1,70 მ და არ უნდა იყოს 4,50 მეტრზე განიერი. მარშრუტის მაქსიმალური სიგრძე სტარტის ხაზიდან ფინიშამდე, მეტრებში გამოხატული, უნდა უდრიდეს დაბრკოლებათა რიცხვს, გამრავლებულს 60-ზე. ოფიციალურ შეჯიბრებებში გამოიყენება 12-15 დაბრკოლება, რომელთა სიმაღლე მერყეობს 1,30-დან 1,60; ხოლო სიგანე – 1,5- დან – 2,0 მ-მდე. წყლიანი წინაღობის სიგრძეა სულ მცირე 4 მ. გამარჯვებულად ცხადდება შეჯიბრების მონაწილე, რომელიც ყველაზე ნაკლებ საჯარიმო ქულას მიიღებს და ყველაზე სწრაფად გაივლის მარშრუტს.

სამჭიდი შედგება სამი ცალკეული შეჯიბრებისგან: სამანეჟო სვლა (ხედნილობა), საველე გამოცდები და დაბრკოლებათა გადალახვა (კონკური). შეჯიბრებები იმართება თანამიმდევრულად 3 დღის განმავლობაში. მხედარმა სამივე დისციპლინაში ერთი ცხენით უნდა იასპარეზოს. ასაკისა. შეჯიბრების პროგრამაში შედის პირადი და გუნდური პირველობა. როგორც წესი, გუნდში 4 მხედარია, საერთო ჩათვლაში კი ითვალისწინებენ 3 საუკეთესო შედეგს. გუნდის თითოეული წევრი ამავე დროს განიხილება როგორც ინდივიდუალური მონაწილე და მის მიერ მოპოვებული ქულები, პარალელურად, პირად ჩათვლაშიც შედის. საველე გამოცდები, რომელიც შეჯიბრების მეორე დღეს იმართება, 4

მონაკვეთზე ტარდება: ა) გზები და ბილიკები, ბ) დოლი დაბრკოლებებით (სტიპლ-ჩეიზი), გ) გზები და ბილიკები, დ)

კროსი. სტიპლჩეიზი მოიცავს დისტანციას 1800-დან 3000 მეტრამდე, სადაც თითოეულ კილომეტრზე სამ-სამი 120 სმ სიმაღლისა და 2 მ სიგანის დაბკოლება დგას. კროსის დისტანციაა 4500 -7200 მ, ყოველ კილომეტრზე ოთხი 120 სმ სიმაღლისა და 3 მ სიგანის დაბრკოლებით.

ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე. ტოპ- 3 ზე და ორში საუკეთესოზე(H2H).

ცურვა

ცურვა სპორტის ერთ-ერთი უძველესი და პოპულარული სახეობაა. შეჯიბრებები იმართება სხვადასხვა დისტანციაზე კროლით(თავისუფალი სტილი), ბრასით, ბატერფლაით (დელფინი) და გულაღმა ცურვაში. შეჯიბრება სპორტულ ცურვაში იმართება 25- ან 50-მეტრიან აუზში. ოლიმპიადის მონაწილენი 50-მეტრიან აუზში ასპარეზობენ. აუზი დაყოფილია რვა 2,5 მ-ის სიგანის ბილიკად.

სპორტული ცურვის ძირითადი დისციპლინებია: კროლი 50, 100, 200, 400 მ (კაცები, ქალები), 800 მ (ქალები), 1500 მ (კაცები); გულაღმა 100, 200 მ (კაცები, ქალები); ბრასი 100, 200 მ (კაცები, ქალები); ბატერფლაი 100, 200 მ (კაცები, ქალები); კომბინირებული (შერეული) სტილი 200, 400 მ (კაცები, ქალები); ესტაფეტა კროლი 4X100, 4X200 მ (კაცები, ქალები); ესტაფეტა კომბინირებული (შერეული) 4X100 მ (კაცები, ქალები). შეჯიბრებისას მოცურავეებს აცვიათ მოკლე გაუმჭვირი საცურაო კოსტიუმი, ნებადართულია საგანგებო სათვალთა და რეზინის ქუდით გამოსვლა. სპორტსმენს ცურვის უფლება მხოლოდ მისთვის გამოყოფილ ბილიკზე აქვს. ყველა დისციპლინაში გამომსვლელი (გარდა გულაღმა ცურვისა), სტარტს იღებს ხმოვან სიგნალზე, აუზის ბორტზე მოწყობილი სასტარტო ტუმბოდან წყალში გადახტომით. გულაღმა მოცურავენი სტარტის დროს წყალში არიან, თითოეული თავის ბილიკზე, პირისახით აუზის ბორტისკენ. ნებადართულია ბორტისთვის ან მოაჯირისთვის ხელის ჩავლება, ფეხების საყრდენად კი მხოლოდ აუზის კედლის წყალქვეშა ნაწილს იყენებენ. სასტარტო სიგნალისთანავე სპორტსმენები კედლიდან აირეკნებიან და გულაღმა ცურვას იწყებენ. თავისუფალი სტილი(კროლი). სპორტსმენს უფლება აქვს გამოიყენოს ნებისმიერი სტილი, გარდა ბრასის, ბატერფლაის და გულაღმა ცურვისა. ჩვეულებრივ, იყენებენ კროლს, როგორც ცურვის უსწრაფეს სტილს. სპორტსმენი წყლის ზედაპირზე წევს პირქვე და ჰორიზონტალურად, წინ კი ხელებისა და ფეხების ციკლური მოძრაობით გადაადგილდება.

ბრასი. ამ სტილით ცურვისას სპორტსმენი წყლის ზედაპირზე მკერდით წევს, ხელფეხს ერთდროულად და სიმეტრიულად უსვამს. მკერდთან შეტყუპებულ ხელებს წინ გატყორცნის, შემდეგ გაშლის და მოუსვამს - რკალისებურად შლის გვერდზე, ხელისგულით გარეთ, ხრის იდაყვის სახსარში და აერთებს პირისახის წინ. ფეხები იხრება მუხლის სახსარში და იშლება რკალისებურად - სპორტსმენი ფეხებით ბიძგს აკეთებს. ამ ერთი მთლიანი ციკლის შესრულების შემდეგ მოცურავე თავს წყლიდან მაღლა ამოსწევს. ბატერფლაი. ეს სტილი გარკვეულწილად ბრასის მსგავსია, რადგან მისი განვითარებული

ვარიანტი და სახეცვლილებაა. ამ ტექნიკით ცურვისას სპორტსმენი მკერდით წყლის ზედაპირზე წევს, ხელფეხს ერთდროულად და სიმეტრიულად ამოძრავებს - ხელები ერთდროულად ამოაქვს წყლიდან, ჰაერში ჰაერში ნახევარწრეს შემოხაზავს და ისევ წყალში ჩაეშვება, სადაც კვლავ ერთდროულად მოხაზავს ნახევარ წრეს. ამ დროს ფეხები სინქრონულად მოძრაობს, ხელების მორიგეობით მოსმა აკრძალულია გულადმა ცურვა. ამ სტილით ცურვისას სპორტსმენი წყლის ზედაპირზე გულადმა წევს და ჰორიზონტალურად გადაადგილდება წინ ხელებისა და ფეხების ციკლური მოძრაობით. ამ დროს პრაქტიკულად კროლის მსგავს ტექნიკას იყენებენ. წესების თანახმად, სპორტსმენს მხოლოდ მოხვევის დროს აქვს უფლება, გადმოტრიალდეს და წყალქვეშ "სალტო" გააკეთოს. გარდა ამისა, ნებადართულია სტარტისა და ყოველი მოხვევის შემდეგ 15 მეტრამდე მანძილის წყალქვეშ გაცურვა. კომპლექსური ცურვა. ეს დისციპლინა გულისხმობს ინდივიდუალურ შეჯიბრებას დადგენილ დისტანციაზე, რომელიც უნდა გაცურონ ოთხი სხვადასხვა სტილით, შემდეგი თანამიმდევრობით — ბატერფლაი, გულადმა ცურვა, ბრასი, კროლი. ესტაფეტა. ამ დისციპლინაში შეჯიბრებისას ყოველი გუნდის თითოეულმა წევრმა დადგენილი დისტანცია ერთი რომელიმე სტილით უნდა გაცუროს. ამ შემთხვევაში თანამიმდევრობა ასეთია: გულადმა ცურვა, ბრასი, ბატერფლაი, კროლი. სპორტსმენს დისკვალიფიკაცია ეძლევა იმ შემთხვევაში, თუ ხელს შეუშლის მეტოქეს ცურვაში, დააგვიანებს სტარტზე გამოსვლას, ჩაიდენს არა სპორტულ საქციელს, არ დაემორჩილება მსაჯთა კოლეჯიის გადაწყვეტილებას, გაცურვის დროს შეეხება აუზის ფსკერს, გამოიყენებს დამხმარე საშუალებებს (მაგ: ფარფლებს). პირველივე ფალსტარტზე მოცურავე დისკვალიფიკაციით ისჯება.

ფსონები მიიღება: გამარჯვებულზე. ტოპ- 3 ზე და ორში საუკეთესოზე(H2H).

ძალოსნობა

ძალოსნობა სპორტის სახეობაა. შეჯიბრება სიმძიმეების აწევაში მკაცრად დადგენილი წესით. ძალოსნები ასპარეზობენ კვადრატულ, 5-15 სმ-ის სიმაღლის ფიცარნაგზე (4X4 მ). კაცთა შეჯიბრებისას შტანგის ღერძი 20 კგ-ს იწონის, მისი სიგრძეა 2,2 მ, ხოლო დიამეტრი – 2,5 სმ. ქალებისთვის განკუთვნილი შტანგის ღერძის წონაა 15 კგ, სიგრძე 2,01 მ, ხოლო დიამეტრი 2,5 სმ. შტანგაზე წონის მოსამატებლად იყენებენ სხვადასხვა წონისა და ფერის დისკოებს: 25 კგ (წითელი), 20 კგ (ლურჯი), 15 კგ (ყვითელი), 10 კგ (მწვანე), 5 კგ (ტეთრი), 2,5 კგ (შავი), 0,5 და 0,25 კგ (ქრომირებული). მონაწილეს უნდა ეცვას საგანგებო კოსტუმი, რომლის ქვეშაც ნებადართულია მოკლე სახელოებიანი მაისურის ჩაცმა. ქამრის მაქსიმალური სიგანეა 12 სმ. ფეხსაცმლის ძირის სისქე არ უნდა აღემატებოდეს 0,5 სმ-ს, ხოლო საპირის სიმაღლე 13 სმ-ს. ნებადართულია მაჯების, მუხლებისა და ხელისგულების ელასტიკური ბინტით გადახვევა. შეიძლება პლასტიკის დაწებება თითებზე ოღონდ ისე რომ თითის წვერები კარგად ჩანდეს სპორტსმენები ერთმანეთს ეჯიბრებიან ორ ვარჯიშში – ატაცსა და აკვრაში. ატაცის შესრულებისას სპორტსმენმა შტანგა უნდა ასწიოს თავს ზემოთ, შეუჩერებლად, გამართულ ხელებზე, ფეხებში ჩაჯდომით, შემდეგ კი უნდა წამოდგეს და მუხლებში ბოლომდე გაიმართოს. აკვრაც ორი ძირითადი ფაზისგან შედგება: შტანგის აღება მკერდზე და მისი აკვრა მკერდიდან თავს ზემოთ, გამართულ ხელებზე. ძალოსანმა შტანგა მას შემდეგ უნდა დაუშვას, როცა რეფერი ნიშანს მისცემს. შეჯიბრება ტარდება შემდეგ წონით კატეგორიებში: კაცები - 56, 62, 69, 77, 85, 94, 105, +105 კგ; ქალები -

48, 53, 58, 63, 69, 75, + 75 კგ. მონაწილეებს წონიან შეჯიბრების დაწყებამდე 2 საათით ადრე. თითოეული წონის ასაწევად ძალოსანს 3 ცდა ეძლევა. მან წინასწარ უნდა გამოაცხადოს, რომელი წონიდან ჩაერთვება შეჯიბრებაში. ყოველი წონის დაძლევის შემდეგ სპორტსმენს უფლება აქვს მორიგი წონა შეუკვეთოს. შეჯიბრების მსვლელობისას დაშვებულია გამოცხადებული წონის შეცვლა და უფრო მაღალ წონაზე გადასვლა. ყოველი მომდევნო წონა წინაზე სულ მცირე 2,5 კგ-ით მეტი უნდა იყოს. გამონაკლისია სარეკორდო ცდა, როცა შეიძლება წონა 0,5 კგ-ით გაიზარდოს. არენაზე გამოძახებულ სპორტსმენს მოსამზადებლად ეძლევა 1 წუთი. 30 წამის გასვლის შემდეგ ისმის გამაფრთხილებელი სიგნალი. თუ 1 წუთის განმავლობაში სპორტსმენმა შტანგა ფიცარნაგს არ მოსწყვიტა, სამივე მსაჯი ამ ცდას წარუმატებლად ჩაუთვლის. ატაცსა და აკვრაში იმარჯვებს ის, ვინც თითოეულ ამ ვარჯიშში მეტ წონას ასწევს. ორჭიდში გამარჯვებული კი ამ ორი შედეგის დაჯამებით ვლინდება. თუ ორმა სპორტსმენმა ერთნაირი წონა დაძლია, გამარჯვებულად ჩაითვლება ის ვინც ნაკლებს იწონის. თუ ეს მაჩვენებელიც ერთნაირია, უპირატესობა ენიჭება იმას, ვისაც ბოლო წონის დასაძლევად ნაკლები ცდა დასჭირდა.

ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე. ტოპ- 3 ზე და ორში საუკეთესოზე (H2H).

ძიუდო

ძიუდო (იაპ. ძიუ – მოქნილი, მსუბუქი, დო – გზა). სპორტული ორთაბრძოლის ერთერთი ყველაზე გავრცელებული სახეობა, რომელშიც, გარდა გდებისა ნებადართულია მტკივნეული და მახრჩობელა ილეთები.

საერთაშორისო შეჯიბრებები იმართება დარბაზში, სპეციალურ კვადრატულ ხალიჩაზე - ტატამზე. ტატამის საერთო ზომებია 16X16 მ, უშუალოდ საჭიდაო ზონისა 10X10 მ. საჭიდაო და უსაფრთხოების ზონები გამოყოფილია წითელი ხაზით. მოჭიდავეებს აცვიათ ძიუდოს კოსტიუმი (ძიუდოგი), ტილოს ხალათი (კიმონო) და შარვალი (ცუბონი). კიმონო ლურჯი და თეთრი ფერისაა, იკვრება შესაბამისი ფერის ქამრით (ობი). მეტოქეები ტატამზე ფეხშიშველა გადიან. იმისათვის რომ მოჭიდავეებმა მოახერხონ ეფექტური ჩავლება აუცილებელია კიმონო კარგად იყოს ჩატანებული ქამარში და თავად ქამარი კარგად იყოს მოჭერილი ტანზე, პაუზის დროს სპორტსმენმა სწრაფად უნდა მოახდინოს კიმონოს და ქამრის გასწორება. შეჯიბრება შეიძლება იყოს პირადი, გუნდური, პირად-გუნდური და შერეული გუნდური((სამი კაცი(73კგ,90კგ,90+კგ.) და სამი ქალი (57კგ,70კგ,70+კგ)). ცალკეულ წონებში შეჯამებები გამარჯვებულის გამოსავლენად ერთ დღეში მთავრდება. პრიზიორთა გამოსავლენად იყენებენ ოლიმპიურ სისტემას (დამატებითი შერკინებებით). ფინალში გამარჯვებულს გადაეცემა ოქროს მედალი, დამარცხებულს – ვერცხლის მედალი. ბრინჯაოს ორი მედლისთვის ერთმანეთს ხვდებიან ნახევარფინალში დამარცხებული და ე. წ. დამამშვიდებელ ჯგუფებში გამარჯვებული ძიუდოისტები (ორ დამამშვიდებელ ჯგუფში შედიან მხოლოდ ის ძიუდოისტები, რომლებიც ერთ-ერთ ნახევარფინალისტთან დამარცხდნენ). წონითი კატეგორიები: კაცები – 60, 66, 73, 81, 90, 100, 100 კგ-ის ზევით, აბსოლუტური; ქალები – 48, 52, 57, 63, 70, 78, 78 კგ-ის ზევით და აბსოლუტური (აბსოლუტურ პირველობაში მონაწილეობენ ნებისმიერი წონითი კატეგორიის მოჭიდავეები). როგორც კაცთა ასევე ქალთა შეხვედრების ხანგრძლივობა 4 წუთია (ძირითადი დრო). არსებობს შემოოქველი (“ოსაე-კომი-ვაცა”), მტკივნეული (“უდე-

კვანსეტსაუ-ვაცა”) და მახრჩობელა (“შიმე-ვაცა”) ილეთები. შებოჭვა შესრულებულია, თუ მეტოქე იძულებით წევს ტატამზე და მისი მოქმედება მთლიანად კონტროლდება. მტკივნეული ილეთი სრულდება მხოლოდ იდაყვის სახსარზე (გადაღუნვა, ტრიალი) – მეტოქე იძულებულია შეწყვიტოს ბრძოლა. მახრჩობელა ილეთის (ჩავლების) შედეგად მეტოქე ნებდება ან გრძნობას კარგავს. შედეგიანი გდება ფასდება ვაზარით ან იპონით(წმინდა მოგება). გდება შესრულებულად ითვლება, თუ მეტოქეს საყრდენი გამოეცალა და დაცემისას ტატამს შეეხო სხეულის ნებისმიერი ნაწილით, გარდა ტერფისა. იპონი ძიუდოსტს ენიჭება: ა) მეტოქის ზურგზე გდებისთვის, თუ ილეთი შესრულებულია დიდი ძალით, სისწრაფითა და ამპლიტუდით; ბ) მეტოქის შებოჭვისთვის 20 წამით; გ) მტკივნეული ან მახრჩობელა ილეთისთვის, როცა მეტოქე დანებების ნიშანს (მაიტა) იძლევა. მეტოქის 10 წამით შებოჭვისთვის სპორტსმენს მიენიჭება ვაზარი. ძირითად დროში იმარჯვებს ძიუდოსტი, რომელიც შეასრულებს იპონს ან ექნება მეტი ვაზარი. თუ ძირითად დროში არ შესრულდა შედეგიანი გდება ან მეტოქეებმა თანაბარი რაოდენობის გდება შეასრულეს, შეხვედრა გრძელდება დამატებით დროში (გოლდენ სქორი). ძირითად დროში დაფიქსირებული ყველა გდება და გაფრთხილება (შიდო) გადადის დამატებით დროში. ძიუდოსტის სამი გაფრთხილების(შიდო) შემდეგ ორთაბრძოლა წყდება და მას მიეცემა დისკვალიფიკაცია „ჰანსოკუ-მაკე“ (წაგება წესების დარღვევის გამო). ძირითად დროში დაფიქსირებული შიდოების შეფარდება (2:0, 2:1 ან 1:0) შედეგზე არ მოქმედებს და დაფიქსირებული შეფარდება გადადის დამატებით დროში. დამატებით დროში გასამარჯვებლად აუცილებელია გდების შესრულება ან შიდოთი დაწინაურება. თუ ძირითად დროში შიდოების ანგარიში იყო ა) 1:0 და დამატებით დროში იგივე ძიუდოსტი მიიღებს მეორე შიდოს (შიდოების ანგარიში ხდება 2:0), შეხვედრა დასრულდება მოწინააღმდეგის გამარჯვებით. ბ) ფრე(0:0,1:1 ან 2:2), დამატებით დროში პირველივე შიდოს მიმღები დამარცხებულად გამოცხადდება. გ) 1:0 და დამატებით დროში მეორე ძიუდოსტი მიიღებს შიდოს, შიდოების ანგარიში ხდება 1:1 და უკვე მომდევნო შიდოს მიმღები ძიუდოსტი დამარცხდება. დ) 2:0 და იგივე პირველი ძიუდოსტი მიიღებს კიდევ ერთ შიდოს (შიდოების ანგარიში ხდება 3:0), შეხვედრა სრულდება. ხოლო თუ 2:0-ზე მეორე ძიუდოსტი მიიღებს ზედიზედ ორ შიდოს, შიდოების შეფარდება ხდება 2:2 და უკვე მომდევნო შიდოს მიმღები ძიუდოსტი დამარცხდება. ე) 2:1 და დამატებით დროში ჩამორჩენილი ძიუდოსტი მიიღებს კიდევ ერთ შიდოს, შეხვედრა დასრულდება, მაგრამ თუ დაწინაურებული სპორტსმენი თავად მიიღებს ზედიზედ ორ შიდოს, მაშინ ის 2:3 დამარცხდება. დგომში ქამრის ქვემოთ ნებისმიერი ჩავლება პირველ ჯერზე ისჯება შიდოთი, განმეორების შემთხვევაში - ჰანსოკუ მაკეთი. ერთი დაპირისპირების დროს ფეხში ორჯერ შესვლისთვის სპორტსმენი მომენტალურად მოიხსნება შეხვედრიდან.

ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე. ტოპ- 3 ზე და ორში საუკეთესოზე.

წყალში ხტომა

წყალში ხტომა მოიცავს ტრამპლინიდან, კოშკიდან და სინქრონულ ხტომას. შეჯიბრება ტარდება ამ მიზნისთვის საგანგებოდ აგებული კონსტრუქციებიდან: კოშკურიდან და ტრამპლინიდან. კოშკურის სიმაღლეა 10 მ, ტამპლინისა 3 მ. კოშკურის სასტარტო ბაქნის სიგრძეა 6 მ, სიგანე 2 მ, ტრამპლინისა კი, შესაბამისად 4,80 და 0,5 მ. ტრამპლინი დრეკადია, მოძრაობს ვერტიკალურ სიბრტყეში. გადმოხტომისას სპორტსმენები ჰაერში განსხვავებულ

ფიგურებს ასრულებენ. არსებობს სხვადასხვა სახის ხტომები (წინდგომიდან – წინ ხტომა, უკანდგომიდან – უკან ხტომა, უკუდგომიდან – წინ ხტომა, ხრახნული ხტომა, ხელყირიდან ხტომა, რომელიც მხოლოდ კოშკურიდან სრულდება და ა. შ.). ყველა ხტომას თავისი სირთულის ხარისხი აქვს. წყლის ზედაპირთან მიახლოებისას და წყალში შესვლისას სპორტსმენს სხეული ვერტიკალურად, სწორად უნდა ეჭიროს, ტერფები კი გაჭიმული. წყალში თავით შესვლისას წინ გაჭიმული ხელები სხეულის ხაზს პირდაპირ უნდა აგრძელებდეს. ამასთან, წყალში ჩაშვებისას შხეფები რაც შეიძლება ნაკლებად უნდა წარმოიქმნას. წყალში ხტომის ძირითადი დისციპლინებია (ქალები, კაცები): 1. ტრამპლინიდან ინდივიდუალური ხტომა; 2. კოშკურიდან ინდივიდუალური ხტომა; 3. ტრამპლინიდან სინქრონული ხტომა; 4. კოშკურიდან სინქრონული ხტომა. შეჯიბრება რამდენიმე ეტაპად ტარდება. საწყის ეტაპზე კაცებს 6 ცდა ეძლევათ, ქალებს 5. შემდეგ ეტაპზე გადის საუკეთესო შედეგის მქონე 18 სპორტსმენი. მეორე, ნახევარფინალურ ეტაპზე კაცებსა და ქალებს კოშკურიდან ხტომისას ეძლევათ 4 ცდა, ტრამპლინიდან ხტომისას 5. მიღებული ქულები ემატება საწყისი ეტაპის მაჩვენებლებს. შემდეგ ეტაპზე გადის 12 საუკეთესო. მესამე, ფინალურ ეტაპზე ყველა შედეგი უქმდება და სპორტსმენები იმდენივე ცდას ასრულებენ, რამდენსაც წინა ეტაპებზე. მსაჯები ითვალისწინებენ ნახტომის სირთულის ხარისხსა და შესრულების სიზუსტეს. შეფასება ხდება 10-ბალიანი სისტემით. 7 მსაჯი აცხადებს თავის შეფასებას, რაც შემდეგ ჯამდება და გამოითვლება საშუალო მაჩვენებელი. გამარჯვებულად ცხადდება ის, ვინც ფინალურ ეტაპზე ყველაზე მეტ ქულას მოაგროვებს.

ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე. ტოპ- 3 ზე და ორში საუკეთესოზე.

ფარიკაობა ფარიკაობა

სპორტული ორთაბრძოლის ნაირსახეობაა და შეიცავს სამ დისციპლინას - რაპირით, დაშნით და ხმლით ფარიკაობას.

ორთაბრძოლა იმართება ბრტყელზედაპირიან, თანაბარზომიერად განათებულ, ლითონის ბადით დაფარულ საფარიკაო ბილიკზე, რომლის სიგრძეა 14 მ, სიგანე _ 1,52 მ. ოფიციალური შეჯიბრების პროგრამა შეიცავს სამ დისციპლინას - რაპირით, დაშნითა და ხმლით (იგივე ესპადრონი) ფარიკაობას. სამივე სახეობის იარაღი მზადდება მტკიცე ფოლადისგან და აქვს მოქნილი პირი. რაპირა და დაშნა ბოლოვდება ბუნიკით. რაპირა იწონის არანაკლებ 500 გრამს. ღეროს სიგრძეა არაუმეტეს 90 სმ-ისა, საერთო სიგრძე _ 110 სმ. ხელის მტევნის დამცავი ფარის (გარდი) დიამეტრია 12 სმ. საჩხვლეტი ზონა შემოსაზღვრულია ელექტროქურთუკით. დაშნა რაპირას ჰგავს, წონა _ არანაკლებ 770 გ, სიგრძე -110 სმ, გადრის დიამეტრი _ არაუმეტეს 13,5 სმ-ისა, ღეროს კვეთი - სამკუთხოვანი. ჩხვლეტა ნებადართულია სხეულის ნებისმიერ ნაწილში. ხმალი იწონის არაუმეტეს 500 გ-ს, პირის სიგრძეა 88 სმ, საერთო სიგრძე -105 სმ. 15 სმ დიამეტრის გადრი რქით უერთდება ხმლის ტარს. ნებადართულია ჩხვლეტა და დარტყმა თავზე, ხელებსა და ტანზე წელზემოთ. მოფარიკავეს აცვია მტკიცე მასალისაგან დამზადებული თეთრი დამცავი კოსტიუმი _ ქურთუკი და შარვალი, ასევე თეთრი გეტრი და რეზინისძირიანი სპორტული ფეხსაცმელი, ახურავს ლითონისბადიანი მუზარადი. თითოეული შედეგიანი შეტევა ფიქსირდება სპეციალური ელექტრონული მოწყობილობით. ხმლით, რაპირითა და დაშნით ფარიკაობენ კაცებიცა და ქალებიც.

პირადი ტურნირი ტარდება 3 ეტაპად. პირველ ეტაპზე სპორტსმენები ნაწილდებიან 57-კაციან ჯგუფებში და წრიული სისტემით ფარიკაობენ. ბრძოლა გრძელდება 5 ჩხვლეტამდე, მაგრამ თუ 3 წუთში გამარჯვებული ვერ გამოვლინდა, ინიშნება ე.წ. გადამწყვეტი ჩხვლეტა. მეორე ეტაპზე, პირდაპირი გამოთიშვის ტურში, მეტოქეები წყვილდებიან რეიტინგის შესაბამისად. ბრძოლა გრძელდება 15 ჩხვლეტამდე, ტარდება სამი 3-3-წუთიანი პერიოდი. ამ ტურის შემდეგ ფინალისტები (4 ან 8 მოფარიკავე) იბრძვიან ოლიმპიური სისტემით ჩემპიონის გამოვლენამდე. გუნდურ ტურნირში მხოლოდ ოლიმპიურ სისტემას იყენებენ. გუნდში 3 ძირითადი და 1 სათადარიგო წევრია. პირველი წყვილი იბრძვის 5 ჩხვლეტამდე, მეორისა – 10მდე, მესამისა – 15-მდე და ა.შ. ბოლო შეხვედრა 45 ჩხვლეტამდე გრძელდება. ბრძოლოს დაწყებისას მეტოქეები ერთმანეთს პირისპირ დგებიან საფარიკაო ბილიკის ცენტრიდან 2-2 მეტრის დაშორებით. უფროსი მსაჯის ძირითადი ბრძანებებია: “en garde!” (ბრძოლისათვის), “allez!” (დაიწყეთ), “halte!” (სდექ). რაპირითა და ხმლით ფარიკაობაში ჩხვლეტა მაშინ ითვლება, როცა დაცულია ე.წ. საფარიკაო ფაზის თანამიმდევრობა. მაგალითად, მოფარიკავემ ჯერ უნდა მოიგერიოს მეტოქის იერიში და შემდეგ მიაყენოს საპასუხო ჩხვლეტა. შემტევად ითვლება ის, ვინც მზად არის მეტოქეს პირველმა მიაყენოს ჩხვლეტა იარაღიანი გაშლილი ხელით. კომბინირებული შეტევის დროს (მეტოქის დასაბნევად შესრულებულ მოძრაობათა სერია), დაცვაზე გადასულ მოფარიკავეს შეუძლია მოწინააღმდეგეს მიაყენოს შემაჩერებელი ჩხვლეტა, თუ მიზანს შეტევის ბოლო ეტაპის დაწყებამდე მიაღწევს. ამ წესის თანახმად, მოფარიკავეთა მოქმედება გარკვეულ სცენარს (საფარიკაო ფაზას) უნდა ექვემდებარებოდეს: შეტევა, შეტევის მოგერიება, საპასუხო ჩხვლეტა, თავდაცვა. დაშნით ფარიკაობაში ასეთი წესი არ არსებობს და ქულა ერიცხება მას, ვინც პირველი მიაყენებს ჩხვლეტას. ამასთან, თუ მეტოქეებმა ერთმანეთს ჩხვლეტა 1/25 წამზე ნაკლები ინტერვალით მიაყენეს, ფიქსირდება ორმხრივი ჩხვლეტა. მოფარიკავეს იარაღი ცალ ხელში ინდა ეჭიროს. აკრძალულია შეუიარაღებელი ხელის გამოყენება, რისთვისაც მოფარიკავე ჯერ გაფრთხილებით ისჯება, შემდეგ კი - ქულების ჩამორთმევით. ჩხვლეტის თავიდან ასაცილებლად გვერდითი ხაზის გადაკვეთისთვის მოფარიკავეს აფრთხილებენ, გამეორების შემთხვევაში კი მის მეტოქეს 1 ჩხვლეტას აძლევენ.

ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე . ტოპ- 3 ზე და ორში საუკეთესოზე.

ტაეკვანდო

ტაეკვანდო (კორ. “tae” – ფეხით დარტყმა, “kvan” – მუშტი, “do” – ხელოვნება, გზა). თანამედროვე კორეული საბრძოლო ხელოვნება, უიარაღოდ თავდაცვის ერთ-ერთი სახეობა.

შეჯიბრება ტარდება ელასტიკური ლეიბით დაფარულ კვადრატულ (12X12 მ) მოედანზე, რომლებზეც შიგნით ლურჯი ფერით მონიშნულია 8X8 მ კვადრატი, ე. წ. შერკინების ზონა. სპორტსმენის ეკიპირებაში შედის დობოკი (თეთრი უნიფორმა), ტანის, წინამხრის, წვივის დამცავი პროტექტორები, ჩაფხუტი, კაპი და წინდამცავი. ოლიმპიურ თამაშებზე შემოღებულია ქალთა და კაცთა 4-4 წონითი კატეგორია (ქალები – 49, 57, 67 და +67 კგ; კაცები – 58, 68, 80 და +80 კგ), სხვა შეჯიბრებები ტარდება ქალთა და კაცთა 8-8 კატეგორიაში (ქალები – 47, 51, 55, 59, 63, 67, 72 და +72 კგ; კაცები – 54, 58, 62, 67, 72, 78, 84 და +84 კგ). ორთაბრძოლა

შედგება სამი 2-2 წუთიანი რაუნდისგან. რაუნდებს შორის ერთწუთიანი შესვენებაა. ნებადართულია დარტყმა ხელით (წინამუჭით) და ფეხით (ტერფით) - კორპუსის პროტექტორით დაცულ ნაწილში (გარდა ხერხემლისა), აგრეთვე ფეხით (ტერფით) - სახის არეში, ყურების ჩათვლით. მებრძოლს 1 ქულა ეძლევა კორპუსზე ძლიერად და სუფთად შესრულებული დარტყმებისთვის, 2 - სახეში დარტყმისთვის, 1 დამატებითი ქულა - თუ მიყენებული დარტყმის შედეგად მეტოქე ნოკდაუნში აღმოჩნდება. წესების დარღვევისთვის სპორტსმენს აფრთხილებენ (კიონგო) ან აჯარიმებენ (გამჯო). 2 კიონგო ან 1 გამჯო თითო საჯარიმო ქულის ტოლფასია (სპორტსმენი დამარცხებულად ითვლება, თუ 4 საჯარიმო ქულას მიიღებს). კიონგო სპორტსმენს ეძლევა შემდეგი დარღვევებისთვის: საჯარიმო ხაზის გადაკვეთა; წინ დახრა ან მეტოქისკენ ზურგით შებრუნება; დაცემა; ბრძოლიდან გაქცევა; მეტოქისთვის ხელის ჩავლება, შებოჭვა ან ხელის კვრა; წელქვემოთ შეტევა; ხელით შეტევა სახის არეში; არასპორტული საქციელი. გამჯოთი ისჯება: შეტევა ბრძოლის შეჩერების (კალიო) შემდეგ; წაქცეულ მეტოქეზე შეტევა; სახეში განზრახ ხელის გარტყმა; შეხვედრის განზრახ ჩაშლა; ყვირილი ან უხეში წამოძახილი. ორთაბრძოლის შედეგი შეიძლება იყოს: ა) მოგება ნოკაუტით (როცა სპორტსმენი მთელი სხეულით ან მისი რომელიმე ნაწილით ეხება იატაკს; ბარბაცებს და ბრძოლას ვერ აგრძელებს; ძლიერი დარტყმის შემდეგ მსაჯები წყვეტენ შეხვედრას); ბ) მოგება რეფერის გადაწყვეტილებით; გ) მოგება ქულებით ან უპირატესობით; დ) მოგება მეტოქის მოხსნით; ე) მოგება მეტოქის დისკვალიფიკაციით; ვ) მოგება გაფრთხილების გამოცხადებით. წაგებული სპორტსმენი შეჯიბრებას ეთიშება.

ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე . ტოპ- 3 ზე და ორში საუკეთესოზე.

სპორტული ტანვარჯიში

სპორტული ტანვარჯიში სპორტის ერთ-ერთი უძველესი სახეობაა. შეჯიბრებები: სატანვარჯიშო იარაღებზე, თავისუფალი ვარჯიში და ბჯენითი ხტომები.

ტანვარჯიშითა ოფიციალური შეჯიბრებები მხოლოდ დარბაზებში ტარდება. დიდ საერთაშორისო ტურნირებში (ოლიმპიური თამაშები, მსოფლიოს და კონტინენტური ჩემპიონატები, გრან-პრი და სხვ.), როგორც წესი, იყენებენ 90-110 სმ-ის სიმაღლის ფიცარნაგს, რომლის საერთო ფართობია დაახლოებით 1000 კვ. მ. შეჯიბრების პროგრამაში შედის კაცთა 6 (თავისუფალი ვარჯიში, ტაიჭი, რგოლები, ბჯენითი ხტომა, ორძელი, ღერძი) და ქალთა 4 (თავისუფალი ვარჯიში, ბჯენითი ხტომა, ნაირსიმაღლის ორძელი, დვირი) დისციპლინა.

ტანვარჯიშული იარაღების პარამეტრები განსაზღვრულია საერთაშორისო წესებით.

თავისუფალი ვარჯიში სრულდება ელასტიკურ, ხალიჩით მოფენილ ფიცარნაგზე - 12X12 მ. კაცებს პროგრამის შესასრულებლად ეძლევათ არაუმეტეს 70 წამისა, ქალებს - წუთ-ნახევარი.

რგოლებს კიდებენ კონსოლზე ან ლითონის მართკუთხა ჩარჩოზე. ჩარჩოს ზედა ღერძზე დამაგრებულ კაუჭებსა და იატაკს შორის მანძილი 575 სმ-ია, კაუჭებს შორის - 50 სმ, რგოლების გარე დიამეტრი - 18 სმ, ჭრილის დიამეტრი - 2,8 სმ. ღვედსა და ლითონის გვარლზე დაკიდებული ხის რგოლები (ნაკრების საერთო სიგრძე - 300 სმ) მოძრავი

სახსრებით მაგრდება კაუჭებზე. იატაკზე დაგებულ ლეიბსა და რგოლებს შორის მანძილი 255 სმ-ია.

გამძლე ხისგან დამზადებული პარალელური ორძელის სიმაღლეა 175 სმ (ლეიბის ზედაპირიდან). ძელებს შორის მანძილს 42-52 სმ-ის ფარგლებში თავად ტანმოვარჯიშე არეგულირებს. ღერძის სიგრძეა 350 სმ, ვერტიკალური კვეთის ზომა – 5 სმ, ჰორიზონტალური კვეთისა – 4 სმ.

ტანვარჯიშული ღერძის პარალელურ დგარებს შორის მანძილი 240 სმ-ია, ლეიბის ზედაპირსა და ღერძს შორის – 255 სმ, ღერძის დიამეტრი – 2,8 სმ. ღერძი მტკიცე ლითონისგან მზადდება და იატაკზე მაგრდება.

ნაირსიმაღლის ორძელის ზედა ლატანი იატაკიდან 215-260 სმ სიმაღლეზეა, ქვედა ლატანი – 140-180 სმ-ზე. ძელთაშორისი ჰორიზონტალური მანძილი, ტანმოვარჯიშის სურვილის მიხედვით, 90-160 სმ-ს შორის მერყეობს. ძელი მრგვალია, დიამეტრი – 5 სმ, მზადდება ხისგან.

დვირი ხისაა და მყარ დგარზე ჰორიზონტალურად მაგრდება. მისი სიგრძეა 500 სმ, სიმაღლე იატაკიდან ზედაპირამდე – 120 სმ, ზედა და ქვედა პირის სიგანე – 10 სმ, შუა წელის სიგანე – 13 სმ.

ოფიციალურ შეჯიბრებებზე თითოეულ დისციპლინას (გარდა ბჯენითი ხტომისა) ემსახურება მსაჯთა ორი ბრიგადა – A და B. A ბრიგადა აფასებს ვარჯიშთა სირთულეს, B – ტექნიკას და ესთეტიკურ მხარეს. ნებისმიერ იარაღზე ვარჯიშის მაქსიმალური შეფასება (წამახალისებელი ქულების ჩათვლით) 10 ბალია, საწყისი შეფასება (ყველა სავალდებულო მოთხოვნის შესრულებისას) – 8,6 ბალი კაცებისთვის და 9,0 ბალი ქალებისთვის. პროგრამის გამდიდრებისა და რთული ელემენტებისთვის დაწესებულია საპრემიო ქულები, უხეში ტექნიკური შეცდომისა და კომპოზიციური წუნისთვის კი – საჯარიმო ქულები.

შეჯიბრება სამგვარია: ა) პირადი; ბ) გუნდური; გ) პირად-გუნდური. გუნდურში გამარჯვებული ვლინდება გუნდის წევრების მიერ ცალკეულ დისციპლინებში მოპოვებული ქულების ჯამით, ზოგ შემთხვევაში – უშუალოდ მრავალჭიდის შედეგების მიხედვით. მრავალჭიდსა და ცალკეულ სახეობებში პირადი ადგილები ნაწილდება ფინალში ნაჩვენები შედეგების შესაბამისად (ცალკეულ შემთხვევებში ითვალისწინებენ საკვალიფიკაციო ტურნირის შედეგებსაც).

ბჯენითი ხტომა (ქალები, კაცები) სრულდება ტაიჭზე, რომლის სიგრძეა 160 სმ, სიგანე – 35 სმ. გამორბენის ბილიკის სიგრძეა 25 მ, სიგანე – 1 მ, ასარეკნი ამორტიზატორის სიმაღლე – 20 სმ. ქალთა შეჯიბრებაზე ტაიჭს დგამენ გარდიგარდმო, ლეიბის ზედაპირიდან 125 სმ-ის სიმაღლეზე, კაცებისთვის – სიგრძივ, 135 სმ-ის სიმაღლეზე. სახელურიანი ტაიჭის (კაცები) კორპუსის ზომები სახტუნაოს ანალოგიურია. სიმაღლე (ლეიბიდან ტაიჭის ზედაპირამდე) – 105 სმ, სახელურის სიმაღლე – 12 სმ. ოფიციალურ საერთაშორისო შეჯიბრებებში ნაწილდება მედლების 14 კომპლექტი: კაცებში – 8 (ცალკეულ იარაღებზე – 6, მრავალჭიდში – 1, გუნდურში – 1), ქალებში – 6 (ცალკეულ იარაღებზე – 4, მრავალჭიდში – 1, გუნდურში – 1).

დიდი საერთაშორისო შეჯიბრებები 4 ეტაპად იმართება: 1. საკვალიფიკაციო (ანუ წინასწარი) ეტაპი ტანმოვარჯიშეებისა და გუნდებისთვის, რომლის შედეგებითაც განისაზღვრება ფინალისტთა შემადგენლობა; 2. გუნდური ფინალი 6 საუკეთესო ნაკრების მონაწილეობით (ცალ-ცალკე ქალთა და კაცთა გუნდებს შორის); 3. აბსოლუტური პირველობა 36 საუკეთესო სპორტსმენის მონაწილეობით; 4. ფინალი ცალკეულ ვარჯიშებში, საკვალიფიკაციო ტურნირში თითოეულ იარაღზე გამოვლენილ 8-8 საუკეთესო სპორტსმენს შორის. ინდივიდუალური და გუნდური პირველობის მონაწილეებს (როგორც საკვალიფიკაციო, ისე ფინალურ ტურნირში) იარაღზე მხოლოდ ერთი ცდის უფლება აქვთ. გამონაკლისია ქალთა ბჯენითი ხტომები, სადაც ნებადართულია ორი ცდა.

ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე . ტოპ3 ზე და ორში საუკეთესოზე.

სოფტბოლი

სოფტბოლს თამაშობს ორი 9-9-კაციანი გუნდი (ქალები, კაცები). შეხვედრა ტარდება 90-გრადუსიან სექტორში, რომლის გვერდების სიგრძეა 67,06 მ. სექტორის რკალი შემოსაზღვრულია ბარიერით. მთლიანი სათამაშო მოედანი იყოფა ორ მონაკვეთად : შიდა, ანუ ინფილდი და გარე, ანუ აუტფილდი. ინფილდის კვადრატის თითოეული გვერდის სიგრძეა 18,29 მ.მათი შეერთების ადგილზე განლაგებულია 4 ბაზა, რომელთაგან მეოთხეს ეწოდება “ბინა”. კვადრატის ცენტრში მონიშნულია პიჩერის (მომწოდებლის) ადგილი, რომელიც ბინიდან 13,11 მეტრით არის დაშორებული. ტყავით შემოკერილი სფეროს ფორმის ბურთის გარშემოწერილობაა 30,2-30,8 სმ, წონა - 166,5-173,6 გ. დაცვაში თამაშის დროს იყენებენ ტყავის ჯიბიან ხელთათმენებს.

ქეჩერს (დამჭერს) და პირველი ბაზის მოთამაშეს შეუძლიათ გამოიყენონ ე. წ. მიტი – უსათითებო ხელთათმანი. შემტევი გუნდის წევრებს ჩაფხუტები ახურავთ, ქეჩერი კი, გარდა ჩაფხუტისა, იყენებს მუზარადს, მკერდისა და მუხლის დამცავებს. ბურთის დასარტყმელი კეტი (ტაფელა) მზადდება ლითონის, გრაფიტის ან კერამიკისაგან. კეტის სიგრძეა 86,4 სმ, დიამეტრი - 5,7 სმ, წონა - 1077 გ. გუნდები რიგრიგობით ენაცვლებიან ერთმანეთს შეტევასა და დაცვაში. შემტევი გუნდის მოთამაშე ცდილობს კეტით მოგერიებისას რაც შეიძლება შორს ტყორცნოს მოწოდებული ბურთი, სწრაფად შემოირბინოს ბაზები, დაბრუნდეს მეოთხე ბაზაზე, ანუ ბინაში და ამით 1 ქულა აიღოს. დამცველი გუნდის მოთამაშეთა მიზანია დარტყმული ბურთის დაჭერა და მეტოქეთა აუტში გაყვანა, რათა მათ ვერ შეძლონ ქულის მოპოვება. დაცვაში მოპოვებული ყოველი სამი აუტის შემდეგ, გუნდი თავდასხმაში გადადის. როცა ორივე გუნდი 3-3 აუტს აიღებს, მთავრდება ერთი ინიინგი (პერიოდი). სულ მატჩი 7 ინიინგისგან შედგება. იმარჯვებს გუნდი, რომელიც მეტ ქულას მოიპოვებს. თუ ქულათა რაოდენობა თანაბარია, თამაში გრძელდება მანამ, სანამ რომელიმე მხარე უპირატესობას არ მიაღწევს. თუ მატჩი შეწყდა ან გადაიდო 24 საათზე მეტი დროით, ყველა მიღებული ფსონი ჩაითვლება 1-ის (ერთი) ტოლად.

ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე . ტოპ- 3 ზე და ორში საუკეთესოზე.

სინქრონული ცურვა

სინქრონული ცურვა საწყლოსნო სპორტის სახეობაა ქალებისთვის. ერთეულთა, წყვილთა და ჯგუფური შეჯიბრება წყალში აკრობატული ვარჯიშების შესრულებაში სავალდებულო და ნებისმიერი პროგრამით, მუსიკის თანხლებით. შეჯიბრება ტარდება არანაკლებ 12 კვ. მ ზომის საცურაო აუზში. სავალდებულო ვარჯიშის დროს წყლის სიღრმე 3 მ-ია, ნებისმიერი პროგრამის შესრულებისას – 1,7 მ, წყლის მინიმალური ტემპერატურაა – 24 °C. სავალდებულო ვარჯიშის დროს სპორტსმენებს შავი საცურაო კოსტიუმი აცვიათ და თეთრი ქუდი ახურავთ, ნებისმიერი პროგრამის შესრულებისას კი ნებადართულია მონაწილეთა გემოვნებით შერჩეული, გაუმჭირი ქსოვილისგან შეკერილი სამოსი. შეჯიბრების პროგრამაში შედის ერთეულთა, წყვილთა და გუნდური პირველობა (გუნდში 8 სპორტსმენია). მოცურავეები მუსიკის თანხლებით ასრულებენ სავალდებულო და ნებისმიერ პროგრამებს. სავალდებულო პროგრამა აერთიანებს ექვსვარჯიშიან კომპოზიციებს, რომელთა შესარჩევადაც ეწყობა ღია კენჭისყრა. კომპოზიციაში შემავალ თითოეულ ვარჯიშს ენიჭება სირთულის ხარისხი. არანაკლებ 3 ვარჯიშის ხარისხი 1,8-ს უნდა აღემატებოდეს. სპორტსმენის შეფასებისას მსაჯები ითვალისწინებენ ვარჯიშის შესრულების სისიწრაფეს, სიზუსტეს, გამომსახველობასა და სინქრონულობას. ვარჯიშები ფასდება 0-იდან 10 ქულამდე ნახევარი ქულის სიზუსტით. ყველაზე მაღალ და დაბალ შეფასებებს არ ითვალისწინებენ, დანარჩენს აჯამებენ და ყოფენ მსაჯთა რიცხვზე ორის გამოკლებით. მიღებული სიდიდე მრავლდება ვარჯიშის სირთულის ხარისხზე. თითოეული ვარჯიშის შეფასებას აკლდება საჯარიმო ქულები და გამოდის საბოლოო შედეგი. სპორტსმენს 2 საჯარიმო ქულა ერიცხება, თუ: ა) ვარჯიშს ჯერ არასწორად შესრულებს, შემდეგ კი – სწორად (ამგვარი შეცდომის გამეორებისას ვარჯიში საერთოდ შეუფასებელი რჩება); ბ) თავისი სურვილით წყვეტს ვარჯიშს და ითხოვს მისი გამეორების ნებართვას. ნებისმიერი პროგრამის შესრულებისას მეათედი ქულის სიზუსტით ცალ-ცალკე ფასდება ვარჯიშის ტექნიკა და არტისტიზმი. ორივე შემთხვევაში ქულებს აჯამებენ მაღალი და დაბალი შეფასების გამოკლებით. შესრულების ტექნიკისთვის მიღებული ქულების ჯამი მრავლდება 6-ზე, არტისტიზმისთვის მიღებული ქულებისა – 4-ზე. ამ შედეგს ყოფენ მსაჯთა რიცხვზე ორის გამოკლებით. საბოლოო შედეგი გამოჰყავთ შესრულების ტექნიკასა და არტისტიზმში მიღებულ ქულათა ჯამის მიხედვით. სპორტსმენი 1 საჯარიმო ქულით ისჯება, თუ: ა) დაარღვევს წყალს ზემოთ, აუზის კიდეზე ვარჯიშისთვის დაწესებულ დროის 20-წამიან ლიმიტს; ბ) გადაამეტებს მთლიანი ვარჯიშისთვის გამოყოფილ დროს. 2-ქულიანი ჯარიმა დაწესებულია: ა) ვარჯიშის შესასრულებლად ან თანაგუნდელის დასახმარებლად აუზის ფსკერის შეხებისთვის; ბ) აუზის კიდეზე ვარჯიშის შეწყვეტისთვის. ერთეულთა ნებისმიერი პროგრამის ხანგრძლივობაა 3,5 წუთი, წყვილებისა – 4, გუნდურისა – 5, დასაშვებია გადახრა ± 15 წამის ოდენობით.

ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე . ტოპ- 3 ზე და ორში საუკეთესოზე.

აფროსნობა

აფროსნობა (ინგლ. yachting). საწყლოსნო სპორტის ერთ-ერთი უძველესი და გავრცელებული სახეობაა – შეჯიბრება აფრიანი იახტების ოსტატურად მართვაში, რბოლა ქარის ძალის გამოყენებით განსაზღვრულ მანძილზე და შერჩეული მარშრუტით შეჯიბრება იმართება ზღვაზე ან ტბაზე აფროსნობის საერთაშორისო კავშირის მიერ

დადგენილი წესებით. რეგატის ორგანიზატორებს უფლება აქვთ, თავად განსაზღვრონ სარბოლო დისტანციის საშუალო სიგრძე (30-40 კმ). სტარტის, მოხვევისა და ფინიშის ადგილები მონიშნულია ფერადი ქერქელაჭებით. ძალიან ძლიერი ან სუსტი ქარის დროს, მსაჯების გადაწყვეტილებით, შეიძლება შეიცვალოს დისტანციის სიგრძე ან მიმართულება, შეწყდეს ან გადაიდოს რბოლა. კლასების მიხედვით, იახტები სხვადასხვა ზომის და წონისაა. კორპუსი მზადდება მინაპლასტიკის ან ხის მასალისგან, ანმა_დურალუმინისგან, იალქანს კი დაკრონის ქსოვილისგან კერავენ. იახტის აღჭურვილობაში შედის ღუზა, ე. წ. საპროტესტო ალმები, გამოსაცნობი ნიშნები იალქანზე, სამაშველო მოწყობილობა. იახტის პარამეტრები ზუსტად უნდა შეესაბამებოდეს წესების მოთხოვნებს. ამ ნორმების ნებისმიერი დარღვევისთვის დაწესებულია დისკვალიფიკაცია. რეგატები იმართება სხვადასხვა კლასში. ოლიმპიური კლასებია: ვინდსერფინგი (კაცები, ქალები), 470 (კაცები, ქალები), ფინი (კაცები), ვარსკვლავი (კაცები), ევროპა (ქალები), იალინგი (ქალები), ტორნადო (შერეული), 490 (შერეული), ლაზერი (შერეული). ეკიპაჟის შემადგენლობაში შეიძლება იყოს მხოლოდ მესაჭე (ვინდსერფინგი, ფინი, ევროპა, ლაზერი), მესაჭე და მეზაგირე (470, ვარსკვლავი, 490) ან მესაჭე და ორი მეზაგირე (იალინგი). სტარტს იღებენ ფერადი ალმების ნიშანზე. მონაწილეებს ხუთ-ხუთწუთიანი ინტერვალით აძლევენ სამ სიგნალს – გამაფრთხილებელს, მოსამზადებელსა და სასტარტოს. თუ იახტამ ნიშნის მიცემამდე გადაკვეთა სტარტის ხაზი, ეკიპაჟი ვალდებულია უკან მიბრუნდეს და სტარტი თავიდან აიღოს. იახტის სიჩქარის შენარჩუნება, მომატება ან დაკლება ხდება მხოლოდ ქარის ძალის მეშვეობით, იალქნისა და იახტის კორპუსის რეგულირებით. შეჯიბრების მონაწილეებმა დისტანციის მიმართულების მაჩვენებელი ნიშნები (ქერქელაჭები) უნდა გაიარონ ზუსტი თანამიმდევრობით და წინასწარ განსაზღვრული მხრიდან. აფროსნობაში ერთერთი მთავარია გზის დათმობის წესი: 1. როცა იახტები სხვადასხვა ჰალსზე არიან (ჰალსი_იახტის მდგომარეობა ქარის მიმართ), გზას უთმობს მარცხენა ჰალსით მიმავალი; 2. როცა ორივე იახტა ერთ ჰალსზეა, უპირატესობა ენიჭება უკანას; 3. როცა ერთერთი იახტა ჰალსს ცვლის, მოწინააღმდეგეს გზა მან უნდა დაუთმოს; 4. როცა ორივე იახტა ჰალსს ერთდროულად ცვლის, გზას თმობს მეტოქის იახტის მარცხენა ბორტის მხარეს მყოფი ეკიპაჟი; 5. როცა ორი იახტა ურთიერთგადამკვეთი კურსით მოძრაობს, უპირატესობა ენიჭება მარჯვენა ჰალსით მიმავალს. ყოველი რბოლის დამთავრებისთანავე აფროსანი ვალდებულია აღიაროს დაშვებული შეცდომები. ამავე დროს, მას უფლება აქვს გააპროტესტოს მეტოქეების მოქმედება. აღიარებული დარღვევებისთვის ეკიპაჟი ჯარიმდება 2 სრული საჯარიმო წრით. თუ ეკიპაჟმა დარღვევები არ აღიარა, საქმეში ერთვება სააპელაციო ჟიური. იახტა, რომელმაც შეჯახება გამოიწვია, დაუყოვნებლივ ტოვებს რბოლას. რეგატა შედგება 7 რბოლისგან. ყოველ რბოლაში I ადგილისთვის ეკიპაჟს ერიცხება 1 საჯარიმო ქულა, II ადგილისთვის_2, III ადგილისთვის_3 და ა. შ. საბოლოო ჩათვლაში შედის 6 საუკეთესო შედეგი. იმარჯვებს ეკიპაჟი, რომელსაც ყველაზე ნაკლები საჯარიმო ქულა დაუგროვდება.

ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე . ტოპ- 3 ზე და ორში საუკეთესოზე.

მხატვრული ტანვარჯიში

მხატვრული ტანვარჯიში ქალთა სპორტის სახეობაა. მოიცავს სპორტული ტანვარჯიშის, აკრობატიკისა და ქორეოგრაფიის ელემენტებს, საგნით და უსაგნოდ ვარჯიშთა კომპლექსს. ავითარებს მოქნილობას, მოძრაობის კოორდინაციასა და პლასტიკას, სხეულის ფლობის უნარს, ხელს უწყობს საერთო ფიზიკურ მომზადებას, ესთეტიკურ აღზრდას.

შეჯიბრება ტარდება კვადრატულ 12X12 მ ხალიჩაზე, დარბაზის სიმაღლე მინიმუმ 8 მ უნდა იყოს. ვარჯიში სრულდება მუსიკის თანხლებით. ინდივიდუალური ვარჯიშის დროს გამოიყენება: სახტუნაო, რგოლი, ბურთი, გურზი და ლენტი. სახტუნაო მზადდება კანაფის ან ნებისმიერი სინთეტიური მასალისგან. სახელურები არა აქვს, ბოლოებში შეიძლება იყოს გადანასკვული (ხელში უკეთ დასაჭერად). სახტუნაოს სიგრძე სპორტსმენის სიმაღლის პროპორციული უნდა იყოს. რგოლი მზადდება ხის ან პლასტმასისაგან მისი წონაა მინიმუმ 300 გრ, დიამეტრი — 80-90 სმ. ბურთი მზადდება რეზინის ან ნებისმიერი სინთეტიური მასალისაგან, მისი წონაა 400 გრ, დიამეტრი — 18-20 სმ. გურზი მზადდება ხისგან ან ნებისმიერი სინთეტიური მასალისაგან, მისი წონაა 150 გრ, სიგრძე — 40-50 სმ. სატინისგან ან ნებისმიერი სინთეტიური მასალისგან დამზადებული ლენტი მაგრდება ჯოხზე, რომლის სიგრძეა 50-60 სმ, კვეთის დიამეტრი — 1 სმ. ლენტის სიგრძეა 4-6 მ, სიგანე — 4-6 სმ, წონა — 35 გრ. მხატვრულ ტანვარჯიშში ასპარეზობენ მხოლოდ ქალები. შეჯიბრების პროგრამა მოიცავს ინდივიდუალურ და ჯგუფურ ვარჯიშებს. ინდივიდუალური გამოსვლა გრძელდება 75-დან 90 წამამდე, მუსიკას თვით სპორტსმენი ირჩევს. ჯგუფში ერთდროულად გამოდის 5 სპორტსმენი. ჯგუფური გამოსვლა გრძელდება 120-დან 150 წამამდე. ჯგუფი ორჯერ გამოდის: პირველ გამოსვლისას სპორტსმენები ვარჯიშობენ ერთნაირი იარაღით, მეორე გამოსვლისას აქვთ ორი განსხვავებული იარაღი, მაგ: 3 რგოლითა და 2 ბურთით, მსაჯები აფასებენ სპორტსმენთა მოძრაობას – ცალკეული იარაღებით შესრულებული ვარჯიშების სიზუსტეს და მხატვრულ გამომხატველობას. ვარჯიშის მაქსიმალური შეფასება 10 ბალია. საბოლოო გამარჯვებული ვლინდება ცალკეულ დისციპლინებში მიღებული ბალების ჯამით. ტანმოვარჯიშეთა ძირითადი მოძრაობებია: ხტომები და კამარები, წონასწორობის შესანარჩუნებელი ელემენტები, ბრუნები, მოქნილობის გამოსავლენი ელემენტები, გადაადგილების სხვადასხვა ხერხი, მოხვევები და სხეულის ტალღისებური მოძრაობები.

ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე . ტოპ- 3 ზე და ორში საუკეთესოზე.

მძლეოსნობა

მძლეოსნობა სპორტის ერთ-ერთი ყველაზე ძველი სახეობაა. იგი მოიცავს სხვადასხვა დისტანციაზე რბენას და სპორტულ სიარულს, ხტომას, ტყორცნას, მძლეოსნურ მრავალჭიდს.

მნიშვნელოვანი საერთაშორისო შეჯიბრებები იმართება სტადიონის მთავარ არენაზე, რომელიც აღჭურვილია სარბენი ბილიკებით, ხტომისა და ტყორცნის სექტორებით. სტანდარტული სარბენი ოვალის სიგრძეა 400 მ, ბილიკების რაოდენობა - 8, ბილიკის სიგანე - 125 სმ. მარათონისა და გრძელ დისტანციებზე სპორტული სიარულისთვის ეწყობა სპეციალური ტრასები სტადიონის ფარგლებს გარეთ.

ძირითადი მძლეოსნური დისციპლინებია: სპრინტი - 100 მ, 200 მ, 400 მ (ქალები, კაცები); საშუალო დისტანცია - 800 მ, 1500 მ (ქალები, კაცები); გრძელი დისტანცია 5000 მ (კაცები), 10000 მ (ქალები, კაცები); ესტაფეტა - 4 X100 მ, 4 X 400 მ (ქალები, კაცები); თარჯრბენი - 100 მ (ქალები), 110 მ (კაცები), 400 მ (ქალები და კაცები); რბენა წინაღობებით „ანუ სტიპლ-ჩეიზი -2000 მ (ქალები), 3000 მ (ქალები, კაცები); მარათონი (ქალები, კაცები); სპორტული სიარული - 10 კმ (ქალები), 20 კმ, 50 კმ (კაცები); ტყორცნა, კვრა- შუბი (ქალები, კაცები), ბადრო (ქალები, კაცები), ურო (ქალები, კაცები), ბირთვი (ქალები, კაცები); ხტომა - სიმაღლეზე ხტომა, სიგრძეზე ხტომა, ჭოკით ხტომა, სამხტომი (ქალები, კაცები); მრავალჭიდი - ათჭიდი (კაცები) და შვიდჭიდი (ქალები). ხტომებში და ტყორცნის ყველა სახეობაში მოქმედებს ერთიანი წესი: თუ შეჯიბრებაში 8 სპორტსმენზე ნაკლები მონაწილეობს, მაშინ თითოეულ მათგანს 6-6 ცდის გამოყენების უფლება ენიჭება, ხოლო თუ მონაწილე რვაზე მეტია, შესარჩევი ეტაპი 12 უძლიერესს გამოავლენს (ან მეტს, თუ დაწესებული საკვალიფიკაციო ნორმატივი სხვებმაც შეასრულეს). მათგან თითოეულს 3-3 ცდა ეძლევა და მხოლოდ ამის შემდეგ შეირჩევა 8 უძლიერესი, რომლებიც კიდევ 3-3-ჯერ ცდიან ძალას. საპრიზო ადგილები ნაწილდება ფინალში ნაჩვენები შედეგების მიხედვით.

რბენა. სპრინტერულ დისტანციებზე (100, 200, 400 მ), აგრეთვე 4 X100 და 4 X 400 მ ესტაფეტის პირველ ეტაპზე იყენებენ ე. წ. დაბალ სტარტს და სპეციალურ ტერფსაბჯენს, რომელიც მიერთებულია ფალსტარტის ფიქსატორს. საჭიროების შემთხვევაში ინიშნება წინასწარი გარბენი, აქ ბილიკები კენჭისყრით ნაწილდება, მომდევნო გარბენებში - ნაჩვენები შედეგების მიხედვით. სტარტს იღებენ სასტარტო პისტოლეტის ნიშანზე. ფალსტარტს ხელახალი სტარტი მოჰყვება, შეჯიბრებიდან იხსნება ნებისმიერი სპორტსმენი, ვისი მიზეზითაც ფალსტარტი გამეორდება. მოკლე დისტანციებზე სტარტი მონიშნულია სარბენი ბილიკის პერპენდიკულარული 5 სმ-ის სიგანის სწორი თეთრი ხაზით. დანარჩენ დისტანციებზე სტარტის ხაზი რკალისებურია, რბენის ზოლი კი დამატებითი ხაზებით ისეა მონიშნული, რომ მორბენლებს ფინიშამდე თანაბარი მანძილი ჰქონდეთ დასაფარავი. 800-მეტრიან და უფრო გრძელ დისტანციებზე ნებადართულია მხოლოდ მაღალი სტარტი. რბენის მიმართულება ისეთია, რომ სპორტსმენს სტადიონის ცენტრი მარცხნივ რჩება. 800 მეტრამდე დისტანციას იწყებენ და ამთავრებენ ერთსა და იმავე ბილიკზე. სპორტსმენი, რომელიც თავისი ბილიკიდან სხვაზე გადავა, შეჯიბრებიდან იხსნება. გამარჯვებულად ცხადდება ის, ვინც პირველი გადაკვეთს ფინიშს.

ესტაფეტა. ქალთა და კაცთა შეჯიბრებები ერთსა და იმავე დისტანციებზე იმართება (4 X100 მ და 4 X 400 მ). გუნდის თითოეულმა წევრმა თითო ეტაპი უნდა გაირბინოს და ესტაფეტა თანაგუნდელს გადასცეს საამისოდ გამოყოფილ 20-მეტრიან ზონაში. გუნდის წევრებს (გარდა პირველ ეტაპზე მორბენლისა) უფლება აქვთ სტარტი აიღონ ესტაფეტის გადაცემის ზონიდან არაუმეტეს 10 მეტრის დაშორებით. 4 X100 მ ესტაფეტაში თითოეული გუნდისთვის ცალკე ბილიკია გამოყოფილი, 4 X 400 მ ესტაფეტაში კი მეორე ეტაპიდან (რკალისებური ხაზით მონიშნული მონაკვეთის გავლით) ნებადართულია შიგა საერთო ბილიკზე გადანაცვლება, შესაბამისად-ამ ბილიკზე მომდევნო ესტაფეტის მიღება. თუ მორბენალს ჯოხი ხელიდან გაუვარდა, უფლება აქვს აიღოს და დისტანცია გააგრძელოს. ჯოხის ასაღებად მას შეუძლია თავისი ბილიკი დატოვოს, ოღონდ ამ დროს მეტოქეს ხელს არ უნდა უშლიდეს. ესტაფეტის მიღების ან გადაცემისას მორბენალი ვალდებულია, თავის ბილიკზე ან ზონაში მთელი ციკლის დასრულებამდე დარჩეს.

სტიპლ-ჩეიზი. სტანდარტული დისტანციები: 2000 მ (ქალები) და 3000 მ (ქალები, კაცები). წინალობა მზადდება ხის ოთხკუთხა ძელებისგან, რომელიც დამაგრებულია ლითონის დგარზე. წინალობის სიგანეა 3,96 მ, სიმაღლე-91,4 სმ (კაცებისთვის) და 76,2 სმ (ქალებისთვის). ოთხი ასეთი წინალობა აღმართულია სარბენ ოვალზე, მეხუთე- წყლიანი ორმოს თავზე. ორმო კვადრატულია (3,66 X 3,66 მ), წყლის მაქსიმალური სიღრმე-70 სმ. 3000 მეტრზე მორბენლებმა 28 ჩვეულებრივი და 7 წყლის დაბრკოლება უნდა გადალახონ, 2000 მეტრზე მორბენლებმა- 18 და 5 (ნებადართულია წინალობაზე ფეხის დაბიჯება). პირველ 400 მეტრზე წინალობები არ არის.

თარჯრბენი. დისტანცია - 110 მ და 400 მ (კაცები), 100 მ და 400 მ (ქალები). თარჯის დგარი ლითონისგან მზადდება, ზედა ხარიხა კი ხისაა. მთელი ეს კონსტრუქცია 10 კგზე მეტს არ უნდა იწონიდეს. აუცილებელია შემდეგი პირობის დაცვა: ხარიხას ცენტრში 3,6 - 4 კგ ძალით რომ უბიძგო, თარჯი უნდა წაიქცეს. თითოეულ ბილიკზე დგამენ 10-10 თარჯს. მათი სიგანე ერთნაირია და უდრის 1,20 მეტრს, სიმაღლე კი დამოკიდებულია დისტანციის სიგრძესა და მონაწილის სქესზე: 110 მეტრზე მორბენალი კაცებისთვის თარჯის სიმაღლეა 1,067 მ, 100 მეტრზე მორბენალი ქალებისთვის - 0,840 მ; 400 მ - 0,914 მ (კაცები) და 0, 762 მ (ქალები). პირველი წინალობის დამლევის შემდეგ შეცდომად არ ითვლება ნებისმიერი მომდევნო თარჯის წაქცევა, ოღონდ სპორტსმენმა ეს წინასწარგამიზნულად არ უნდა გააკეთოს.

მარათონი. მარათონული რბენის დისტანცია შეადგენს 42195 მეტრს. სტარტი და ფინიში მეტწილად სტადიონზე ეწყობა, დისტანციის დანარჩენი ნაწილი კი საგანგებოდ შემოსაზღვრულ და დაცულ ტრასაზე გადის. საექიმო კომისიის წევრთა პირველი მოთხოვნისთანავე შეჯიბრების მონაწილე ვალდებულია დისტანციიდან გავიდეს. სპორტსმენებისთვის სითხის მისაწოდებლად ტრასაზე მოწყობილია სპეციალური პუნქტები. პირველი ასეთი პუნქტი მოწყობილია სტარტიდან 11 კილომეტრის დაშორებით, ხოლო დანარჩენი - ყოველ მეხუთე კილომეტრზე. სპორტსმენმა არ უნდა მიიღოს სხვა სითხე, გარდა იმისა, რასაც კვების პუნქტებში გასცემენ. სპორტული სიარული. შეჯიბრება იმართება სტადიონზე ან საგანგებოდ გამოყოფილ ტრასაზე: სტადიონზე - 20 და 50 კმ (კაცები), 5 და 10 კმ (ქალები). ტრასაზე - 20 და 50 კმ (კაცები), 10 კმ (ქალები). სიარულის დროს სპორტსმენმა უნდა შეინარჩუნოს თვალთ შესამჩნევი მუდმივი კონტაქტი მიწასთან: უკანა ფეხი მანამდე არ უნდა მოსწყდეს მიწას, სანამ წინა მას არ შეეხება. ამასთან, ყოველი ნაბიჯის გადადგმისას აუცილებელია მუხლის სახსარში ფეხის ბოლომდე გაშლა. სპორტული სიარულის ამ ძირითადი წესის დარღვევას, რაც დგინდება სულ ცოტა სამი სხვადასხვა მსაჯის ვიზუალური დაკვირვების საფუძველზე, მოსდევს სპორტსმენის დისკვალიფიკაცია. სანამ შეჯიბრებიდან მოხსნიდნენ, სპორტსმენი უნდა გააფრთხილონ. გაფრთხილების შემთხვევაში მას ყვითელი ფერის ბარათს უჩვენებენ, ხოლო დისკვალიფიკაციის დროს - წითელს, რისი უფლებაც მხოლოდ უფროს მსაჯს აქვს. დისკვალიფიცირებულმა მონაწილემ მაშინვე უნდა დატოვოს სარბენი ბილიკი, ხოლო იმ შემთხვევაში, თუ შეჯიბრება ტრასაზე ტარდება, მონაწილის ნომერი მოიხსნას.

სიმაღლეზე ხტომა. გამორბენის მინიმალური მანძილია 15-25 მ. თამასა ისე უნდა იყოს გადებული დამჭერებზე, რომ მცირედი მიკარებითაც კი ძირს იოლად ვარდებოდეს. თამასის სასტარტო სიმაღლეს მსაჯები რაუნდის დაწყებამდე აცხადებენ. შემდეგ რაუნდზე გადასვლისას თამასას სულ მცირე 2 სმ-ით მაღლა სწევენ. მხტომელს უფლება აქვს

შეჯიბრებაში ჩაერთოს მსაჯის მიერ წინასწარ გამოცხადებული ნებისმიერი სიმაღლიდან. სპორტსმენი, რომელიც ერთსა და იმავე სიმაღლეზე გადებულ თამასას სამჯერ ვერ გადაახტება, შეჯიბრებას ეთიშება. მონაწილეები მათთვის გამოყოფილი დროის ლიმიტის ფარგლებში თვითონ ირჩევენ ნახტომის შესრულების დროს და თავად წყვეტენ, როდის გამოტოვონ ესა თუ ის სიმაღლე. სპორტსმენს უფლება აქვს უარი თქვას მეორე ან მესამე ცდის შესრულებაზე და შეჯიბრება გააგრძელოს ნებისმიერი მომდევნო სიმაღლიდან. ცდა წარუმატებლად ითვლება, თუ სპორტსმენი თამასას ჩამოაგდებს, ლეიბს გადახტომამდე შეეხება ან ორივე ფეხით ახტება. სიმაღლე იზომება გამორბენის ბილიკის ზედაპირიდან თამასის ზედა ნაპირამდე. ახალ სიმაღლეს მსაჯები ხტომების დაწყებამდე ამოწმებენ. რეკორდის შემთხვევაში, სიმაღლეს ხელმეორედ ზომავენ.

ჭოკით ხტომა. შეჯიბრების მონაწილენი ორ საყრდენზე გადებულ თამასაზე გადასახტომად დრეკად ჭოკს იყენებენ. სპორტსმენს ნება ეძლევა ნებისმიერი მასალისგან დამზადებული თავისი ჭოკი იქონიოს. ჭოკის სიგრძე და დიამეტრი წესებით განსაზღვრული არ არის. საყრდენები მაგარი მასალისაგან მზადდება. მონაწილეთა თხოვნით შეიძლება საყრდენების გადაადგილება ნებისმიერი მიმართულებით, ოღონდ არაუმეტეს 40 სმ-ისა გამორბენის მხარეს და 80 სმ-ისა ლეიბის მხარეს. თამასა ისე უნდა იყოს გადებული, რომ ოდნავ მიკარებიტაც კი ძირს იოლად ვარდებოდეს. გამოსარბენი ბილიკის მინიმალური სიგრძეა 40 მ, სიგანე - 1, 22 მ. თამასის სასტარტო სიმაღლეს მსაჯები რაუნდის დასაწყისში აცხადებენ. შემდეგ რაუნდზე გადასვლისას თამასას, სულ მცირე, 5 სანტიმეტრით მაღლა სწევენ. სპორტსმენები ლიმიტის ფარგლებში თავად ირჩევენ ნახტომის შესრულების დროს და თვითონვე წყვეტენ, ესა თუ ის სიმაღლე როდის გამოტოვონ. სიმაღლე იზომება გამორბენის ზედაპირიდან თამასის ზედა ნაპირამდე. ახალ სიმაღლეს მსაჯები ხტომების დაწყებამდე ამოწმებენ. რეკორდის შემთხვევაში სიმაღლეს ხელმეორედ ზომავენ. თუ ჭოკი გადატყდა, სპორტსმენს ხელმეორე ცდის უფლება ეძლევა. ერთ სიმაღლეზე სამი წარუმატებელი ცდის შემდეგ სპორტსმენი შეჯიბრებას ეთიშება. სიგრძეზე ხტომა. ხტომის სექტორი შედგება გამოსარბენი ბილიკის, ასარეკნი ძელაკისა და ქვიშიანი ორმოსგან. თეთრი ხაზით შემოსაზღვრული ბილიკის მინიმალური სიგრძეა 40 მ, სიგანე-1,22 მ. ასარეკნი ძელაკი 20 სმ სიგანის ხისგან მზადდება და ბოლოვდება საჯარიმო ზოლით. ამ ზოლის სიგანეა 10 სმ. მზადდება პლასტილინისგან, რათა დაბიჯების შემთხვევაში ნაკვალევი მკაფიოდ გამოჩნდეს. ქვიშიანი ორმოს სიგრძეა 9 მ, სიგანე 2,75-3 მ. შეჯიბრების მონაწილენი გამოქანდებიან, ხის ნიშნულიდან აირეკნებიან და რაც შეიძლება შორს ხტებიან ქვიშიან ორმოში. ცდა წარუმატებლად ითვლება, თუ სპორტსმენმა გადახტომის დროს საჯარიმო ზონასფეხი დააბიჯა, დახტომისას სხეულისრომელიმე ნაწილით შეეხო მიწას ორმოს მიღმა, ორმოს გამოვლით, ქვიშაზე უკან წამოვიდა ან არეკნის ნიშნულის გვერდიდან გადახტა. ნახტომის სიგრძე იზომება არეკნის ზონის კიდიდან სპორტსმენის მიერ ქვიშაზე დაჩნეული კვალის უახლოეს წერტილამდე. მანძილი იზომება 1 სმ-ის სიზუსტით. თუ ორმა სპორტსმენმა ერთნაირი შედეგი აჩვენა, პირველი ადგილის ბედს მომდევნო საუკეთესო შედეგი გადაწყვეტს.

სამხტომი. ერთმანეთის მიყოლებით შესრულებული კამარა, ნაბიჯი და ნახტომი. ქვიშიანი ორმო და არეკნის ძელაკი სამხტომში იგივეა, რაც სიგრძეზე ხტომაში, ოღონდ არეკნის ნიშნულიდან ორმომდე 13 მ მაინც უნდა იყოს კაცებისათვის და 11 მ - ქალებისთვის. ანალოგიურია შეჯიბრების წესებიც, ოღონდ სამხტომში დამატებითი ყურადღება ექცევა

ხტომის შემადგენელ ნაწილებს: კამარას, ნაბიჯსა და ნახტომს. კამარის დროს სპორტსმენი მიწაზე იმავე ფეხით უნდა დაეშვას, რომლითაც აირეკნა, ნაბიჯის შემთხვევაში კი - პირიქით. თუ ორმა სპორტსმენმა ერთნაირი შედეგი აჩვენა, პირველ ადგილს იმას ანიჭებენ, ვისაც მეორე საუკეთესო შედეგი აღმოაჩნდება და ა. შ. შუბის ტყორცნა. შუბის მტყორცნელებისთვის სტადიონის მიწაზე გამოყოფილია ცალკე სექტორი, რომელსაც აქვს 30-36,5 მ სიგრძისა და 4 მ სიგანის გამორბენის ზოლი და 100 მ სიგრძის 29-გრადუსიანი დამიწების ზონა. კაცებისათვის განკუთვნილი შუბის სიგრძეა 260 - 270 სმ. ქალებისათვის განკუთვნილი შუბის სიგრძეა 220 - 230 სმ. შუბს მხოლოდ ცალი ხელით ტყორცნიან. თუ გამორბენისას სპორტსმენი ტყორცნის ხაზს ან ბილიკის რომელიმე შემოსაზღვრულ პარალელურ ხაზს შეეხო, ტყორცნის შედეგი არ ჩაითვლება. სანამ ნასროლი შუბი მიწაზე არ დაეშვება, მსროლელს უფლება არა აქვს გამოსარბენი ბილიკი დატოვოს. შუბი განსაზღვრულ სექტორში უნდა დაეშვას და მიწას ჯერ წვერით შეეხოს (აუცილებელი არ არის, რომ მიწაში ჩაერჭოს). ტყორცნის სიშორე იზომება 2 სმის სიზუსტით, სექტორში შუბის მიერ დაჩნეული უახლოესი ნაკვალევით ტყორცნის ხაზის შიდა კიდეზე. ბირთვის კვრა. ბირთვი მზადდება მაგარი ლითონისგან. მას სფეროს ფორმა აქვს. კაცებისთვის ბირთვის წონაა 7,26 კგ, დიამეტრი - 110-130 მმ. ქალებისთვის - 4 კგ და 95-110 მმ. ბირთვს კრავენ ცალი ხელით თეთრი ხაზით შემოსაზღვრული წრიდან (დიამეტრი - 2,135 მ, კვრის არე - 45 გრადუსი). ცდა არ ჩაითვლება, თუ ბირთვის კვრის დროს სპორტსმენი წრიდან გავა, ბირთვის კვრის შემდეგ სხეულის რომელიმე ნაწილით შემოსაზღვრულ წრეხაზს გადასცილდება ან ხელით შეეხება შემაკავებელ რკალს. მას შემდეგ, რაც ბირთვი მიწას შეეხება, სპორტსმენი წრის გამყოფი ხაზის უკან უნდა გავიდეს.

ბადროს ტყორცნა. ბადროს კორპუსი ხისგან მზადდება, კიდეებზე კი მომრგვალებული ლითონის რკალი აქვს შემოვლებული. სიმძიმის ცენტრი ბადროს ცენტრშია. კაცებისთვის ბადროს მინიმალური წონაა 2 კგ, ქალებისათვის - 1 კგ. შეჯიბრება ბადროს და უროს ტყორცნაში ერთსა და იმავე ადგილზე ეწყობა, რადგან უსაფრთხოების მიზნით ორივე სახეობაში დამცავი ბადეა საჭირო. სატყორცნი წრის დიამეტრია 2,5 მ, ტყორცნის არე 40გრადუსიანია. სატყორცნი წრე ლითონის ნმეტრიანი ბადით არის შემოღობილი. ბადრო მსაზღვრელი ხაზებით შემოსაზღვრულ სექტორში უნდა დაეცეს. სპორტსმენს უფლება აქვს ტყორცნის ნებისმიერი ტექნიკა გამოიყენოს. სანამ ბადრო მიწაზე არ დაეშვება, მტყორცნელი წრეში რჩება. მას შემდეგ, რაც ბადრო მიწას შეეხება, სპორტსმენი წრის გამყოფი ხაზის უკან გადადის. შეჯიბრებას ხუთი მსაჯი ემსახურება. ორი მსაჯი ლითონის ბადესთან დგას და სპორტსმენს აკვირდება, დანარჩენები კი სექტორში ბადროს დაშვებას აკონტროლებენ, რათა ზუსტად განსაზღვრონ მისი მიწასთან შეხების ადგილი. ბადროს მიერ ნაფრენი მანძილი იზომება სექტორში მიწაზე დაჩნეული ნაკვალევის უახლოესი წერტილიდან წრეხაზის მსაზღვრელის შიგნითა კიდეზე, 2 სმ-ის სიზუსტით.

უროს ტყორცნა. ლითონის სფეროზე, რომლის დიამეტრია 110-113 მმ (კაცებისათვის) და 95-110 მმ (ქალებისათვის), 3 მმ დიამეტრის მქონე მავთულით მიბმულია ფოლადის სახელური. უროს საერთო სიგრძეა 117,5 - 121,5 მმ (კაცები) და 116,0-119,5 მმ (ქალები); წონა - 7, 257 კგ (კაცები) და 4 კგ (ქალები). ტყორცა სრულდება მკაფიოდ შემოხაზული დაბეტონებული წრიდან, რომელიც რკინის დამცავი ბადით არის შემოსაზღვრული. ურო უნდა დაეცეს სექტორში, რომელიც ტყორცნის წრიდან იწყება და რომბისებურად ფართოვდება. მტყორცნელს მარცხენა ხელზე ხელთათმანი აცვია (ცაცია - მარჯვენაზე).

ტრიალის დაწყებამდე სპორტსმენს უფლება აქვს სფერო მიწაზე დაუშვას წრეშიც და წრის გარეთაც. ცდა არ ჩაითვლება, თუ შეჯიბრების მონაწილე წრეხაზს გადასცდება. სანამ ნატყორცნი ურო მიწაზე არ დაეშვება, მტყორცნელს წრიდან გასვლის უფლება არა აქვს. მას შემდეგ, რაც ურო მიწას შეეხება, სპორტსმენი წრის გამყოფი ხაზის უკან გადადის. შეჯიბრებას, ისევე როგორც ბადროს ტყორცნის დროს, ხუთი მსაჯი ემსახურება. უროს მიერ გავლილი მანძილი იზომება სფეროს დანატოვარი კვალის უახლოესი წერტილიდან წრეხაზის მსაზღვრელის შიდა კიდეამდე. მანძილი იზომება 2 სმ-ის სიზუსტით.

მრავალჭიდი. კაცები ერთმანეთს ეჯიბრებიან ათჭიდში, ქალები-შვიდჭ იდში. კაცთა მრავალჭიდი შედგება 10 მძლეოსნური დისციპლინისაგან. შეჯიბრება ტარდება ორი დღის განმავლობაში შემდეგი თანამიმდევრობით: პირველი დღე-რბენა 100 მ, სიგრძეზე ხტომა, ბირთვის კვრა, სიმაღლეზე ხტომა, რბენა 400 მ; მეორე დღე-110 მ თარჯრბენი, ბადროს ტყორცნა, ჭოკით ხტომა, შუბის ტყორცნა, რბენა 1500 მ.

ქალთა შვიდჭიდი შედგება 7 მძლეოსნური დისციპლინისაგან. შეჯიბრების თანამიმდევრობა ასეთია: პირველი დღე-100 მ თარჯრბენი, სიმაღლეზე ხტომა, ბირთვის კვრა, რბენა 200 მ; მეორე დღე-სიგრძეზე ხტომა, შუბის ტყორცნა, რბენა 800 მ. მრავალჭიდის ცალკეულ სახეობებში შეჯიბრების წესები თითქმის იგივეა, რაც ინდივიდუალური დისციპლინებში, იმ განსხვავებით, რომ სიგრძეზე ხტომაში, ბირთვის კვრაში, ბადროსა და შუბის ტყორცნაში სპორტსმენებს მხოლოდ სამ-სამი ცდა ეძლევათ. გარდა ამისა, თითოეულ დისციპლინაში შემოღებულია ქულათა დარიცხვის სპეციალური წესი. საბოლოო ადგილები ნაწილდება ამ ქულათა ჯამის შესაბამისად. თუ სპორტსმენი მრავალჭიდის რომელიმე დისციპლინას გამოტოვებს, მისი ყველა შედეგი უქმდება და იგი შეჯიბრებიდან იხსნება. ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე . ტოპ- 3 ზე და ორში საუკეთესოზე. მშვილდოსნობა

მშვილდოსნობა სასროლო სპორტის ერთ-ერთი უძველესი სახეობაა, შეჯიბრება ტარდება სპორტული მშვილდით ისრის მიზანში სროლაში. შეჯიბრება იმართება 110 მ სიგრძის ღია სასროლეთზე, რომელიც დაყოფილია 4 მ სიგანის ბილიკებად და აქვს განივი ხაზები, რომლებიც აღნიშნავენ სროლის დისტანციას: 30 მ, 50 მ, 60 მ, 70 მ, 90 მ. სპორტსმენის მიზანია ისარი ზუსტად მოარტყას სამიზნეს და რაც შეიძლება მეტი ქულა დააგროვოს. სამიზნე დეყენებულია ხის დგამზე, სამიზნეზე შემოხაზულია თანაბარი სიგანის 10 კონცენტრული ფერადი წრე - თითოეულს შეესაბამება ქულები1დან 10-მდე. ქულები იზრდება სამიზნის ცენტრის მიმართულებით. მშვილდოსნობის საერთაშორისო ფედერაციის მიერ მიღებულია სამიზნის ორი სტანდარტი, რომელთა დიამეტრებია 122 სმ და 80 სმ. პირველი სამიზნის თითოეული ზოლის სიგანეა 6,1 სმ, მეორისა - 4 სმ. სამიზნეს, რომლის დიამეტრია 80 სმ, იყენებენ მოკლე - 50 და 30 მეტრიან დისტანციაზე. არსებობს მშვილდის სამი სახეობა: მოხრილი (recurve), შედგენილი (compound) და მარტივი (bare). ოლიმპიადებზე დაშვებულია მხოლოდ მოხრილი მშვილდების გამოყენება, მსოფლიოს ჩემპიონატებზე შეიძლება შედგენილი (სხვადასხვა მასალისგან დამზადებული) მშვილდების ხმარება. სპორტსმენს ქულები ერიცხება, თუკი ისარი სამიზნეს მოხვდა. კაცებისა და ქალების შეჯიბრებისათვის განკუთვნილი ბილიკები ერთმანეთისაგან 10-მეტრიანი ზოლით არის დაშორებული. თითო ბილიკზე 2 სამიზნეა განლაგებული. მათ მშვილდოსნები "სროლის ხაზიდან" ესვრიან. სროლის ხაზის უკან, 5 მ დაშორებით არის "ლოდინის ხაზი", სადაც სპორტსმენები თავის რიგს ელოდებიან. ტარდება როგორც

ინდივიდუალური, ისევე გუნდური შეჯიბრება. გუნდი 3 წევრისგან შედგება. მშვილდოსნები ისვრიან ზეზელა უსაყრდენოდ. ზედიზედ სამი სროლის შემდეგ მონაწილე "ლოდინის ხაზს" უკან ბრუნდება. სპორტსმენმა 3 სროლა 2, 5 წუთში უნდა მოასწროს. 2 წუთის გასვლისთანავე ირთება გამაფრთხილებელი სიგნალი. მსაჯები ქულებს გრძელი დისტანციიდან 6 სროლის შემდეგ ითვლიან, მოკლე დისტანციიდან კი 3 სროლის შემდეგ. იმარჯვებს ის, ვინც საბოლოო ჯამში ყველაზე მეტ ქულას დააგროვებს. მშვილდოსნობის საერთაშორისო ფედერაციის მიერ XX საუკუნის 50-იან წლებში შემუშავებულ იქნა შეჯიბრების ჩატარების წესი, რომელსაც ეწოდება "ვარჯიში M-1": სპორტსმენები თანამიმდევრობით ისვრიან შემდეგი დისტანციებიდან: კაცები - 90 მ, 70 მ, 50 მ, 30 მ. ქალები - 70 მ, 60 მ, 50 მ, 30 მ. პირველ დღეს ისვრიან შორ დისტანციაზე (90 მ და 70 მ), მეორე დღეს - მოკლე დისტანციაზე (50 მ და 30 მ), ქალები შესაბამისად - პირველ დღეს 70 და 60 მეტრზე, მეორე დღეს - 50 და 30 მეტრზე. ყოველი დისტანციიდან სპორტსმენი ისვრის 36 ისარს, ქულათა მაქსიმალური რაოდენობაა 1440. ორჯერ განმეორებულ ამ ვარჯიშს ეწოდება "M-2" (ქულათა მაქსიმალური რაოდენობაა 2880). 90-ინ წლებში საერთაშორისო შეჯიბრებების ჩატარების წესები შეიცვალა. FITA-ს წინადადებით შემოიღეს ვარჯიში "ოლიმპიური წრე", რომელიც ორი ეტაპისაგან შედგება. პირველ ეტაპზე სროლის ხაზზე გამოდის ყველა მოასპარეზე, სრულდება "ვარჯიში M - 1", ან მის ნაცვლად ეწყობა სროლები 70-მეტრიან დისტანციაზე, სადაც თითოეული მშვილდოსანი 72 ისარს ისვრის. მეორე ეტაპზე ტურნირს აგრძელებს საუკეთესო შედეგის მქონე 64 სპორტსმენი, რომელთა შორის შეჯიბრება ეწყობა ოლიმპიური სისტემით. 2000 წლიდან ოლიმპიური შეჯიბრება ტარდება მხოლოდ 70 მ დისტანციაზე ინდივიდუალურ და გუნდურ თანრიგში ცალცალკე ქალებისა და კაცებისათვის.

ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე . ტოპ- 3 ზე და ორში საუკეთესოზე.

კრივი

კრივი (ინგლ. Box, სიტყვასიტყვით – დარტყმა) სპორტული ორთაბრძოლის ერთ-ერთი ყველაზე გავრცელებული და პოპულარული სახეობაა. ხელჩართული ბრძოლა რბილი ხელთათმნებით სპეციალურად მოწყობილ სარბიელზე – რინგზე. მოკრივეთა ოფიციალური შეჯიბრებები, როგორც წესი, დარბაზში, რინგზე იმართება. კვადრატული რინგი (6,10 მ X 6,10 მ) შემოსაზღვრულია 4 ბაგირით. რინგის ორი მოპირდაპირე კუთხე გამოყოფილია წითელი და ლურჯი ფერებით. მოკრივეები იყოფიან 11 წონით კატეგორიად: 48 კგ, 51 კგ, 54 კგ, 57 კგ, 60 კგ, 64 კგ, 69 კგ, 75 კგ, 81 კგ, 91 კგ და +91 კგ. შეჯიბრებას სჯიან რეფერი, ქულების დამთვლელი 5 მსაჯი და ჟიური. სამოყვარულო კრივში ორთაბრძოლა შედგება სამი 3-3 წუთიანი რაუნდისგან. რაუნდი გონგის ხმაზე იწყება, რაუნდებს შორის შესვენება 1 წუთია. ყოველი „სუფთა დარტყმა“ მომგებიან ქულად ითვლება. მსაჯთა ბრიგადა აფიქსირებს ამ დარტყმებს და ითვლის ქულებს. იმარჯვებს ის, ვინც მეტ ქულას მოაგროვებს. მოკრივე ნოკდაუნშია მაშინ, როცა დარტყმის ან დარტყმათა სერიის შედეგად, გარდა ტერფისა, იატაკს სხეულის მესამე წერტილითაც შეეხება; დარტყმის ან დარტყმათა სერიის შედეგად უსიცოცხლოდ ჩამოეკიდება ბაგირებს; ფეხზე კი დგას, მაგრამ, რეფერის შეხედულებით, ბრძოლის გაგრძელება აღარ შეუძლია; დარტყმის ან დარტყმათა სერიის შედეგად მთლიანად ან ნაწილობრივ ბაგირებს მიღმა აღმოჩნდება. ნოკდაუნის

შემთხვევაში რეფერი იწყებს დათვლას 1-იდან 8-მდე. თუ მოკრივე 8 წამის შემდეგაც ნოკდაუნშია, წამების ათვლა გრძელდება 10-მდე და სიტყვით – „აუტ“ – რეფერი აცხადებს ნოკაუტს. მოკრივე დამარცხებულად ჩაითვლება მაშინაც, როცა რეფერი ორთაბრძოლას შეაჩერებს მისი მოწინააღმდეგის აშკარა უპირატესობის გამო, ასევე, დისკვალიფიკაციის ან ტრავმის შემთხვევაში, ან მაშინ, როდესაც მისი სეკუნდანტი, დანებების ნიშნად, რინგზე პირსახოცს გადმოაგდებს. თუ ფიქრობს, რომ ნოკდაუნში მყოფი მოკრივე ბრძოლის გაგრძელებას შეძლებს, 8 წამის გასვლის შემდეგ რეფერი იძლევა ბრძანებას: „ბოქს“! ნოკდაუნში მყოფ მოკრივეს გონგის ხმა მხოლოდ ფინალური ბრძოლის ბოლო რაუნდში იხსნის ნოკაუტისგან. თუ რეფერი მოკრივეს ერთ რაუნდში სამჯერ ან მთელ შეხვედრაში ოთხჯერ დაუფიქსირა ნოკდაუნი, იგი წყვეტს შეხვედრას და გამარჯვებას მის მეტოქეს აკუთვნებს. საერთოდ, რეფერი იძლევა ოთხი ბრძანება: „ბოქს“ – ბრძოლის დაწყების ნიშანია, „სტოპ“ – ბრძოლის შეწყვეტისა, „ბრეიქ“ – ერთმანეთზე გადაჭდობილი მეტოქეების დაშორიშორებისა, „აუტ“ – ნოკაუტისა. დარტყმა აკრძალულია ქამარს ქვემოთ, უკნიდან კისერზე ან კეფაზე, თირკმლების არეში, ასევე, არ შეიძლება დარტყმა გაშლილი ხელთათმნით, მაჯით, თავით, მხრებით ან იდაყვით. აკრძალულია მოწინააღმდეგისთვის ზურგის შექცევა, ხელის კვრა, თავის სახიფათო მოძრაობა, ჭიდაობა და ა.შ. არ შეიძლება თავის წამდაუწუმ დახრა მოწინააღმდეგის საქმრემდე, დარტყმა გონგის შემდეგ, წაქცეული მოწინააღმდეგისთვის დარტყმის მიყენება და ბაგირისთვის ხელის ჩავლება. ამგვარი დარღვევებისთვის დაწესებულია შენიშვნა ან გაფრთხილება, რომელიც ქულის დაკარგვის ტოლფასია. ერთ ბრძოლაში სამი გაფრთხილების მიღების შემთხვევაში მოკრივეს დისკვალიფიკაცია ეძლევა. მოყვარულ მოკრივეთა ყველა რანგის ტურნირი ტარდება ოლიმპიური სისტემით: წყვილში გამარჯვებული მომდევნო წრეში გადის, დამარცხებული კი შეჯიბრებას ეთიშება. ნახევარფინალში გამარჯვებულები ჩემპიონობისთვის ფინალურ შეხვედრას მართავენ, დამარცხებულებს კი ბრინჯაოს მედლები გადაეცემათ.

პროფესიული კრივი, შეიძლება ითქვას, კრივის დამოუკიდებელ სახეობას წარმოადგენს. ძირითადი განსხვავება პროფესიულსა და მოყვარულ კრივს შორის შემდეგია: პროფესიონალთა შეხვედრებში რაუნდების რაოდენობა შეზღუდული არ არის (უფრო ხშირად იმართება 10 ან 12- რაუნდიანი მატჩები); პროფესიონალთა შეხვედრისას ნოკდაუნი აღინიშნება მხოლოდ იმ შემთხვევაში, თუკი მოკრივე რინგის ზედაპირს, სულ მცირე, სხეულის სამი წერტილილი მაინც ეხება. პროფესიონალთა შეხვედრაში ნოკდაუნების რაოდენობა ნებისმიერი შეიძლება იყოს; პროფესიონალ მოკრივეებს რინგზე არც დამცავი მუზარადები აქვთ და არც მაისურები აცვიათ. პროფესიონალ მოკრივეებს არა აქვთ უფლება მონაწილეობა მიიღონ მოყვარულ მოკრივეთა შეჯიბრებაში და პირიქით.

თუ მატჩი შეწყდა ან გადაიდო 24 საათზე მეტი დროით, ყველა მიღებული ფსონი ჩაითვლება 1-ის (ერთი) ტოლად.

ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე . ტოპ- 3 ზე და ორში საუკეთესოზე.

თანამედროვე ხუთჭიდი

თანამედროვე ხუჭიდი მოიცავს სპორტის ხუთ სახეობას: ტყვიის სროლას, ფარიკაობას, ცურვას, კროსსა და ცხენოსნობას. შეჯიბრებები ამ თანმიმდევრობით ტარდება და საბოლოო ადგილები ხუთჭიდის ჯამში მოპოვებული ქულების მიხედვით ნაწილდება. ოლიმპიური თამაშების პროგრამაში შედის ორი დისციპლინა: 1. კაცთა ინდივიდუალური პირველობა; 2. ქალთა ინდივიდუალური პირველობა. მთელი ტურნირი ერთ დღეში მთავრდება

(არაოლიმპიურ შეჯიბრებებში – ორ დღეში). ტყვიის სროლა: სამიზნის დიამეტრია 15,5 სმ, შედგება 10 რგოლისა და ცენტრალური წრისაგან. შეჯიბრებისთვის განკუთვნილი პნევმატური პისტოლეტის კალიბრია 4,5 მმ, მისი წონა არ უნდა აღემატებოდეს 1500 გრამს. ისვრიან 20 ტყვიას, დგომელა, 10 მ დისტანციიდან. თითოეული სროლისთვის სპორტსმენს ეძლევა 40 წამი. თუ შეჯიბრებისას იარაღმა უმტყუნა, უფლება აქვს პისტოლეტის რემონტისთვის 5 წუთი მოითხოვოს. სროლაში მიღებული 172 ქულა საერთო ჩათვლის 1000 ქულას შეესაბამება, ხოლო ყოველი დამატებითი ქულა – საერთო ჩათვლის 12 ქულას. ფარიკაობა: შეჯიბრებისთვის იყენებენ სტანდარტულ საფარიკაო ბილიკს და აღჭურვილობას. ხუთჭიდელები დაშნით ფარიკაობენ და წრიული სისტემით ხვდებიან ერთმანეთს (ყველა ყველას). ბრძოლა ერთ წუთს გრძელდება. იმარჯვებს ის, ვინც მეტოქეს პირველი მიაყენებს ჩხვლეტას. თუ შეხვედრა უშედეგოდ დამთავრდა, ორივე მონაწილე წაგებულად ცხადდება. ბრძოლის საერთო რაოდენობის 70 პროცენტის მოგებისთვის სპორტსმენს ენიჭება 1000 ჩასათვლელი ქულა. ყოველი მომდევნო მოგება-წაგებისთვის ქულათა რაოდენობა, შესაბამისად, იზრდება ან მცირდება სპეციალური ცხრილის მიხედვით. არსებობს დარღვევათა 5 ჯგუფი, ამიტომ სხვადასხვა შემთხვევაში მონაწილემ შეიძლება მიიღოს ყვითელი, წითელი ან შავი ბარათი და შესაბამისად საჯარიმო ქულები ან დისკვალიფიკაცია. ცურვა: დისტანცია – 200 მ, სტილი – თავისუფალი. შედეგი 2,30 წუთი კაცებისთვის და 2,40 წუთი ქალებისთვის საერთო ჩათვლის 1000 ქულას შეესაბამება. შედეგის ყოველი 0,33 წამით გაუმჯობესებისთვის (გაუარესებისთვის) სპორტსმენს კიდევ 4 ქულა ემატება (აკლდება). ფალსტარტი ისჯება 40 საჯარიმო ქულით. ცხენოსნობა: ტრასის სიგრძეა 350-400 მ. მარშრუტზე განლაგებულია სხვადასხვა სიმაღლის 12 დაბრკოლება, მათ შორის, ორმაგი და სამმაგი სისტემა. ცხენები ნაწილდება წილისყრით. ყოველ 2 მონაწილეზე მოდის 1 ცხენი, ყოველ 8 მონაწილეზე კიდევ 1 სამარქაფო ცხენი. თითოეულ მხედარს ცხენის გაცნობისა და მოთელვისთვის ეძლევა 20 წუთი. ტრასის გასავლელი დროის ლიმიტი განისაზღვრება დისტანციის სიგრძის მიხედვით. შეჯიბრების მონაწილეს შეუძლია მაქსიმუმ 1200 ჩასათვლელი ქულის მიღება, იმ შემთხვევაში, თუ იგი მარშრუტს დადგენილ დროში საჯარიმო ქულების გარეშე გაივლის. თითოეული გადამეტებული წამისთვის მხედარს აკლდება 4 ქულა, დაბრკოლების დარღვევისთვის, ცხენის გაჯიუტებისა და ცხენთან ერთად წაქცევის ან ცხენიდან ჩამოვარდნისთვის – 40-40 ქულა.

კროსი: დისტანციის სიგრძეა 3000 მ. მარშრუტი მარჯვენა მხარეს მონიშნულია თეთრი ალმებით, ხოლო მარცხენა მხარეს – წითელი ალმებით. შეჯიბრების დღეს მონაწილენი ათვალიერებენ მარშრუტს და ეცნობიან მის სქემატურ რუკას. მორბენლები სტარტს იღებენ ჰანდიკაპით, წინა ოთხ სახეობაში დაგროვილი ჩასათვლელი ქულების მიხედვით. კროსამდე მოპოვებული ყოველი 4 ქულა 1 წამის ტოლფასია. სტარტზე პირველი ის გამოდის, ვისაც ყველაზე მეტი ქულა დაუგროვდა. თუ მეორე ადგილზე მყოფსპორტსმენს ლიდერზე 20 ქულით ნაკლები ჰქონდა, ის სტარტს 5 წამის ინტერვალით აიღებს.

საბოლოო გამარჯვება იმასრჩება, ვინ ფინიშის ხაზს პირველი გადაკვეთს.

ფსონები მიიღება: გამარჯვებულზე . ტოპ- 3 ზე და ორში საუკეთესოზე.

თავისუფალი ჭიდაობა

თავისუფალი ჭიდაობა სპორტული ორთაბრძოლის ნაირსახეობაა - ორი მეტოქის შერკინება წესებით ნებადართული ტექნიკური ილეთების გამოყენებით (ჩავლება, გამოკვრა, გდება, ტრიალი და სხვ.). ოფიციალური შეჯიბრებები იმართება დარბაზებში, საჭიდაო ხალიჩაზე, რომლის ზომებია 12X12 მ. საჭიდაო წრის დიამეტრია 9 მ და შემოსაზღვრულია 1 მ სიგანის წითელი ზოლით (პასიურობის ზონა). მოჭიდავეებს აცვიათ მაღალყელიანი, უქუსლო ფეხსაცმელი და წითელი ან ლურჯი ფერის ერთიანი საჭიდაო მაისური. შეჯიბრებაში მონაწილეობენ კაცები და ქალები და იყოფიან წონით კატეგორიებად. შეჯიბრება ტარდება ოლიმპიური (პირდაპირი გამოთიშვის) სისტემით, სანამ არ დარჩება ორი მოჭიდავე, რომელთა გადამწყვეტი შეხვედრა გამოავლენს ჩემპიონს. ფინალში გამარჯვებულს გადაეცემა ოქროს მედალი, დამარცხებულს-ვერცხლის მედალი. ბრინჯაოს ორი მედლისთვის ერთ-მანეთს ხვდებიან ნახევარფინალში დამარცხებული და ე. წ. სანუგეშო ჯგუფებში გამარჯვებული მოჭიდავეები. იქმნება ორი ასეთი სანუგეშო ჯგუფი მხოლოდ იმ მოჭიდავეებსათვის, რომლებიც შეჯიბრების სხვადასხვა ეტაპზე ერთ-ერთ ფინალისტთან დამარცხდნენ. თითოეულ შეხვედრას სჯის მსაჯთა ბრიგადა 3 კაცის შემადგენლობით. ორთაბრძოლა 2 სამწუთიანი პერიოდისგან, პერიოდებს შორის შესვენება 30 წამია. თუ პირველ პერიოდში 2 წუთის შემდეგ მოჭიდავეებს ქულა არ აქვთ, მსაჯები ავლენენ პასიურ მოჭიდავეს. პერიოდი ვადაზე ადრე წყდება დაგამარჯვებული ხდება მოჭიდავე ა) წმინდა მოგებით, მეტოქის ბეჭებზე დაწვენიტ (როცა ერთ-ერთი მოჭიდავე მეტოქეს ორივე ბეჭს ხალიჩაზე დაადებინებს); თუ მოიპოვებს 10 ან მეტი ქულის უპირატესობას; მოწინააღმდეგის სამი გაფრთხილებით (მოჭიდავეს გაფრთხილებას ამღევენ ხალიჩიდან ან ილეთიდან გაქცევისთვის, აკრძალული ილეთის გამოყენებისა და არასპორტული საქციელისთვის). თითოეული ილეთი ფასდება შესაბამისად 1, 2, 3 და 5 ქულით. თუ პერიოდის დასრულების შემდეგ მეტოქეებს თანაბარი ქულა დაუგროვდათ, უპირატესობა იმ მოჭიდავეს ენიჭება, რომელსაც მეტი მაღალქულიანი ილეთი აქვს შესრულებული. თუ ეს მაჩვენებელიც თანაბარია, პერიოდის გამარჯვებულად ცხადდება მოჭიდავე, რომელმაც ბოლო ქულა აიღო. ბერძნულ-რომაული ჭიდაობისგან განსხვავებით, თავისუფალ ჭიდაობაში ნებადართულია წელს ქვემოთ ხელის ჩავლება, ფეხის გა-მოკვრა, ფეხის აქტიური ხმარება ნებისმიერი მოქმედებისას.

ფსონები მიიღება ტურნირის გამარჯვებულზე, სამეულში გასვლაზე და ვინ უკეთ იასპარეზებს.

ბერძნულ-რომაული ჭიდაობა

ჭიდაობა ბერძნულ-რომაული ჭიდაობა სპორტული ჭიდაობის ნაირსახეობაა, ჭიდაობენ სპეციალური ტექნიკური ილეთების გამოყენებით (იკრძალება წელს ქვემოთ ხელის ჩავლება და ილეთის ან კონტრილეთის შესრულებისას ფეხის ხმარება). ოფიციალური

შეჯიბრებები იმართება დარბაზებში, საჭიდაო ხალიჩაზე, რომლის ზომებია 12X12 მ. საჭიდაო წრის დიამეტრია 9 მ და შემოსაზღვრულია 1 მ სიგანის წითელი ზოლით (პასიურობის ზონა). მოჭიდავეებს აცვიათ მაღალყელიანი, უქუსლო ფეხსაცმელი და წითელი ან ლურჯი ფერის ერთიანი საჭიდაო მაისური. შეჯიბრებაში მონაწილეობენ კაცები და ქალები და იყოფიან წონით კატეგორიებად. შეჯიბრება ტარდება ოლიმპიური (პირდაპირი გამოთიშვის) სისტემით, სანამ არ დარჩება ორი მოჭიდავე, რომელთა გადამწყვეტი შეხვედრა გამოავლენს ჩემპიონს. ფინალში გამარჯვებულს გადაეცემა ოქროს მედალი, დამარცხებულს-ვერცხლის მედალი. ბრინჯაოს ორი მედლისთვის ერთ-მანეთს ხვდებიან ნახევარფინალში დამარცხებული და ე. წ. სანუგეშო ჯგუფებში გამარჯვებული მოჭიდავეები. იქმნება ორი ასეთი სანუგეშო ჯგუფი მხოლოდ იმ მოჭიდავეებსათვის, რომლებიც შეჯიბრების სხვადასხვა ეტაპზე ერთ-ერთ ფინალისტთან დამარცხდნენ. თითოეულ შეხვედრას სჯის მსაჯთა ბრიგადა 3 კაცის შემადგენლობით. ორთაბრძოლა შედგება 2 სამწუთიანი პერიოდისაგან. პერიოდებს შორის შესვენება 30 წამი. პერიოდი ვადაზე ადრე წყდება დაგამარჯვებული ხდება მოჭიდავე ა) წმინდა მოგებით, მეტოქის ბეჭებზე დაწვენიტ (როცა ერთ-ერთი მოჭიდავე მეტოქეს ორივე ბეჭს ხალიჩაზე დაადებინებს); თუ მოიპოვებს 8 ან მეტი ქულის უპირატესობას. თითოეული ილეთი ფასდება შესაბამისი ქულით. ყოველი პერიოდის პირველი წუთის შემდეგ მეტოქეებს მორიგეობით აყენებენ ჩოქბჯენ-ში. თუ პერიოდის დასრულების შემდეგ მეტოქეებს თანაბარი ქულა დაუგროვდათ, უპირატესობა იმ მოჭიდავეს ენიჭება, რომელსაც მეტი მაღალქულიანი ილეთი აქვს შესრულებული. თუ ეს მაჩვენებელიც თანაბარია, პერიოდის გამარჯვებულად ცხადდება მოჭიდავე, რომელმაც ბოლო ქულა აიღო, ხოლო თუ პერიოდი დამთავრდა 0:0, გამარჯვება ენიჭება სპორტსმენს რომელიც უფრო აქტიური იყო დასკვნით ფაზაში. ბერძნულრომაულ ჭიდაობაში კატეგორიულად იკრძალება წელს ქვემოთ ხელის ჩავლება, ფეხის გამოკვრა, ფეხის აქტიური ხმარება ნებისმიერი მოქმედებისას. ამ წესის დამრღვევს ტექნიკურ გაფრთხილებას აძლევენ, მის მე-ტოქეს კი-2 ქულას. აკრძალულია აგრეთვე მტკივნეული და მახრჩობელა ილეთები.

ფსონები მიიღება ტურნირის გამარჯვებულზე, სამეულში გასვლაზე და ვინ უკეთ იასპარეზებს.

ბატუტზე ხტომა

ბატუტზე ხტომა სპორტის ტანვარჯიშული სახეობაა, შეჯიბრება სავალდებულო და ნებისმიერი პროგრამით. ბატუტი: ჩარჩო - 520x305x115 სმ; ბადე - 4x6 მმ. ზომით 426x213 სმ; 118 ზამბარა; 2 უსაფრთხოების მაგიდა. დისციპლინები:

ინდივიდუალური ხტომა, სინქრონული ხტომა, აკრობატული ბილიკი, ორმაგი მინიტრამპი. ინდივიდუალური ხტომა: არის ვარჯიში, რომელიც შედგება 10 ელემენტისაგან. შეჯიბრებები მოზრდილი სპორტსმენებისათვის ტარდება შემდეგ ეტაპებად: შესარჩევი ეტაპი, რომელიც შედგება აუცილებელი ვარჯიშისაგან; თავისუფალი ვარჯიში; ნახევარფინალური და ფინალური ეტაპი შედგება მხოლოდ ერთი თავისუფალი ვარჯიშისაგან.

სინქრონული ხტომა: ასპარეზობები ტარდება სინქრონულ წყვილებში: 2 კაცი ან 2 ქალი. სინქრონული ხტომა შედგება 1 აუცილებელი ვარჯიშისაგან, 1 თავისუფალი ვარჯიშისაგან

შესარჩევ ეტაპზე და 1 თავისუფალი ვარჯიშისაგან ფინალურ ეტაპზე. აკრობატული ბილიკი: შედგება 2 თავისუფალი ვარჯიშისაგან შესარჩევ ეტაპზე, 2 თავისუფალი ვარჯიშისაგან ფინალურ ეტაპზე 8 ელემენტით თითოეულ ვარჯიშში. ორმაგ მინიტრამპში დაშვებულია უფო მეტი აკრობატიკა, ვიდრე სხვა დისციპლინებში.

სპორტსმენის შეფასება ხდება ვარჯიშზე ნაჩვენები ტექნიკის, ჰაერში ყოფნის დროის და თითოეული შესრულებული ელემენტის სირთულის კოეფიციენტის შეჯამებით.

ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე . ტოპ- 3 ზე და ორში საუკეთესოზე.

აკადემიური ნიჩბოსნობა

აკადემიური ნიჩბოსნობა სანიჩბოსნო სპორტის ყველაზე ცნობილი და განვითარებული სახეობაა, რბოლა აკადემიური (ცალმოსასმელიანი, წყვილმოსასმელიანი, უმესაჭეო, მესაჭიანი) ნავებით.

შეჯიბრების წესებიშეჯიბრება იმართება დამდგარ წყალში, მდინარის ან ტბის მონაკვეთებზე, სანაპირო წყლებში ან ხელოვნურ წყალსატევებზე. დიდ საერთაშორისო ტურნირებში სარბოლო ტრასის სიგრძეა არანაკლებ 2000 მ, სიგანე – არანაკლებ 120 მ, თითოეული სარბოლო ბილიკის სიგანე – 12,5-15 მ. ბილიკები ერთმანებისგან გამოყოფილია ფერადი ტივტივებით. ტრასის თავში განთავსებულია სასტარტო ბაქნები. ნავი შეიძლება იყოს ნებისმიერი ფორმის და ზომის, ოღონდ ნავის წონა წესებით დადგენილ ზღვარს არ უნდა აღემატებოდეს. ასევე წესებით რეგულირდება ეკიპაჟის წევრთა საშუალო წონა: კაცებისთვის 70 კგ-მდე, ქალებისთვის – 57 კგმდე. გარდა ამისა მესაჭე კაცის წონა 50 კგ-ზე ნაკლები არ უნდა იყოს, მესაჭე ქალისა – 45 კგ-ზე ნაკლები. თუ ეს წესი დარღვეულია, ნავზე დამატებით ტვირთს დებენ. ოფიციალური შეჯიბრებები იმართება კაცთა რვა და ქალთა ექვს დისციპლინაში. კაცები: 1. ერთადგილიანი წყვილმოსასმელიანი; 2. ორადგილიანი წყვილმოსასმელიანი; 3. ოთხადგილიანი წყვილმოსასმელიანი; 4. ორადგილიანი ცალმოსასმელიანი უმესაჭოდ; 5. ორადგილიანი ცალმოსასმელიანი მესაჭით; 6. ოთხადგილიანი ცალმოსასმელიანი უმესაჭოდ; 7. ოთხადგილიანი ცალმოსასმელიანი მესაჭით; 8. რვაადგილიანი ცალმოსასმელიანი მესაჭით; ქალები: 1. ერთადგილიანი წყვილმოსასმელიანი; 2. ორადგილიანი წყვილმოსასმელიანი; 3. ოთხადგილიანი წყვილმოსასმელიანი; 4. ორადგილიანი ცალმოსასმელიანი უმესაჭოდ; 5. ოთხადგილიანი ცალმოსასმელიანი უმესაჭოდ; 6. რვაადგილიანი ცალმოსასმელიანი მესაჭით.

შეჯიბრებაში მონაწილე ეკიპაჟთა რაოდენობის შესაბამისად ტარდება წინასწარი, ნახევარფინალური და ფინალური რბოლები. ფინალში 6 ეკიპაჟი გადის. რბოლა წყდება, თუ პირველი 150 მეტრის ფარგლებში ნავმა მექანიკური დაზიანება მიიღო. სტარტის წინ შეიძლება ეკიპაჟის წევრთა ნახევარის შეცვლა. მასაჭე ეკიპაჟის წევრად ითვლება, ამიტომაც კაცთა ეკიპაჟის მესაჭე არ შეიძლება ქალი იყოს და პირიქით. თუ რომელიმე ნიჩბოსანი ნავიდან გადავარდა ეკიპაჟს უფლება აქვს რბოლა გააგრძელოს, მაგრამ თუ მესაჭე გადავარდება რბოლა წყდება.

ეკიპაჟები სტარტის ხაზზე ცხადდებიან რბოლის დაწყებამდე მინიმუმ ოთხი წუთით ადრე. სტარტის ნიშანი შეიძლება იყოს ხმოვანი სიგნალი. ფალსტარტის შემთხვევაში გაისმის გონგის ხმა და ეკიპაჟები ბრუნდებიან სტარტის ადგილზე. ორი ფალსტარტი ისჯება დისკვალიფიკაციით. ასეთივე სასჯელი ემუქრება ეკიპაჟს, რომელიც რბოლისას თავისი ბილიკის საზღვრებიდან გავა და სხვა ნავის მოძრაობას შეაფერხებს. ფინიში შემდგარად ითვლება იმ მომენტიდან, როცა ნავის ცხვირი ფინიშის ხაზს გადაკვეთს. თუ ორი ან მეტი ეკიპაჟი ფინიშთან ერთდროულად მივიდა, შეიძლება დაინიშნოს დამატებითი სტარტი.

ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე, ტოპ- 3 ზე და ორში საუკეთესოზე. შედეგების დაანგარიშება ხდება ტურნირის ოფციალური პროტოკოლით.

ბოულსი

ბოულსი ერთ-ერთი უძველესი ინგლისური სპორტული თამაშია. თამაშობენ მოლზე, მწვანე ბალახით დაფარულ კვადრატულ მოედანზე, რომლის გვერდის სიგრძეა 36,5840,23 მ. მოედანს გარს ავლია, 20,3-38,1 სმ-ის სიგანისა და 5,1-20,3 სმ-ის სიღრმის თხრილი. ბურთს ამზადებენ სინთეტიკური მასალებისგან, მისი დიამეტრია 11,7 -13 სმ, წონა კი 1,59 კგ-ს არ უნდა აღემატებოდეს. შეღებილია შავად ან ყავისფრად. სამიზნეა თეთრად შეღებილი ბურთი, რომელსაც ჯეკი ეწოდება. მისი დიამეტრია 6,276,43 სმ, წონა – 22679-283,49 გ. მოლბურთს თამაშობენ ერთეულები, წყვილები ან გუნდები (2-2 ან 3-3 კაცის შემადგენლობით). ერთეულთა თანრიგში მოთამაშეს ეძლევა 4 ბურთი, წყვილს – 2, სამკაცრიან გუნდს – 3, ოთხკაციანს – 4. თავიდან ისვრიან ჯეკს, შემდეგ კი რიგრიგობით გააგორებენ ბურთებს მისი მიმართულებით. თამაშის მიზანია ბურთის რაც შეიძლება ახლოს მიგორება ჯეკთან. ყოველი ბურთისთვის, რომელიც მეტოქის ბურთზე ახლოს აღმოჩნდება სამიზნესთან, მოთამაშეს 1 ქულა ეძლევა. თამაში გრძელდება, სანამ რომელიმე მხარე 21 ქულას არ დააგროვებს.

თუ მატჩი შეწყდა ან გადაიდო 24 საათზე მეტი დროით, ყველა მიღებული ფსონი ჩაითვლება 1-ის (ერთი) ტოლად.

ფსონები მიიღება: მატჩის / I სეტის გამარჯვებულზე, მატჩის / I სეტის ტოტალზე, მატჩის / I სეტის ჰანდიკაპზე, სეტების ზუსტ ანგარიშზე.

ბობსლეი

ბობსლეი (ინგლ. Bobsleigh). ციგაობის ნაირსახეობა, სწრაფდაშვება სამართავი ციგებით 2 და 4 ადგილიანი ბობებით სპეციალურად მოწყობილ ტრასაზე, ყინულის ღარში. შეჯიბრება ტარდება ხელოვნურად ნაგებ ტრასაზე - ყინულით დაფარულ ბეტონის ღარში, რომლის სიგრძეც 1200-1300 მეტრია, აქედან 1200 მ აუცილებლად დაღმართია, ბოლო 100 მ კი შეიძლება შეიცავდეს აღმართს (გაქანებული ბობის თანდათანობით გასაჩერებლად), რომლის დახრილობა 12 გრადუსს არ უნდა აღემატებოდეს. ტრასის საერთო დახრილობაა 8-15 გრადუსი, მოსახვევების რაოდენობა - 14 მაინც. მოსახვევის რადიუსი არ უნდა აღემატებოდეს 18 მეტრს. ასპარეზობენ ბობით, მთლიანლითონის სპეციალური ციგით, რომლის ძირითადი ნაწილებია: 4 ციგურა, აეროდინამიკური ფორმის კორპუსი, მართვის სისტემა, სამუხრუჭო სისტემა. ბობი შეიძლება იყოს 2-ადგილიანი და 4-ადგილიანი.

სპორტსმენებისთვის სავალდებულოა სარბიელზე დამცავი სათვალთ, მუზარადითა და ხელთათმანებით გამოსვლა. შეჯიბრებაში მონაწილეობენ როგორც კაცები (2- ადგილიანით და 4- ადგილიანით), ისე ქალები (2- ადგილიანით). ტრასას აქვს სასტარტო ბლოკი (ხის სექცია, სადაც ბობი დგას) და სასტარტო ზონა. სტარტერის ხმოვან სიგნალზე, როდესაც წითელი სინათლე ქრება და მწვანე ინთება, ეკიპაჟი ვალდებულია ერთი წუთის განმავლობაში გამოიყვანოს ბობი ტრასაზე, ხელით გააქანოს პირველ 15 მეტრზე და შემდეგ შიგ მოთავსდეს. ეკიპაჟი, რომელიც დროში ვერ ჩაეტევა, დისკვალიფიკაციით ისჯება. გუნდმა ტრასა ოთხჯერ უნდა გაიაროს. იმარჯვებს ის, ვინც ჯამში საუკეთესო დროს აჩვენებს.

ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე, ტოპ- 3 ზე და ორში საუკეთესოზე.

სამთო თხილამურობა

სამთო თხილამურობა ზამთრის სპორტის პოპულარული სახეობაა, მთიდან თხილამურებით დაშვება სპეციალურ, კარებმონიშნულ ტრასაზე. სამთო თხილამურობა შეიცავს რამდენიმე დისციპლინას: სწრაფდაშვებას, სლალომს, გიგანტურ სლალომს და სუპერგიგანტურ სლალომს. ასპარეზობა იმართება აგრეთვე სამთო-სათხილამურო ორჭიდში, რომელიც შედგება სწრაფდაშვებისა და სლალომისაგან. შეჯიბრება ტარდება პირად და გუნდურ ჩათვლაში. სწრაფდაშვების ტრასა მოწყობილია სწორ, დამრეც ფერდობზე, რომელზეც არ არის შესამჩნევი უსწორმასწორო ადგილები. ტრასის სიგრძეა 3-6 კმ, სიმაღლეთა სხვაობა: კაცებისთვის 800-1000 მ, ქალებისთვის - 500-700 მ, სიგანე - სულ მცირე 30 მ. ტრასა მარცხენა მხრეს მონიშნულია წითელი ალმებით, მარჯვენა მხარეს - მწვანით, განსაკუთრებით სახიფათო ადგილები კი - ყვითლით. ტრასის მოსახვევებში დგას საკონტროლო კარები, რომელთა შორის მანძილი 8 მ მაინც უნდა იყოს. კარის მოვალეობას ასრულებს მიწაში ჩარჭობილი ორ-ორი სათხილამურო ჯოხი, რომელთა შორის გაჭიმულია მართკუთხა ფორმის ქსოვილი. კაცთა ტრასაზე ქსოვილი წითელი ფერისაა, ქალთა ტრასაზე კი - ცისფერ-წითელი. სწრაფდაშვების თხილამურის სიგრძეა 208-215 სმ. მოთხილამურეს უკეთია სათვალე, მუზარადი, წვივსაფრები, აცვია საგანგებო სამთო-სათხილამურო ფეხსაცმელი. იმარჯვებს ის, ვინც ყველაზე სწრაფად გაივლის დისტანციას.

სლალომს ტრასას აწყობენ თოვლიან ფერდობზე, რომლის დახრილობა 20-27 გრადუსს შეადგენს. სიმაღლეთა სხვაობაა: კაცებისთვის - 180-220 მ, ქალებისთვის - 130-180 მ. ტრასის სიგრძეა - მ, მინიმალური სიგანე - 40 მ. ტრასა ისეა მოწყობილი, რომ მოთხილამურეებს მოძრაობის მიმართულების მკვეთრი ცვლა და ზიგზაგით დაშვება უხდებათ. სლალომის კარს ქმნის ორი ჯოხი, რომელთა დიამეტრია 3-4 სმ, სიმაღლე თოვლის ზედაპირიდან - 180 სმ. ჯოხები ორი ფერისაა - წითელი და ლურჯი. წითელ ჯოხზე წითელი ალამია დამაგრებული, ლურჯზე - ლურჯი. ორ კარს შორის მინიმალური მანძილია 0, 75 მ, მაქსიმალური - 15 მ. კარის მინიმალური სიგანეა 4 მ, მაქსიმალური - 6 მ. სლალომის ტრასაზე კარების მიმდევრობა, ანუ კომბინაცია სხვადასხვაგვარია. კაცთა შეჯიბრების ტრასაზე უნდა იდგეს 55-75 კარი, ქალების ტრასაზე - 45-65. სასტარტოს და საფინიშოს გარდა, ყველა კარი დანომრილია. სამთო თხილამურებში სლალომის თხილამური ყველაზე მოკლეა - 180-195 სმ. სლალომში შეჯიბრება შედგება ორი დაშვებისაგან ორ სხვადასხვა ტრასაზე. სპორტსმენმა ტრასის ყველა კარში უნდა გაიაროს. გამარჯვებულად ცხადდება ის, ვინც საერთო ჯამში ორივე ტრასას სხვებზე სწრაფად გაივლის.

გიგანტური და სუპერგიგანტური სლალომის ტრასები ჩვეულებრივი სლალომის ტრასებზე გრძელია და კარებიც გაცილებით შორიშორსაა განლაგებული. კარების მოსაწყობად იყენებენ სლალომის ჯოხებს, რომლებზეც გაჭიმულია წითელი ან ლურჯი ქსოვილი. ტრასის ორივე მხარეს ჩამწკრივებულია გეზის მაჩვენებელი აღმები: მარცხნივ - წითელი, მარჯვნივ - მწვანე. გიგანტური სლალომის კარის სიგანეა 4-8 მ, ორი სხვადასხვა კარის უახლოეს ჯოხებს შორის მინიმალური მანძილი - 10 მ. კარების მინიმალური რაოდენობაა კაცებისთვის - 35, ქალებისთვის - 30. გიგანტური სლალომის ტრასა უნდა შეიცავდეს დიდ, საშუალო და მცირე ზომის მოსახვევებს, სუპერგიგანტური სლალომისა კი - დიდსა და საშუალო ზომისას. გიგანტურ სლალომში შეჯიბრება ორი დაშვებისაგან შედგება, ხოლო სუპერგიგანტურში - ერთისგან. იმარჯვებს ის, ვინც ფინიშამდე ყველაზე სწრაფად მივა.

სამთო-სათხილამურო ორჭიდში შეჯიბრება ორ დღეს გრძელდება, პირველ დღეს ასპარეზობენ სლალომში, მეორე დღეს - სწრაფდაშვებაში. იმარჯვებს სპორტსმენი, რომელიც საერთო ჯამში უკეთეს შედეგს მოიპოვებს.

ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე, ტოპ-3 ზე და ორში საუკეთესოზე. ფრისტილი ფრისტილი (ინგლ. free stile, სიტყვასიტყვით - თავისუფალი, ლაღი სტილი). სამთოსათხილამურო მრავალჭიდი. შეიცავს სათხილამურო ბალეტს, საჰაეროსათხილამურო აკრობატიკას და მოგულს.

ფრისტილი (კაცთა და ქალთა სამი დისციპლინა: სათხილამურო ბალეტი, საჰაეროსათხილამურო აკრობატული ნახტომები და მოგული). აკრობატული ნახტომებისთვის განკუთვნილი თხილამური უფრო მოკლეა, ვიდრე სამთომთხილამურეებისა. მოგულის თხილამურების სიგრძეა არანაკლებ 190 სმ (კაცებისთვის) და 180 სმ (ქალებისთვის), სათხილამურო ბალეტისა კი სპორტსმენის სიმაღლის 80% უნდა იყოს. სპორტული ფორმის ქვედა და ზედა ნაწილები სხვადასხვა ფერისაა, რათა მსაჯებს გაუადვილდეთ სპორტსმენის დაკვირვება.

სათხილამურო ბალეტში (ინგლ. acro) შეჯიბრება იმართება გლუვ, თოვლიან ფერდობზე, სადაც არ არის ბორცვები და წინაღობები. ტრასის სიგრძეა 150 მ, სიგანე - 35 მ, დახრილობა - 24 °. სპორტსმენმა დაშვებისას უნდა შეასრულოს პროგრამა, რომელიც შეიცავს ბრუნებს, ხტომებს, ქორეოგრაფიულ და აკრობატულ ელემენტებს. პროგრამა სრულდება თვითონ სპორტსმენის მიერ შერჩეული მუსიკის თანხლებით. გამოსვლას აფასებს შვიდი მსაჯი ორი კრიტერიუმით: ტექნიკა და მხატვრული გამომსახველობა.

შეჯიბრება საჰაერო-სათხილამურო აკრობატიკაში (ინგლ. aerial) ეწყობა ტრასაზე, რომლის საწყისი 55 მ გლუვი ფერდობია (დახრილობა 23). მას მოსდევს სწორი მონაკვეთი, სადაც მოწყობილია "კიკერები", თოვლისა და ყინულისგან ნაგები მრუდი პანდუსი, რომლის დახრილობის კუთხეა 55-65. მოთხილამურე ფერდობიდან მთელი სისწრაფით ეშვება, ასრიალდება პანდუსზე და ჰაერში ასრულებს აკრობატულ ნახტომს. ტრასის მომდევნო ნაწილი დაშვების ზონაა, რომლის სიგრძეა 30 მ, დახრილობის კუთხე - 37 °. სპორტსმენის გამოსვლას აფასებს 7 მსაჯი. ცალ-ცალკე ფასდება ნახტომი (ჰაერში ასვლა, ნახტომის სიგრძე და სიმაღლე), ჰაერში მოძრაობა (სხეულის პოზიცია, შესრულების სიზუსტე, ჰაერში ყოფნის ხანგრძლივობა) და თოვლზე დაშვება (წონასწორობის დაცვა). შეჯიბრება მოგულში (ინგლ. moguls) სწორმასწორობა, ბორცვი სათხილამურო ტრასაზე) იმართება ფერდობზე, სადაც მოწყობილია ხელოვნური წინაღობები - ერთმანეთისგან დაახლოებით

3,5 მეტრით დაშორებული ბორცვები. სპორტსმენმა ეს დაბრკოლებები სხვადასხვა მოძრაობისა და ილეთების შესრულებით უნდა გადალახოს. ტრასის სიგრძეა 220-270 მ, სიგანე - 25 მ, დახრილობა - 28-32 °. მოგულში შესრულებული მანევრები ჯგუფდება: თხილამურების პოზიციისა (ერთად ან განზიდული) და ჰორიზონტალურ სიბრტყეში ბრუნვის (360-იდან 720 გრადუსამდე) მიხედვით. მოთხილამურეთა გამოსვლას აფასებს 7 მსაჯი სამი კრიტერიუმით: მოძრაობის ხარისხი (დაშვების ზოლი, ბორცვების გავლა, მოქნილობა, სხეულის პოზიცია), ნახტომები (სირთულე, მანძილი, შესრულების ტექნიკა) და სისწრაფე (კონკრეტული ტრასის სტანდარტულ დროსთან შეფარდებით).

ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე, ტოპ-3 ზე და ორში საუკეთესოზე.

სკელეტონი

სკელეტონი (ინგლ. skeleton, სიტყვასიტყვით - ჩონჩხი, სკელეტი), სპეციალურ ყინულოვან ტრასაზე ერთადგილიანი ციგით - სკელეტონით სწრაფდაშვების ნაირსახეობა.

სკელეტონით შეჯიბრება იმართება ბოზსლეის ტრასაზე, ხელოვნური ყინულის რამდენიმე ფენით დაფარულ ღარში, რომლის სიგრძეა 1500 მ, სიგანე - 1,4 მ, დახრილობა - 8-15 °. სპორტსმენი წვება ციგაზე - ფოლადის ან ფიბერგლასის მთლიან ბრტყელ ჩარჩოზე დამაგრებულ სხეულის დამჭერ ფირფიტაზე და ისე მართავს მას. მისი სიგრძე 80-120 სმ-ია, სიმაღლე - 8-20 სმ, სიგანე - 45 სმ, სკელეტონის წონა არ უნდა აღემატებოდეს: კაცებისთვის - 43, ქალებისთვის - 35 კგ-ს. სკელეტონისა და სპორტსმენის წონის ჯამი არ უნდა სჭარბობდეს: 115 (კაცები) და 92 (ქალები) კგ-ს. ნებადართულია ბალასტის გამოყენება, რომელიც ციგაზე საიმედოდ უნდა იყოს დამაგრებული. სპორტსმენები ხმარობენ სახის დამცავ ჩაფხუტს, მძლეოსნურ ფეხსაცმელს 7 მმ სიგრძის ქაცვებით. აცვიათ შემოტკეცილი, ერთიანი აეროდინამიკური კოსტიუმი. თუ თავკავები ხელოვნურად არის გახურებული, სკელეტონი მეტ სისწრაფეს ავითარებს, ამიტომ უშუალოდ შეჯიბრების დაწყებამდე მოწმდება ციგის თავკავების ტემპერატურა, რომელიც საკონტროლო სკელეტონის თავკავებისას 4 გრადუსზე მეტით არ უნდა სჭარბობდეს.

შეჯიბრებაში მონაწილეთა გამოსვლის რიგითობას განსაზღვრავს კენჭისყრა (პირველ გამომსვლელებს გარკვეული უპირატესობა აქვთ ყინულის უკეთესი მდგომარეობის გამო). სტარტის შემდეგ მოციგავე დაახლოებით 50 მეტრს სირბილით ფარავს და ცდილობს ხელით რაც შეიძლება მეტად გააქანოს სკელეტონი, რადგან სტარტზე შეძენილი სიჩქარე ბევრად განაპირობებს საბოლოო შედეგს. გამარჯვებულად ცხადდება სპორტსმენი, რომელიც ტრასას ყველაზე სწრაფად გაივლის.

ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე, ტოპ-3 ზე და ორში საუკეთესოზე.

ტრამპლინიდან თხილამურებით ხტომა

ზამთრის სპორტის პოპულარული სახეობაა, სათხილამურო ორჭიდის ერთ-ერთი დისციპლინა საერთაშორისო შეჯიბრებები ტარდება სამ დისციპლინაში: ინდივიდუალური ხტომები 90- და 120-მეტრიანი ტრამპლინიდან და გუნდური ასპარეზობა 120-მეტრიან ტრამპლინზე. ტრამპლინის ნომინალური სიმაღლე განისაზღვრება ნახტომის სავარაუდო ოპტიმალური სიგრძით. იგულისხმება მანძილი ასახტომი ბაქნის კიდიდან მიწაზე დაშვების წერტილამდე. ეს დისტანცია სასინჯი ხტომების დროს დგინდება.

დაშვების ბილიკზე ეს ადგილი აღნიშნულია თოვლზე გავლებული ცისფერი ზოლით და "ნორმის" წერტილი ეწოდება. ასეთივე, ოღონდ წითელი ფერის ზოლით არის აღნიშნული "კრიტიკული", ანუ "K" წერტილი - ადგილი, სადაც ჯერ კიდევ უსაფრთხოა მიწაზე დაშვება. ეს არის იდეალური, თეორიულად მაქსიმალურად შესაძლებელი ნახტომის დაშვების წერტილი (120-მეტრიან ტრამპლინზე დისტანცია ჰაერში აფრენის წერტილიდან "კრიტიკულ" წერტილამდე შეიძლება იყოს დაახლოებით 180 მ). ტრამპლინიდან ხტომისთვის განკუთვნილი თხილამურები ყველა სხვა სპორტულ თხილამურზე გრძელი და ფართოა - მაქსიმალური სიგრძე სპორტსმენის სიმაღლეს შეიძლება სჭარბობდეს არაუმეტეს 80 სმ-ით, მაქსიმალური წონა - 7,27 კგ. სათხილამურო ჯოხების გამოყენება აკრძალულია. სპორტსმენს აცვია სინთეტიკური ქსოვილისგან დამზადებული, აეროდინამიკური კომბინეზონი, ხელთათმანები, ახურავს ჩაფხუტი, უკეთია დამცავი სათვალე და ნომერი. თითოეული სპორტსმენი ორჯერ ხტება. პირველი ცდისას მონაწილეთა რიგითობა კენჭისყრით განისაზღვრება. მეორე ცდაზე პირველები ხტებიან ის სპორტსმენები, რომლებმაც უარესი შედეგი აჩვენეს. სასტარტო ბაქნიდან დაშვებისას მხტომელს ფეხები მუხლებში ჩახრილი აქვს, თავი - მაღლა აწეული, იდაყვებში ოდნავ მოხრილი ხელები თავისუფლად უჭირავს წინ, ტანის სიმძიმე ორივე ფეხზე თანაბრად არის განაწილებული. ასახტომ ბაქანს რომ მიუახლოვდება მოთხილამურე, მძლავრი არეკნით ტრამპლინს მოსწყდება და ჰაერში მიფრინავს. ფრენის დროს, მიწაზე დაშვებამდე სპორტსმენს თხილამურები ჰორიზონტალურად და ერთმანეთის პარალელურად უჭირავს, სხეული - სწორად, გაჭიმული, ხელების მოძრაობა მკაცრად კონტროლდება. მიწაზე დახტომისას ცალი ფეხი ოდნავ წინ წაწეულია, სხეულიც წინ არის წახრილი, ხელები კი, წინასწარობის შესანარჩუნებლად, განზეა გაშლილი. შეჯიბრებას სჯის ხუთი მსაჯი. ნახტომი ფასდება ორი პარამეტრის სტილისა და სიგრძის მიხედვით. ყურადღება ექცევა ნახტომის სიზუსტეს, სხეულის ფლობის უნარს, სპორტსმენისა და თხილამურების პოზიციას ჰაერში და მიწაზე დაშვების მომენტში. ნახტომის სტილისთვის სპორტსმენს ეძლევა არაუმეტეს 20 ქულისა. ნებისმიერი შეცდომა ქულათა რაოდენობას ამცირებს. ნახტომის სიგრძის მიხედვით ქულები ნაწილდება შემდეგნაირად: სპორტსმენი, რომელიც "კრიტიკულ" წერტილს მიაღწევს, იღებს 60 ქულას. მაქსიმუმზე დაბალი შედეგის ჩვენებისას 90-მეტრიან ტრამპლინზე ყოველ მეტრზე აკლდება 2 ქულა, 120-მეტრიანზე - 1,8. ნახტომის სტილსა და სიგრძეში მიღებული ქულები ჯამდება. გამარჯვებულად ცხადდება სპორტსმენი, რომელის ორი ცდის შედეგად ყველაზე მეტ ქულას მოაგროვებს.

ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე, ტოპ- 3 ზე და ორში საუკეთესოზე.

თხილამურებით რბოლა

თხილამურებით რბოლა. ზამთრის სპორტის პოპულარული და ყველაზე მასობრივი სახეობა, შეჯიბრება სპეციალურად მოწყობილ სხვადასხვა სიგრძის თოვლიან ტრასაზე.

შეჯიბრება იმართება დასერილ, ტყიან ადგილებში. ტრასის მესამედს უნდა შეადგენდეს აღმართი, ამდენივეს - დაღმართი და სწორი მონაკვეთი. სარბოლო თხილამურები ვიწრო და მსუბუქი უნდა იყოს. მათი სიგრძე არ უნდა აღემატებოდეს 230 სმ-ს, სათხილამურო ჯოხებისა კი - მანძილს მიწის ზედაპირიდან სპორტსმენის ილლიებამდე. შეჯიბრებისას იყენებენ რბოლის ორ სტილს: კლასიკურსა და თავისუფალს (დიდ ტურნირებში ორივე სტილით რბოლათა რაოდენობა თანაბარი უნდა იყოს). კლასიკური სტილი შეიცავს:

მონაცვლეობით სვლას, ერთდროულ სვლას, "ნაძვისებურ" სვლას სრიალის ფაზის გარეშე, დამუხრუჭების, დაშვების და მოტრიალების ხერხებს. მოტრიალების ტექნიკა გულისხმობს მოძრაობის მიმართულების შესაცვლელ ნაბიჯსა და ბიძგებს. ერთმაგი და ორმაგი ციგურისებური სვლა აკრძალულია. თავისუფალი სტილი თხილამურებით გადაადგილების ყველა არსებულ ხერხს მოიცავს.

ზამთრის ოლიმპიურ თამაშებსა და მსოფლიოს ჩემპიონატებზე შეჯიბრებები ტარდება შემდეგ დისციპლინებში: ინდივიდუალური რბოლა. კაცები: 15 კმ (კლასიკური სტილი), 50კმ (კლასიკური/თავისუფალი), ქალები: 10 კმ (კლასიკური), 30 კმ (კლასიკური/თავისუფალი); რბოლა საერთო სტარტით. კაცები: 30 კმ (კლასიკური/თავისუფალი), ქალები: 15 კმ (კლასიკური/თავისუფალი); რბოლა გამოდევნებით. კაცები: 10 კმ (კლასიკური) - 10 კმ (თავისუფალი), ქალები: 5 კმ (კლასიკური) - 5 კმ (თავისუფალი); ესტაფეტა. კაცები: 4X10 კმ (კლასიკური/თავისუფალი), ქალები: 4X5 კმ (კლასიკური/თავისუფალი). ინდივიდუალური სპრინტი: კაცები: 1,5 კმ (თავისუფალი), ქალები: 1,5 კმ (თავისუფალი). არსებობს სტარტის რამდენიმე სახეობა: ერთეულთა, წყვილთა, ჯგუფური (სტარტს ერთდროულად იღებს სამი ან მეტი მონაწილე), გამოდევნებით, საერთო, ღია. საერთაშორისო შეჯიბრებებში ნებადართულია ერთეულთა, საერთო და გამოდევნებით რბოლის სტარტები. ერთეულთა სტარტის დროს სპორტსმენები რბოლაში 30 წამის ინტერვალით ემეზიან, თანამიმდევრობა კენჭისყრით განისაზღვრება. საერთო სტარტით შეჯიბრებისას მონაწილენი ერთმანეთისგან 1,5 მეტრის დაშორებით დგანან ხაზზე. გრძელ დისტანციებზე რბოლისას კლასიკურსა და თავისუფალ სტილს მონაცვლეობით იყენებენ. გამოდევნებით რბოლა იმართება ერთი დღის განმავლობაში. თამაშდება მედლების ერთი კომპლექტი. შეჯიბრება ტარდება ჯერ თავისუფალი სტილით, შემდეგ - კლასიკურით. ესტაფეტით რბოლისას პირველ ორ ეტაპზე კლასიკურ სტილს იყენებენ, შემდგომ ორზე - თავისუფალს. სპრინტში შეჯიბრება ყოველთვის თავისუფალი სტილით იმართება.

ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე, ტოპ- 3 ზე და ორში საუკეთესოზე.

სნოუბორდი

სნოუბორდი (ინგლ. Snowboard - სიტყვასიტყვ. თოვლის ფიცარი) ზამთრის სპორტის სახეობაა, რომელშიც შედის ორი დისციპლინა: სლალომი დათოვლილ ფერდობზე განიერი, არშიიანი თხილამურით (სნოუბორდი) და ე.წ. ჰაფ-პაიფი (ინგლ. Halfpipe - ნახევარმილი) - დაშვება ნახევარცილინდრულ ღარში აკრობატული ელემენტების შესრულებით. სნოუბორდი ჰქვია ფართო თხილამურს, რომელზეც სპორტსმენი ორივე ფეხით დგას. ფეხსაცმლის სამაგრები მასზე გარდიგარდმოა განლაგებული. დაშვებისას სათხილამურო ჯოხებს არ იყენებენ. ფრისტაილის, ანუ აკრობატული სნოუბორდის სიგრძეა 134-158 სმ, სიგანე - 24 სმ, სწრაფდაშვებისთვის განკუთვნილისა კი - 145-175 სმ და 18-20 სმ. რაც უფრო ვიწროა სნოუბორდი, მით უფრო სწრაფად მოძრაობს და უფრო დამყოლია მოხვევისას. ფრისტაილის სნოუბორდზე მაგრდება ელასტიკური ფეხსაცმელი, სწრაფდაშვებისთვის განკუთვნილზე კი - ხისტი. სარბიელზე გამოსვლისას

სპორტსმენისთვის სავალდებულო აღჭურვილობაა ჩაფხუტი, დამცავი სათვალე, ხელთათმანები და სამუხლეები.

ფრისტაილი, ანუ აკრობატული სნოუბორდინგი იმართება ე. წ. ჰაფ-ფაიფში, ნახევარცილინდრულ, შუაზე გადაჭრილი მილის ფორმის ღარში, რომლის სიგრძეა 100-120

მ, სიგანე 13-17 მ, კედლების სიმაღლე - 3-4 მ, დახრილობის კუთხე - 18°. სპორტსმენი ღარში ეშვება აკრობატული ელემენტების (ხტომების, სალტოების, ჰაერში ტრიალის) შესრულებით. გამოსვლას აფასებს 6 მსაჯი, მაქსიმალური შეფასებაა 10 ქულა. სწრაფდაშვება მოიცავს სამ ძირითად დისციპლინას: პარალელურ სლალომს, სუპერგიგანტურ სლალომსა და ბორდეროსს. პარალელურ სლალომში შეჯიბრება ეწყობა თოვლით დაფარულ ციცაბო ფერდობზე, რომლის სიმაღლეთა სხვაობაა 80-150 მ. ფერდობზე ორი პარალელური ტრასაა მოწყობილი. თითოეულზე ალმინი ჯოხებით მონიშნულია ერთმანეთისგან 7-12 მეტრით დაშორებული 20-20 სლალომის კარი, რომლებიც სპორტსმენმა უნდა გაიაროს. ეწყობა ორი საკვალიფიკაციო და ერთი ფინალური დაშვება. გიგანტური სლალომი იმართება ფერდობზე, რომლის სიმაღლეთა სხვაობაა 150-300 მ. კარი შედგება ორი ერთმანეთთან დაკავშირებული ჯოხისგან, მათ შორის კი სამკუთხა წითელი ნაჭერია გაჭიმული. გარე, მაღალი ჯოხის სიმაღლეა 180 სმ, მანძილი ჯოხებს შორის - 130 სმ. ტარდება საკვალიფიკაციო და ფინალური დაშვება. ფინალში ტრასაზე პირველები გამოდიან საკვალიფიკაციო შეჯიბრებაში ბოლო ადგილები ადგილზე დარჩენილი სპორტსმენები. იმარჯვებს ის, ვინც ორივე დაშვების ჯამში საუკეთესო დროს აჩვენებს. სუპერგიგანტური სლალომი ტარდება ფერდობზე, რომლის სიმაღლეთა სხვაობაა 300-500 მ. კარების რაოდენობა განსაზღვრული არ არის და დამოკიდებულია ტრასის სირთულეზე. ბორდეროსი იმართება ფერდობზე, რომელზეც ბევრი ბორცვი და უსწორმასწორო ადგილია. დაშვებაში ერთდროულად მონაწილეობს 6 სპორტსმენი, კაცები და ქალები ერთად ასპარეზობენ.

ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე, ტოპ- 3 ზე და ორში საუკეთესოზე.

შორტ-ტრეკი

შორტ-ტრეკი (ინგლ. short track, სიტყვასიტყვით - მოკლე ბილიკი) ჩქაროსნული ციგურაობის ნაირსახეობაა, შეჯიბრება სისწრაფეში მოკლე სარბოლ ბილიკზე, ყინულის ჰოკეის მოედანზე. შეჯიბრება იმართება ყინულის მოედანზე, რომლის სიგრძეა 60 მ, სიგანე - 30 მ. შორტ-ტრეკის ოვალი ყინულზე საგანგებო ნიშნებით არის აღნიშნული (მოედნის თავსა და ბოლოში ნახევარწრეზე განლაგებულია რეზინის ან პლასტიკის წითელი ფერის 7-7 დისკო). ოვალის სიგრძე, ანუ გარშემოწერილობაა 111,12 მ, სწორი მონაკვეთის სიგრძე - 28,85 მ. სრიალი ნებადართულია მხოლოდ ბორტებსა და დისკოებს შორის სივრცეში, რომლის სიგანე სწორ მონაკვეთებზე სულ ცოტა 5, 71 მ უნდა იყოს, მოსახვევებში კი - 5, 77 მ.

საერთაშორისო შეჯიბრებები ტარდება შემდეგ დისციპლინებში: ქალთა და კაცთა ინდივიდუალურ რბოლა 500, 1000, 1500, 3000 მეტრზე, ესტაფეტა - 3000 (ქალები) და 5000 მ (კაცები). 500 და 1000 მეტრზე ინდივიდუალურ შეჯიბრებაში ერთდროულად ასპარეზობს არაუმეტეს ოთხი, 1500 და 3000 მეტრზე კი - არაუმეტეს ექვსი სპორტსმენისა. იმარჯვებს ის, ვინც პირველი მივა ფინიშთან. ესტაფეტაში თითოეული გუნდი 4-4 მოციგურავისგან შედგება. გუნდის ყველა წევრი მონაცვლეობით გაივლის დისტანციის მისთვის განკუთვნილ მონაკვეთს. სპორტსმენი, რომელიც თანაგუნდელმა შეცვალა (ეს ხდება ხელით შეხების შემდეგ), მაშინვე ტოვებს მოედანს, რათა სხვებს დაბრკოლება არ შეუქმნას.

მოციგურავეები ერთმანეთს ენაცვლებიან მოედნის ცენტრში ორივე მხარეს, ოვალის სწორ, 19 მ-ის სიგრძის, ლურჯი ფერის განივი ზოლებით მონიშნულ მონაკვეთზე. იმის გამო, რომ სასრიალოდ განკუთვნილი სივრცე შეზღუდულია, მონაწილენი ხშირად ეჯახებიან ერთმანეთს. ყინულზე დაცემას დისკვალიფიკაცია არ მოსდევს, მაგრამ მსგავსი შემთხვევის შემდეგ მოციგურავე პრაქტიკულად კარგავს გამარჯვების შესაძლებლობას.

ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე, ტოპ- 3 ზე და ორში საუკეთესოზე.

სათხილამურო ორჭიდი

სათხილამურო ორჭიდი ზამთრის სპორტის სახეობაა, შეიცავს ტრამპლინიდან ხტომას და თხილამურებით რბოლას. მონაწილეობენ მხოლოდ კაცები.

სათხილამურო ორჭიდში მხოლოდ კაცები მონაწილეობენ. ტარდება ინდივიდუალური და გუნდური პირველობა. ინდივიდუალური შეჯიბრება ორ დღეს გრძელდება: პირველ დღეს პროგრამაშია 120-მეტრიანი ტრამპლინიდან ხტომა, მეორე დღეს კი – 15 კმ-ზე თხილამურებით რბოლა. ტრასა ტექნიკურად თხილამურებით რბოლის სტანდარტულ მარშრუტზე მარტივი უნდა იყოს. სპორტული ფორმა და თხილამურები ისეთივეა, როგორც ტრამპლინიდან ხტომასა და თხილამურებით რბოლაში. შეჯიბრების დაწყებამდე სპორტსმენთა გამოსვლის რიგითობის დასადგენად ტარდება კენჭისყრა. ტრამპლინიდან ხტომაში შეჯიბრების ყოველ მონაწილეს სამი ცდის უფლება ეძლევა, ჩათვლაში კი შედის საუკეთესო შედეგი. ნახტომი ფასდება იმავე კრიტერიუმებით, რომელსაც ჩვეულებრივ თხილამურებით ტრამპლინიდან ხტომაში იყენებენ (ნახტომის სიგრძისა და სტილის მიხედვით). სტარტზე პირველი დგება ტრამპლინიდან ხტომაში გამარჯვებული. მას მიჰყვება მომდევნო ადგილზე გასული და ა. შ. თითოეული მომდევნო სტარტის ინტერვალს ადგენენ ტრამპლინიდან ხტომაში მოპოვებული ქულების მიხედვით: ყოველი ნაკლები ქულა 5 საჯარიმო წამის ტოლფასია. (მაგ., თუ ტრამპლინიდან ხტომაში II ადგილზე გასული სპორტსმენი გამარჯვებულს 2 ქულით ჩამორჩება, თხილამურებით რბოლაში იგი სტარტს 10 წამის დაგვიანებით იღებს და ა.შ.). დისტანციის გავლა ნებადართულია ნებისმიერი სტილით. გუნდურ ორჭიდში (120-მეტრიანი ტრამპლინიდან ხტომა და სათხილამურო ესტაფეტა 4X5 კმ) მონაწილეობს 4-4 სპორტსმენი. თხილამურებით რბოლის სტარტზე გამოსვლის რიგითობა ასევე გუნდერსონის სისტემით განისაზღვრება. საბოლოო გამარჯვებული ვლინდება ორივე დისციპლინაში დაგროვილი ქულების ჯამის მიხედვით.

ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე, ტოპ- 3 ზე და ორში საუკეთესოზე.

ფიგურული ციგურაობა

ფიგურული ციგურაობა ზამთრის სპორტის ერთ-ერთი ყველაზე პოპულარული და სანახაობრივად მიმზიდველი სახეობაა. გამოირჩევა საინტერესო მხატვრული პროგრამით, ყინულზე სრიალის მრავალფეროვანი ტექნიკური ელემენტებით, ნახტომისა და ტრიალის კომბინაციებით.

ფიგურულ ციგურაობაში შედის ოთხი დისციპლინა: კაცთა, ქალთა, წყვილთა სრიალი და სპორტული ცეკვები. შეჯიბრება ტარდება ყინულით დაფარულ მოედანზე, რომლის მაქსიმალური სიგრძეა 60 მ, სიგანე – 30 მ, მინიმალური კი, შესაბამისად, 56 და 26 მ. ვარჯიში

სრულდება სპორტსმენის მიერ შერჩეული მუსიკის თანხლებით (სპორტული წყვილები ირჩევენ მხოლოდ თავისუფალი პროგრამის მუსიკას); შეჯიბრებისთვის ასევე თავად სპორტსმენები ირჩევენ კოსტიუმებს. ფოლადისგან დამზადებულ ციგურებს განსაკუთრებული ფორმა აქვს. ჩქაროსნული ციგურაობისა და ჰოკეის ციგურებისგან ისინი განსხვავდება წინა ნაწილის კბილანებით. განსხვავებული ფორმისაა სპორტული ცეკვის ციგურებიც: მათი უკიდურესი ქვედა კბილანა შედარებით მცირე ზომისაა. ფიგურულ ციგურაობაში წყვილს ქალი და კაცი ქმნიან. ცალკე ქალთა ან კაცთა წყვილები არ ასპარეზობენ. გამოსვლისას ფიგურისტები ასრულებენ ნახტომებს (აქსელი, სალხოვი, ტულუპი, რიტბერგერი, ფლიპი, ლუცი), სხვადასხვაგვარ ტრიალს (დგომტრიალი, ჯდომტრიალი და მერცხალტრიალი) და ნაბიჯებს. ერთეული მოციგურავეები და წყვილები ასრულებენ ორ-ორ პროგრამას: მოკლეს, რომელსაც ორიგინალურ ან სავალდებულო პროგრამასაც უწოდებენ, და თავისუფალს. მოკლე პროგრამა როგორც ერთეულების, ისე წყვილების გამოსვლისთვის განკუთვნილია 2,50 წუთი (შეიძლება ნაკლებიც). მოკლე (სავალდებულო) პროგრამა შედგება რვა აუცილებელი ელემენტისაგან, რომლებიც ერთმანეთთან ნაბიჯებითაა დაკავშირებული. (დამაკავშირებელ ნაბიჯებს მსაჯები ითვალისწინებენ მოციგურავის შეფასების დროს. არასავალდებულო, ისევე როგორც განმეორებით შესრულებულ ელემენტებს შეფასებისას მხედველობაში არ იღებენ). თავისუფალი პროგრამის ხანგრძლივობა კაცების და წყვილებისთვის შეადგენს 4,30 წუთს (+/- 10 წამი), ხოლო ქალებისთვის – 4 წუთს (+/- 10 წამი). თავისუფალ პროგრამას სავალდებულო ელემენტები განსაზღვრული არა აქვს, თუმცა დადგენილია მათი რაოდენობა: კაცებისთვის – არაუმეტეს 8 ნახტომისა, 4 ტრიალით, 2 ნაბიჯების მონაცვლეობით; ქალებისთვის – არაუმეტეს 7 ნახტომისა, 4 ტრიალით, 2 ნაბიჯების მონაცვლეობით. წყვილთა შეჯიბრებისას არ არის აუცილებელი ერთი და იმავე მოძრაობების შესრულება ანდა მოციგურავეთა შორის მუდმივი კონტაქტის შენარჩუნება, თუმცა მათი გამოსვლა ერთ ჰარმონიულ მთლიანობას უნდა ქმნიდეს.

შეჯიბრება სპორტულ ცეკვებში გულისხმობს ორი სავალდებულო, ერთი ორიგინალური და ერთი თავისუფალი ცეკვის შესრულებას. სპორტული ცეკვების ტექნიკური კომპლექტი ყოველწლიურად ადგენს ოთხი სავალდებულო ცეკვის სახეობას, რომელთაგანაც შეჯიბრებისას შესასრულებელი ორი ცეკვა წილისყრით შეირჩევა. კომპლექტი განსაზღვრავს ასევე ორიგინალურ ცეკვას, მის რიტმს, ტემპსა და ხანგრძლივობას. შესაბამისი ინფორმაცია ყოველწლიურად ქვეყნდება. ფიგურული სრიალის საერთაშორისო ფედერაცია სავალდებულო ცეკვებად მიიჩნევს ფორტინსტეპს, ფოქსტროტს, როკერ ფოქსტროტს, ევროპულ ვალსს, ამერიკულ ვალსს, ვესტმინსტერულ ვალსს, ვენეციურ ვალსს, ავსტრალიურ ვალსს, სტარლაით ვალსს, რევესბურგულ ვალსს, გოლდენ ვალსს, იანკი პოლკას, ქვიქსტეპს, პასადობლს, რუმბას, რუმბა დეამორს, ჩა-ჩა კონგელადოს, სილვერ სამბას, ტანგოს, არგენტინულ ტანგოს, ტანგო რომანტიკას, ბლიუზს, მიდნაით ბლუზს. სავალდებულო ცეკვის ხანგრძლივობა განსაზღვრული არ არის. ცეკვა უნდა შესრულდეს მუსიკის ტაქტით და ზუსტი მონახაზის შესაბამისად. თავისუფალი პროგრამა უნდა შედგებოდეს საცეკვაო ნაბიჯებისა და მოძრაობების კომბინაციებისაგან, რითაც ვლინდება სპორტსმენთა მიერ არჩეული მელოდიის ხასიათი და იდეა. აუცილებელი ელემენტები ჩამოთვლილია წესდებაში. სპორტული ცეკვების ტექნიკური კომპლექტის მიერ წესებში შეტანილი ცვლილებები ყოველწლიურად ქვეყნდება. მოციგურავის მიერ შესრულებული

პროგრამის შეფასებისას მხედველობაში მიიღება, ერთი მხრივ, ცალკეული ელემენტების შესრულების ხარისხი (ქულათა შემდეგი სკალის მიხედვით: -3, -2, -1, 0, +1, +2, +3), მეორე მხრივ, სრიალის ოსტატობა, დამაკავშირებელი ნაბიჯები და მოძრაობები, პროგრამის შესრულება, ქორეოგრაფია, ინტერპრეტაცია (0,25-იდან 10 ქულამდე სკალით).

ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე, ტოპ- 3 ზე და ორში საუკეთესოზე.

ჩქაროსნული ციგურაობა

ზამთრის სპორტის სახეობა, ჩქაროსნული რბოლა ციგურებით ყინულზე, დახშულ წრეზე. ჩქაროსნულ მოციგურავეთა რბოლა იმართება ყინულის ტრეკზე, მნიშვნელოვანი შეჯიბრებები 400 მ-ზე ტარდება. ტრეკს აქვს ორი 180-გრადუსიანი მოსახვევი, შიდა წრეხაზის რადიუსია 25- 26 მ. ერთმანეთისგან თოვლის ხაზით ან საღებავით გამოყოფილია ორი, 4-5 მის სიგანის ბილიკი. მოციგურავეებს აცვიათ სინთეტიკური, ელასტიკური მასალისაგან დამზადებული მთლიანი კომბინეზონი, რომელიც თავსაც ფარავს. იყენებენ ჩქაროსნული რბოლისთვის განკუთვნილ ფოლადის საგანგებო ციგურებს.

შეჯიბრებაში მონაწილეობენ როგორც კაცები, ისე ქალები. ერთდროულად ასპარეზობს ორი სპორტსმენი. მათ სასტარტო ბილიკის მისათითებლად სხვადასხვა ფერის სამკლავურები უკეთიათ. სპორტსმენს, რომელიც შიდა წრეზე გამოდის, თეთრი სამკლავური უკეთია, გარე წრეზე მორბენალს - წითელი. ტრეკის სწორ, განივ მონაკვეთთან სპორტსმენებმა ბილიკები უნდა გაცვალონ (გარდა 1000- და 1500-მეტრიანი დისტანციების პირველი განივი მონაკვეთისა). 400-მეტრიან ტრეკზე პოზიციის შესაცვლელი მონაკვეთის სიგრძეა 112 მ. შიდა ბილიკზე მორბენალი ვალდებულია თვალყური ადევნოს, რომ ბილიკების შეცვლისას არ შექმნას სახიფათო სიტუაცია, რამაც შეიძლება მეტოქის ტრასიდან გადასვლა ან სპორტმენტა შეჯახება გამოიწვიოს. მოციგურავე გარბენიდან იხსნება, თუ: ა) განგებ არღვევს შეჯიბრების წესებს; ბ) შიდა ბილიკიდან გასვლისას ქმნის სახიფათო ვითარებას; გ) სტარტს ორჯერ არასწორად იღებს; დ) ცვლის ბილიკს მოხვევისას.

შეჯიბრება იმართება შემდეგ დისტანციებზე: კაცები - 500, 1000, 1500, 5000, 10 000 მ, ქალები - 500, 1000, 1500, 3000, 5000 მ.

500-მეტრიან დისტანციაზე, როგორც წესი, ინიშნება ორი სტარტი, დანარჩენებზე - თითო. ტარდება აგრეთვე შეჯიბრება სპრინტერულ მრავალჭიდში (500- და 1000-მეტრიან დისტანციებზე, კაცებისა და ქალებისთვის), მცირე მრავალჭიდში (500, 1000, 1500 და 3000 მეტრზე ქალებისთვის) და დიდ მრავალჭიდში (500, 1500, 5000 და 10000 მეტრზე კაცებისთვის). ცალკეულ დისტანციებზე ადგილები ნაწილდება ნაჩვენები დროის მიხედვით, მრავალჭიდში - დაგროვილი ქულების შესაბამისად. ქულათა დარიცხვის წესი ასეთია: 500-მეტრიან დისტანციაზე თითოეული წამი შეესაბამება 1 ქულას, 1000 მეტრზე - ნახევარ ქულას, 1500 მზე - ქულის მესამედს, 3000 მ-ზე - ქულის მეექვსედს, 5000 მ-ზე - ქულის მეათედს, 10000 მ-ზე - ქულის მეოცედს. ჩქაროსნული მოციგურავე ტრეკზე დაახლოებით 60 კმ/სთ-მდე სიჩქარეს ავითრებს.

ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე, ტოპ- 3 ზე და ორში საუკეთესოზე.

ციგაობა

ზამთრის სპორტის სახეობა, სწრაფდაშვება სპეციალურ ყინულოვან ტრასაზე ერთი და ორადგილიანი სპორტული ციგებით. შეჯიბრება ეწყობა თხელი ყინულით დაფარულ ბუნებრივ ან ხელოვნურ ტრასაზე, რომლის მაქსიმალური სიგრძეა 1500 მ. კაცების ინდივიდუალური შეჯიბრება იმართება 1000-1300, წყვილებისა და ქალთა ერთეულებისა კი 800-1050 მეტრზე. ტრასაზე უნდა იყოს სწორი მონაკვეთები და მოსახვევები: მარცხენა, მარჯვენა, ზიგზაგური და 180-გრადუსიანი. სარბიელზე გამოსვლა შეიძლება ნებისმიერი სახის ციგით, რომელიც აკმაყოფილებს წესებით დადგენილ კრიტერიუმებს: უნდა იყოს ერთადგილიანი ან ორადგილიანი, ჰქონდეს თითო წყვილი თავკავი, ამასთან თავკავების შიდა წახნაგებს შორის მანძილი 45 სმ-ს არ აღემატებოდეს. ერთადგილიანის წონა არ უნდა იყოს 23 კგ-ზე, ორადგილიანისა კი - 27 კგ-ზე მეტი. ყოველი რბოლის წინ ამოწმებენ ციგის თავკავების ტემპერატურას (მათი ხელოვნურად გაცხელება აკრძალულია). ფინიშის შემდეგ ციგას წონიან. სპორტსმენებს აცვიათ აეროდინამიკური კომბინეზონები და ასეთივე ტიპის ფეხსაცმელი, აუცილებელია დამცავი ჩაფხუტი.

საერთაშორისო ტურნირებში იმართება ინდივიდუალური (კაცები, ქალები) და წყვილთა (კაცები) რბოლები. მსოფლიოსა და ევროპის ჩემპიონატებში შემოღებულია გუნდური ჩათვლა. შეჯიბრებისას სპორტსმენი ციგაზე წევს გულადმა, ოდნავ თავწამოწეული, რათა ტრასას კარგად ხედავდეს. ციგის მოძრაობის მიმართულების შესაცვლელად მოციგავე სხეულის წონას იმ მხარეს გადაანაცვლებს, საითაც უნდა მოუხვიოს. ინდივიდუალური რბოლის დროს ტრასაზე მხოლოდ ერთი სპორტსმენი გამოდის. როგორც კი ტრასა გათავისუფლდება, გაისმის იმის მაუწყებელი სიგნალი, რომ მომდევნო სპორტსმენს სტარტზე გასვლამდე 30 წამი რჩება. წყვილთა შეჯიბრებაში მოციგავეებს ამისთვის 45 წამი ეძლევათ.

თითოეულმა მონაწილემ ტრასა ოთხჯერ უნდა გაიაროს. გამარჯვებულად ცხადდება სპორტსმენი, რომელიც ოთხი ცდის შედეგად საუკეთესო დროს აჩვენებს.

ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე, ტოპ- 3 ზე და ორში საუკეთესოზე.

ავტოსპორტი

ავტოსპორტი ტექნიკური სპორტის სახეობაა იგივეა, რაც საავტომობილო სპორტი (ბერძნ. autos - თვით, ინგლ. sport - სპორტი). აერთიანებს ინდივიდუალურ და ჯგუფურ შეჯიბრებებს ერთი ან მეტი ავტომობილის მონაწილეობით. ითვლება ტექნიკური სპორტის ყველაზე მასობრივ, პრესტიჟულ და შემოსავლიან სახეობად. საგზატკეცილო-წრიული რბოლა – ტარდება დახშულ, შეკრული კონტურის მქონე მოსახვევებიან, მყარსაფარიან ტრასებზე ადგილიდან ან გაქანებით აღებული სტარტით სარბოლო, სპორტული და სერიული ავტომობილებით; საგზატკეცილო რბოლა ეწყობა ორ პუნქტს შორის საერთო სარგებლობის გზებსა და გზატკეცილებზე; სარეკორდო რბოლა – შეჯიბრება განსაზღვრული სიგრძის მონაკვეთზე (ძირითადად 1 კმ ან 1 მილი) სხვადასხვა მანქანით (სტარტი ადგილიდან ან სვლით) აბსოლუტური უმაღლესი სიჩქარის მისაღწევად; წრიული რბოლა – ტარდება წრიული ან ოვალური პროფილის მქონე დახრილვირაჟიან ავტოდრომებზე, იპოდრომებზე, ტრეკებსა და სპეციალურ სტადიონებზე; რალი – კომპლექსური შეჯიბრება განსაზღვრული მარშრუტით მოძრაობის წინასწარ დადგენილი გრაფიკის დაცვის სიზუსტეში;

კროსი – შეჯიბრება ადგილიდან საერთო სტარტით უგზოობის პირობებში ან ბუნებრივსაფარიან გზებზე;

გორაკზე ასვლა – აღმართის ჩქაროსნული დამლევა, ანუ ერთ ან რამდენიმე მოსახვევიან ციცაბო აღმართზე რაც შეიძლება სწრაფად ასვლა; კარტინგი – მიკროლიტრაჟიანი მინიატომობილებით (კარტინგებით) რბოლა შეკრული კონტურის მქონე მოსახვევებიან, მყარსაფარიან სპეციალურ ტრასებზე (კარტოდრომებზე); სლალომი – სერიული მსუბუქი და სატვირთო ავტომობილებით შეჯიბრება ჩქაროსნულ მანევრირებასა და სპეციალური ვარჯიშების უშეცდომოდ შესრულებაში; ეკონომიური მართვა – შეჯიბრება საწვავის ეკონომიურად ხარჯვაში წინასწარ დადგენილი სიჩქარის დაცვის ან გადაჭარბების დროს; მრავალჭიდი – აერთიანებს ზემოთ ჩამოთვლილი სახეობებიდან ორს ან რამდენიმეს.

ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე, ტოპ- 3 ზე და ორში საუკეთესოზე.

მოტოსპორტი

მოტოსპორტი. ტექნიკური სპორტის სახეობა (ფრანგ. motorcycle – მოტოციკლი, ინგლ. sport – სპორტი). აერთიანებს სპეციალურ, საერთო სარგებლობისა და სხვა დანიშნულების გზებსა და არენებზე ერთი ან მეტი მოტოციკლის მონაწილეობით გამართულ ინდივიდუალურ და ჯგუფურ შეჯიბრებებს. ტურნირები ტარდება სერიული, სპორტული და სარეკორდო მოტოციკლებით, რომლებიც იყოფა სამ ძირითად ტიპად – ორთვლიან, ეტლიან და სპეციალური კონსტრუქციის (ტრიციკლები და კვადროციკლები) მოტოციკლებად. თავის მხრივ, თითოეული ტიპი იყოფა კატეგორიებად, ჯგუფებად და კლასებად. დაყოფის ძირითადი კრიტერიუმია მოტოციკლის ტიპი და მრავალს მუშა მოცულობა. დღეისათვის გავრცელებულია შემდეგი სახის მოტოშეჯიბრებები:

საგზატკეცილო-წრიული რბოლა – ტარდება ჩაკეტილი კონტურის, ვირაჟებიან და მყარსაფარიან გზებზე ადგილიდან სტარტით; მოტოკროსი – შეჯიბრება გამძლეობასა და სიჩქარეში ბუნებრივსაფარიან გზებზე და უგზოობის პირობებში; სატრეკო რბოლა – წრიული რბოლა ბალახის, ხრემის, ყინულის საფრის მქონე სპეციალურ არენებზე (სტადიონებზე, იპოდრომებზე და ა.შ.); მრავალჭიდი – შეჯიბრებათა მრავალდღიანი კომპლექსი, რომელიც მოიცავს მოტოსპორტის რამდენიმე სახეობას; მოტორალი – შეჯიბრება წინასწარ შერჩეული სიჩქარის გრაფიკის დაცვასა და ორიენტირებაში; მოტობოლი – ბურთის გუნდური თამაში მოტოციკლებით; სარეკორდო რბოლა – სპეციალური შეჯიბრება ერთი ან რამდენიმე მოტოციკლით წინასწარ დადგენილ დისტანციაზე (ჩვეულებრივ, 1 კმ ან 1 მილი) სიჩქარის აბსოლუტური რეკორდის დასამყარებლად.

ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე, ტოპ- 3 ზე და ორში საუკეთესოზე.

გოლფი

გოლფი სპორტის ინდივიდუალური სახეობაა. თამაში პატარა ბურთით და კავჩოგნებით (ყვანჭებით). გოლფ-კლუბების ტერიტორია ათეულობით ჰექტარზეა გადაჭიმული და ხშირად ტყის კორომს, მდელოსა და ღელეს მოიცავს. საკუთრივ შეჯიბრება ე.წ. “გოლფის გზაზე” ტარდება, სადაც წინასწარ მონიშნული მარშრუტის გასწვრივ მიწაში 18 (იშვიათად – 9) პატარა ორმოა ამოთხრილი. ორმოს დიამეტრი შემთხვევამ განაპირობა: სენტ-ენდრიუს

გოლფკლუბში ერთ მოთამაშეს ბუნებრივი ორმოს ზომა არ მოეწონა და მიწა იქვე ნაპოვნ მილით ამოთხარა. მილის დიამეტრი 11 სანტიმეტრი აღმოჩნდა და მას შემდეგ გოლფის ორმო სწორედ ამ ზომისაა. ორმოებს ერთმანეთისგან რამდენიმე ასეული მეტრი აშორებს. ამიტომაც გზის სიგრძე ჯამში რამდენიმე კილომეტრს აღწევს. გოლფს სხვადასხვა ზომის, სხვადასხვა სიშორისა და ყაიდის დარტყმებისთვის განკუთვნილი თორმეტი კავჩოგნით თამაშობენ. კავჩოგნები სპეციალურ აბგებშია მოთავსებული და მათ მოთამაშის მხლებელი ურიკით დააგორებს. სპორტსმენმა ბურთი სათითაოდ და რიგრიგობით ყველა ორმოში უნდა ჩააგდოს ისე, რომ ამისთვის რაც შეიძლება ნაკლები დარტყმა დასჭირდეს. გოლფკლუბები გზის მოწყობისთანავე ადგენენ, კარგმა მოთამაშემ იგი რამდენი დარტყმით უნდა გალიოს. დარტყმათა ამ წინასწარ დადგენილ რაოდენობას ნორმა ეწოდება. ნორმას ადგენენ არა მარტო მთელი გზისთვის, არამედ თითოეული ორმოსთვისაც. თუ ორმოში ბურთის ჩაგდებას ნორმაზე ერთით მეტი დარტყმა დასჭირდა, ამას “მაჯლაჯუნას” ეძახიან. ნორმაზე ერთი დარტყმით უკეთეს (ე.ი. ნაკლებ) შედეგს “ჩიტუნია” ჰქვია, ორით უკეთეს კი – “არწივი”. ბურთს ურტყამენ “სადგურიდან”. მოთამაშე ირჩევს ადგილისა და მანძილის შესაბამის კავჩოგანს და ისე დაჰკრავს სპეციალურ სადგამზე დადებულ ბურთს, რომ იგი რაც შეიძლება ახლოს დაეცეს სამიზნე ორმოსთან (ორმო სადგურიდან საკმაოდ შორსაა და ამიტომ შიგ ჩარჭობილი ალმით არის ხოლმე მონიშნული). შემდეგ მოთამაშე მხლებელთან ერთად მივა ბურთის დაცემის ადგილზე და ახლა იქიდან ცდილობს, უკვე სხვა კავჩოგნით, უფრო მოზომილი და ფრთხილი დარტყმით ბურთი ორმოში ჩააგდოს. შეჯიბრება, როგორც წესი, ოთხ დღეს გრძელდება – ოთხშაბათიდან კვირამდე. ყოველდღე თამაშდება თითო წრე, რომლის დროსაც მოთამაშენი გზას ერთხელ გადიან. ყველაზე პრესტიჟული საერთაშორისო გუნდური შეჯიბრებაა “რაიდერის თასი”, რომელიც 1927 წლიდან ტარდება. უმთავრესი პირადი შეჯიბრება ჩოგბურთის მსგავსად, ოთხია: US Masters, US Open, British Open, US PGA Championship. ეს გრანდ სლემის ტურნირებია. ერთ წელიწადში ოთხივე ტურნირის მომგები “გრანდ სლემის” ტიტულის მფლობელი გახდება.

ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე და ორში საუკეთესოზე.

სქვოში

თამაში ჩოგნითა და ბურთით. გავრცელებულია ორი ძირითადი ნაირსახეობა: სქვოშჩოგანი (Squash Rackets) და სქვოშ-ჩოგბურთი (Squash Tennis). თამაშის წესები თითქმის ერთნაირია. ერთი და იგივეა მოედანიც, მაგრამ აღჭურვილობა სხვადასხვაა. პირველ სახეობაში შეჯიბრებისას ბადმინტონის ტიპის მსუბუქ ჩოგნებს იყენებენ, მეორეში – ჩოგბურთისას. განსხვავებულია ბურთებიც. სქვოშ-ჩოგნის ბურთი მძიმე რეზინისაა, სქვოშ-ჩოგბურთის კი ჩვეულებრივი ჩოგბურთის ბურთებით თამაშობენ. შეხვედრაში მონაწილეობს ორი ან ოთხი კაცი. შეჯიბრება იმართება სხვადასხვა სიმაღლის კედლებით გარშემორტყმულ 10X5,5 მ ზომის მართკუთხა კორტზე. მეტოქეები მხარდამხარ თამაშობენ. თამაში იწყება ბურთის მეტოქის ნახევარზე ჩაწოდებით. საერთაშორისო ფედერაციის წესებით, ქულებს მხოლოდ ჩამწოდებელი იგებს, მომგერიებელი კი ცდილობს ჩაწოდების უფლება მოიპოვოს, ხოლო ამერიკული (და ზოგიერთი ევროპის ქვეყნების) წესებით, გათამაშების მომგებს ერიცხება ერთი ქულა და აგრძელებს მოწოდებას. მოწინააღმდეგეებმა მონაცვლეობით ისე უნდა დაარტყან ბურთს ჩოგანი, რომ ყოველი დარტყმის შემდეგ წინა კედელს შეეხოს. მიზანი ის არის, რომ მეტოქემ დარტყმისას შეცდომა დაუშვას ან საერთოდ ვერ შეძლოს ბურთის მოგერიება. ქულა მოგებულად ითვლება იმ შემთხვევაში, თუ

კედლიდან ასხლეტილი ბურთი ორჯერ მაინც შეეხება იატაკს სანამ მეტოქე დაარტყამდეს. მატჩი შედგება 5 გეიმისგან (სამ მოგებად) ან 3 გეიმისგან (ორ მოგებად). გეიმი შეიძლება გაგრძელდეს ა) 15 ქულამდე, 1414-ზე თამაში გრძელდება ორ ქულიანი უპირატესობის მოპოვებამდე. გათამაშების მომენტს ერიცხება ქულა და აგრძელებს მოწოდებას. ბ) 9 ქულამდე, 8-8-ის შემთხვევაში მოწოდების მიმღები ირჩევს თამაში გაგრძელდეს 9-მდე ან 10-მდე. მოწოდებელი გათამაშების მოგებისას იგებს 1 ქულას, მიმღები გათამაშების მოგებისას იგებს მოწოდების უფლებას ანგარიშის შეუცვლელად.

თუ მატჩი შეწყდა/გადაიდო, ფსონი ძალაში რჩება კონკრეტული მატჩის ან ტურნირის დასრულებამდე.

ფსონები მიიღება მატჩის / გეიმის გამარჯვებულზე, მატჩის/გეიმების ჰანდიკაპზე, მატჩის / გეიმის ტოტალზე.

შერეული ორთაბრძოლები

შერეული ორთაბრძოლები (ასევე MMA — ინგლ. Mixed Martial Arts), ხშირად მას უწოდებენ „ბრძოლას წესების გარეშე“, ის წარმოადგენს საბრძოლო ხელოვნების სკოლათა, ტექნიკისა და სტილის ნაზავს. MMA არის სრულკონტაქტიანი ბრძოლა ჭიდაობის და დარტყმების გამოყენებით როგორც დგომელა(კლინჩი) ასევე იატაკზე(პარტერი). ილეთების ტექნიკისა და ფიზიკური მომზადების განვითარების გამო მოხდა საწყისი თავისუფალი და მკაცრი წესების შემსუბუქება, მონაწილეთა ჯანმრთელობის დაცვის მიზნით. ახალი წესებით შემოღებული იქნა წონითი კატეგორიები, სპეციალური ხელთათმანები, დამატებით შეიზღუდა გარკვეული ილეთების გამოყენება, დაწესდა დრო ორთაბრძოლაზე. ხელთათმანები კრივისგან განსხვავებით თხელია(ღია თითებით), შემოღებული იქნა მუშტების დასაცავად და ნახეთქების რ-ბის შესამცირებლად, რაც იწვევდა შეხვედრის ხშირად შეჩერებას. ორთაბრძოლისთვის დრო შემოიღეს იმის გამო, რომ მეტბრძოლები ზოგავდნენ ენერგიას და შეხვედრა გრძელდებოდა დიდხანს, უმეტესად ბრძოლები შედგება 3 ხუთ წუთიანი რაუნდისგან, ამასთან ტიტულისთვის ბრძოლებში რაუნდები იზრდება ხუთამდე. ილეთების შეზღუდვა სხვადასხვა კონტინენტზე განსხვავდება ერთმანეთისგან, თუმცა არსებობს შეზღუდვები რომელსაც თითქმის ყველგან იყენებენ, ესენია: კბენა, დარტყმები ყელში, ხერხემალზე, თვალში თითის ტაკება, თითის(ან თითების) გადაგრეხვა და ა.შ.

ფსონები მიიღება გამარჯვებულზე, ვინ უკეთ იასპარეზებს (H2H).

ელექტრონული სპორტი, იგივე კიბერსპორტი (შემდგომში E-სპორტი)

წარმოადგენს ასპარეზობას ვირტუალურ (კომპიუტერულ) სივრცეში, რომელიც მოდელირდება კომპიუტერული ტექნოლოგიებით. ფსონები მიიღება მოასპარეზე გუნდებიდან (მოთამაშეებიდან) რომელიმეს გამარჯვებაზე, აგრეთვე სხვა პოზიციებზე Eსპორტის სახეობების მიხედვით. ეს სახეობებია: ES Counter-Strike; ES League of Legends; ES Dota; ES Overwatch; ES StarCraft; ES Call of Duty; ES Call of Duty; ES Rainbow Six; ES Hearthstone; ES FIFA; ES NBA2K; ESport World of Warcraft; ESport Arena of Valor; ESport Fortnite; ESport King of Glory; ESport Smite; ESport Motorsport;

თითოეული მატჩი შედგება რუქებისაგან (რუქისაგან) (Map) (გარდა ES FIFA - ფეხბურთი; ES NBA2K - კალათბურთი; ESport Motorsport - მოტოსპორტი), შესაბამისად მატჩის საბოლოოს შედეგი ფიქსირდება გუნდების (მოთამაშეების) მიერ მოგებული რუქების (რუქის) (Map) რაოდენობის შესაბამისად, ელექტრონული სპორტული ლიგის ოფიციალური მონაცემების მიხედვით (ESL, ESEA, Dreamhack, Turner, WESG, Starladder...) თუ მატჩი გადაიდო და არ ჩატარდა 48 საათის განმავლობაში ფსონები უქმდება (კოეფიციენტი 1,0);

თუ მატჩი ჩაიშალა/ შეწყდა და არ დასრულდა 48 საათის განმავლობაში ფსონები უქმდება (კოეფიციენტი 1,0), ჩაშლის/შეწყვეტის მომენტისათვის უკვე გარკვეული პოზიციები ფიქსირდება. ტექნიკური შედეგი მხედველობაში არ მიიღება; მატჩში მონაწილეობაზე უარის თქმის ან დანებების შემთხვევაში ფსონები უქმდება (კოეფიციენტი 1,0). დანებების შემთხვევაში, დანებების მომენტამდე უკვე გარკვეული პოზიციები ფიქსირდება.

თუ მატჩი ან რუქა (რუქები) (map) გადათამაშდება კავშირის გაწყვეტის გამო, ან სხვა ტექნიკური მიზეზით, რომელიც არ არის დამოკიდებული მატჩში მონაწილე გუნდზე/მოთამაშეზე, პრე მატჩის შემთხვევაში ფსონი ძალაშია და მხედველობაში მიიღება მატჩის /რუქის (რუქების) ოფიციალური საბოლოო რეზულტატი, ხოლო ლაივის შემთხვევაში ყველა გაურკვეველი პოზიცია უქმდება (კოეფიციენტი 1,0). ამასთანავე გადათამაშებულ მატჩზე ან რუქაზე ფსონები მიიღება ცალკე და მას ჩაშლილ მატჩთან ან რუქასთან კავშირი არ აქვს.

ტოტალიზატორი იტოვებს უფლებას ფსონები ან მათი ნაწილი გაუქმებულად ჩათვალოს (კოეფიციენტი 1,0):

ა) თუ მოასპარეზე წყვილი შეიცვალა;

ბ) თუ მატჩში შეიცვლება რუქების (რუქის) რაოდენობა (ფორმატი);

გ) სხვადასხვა სახის ტექნიკური ხარვეზის შემთხვევაში.

მატჩის შედეგი (1 2) - რომელი გუნდი გაიმარჯვებს მატჩში, თუ მატჩის საბოლოო ანგარიში არის ფრე (მატჩის ფორმატი: "საუკეთესო ორში" ე.წ. "best of two" შემთხვევაში) აღნიშნულ პოზიციაზე დადებული ფსონები უქმდება (კოეფიციენტი 1,0).

E-სპორტი "ქოლ ოფ დიუტი" (call of duty) (პრემატჩი) კომპიუტერული თამაშების სერია მსროლელის (შუთერის) ჟანრში. ფსონები მიიღება (ითვლება) შესაძლო ოვერტაიმის ჩათვლით. მატჩის შედეგი (1 2) - რომელი გუნდი გაიმარჯვებს მატჩში.

E-სპორტი "ქაუნთერ სტრაიკი" (counter strike:global offensive) (პრემატჩი/ლაივი) ოფიციალური აბრივიატურა CS. კომპიუტერული თამაშების სერია ე.წ. გუნდური პირველი პირის მსროლელის (შუთერი) ჟანრში, თამაშის იდეა მდგომარეობს ორი გუნდის დაპირისპირებაში.

ფსონები მიიღება (ითვლება) ოვერტაიმის ჩათვლით, განსხვავებული პირობები მოცემულია დამატებით. ფსონები მიიღება შემდეგ პოზიციებზე: მატჩის შედეგი (1 2) - რომელი გუნდი გაიმარჯვებს მატჩში. მატჩის შედეგი (1 X 2) რომელი გუნდი მოიგებს მატჩს ან ის დასრულდება ფრედ.

მატჩის ფორმატი: საუკეთესო ორში ე.წ. "best of two" შემთხვევაში) ფორა, ჰანდიკაპი - სხვაობა რუქების საბოლოო ანგარიშის მიხედვით. ტოტალი - რუქების რაოდენობა. შესაბამისი რუქის შედეგი (1 2)- შესაბამისი რუქის გამარჯვებული, შესაძლო ოვერტაიმ რაუნდების ჩათვლით. მატჩის ანგარიში რუქების მიხედვით (2,3,5 რუქიანი)- როგორი იქნება საბოლოო ანგარიში რუქების მიხედვით. შესაბამისი რუქა - ფორა - განისაზღვრება შესაბამისი რუქაში რაუნდების მიხედვით შესაძლო ოვერტაიმ რაუნდების ჩათვლით.

შესაბამისი რუქა - ტოტალი - რაუნდების რაოდენობა შესაბამისი რუქაში, შესაძლო ოვერტაიმ რაუნდების ჩათვლით. შესაბამისი რუქის შედეგი (1 X 2) - შესაბამისი რუქის შედეგი, შესაძლო ოვერტაიმ რაუნდების გარეშე. პირველი რუქა - იქნება ოვერტაიმი - იქნება თუ არა ოვერტაიმი პირველ რუქაში. პირველი სისხლი - გამოსაცნობია რომელი გუნდი მოკლავს მოწინააღმდეგეს პირველად.

დანის რაუნდის გამარჯვებული (knife round winner) - რომელი გუნდი მოიგებს პირველ დანის რაუნდს.

პირველი / მეორე პისტოლეტის რაუნდის გამარჯვებული - (pistol round)- რომელი გუნდი მოიგებს პირველ / მეორე პისტოლეტის რაუნდს. შესაბამისი რუქის შესაბამისი რაუნდის გამარჯვებული - გამოსაცნობია მოცემული რუქის მოცემული რაუნდის გამარჯვებული.

შესაბამისი რუქა შესაბამისი რაუნდი იქნება თუ არა ბომბი ჩადებული - გამოსაცნობია იქნება თუ არა ბომბი ჩადებული მოცემული რუქის მოცემულ რაუნდში.

შესაბამისი რუქა შესაბამისი რაუნდი იქნება თუ არა ბომბი გაუვნებელყოფილი - გამოსაცნობია იქნება თუ არა ბომბი გაუვნებელყოფილი მოცემული რუქის მოცემულ რაუნდში.

E-სპორტი "დოტა 2" (dota 2) (პრემატჩი/ლაივი)

DOTA არის შემოკლებული დასახელება ტერმინისა- "სიძველეების დაცვა" (defence of the ancients) გუნდური ტაქტიკურ სტრატეგიული კომპიუტერული თამაში, სადაც თითოეული მოთამაშე მართავს ერთ გმირს და აგრეთვე შესაძლებელია დამატებით სხვა არსებების მართვაც. სათამაშო პროცესის მიმდინარეობისას მოთამაშე იძენს გამოცდილებას. მონაწილე გუნდების მიზანია მოწინააღმდეგის ბანაკის განადგურება.

ფსონები მიიღება (ითვლება) ოვერტაიმის გარეშე. ფსონები მიიღება შემდეგ პოზიციებზე: მატჩის შედეგი (1 2) - რომელი გუნდი გაიმარჯვებს მატჩში.

მატჩის შედეგი (1 X 2) რომელი გუნდი მოიგებს მატჩს ან ის დასრულდება ფრედ (მატჩის ფორმატი: საუკეთესო ორში ე.წ. "best of two" შემთხვევაში).

ფორა, ჰანდიკაპი - სხვაობა რუქების საბოლოო ანგარიშის მიხედვით. ტოტალი - რუქების რაოდენობა. შესაბამისი რუქის შედეგი (1 2)- შესაბამისი რუქის გამარჯვებული. მატჩის ანგარიში რუქების მიხედვით (2,3,5 რუქიანი)- როგორი იქნება საბოლოო ანგარიში რუქების მიხედვით. შესაბამისი რუქა პირველი ეგიდა (aegis) - რომელი გუნდი აიღებს პირველი უკვდავების ეგიდას (aegis of immortal) მოცემულ რუქაში.

შესაბამისი რუქა პირველი კოშკი (tower) - რომელი გუნდი უფრო ადრე გაანადგურებს მოწინააღმდეგის კოშკს შესაბამისი რუქაში.

შესაბამისი რუქა პირველი ყაზარმა (barracks) - რომელი გუნდი უფრო ადრე გაანადგურებს მოწინააღმდეგის ყაზარმას შესაბამის რუქაში. შესაბამისი რუქა მოკვლების ფორა - შესაბამისი რუქაში მოკვლების რაოდენობის სხვაობა.

შესაბამისი რუქა მოკვლების შედეგი (1 2) - რომელ გუნდს ექნება მეტი მოკვლა (მეტჯერ მოკლავს მოწინააღმდეგეს) შესაბამისი რუქაში.

E-სპორტი "ლეგენდების ლიგა" (league of legends) (პრემატჩი/ლაივი) გუნდური ტაქტიკურ სტრატეგიული კომპიუტერული თამაში.

მონაწილე მართავს ჩემპიონს, რომელიც ბრძოლაში გამოდის განსხვავებულ რეჟიმში. მონაწილე გუნდების მიზანია მიღწევა და გაანადგურება მოწინააღმდეგის ბაზის ცენტრის ე.წ. ნექსუსის ("nexus").

ფსონები მიიღება (ითვლება) ოვერტაიმის გარეშე. ფსონები მიიღება შემდეგ პოზიციებზე: მატჩის შედეგი (1 2) - რომელი გუნდი გაიმარჯვებს მატჩში.

მატჩის შედეგი (1 X 2) რომელი გუნდი მოიგებს მატჩს ან ის დასრულდება ფრედ (მატჩის ფორმატი: საუკეთესო ორში ე.წ. "best of two" შემთხვევაში).

ფორა, ჰანდიკაპი - სხვაობა რუქების საბოლოო ანგარიშის მიხედვით. ტოტალი - რუქების რაოდენობა. შესაბამისი რუქის შედეგი (1 2) - შესაბამისი რუქის გამარჯვებული. მატჩის ანგარიში რუქების მიხედვით (2,3,5 რუქიანი) - როგორი იქნება საბოლოო ანგარიში რუქების მიხედვით. შესაბამისი რუქა პირველი სისხლი - გამოსაცნობია რომელი გუნდი მოკლავს მოწინააღმდეგეს პირველად შესაბამისი რუქაში (ნეიტრალის მკვლელობა არ ითვლება). შესაბამისი რუქა პირველი დრაკონი (Dragon) - რომელი გუნდი მოკლავს დრაკონს პირველად შესაბამისი რუქაში. შესაბამისი რუქა პირველი კოშკი (tower) - რომელი გუნდი უფრო ადრე გაანადგურებს მოწინააღმდეგის კოშკს შესაბამისი რუქაში.

შესაბამისი რუქა პირველი ბარონი (baron) - რომელი გუნდი მოკლავს ბარონს პირველად შესაბამისი რუქაში.

შესაბამისი რუქა პირველი ინჰიბიტორი (inhibitor) - რომელი გუნდი გაანადგურებს მტრის ინჰიბიტორს პირველად შესაბამისი რუქაში.

შესაბამისი რუქა მოკვლების ფორა - შესაბამისი რუქაში მოკვლების რაოდენობის სხვაობა.

შესაბამისი რუქა მოკვლების შედეგი (1 2) - რომელ გუნდს ექნება მეტი მოკვლა (მეტჯერ მოკლავს მოწინააღმდეგეს) შესაბამისი რუქაში. "ოვერვოჩი" (overwatch) (პრემატჩი)

კომპიუტერული თამაში ე.წ. გუნდური პირველი პირის მსროლელის (შუთერი) ჟანრში, თამაშის შედეგება სხვადასხვა გმირებისაგან, სადაც ყოველ მათგანს გააჩნია უნიკალური თვისებები. თამაშის მიზანია მოწინააღმდეგის დამარცხება. ფსონები მიიღება (ითვლება) ოვერტაიმის გარეშე. მატჩის შედეგი (1 2) - რომელი გუნდი გაიმარჯვებს მატჩში.

E-სპორტი "სთარ კრაფტი II" (star craft II) (პრემატჩი)

სამხედრო სამეცნიერო ფანტასტიკისა და რეალური დროის სტრატეგიის ჟანრის ვიდეო თამაში, რომლის მთავარ მიზანა მოწინააღმდეგის განადგურება, ამისათვის მოთამაშეს შეუძლია სახმელეთო და საჰაერო ძალების გამოყენება.

ფსონები მიიღება (ითვლება) ოვერტიმის გარეშე ფსონები მიიღება შემდეგ პოზიციებზე: მატჩის შედეგი (1 2)- რომელი გუნდი გაიმარჯვებს მატჩში. ფორა- სხვაობა რუქების საბოლოო ანგარიშის მიხედვით. ტოტალი - რუქების რაოდენობა.

შესაბამისი რუქის შედეგი (1 2)- შესაბამისი რუქის გამარჯვებული. მატჩის ანგარიში რუქების მიხედვით (2,3,5,7,9 რუქიანი) - როგორი იქნება საბოლოო ანგარიში რუქების მიხედვით. ვირტუალური ფეხბურთი

ვირტუალური საფეხბურთო ლიგის (VFL) ერთი სეზონი შედგება 30 ტურისგან და მასში მონაწილეს იღებს 16 გუნდი. ერთი სეზონის ხანგრძლივობა შეადგენს 150 წუთს, ხოლო უშუალოდ ერთი მატჩის ხანგრძლივობა 3 წუთია.

ფსონები მიიღება სეზონში კონკრეტული ტურის დაწყებამდე და ასევე მომდევნო ტურების შეხვედრებზე. ფსონის განთავსება შესაძლებელია 24 საათის განმავლობაში, ფსონის ნებისმიერი სახეობით (სინგლი; ექსპრესი; სისტემა;).

ვირტუალური სპორტი

Sportradar პროვაიდერის ელექტრონული თამაშები შპს „ბეთლაივს“ მიეწოდება შპს „გლობალ გეიმინგს“ (ს/კ 405445077) მეშვეობით, რომელიც თამაშების მიწოდებას ახორციელებს სსიპ შემოსავლების სამსახურის მიერ გაცემული N19-02/07 ნებართვის და შპს „რენდომ სისტემს ჯორჯიას“ მიერ გაცემული ავტორიზაციის სერტიფიკატის ნომრით GE-CA-A0018 საფუძველზე.

ვირტუალური ფეხბურთი

ვირტუალური ფეხბურთი წარმოდგენილია 6 სხვადასხვა სახეობით:

Virtual Football League Mode

ვირტუალური საფეხბურთო ლიგა

ჩემპიონატი შედგება 30 ტურისგან და მასში მონაწილეს იღებს 16 გუნდი. ერთი სეზონის ხანგრძლივობა შეადგენს 150 წუთს, ხოლო უშუალოდ ერთი მატჩის ხანგრძლივობა 3 წუთია.

ფსონები მიიღება სეზონში კონკრეტული ტურის დაწყებამდე და ასევე მომდევნო ტურების შეხვედრებზე. ფსონის განთავსება შესაძლებელია 24 საათის განმავლობაში, ფსონის ნებისმიერი სახეობით (სინგლი; ექსპრესი; სისტემა;).

Virtual Football World Cup

მოიცავს სხვადასხვა ჩემპიონთა თასებს.

Betlive თასი, ევროთასი, აზიის თასი (ვირტუალური ფეხბურთი)

სამივე ჩემპიონატის ტურნირში მონაწილეობას იღებს 24 გუნდი. ტურნირი შედგება 51 მატჩისგან და გრძელდება 60 წუთის განმავლობაში. კონკრეტული მატჩის ხანგრძლივობა შეადგენს 2 წუთს.

ტურზე ფსონის განთავსება შესაძლებელია კონკრეტული თამაშების დაწყებამდე. ასევე შეგიძლიათ ფსონი განათავსოთ ნებისმიერ მომდევნო ტურზე.

ვირტუალურ ევროპის ჩემპიონატში ფსონი შეგიძლიათ შემდეგ პოზიციებზე: ძირითადი შედეგი (1X2), ორმაგი შედეგი, პირველი ტაიმის შედეგი; ჰანდიკაპი; გოლები; რომელი გუნდი გაიტანს პირველ გოლს; მატჩის ზუსტი ანგარიში; ფრეზე გაყრა; ორივეს გატანა; ტაიმბოლი; და ა.შ.

ჩემპიონთა თასი (ვირტუალური ფეხბურთი)

ჩემპიონთა თასში ტურნირში მონაწილეობას იღებს 32 გუნდი. ტურნირი შედგება ჯგუფური ეტაპისგან და პლეიოფისგან.

ჯგუფურ ეტაპში მონაწილეობას იღებს 32 გუნდი (8 ჯგუფი თითოეულში 4 გუნდი) ჯგუფური ეტაპი შედგება 24 ტურისგან.

პლეიოფის ეტაპზე გადადის 16 გუნდი და შედგება 9 ტურისგან.

ტურზე ფსონის განთავსება შესაძლებელია კონკრეტული თამაშების დაწყებამდე. ასევე შეგიძლიათ ფსონი განათავსოთ ნებისმიერ მომდევნო ტურზე.

მსოფლიო თასი (ვირტუალური ფეხბურთი)

ჩემპიონთა თასში ტურნირში მონაწილეობას იღებს 32 გუნდი. ტურნირი შედგება ჯგუფური ეტაპისგან და პლეიოფისგან.

ჯგუფურ ეტაპში მონაწილეობას იღებს 32 გუნდი (8 ჯგუფი თითოეულში 4 გუნდი) ჯგუფური ეტაპი შედგება 24 ტურისგან.

პლეიოფის ეტაპზე გადადის 16 გუნდი და შედგება 5 ტურისგან.

ტურზე ფსონის განთავსება შესაძლებელია კონკრეტული თამაშების დაწყებამდე. ასევე შეგიძლიათ ფსონი განათავსოთ ნებისმიერ მომდევნო ტურზე.

Virtual Basketball League

ვირტუალური კალათბურთი

ვირტუალური საკალათბურთო ლიგის (VBL) ერთი სეზონი შედგება 30 ტურისგან და მასში მონაწილეობას იღებს 16 გუნდი. ერთი სეზონის ხანგრძლივობა შეადგენს 105 წუთს, ხოლო უშუალოდ ერთი მატჩის ხანგრძლივობა 3 წუთია.

ფსონები მიიღება სეზონში კონკრეტული ტურის დაწყებამდე და ასევე მომდევნო ტურების შეხვედრებზე. ფსონის განთავსება შესაძლებელია 24 საათის განმავლობაში, ფსონის ნებისმიერი სახეობით (სინგლი; ექსპრესი; სისტემა;).

Virtual Tennis In-Play

ვირტუალური ჩოგბურთი

ვირტუალური ჩოგბურთის (VTO) სეზონი შედგება ორი პარალელურად მიმდინარე ტურნირისაგან, სადაც 16 ჩოგბურთელი მართავს ოთხ რაუნდს გამარჯვების მისაღწევად. ტურნირის ხანგრძლივობა შეადგენს 25:30 წუთს, ხოლო თითოეული რაუნდის ხანგრძლივობა 3:30 წუთს. ფსონები მიიღება სეზონში კონკრეტული რაუნდის დაწყებამდე და ასევე მომდევნო სეზონებზე.

ფსონის განთავსება შესაძლებელია 24 საათის განმავლობაში, ფსონის ნებისმიერი სახეობით (სინგლი; ექსპრესი; სისტემა;).

Virtual Baseball In-play

ვირტუალური ბეისბოლი ლაივი

ვირტუალური ბეისბოლი უწყვეტად მიმდინარეობს, ყოველი მატჩის დასრულების შემდეგ იწყება მომდევნო

მატჩების ხანგრძლივობა დამოკიდებულია თამაშის მიმდინარეობაზე.

სეზონში არის 2100 თამაში

ფსონის განთავსება შესაძლებელია 24 საათის განმავლობაში, ფსონის ნებისმიერი სახეობით (სინგლი; ექსპრესი; სისტემა;).

Virtual Horse Classics

ვირტუალური დოდი

ვირტუალური დოდი (VHC) გრძელდება 3 დან 5 წუთამდე, რაც დამოკიდებულია მონაწილე ცხენების რაოდენობაზე, რბოლის მანძილსა და სირთულეზე.

გარბენზე ფსონის განთავსება შესაძლებელია კონკრეტული გარბენის დაწყებამდე . ასევე შეგიძლიათ ფსონი განათავსოთ ნებისმიერ მომდევნო გარბენზე.

ვირტუალურ დოლზე ფსონები შეგიძლიათ განათავსოთ შემდეგ პოზიციებზე : გაიმარჯვებს; ვერ გაიმარჯვებს; მოხვდება საუკეთესო სამეულში; ვერ მოხვდება საუკეთესო სამეულში; პირდაპირ ფორკასტზე კონკრეტული თანმიმდევრობით (მაგალითად პირველი იქნება მე-4 ცხენი და მეორე იქნება მე-3 ცხენი) ორმაგ ფორკასტზე ნებისმიერი თანმიმდევრობით; პირდაპირ ტრაიკისტზე კონკრეტული თანმიმდევრობით (მაგალითად

პირველი იქნება მე-4 ცხენი, მეორე იქნება მე-2 ცხენი და მესამე იქნება მე-3 ცხენი) ; ორმაგ ტრაიკასტზე ნებისმიერი თანმიმდევრობით.

Virtual Dogs Racing

ვირტუალური ძაღლების რბოლა

ვირტუალური ლების რბოლა გრძელდება 45 დან 90 წამამდე, რაც დამოკიდებულია მონაწილე ძაღლების რაოდენობაზე, რბოლის სირთულესა და მდგომარეობაზე. ძაღლების რბოლაზე ფსონის განთავსება შესაძლებელია კონკრეტული რბოლის დაწყებამდე.

ასევე შეგიძლიათ ფსონი განათავსოთ მომდევნო რბოლებზე.

ვირტუალურ ძაღლების რბოლაზე ფსონები შეგიძლიათ განათავსოთ შემდეგ პოზიციებზე : გაიმარჯვებს; მოხვდება საუკეთესო სამეულში; პირდაპირ ფორკასტზე კონკრეტული თანმიმდევრობით (მაგალითად პირველი იქნება მე-4 ძაღლი და მეორე იქნება მე-3 ძაღლი); ორმაგ ფორკასტზე ნებისმიერი თანმიმდევრობით; პირდაპირ ტრაიკასტზე კონკრეტული თანმიმდევრობით (მაგალითად პირველი იქნება მე-4 ძაღლი, მეორე იქნება მე-2 ძაღლი და მესამე იქნება მე-3 ძაღლი); ორმაგ ტრაიკასტზე ნებისმიერი თანმიმდევრობით;

დოლი

ცხენების გამოცდა, რომლის მიზანია მათი სისწრაფის, გამძლეობისა და სხვა თვისებების გამოვლენა. ცხენოსნობის ერთ-ერთი სახეობა, შეჯიბრება იპოდრომზე ან სწორ ადგილზე დისტანციის სწრაფად გავლაში.

დოლები იმართება როგორც ბარიერებით (Chase races, Hurdle races) ასევე ბაიერების გარეშე (Flat races). დისტანციის სიგრძე იზომება მილებში (M-Mile, ერთი მილი არის 1600 მეტრი ფურლონგებში (F-Furlong, ერთი ფურლონგი არის 200 მეტრი), იარდებში (Y -Yard ერთი იარდი არის 0,91 მეტრი)

წინაღობების გარეშე დოლების რამოდენიმე სახეობა არსებობს: Group/Listed/Stakes/Handicap/Auction და Selling Races. (ნახსენებია მხოლოდ მცირე ნაწილი). გარბენები Group/Listed ითვლება ყველაზე პრესტიჟულად. Handicap (ჰანდიკაპი) ეს არის გარბენი, სადაც ცხენების შანსები არის გათანაბრებული. გარბენში საუკეთესო ცხენმა უნდა წაიღოს ყველაზე მძიმე წონა, ხოლო ყველაზე სუსტმა ნაკლები. ამით მათი შანსები თანაბრდება.

ცხენები ხშირ შემთხვევაში სტარტს იღებენ ბოქსებიდან რომლის ნომერიც შეიძლება არ ემთხვეოდეს ცხენის სასტარტო ნომერს

არსებობს ორი სახეობის წინაღობებიანი დოლი Chase და Hardl, პირველში წინაღობების სიმაღლე უფრო მაღალია ვიდრე მეორეში. აქაც შეიძლება იყოს ჰანდიკაპი

პროგრამაში მითითებულია: დისტანცია, ცხენის ნომერი, ბოქსის ნომერი, ჟოკეი, მწვრთნელი, წინა გამოსვლების მაჩვენებელი.

მაგალითად წინა გამოსვლების მაჩვენებელი 7301 ნიშნავს: ცხენმა წინა დოლში დაიკავა პირველი ადგილი (1) იმის წინაშე გავიდა ან მეათე ან უფრო დაბალ ადგილას (0) და ა.შ. მანდვე შეიძლება მითითებული იყოს სხვა ინფორმაციაც

მაგ:

P-ჟოკეიმ ცხენი გააჩერა

R-ცხენმა რაღაც მიზეზით არ აიღო სტარტი

F- ცხენი დავარდა

U-ჟოკეი ჩამოვარდა

B- დავარდნა წინა ცხენის გამო

(-) - წინა სეზონი

/- წინის წინა სეზონი

მოგება (Win) - ფსონი იდება დოლის გამარჯვებულზე, ცხენმა ფინიშის ხაზი უნდა გადაკვეთოს ჟოკეისთან ერთად, თუ ცხენმა აიღო სტარტი და რაიმე მიზეზის გამო ვერ მივიდა ფინიშთან ფსონი ძალაში რჩება, ხოლო თუ ცხენი მოიხსნა დოლის დაწყებამდე მასზე განთავსებული ფსონი უქმდება, მოგებასთან ერთად შეიძლება დაიდოს ე.წ E/W ამ შემთხვევაში იდება ფსონის ორმაგი ოდენობა ანუ 2 ბილეთი 1 ბილეთში, მაგალითად, თუ მოგებასთან ერთად მონიშნავთ E/W -ის მაშინ სავარაუდო მოგების სრულ ოდენობას მოიგებთ იმ შემთხვევაში თუ თქვენი რჩეული ცხენი მოიგებს დოლს და შესაბამისად დაიკავებს გარკვეულ ადგილებს ხოლო თუ ვერ მოიგებს მაგრამ დაიკავებს მოცემული ადგილებიდან ერთერთს მაშინ თქვენ მიიღებთ არასრულ სავარაუდო მოგებას არემედ მხოლოს E/W-ის წილს. E/W გამოთვლის წესი: კოეფიციენტი გამოითვლება მოგების კოეფიციენტს გამოკლებული 1(ერთი) და გაყოფილი იმ ოდენობაზე რაც მითითებულია ბილეთში ეს დამოკიდებულია მონაწილეების რაოდენობაზე და ეგ ინფორმაციაც თუ რომელი ადგილი უნდა დაიკავოს მითებულია. მაგ: თუ ცხენს გამარჯვებზე აქვს 3,5 კოეფიციენტი და თქვენ დადებთ მის გამარჯვებაზე E/W ერთად 1ლარ მოგიწევთ 2 ლარი დადება ამ შემთხვევაში სავარაუდო მოგება იქნება 5 ლარი ამ თანხას მოიგებთ მხოლოდ იმ შემთხვევაში თუ ცხენი მოიგებს დოლს ხოლო თუ ვერ მოიგებს მაგრამ დაიკავებს მოცემული ადგილებიდან ერთერთს ამ შემთხვევაში 1-2-3 ადგილებია აიღებთ 1.5 ლარს $(3.5 - 1/5 + 1) \times 1$ ანუ ცხენის მოგების კოეფიციენტს მინუს 1 გაყოფილი წინასწარ მითითებულ რაოდენობაზე პლიუს 1 და გამრავლებული E/Wზე დადებულ ფსონის წილზე ამ შემთხვევაში 1 ლარზე და არა მთლიანად ბილეთზე დადებულ ფსონის ოდენობაზე

ფორკასტი (Forecast) – ფსონი იდება დოლის გამარჯვებულზე და მეორე ადგილზე ერთად არჩეულმა ცხენებმა უნდა გადაკვეთონ ფინიშის ხაზი ზუსტი თანმიმდევრობით

ტრაიკასტი (Tricast) - ფსონი იდება დოლის გამარჯვებულზე, მეორე ადგილზე და მესამე ადგილზე ერთად, არჩეულმა ცხენებმა უნდა გადაკვეთონ ფინიშის ხაზი ზუსტი თანმიმდევრობით.

ადგილი 1-2 (Placed bet two places) ფსონი იდება, რომ არჩეული ცხენი დაიკავებს პირველ ან მეორე ადგილს.

ადგილი 1-2-3 (Placed bet three places) ფსონი იდება, რომ არჩეული ცხენი დაიკავებს პირველ, მეორე ან მესამე ადგილს.

ადგილი 1-2-3-4 (Placed bet fourth places) ფსონი იდება, რომ არჩეული ცხენი დაიკავებს პირველ, მეორე, მესამე ან მეოთხე ადგილს.

ფავორიტის გარეშე - ფსონი იდება გამარჯვებაზე მოცემული ცხენის გარეშე რომელიც არის მითითებული, არჩეულმა ცხენმა უნდა დაიკავოს პირველი ადგილი მოცემული ცხენის შედეგის არ გათვალისწინებით, მაგალითად თუ არჩეული ცხენი დაიკავებს მეორე ადგილს ხოლო პირველს მოცემული ცხენი მაშინ პოზიცია ჩაითვლება მოგებულად, შეიძლება მოცემული იყოს 2 ცხენი ამ შემთხვევაში მათი შედეგი არ გაითვალისწინება

უკეთესი შედეგი (Match Bets) - ფსონი იდება თუ მოცემული ცხენებიდან რომელი დაიკავებს უფრო მაღალ ადგილს

დაზღვევა (2 ადგილი) (Cover Bet (2 Places)) - ფსონი იდება გამარჯვებულზე თუ არჩეული ცხენი გაიმარჯვებს მაშინ ფსონი ითვლება მოგებულად, თუ არჩეულმა ცხენმა გადაკვეთა ფინიშის ხაზი მეორემ მაშინ ფსონი გაბათილდება, დანარჩენ შემთხვევაში ფსონი წაგებულია

დაზღვევა (3 ადგილი) (Cover Bet (3 Places)) - ფსონი იდება გამარჯვებულზე თუ არჩეული ცხენი გაიმარჯვებს მაშინ ფსონი ითვლება მოგებულად, თუ არჩეული ცხენმა გადაკვეთა ფინიშის ხაზი მეორემ ან მესამემ მაშინ ფსონი გაბათილდება, დანარჩენ შემთხვევაში ფსონი წაგებულია

დაზღვევა (4 ადგილი) (Cover Bet (4 Places)) - ფსონი იდება გამარჯვებულზე თუ არჩეული ცხენი გაიმარჯვებს მაშინ ფსონი ითვლება მოგებულად, თუ არჩეული ცხენმა გადაკვეთა ფინიშის ხაზი მეორემ, მესამემ ან მეოთხემ მაშინ ფსონი გაბათილდება, დანარჩენ შემთხვევაში ფსონი წაგებულია

ფავორიტი VS აუტსაიდერი (Favourites vs Outsiders) - დოღი იყოფა ორ ჯგუფად ფავორიტებად და აუტსაიდერებად, ფსონი იდება თუ რომელი ჯგუფიდან იქნება გამარჯვებული

ჯგუფი 3 (Threesomes) - დოღი იყოფა 2 სამეულად, ფსონი იდება თუ რომელი ჯგუფიდან იქნება გამარჯვებული.

ლუწი კენტი (Odds v Evens) - ფსონი იდება თუ რა ნომერი იქნება გამარჯვებული ლუწი თუ კენტი

ინსაიდი აუტსაიდი (Inside v Outside) - დოღი იყოფა ორ ჯგუფად ნომრების მიხედვით ინსაიდი (1-2-3) აუტსაიდი (4-5-6) , ფსონი იდება თუ რომელი ჯგუფიდან იქნება გამარჯვებული

მოწოდებული მონაცემები ატარებს საინფორმაციო ხასიათს და კომპანია იხსნის ყველანაირ პასუხისმგებლობას მათ სიზუსტეზე

ჟოკეის ან სასტარტო ბოქსის ცვლილების შემთხვევაში ფსონი არ უქმდება და რჩება ძალაში, ცხენმა ფინიშის ხაზი უნდა გადაკვეთოს ჟოკეისთან ერთად, თუ ცხენმა აიღო სტარტი და რამე მიზეზით არ დაამთავრა დოლი ფსონები ძალაში რჩება.

გრეიჰაუნდები

მაღალი და გამხდარი გრეიჰაუნდი მიჩნეულია ძაღლის უსწრაფეს ჯიშად, ავითარებს დაახლოებით 70 კმ/სთ სიჩქარეს. გრეიჰაუნდის რბოლა, როგორც სპორტი, აღმოცენდა 1912 წელს. ამ რბოლის დროს მწევრები მრგვალ და ოვალურ ბილიკებზე მექანიკურ ან ხელოვნურ კურდღელს დასდევენ.

ისინი სტარტს იღებენ ე.წ ბოქსებიდან რომლებსაც მინიჭებული აქვთ ნომრები

მოგება (Win) - ფსონი იდება გარბენის გამარჯვებულზე, თუ ძაღლმა აიღო სტარტი და რამე მიზეზის გამო ვერ მივიდა ფინიშთან ფსონი ძალაში რჩება, ხოლო თუ ძაღლი მოიხსნა გარბენის დაწყებამდე მასზე განთავსებული ფსონი უქმდება, მოგებასთან ერთად შეიძლება დაიდოს ე.წ E/W ამ შემთხვევაში იდება ფსონის ორმაგი ოდენობა ანუ 2 ბილეთი 1 ბილეთში, მაგალითად თუ მოგებასთან ერთად მონიშნავთ E/W -ის მაშინ სავარაუდო მოგების სრულ ოდენობას მოიგებთ იმ შემთხვევაში თუ თქვენი რჩეული ძაღლი მოიგებს გარბენს და შესაბამისად დაიკავებს მოცემულ ადგილებს ხოლო თუ ვერ მოიგებს მაგრამ დაიკავებს მოცემული ადგილებიდან ერთ-ერთს მაშინ თქვენ მიიღებთ არასრულ სავარაუდო მოგებას არემედ მხოლოს E/W-ის წილს. E/W გამოთვლის წესი : კოეფიციენტი გამოითვლება მოგების კოეფიციენტს გამოკლებული 1(ერთი) და გაყოფილი იმ ოდენობაზე, რაც მითითებულია ბილეთში ეს დამოკიდებულია მონაწილეების რაოდენობაზე და ეგ ინფორმაციაც თუ რომელი ადგილი უნდა დაიკავოს მითითებულია. მაგ: თუ ძაღლს გამარჯვებაზე აქვს 3,5 კოეფიციენტი და თქვენ დადებთ მის გამარჯვებაზე და E/W-ზე ერთად 1 ლარს, ჯამური ფსონი იქნება 2 ლარი და ამ შემთხვევაში სავარაუდო მოგება იქნება 5 ლარი. ამ თანხას მოიგებთ მხოლოდ იმ შემთხვევაში თუ ძაღლი მოიგებს გარბენს ხოლო თუ ვერ მოიგებს მაგრამ დაიკავებს მოცემული ადგილებიდან ერთერთს ამ შემთხვევაში 1-2-3 ადგილები აიღებთ 1.5 ლარს $(3.5 - 1/5 + 1) \times 1$ ანუ ძაღლის მოგების კოეფიციენტს მინუს 1 გაყოფილი წინასწარ მითითებულ რაოდენობაზე პლიუს 1 და გამრავლებული E/Wზე დადებულ ფსონის წილზე ამ შემთხვევაში 1 ლარზე და არა მთლიანად ბილეთზე დადებულ ფსონის ოდენობაზე

ფორკასტი (Forecast) – ფსონი იდება გარბენის გამარჯვებულზე და მეორე ადგილზე ერთად არჩეულმა ძაღლებმა უნდა გადაკვეთონ ფინიშის ხაზი ზუსტი თანმიმდევრობით

ტრაიკასტი (Tricast) - ფსონი იდება გარბენის გამარჯვებულზე, მეორე ადგილზე და მესამე ადგილზე ერთად, არჩეულმა ძაღლებმა უნდა გადაკვეთონ ფინიშის ხაზი ზუსტი თანმიმდევრობით

ადგილი 1-2 (Placed bet two places) ფსონი იდება რომ არჩეული ძაღლი დაიკავებს პირველ ან მეორე ადგილს

ადგილი 1-2-3 (Placed bet three places) ფსონი იდება რომ არჩეული ძაღლი დაიკავებს პირველ, მეორე ან მესამე ადგილს

ადგილი 1-2-3-4 (Placed bet fourth places) ფსონი იდება რომ არჩეული ძალის დაიკავენ პირველ, მეორე, მესამე ან მეოთხე ადგილს

ფავორიტის გარეშე - ფსონი იდება გამარჯვებაზე მოცემული ძალის გარეშე რომელიც არის მითითებული, არჩეულმა ძალმა უნდა დაიკავოს პირველი ადგილი მოცემული ძალის შედეგის არ გათვალისწინებით, მაგალითად თუ არჩეული ძალის დაიკავენ მეორე ადგილს ხოლო პირველს მოცემული ძალის მაშინ პოზიცია ჩაითვლება მოგებულად, შეიძლება მოცემული იყოს 2 ძალის ამ შემთხვევაში მათი შედეგი არ გაითვალისწინება.

უკეთესი შედეგი (Match Bets) - ფსონი იდება თუ მოცემული ძალებიდან რომელი დაიკავენ უფრო მაღალ ადგილს.

დაზღვევა (2 ადგილი) (Cover Bet (2 Places)) - ფსონი იდება გამარჯვებულზე თუ არჩეული ძალის გაიმარჯვებს მაშინ ფსონი ითვლება მოგებულად, თუ არჩეულმა ძალმა გადაკვეთა ფინიშის ხაზი მეორემ მაშინ ფსონი გაბათილდება, დანარჩენ შემთხვევაში ფსონი წაგებულია.

დაზღვევა (3 ადგილი) (Cover Bet (3 Places)) - ფსონი იდება გამარჯვებულზე თუ არჩეული ძალის გაიმარჯვებს მაშინ ფსონი ითვლება მოგებულად, თუ არჩეულმა ძალმა გადაკვეთა ფინიშის ხაზი მეორემ ან მესამემ მაშინ ფსონი გაბათილდება, დანარჩენ შემთხვევაში ფსონი წაგებულია.

დაზღვევა (4 ადგილი) (Cover Bet (4 Places)) - ფსონი იდება გამარჯვებულზე თუ არჩეული ძალის გაიმარჯვებს მაშინ ფსონი ითვლება მოგებულად, თუ არჩეულმა ძალმა გადაკვეთა ფინიშის ხაზი მეორემ, მესამემ ან მეოთხემ მაშინ ფსონი გაბათილდება, დანარჩენ შემთხვევაში ფსონი წაგებულია

ფავორიტი VS აუტსაიდერი (Favourites vs Outsiders) - გარბენი იყოფა ორ ჯგუფად ფავორიტებად და აუტსაიდერებად, ფსონი იდება თუ რომელი ჯგუფიდან იქნება გამარჯვებული

ჯგუფი 3 (Threesomes) - გარბენი იყოფა 2 სამეულად, ფსონი იდება თუ რომელი ჯგუფიდან იქნება გამარჯვებული.

ლუწი კენტი (Odds v Evens) - ფსონი იდება თუ რა ნომერი იქნება გამარჯვებული ლუწი თუ კენტი

ინსაიდი აუტსაიდი (Inside v Outside)- გარბენი იყოფა ორ ჯგუფად ნომრების მიხედვით ინსაიდი (1-2-3) აუტსაიდი (4-5-6), ფსონი იდება, თუ რომელი ჯგუფიდან იქნება გამარჯვებული.

მოწოდებული მონაცემები ატარებს საინფორმაციო ხასიათს და კომპანია იხსნის ყველანაირ პასუხისმგებლობას მათ სიზუსტეზე.

თუ მონაწილემ აიღო სტარტი და რამე მიზეზით არ დაამთავრა გარბენი ფსონები ძალაში რჩება.

მატჩმეიქერი

მატჩმეიქერი არის ფუნქციონალი, რომლის მეშვეობითაც მომხმარებელი თავად ირჩევს რეალური მატჩებიდან გუნდებს და მათ უპირისპირებს ერთმანეთს. მაგალითად: თუ დღეს უნდა გაიმართოს მატჩები „რეალი - ბარსელონა“ და „ჩელსი - მანჩესტერი“, მატჩმეიქერის დახმარებით მომხმარებელს შეუძლია ამ რეალური მატჩებიდან შექმნას თავისთვის სასურველი მატჩი/მატჩები და განათავსოს მათზე ფსონი. მაგალითად „რეალი - ჩელსი“ ან „მანჩესტერი - ბარსელონა“. (შექმნილი მატჩის გამარჯვებული პოზიციები განისაზღვრება მასში მონაწილე გუნდების მიერ გატანილი გოლების, ჩამოწოდებული კუთხურების და მიღებული ბარათების შესაბამისად, იმის მიხედვით, თუ რომელი მატჩებიდან მოხდა ამ კონკრეტული გუნდების არჩევა). მაგ: თუ შექმნილია მატჩი რეალი - ჩელსი და რეალმა მოიგო 2-0, ხოლო ჩელსიმ წააგო 3-4, არჩეული მატჩის ძირითადი შედეგი იქნება 2-3 და პოზიციების გადახდა მოხდება ამ ანგარიშის მიხედვით. პირველ ან მეორე გუნდად შესაძლებელია აირჩეს 1, 2 ან 3 გუნდი, შესაბამისად, ძირითად შედეგში აისახება მათ მიერ გატანილი გოლების ჯამი) მომხმარებლების მიერ შექმნილი მატჩის დაწყების დროდ განისაზღვრება შერჩეული გუნდებიდან ყველაზე ადრე დასაწყები გუნდის მატჩის დაწყების დრო, ხოლო შედეგი აისახება ყველა იმ თამაშის დასრულების შემდეგ, რომელი თამაშებიდანაც იქნება შერჩეული გუნდები.

მომხმარებლებს შეუძლიათ მატჩმეიქერში შექმნილ ნებისმიერ პოზიციებს გადააბან პრე მატჩის, ლაივისა და ვირტუალურის პოზიციები. (გარდა იმ მატჩის პოზიციებისა, რომლებიც გამოყენებული აქვთ მატჩის შექმნისას).

შედეგების დაანგარიშება ხდება სპორტის წესებში მითითებული ოფიციალური საიტების და წესების მიხედვით. ფსონი უქმდება და დაბრუნებულად ითვლება:

თუ ფსონი დადებულია ბილეთში მითითებული ღონისძიების დაწყების შემდეგ;

თუ ბილეთზე დადებული ფსონი ნაკლებია 10 თეთრზე (0,1 ლარი);

თუ მატჩმეიქერში შექმნილი მატჩის რომელიმე გუნდის შეხვედრა ჩაიშალა/შეწყდა/გადაიდო და არ ჩატარდა 24 საათის განმავლობაში (არ აქვს მნიშვნელობა რა ანგარიშზე შეწყდება მატჩი; სპორტის წესებისაგან განსხვავებით მატჩმეიქერში ყველა პოზიცია დაანგარიშდება 1-ის ტოლად);

კომბო

თამაშის წესები შემდეგია: მომხმარებელი ირჩევს კითხვების რაოდენობას, თუ რამდენ კითხვას სურს რომ უპასუხოს, უთითებს ფსონს, მათემატიკური ალგორითმი კი გამოითვლის ფსონისა და კითხვების შესაბამის პერსონალურ ბანკს. კითხვები იქნება ყველა სახეობის სპორტიდან, ხოლო გარკვეულ პერიოდში შესაძლებელია კითხვა იყოს იმ დროისთვის აქტუალური მოვლენიდან გამომდინარე.

კითხვების მინიმალური რაოდენობა შეადგენს 4-ს, მაქსიმალური 19-ს, ხოლო ფსონი, მინიმალური 5ლ-ს.

ერთ მომხმარებელს ერთი კომბოს შექმნისას, ერთჯერადად შეუძლია მილიონი ლარის მოგება, მაგალითად: 5ლ ფსონით და 19 კითხვიანი კომბოთი.

ყოველდღე Combo-ს გვერდზე ერთდროულად გამოჩნდება ახალი შეკითხვები, რომლის არჩევაშიც შეზღუდული არ არის მომხმარებელი. მას შემდეგ, რაც მომხმარებელი აირჩევს კითხვების სასურველ რაოდენობასა და ფსონს, ის პერსონალურ ბანკში მიიღებს იმ ოდენობის თანხას, რაც გაანგარიშებული იქნება კონკრეტული კითხვების რაოდენობისა და ფსონის შესაბამისად, მაგალითად: თუ შენ გასურს, რომ 10 შეკითხვას გასცე პასუხი, ხოლო ფსონი იყოს 25 ლარი (**რომელიც ჩამოიჭრება შენი ბალანსიდან**), შენი პერსონალური ბანკი იქნება 19250ლ

ფსონისა და კითხვების ოდენობის მითითების შემდეგ, ლილაკზე „თამაში“ დაჭერით, იქმნება კომბო. შექმნილი კომბოს საფასური ჩამოგეჭრება ბეთლაივის მთავარი ბალანსიდან, რომლის გაუქმება შეუძლებელია.

თამაშის დაწყება შესაძლებელია მაშინ, როდესაც გამოტანილი კითხვებიდან მომხმარებელი აირჩევს სასურველს, (კითხვის გადარჩევა შესაძლებელია კონკრეტული მოვლენის დაწყებამდე) ხოლო გაგრძელება შესაძლებელია 2 თვის განმავლობაში, ანუ შენ შეგიძლია ერთ კითხვას უპასუხო დღეს, მომდევნოს - 1 კვირის შემდეგ და ა. შ.

არჩეულ კითხვაზე ბანკის გადანაწილების და პასუხის დაფიქსირების შემდეგ, კითხვის შეცვლა ან ბანკის შესწორება აღარ იქნება შესაძლებელი.

კითხვას აქვს მხოლოდ 2 საგარეუდო პასუხი - კი და არა

როდესაც სასურველ კითხვას შეარჩევ, შენ შეგიძლია შენი ბანკი დადო როგორც ერთ პასუხზე, ასევე გადაანაწილო ორივეზე ერთდროულად, მაგალითად თუ კითხვა არის შემდეგნაირი: რეალ-მადრიდი VS ბარსელონა - იქნება თუ არა მატჩში 7 ან მეტი ყვითელი ბარათი? შენ შეგიძლია 19.250ლ გადაანაწილო პასუხებზე შენი სურვილის მიხედვით მაგალითად, 10.000ლ დადო, რომ იქნება ამ ოდენობის ან მეტი ბარათი და დანარჩენი 9.250ლ-ით არ დაეთანხმო მოცემულ კითხვას, ხოლო შენი მოგება იქნება იმდენი რა შედეგითაც დასრულდება მატჩი. თუ იქნება 7 ან მეტი ბარათი შენ ბანკში შეგინარჩუნდება 10.000ლ, ხოლო თუ მატჩი დასრულდება 7-ზე ნაკლები ბარათების რაოდენობით, შენ შეგინარჩუნდება 9.250ლ

საბოლოო ჯამში, შენი მოგება იქნება იმდენი, რამდენიც ყველა კითხვაზე პასუხის გაცემის შემდეგ დაგრჩება პერსონალურ ბანკში!

კომბო ქეშაუთი

თანხის გატანა (ქეშაუთი) შესაძლებელია ნებისმიერ დროს, მას შემდეგ რაც პირველ კითხვას გასცემთ პასუხს. ქეშაუთის რაოდენობა იქნება, თქვენი პერსონალური ბანკის შენარჩუნებული თანხა, გაყოფილი 2-ზე იმდენჯერ, რამდენი კითხვაც დაგრჩათ პასუხგასაცემი - მაგალითად: თუ თქვენი ბანკი 5 კითხვაზე პასუხის გაცემის შემდეგ შეადგენს 10.000ლ-ს და დარჩენილი გაქვთ პასუხი გასაცემი კიდევ 5 კითხვაზე, თქვენ კი გასურთ ბანკის განაღდება, თქვენ მიიღებთ - $10.000 / 2 / 2 / 2 / 2 / 2 = 312.5\text{ლ-ს}$.

ქეშაუთის გაკეთება შესაძლებელია მხოლოდ მაშინ, როდესაც დასაქეშაუთებელი თანხა აღემატება დადებულ ფსონს

რა მოხდება იმ შემთხვევაში, თუ მატჩი ან კითხვა გაუქმდება?

თუ თქვენ უკვე აირჩიეთ კითხვა, შემდეგ კი კონკრეტული მოვლენა გაუქმდა/გადაიღო, თქვენ შეგეძლებათ ახალი კითხვის არჩევა და, შესაბამისად, მასზე პასუხის გაცემა.

თუ მატჩი დამთავრდა და შედეგი დაფიქსირდა, მაგრამ რაიმე მიზეზით ეს შედეგი გააუქმეს, შეცვალეს ან გადათამაშება დანიშნეს, მოგების გაცემისას მხედველობაში მიიღება მხოლოდ პირვანდელი შედეგი (ტექნიკური შედეგი მხედველობაში არ მიიღება) ამ შემთხვევაში მომხმარებელს სწორ პასუხად ჩათვლება პირვანდელი შედეგის მიხედვით გაცემული პასუხი.

რა მოხდება იმ შემთხვევაში თუ რეზულტატი შეიცვლება?

თუ კომბო აქტიურია და მომხმარებელმა გაიარა უკვე რამდენიმე კითხვა, თუმცა, ნებისმიერი მიზეზის გამო შედეგი შეიცვალა, მისი პერსონალური ბანკი შესაბამისი პროპორციით განახლდება.

მაგალითად: მესამე კითხვის დროს მომხმარებელს ჰქონდა პერსონალური ბანკი 5000 ლარის ოდენობით და მან გადაანაწილა მეოთხე კითხვაზე პროპორციით: კი - 4000 ლარი და არა - 1000 ლარი. შედეგი დადგა არა, შესაბამისად, მომხმარებლის ბანკი გახდა 1000 ლარი. მეხუთე კითხვის დროს, მომხმარებელმა ბანკი გადაანაწილა შემდეგი პროპორციით: კი - 200 ლარი და არა 800 ლარი. შედეგი დადგა არა და მომხმარებლის ბანკი გახდება 800 ლარი. ამავდროულად, მესამე კითხვის რეზულტატი შეიცვალა და გახდა კი, მომხმარებლის ბანკი პროპორციულად განახლდება და იქნება შესაბამისი. ანუ: მესამე კითხვის შემდეგ პერსონალური ბანკი იქნება 4000 ლარი, მეოთხე კითხვის შემდეგ - 3200 ლარი.

11 VS X ვარსკვლავის გარეშე

ვარსკვლავის გარეშეს ყველა პოზიციაზე მოქმედებს ზოგადად სპორტისა და ფეხბურთის წესები. გარდა კონკრეტული შეთხვევებისა: ა) მხედველობაში არ მიიღება მხოლოდ მოცემული მოთამაშის მიერ მოწინააღმდეგეს კარში გატანილი გოლები. დანარჩენი ყველა მაჩვენებელი იქნება გათვალისწინებული. ბ) აუცილებელი პირობაა მოთამაშე იყოს ძირითად შემადგენლობაში, სხვა შემთხვევაში ყველა ფსონი გაბათილდება.

მაგალითად: რეალი (ბენზემას გარეშე) VS გალათასარაი. თუ მატჩი დასრულდა რეალის გამარჯვებით 1-0, ხოლო რეალის მხრიდან გატანილი გოლის ავტორი იქნება ბენზემა ჩაითვლება რომ რეალი (ბენზემას გარეშე) VS გალათასარაი დასრულდა ფრედ 0-0, რადგან რეალის მხრიდან გატანილი გოლები ითვლება ბენზემას გარეშე. გამარჯვებული პოზიციები იქნება: მატჩი დასრულდა ფრედ; ორმაგი შედეგი - 1X და X2; ორივეს გატანა - არა; გოლების რაოდენობა 0,5-ზე ნაკლები და ა.შ.;

იმ შემთხვევაში თუ ბენზემა არ იქნება სასტარტო შემადგენლობაში მატჩის ყველა პოზიციაზე მიღებული ბილეთები გაბათილდება.

ტოტალიზატორი იტოვებს უფლებას გააუქმოს ფსონი ნებისმიერი ტექნიკური/მექანიკური ხარვეზის შემთხვევაში.

ყველა პრეტენზია და სადავო საკითხი მიიღება ბილეთის განთავსებიდან არაუმეტეს 30 კალენდარული დღისა.

***ტოტალიზატორის ადმინისტრაცია მოგიწოდებთ, წინასწარ გაეცნოთ ტოტალიზატორის ვებგვერდზე განთავსებულ წესებს, ხოლო თქვენთვის სასურველი სპორტის/პოზიციის/თამაშების წესებში უკეთ გასარკვევად, გთხოვთ დაუკავშირდეთ ცხელ ხაზს - ნომრებზე: (032) 2 90 44 44 ; (+995) 591 90 44 44 ;**

შპს „ბეთლაივი“ დირექტორი: თეიმურაზ კოპალეიშვილი

მოთამაშის რეგისტრაციის/იდენტიფიკაციის/ვერიფიკაციის ფორმა და წესი

1.1 შპს „ბეთლაივის“ მოთამაშის რეგისტრაციის/იდენტიფიკაციის/ვერიფიკაციის ფორმა და წესი

1.0 მიზანი

ეს პროცედურა ასახავს სავალდებულო ნაბიჯებს, რომლებიც საჭიროა ანგარიშვალდებული პირის მიერ კლიენტის იდენტიფიკაციისა და ვერიფიკაციის წესის ბრძანებასთან შესაბამისობით.

შპს „ბეთლაივი“ იცავს ანგარიშების კონფიდენციალობის და უსაფრთხოების პროგრამების შესაბამის პროცედურებს.

2.0 ვებ გვერდზე რეგისტრაციის ფორმა

ბეთლაივის ვებ გვერდზე გამოყენების წესები მარტივად ხელმასაწვდომია ყველა მომხმარებლისთვის როგორც რეგისტრაციამდე ასევე რეგისტრაციის შემდეგ სამ ენაზე (ქართული, ინგლისური, რუსული).

2.1. რეგისტრაციის დროს გასავლელი სავალდებულო ნაბიჯები ფანჯარა/1:

- **მომხმარებლის სახელი** (კლიენტი თავად ირჩევს მომხმარებლის სახელს, შემდგომში USERNAME) რომელიც შემდგომში უნიკალურია და პროგრამულად ვერ დარეგისტრირდება იგივე USERNAME-ით სხვა მომხმარებელი.
- **პაროლი**- განსაზღვრულია სიმბოლოების მინიმალური რაოდენობა, მითითებულია დასაშვები სიმბოლოები, ასევე მომხმარებელს არ შეუძლია გამოიყენოს შერჩეული USERNAME-ს შემცველი პაროლი
- **განმეორებითი პაროლი** -შერჩეული პაროლის დადასტურება
- **ელ ფოსტა**: მომხმარებელმა უნდა ჩაწეროს ელექტრონული ფოსტის მისამართი, სადაც რეგისტრაციის დასრულების შემდეგ ავტომატურად გაეგზავნება შეტყობინება რეგისტრაციის დასტულების თაობაზე და ლინკი რომლითაც შეძლება ელ ფოსტის ვერიფიცირებას. პროგრამული უზრუნველყოფით ელ ფოსტის მისამართი უნიკალურია ერთიდაიგივე მონაცემით ვერ მოხდება ორი პირის რეგისტრაცია.

2.2. რეგისტრაციის დროს გასავლელი სავალდებულო ნაბიჯები ფანჯარა/2:

- **სახელი/ გვარი** - შესაბამის ველებში მომხმარებელმა უნდა ჩაწეროს სახელი და გვარი (პირადობის დამადასტურებელი მოწმობის შესაბამისად)
- **დაბადების თარიღი**- ფორმატით დღე თვე წელი D/M/Y შენიშვნა* რეგისტრაცია შესაძლებელია მხოლოდ 18 წელს მიღწეული პირებისთვის, პროგრამულად უზრუნველყოფილია არ არსებობს შეუსაბამო ასაკი.

- ქვეყანა- მომხმარებელმა უნდა აირჩიოს ქვეყანა რომლიდანაც ახორციელებს რეგისტრაციას
- პირადი ნომერი -ველში მომხმარებელმა უნდა ჩაწეროს პირადი ნომერი პირადობის დამადასტურებელი დოკუმენტის შესაბამისად. პირადი ნომერი უნიკალურია და პროგრამული უზრუნველყოფით ერთიდაიგივე პირადი ნომრით ვერ მოხდება ორი პირის რეგისტრაცია.

2.3 რეგისტრაციის დროს გასავლელი სავალდებულო ნაბიჯები ფანჯარა/3:

- სქესი - MALE ან FEMALE
- ტელეფონი - საკონტაქტო ტელეფონის ნომერი რომელიც მითითებული იქნება ანგარიშში შემდგომში უსაფრთხოების პარამეტრების გასააქტიურებლად, ანგარიშის აღდგენის და sms ვერიფიკაციისთვის. საკონტაქტო ნომერი სისტემაში უნიკალურია და პროგრამული უზრუნველყოფით ერთიდაიგივე ტელეფონის ნომრით ვერ მოხდება ორი პირის რეგისტრაცია.
- უსაფრთხოების კოდი - გენერირდება ავტომატურად რომელიც მომხმარებელმა უნდა გადაწეროს შესაბამის ველში.
- წესები და პირობები - წესებისა და პირობების მეტად თვალსაჩინოებისთვის გამოტანილია შეტყობინება წესების ლინკთან ერთა ტექსტით „ანგარიშის შექმნით თქვენ ეთანხმებით ჩვენს წესებს და პირობებს.“
- დასტური რომ მომხმარებელი არის სრულწლოვანი და სხვა პირებს არ მისცემს უფლებას ისარგებლონ მისი ანგარიშით. - თვალსაჩინოებისთვის, წესებზე და პირობებზე დასტურის მოსანიშნ გრაფასთან ერთად მომხმარებელმა უნდა მონიშნოს შემდეგი პირობა: „ანგარიშის შექმნით ვეთანხმები ვებგვერდის წესებს და პირობებს; ვადასტურებ, რომ ვარ სრულწლოვანი და გარანტირებულად ვაცხადებ, რომ არ მივცემ ჩემი სათამაშო ანგარიშით სარგებლობის უფლებას სხვა პირ/ებ/ს“.

2.4. რეგისტრაციის დროს გასავლელი სავალდებულო ნაბიჯები ფანჯარა/4:

რეგისტრაციის ამ საფეხურზე მომხმარებელი ვალდებულია გაიაროს ID ვერიფიკაცია.

ID ვერიფიკაცია გულისხმობს სავერიფიკაციო დოკუმენტის ფოტოსურათის ან სკანირებული ვერსიის წარდგენას კომპანიისთვის ID ბარათის შემთხვევაში სავალდებულოა ორივე გვერდის წარდგენა, ხოლო საქართველოს პასპორტის შემთხვევაში 1 გვერდი.

ამისთვის მომხმარებელს ირჩევს იდენტიფიკაციის მეთოდიდან ერთ-ერთს:

- პირადობით იდენტიფიკაცია ან
- პასპორტით იდენტიფიკაცია

2.5. რეგისტრაციის დროს გასავლელი სავალდებულო ნაბიჯები ფანჯარა/5:

მას შემდეგ რაც მომხმარებელი აირჩევს, თუ რომელი დოკუმენტით სურს იდენტიფიკაციის გავლა მას გამოუჩნდება შემდეგი ინსტრუქცია:

- „მიიტანეთ დოკუმენტი კამერასთან ახლოს, ისე, რომ თქვენი დოკუმენტი სრულად მოექცეს კამერის გამოსახულებაში.
- გაითვალისწინეთ, რომ ონლაინ იდენტიფიკაცია უნდა მოხდეს განათებულ გარემოში: დოკუმენტი კამერის წინ მოათავსეთ ისე, რომ შუქი პირდაპირ ეცემოდეს მის წინა მხარეს.
- გახსოვდეთ, გამოსახულება უნდა იყოს გარჩევადი!“

- ამასთან მომხმარებელი ეთანხმება იდენტიფიკაციის წესებს და პირობებს

„წესები და პირობები

პერსონალურ მონაცემთა დაცვის შესახებ საქართველოს კანონის (შემდეგში „კანონი“) მე-15 მუხლის შესაბამისად, იმ შემთხვევაში, როცა კომპანია პირის პერსონალური მონაცემების დამუშავებაზე უფლებამოსილებას მოიპოვებს თავად სუბიექტისგან, მას უნდა განუმარტოს საქართველოს კანონით გათვალისწინებული უფლებები.

შესაბამისად, კომპანია წინამდებარე განცხადის მეშვეობით გაწვდით ინფორმაციას თქვენი კანონისმიერი უფლებების შესახებ:

(i) შპს პულსარი, ს/კ (405335800)

(ii) მონაცემთა დამუშავების მიზანია, ფიზიკური პირის მიერ სისტემაში დაფიქსირებული დოკუმენტის მონაცემების ამოკითხვა და ვალიდურობის დადგენა. მსგევე ლაივინესში წარმოდგენილი პიროვნების შესაბამისობის დადგენა წარმოდგენილ დოკუმენტთან.

(iii) აღსანიშნავია, რომ თქვენს მიერ პერსონალური მონაცემების გადმოცემა და კომპანიის ავტორიზირება მონაცემების დამუშავებაზე ნებაყოფლობითია.

(iv) თქვენ გაქვთ უფლება, მიიღოთ ინფორმაცია კომპანიის მიერ დამუშავებულ მონაცემთა თაობაზე, მოითხოვოთ მათი გასწორება, განახლება, დამატება, დაბლოკვა, წაშლა და განადგურება.

გარდა ამისა, კანონის მე-15 მუხლის შესაბამისად: იმ შემთხვევაში, როცა პერსონალური მონაცემების გამოთხოვა ხორციელდება უშუალოდ მონაცემთა სუბიექტისგან, ანუ თქვენგან, ასეთ ვითარებაში აუცილებელია კანონის მოთხოვნათა დაცვით იქნეს თანხმობა მოპოვებული.

კანონის მე-2 მუხლის „ზ“ ქვეპუნქტის თანახმად, თანხმობა განმარტებულია, როგორც მონაცემთა სუბიექტის მიერ მისი პერსონალური მონაცემების დამუშავებაზე ზეპირად, სატელეკომუნიკაციო ან სხვა საშუალებით გამოხატული ნებაყოფლობითი თანხმობა, რომლითაც შესაძლებელია ნათლად დადგინდეს მონაცემთა სუბიექტის ნება.

იმავე მუხლის „თ“ ქვეპუნქტის მიხედვით კი, მონაცემთა სუბიექტის წერილობით თანხმობას წარმოადგენს მონაცემთა სუბიექტის მიერ გამოხატული ნებაყოფლობითი თანხმობა, რომელიც დადასტურებულია წერილობით ან მასთანგათანაბრებული ფორმით.

შესაბამისად, წინამდებარე პირობებზე დათანხმებით თქვენ გამოხატავთ თავისუფალ ნებას კომპანიის მიერ თქვენი პერსონალური მონაცემების დამუშავების შესახებ. იმ შემთხვევაში თუ არ ეთანხმებით განცხადებულ პირობებს, არ დააჭიროთ შესაბამის ღილაკს, რამდენადაც სააწინააღმდეგო შემთხვევაში კომპანია იტოვებს სამართლებრივ უფლებას თქვენი ნება მიიჩნიოს კანონის მოთხოვნათა შესაბამისად გამოხატულად და იხსნის ყველანაირ ვალდებულებას თქვენი პერსონალური მონაცემების, წინამდებარე პირობების შესაბამისად, დამუშავებისთვის. ღილაკ „შემდეგ“-ზე დაჭერით ვეთანხმები ვერიფიკაციის პირობებს.“

2.6. რეგისტრაციის დროს გასავლელი სავალდებულო ნაბიჯები ფანჯარა/6:

- მომხმარებელი ათავსებს ID ბარათის წინა (სურათის) მხარეს ჩარჩოში რათა სისტემამ მოახდინოს ფოტოსურათის გადაღება ან მომხმარებელი ტვირთავს მის მიერ უკვე გადაღებულ ფოტოსურათს სისტემაში.

2.7. რეგისტრაციის დროს გასავლელი სავალდებულო ნაბიჯები ფანჯარა/7:

ID ბარათის წინა (სურათის) მხარის წარმატებით ატვირთვის შემთხვევაში:

- მომხმარებელი ათავსებს ID ბარათის უკანა მხარეს ჩარჩოში რათა სისტემამ მოახდინოს ფოტოსურათის გადაღება ან მომხმარებელი ტვირთავს მის მიერ უკვე გადაღებულ ფოტოსურათს სისტემაში.
- პასპორტის წარდგენის შემთხვევაში მომხმარებელი ვალდებულია წარმოადგინოს მხოლოდ პასპორტის 1 გვერდი, რომელზეც დატანილია მისი ფოტოსურათი.
- აღნიშნული პროცესის ფარგლებში სისტემა ავტომატურად აღიქვამს შემდეგ მონაცემებს:
 - დოკუმენტის ნომერი,
 - გაცემის თარიღი,
 - გამცემი ქვეყანა,
 - გამცემი ორგანო
 - მოქმედების ვადა;

2.8. რეგისტრაციის დროს გასავლელი სავალდებულო ნაბიჯები ფანჯარა/8:

ყველა წინამდებარე საფეხურის წარმატებით გავლის შემთხვევაში მომხმარებელს გამოუჩნდება გრაფა წარწერით „გთხოვთ გაიაროთ სახით იდენტიფიკაცია“.

მას შემდეგ რაც მომხმარებელი დააჭერს ღილაკს „დაწყება“ დაიწყება სახით იდენტიფიკაციის პროცესი.

2.9. რეგისტრაციის დროს გასავლელი სავალდებულო ნაბიჯები ფანჯარა/9:

სახით იდენტიფიკაციის საფეხურზე მომხმარებელი ეთანხმება მისი ტექნიკის მიერ ვიდეო თვალის გამოყენებას (ვებ ან მობილურის კამერა) და სისტემის მითითებისამებრ ათავსებს თავის სახეს შემოსაზღვრულ ჩარჩოში, რის საფუძველზეც სისტემურად ხდება:

- **Liveness-ის შეფასება** - არის თუ არა რეგისტრაციის მსურველი ცოცხალი ადამიანი და
- **Face Similarity-ის შეფასება** - შეესაბამება თუ არა მომხმარებლის მიერ წარმოდგენილი პირადობის მოწმობაზე გამოსახული პიროვნება, სახით იდენტიფიკაციის დროს დაფიქსირებულ პიროვნებას.

რეგისტრაციის დასრულება: სახით იდენტიფიკაციის საფეხურის წარმატებით დასრულების შემდეგ მომხმარებელს გამოუჩნდება გრაფა: „რეგისტრაცია წარმატებით დასრულდა“

შენიშვნა* რეგისტრაციის დასრულებამდე არ ხდება მომხმარებლის მონაცემების შენახვა ბეთლაივის მომხმარებელთა ელექტრონულ ბაზაში. დილაკზე დაჭერით მომხმარებელი ეთანხმება ვებ გვერდის გამოყენების წესებს და ენიჭება უნიკალური USER ID (შემდგომში „პინკოდი“) რომელიც გენერირდება ავტომატურად უნიკალურია ყველა მომხმარებლისთვის.

2.10. რეგისტრაციის დროს გასავლელი სავალდებულო ნაბიჯები.

მომხმარებლის ვერიფიკაციის მიზნით, საქართველოს მოქალაქის და ბინადრობის მოწმობის მქონე მომხმარებლის მონაცემები მოწმდება სსიპ სერვისების განვითარების სააგენტოს მონაცემთა ბაზაში, საიდანაც მომხმარებელზე ბრუნდება შემდეგი ინფორმაცია:

- ა)სახელი;
- ბ)გვარი;
- გ)დაბადების თარიღი;
- დ)დაბადების თარიღი;
- ე)პირადი ნომერი;
- ვ)დოკუმენტის ნომერი;
- ზ) დოკუმენტის გაცემის თარიღი
- თ) დოკუმენტის მოქმედების ვადა;
- ი)ფოტოსურათი;
- კ) რეგისტრირებული საცხოვრებელი მისამართი;

3.0. კონტროლი

3.1 ID ვერიფიკაციის სტანდარტები განსაზღვრულია ვერიფიკაციის პროცედურით 2.0.

ვერიფიკაცია შესაძლებელია შემდეგი დოკუმენტებით:

- პირადობის მოწმობა ID CARD
- საზღვარგარეთის პასპორტი
- ლოკალური პასპორტი
- ბინადრობის მოწმობა

სხვა დოკუმენტებით ვერიფიკაცია არ ხდება (მართვის მოწმობა, მეზღვაურის მოწმობა, დევნილის მოწმობა და ა.შ)

3.2 ID ვერიფიკაცია უნდა ემთხვეოდეს სავერიფიკაციო დოკუმენტის წინა და უკანა მხარეს

დატანილი პირადი ნომერი დაბადების თარიღი და სხვა მაიდენტიფიცირებელი მონაცემები ერთმანეთს და სარეგისტრაციო მონაცემებს. დამთხვევის არ არსებობის და საექვოობის შემთხვევაში შემთვევაში ხდება დოკუმენტის უარყოფა და მომხმარებელს წარმოეჩნებ სერვის ცენტრიდან FACE TO FACE ვერიფიკაციის გავლის ვალდებულება.

3.3 სავერიფიკაციოდ დოკუმენტი არ მიიღება თუ:

- მოქმედების ვადა ამოწურულია
- ბუნდოვანია ფოტოსურათი
- ჩამოჭრილი აქვს პირადი ნომერი
- ჩამოჭრილი აქვს მოქმედების ვადის ბოლო ციფრები
- სარკისებურად არის ფოტოსურათი გადაღებული
- ეჭვი რომ დოკუმენტი დამუშავებულის ფოტოშოპის ან სხვა პროგრამების გამოყენებით.
- გადმოგზავნილია დოკუმენტის ქსერო-ასლები
- ვარუჯქეთებთ ასეთი მომხმარებლების დოკუმენტებს, ეგზავნებათ ტექსტური შეტყობინება ანგარიშის საფოსტო ყუთში. გადმოგზავნოს დამაკმაყოფილებელი დოკუმენტი.
- დოკუმენტის მფლობელი არასრულწლოვანია (ტარდება ვერიფიკაცია მაგრამ ებლოკება ანგარიში სრულწლოვანებამდე (განსაზღვრულია პროცედურით - 0.2.9 არასრულწლოვანი)

3.4 სავერიფიკაციო დოკუმენტების მიღების წესი.

დამატებითი საჭიროების შემთხვევაში, მომხმარებელი დოკუმენტს გზავნის ასევე ელექტრონულად (ბეთალივის პირადი კაბინეტიდან, შესაბამის ველებში ტვირთავს დოკუმენტს ან აგზავნის ბეთალივის ელექტრონულ ფოსტაზე info@betlive.com) ან ვერიფიკაციას გადის სერვისის ცენტრიდან (დოკუმენტების ატვირთვა მომხმარებლის პერსონალურ ისტორიაში მოლარის მხრიდან), რომელსაც შემდგომში ამოქმედებენ AML ოფიცრები.

4.0. მონიტორინგი

მნიშვნელოვანია ყველა მომხმარებლის იდენტიფიცირება საქართველოს ფინანსური მონიტორინგის სამსახურის უფროსის ბრძანების „ანგარიშვალდებული პირის მიერ კლიენტის იდენტიფიკაციისა და ვერიფიკაციის წესის დამტკიცების თაობაზე“ საქართველოს ფინანსური მონიტორინგის სამსახურის უფროსის 2020 წლის 5 ივნისის №2 ბრძანებაში ცვლილების შეტანის საფუძველზე „ფულის გათეთრებისა და ტერორიზმის დაფინანსების აღკვეთის ხელშეწყობის შესახებ“ საქართველოს კანონის მე-11 მუხლის მე-5 პუნქტის, მე-12 მუხლის მე-5 პუნქტის, 32-ე მუხლის პირველი პუნქტის და „ნორმატიული აქტების შესახებ“ საქართველოს ორგანული კანონის მე-20 მუხლის მე-4 პუნქტის საფუძველზე სისტემურ-ელექტრონული ფორმით ლატარიის, აზარტული ან/და მომგებიანი თამაშობის მოწყობის ნებართვის მფლობელის მიერ მოთამაშის რეგისტრაციის, იდენტიფიკაციისა და ვერიფიკაციის წესის დამტკიცების შესახებ საქართველოს ფინანსთა მინისტრის 2021 წლის 26 თებერვლის ბრძანება N43-ის საფუძველზე ასევე შიდა AML პოლიტიკა/პროცედურების შესაბამისად თუ:

- სრულად იდენტიფიცირებულად ითვლება მომხმარებელი რომელზეც AML დეპარტამენტის მხრიდან დადგენილია:
 - ა) მოთამაშის სახელი და გვარი;
 - ბ) მოთამაშის დაბადების თარიღი;
 - გ) მოთამაშის პირადი ნომერი (ასეთის არსებობის შემთხვევაში);
 - დ) პირადობის ან/და მოქალაქეობის დამადასტურებელი დოკუმენტის ნომერი, გაცემის თარიღი, გამცემი ქვეყანა, გამცემი ორგანო და მოქმედების ვადა;
 - ე) მოთამაშის აქტიური ტელეფონის ნომერი;

ვ) მოთამაშის მიერ შერჩეული მომხმარებლის სახელი;

ზ) მოთამაშის ელექტრონული ფოსტის მისამართი;

თ) მოთამაშის პაროლი;

- ტერორისტთა ან ტერორიზმის ხელშემწყობ პირთა და პოლიტიკურად აქტიურ პირთა, მათი ოჯახის წევრების და მათთან დაკავშირებული პირების მონიტორინგს AML დეპარტამენტი ახორციელებს პროგრამული სისტემის „TransGuard“-ის მეშვეობით, რომელიც ერთმანეთთან დაკავშირებული რამდენიმე მძლავრი ალგორითმული სისტემებისგან შედგება და მოიცავს 700-ზე მეტ ტერორისტულ, პოლიტიკურად აქტიურ და კრიმინალურ პირთა სიას, რომელიც შედგენილია ავტორიტეტული საერთაშორისო ორგანიზაციებისა და ქვეყნების მიერ. ბაზების განახლება დღეში ორჯერ ხორციელდება და სისტემა ინფორმაციის შედარებას ახდენს სხვადასხვა ტიპის (ე.წ. შავ და PEP) სიებთან, ხოლო დამთხვევის გამოვლენის შემთხვევაში, AML დეპარტამენტს საშუალება ეძლევა დაბლოკოს პირი ან ტრანზაქცია. სისტემა უზრუნველყოფს, როგორც არსებული კლიენტების ბაზის, ასევე ახალი კლიენტების რეგისტრაციის პროცესის სრულ შემოწმებას, ვინაიდან მუშაობს რეალურ დროში. „TransGuard“-ის პროგრამა „Thomson Reuters“-ის სიების „Premium Plus“ პაკეტს იყენებს.

5.0. კონფიდენციალობა

- კომპანია იღებს ვალდებულებას დაიცვას მომხმარებლის, პერსონალური მონაცემების შემცველი ინფორმაცია.
- კომპანია ვალდებულია მიაწოდოს მომხმარებლების პერსონალური ინფორმაცია შემდეგ პირებს:
- კომპანიის თანამშრომლებს, რომლებიც ამუშავებენ პერსონალურ მონაცემებს;
- მესამე პირებს ვინც კომპანიას უწევს ფინანსურ(საგადახდო) მომსახურებას;
- პირებს ვინც კომპანიას უწევს პროგრამულ უზრუნველყოფას;
- სახელმწიფო ორგანოებს, რომლებსაც კანონისმიერ საფუძვლებზე დაყრდნობით აქვთ მსგავსი ინფორმაციის მოთხოვნის უფლება;

6.0. კვლევის პროცედურა

6.1 თუ AML/CFT დეპარტამენტის უფლებამოსილი თანამშრომელი, AML/CFT პოლიტიკა პროცედურების შესრულებისას აფიქსირებს რაიმე თაღლითურ ქმედებას რომელიც შეიძლება დაკავშირებული იყოს მომხმარებლის მხრიდან იდენტიფიკაცია ვერიფიკაციის წესების დარღვევასთან, მან დაუყოვნებლივ უნდა მოახდინოს რეაგირება და უშუალო ხელმძღვანელის ინფორმირება - ინციდენტის აღმოჩენიდან არაუმეტეს 24 საათის ინტერვალში.

6.2 საპასუხო ქმედება უნდა დაადასტუროს მენეჯერმა/დეპარტამენტის ხელმძღვანელმა ან/და შესაბამისმა უფლებამოსილმა პირმა.

7.0. ინციდენტის ანგარიშგება და ოქმების შენახვა

7.1. ინციდენტების ანგარიშგება ხდება სსიპ ფინანსური მონიტორინგის სამსახურის ვებ-გვერდზე, ასევე ინახება ელექტრონულად და ბეჭდურად AML დეპარტამენტში პასუხისმგებელი პირის მიერ.

7.2. ინციდენტის შესახებ ოქმი ინახება იურიდიულ დეპარტამენტში.

8.0. მონიტორინგი

8.1. თანამშრომლის ქმედებების მონიტორინგი

- 8.2. თანამშრომლის მიერ განხორციელებული ნებისმიერი ქმედება იწახება მომხმარებლის ანგარიშის ისტორიაში.
- 8.3. თანამშრომლის ქმედებაზე მონიტორინგზე პასუხისმეგებელი პირია უშუალო ხელმძღვანელი ან/და შესაბამისი სამსახურები/დეპარტამენტები.

შპს „ბეთლაივის“ კუთვნილ ვებ-გვერდზე (www.betlive.com)

მოთამაშის რეგისტრაციის/იდენტიფიკაციისა და ვერიფიკაციის ფორმა და წესი

ნაწილი 2

მომხმარებლის (მოთამაშის) რეგისტრაცია

„ბეთლაივის“ ვებ-გვერდის (www.betlive.com) მომსახურების მისაღებად მომხმარებელმა (მოთამაშემ) უნდა გაიაროს ვებ-გვერდზე რეგისტრაცია, შესაბამისად გახსნას პირადი ანგარიში („ექაუნტი“) ვებ-გვერდზე არსებული სპეციალური სარეგისტრაციო ფორმის შევსების გზით; მომხმარებლის რეგისტრაციისას სავალდებულოა პერსონალური მონაცემების წარდგენა. კომპანიის ადმინისტრაციის მოთხოვნის შემთხვევაში, მომხმარებელი დამატებით ვალდებულია წარადგინოს მისი იდენტიფიცირებისათვის საჭირო დოკუმენტები.

მომხმარებლის სარეგისტრაციო ფორმა მოიცავს ქვემოთ წარმოდგენილი ფოტოსურათებით ასახულ ველებს, საილუსტრაციოდ გადმოგცემთ რეგისტრაციის (რომელიც მოიცავს იდენტიფიკაცია/ვერიფიკაციას) ყველა საფეხურის/ეტაპის ამსახველ ვიზუალურ მასალას:

1. სარეგისტრაციო ფორმის პირველი გვერდი

რეგისტრაცია

გთხოვთ გთხოვთ

გთხოვთ

გთხოვთ გთხოვთ

ელ-ფოსტა

გთხოვთ გთხოვთ

გთხოვთ

გთხოვთ გთხოვთ

გთხოვთ გთხოვთ

გთხოვთ გთხოვთ

გთხოვთ

გთხოვთ გთხოვთ

გთხოვთ

2. სარეგისტრაციო ფორმის მე-2 გვერდი

×

რეგისტრაცია

სახელი

გვარი

მშენებელი

საქართველო

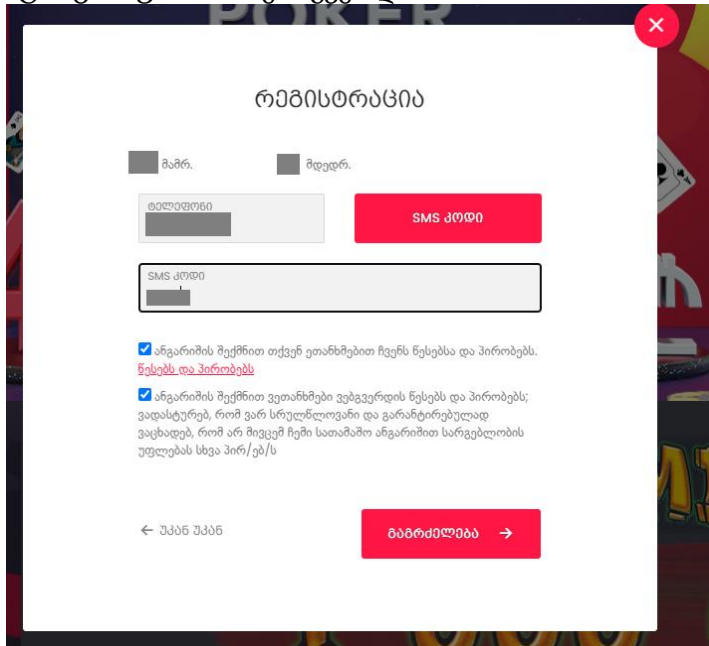
პირადი მონაცემები

← უკან

გამრძელება →

შენიშვნა: 18 წლამდე ასაკის პირი (არასრულწლოვანი) მომხმარებლად ვერ რეგისტრირდება, რადგან მომხმარებლის ასაკის მოსანიშნ ფორმაში (რიცხვი/თვე/წელი) არც კი ჩანს 18 წელს ქვევით დაბადების თარიღის შესაყვანი მონაცემები ანუ სისტემა ავტომატურად შეზღუდავს პირის რეგისტრაციის პროცესს თუ, რეგისტრაციისას მითითებული მისი დაბადების თარიღიდან გამომდინარე მისი ასაკი არ შეადგენს 18 წელს.

3. სარეგისტრაციო ფორმის მე-3 გვერდი



რეგისტრაცია

მამრ.
 მდედრ.

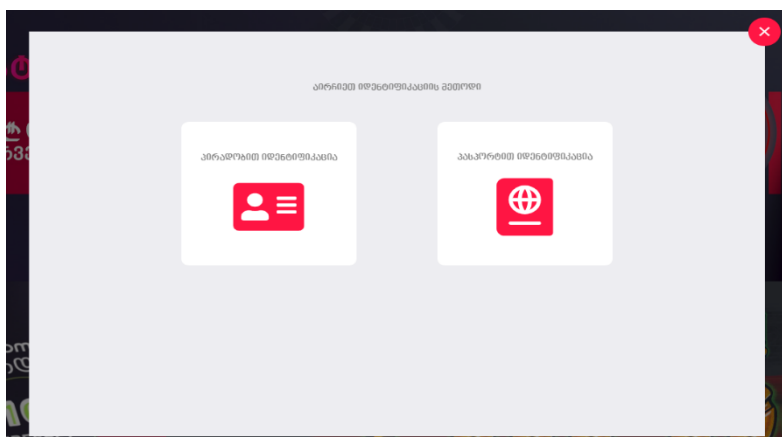
ტელეფონი

SMS კოდი

☒ ანგარიშის შექმნით თქვენ ეთანხმებით ჩვენს წესებსა და პირობებს.
[წესებს და პირობებს](#)

☒ ანგარიშის შექმნით ვეთანხმები ვებგვერდის წესებს და პირობებს;
 ვადასტურებ, რომ ვარ სრულწლოვანი და გარანტირებულია
 ვაცხადებ, რომ არ მივეცემა ჩემი სათაშაშო ანგარიშით სარგებლობის
 უფლებას სხვა პირ/ებს

4. სარეგისტრაციო ფორმის მე-4 გვერდი



ამრჩეულ მომსახურებაში გთხოვთ

5. სარეგისტრაციო ფორმის მე-5 გვერდი

• მიიტანეთ დოკუმენტი კამერასთან ახლოს, ისე, რომ თქვენი დოკუმენტი სრულად მოექცეს კამერის გამოსახულებაში.

• გაითვალისწინეთ, რომ ონლაინ იდენტიფიკაცია უნდა მოხდეს განათებული გარემოში: დოკუმენტი კამერის წინ მოათავსეთ ისე, რომ შექი პირდაპირ ეცემოდეს მის წინა მხარეს.

• გახსოვდეთ, გამოსახულება უნდა იყოს გარჩევადი!

☐ გავეცანი და ვეთანხმები წესებს და პირობებს

ვეთანხმდები

წესები და პირობები

პერსონალურ მომსახურებას დაგეგმის შესახებ საერთაშორისო კანონის (შემდეგში „კანონი“) მე-15 მუხლის შესაბამისად, იმ შემთხვევაში, როცა კომპანია პირის პერსონალური მომსახურების დატესტებაზე უფლებამოსილებას მოიპოვებს თავად სუბიექტისგან, მას უნდა განუმარტოს საერთაშორისო კანონით გათვალისწინებული უფლებები.

შესაბამისად, კომპანია წინამდებარე გამგებანის მეშვეობით გაქვდით ინფორმაციას თქვენი კანონისმიერი უფლებების შესახებ:

(i) მას პულისარი, ს/კ (405333500)

(ii) მომსახურება დატესტების მიზანია. ფიზიკური პირის მიერ სისტემაში დაფიქსირებული დოკუმენტის მომსახურების ამოცანა და კალიდურობის დადგენა. ასევე ლაივებსში წარმოდგენილი პიროვნების შესაბამისობის დადგენა წარმოდგენილ დოკუმენტთან.

(iii) აღსანიშნავია, რომ თქვენს მიერ პერსონალური მომსახურების გადმოცემა და კომპანიის ავტორიზირება მომსახურების დატესტებაზე შემოწმდებით.

(iv) თქვენ გაცთე უფლება, მიიღოთ ინფორმაცია კომპანიის მიერ დატესტებულ მომსახურებასთან დაკავშირებით. მოითხოვთ მათი გასწორება, გამაზლება, დამატება, დაბლოკვა, წაშლა და გამაგურება.

გარდა ამისა, კანონის მე-15 მუხლის შესაბამისად, იმ შემთხვევაში, როცა პერსონალური მომსახურების გამოთხოვა ხორციელდება უშუალოდ მომსახურება სუბიექტისგან, ანუ თქვენგან, ასეთ ვითარებაში აღუყილებელია კანონის მოთხოვნათა დაცვით იქნეს თანხმობა მოპოვებული.

კანონის მე-2 მუხლის „ზ“ ქვეპუნქტის თანახმად, თანხმობა განმარტებულია, როგორც მომსახურება სუბიექტის მიერ მისი პერსონალური მომსახურების დატესტებაზე შეპირება. სატელეკომუნიკაციო ან სხვა საშუალებით გამოხატული შემოწმებითი თანხმობა, რომლითაც შესაძლებელია მათი დადგენილება მომსახურება სუბიექტის წინა.

იმვე მუხლის „თ“ ქვეპუნქტის მიხედვით კი, მომსახურება სუბიექტის წერილობით თანხმობას წარმოადგენს მომსახურება სუბიექტის მიერ გამოხატული შემოწმებითი თანხმობა, რომელიც დადასტურებულია წერილობით ან მასთანგათანაბრებული ფორმით.

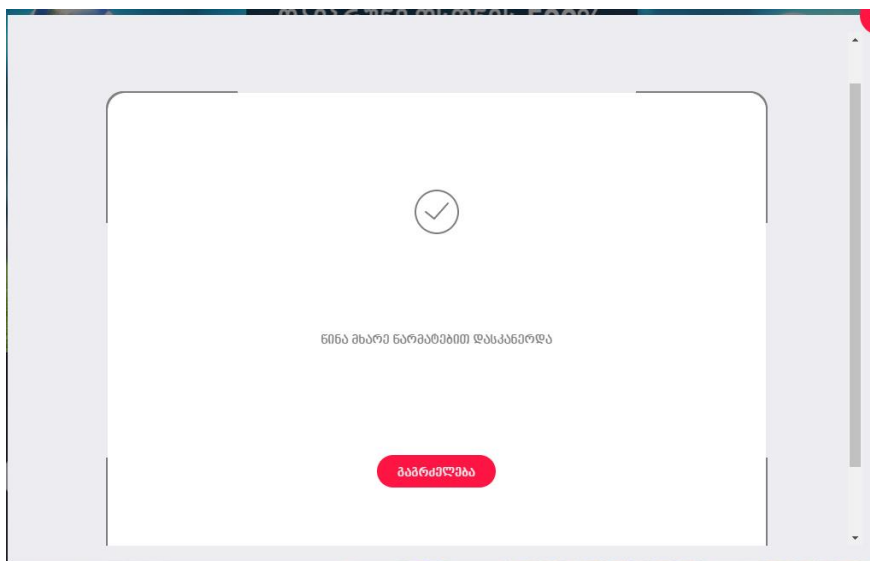
შესაბამისად, წინამდებარე პირობებზე <ნ> დათმობებით თქვენ გამოხატავთ თანხმობას შემს. კომპანიის მიერ თქვენი პერსონალური მომსახურების დატესტების შესახებ <ნ> იმ შემთხვევაში თუ არ ეთანხმებით განცხადებულ პირობებს <ნ> არ დააჭიროთ <ნ> შესაბამის დოკუმს, რამდენადაც საჭიროა დადგეთ შემთხვევაში კომპანია იტოვებს სამართლებრივ უფლებას თქვენი შემს. მიიწვიოს კანონის მოთხოვნათა შესაბამისად გამოხატულად და იხსნის ყველაწიარ ვალდებულებას თქვენი პერსონალური მომსახურების, წინამდებარე პირობების შესაბამისად, დატესტებისთვის "დოკუმ" შემდეგ - ზე დაჭერით ვეთანხმები ვერიფიკაციის პირობებს.

6. სარეგისტრაციო ფორმის მე-6 გვერდი

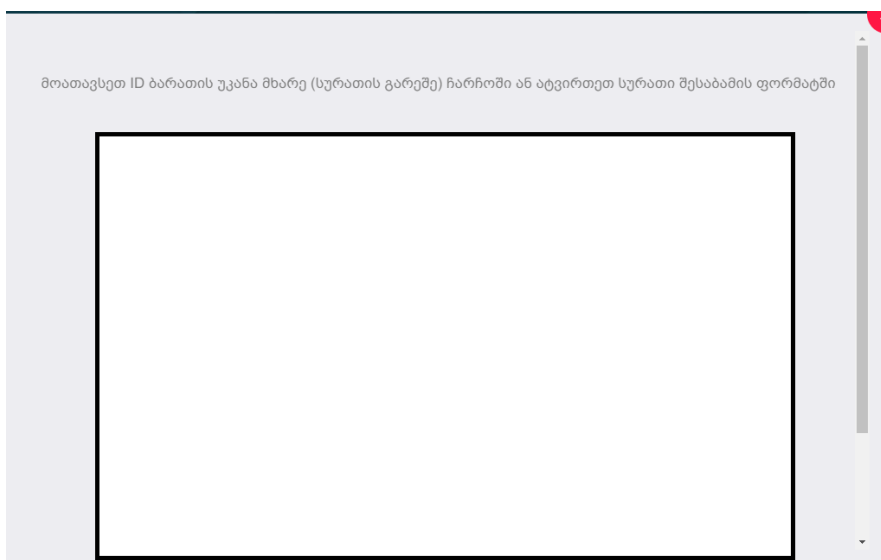
მოათავსეთ ID ბარათის წინა (სურათის) მხარე ჩარჩოში ან ატვირთეთ სურათი

[Large empty box for photo upload]

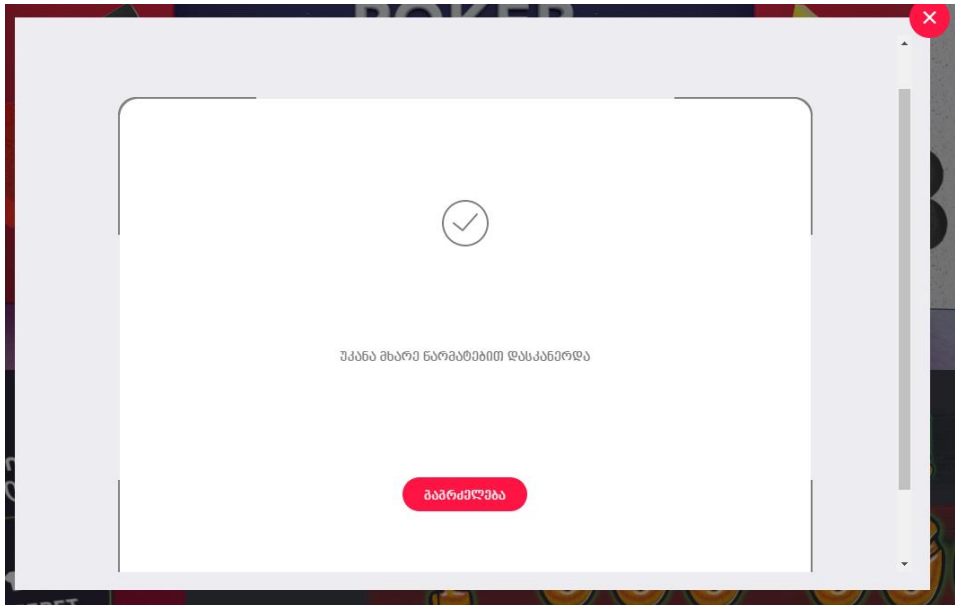
7. სარეგისტრაციო ფორმის მე-7 გვერდი



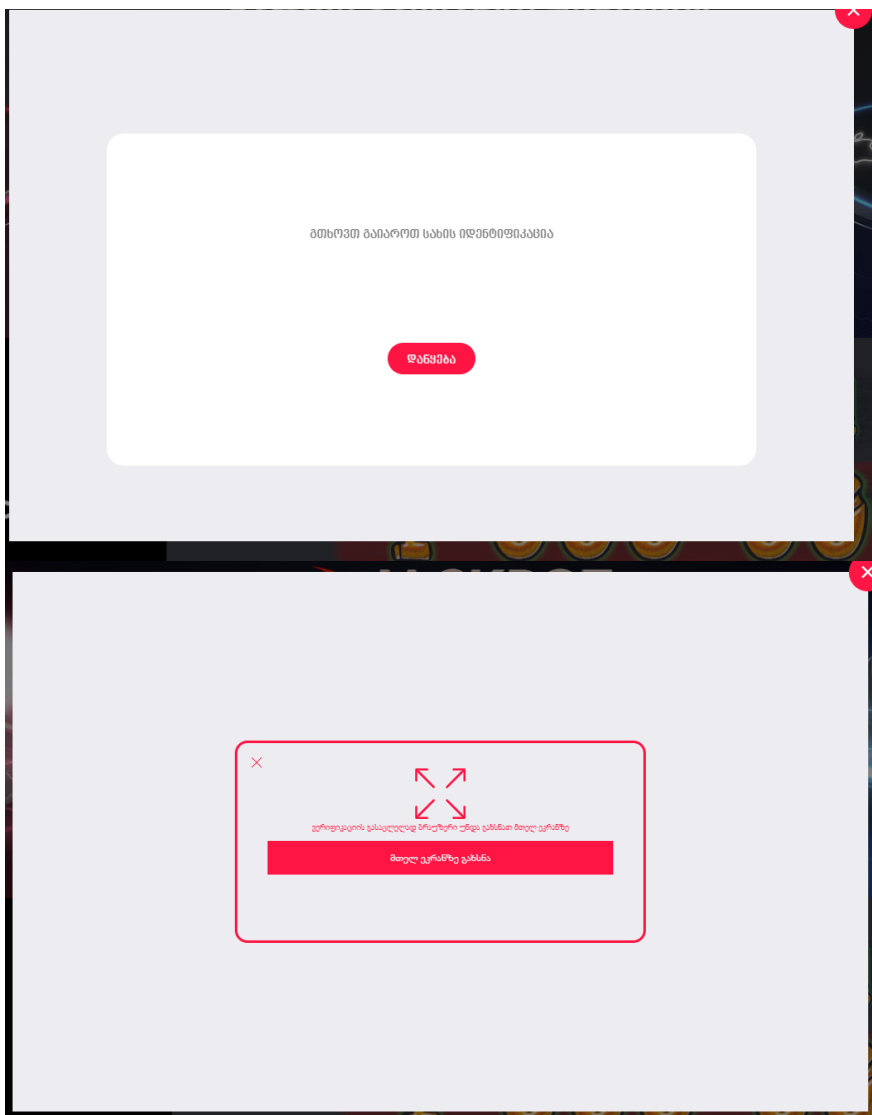
8. სარეგისტრაციო ფორმის მე-8 გვერდი



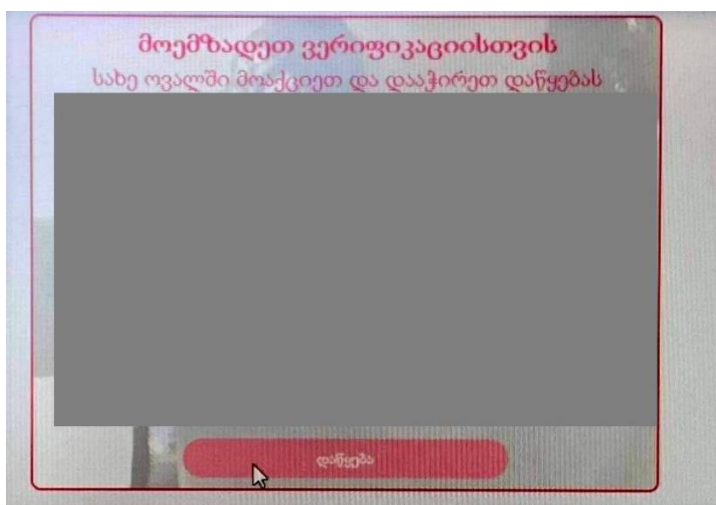
9. სარეგისტრაციო ფორმის მე-9 გვერდი



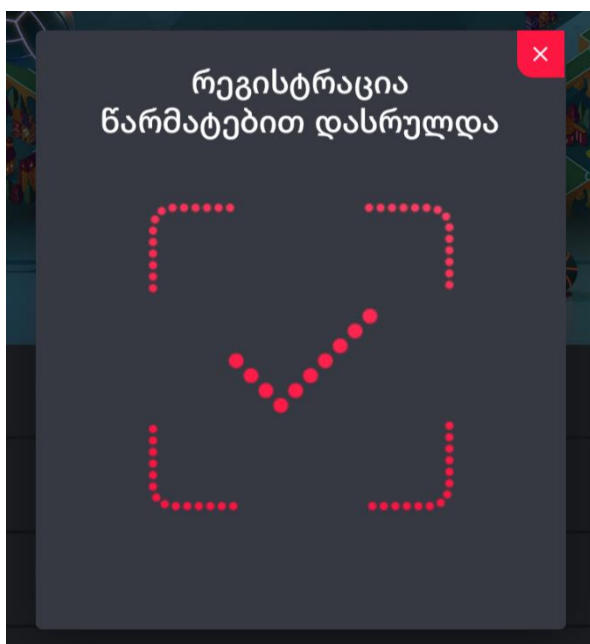
10. სარეგისტრაციო ფორმის მე-10 გვერდი



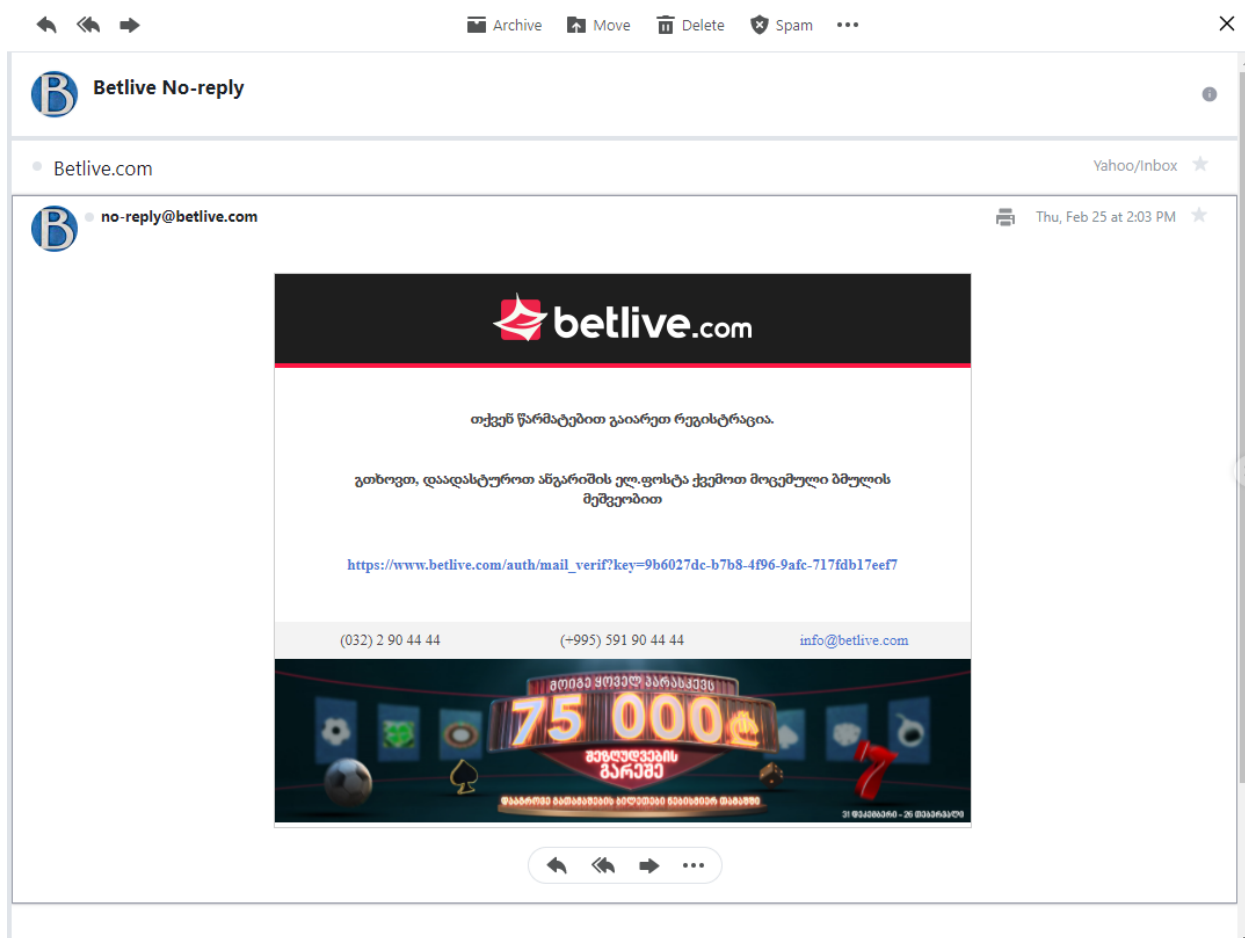
11. სარეგისტრაციო ფორმის სახით იდენტიფიკაციის გვერდი



- წარმატებით რეგისტრაცია



ვებ-გვერდზე მომხმარებლის რეგისტრაციის დასრულებისთანავე მომხმარებელს რეგისტრაციისას მითითებული ელ. ფოსტის მისამართზე „ბეთლაივისაგან“ ეგზავნება შეტყობინება სპეციალური ბმულით, რომლის მეშვეობითაც მომხმარებელმა უნდა დაადასტუროს წარდგენილი ელექტრონული ფოსტის ვალიდურობა (იხ. აღნიშნული შეტყობინების ამსახველი ფოტოსურათი):



მოთამაშეს უფლება აქვს მხოლოდ ერთჯერადად გაიაროს რეგისტრაცია ვებ-გვერდზე. შესაბამისად მას აქვს უფლება იქონიოს მხოლოდ ერთი “პირადი ანგარიში”. აღნიშნული პირობის დარღვევის შემთხვევაში ორგანიზატორი უფლებამოსილია დაბლოკოს კლიენტის ანგარიში და უარი განაცხადოს შემდგომ მომსახურებაზე, თანხის ანგარიშიდან მოხსნა ამ შემთხვევაში არ წარმოებს.

ვებ-გვერდზე რეგისტრაციისას მომხმარებელი ვალდებულია გაეცნოს და დაეთანხმოს ვებ-გვერდის გამოყენების წესებს და პირობებს (მათ შორის რეგლამენტებს); რეგისტრაციის გარდა ყოველ ჯერზე, როდესაც ხდება მომხმარებლის ავტორიზაცია, მიუხედავად იმისა თუ ვებ-გვერდზე წვდომისათვის რომელი ინტერნეტ რესურსია გამოყენებული (მათ შორის მობილურის აპლიკაცია) მომხმარებელი აცხადებს უპირობო თანხმობას ვებ-გვერდზე განთავსებულ წესებზე (ვებ-გვერდის გამოყენების წესებსა და პირობებზე) და ვალდებულია იმოქმედოს არსებული წესების შესაბამისად.

მოთამაშეს არა აქვს უფლება ვებ-გვერდზე (www.betlive.com) მისი პირადი ანგარიშის გამოყენების უფლება ან შესაძლებლობა მისცეს მესამე პირს. მოთამაშე პირადად არის პასუხისმგებელი საკუთარ „პაროლზე“, ანგარიშზე და თამაშის ისტორიაზე. მისი დაკარგვის ან/და სხვა პირზე გადაცემის შემთხვევაში პასუხისმგებლობა ეკისრება მხოლოდ მოთამაშეს.

მოთამაშე ვალდებულია საიდუმლოდ შეინახოს რეგისტრაციის შედეგად მინიჭებული მონაცემები (ანგარიშის ნომერი, პაროლი). თუ აღნიშნული მონაცემები რაიმე ფორმით

ცნობილი გახდება მესამე პირებისათვის, მოთამაშე ვალდებულია დაუყოვნებლივ აცნობოს ამის შესახებ www.betlive.com-ის ქოლ-ცენტრს. კლიენტს შეუძლია დამოუკიდებლად შეცვალოს პაროლი (განყოფილებებში: „ანგარიშის მართვა“, შემდეგ „პირადი ინფო“).

თუ კლიენტს გაუჩნდა ეჭვი იმის თაობაზე, რომ ვებ-გვერდზე რეგისტრაციისას ავტორიზაციისათვის მისთვის მინიჭებული უნიკალური „პინ კოდი“ და „პაროლი“ ცნობილია სხვა პირისთვის, მას შეუძლია ნებისმიერ დროს მოთხოვოს www.betlive.com-ზე მისი ანგარიშის დროებით ბლოკირება -- გარემოებების გარკვევამდე.

მომხმარებლის მიერ კომპანიისათვის წარდგენილი დოკუმენტისა და სარეგისტრაციო მონაცემების იდენტიფიკაციის შემთხვევაში მომხმარებლის ანგარიშს ენიჭება ვერიფიცირებულის სტატუსი.

შპს „ბეთლაივის“ ვებ-გვერდის (www.betlive.com) მომხმარებელთა

პერსონალური მონაცემების დამუშავების (მოპოვება/შენახვის) წესი და ტექნოლოგიური აღწერილობა

1.0. პერსონალურ მონაცემების დამუშავება, შენახვა და გამოყენება

- კომპანია მომხმარებლის პერსონალურ მონაცემებს აგროვებს მისი ვებ-გვერდზე www.betlive.com რეგისტრაციისას, კომპანიის მომსახურების გამოყენების ან ორგანიზატორსა და მომხმარებელს შორის განხორციელებულ კომუნიკაციაზე პასუხისას (მაგ. კითხვარების შევსება და ა.შ).
- ინფორმაცია, რომელსაც კომპანია მომხმარებლის რეგისტრაციისას აგროვებს, შეიძლება შეიცავდეს:
 - ა) მოთამაშის სახელი და გვარი;
 - ბ) მოთამაშის დაბადების თარიღი;
 - გ) მოთამაშის პირადი ნომერი (ასეთის არსებობის შემთხვევაში);
 - დ) პირადობის ან/და მოქალაქეობის დამადასტურებელი დოკუმენტის ნომერი, გაცემის თარიღი, გამცემი ქვეყანა, გამცემი ორგანო და მოქმედების ვადა;
 - ე) მოთამაშის აქტიური ტელეფონის ნომერი;
 - ვ) მოთამაშის მიერ შერჩეული მომხმარებლის სახელი;
 - ზ) მოთამაშის ელექტრონული ფოსტის მისამართი;
 - თ) მოთამაშის პაროლი;

ი) თანხმობა წესებსა და პირობებზე

- 18 წლამდე ასაკის პირი (არასრულწლოვანი) მომხმარებლად ვერ რეგისტრირდება, რადგან მომხმარებლის ასაკის მოსანიშნ ფორმაში არც კი ჩანს დაბადების თარიღის შესაყვანი მონაცემები 18 წელს ქვევით ანუ სისტემა ავტომატურად შეზღუდავს პირის რეგისტრაციის პროცესს თუ, მისი დაბადების თარიღიდან გამომდინარე მისი ასაკი არ შეადგენს 18 წელს. მომხმარებლის მიერ რეგისტრაციისას მითითებული პაროლი იზიფრება რეგისტრაციისთანავე და ისე ინახება მონაცემთა ბაზაში; მომხმარებლის მიერ ყოველი ავტორიზაციისას შეყვანილი პაროლი ანალოგიურად იზიფრება და ისე დარდება არსებულს, ეს გამორიცხავს იმას, რომ ვინმემ გაიგოს მომხმარებლის პაროლი, თუნდაც ბაზის ადმინისტრატორმა, ან პროგრამისტმა.
- მომხმარებლის ვერიფიკაციისას, მომხმარებელი ვალდებულია ატვირთოს პირადობის დამადასტურებელი დოკუმენტი ან პასპორტი. ატვირთული დოკუმენტიდან, ავტომატურად ხდება ინფორმაციის ამოღება/“ამოპარსვა“ OSR-ის საშუალებით და ხდება ამ მონაცემების მომხმარებლის მიერ რეგისტრაციისას შეყვანილ მონაცემებთან დადარება, რაიმე შეუთავსებლობის შემთხვევაში, მომხმარებლის შესახებ ინფორმაცია მის დოკუმენტაციასთან ერთად გადადის AML დეპარტამენტთან მანუალური პროცესისთვის.
- AML დეპარტამენტი ამოწმებს დოკუმენტს და/ან ადასტურებს ან უარყოფს შესაბამისი მიზეზის მითითებით. თუ დოკუმენტი აიტვირთა, ფაილი ინახება სპეციალურ სერვერზე, სადაც ხდება ფაილის ბაიტების გაშლა, სპეციალური ალგორითმის საშუალებით და დოკუმენტის ამგვარად შენახვას; შენახვის ეს ფორმა გვადლევს საშუალებას, რომ დოკუმენტები იყოს დაცული და სისტემის ადმინისტრატორს, ან პროგრამისტს არ შეეძლოს სერვერზე შესვლით მისი აღება და ინფორმაციის ნახვა. დოკუმენტის და მომხმარებლის დეტალების ნახვა შესაძლებელია „ადმინის“ საშუალებით, კონკრეტული უფლების მქონე პირისათვის. ყოველი მსგავსი ნახვა, „ილოგება“/ინახება და ნებისმიერ დროს შესაძლებელია ინფორმაციის ნახვა, თუ რომელმა თანამშრომელმა, ნახა მომხმარებლის დოკუმენტები და რა ქმედება განახორციელა.
- ჩვენ ავტომატურად ვაგროვებთ მომხმარებლის თამაშის სესიების ინფორმაციას, რომელიც გამოიყენება შემდგომში არაკეთილსინდისიერი თამაშის რისკის მინიმუმამდე შესამცირებლად.
- თქვენი პერსონალური მონაცემების დამუშავება და გამოყენება ხდება პირდაპირი და არაპირდაპირი მარკეტინგის მიზნებისთვის, რათა კომპანიამ შეძლოს მომხმარებლისთვის საინტერესო შეთავაზებების მოწოდება.

2.0. პერსონალური მონაცემების გამჟღავნება

კომპანია ვალდებულია მიაწოდოს მომხმარებლების პერსონალური ინფორმაცია შემდეგ პირებს:

1. კომპანიის თანამშრომლებს, რომლებიც ამუშავებენ პერსონალურ მონაცემებს;
2. მესამე პირებს ვინც კომპანიას უწევს ფინანსურ(საგადახდო) მომსახურებას;
3. პირებს ვინც კომპანიას უწევს პროგრამულ უზრუნველყოფას;

4. სახელმწიფო ორგანოებს, რომლებსაც კანონისმიერ საფუძვლებზე დაყრდნობით აქვთ მსგავსი ინფორმაციის მოთხოვნის უფლება;

3.0. უსაფრთხოება

კომპანიაში დანერგილია უსაფრთხოების ისეთი სისტემა, რომელიც დაიცავს მომხმარებლებისგან მიღებული პერსონალური ინფორმაციის კონფიდენციალურობას. კომპანიის ყოველი თანამშრომელი, რომელსაც კავშირი აქვს ზემოაღნიშნულ მონაცემთან, ვალდებულია დაიცვას კონფიდენციალურობა და არ გაამჟავნოს სამუშაო პროცესში მიღებული ინფორმაცია.

4.0. თანხმობა

პერსონალური ინფორმაციის წარმოდგენით და მომხმარებლის მიერ ვებ-გვერდზე დარეგისტრირებით, ასევე მომხმარებლის ანგარიშით ორგანიზატორის ვებგვერდზე შემოსვლით, მომხმარებელი თანხმობას აცხადებთ ორგანიზატორმა წინამდებარე წესების შესაბამისად დაამუშაოს, შეინახოს და გაამჟავნოს პერსონალური ინფორმაცია.

შპს „ბეთლაივის“ ინტერნეტპლატფორმის სისტემის დაცვის მექანიზმების ჩამონათლი

“ბეთლაივის“ ინტერნეტ და სათამაშო პლატფორმის სისტემის დაცვა ხორციელდება მსოფლიოს მასშტაბით ცნობილი უსაფრთხოების კომპონენტების მომწოდებელი კომპანიების პროდუქტების მეშვეობით:

გარე პერიმეტრზე სერვისების ფილტრაცია ხორციელდება მაღალი წარმადობის ბრანდმაუერებით (Firewall), რომლებიც გარკვეულწილად იცავენ პლატფორმას DDoS შემოტევებისგან.

თამაშებსა და სხვა სერვისებზე წვდომა ხორციელდება მხოლოდ ვალიდური SSL სერტიფიკატით აღჭურვილი (“https” - დაცული ვები) სერვისით.

გადახდებსა და ყველა მნიშვნელოვან კომპონენტებთან ინტეგრაციისას გამოიყენება VPN კავშირები თანამედროვე კრიპტაციის სტანდარტებით.

პლატფორმის მართვისთვის გამოყოფილი კომპიუტერები (მომხმარებლები) აღჭურვილები არიან უახლესი ანტივირუსული პროგრამული უზრუნველყოფით; დანერგილია აღნიშნული კომპიუტერების (მომხმარებლების) საოპერაციო სისტემების რეგულარული განახლება და კონტროლი.

სამუშაო ადგილი დაცულია უცხო პირთა წვდომისგან.

პლატფორმის მართვა მოშორებული წვდომით ხორციელდება მხოლოდ VPN კლიენტის მეშვეობით და მხოლოდ თანამშრომლის სამუშაო ადგილიდან. ანუ კავშირი წინასწარ ხორციელდება სამუშაო კომპიუტერზე საიდანაც ხდება მართვა.

შპს “ბეთლაივის” თამაშების მართვის სისტემის აღწერილობა

თამაშების სისტემა შედგება რამოდენიმე კომპონენტისაგან, ესენია:

- მომხმარებელი
- თამაში (Bet/Spin)
- ტრანზაქცია
- სტატისტიკა
- ფრონტენდები

მომხმარებლის კომპონენტი - მოიცავს მომხმარებლის შესახებ ინფორმაციას და თამაშების მხარეს.

კომპანიის უსაფრთხოების პოლიტიკიდან გამომდინარე, მომხმარებლის შესახებ არ ინახება არანაირი დეტალური ინფორმაცია და მხოლოდ ინახება მომხმარებლის უზერნიმი, უნიკალური კოდი(PinCode), ვერიფიკაციის სტატუსი (არის თუ არა ID ვერიფიცირებული ანუ გავლილი აქვს თუ არა ვერიფიკაცია პირადი საიდენტიფიკაციო დოკუმენტაციის წარმოდგენის გზით და არის თუ არა მობილურის ნომრით ვერიფიცირებული ანუ გადამოწმებულია თუ არა მობილური ტელეფონის ნომრის ავთენტურობა -- რეგისტრაციისას მითითებულ ტელეფონის ნომერზე გაგზავნილი ერთჯერადი კოდის ვებგვერდის შესაბამის ველში შეყვანით). თამაშების მართვის სისტემაში არ ინახება უშუალოდ მობილურის ნომერი, უბრალოდ ინახება ვერიფიცირების სტატუსი, აღნიშნული სტატუსის შემდგომ კომპანიის მიერ დაგეგმილ/განხორციელებულ აქციებში გამოყენების მიზნით. ასევე ინახება როდის დარეგისტრირდა კონკრეტულ თამაშში, ანუ პირველად როდის ჩართო და ითამაშა კონკრეტული თამაში და ასევე ინახება ბოლო თამაშის თარიღი/დრო. კონკრეტულად თამაშის მხარეს, მომხმარებელზე სხვა არანაირი ინფორმაცია არ გაიცემა. თამაშის ჩართვისას, გარე ქორ სისტემა გადმოსცემს სესიის იდენტიფიკატორს (ID-ს), რომელიც ნიშნავს რომ ვალიდური მომხმარებელი თამაშობს და ამ სესიის საფუძველზე ხდება მომხმარებლის ბალანსიდან თანხის ჩამოჭრა და დარიცხვა. სისტემაში შესაძლებელია მომხმარებლის დაბლოკვა, რაც ნიშნავს რომ მომხმარებელი თამაშს ვერ ჩართავს.

თამაში (Bet/Spin) - მოიცავს კონკრეტული თამაშის ხელს(პარტიას), სადაც არის ისტორია, თითოეულ „სპინზე“ - რა ამოვიდა, რა მოგება გასცა, რა სიმბოლოები ამოვიდა, სლოტების შემთხვევაში, რომელი ხაზები დაიჭირა. აქ ჩანს საფუძველი, იმისა თუ თამაშის პროგრამამ რატომ გასცა მოგება, ან რატომ წააგო მომხმარებელმა. ეს მონაცემები ინახება თამაშის მიხედვით, „რულეტკაზე“ იქნება განსხვავებული მონაცემები, სლოტზე განსხვავებული. აღნიშნული კომპონენტი ასევე შეიცავს მონაცემებს, თუ რომელმა მომხმარებელმა

დაატრიალა, თარიღი, როდის დაიწყო სპინი, როდის დამთავრდა, რა შედეგი ამოვიდა, ხო არ მოხდა, ამ სპინზე, ჯექპოტის გაცემა, რამდენი ფსონი/ბეთი დაიდო, რამდენი მოგება გაიცა და დასრულდა თუ ისევ აქტიურია „სპინი“ .

ტრანზაქცია - ეს არის კონკრეტული ტრანზაქციის შესახებ ინფორმაცია, ტრანზაქცია არის ფინანსური ქმედება, რომელმაც მომხმარებელზე განახორციელა ბალანსის ცვლილება. არსებობს რამოდენიმე ტიპის ტრანზაქცია, ესენია

- Bet - რაც ნიშნავს თუ რამდენი დადო (განათავსა ფსონის სახით) მომხმარებელმა (რა თანხა ჩამოეჭრა ბალანსიდან)
- Win - რამდენი მოიგო (რა თანხა დაემატა ბალანსზე)
- JackpotWin - თუ ჯექპოტი მოიგო (რა თანხა დაემატა ბალანსზე)
- PositiveAdjustment - თუ რაიმე აქციაში მოიგო (რა თანხა დაემატა ბალანსზე)

ტრანზაქცია ყოველთვის გადაბმულია და შეიცავს Bet/Spin ის უნიკალურ იდენტიფიკატორს, რის საფუძველზეც მოხდა ტრანზაქციის გატარება. ასევე, ყველა ტრანზაქცია, შეიცავს სისტემის უნიკალურ და გარე (ქორ სისტემის) უნიკალურ იდენტიფიკატორებს, რომელიც არის უნიკალური ფინანსური იდენტიფიკატორი. ეს კომპონენტი მოიცავს ტრანზაქციის ტიპს, ტრანზაქცია შეიძლება იყოს: ფრისპინი, ფრირაუნდი, ან რეალური თანხა.

სტატისტიკა - მოიცავს სტატისტიკურ, დათვლილ, ანალიტიკურ ინფორმაციას. მაგალითად, რომელი თამაშებია პოპულარული, დღეში რამდენი ბეთი იდება, რომელი მომხმარებელია ყველაზე მეტად აქტიური. პერიოდის ჭრილში ჯამური სხვაობები და ა.შ. მოიცემა ყველა ანალიტიკური ინფორმაცია.

ფრომოუშენები - თითოეულ თამაშს აქვს თავისი ფრომოუშენების სისტემა, რომლის დახმარებითაც, სპეციალური უფლების მქონე თანამშრომელს საშუალება აქვს შექმნას რაიმე სახის ფრომოუშენი. მაგალითად, თუ მომხმარებელი “დაბეთავს” 100 ლარს დაერიცხოს 10 “ფრისპინი”.

შპს „ბეთლაივის“

ფინანსური ტრანზაქციების აღრიცხვის და შენახვის დეტალური აღწერილობა

კომპანიაში დანერგილია ფინანსური ტრანზაქციების აღრიცხვის მოქნილი სისტემა, რომელიც უზრუნველყოფს კომპანიის ვებ-გვერდის მომხმარებლების ნებისმიერი (ყველა) ტრანზაქციის შესახებ ინფორმაციის სრულყოფილად ასახვას შესაბამის ელექტრონულ ბაზაში. თითოეული ტრანზაქციის შესახებ ინფორმაცია აუცილებლად მოიცავს ისეთ ინფორმაციულ კომპონენტებს როგორებიცაა ტრანზაქციისათვის გამოყენებული არხი (ანუ საიდან მოხდა კომპანიის მომხმარებლის ანგარიშზე თანხის ჩარიცხვა და სად მოხდა

მომხმარებლის ანგარიშიდან თანხის გატანა), ტრანზაქციის თანხის მოცულობას, სტატუსს და ა.შ.

ფინანსური ტრანზაქციების აღრიცხვისა და შენახვის პროცედურის სრულყოფილად აღქმის მიზნით უპირველეს ყოვლისა წარმოგიდგენთ ინფორმაციას იმის შესახებ თუ როგორ ხორციელდება/ტარდება სისტემაში თითოეული ფინანსური ტრანზაქცია:

ფინანსური ტრანზაქციის განსახორციელებლად/გასატარებლად რამოდენიმე მხრის ჩართულობაა საჭირო:

- მომხმარებელი (Customer)
- ფინანსური ინსტიტუტი (Provider/ბანკი/ელექტრონული საფულე)
- სისტემა (Payment Processor, ჩვენ შემთხვევაში Betlive)

სისტემაში არსებობს რამოდენიმე ტიპის ფინანსური ტრანზაქცია. ტრანზაქციების მსგავსი შემთხვევებიც თავის მხრივ იყოფა ორ ნაწილად :

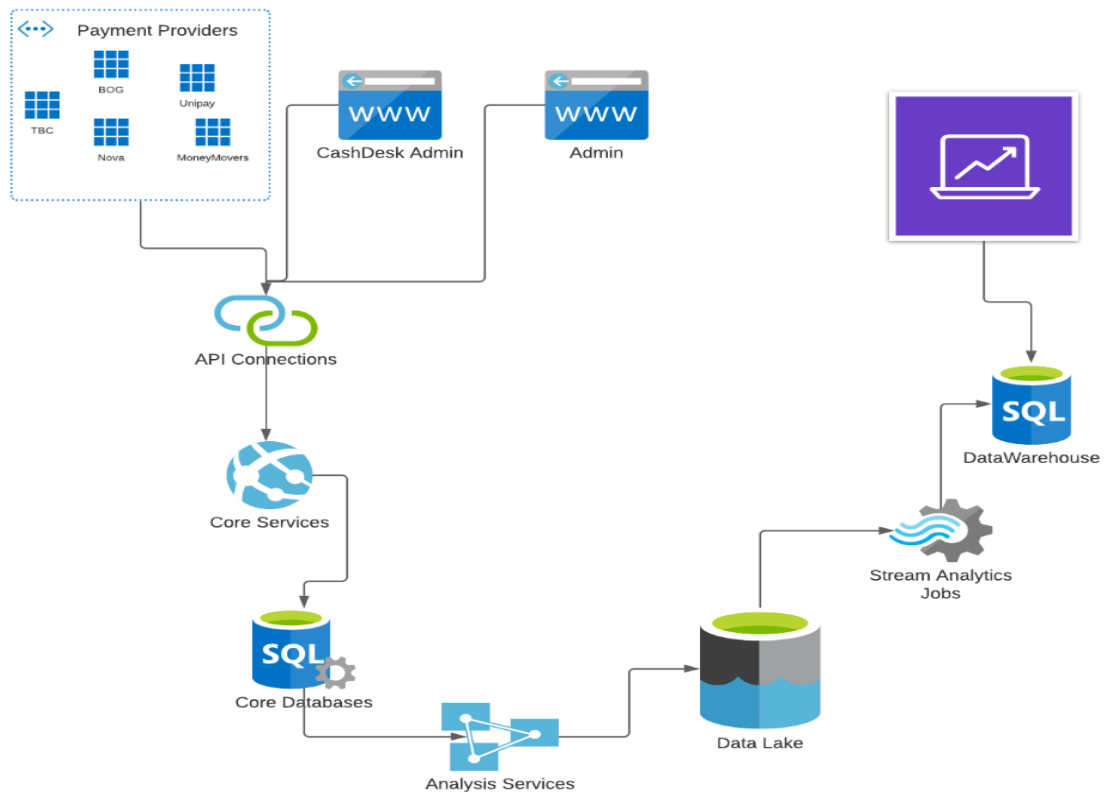
- თუ მომხმარებელი ცდილობს პროვაიდერის მეშვეობით თანხის შემოტანა/გატანას, პირველ ეტაპზე ხდება, პროვაიდერთან ტრანზაქციის ინიციალიზება, პროვაიდერი, მის მხარეს, იწყებს ტრანზაქციის პროცესინგ სტატუსით ჩაწერას და უნიკალური იდენტიფიკატორის დაგენერირებას. „ბეთლაივის“ აწვდის უნიკალურ იდენტიფიკატორს, პროვაიდერის იდენტიფიკატორის საფუძველზე, „ბეთლაივის“ მხარეს, იქმნება ბეთლაივის უნიკალური იდენტიფიკატორი, ორივე იდენტიფიკატორის საფუძველზე, ბეთლაივის მონაცემთა ბაზაში ტარდება ტრანზაქცია, წარმატებით გატარების შემთხვევაში მომხმარებელს აესახება ბალანსზე თანხა და პროვაიდერს უბრუნდება ბეთლაივის უნიკალური იდენტიფიკატორი და სტატუსი რომ ტრანზაქცია წარმატებულია.

თუ ტრანზაქციამ ვერ გაიარა წარმატებულად, პროვაიდერს უბრუნდება სტატუსი და შესაბამისი შეცდომის კოდი. პროვაიდერი ან წარმატებით ასრულებს ან წარუმატებლად მის მხარეს ტრანზაქციას.

- თუ მომხმარებელი ცდილობს სისტემიდან თანხის შემოტანა/გატანას. პირველ ეტაპზე, ხდება „ბეთლაივის“ მხარეს ტრანზაქციის ინიცირება, უნიკალური იდენტიფიკატორის დაგენერირება, მის გატარებას მონაცემთა ბაზაში პროცესინგ (მიმდინარე) სტატუსად, შემდგომ ბეთლაივი იძახებს პროვაიდერს და აწვდის მისი უნიკალურ იდენტიფიკატორს, პროვაიდერისგან მიღებული პასუხის მიხედვით ან ასრულებს ტრანზაქციას წარმატებით ან წარუმატებლად.

თუ მხარეებმა უნიკალური იდენტიფიკატორები ვერ გაცვალეს, ტრანზაქცია რჩება პროცესინგ სტატუსში და შემდგომ, განსაზღვრულ დროში, დამოუკიდებლად ხდება მსგავსი ტრანზაქციების გამოძახება და პროცესის დასრულება.

წარმოგიდგენთ გრაფიკულ სქემას, რომელიც ვიზუალურად ასახავს ტრანზაქციების აღრიცხვისა და შენახვის ტექნოლოგიურ პროცესს



„ბეთლაივის“ სისტემაში ნებისმიერ ფინანსურ ტრანზაქციას აქვს სისტემის უნიკალური იდენტიფიკატორი, პროვაიდერის უნიკალური იდენტიფიკატორი და სტატუსი, რომელიც განსაზღვრავს რამდენად სწორად გაიარა, ან არ/ვერ გაიარა პროცესმა. სისტემაში, ნებისმიერ „გაპროცესინგებულ“ (მიმდინარე სტატუსის მქონე) ტრანზაქციებზე, რაღაც პერიოდში ერთხელ, დამოუკიდებლად, ხდება მათი ავტომატური გაანალიზება და პროცესის დასრულება.

ნებისმიერი/ყოველი ფინანსური ტრანზაქციის შესახებ ინფორმაცია ტრანზაქციისათვის მინიჭებული შესაბამისი უნიკალური იდენტიფიკატორით (ე.წ. ტრანზაქციის კოდით) და ტრანზაქციის განხორციელების ზუსტი თარიღისა და დროის მითითებით ინახება მოქმედი კანონმდებლობით გათვალისწინებული ვადით (5 წლის ვადით) კომპანიის მომხმარებელთა ფინანსური ტრანზაქციების სპეციალურ ელექტრონულ ბაზაში, რომელიც თავის მხრივ განთავსებულია დაცულ სერვერზე.

თამაშების მართვის სისტემების აღწერილობა/ტექნიკური დოკუმენტი

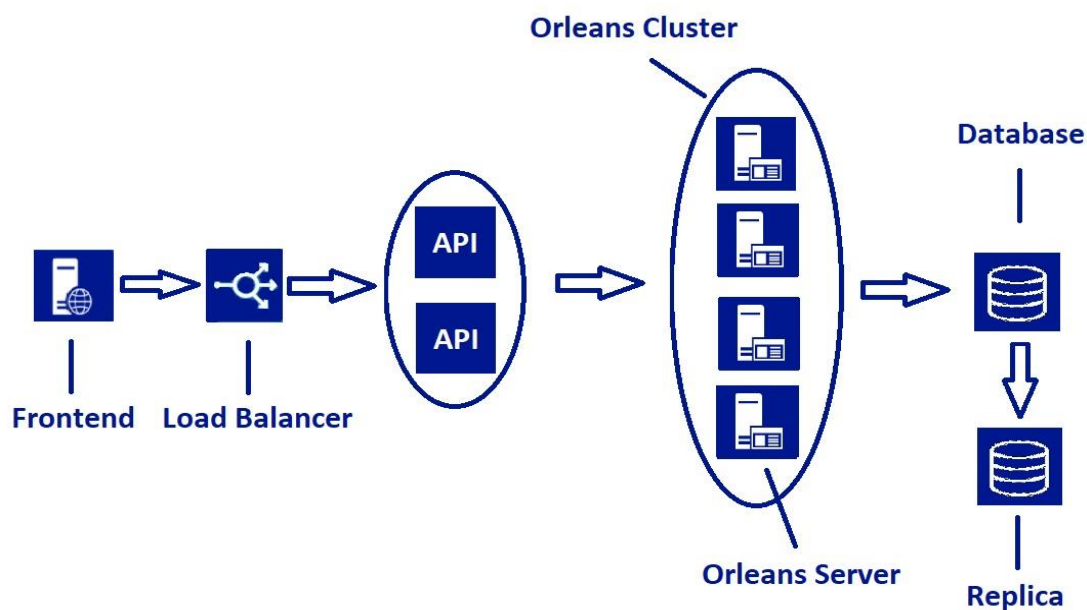
კომპანიას გააჩნია ყველა თამაშის მართვის პანელი, რომლის მეშვეობითაც ახორციელებს თამაშის სრული მონიტორინგისთვის საჭირო ოპერაციებს. ყველა მართვის პანელი აგებულია ძირითადად Angular, JavaScript, C#, MySQL/SQL ტექნოლოგიაზე დაფუძნებით. მათ გააჩნიათ დაცვის მაღალი სტანდარტები, განთავსებულია კონკრეტულ ვებ მისამართზე, გააჩნიათ მომხმარებლები, რომელთაც შეაბამისად გააჩნიათ თავიანთი პაროლი და იუზერი. ასევე განსაზღვრულია როლები და თითოეულ მომხმარებელს გააჩნია დაშვების შესაბამისი როლი. როგორც წესი, აღნიშნული მომხმარებლის

მონაცემები დაცვის სისტემის სტანდარტებიდან გამომდინარე პერიოდულად იცვლება. მართვის პანელის მეშვეობით შესაძლებელია მოთამაშეების სხვადასხვა აქტივობების ნახვა და მონიტორინგი. ზოგიერთი მართვის პანელი აღჭურვილია ტექნიკური დახმარების შესაძლებლობებით.

მართვის პანელის მეშვეობით შესაძლებელია კონკრეტული თამაშის ჭრილში ვნახოთ მომხმარებლების ინფორმაცია, მათი შემოსვლის დრო და IP მისამართები, განხორციელებული ტრანზაქციები, თამაშის ისტორია, თამაშის სტატისტიკა, მოგებული თანხები. მართვის პანელის მეშვეობით ასევე შესაძლებელია თამაშის თითოეული ხელის ინფორმაციის გადამოწმება: დაწყების და დასრულების დრო, სტატუსი, ფსონისა და მოგებული თანხის რაოდენობა, ჯეკპოტის არსებობის შემთხვევაში მოგებული თანხა და გამარჯვებულების რაოდენობა. ასევე შესაძლებელია მიმდინარე აქციის შესახებ ინფორმაციის ნახვა, ახალი აქციის შექმნა.

მართვის პანელი განკუთვნილია შიდა მოხმარებისთვის და მისთვის გაწერილია მხოლოდ ერთი IP მისამართი და შესაბამისად წვდომა ხორციელდება მხოლოდ შიგნიდან. თანამედროვე გამოწვევების გათვალისწინებით, ყველა მართვის პანელი აღჭურვილია ასეთი მაღალი დაცვის ფუნქციით, რაც გამორიცხავს არასანქცირებულ წვდომას.

პლატფორმის ფიზიკურ და ლოგიკურ მოდულებთან კავშირის ტექნიკური დიაგრამა



შპს „ბეთლაივი“-ის

დირექტორი თეიმურაზ კოპალეიშვილი