

შპს „ბეთლაივის“ სისტემურ-ელექტრონული ფორმით ორგანიზებული ტოტალიზატორის წესები

ზოგადი ნაწილი

შპს „ბეთლაივის“ მიერ სისტემურ-ელექტრონული ფორმით, ინტერნეტის მეშვეობით, ფუნქციონირებს ვებ-გვერდი მისამართით: www.betlive.com, აღნიშნული ვებ გვერდის მეშვეობით შპს ბეთლაივი ახორციელებს სისტემურ-ელექტრონული ფორმით ტოტალიზატორის მოწყობას შესაბამისი ნებართვის #19-12/005 საფუძველზე.

ვებ-გვერდი ფუნქციონირებს 24 საათის განმავლობაში.

სისტემურ-ელექტრონული ფორმით ორგანიზებული ტოტალიზატორი ეწყობა შპს „ბეთლაივის“ ტოტალიზატორის (ფიზიკური ობიექტის) ნებართვის N19-05/360 (მისამართი: ქ. მარნეული, რუსთაველის ქ. N 82, ერთსართულიანი შენობა-ნაგებობის ფართი N 2.) საფუძველზე მოპოვებული სისტემურ-ელექტრონული ტოტალიზატორის ორგანიზების ნებართვით (ნებართვის #19-12/005).

შპს „რენდომ სისტემს ჯორჯიას“ მიერ შპს „ბეთლაივის“ სისტემურ-ელექტრონული ფორმით ტოტალიზატორის ორგანიზებისთვის გაცემული ავტორიზაციის სერტიფიკატის ნომერია GE-CA-A0002-1.

შპს „ბეთლაივის“ იურიდიული მისამართია პეკინის გამზ. #41.

სისტემურ-ელექტრონული ფორმის თამაშობების სპეციალური პროგრამული კომპლექსი (სერვერი) განთავსებულია ქ. თბილისში. სისტემურ-ელექტრონული ფორმის თამაშობების მართვა და ორგანიზება ხორციელდება ქ.თბილისიდან, სპეციალური პროგრამული კომპლექსის -- სერვერის მეშვეობით. სისტემურ-ელექტრონული ფორმის თამაშობების პროგრამული კომპლექსი (სერვერი) უზრუნველყოფილია მუდმივი დენის წყაროთი.

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 მოშლის მიზეზს და მოთამაშეს არ ათავისუფლებს ფსონიდან გამომდინარე დაკისრებული ვალდებულებებისაგან.

ინტერნეტ ტოტალიზატორის თამაშობაში მონაწილეობა აკრძალულია 25 წლამდე საქართველოს მოქალაქეთათვის, „დამოკიდებულ პირთა სიაში“ ან/და „აკრძალულ პირთა სიაში“ მყოფ პირთათვის, ასევე 18 წლამდე უცხო ქვეყნის მოქალაქეების ან მოქალაქეობის არ მქონე პირთათვის..

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 მიაღება 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 და შესაბამისად თანახმაა ორგანიზატორის მხრიდან განხორციელდეს მომხმარებელთან კომუნიკაცია მომხმარებლის მიერ დაფიქსირებული საკომუნიკაციო საშუალებებით.

იმ შემთხვევაში თუ მომხმარებელს ორგანიზატორისგან გაეგზავნება დუბლირებული მოკლეტექსტური (SMS) შეტყობინებები, შეტყობინებაში ასახული ნებისმიერი სახის შეთავაზება მომხმარებელზე გავრცელდება მხოლოდ ერთჯერადად.

იმ შემთხვევაში თუ კონკრეტულ მოთამაშეს ვებგვერდის ორგანიზატორისგან 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.

სარეგისტრაციო წესები

ვებ-გვერდზე www.betlive.com (შემდგომში „ორგანიზატორი“) რეგისტრაციისა და თამაშის დაწყების წინ მოთამაშეები ვალდებული არიან გაეცნონ წესებს, რომელიც მოთამაშეთა უფლებების დაცვის მიზნით, განთავსებულია აღნიშნულ ვებ-გვერდზე, წინააღმდეგ შემთხვევაში საკითხებზე, რომელიც გამოქვეყნებულია ვებ-გვერდზე და შესაბამისად უზრუნველყოფილია მათი საჯაროობა, პრეტენზიები არ მიიღება.

პირადი ანგარიშის რეგისტრაცია, ანგარიშის შევსება, ან/და ფსონის გაკეთება ადასტურებს კერძო პირის (შემდგომში – „კლიენტი“, „მომხმარებელი“ ან „მოთამაშე“) მიერ გაცნობასა და თანხმობას ორგანიზატორის მიერ დადგენილი გათამაშების წესების მიმართ.

გათამაშების წესები

წესების არცოდნა არ წარმოადგენს ფსონის ან ხელშეკრულების მოშლის მიზეზს და წინამდებარე წესების თანახმად, მოთამაშეს ვალდებულებებისაგან არ ათავისუფლებს.

25 წლამდე საქართველოს მოქალაქეთათვის, ასევე „დამოკიდებულ პირთა სიაში“ ან/და „აკრძალულ პირთა სიაში“ მყოფი პირისთვის, ასევე 18 წლამდე უცხო ქვეყნის მოქალაქეების ან მოქალაქეობის არ მქონე პირთათვის ვებ-გვერდზე თამაში აკრძალულია. ორგანიზატორი იტოვებს უფლებას შეუჩეროს ანგარიში, არ გასცეს მოგება და/ან ინფორმაცია გადაუგზავნოს სამართალდამცავ ორგანოებს თუ გამოვლინდა, რომ მოთამაშეს ამ პერიოდისათვის არ შესრულებია ახარტულ თამაშობებში მონაწილეობისათვის კანონმდებლობით დადგენილი მინიმალური ასაკი ან წარმოადგინა არასწორი ინფორმაცია თავისი ასაკის შესახებ.

ვებ-გვერდის მომსახურების მისაღებად კლიენტმა უნდა გაიაროს რეგისტრაცია, შესაბამისად გახსნას პირადი ანგარიში. რეგისტრაციისას სავალდებულოა პერსონალური მონაცემების წარდგენა. ადმინისტრაციის მოთხოვნის შემთხვევაში, კლიენტი დამატებით ვალდებულია წარადგინოს მისი იდენტიფიცირებისათვის საჭირო დოკუმენტები.

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.

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 და შესაბამისად თანახმაა ორგანიზატორის მხრიდან განხორციელდეს მომხმარებელთან კომუნიკაცია მომხმარებლის მიერ დაფიქსირებული საკომუნიკაციო საშუალებებით.

მოთამაშეს არა აქვს უფლება ნება დართოს მესამე პირს გამოიყენოს ვებ-გვერდზე (www.betlive.com) მისი პირადი ანგარიში. მოთამაშე პირადად არის პასუხისმგებელი საკუთარ „პაროლზე“, ანგარიშზე და თამაშის ისტორიაზე. მისი დაკარგვის ან/და სხვა პირზე გადაცემის შემთხვევაში პასუხისმგებლობა ეკისრება მხოლოდ მოთამაშეს.

კლიენტი ვალდებულია საიდუმლოდ შეინახოს რეგისტრაციის შედეგად მინიჭებული მონაცემები (ანგარიშის ნომერი, პაროლი). თუ აღნიშნული მონაცემები ცნობილი გახდება მესამე პირებისათვის,

კლიენტი 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.

მოთამაშეს მოგებული თანხა ავტომატურად დაერიცხება ანგარიშზე, შესაბამისად წაგებული თანხა ავტომატურად ჩამოიჭრება მისი ანგარიშიდან. ვებ-გვერდის ორგანიზატორი უფლებამოსილია უარი განაცხადოს ფსონის მიღებაზე ყველანაირი ახსნა-განმარტების გარეშე.

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

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. კლიენტის ანგარიშთან დაკავშირებული ოპერაციის გაუქმება ხდება მხოლოდ წინამდებარე რეგლამენტით განსაზღვრულ შემთხვევაში.

ტექნიკური შეცდომის შემთხვევაში, გამოწვეული პერსონალის შეცდომით ან პროგრამული უზრუნველყოფით, რომელზეც ზეგავლენას ახდენენ ფსონების მიღებაზე კომპანია უფლებას იტოვებს, ფსონი შეცდომად ჩათვალოს და მოახდინოს მასზე ფულის დაბრუნება და მიმდინარე დღის განმავლობაში შედეგები აცნობოს კლიენტს.

მოთამაშის მხრიდან წინამდებარე წესებით გათვალისწინებული მოთხოვნების დარღვევის ფაქტების გამოვლენისა და დადასტურების შემთხვევაში, რის შედეგადაც ორგანიზატორს მიადგება ფინანსური ან/და ნებისმიერი სხვა სახის ზიანი, ადმინისტრაცია უფლებამოსილია აღნიშნულ პიროვნებას დაუბლოკოს ვებ-გვერდზე შემოსვლის, თამაშობებაში მონაწილეობის მიღებისა და შესაბამისად ფსონების დადების საშუალება; ასევე ცალკეულ შემთხვევებში ადმინისტრაცია უფლებამოსილია არ გასცეს მოთამაშის მიერ უკანონო ქმედებით მიღებული მოგება. თუ გამოვლინდა რომ მოთამაშის ქმედებები შეიცავენ დანაშაულის ნიშნებს (თაღოთობის, ფულის გათეთრების და სხვა) -- ასეთ შემთხვევებში ვებ-გვერდის ადმინისტრაცია, საქართველოს მოქმედი კანონმდებლობის შესაბამისად, რეაგირებისათვის დაუყოვნებლივ მიმართავს შესაბამის საგამოძიებო ან მაკონტროლებელ ორგანოებს. ადმინისტრაცია უფლებამოსილია, საქართველოში მოქმედი კანონმდებლობის ფარგლებში, შეხედულებისამებრ უარი განუცხადოს ამა თუ იმ მოქალაქეს, ვებ-გვერდზე რეგისტრაციასა და შემდგომში თამაშობებში მონაწილეობის მიღებაზე.

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 შეცვალოს 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.

იმ შემთხვევაში თუ მონაცემი შეცდომით იქნა შეყვანილი და ამ შეცდომის შედეგად მოთამაშეს დაერიცხა ზედმეტი თანხა, ორგანიზატორი უფლებამოსილია მოახდინოს მოგებული თანხის ხელახალი გადაანგარიშება და ჩამოაჭრას მოთამაშეს შეცდომით დარიცხული თანხა, ან პირიქით.

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

„www.betlive.com“ იტოვებს უფლებას, "ლატარიების, აზარტული და სხვა მომგებიანი თამაშობების მოწყობის შესახებ" საქართველოს კანონის მოთხოვნების შესაბამისად, შეაჩეროს, შეწყვიტოს, მოახდინოს მოდიფიცირება, შეიტანოს ცვლილებები ან/და დამატებები წესებში, რომელიც წერილობითი ფორმით შეთანხმებული იქნება შემოსავლების სამსახურთან და საჯაროდ იქნება განთავსებული ვებ-გვერდზე.

„www.betlive.com“ არ იძლევა გარანტიას, რომ მომსახურება გაწეული იქნება უწყვეტად და უშეცდომოდ. მომსახურების მიღების მთელი პერიოდის განმავლობაში "მოთამაშე" იძლევა გარანტიას და აცხადებს თანხმობას შემდეგზე:

- თამაშის შედეგად არსებობს მოთამაშის მიერ ფულადი სახსრების წაგების რისკი და კომპანია პასუხისმგებელი არ არის ასეთი სახის ზიანზე;
- მოთამაშე თავისი ნებით თანხმდება მომსახურების მიღებაზე, ამასთან თამაშის ტიპს არჩევს თვითონ მოთამაშე;
- მოთამაშე პასუხისმგებელია მომსახურების მისაღებად საჭირო თავისი სატელეკომუნიკაციო საშუალებებისა და ინტერნეტის გამართულ მუშაობაზე.

თამაშის დროს ტექსტური შეტყობინებების გაცვლისას მოთამაშეებს ეკრძალებათ უკანონო, უცენზურო, ამორალური ხასიათის მატარებელი, მუქარის შემცველი და სხვა მსგავსი ტექსტებისა და ტერმინების გამოყენება. ეკრძალებათ ნებისმიერი სახის პროდუქციის ან/და მომსახურების რეკლამირება. ამ შემთხვევაში ორგანიზატორი იტოვებს უფლებას ცალმხრივად გათიშოს მოთამაშე.

მოთამაშეებს ეკრძალებათ ფსონების განთავსება, თუ მათი სისტემურ-ელექტრონული სათამაშო ანგარიში არ შეიცავს ფსონის განსათავსებლად საკმარის თანხას.

პერსონალური მონაცემების დამუშავება

ორგანიზატორის მიერ თქვენი პერსონალური მონაცემების დამუშავების წესებისა და პირობების გასაცნობად იხილეთ **კონფიდენციალურობის პოლიტიკა**.

აღნიშნული პოლიტიკით შეძლებთ გაიგოთ ორგანიზატორი თქვენ შესახებ რა სახის პერსონალურ მონაცემებს, რა ვადით, მიზნითა და საფუძვლით ამუშავებს, ასევე ვის შეიძლება გადასცეს ისინი და რა უფლებები გაქვთ. კონფიდენციალურობის პოლიტიკა წარმოადგენს ვებგვერდით სარგებლობის წესებისა და პირობების განუყოფელ ნაწილს.

მომხმარებელი ვებგვერდზე რეგისტრაციისას აცხადებს, რომ გაეცნო და ეთანხმება ორგანიზატორის **კონფიდენციალურობის პოლიტიკას**.

წინამდებარე წესებზე თანხმობით მომხმარებელი ეთანხმება, რომ საბანკო ბარათიდან თანხის შემოტანის შემთხვევაში, თანხის ამ კონკრეტულ ბარათზე გატანის დროს ორგანიზატორმა დაიმახსოვროს ბარათის მონაცემები რათა მომხმარებელს არ მოუწიოს ბარათის მონაცემების

ახლიდან შევსება იმისათვის, რომ გაიტანოს მის კუთვნილ ანგარიშზე არსებული თანხა. მომხმარებლის თანხების უსაფრთხოების დაცვის მიზნით ასეთ შემთხვევაში ბარათის მონაცემების დამახსოვრება მოხდება მხოლოდ თანხის გატანის ტრანზაქციაზე, ხოლო თანხის შემოტანის ტრანზაქციაზე ბარათის დამახსოვრების სურვილის შემთხვევაში, მომხმარებელი თანხის შემოტანის პროცესში დამატებით უნდა დაეთანხმოს საბანკო ბარათის დამახსოვრების წესს.

არაკეთილსინდისიერი თამაში და პრეტენზიების განხილვის წესი

ორგანიზატორი აწარმოებს აქტიურ მონიტორინგს და უფლებას იტოვებს კონკრეტულ მომხმარებელს შეუზღუდოს ვებ-გვერდზე შეღწევა თუ კი გამოავლენს ავტომატური ან რობოტ ბეთინგის მცდელობას.

თაღლითობის ფაქტის გამოვლენის შემთხვევაში, რომელიც დაკავშირებული იქნება ფსონის მიღებასა თუ ფინანსურ ოპერაციებთან, გადახდა არ იწარმოებს;

ორგანიზატორი იტოვებს უფლებას აღკვეთოს ამგვარი ქმედებები ფსონების გაუქმების, შეზღუდვის დაწესების ან კლიენტის ანგარიშის დაბლოკვისა გზით და შესაბამისი საგამოძიებო ორგანოებისადმი მიმართვის მეშვეობით.

ორგანიზატორი უფლებამოსილია მომხმარებელს უვადოდ შეუზღუდოს წვდომა ანგარიშზე და ანგარიშზე რიცხულ თანხებზე იმ შემთხვევაში თუ დადგინდა ავტომატური ან რობოტ („ბოტ“) ბეთინგი.

მომხმარებლის მხრიდან ნებისმიერი არაკეთილსინდისიერი/საეჭვო ქმედების შემჩნევის შემთხვევაში, ყოველგვარი დასაბუთების გარეშე, ორგანიზატორი უფლებამოსილია აღკვეთოს ამგვარი ქმედებები, დაბლოკოს მომხმარებელი, საქმის განხილვამდე შეუჩეროს ანგარიშით სარგებლობის უფლება ან/და შეუზღუდოს ფინანსური ტრანზაქციების განხორციელების უფლება, 10 (ათი) სამუშაო დღის ვადით. ცალკეულ შემთხვევებში, სიმართლის დადგენის მიზნით, თუ საქმის განხილვა საჭიროებს სხვადასხვა თამაშების მომწოდებლებისაგან დამატებითი ინფორმაციის მიღებას და/ან თუ არაკეთილსინდისიერ ქმედებებში შემჩნეული მოთამაშის მიერ დროის მოკლე ინტერვალში განხორციელებულია რაოდენობრივად ბევრი ტრანზაქცია, რომელთა გადამოწმებაც ხანგრძლივი დროის რესურსს მოითხოვს -- შესაძლოა საქმის განსახილველად და კონკრეტულ შემთხვევაზე გადაწყვეტილების მისაღებად კომპანიას დასჭირდეს დამატებითი დრო -- კონკრეტული საქმის განსახილველად საჭირო გონივრული ვადა (არაუმეტეს 1 (ერთი) თვისა). თუ საქმის განხილვის შედეგად დადგინდა, რომ მოთამაშის მხრიდან განხორციელებული არაკეთილსინდისიერი ქმედებების გამო კომპანიას მიაღდა მატერიალური ზარალი, კომპანია იტოვებს უფლებას მიღებული ზარალის პროპორციული თანხა მოთამაშის ანგარიშზე არსებული ნაშთიდან (ასეთის არსებობის შემთხვევაში) მიაქციოს ზიანის ანაზღაურების ანგარიშში.

იმ შემთხვევაში, თუ მომხმარებლის არაკეთილსინდისიერი თამაშის ან სავარაუდო არამართლზომიერი მოქმედების გამოძიება ხდება ადმინისტრაციული ორგანოების მიერ, ორგანიზატორი უფლებამოსილია აღნიშნულ მომხმარებელს ანგარიშზე წვდომა შეუზღუდოს საგამოძიებო მოქმედებების დასრულებამდე.

არაკეთილსინდისიერი თამაშის გამოვლენის შემთხვევაში ორგანიზატორი უფლებამოსილია არ დაურიცხოს მომხმარებელს ქეშბეკი ან ნებისმიერი სახის ბენეფიტი ან/და უკვე დარიცხული ქეშბეკი ან რაიმე სახის ბენეფიტი დაიბრუნოს უკან. იმ შემთხვევაში თუ პროგრამულად ავტომატურად დაერიცხებათ ასეთ მომხმარებლებს რაიმე სახის ბენეფიტი/ბონუსი, ორგანიზატორი მოახდენს ასეთი ბენეფიტების ანუღირებას.

შეთანხმებული თამაშის შემთხვევაში ორგანიზატორი უფლებამოსილია თამაშში მონაწილე პირებს შეუზღუდოს ბალანსზე წვდომა არაუმეტეს 24 სთ-ისა ან/და გამოიყენოს სანქცია. იმ შემთხვევაში

თუ საკითხი საჭიროებს ორგანიზატორის მხრიდან დამატებითი ინფორმაციის მოძიებას, ორგანიზატორი უფლებამოსილია თამაშში მონაწილე პირებს შეუზღუდოს ბალანსზე წვდომა დამატებით 30 (ოცდაათი) დღის განმავლობაში.

მომხმარებლის მიერ თავისი ანგარიშის არამიზნობრივი და არაკეთილსინდისიერი გამოყენების შემთხვევაში (თანხის შემოტანისა და 30%-ის გათამაშების გარეშე, ამ თანხის გატანის შემთხვევაში), ორგანიზატორი უფლებამოსილია მომხმარებელს დროებით შეუზღუდოს თანხის გატანის ფუნქცია და ჩამოაჭრას მთლიანი თანხის (შემოტანილი თანხის) 10%.

მომხმარებელი უფლებამოსილია წარადგინოს პრეტენზია 10 სამუშაო დღის ვადაში. ვადა აითვლება სადაო ტრანზაქციის განხორციელების დღიდან.

პრეტენზიის შესახებ განცხადების წარდგენა შესაძლებელია ორგანიზატორის ფაქტობრივ ან იურიდიულ მისამართზე ან ელექტრონულ ფოსტაზე info@betlive.com შპს „ბეთლაივის“ დირექტორის სახელზე შესაბამისი წერილობითი განცხადების გაგზავნის გზით, სადაც დეტალურად უნდა იყოს აღნიშნული პრეტენზიის არსი ყველა სადაო საკითხის, მათ შორის მოვლენისა და ფსონის ოდენობის მითითებით. 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.

აღნიშნული ვადის გასვლის შემდეგ ორგანიზატორი უფლებამოსილია არ განიხილოს მომხმარებლის პრეტენზია.

უსაფრთხოების წესები

მომხმარებელი ვალდებულია კიბერთაღლითებისგან თავის დასაცავად გაატაროს წინამდებარე წესებით განსაზღვრული ღონისძიებები, წინააღმდეგ შემთხვევაში „ბეთლაივი“ პასუხისმგებლობას იხსნის შესაძლო უარყოფით შედეგებზე.

კიბერ დანაშაულის ერთ-ერთ ყველაზე გავრცელებული ფორმაა — „ფიშინგი“.

„ფიშინგი“ კიბერდანაშაულია, რომლის მთავარი მიზანიც მომხმარებლის საიდენტიფიკაციო მონაცემების - მომხმარებლის სახელის, პაროლის, ბარათის მონაცემებისა და ა.შ. მოპოვებაა, რომელიც როგორც წესი, სხვადასხვა ბანკის, საგადახდო სისტემების, საფოსტო სერვისებისა და სოციალური ქსელების სახელით ელექტრონულ შეტყობინების გიგზავნით ხორციელდება; მსგავსი შეტყობინებებით, მომხმარებელს აუწყებენ, რომ აუცილებელია ანგარიშის „განახლება“ ან

„გადამოწმება“; ამ მიზნით წერილის გამომგზავნი ადრესატს სპეციალურ ბმულსაც სთავაზობს, რომელზე დაკლიკების შემთხვევაშიც მომხმარებელი ყალბ ვებგვერდზე გადადის... შედეგად, ამ გვერდზე მომხმარებლის მიერ განთავსებული ნებისმიერი ინფორმაცია თაღლითების ხელში ხდება და მათ საკუთარი მიზნებისთვის გამოყენების შესაძლებლობას უქმნის.

კიბერთაღლითებისგან თავის დასაცავად მომხმარებლის ვალდებულია:

- არ შეიყვანოს პირადი ინფორმაცია საექვო ვებ-გვერდზე;
- არ ენდოს ელექტრონულ წერილებს, რომლებიც პირადი ინფორმაციის ან საბანკო მონაცემების გამჟღავნებას ითხოვენ.
- ინტერნეტში საბანკო ბარათის ან პასპორტის/პირადობის მოწმობის მონაცემების შეყვანისას, ყოველთვის დარწმუნდეს, რომ დაცულ გვერდზე იმყოფება (დაცული ვებგვერდის მისამართი <https://> კომბინაციით იწყება და თან ბოქლომის ტიპის ნიშანი ახლავს);
- ყურადღებით გადაამოწმოს ვებ-გვერდის მისამართის სისწორე, რადგან შესაძლოა, ვებ-გვერდის მისამართი ორიგინალისგან მხოლოდ ერთი ან რამდენიმე სიმბოლოთი განსხვავდებოდეს;
- გადაუმოწმებლად არ ენდოს ელექტრონული ფოსტით მიღებულ ისეთ შეტყობინებებს, რომლებიც რაიმე ტიპის მოქმედებას სასწრაფოდ მოითხოვს, რადგან ამგვარი შემთხვევები უმეტესად სწორედ კიბერდანაშაულზე შესაძლოა მიანიშნებდეს;
- კარგად წაიკითხოს შეტყობინების შინაარსი.
- ყველა საექვო ტიპის შეტყობინება აუცილებლად უნდა გადაამოწმდეს.

კლიენტი/მომხმარებელი იღებს სრულ პასუხისმგებლობას შეინახოს და დაიცვას ინფორმაცია, რომელიც ეხება მის ელექტრონულ ფოსტას და ვალდებულია მიიღოს ყველა ზომა რათა არ მოხდეს მისი გამოყენება უცხო პირების მიერ.

კლიენტი ვალდებულია ცვლილების შემთხვევაში განაახლოს პერსონალური და საკონტაქტო ინფორმაცია. აღნიშნული ინფორმაციის შეცვლა შესაძლებელია განყოფილებებში: „ანგარიშის მართვა“, შემდეგ „პირადი ინფო“.

www.betlive.com პასუხს არ აგებს ნებისმიერი სახის ზიანზე, რომელიც დამდგარია ამა თუ იმ პირის/პირების მიერ ვებ-გვერდის ან მისი ცალკეული შემადგენლობის არასწორად გამოყენების, ვებ-გვერდზე არსებული ინფორმაციის არასათანადოდ/არასწორად გაგების, პირადი ინტერნეტის ტექნიკური შეფერხებიდან ან მონაცემების არასწორად მიწოდებიდან საიტზე ვერ ჩართვითა და ვერ გამოყენებით, ინტერნეტ კავშირის ხაზთან წყვეტით, მომხმარებლის დაუდევრობით (პირადი მონაცემების -- მათ შორის პაროლის მესამე პირთათვის გადაცემის შემთხვევაში, ვებ-გვერდის გამოყენების დასრულების შემდგომ პირადი ანგარიშის ჩართულ მდგომარეობაში დატოვებით) ან უმოქმედოობითა და დაგვიანებული რეაგირების (მათ შორის კონკრეტული მომხმარებლის მიერ www.betlive.com-ის სისტემიდან გამაფრთხილებელი მოკლე ტექსტური შეტყობინების მიღებისთანავე წინამდებარე წესებით დადგენილი ზომების მიუღებლობით) შედეგად.

ყოველ ჯერზე როდესაც თითოეული მომხმარებელი/კლიენტი www.betlive.com-ის ვებ-გვერდზე წვდომისათვის იყენებს ახალ IP-ის (იქამდე აღნიშნული მომხმარებლის მიერ გამოუყენებელ ინტერნეტ პროტოკოლის მისამართს) ვებ-გვერდის უსაფრთხოების სისტემა ავტომატურ რეჟიმში მომხმარებელს რეგისტრაციისას მითითებულ მობილურის ნომერზე უგზავნის მოკლე ტექსტურ შეტყობინებას იმის თაობაზე, რომ სისტემაში მისი სახელითა და პაროლით განხორციელდა შესვლა; მომხმარებელი, რომელიც ასეთ „sms“-ს მიიღებს თუ თავად არაა შემოსული სისტემაში, ვალდებულია „sms“-ის მიღებისთანავე დაუკავშირდეს ვებ-გვერდის ცხელ ხაზს (ქოლ-ცენტრს), რათა მოხდეს პირადი ანგარიშის („ექაუნთის“) უკანონო გამოყენების თავიდან აცილება

(მომხმარებლისათვის ტრანზაქციების განხორციელების შეზღუდის ან მთლიანად „ექსპუნთის“ ბლოკირების გზით); წინააღმდეგ შემთხვევაში მომხმარებლისაგან მისი პირადი ანგარიშის („ექსპუნთის“) უკანონო გამოყენებასთან დაკავშირებით არანაირი პრეტენზია არ მიიღება.

რეგისტრაციისას კლიენტი ადასტურებს კომპანიის ინტელექტუალურ საკუთრებას აღნიშნულ წესებთან დაკავშირებით, ასევე სისტემის მიმართ, რომელიც წინამდებარე წესებითაა დარეგულირებული. ვებ-გვერდიდან ფოტო ან ვიდეო მასალის გადმოწერა ნებადართულია მხოლოდ კერძო გამოძიებისათვის. პუბლიკაცია, გადაცემა ან ვიდეო ფირზე გადატანა სხვა მიზნებისათვის აკრძალულია.

ვებ-გვერდის ორგანიზატორის წერილობითი თანხმობის გარეშე აკრძალულია ვებ-გვერდის პროგრამული კოდებისა და ვებ-გვერდის დიზაინის ელემენტების გამოყენება როგორც კომერციული ისე პირადი მიზნებისათვის, ამ წესის დარღვევით ვებ-გვერდის პროგრამული კოდებისა და დიზაინის გამოყენება მიიჩნევა კომპანიის ინტელექტუალური საკუთრების ხელყოფად.

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 ინფორმაციასა 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“.

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“.

ანგარიშის დახურვა (გაუქმება) /აღდგენა

მომხმარებელი უფლებამოსილია www.betlive.com -ზე შექმნილი ანგარიში დახუროს ან დახურული ანგარიში აღადგინოს.

ორგანიზატორი უფლებამოსილია დახუროს ანგარიში მომხმარებლის შეტყობინების საფუძველზე. მომხმარებლის მიერ ანგარიშის დახურვა შესაძლებელია **განსაზღვრული** ან **განუსაზღვრელი** დროით.

განსაზღვრული დროით ანგარიშის დახურვა შესაძლებელია 24 (ოცდაოთხი) საათით. აღნიშნული დროის გასვლის შემდეგ, მომხმარებლის ანგარიში ავტომატურად აღდგება. იმ შემთხვევაში თუ მომხმარებელს სურვილი აქვს, რომ ანგარიში აღადგინოს აღნიშნული პერიოდის განმავლობაში (24 საათის გასვლამდე) ის უნდა დაუკავშირდეს ორგანიზატორს ონლაინ ჩატით, ელექტრონული ფოსტით ან დაწეროს განცხადება შპს „ბეთლაივის“ მიერ განსაზღვრულ მომსახურე სალაროში და წარუდგინოს ორგანიზატორს ყველა მოთხოვნილი ინფორმაცია ან/და დოკუმენტაცია.

მომხმარებელს შეუძლია ანგარიში დახუროს განუსაზღვრელი ვადით. ამისთვის აუცილებელია მომხმარებელი მივიდეს შპს „ბეთლაივის“ მიერ განსაზღვრულ მომსახურე სალაროში და დაწეროს განცხადება ან გამოაგზავნოს განუსაზღვრელი ვადით ანგარიშის დახურვის შესახებ განცხადება

ვებ გვერდზე მითითებულ ელექტრონულ მისამართზე: info@betlive.com. ამ შემთხვევაში მომხმარებელმა ელექტრონულ ფოსტაზე უნდა გამოაგზავნოს განცხადება, რომელსაც თან უნდა ახლდეს მომხმარებლის მიერ გადაღებული „სელფი“ (პირადობის მოწმობით ან პასპორტით ხელში) და პირადობის მოწმობის ან პასპორტის წინა და უკანა მხარის ფოტო.

ორგანიზატორი უფლებამოსილია 5 (ხუთი) სამუშაო დღის ვადაში განიხილოს განცხადება და დახუროს ან აღადგინოს ანგარიში. აღნიშნული ვადა შესაძლოა გაიზარდოს, თუ ანგარიშთან დაკავშირებით მიმდინარეობს საგამომიებო მოქმედებები ან ორგანიზატორის უფლებამოსილი თანამშრომლის მიერ იქნა ანგარიში დროებით შეზღუდული, განხორციელებული საექვო ტრანზაქციების გამო.

იმ შემთხვევაში თუ მომხმარებელს სურვილი აქვს აღადგინოს განუსაზღვრელი ვადით დახურული ანგარიში, მას შეუძლია ნებისმიერ დროს მიმართოს ორგანიზატორს ონლაინ ჩატით, ელექტრონული ფოსტით ან მივიდეს შპს „ბეთლაივის“ სალაროში.

- რეგისტრირებული ელ.ფოსტიდან მომართვის შემთხვევაში მომხმარებელმა უნდა გამოაგზავნოს პირადობის მოწმობის ან პასპორტის წინა და უკანა მხარის ფოტო;
- არარეგისტრირებული ელ.ფოსტიდან მომართვის შემთხვევაში მომხმარებელმა უნდა გამოაგზავნოს „სელფი“ და პირადობის მოწმობის ან პასპორტის წინა და უკანა მხარის ფოტო.
- ჩათში მომართვის შემთხვევაში მომხმარებელმა უნდა გამოაგზავნოს „სელფი“ და პირადობის მოწმობის ან პასპორტის წინა და უკანა მხარის ფოტო.

მოთამაშის ანგარიშის გაუქმება შესაძლებელია შემდეგ შემთხვევებში: ა) მოთამაშის მოთხოვნით; ბ) უფლებამოსილი ორგანოს მოთხოვნით;

იმ შემთხვევაში თუ ორგანიზატორის მიერ დადასტურდა ანგარიშზე ნებისმიერი უკანონო აქტივობა ორგანიზატორი უფლებამოსილია დაბლოკოს მომხმარებლის ანგარიში.

გარდა იმ შემთხვევისა, როცა ანგარიში გაუქმდა მოთამაშის მოთხოვნით, ორგანიზატორი შეატყობინებს მოთამაშეს ელ-ფოსტის, მოკლე ტექსტური შეტყობინებისა და ანგარიშზე შესვლისას შესაბამისი შეტყობინების მეშვეობით, რომ ანგარიში უქმდება, რა შეზღუდვები ვრცელდება ანგარიშზე და რა ქმედებებია საჭირო იმისათვის, რომ ანგარიშის გაუქმება თავიდან იქნეს აცილებული (ასეთი ქმედებების შესაძლებლობის არსებობის შემთხვევაში).

ანგარიშის გაუქმების შემთხვევაში სისტემა არ მისცემს მოთამაშეს ა) ფსონის განთავსების შესაძლებლობას; ბ) ანგარიშზე თანხის შეტანის შესაძლებლობას; გ) ანგარიშიდან თანხის გამოტანის შესაძლებლობას (გარდა იმ შემთხვევისა, როცა ანგარიში უქმდება მოთამაშის მოთხოვნით); დ) ანგარიშის წაშლის ან ნებისმიერი ცვლილების შესაძლებლობას.

გაუქმებულ ანგარიშს შეიძლება დაუბრუნდეს აქტიური სტატუსი, როდესაც: ა) გაუქმების პერიოდი გავიდა (ასეთის არსებობის შემთხვევაში); ბ) უფლებამოსილმა ორგანომ გასცა შესაბამისი თანხმობა ანგარიშის აქტივაციის შესახებ;

მომხმარებელს უფლება აქვს გააუქმოს ან აღადგინოს წვდომა ორგანიზატორის რომელიმე პროდუქტზე. ასეთ შემთხვევაში გამოიყენება ანგარიშის დახურვისა და აღდგენის წესები. ორგანიზატორი უფლებამოსილია განსაზღვროს დამატებითი პროცედურები მომხმარებლის იდენტიფიცირებისთვის.

მომხმარებლის მიერ მის ანგარიშში ნებისმიერი მონაცემების ცვლილება ხორციელდება ორგანიზატორის მიერ დადგენილი შიდა პროცედურების შესაბამისად.

მობილურის ნომრის ცვლილების, ჩანაცვლების, წაშლისა და გაუქმების, მათ შორის SMS ვერიფიკაციის გაუქმების შემთხვევები რეგულირდება ორგანიზატორის შიდა პროცედურების შესაბამისად. მომხმარებელი ვალდებულია ასეთ შემთხვევებში იმოქმედოს ორგანიზატორის მითითებების შესაბამისად. ორგანიზატორს აქვს ერთპიროვნული უფლებამოსილება შეიტანოს ცვლილებები თავის შიდა პროცედურებში, მომხმარებლისთვის შეტყობინების გაგზავნის გარეშე.

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 გაცივმა ყოველდღე 24 საათის განმავლობაში. მომგებიანი თამაშობის მოგების გაცივმის ადგილებია:

1. ქ. მარნეული, რუსთაველის ქ. N82, ერთსართულიანი შენობა-ნაგებობის ფართი N2 (შპს „ბეთლაივი“, N19-05/360)
2. ქ. თბილისი, მ/ს ვარკეთილის მიმდებარედ, ნაკვეთი # 004/020-ზე მდებარე შენობა-ნაგებობა #2, მარცხნიდან ფართი #2 (შპს „დეიდრიმ უნივერსალ საქართველო“, ნებართვა N19-06/289);
3. ქ. თბილისი, ომარ ხიზანიშვილის ქ. #13-ში (ნაკვეთი #016/132) მდებარე შენობა #1, პირველი სართული (შპს „დეიდრიმ უნივერსალ საქართველო“, ნებართვა N19-06/273)
4. მარნეულის რ/ნი, სოფ. კაპანახჩი, წითელი ხიდის მიმდებარედ, N 867 ნაკვეთზე მდებარე ერთსართულიანი შენობა-ნაგებობა N 7 მთლიანად. (შპს „ზიბო“ ნებართვა #19-06/281)
5. ქ. ბათუმი, აეროპორტის გზატკეცილი #2598-ში მდებარე შენობა-ნაგებობა, პირველი სართული, ფართი #1 (შპს „დეიდრიმ უნივერსალ საქართველო“, ნებართვა N19-06/330)
6. ქ. თბილისი, პეკინის გამზირი #41, (ნაკვეთი - -12/040), შენობა-ნაგებობა #1, პირველი სართული, ლიტ „ბ“ (შპს „დეიდრიმ უნივერსალ საქართველო“, ნებართვა N19-06/268)

მოგებათა გაცივმა ხდება მოგებიდან მაქსიმუმ 30 დღის განმავლობაში, მოგებაზედრილი 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 წერილობითი 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 ანგარიშსწორების გზას და საშუალებას ირჩევს თავად. სისტემურ-ელექტრონული სათამაშო ანგარიშიდან გატანის საკომისიო შეადგენს თანხის 6%-ს ნებისმიერ გატანაზე. უცხო ქვეყნის მოქალაქეებისთვის კი სისტემურ-ელექტრონული სათამაშო ანგარიშიდან თანხის გატანის საკომისიო შეადგენს თანხის 1%-ს.

რაც შეეხება გაუთამაშებელი თანხის გატანას (თანხის შემოტანისა და 30%-ის გათამაშების გარეშე გატანის შემთხვევაში). გაუთამაშებელ თანხაზე გატანის საკომისიო შეადგენს თანხის 0-დან 10%-

მდე და ყოველ ცალკეულ შემთხვევაში საკომისიოს მოცულობის საკითხი გადაწყდება ინდივიდუალურად გაუთამაშებელი თანხის ოდენობისა და განაღდების არხის გათვალისწინებით.

არაკეთილსინდისიერი თამაშის შემთხვევაში, მათ შორის და არა მხოლოდ შეთანხმებული თამაშის ან/და კონკრეტული აქციის ფარგლებში მომხმარებლის მხრიდან არაკეთილსინდისიერი ქცევის დაფიქსირების შემთხვევაში ორგანიზატორი უფლებამოსილია მომხმარებელს საკომისიოს სახით დაუკავოს თანხის 10%-მდე. საკომისიოს რაოდენობას წყვეტს ორგანიზატორი თითოეული არაკეთილსინდისიერი ქცევიდან გამომდინარე.

ნებისმიერი გზით თანხის გატანის შემთხვევაში მინიმალური საკომისიო შეადგენს 0.5 ლარს.

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

უნაღდო ანგარიშსწორების 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.

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.

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/გაუქმება/მოდიფიცირება

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 გადამწყვეტი 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 1 000 000-ს (მილიონი), წინააღმდეგ შემთხვევაში ტოტალიზატორი იტოვებს უფლებას ბილეთზე კოეფიციენტების ნამრავლად ჩათვალოს 1 000 000 (მილიონი). 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 გასვლაზე 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 (გადადიდო/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 შინაარს 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 მანქანა მონაწილეობა და შემდეგ გამოეთიშა ტურნირის ფსონი არ გაბათილდება და მასზე იქნება შედეგი დაფიქსირებული.

“მართე თამაში” არის ფუნქციონალი, რომელიც მომხმარებელს საშუალებას აძლევს, შეცვალოს (დაამატოს, წაშალოს, ან ჩაანაცვლოს) პოზიციები მიმდინარე ბილეთში.

“მართე თამაშის” გამოყენება შესაძლებელია:

- აქტიური სტატუსის მქონე სინგლ და ექსპრეს ტიპის ბილეთებზე. (სისტემის ტიპის ბილეთზე მართე თამაშის ფუნქციები მიუწვდომელია)
- როგორც რეალური თანხით, ასევე უფასო ფსონითა და უფასო სპორტით განთავსებულ ბილეთებზე,
- როგორც პრემატჩ, ასევე ლაივ და ვირტუალურ პოზიციებზე.
- აუცილებელია წასაშლელი ან დასამატებელი პოზიცია იყოს აქტიური.

აღნიშნული ფუნქციის გამოყენების დროს მოთამაშეს არ შეუძლია ფსონის თანხის ცვლილება.

როგორ შეცვალო ბილეთი

- მიმდინარე ბილეთის გასწვრივ განთავსებულია შეცვლის ღილაკი. ამ ღილაკზე დაჭერით ბილეთი ავტომატურად გაიხსნება პრემატჩის გვერდზე, სადაც შესაძლებელია სასურველი ცვლილებების გაკეთება. ბილეთის შესახებ ინფორმაცია (ფსონი, კოეფიციენტები და სავარაუდო მოგება) ასახულია ფსონების ჩამონათვალში. ღილაკზე „ცვლილების დადასტურება“ დაჭერით დასტურდება ბილეთის ცვლილება.
- „დამატება“ – შესაძლებელია ნებისმიერ აქტიურ ბილეთზე, გარდა სისტემისა, იქამდე სანამ ბილეთში არსებული პოზიციების რაოდენობა მიაღწევს (მაქსიმუმ) 35 პოზიციას. ფსონის თანხა რჩება უცვლელი, სავარაუდო მოგება იცვლება დამატებული კოეფიციენტის მიხედვით.
- „წაშლა“ – შესაძლებელია ნებისმიერ ბილეთზე თუ ქეშაუთი აქტიურია, წაშლის ფუნქციის გამოყენების შედეგად დარჩენილი აქტიური კოეფიციენტები ნახლდება ცვლილების დროს მიმდინარე კოეფიციენტებით. წაშლის შედეგად ბილეთში უნდა დარჩეს მინიმუმ ერთი აქტიური მოვლენა. წაშლის ფუნქციის გამოყენების შემდეგ ბილეთის კოეფიციენტები და სავარაუდო მოგება დამოკიდებულია მოთამაშის მიერ განხორციელებული ცვლილების სახეებზე.
- „ჩაანაცვლება“ - ჩაანაცვლება შესაძლებელია წაშლის და დამატების კომბინაციით. ჩაანაცვლების გამოყენებით მომხმარებელს საშუალება აქვს, შეცვალოს აქტიური პოზიცია ან პოზიციები სხვა აქტიური პოზიციით. ჩაანაცვლების დროს აუცილებელია, ბილეთზე აქტიური იყოს ქეშაუთი. ბილეთში შესაძლებელია რამოდენიმე ცვლილების ერთდროულად განხორციელება. ჩაანაცვლების გამოყენებისას დარჩენილი აქტიური კოეფიციენტები ნახლდება ცვლილების დროს მიმდინარე კოეფიციენტებით. ჩაანაცვლების ფუნქციის გამოყენების შემდეგ ბილეთის კოეფიციენტები და სავარაუდო მოგება დამოკიდებულია მოთამაშის მიერ განხორციელებული ცვლილების სახეებზე.
- მომხმარებლის ისტორიის გვერდზე მოცემულია ბოლო რედაქტირებული ბილეთი, თუმცა შესაძლებელია ცვლილების ისტორიაში ყველა წინა ვერსიის ხილვა, ასევე ყველა განხორციელებული ცვლილების ხილვა.

„ბეთლაივი“ იტოვებს უფლებას, შეცვალოს, დროებით შეაჩეროს ან გააუქმოს „მართე თამაშის“ ფუნქცია ნებისმიერ ბილეთზე, მატჩზე, პოზიციაზე ზოგადად ან კონკრეტული მომხმარებლისთვის.

„ბეთლაივი“ იტოვებს უფლებას, ნებისმიერი ტექნიკური ხარვეზის დაფიქსირების შემთხვევაში, გააუქმოს „მართე თამაშის“ ფუნქცია, ასევე მოახდინოს თანხის ანულირება, რომელიც დარიცხულია აღნიშნული ფუნქციის გამოყენებით.

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;
- ✓ ექვის 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, ძიების 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 ვუზრუნველყოფთ 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.

ინფორმაციის გამოთხოვა

მომხმარებელი უფლებამოსილია გამოითხოვოს ორგანიზატორისგან თავის ანგარიშზე განხორციელებული ტრანზაქციების ისტორია.

ინფორმაციის გამოთხოვისთვის მომხმარებელმა წერილობითი განცხადებით უნდა მიმართოს ორგანიზატორს. განცხადების გაკეთება შესაძლებელია ორგანიზატორის სალაროებში, ელექტრონულად ორგანიზატორის ელექტრონულ ფოსტაზე info@betlive.com გაგზავნის გზით ან/და ვებ გვერდზე (www.betlive.com) ავტორიზაციის შემდეგ Live-Chat-ის საშუალებით (იმ შემთხვევაში თუ რომელიმე საკომუნიკაციო არხი არ არის ხელმისაწვდომი, დაგვიკავშირდით სხვა ხსენებული საკომუნიკაციო საშუალებებით);

მომხმარებლის მიერ ელექტრონული განცხადება გამოგზავნილი უნდა იყოს იმ ელ. ფოსტით, რომელიც დაფიქსირებულია მომხმარებლის სარეგისტრაციო მონაცემებში.

ორგანიზატორი გამოთხოვილ ინფორმაციას 10 სამუშაო დღის ვადაში უგზავნის მომხმარებელს ელ. ფოსტის მისამართზე. მომხმარებელი უფლებამოსილია ორგანიზატორის ნებისმიერ სალაროში ჩაიბაროს გამოთხოვილი ინფორმაცია.

პრეტენზიების განხილვის წესი

თუ მომხმარებელი არ ეთანხმება თამაშის შედეგს ან/და კომპანიის მიერ მიღებულ ნებისმიერ გადაწყვეტილებას, ასეთ შემთხვევაში მომხმარებელი ვალდებულია წერილობითი ფორმით მიმართოს ორგანიზატორს სადავო მომენტის წარმოშობიდან 10[ათი] სამუშაო დღის ვადაში[თუ კონკრეტულ შემთხვევაში, წინამდებარე წესებითა და პირობებით ორგანიზატორის მიერ პრეტენზიის დაფიქსირების შესახებ უფრო მოკლე ვადა არ არის დადგენილი]. თავის მხრივ, ორგანიზატორი ვალდებულია მომხმარებლის მიერ დაფიქსირებული პრეტენზია განხილოს და მიიღოს გადაწყვეტილება პრეტენზიის მიღებიდან 30[ოცდაათი] კალენდარული დღის ვადაში.

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.

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 დაგუბრუნდებათ ($2+1 = 3$), 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 განათავსებთ ფსონს „აზიური ტოტალი 2.25 - მეტი“ - ფსონი 100 ლარი, კოეფიციენტი 1.5 ეს ნიშნავს, რომ თქვენ ორი ფსონი გაქვთ განათავსებული: „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 განათავსებული ფსონი ერთის ტოლად ჩაითვლება. თუ მატჩში გავიდა 3 ან მეტი გოლი მაშინ ორივე ვატიანტზე დადებული ფსონი ჩაითვლება მოგებულად. აზიური ტოტალი 2.75-ის შემთხვევაშიც მსგავსად 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;

ტაიმბოლი:

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 ა.შ.) დროის ინტერვალი - ეს პოზიცია მოიცავს მატჩის დაწყებიდან მოცემულ დრომდე პირველი კუთხურის (აუტის; გოლის; ჯარიმის; კარში დარტყმის; ოფსაიდის და ა.შ.) 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 გამოიცნოს, 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 გამოიცნოს, 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 გამოიცნოს, 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 გამოიცნოს, 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 შემადგენლობიდან თამაში. ბ) იმ შეცვლაზე შემოსული ფეხბურთელებისათვის, რომლებიც შემოვიდნენ პირველი

გოლის გატანამდე. ხოლო ფსონი ბათილდება თუ პირველი გოლის გატანის მომენტში კონკრეტული მოთამაშე იმყოფება სათადარიგო შემადგენლობაში 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.

გაიტანს 1-ელ გოლს (დაზღვეული) - თუ არჩეული მოთამაშე გაიტანს მატჩში პირველ გოლს პოზიცია მოგებულია, ხოლო მის მიერ ნებისმიერი სხვა რიგითობით გოლის გატანის შემთხვევაში პოზიცია გაბათილდება. ფსონი ძალაში რჩება თუ მოთამაშემ მატჩში მონაწილეობა მიიღო ნებისმიერი დროით. ხოლო ფსონი ბათილდება თუ კონკრეტული მოთამაშე მატჩში მონაწილეობას არ მიიღებს.

გაიტანს 2 ან მეტ გოლს (დაზღვეული) - თუ არჩეული მოთამაშე გაიტანს მატჩში 2 ან მეტ გოლს პოზიცია მოგებულია, ხოლო ერთი გოლის გატანის შემთხვევაში პოზიცია ბათილდება. ფსონი ძალაში რჩება თუ მოთამაშემ მატჩში მონაწილეობა მიიღო ნებისმიერი დროით. ხოლო ფსონი ბათილდება თუ კონკრეტული მოთამაშე მატჩში მონაწილეობას არ მიიღებს.

გაიტანს 3 ან მეტ გოლს (დაზღვეული) - თუ არჩეული მოთამაშე გაიტანს მატჩში 3 ან მეტ გოლს პოზიცია მოგებულია, ხოლო ორი გოლის გატანის შემთხვევაში პოზიცია ბათილდება. ფსონი ძალაში რჩება თუ მოთამაშემ მატჩში მონაწილეობა მიიღო ნებისმიერი დროით. ხოლო ფსონი ბათილდება თუ კონკრეტული მოთამაშე მატჩში მონაწილეობას არ მიიღებს.

მატჩის მიმდინარეობა - მატჩის დროს დაგროვებული ჯამური ქულები გამოითვლება შემდეგი ქულების სისტემის გამოყენებით: გოლი = 10 ქულა, კუთხური = 3 ქულა, პენალტი = 10 ქულა, ყვითელი ბარათი = 3 ქულა, წითელი ბარათი = 10 ქულა.

+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+ მინ. 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 საფინანსო 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 გამოიყენოს გოლი (და ა.შ.) 90+ დროში. მაგ: 91 წთ, 92 წთ და ა.შ. (ექსტრატიმის 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 განხორციელა 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.

სამედიცინო სტაფი შემოვა მოედანზე - შემოსვლის შემთხვევაში სტაფმა უნდა გაუწიოს დახმარება მოთამაშეს. (ერთდროულად ორივე გუნდის სტაფის შემოსვლის შემთხვევაში რაოდენობა იანგარიშება 2 ად).

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

გუნდი მოიგებს და არ გაუშვებს გოლს - აღნიშნულ პოზიციაზე ფსონის დამდებმა პირმა უნდა გამოიყენოს 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).

ჰეთორიკი - 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 გამოიყენოს, 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.

დასრულება 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 მთლიან რაოდენობის 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 მთლიან რაოდენობის ინტერვალში.

პირველი / მეორე გუნდი მიიღებს ბარათს X წთ - აღნიშნული პოზიციაზე ფსონის დამდებმა უნდა გამოიყენოს მიიღებს თუ არა ბარათს პირველი / მეორე გუნდი მთლიან რაოდენობის 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 მანაც მონაწილეობა და შემდეგ გამოეთიშა ტურნირს ფსონი არ გაბათილდება და მასზე იქნება შედეგი დაფიქსირებული. ჯგუფიდან გასვლა (ნებისმიერი თანმიმდევრობით) - ფსონი იდება რამდენიმე გუნდის ან მოთამაშეების ჯგუფიდან გასვლაზე დაკავებული ადგილის გაუთვალისწინებლად.

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

საუკეთესო ბომბარდირი - ფსონი იდება 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 იდება ჯგუფში გატანილი გოლების რაოდენობაზე.

დღის ტოტალი - ფსონები იდება 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 (ექსტრატაიმის ჩათვლით ან ექსტრატაიმის გარეშე, პოზიციის სათაურში მითითებულის მიხედვით), მატჩის შემდგომი პენალტების სერია მხედველობაში არ მიიღება.

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

ტურნირზე ბარათების რაოდენობა - ფსონები იდება ტურნირზე მსაჯის მიერ ნაჩვენებ ბარათების რაოდენობაზე. (ექსტრატაიმის და პენალტების სერიის ჩათვლით ან ექსტრატაიმის 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. (ექსტრატაიმის და პენალტების სერიის ჩათვლით ან ექსტრატაიმის 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 (ექსტრატაიმის ჩათვლით ან ექსტრატაიმის 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 (ექსტრატაიმის ჩათვლით ან ექსტრატაიმის გარეშე, პოზიციის სათაურში მითითებულის მიხედვით).

ჯარიმების რაოდენობა ტურნირზე - ფსონები იდება ტურნირზე დანიშნული ჯარიმების რაოდენობაზე (ექსტრატაიმის ჩათვლით ან ექსტრატაიმის 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).

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 გაუმგებს 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 გამოიყენოს მოთამაშის ქულა; მოხსნა; პასი. თუ მოთამაშე არ მიიღებს მონაწილეობას მატჩში კოეფიციენტი ჩაითვლება 1-ის ტოლად.

ბურთი მოხვდება ძელს ან ხარიხას - გასათვალისწინებელია, მხოლოდ შეტევაში მყოფი გუნდის ის დარტყმები ძელზე ან ხარიხაზე, რომლის შემდგომმაც ბურთი რჩება თამაშში (თუ ძელიდან ასხლეტილი ბურთი შეეხო მოთამაშეს, მსაჯს, სხვა ძელს ან ხარიხას, დაეცა მოედანზე ითვლება რაოდენობაში). 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** - ითვლება ფეხბურთელის მიერ გატანილი გოლი. (შედეგები დაანგარიშდება www.whoscored.com -ის მიხედვით);
- **საგოლე გადაცემები / Assists** - ითვლება გადაცემა რომლის შემდეგაც გავა გოლი. (შედეგები დაანგარიშდება www.whoscored.com -ის მიხედვით);
- **დარტყმები / Shots** - ითვლება როგორც კარში, დაბლოკილი, ასევე კარისკენ დარტყმები. (შედეგები დაანგარიშდება www.whoscored.com -ის მიხედვით);
- **კარში დარტყმები / Shots on goal** - 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** - ითვლება ნებისმიერი გადაცემა რომელიც შესრულდება თამაშისას, გარდა კუთხურის, აუტისა და ჯარიმისა. (შედეგები დაანგარიშდება www.whoscored.com -ის მიხედვით);
- **ბურთთან შეხება (მეკარის ან მოთამაშის ბურთთან შეხება) / Touches** - ითვლება მოთამაშის/მეკარის ყველა შეხება. (შედეგები დაანგარიშდება www.whoscored.com -ის მიხედვით);
- **ვარდნები / Tackles** - 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** - ითვლება ფეხბურთელის მიერ მიღებული ჯარიმა. ანუ როდესაც ფეხბურთელი თავად არღვევს თამაშის წესს. (შედეგები დაანგარიშდება www.whoscored.com -ის მიხედვით);
- **დაჯარიმებები** - 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 გამოიცნოს (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 გამოიცნოს (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 გამოიცნოს (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 ჩემდეგ 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;

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 განხორციელა ორივე გუნდმა „ერთდროულად“, მოგებულად ჩაითვლება იმ გუნდის მოთამაშე, რომელიც პირველი შევა მოედანზე (შემდეგი 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 თამაშში 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.

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.

დარტყმა - დარტყმაში ითვლება როგორც კარში, დაბლოკილი, ასევე აცილებული 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, მეკარის ბურთთან შეხება - ითვლება ბურთთან ყველა შეხება, ბურთთან შეხების რაოდენობის შედეგი ასახული იქნება წესებში მითითებული კონკრეტული ლიგების ოფიციალური საიტების მეშვეობით. თუ პოზიციაზე სხვა საიტი არ არის მითითებული.

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. მუშტით თამაშის რაოდენობის შედეგი ასახული იქნება წესებში მითითებული კონკრეტული ლიგების ოფიციალური საიტების მეშვეობით.

ბურთის ხელში დაფიქსირება - (Claims) მეტოქის მიერ საჯარიმოში ჩაწოდებული ბურთის, მეკარის მიერ, თავს ზემოთ გაშლილი ხელებით დაფიქსირება. ბურთის ხელში დაფიქსირების რაოდენობის შედეგი ასახული იქნება წესებში მითითებული კონკრეტული ლიგების ოფიციალური საიტების მეშვეობით. თუ პოზიციაზე სხვა საიტი არ არის მითითებული.

წარმატებული დრიბლინგები - (Successful Dribbles) წარმატებული დრიბლინგების რაოდენობა იანგარიშება ჩემპიონატების ოფიციალური საიტების მეშვეობით, თუ პოზიციაზე სხვა საიტი არ არის მითითებული.

ჩაჭრები - (Interceptions) ჩაჭრების რაოდენობა იანგარიშება ჩემპიონატების ოფიციალური საიტების მეშვეობით, თუ პოზიციაზე სხვა საიტი არ არის მითითებული.

მოგებული საჰაერო ორთაბრძოლები - (Aerial Duels Won) მოგებული საჰაერო ორთაბრძოლების რაოდენობა იანგარიშება ჩემპიონატების ოფიციალური საიტების მეშვეობით, თუ პოზიციაზე სხვა საიტი არ არის მითითებული.

ჩაწოდებები - (Cross) ჩაწოდებების რაოდენობა იანგარიშება ჩემპიონატების ოფიციალური საიტების მეშვეობით, თუ პოზიციაზე სხვა საიტი არ არის მითითებული.

დარტყმის ზონა - (Shots Zone) დარტყმები საჯარიმოს შიგნიდან, დარტყმები საჯარიმოს გარედან რაოდენობა იანგარიშება ჩემპიონატების ოფიციალური საიტების მეშვეობით, თუ პოზიციაზე სხვა საიტი არ არის მითითებული.

დარტყმის მეთოდი - (Shots method) დარტყმები მარჯვენა ფეხით, მარცხენა ფეხით, თავით რაოდენობა იანგარიშება ჩემპიონატების ოფიციალური საიტების მეშვეობით, თუ პოზიციაზე სხვა საიტი არ არის მითითებული.

აცილებული დარტყმები - (Shots Off Goal) აცილებული დარტყმების რაოდენობა იანგარიშება ჩემპიონატების ოფიციალური საიტების მეშვეობით, თუ პოზიციაზე სხვა საიტი არ არის მითითებული.

დარტყმები თამაშიდან - (Shots from Open Play) არ ითვლება ყველა ის დარტყმა, რომელიც მოყვება ბურთის კუთხურიდან, ჯარიმიდან ან აუტიდან გათამაშებას (პენალტიდან დარტყმის გარეშე) თამაშიდან დარტყმების რაოდენობა იანგარიშება ჩემპიონატების ოფიციალური საიტების მეშვეობით, თუ პოზიციაზე სხვა საიტი არ არის მითითებული.

დარტყმები სტანდარტულიდან - (Shots From Set Places) ითვლება ყველა ის დარტყმა, რომელიც მოყვება ბურთის კუთხურიდან, ჯარიმიდან ან აუტიდან გათამაშებას (პენალტიდან დარტყმის გარეშე) სტანდარტულიდან დარტყმების რაოდენობა იანგარიშება ჩემპიონატების ოფიციალური საიტების მეშვეობით, თუ პოზიციაზე სხვა საიტი არ არის მითითებული.

ბლოკირებული დარტყმები - (Blocked Shots) ბლოკირებული დარტყმების რაოდენობა იანგარიშება ჩემპიონატების ოფიციალური საიტების მეშვეობით, თუ პოზიციაზე სხვა საიტი არ არის მითითებული.

თავისუფალი დარტყმები - (Free Kicks) თავისუფალი დარტყმების რაოდენობა იანგარიშება ჩემპიონატების ოფიციალური საიტების მეშვეობით, თუ პოზიციაზე სხვა საიტი არ არის მითითებული.

შეტევები - (Attacks) შეტევები, სახიფათო შეტევების რაოდენობა იანგარიშება ჩემპიონატების ოფიციალური საიტების მეშვეობით, თუ პოზიციაზე სხვა საიტი არ არის მითითებული.

სწრაფი შეტევები - (Fastbreaks) ყველა კონტრშეტევა, რომელსაც მოყვება კარისკენ დარტყმა.

სწრაფი შეტევების რაოდენობა იანგარიშება ჩემპიონატების ოფიციალური საიტების მეშვეობით, თუ პოზიციაზე სხვა საიტი არ არის მითითებული.

საკვანძო პასები - (Key Passes) საბოლოო პასი, რომელიც თანაგუნდელს აძლევს გოლის გატანის საშუალებას.(პასი უნდა დასრულდეს დარტყმით, გოლის გატანა არ ითვლება.) საკვანძო პასების რაოდენობა იანგარიშება ჩემპიონატების ოფიციალური საიტების მეშვეობით, თუ პოზიციაზე სხვა საიტი არ არის მითითებული.

პასები - (Passes) - ითვლება ნებისმიერი პასი, რაოდენობა იანგარიშება ჩემპიონატების ოფიციალური საიტების მეშვეობით, თუ პოზიციაზე სხვა საიტი არ არის მითითებული.

შეცდომები - (Errors) ბურთის დაკარგვა, რომელსაც მოყვება გოლი ან სახიფათო მომენტი შეცდომების რაოდენობა იანგარიშება ჩემპიონატების ოფიციალური საიტების მეშვეობით, თუ პოზიციაზე სხვა საიტი არ არის მითითებული.

მოგერიებული ბურთები - (Clearances) უმისამართოდ მოგერიებული ბურთები, უმისამართოდ მოგერიებული ბურთები ფეხით, უმისამართოდ მოგერიებული ბურთები თავით - რაოდენობა იანგარიშება ჩემპიონატების ოფიციალური საიტების მეშვეობით, თუ პოზიციაზე სხვა საიტი არ არის მითითებული.

xG - მოსალოდნელი გოლების მაჩვენებელი - (xG - Expected Goals Rate) - მოსალოდნელი გოლების რაოდენობა, რომელიც დამოკიდებულია დარტყმების ხარისხსა და რაოდენობაზე. xG - მოსალოდნელი გოლების მაჩვენებელი იანგარიშება ჩემპიონატების ოფიციალური საიტების მეშვეობით, თუ პოზიციაზე სხვა საიტი არ არის მითითებული.

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 (ორმატჩიანი 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 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.

ეისი - აუღებელი 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 მოგებაა 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 3040_ს გახდის ანგარიშს სეტში 3 სეტ-პოინტი დაფიქსირდება და ა.შ.

მატჩ-პოინტი - მოვლენა, როდესაც მატჩის მოსაგებად რომელიმე მოთამაშეს მხოლოდ ერთი ქულის მოგებაა 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 შეადგებს 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 ორმატკიანი 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 ქულამდე. (ზოგიერთ ტურნირზე სეტი მიმდინარეობს 21 ქულამდე, რომელიც მითითებული იქნება ტურნირის სათაურში) მეხუთე სეტი 15 ქულამდე.

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 ითვლება 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 მინდორზე.

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 ბურთიან 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.

გაქცევა მეტრი - არის მანძილი რომელსაც დაფარავენ გუნდები ბურთით.

გაქცევა - არის გაქცევების რაოდენობა რომელსაც შეასრულებენ გუნდები ბურთით.

რაქი - რაქში ბურთი მიწაზეა, მოთამაშეები კი მის მოსაპოვებლად იბრძვიან.

გაჭრა - როდესაც მოთამაშე გაჭრის მოწინააღმდეგეს დაცვის ხაზს.

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.

ექსტრაინინგი (ოვერტაიმი) - თუ მატჩის ძირითად დროში ვერ გაირკვა გამარჯვებულის ვინაობა ინიშნება ექსტრაინინგი და თამაშობენ იქამდე სანამ არ გამოვლინდება გამარჯვებული. არსებობს გამონაკლისი ლიგები, სადაც თუ 3 ექტრაინინგის 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 გადამწყვეტი 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. დარტყმა:

ქულა - მოვლენა, რომელიც განსაზღვრავს დარტყმის გამარჯვებულის ვინაობას.

ლეგი - თავდაპირველად ყველა მონაწილეს ქულათა თანაბარი რაოდენობა აქვს (ვთქვათ, 501). თამაშის მიზანია ისრების ტყორცნით ამ ქულების თანდათან ჩამოწერა და განულება. ვინც პირველი შეძლებს 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 დარტყმის ტურნირები, სადაც მატჩის ხანგრძლივობა განისაზღვრება უშუალოდ ლეგების რაოდენობის მიხედვით.

ჩეკაუთი - 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 >>> $77-3*15-2*16=0$
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 >>> $77-3*19-2*10=0$

180 - 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.

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. მოწოდებული 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 ძირითდი 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.

დრიფტი

დრიფტი არის ავტომობილის მართვის ტექნიკა, რომლის დროსაც მძღოლი მოაცურებს (მოჭიდებას დააკარგვინებს) უკანა საბურავებს და საჭის კონტრ (საწინააღმდეგო მხარეს) მოხვევით მართავს ავტომობილს სარბოლო ტრასაზე. შეჯიბრზე (კვალიფიკაციაზე, ვარჯიშზე) სარბოლო ტრაექტორია განსაზღვრულია წინასწარ ტრასაზე არსებული მონიშვნებით და ზონებით რომლებიც შეიძლება იყოს განთავსებული შიდა ან გარე ტრაექტორიაზე. შეჯიბრი შეიძლება ტარდებოდეს ერთი ან რამოდენიმე დღის განმავლობაში, კონკრეტული შეჯიბრის დებულების მიხედვით. ჩემპიონატი შედგება წინასწარ განსაზღვრული რაოდენობის შეჯიბრებისგან, რომლებშიც მრბოლელები ერთმანეთს ეჯიბრებიან ოლიმპიური სისტემით, რაც გულისხმობს დამარცხებულის გამოთიშვას ასპარეზობიდან. შეჯიბრში მონაწილე თითოეული პირი თავდაპირველად გადის 2 (ორ) ინდივიდუალურ საკვალიფიკაციო გარბენს რომელიც განსაზღვრავს მის პოზიციას წყვილების ბადეში. კონკრეტული შეჯიბრის დებულების მიხედვით საკვალიფიკაციო გარბენის შედეგების მიხედვით წყვილების რბოლაში მონაწილეობის მიღება შეუძლია საუკეთესო 16-ს ან 32-ს. საკვალიფიკაციო გარბენები ჟიურის მიერ ფასდება წინასწარ მოცემული დავალების შესრულების შესაბამისად. წყვილებში გარბენები ფასდება წინასწარ განსაზღვრული კრიტერიუმების საფუძველზე, რის შედეგადაც გამარჯვებული გადადის შემდეგ ეტაპზე.

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

პოზიცია ორში საუკეთესო - ბათილდება მხოლოდ იმ შემთხვევაში თუ დრიფტერი არ მიიღებს მონაწილეობას, ხოლო დრიფტერის ნებისმიერი დროით მონაწილეობის შემთხვევაში პოზიცია არ ბათილდება.

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 შესაბამისი 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 $7+5+0+6+1=19$.

ჰოკეი

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 ექნება მეტოქეზე მეტი ქულა.

დარტსი

„ჩექაუტი“ (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 მოხვედროს შიდა (გაორმაგების) წრეში. მაგალითისთვის: მოთამაშეს შეუძლია გასამმაგების წრეში მოხვედროს 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.

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 და დააფიქსიროს სადაო მომენტების დროები. (იმ შემთხვევაში თუ ვიდეო ჩანაწერით ვერ ხერხდება კონკრეტული შედეგის დაფიქსირება, ძალაში რჩება უკვე დაფიქსირებული შედეგი.)

კუთხური, ბარათი, აუტი, კარიდან დარტყმა, ვიდეო რეფერი (VAR), ზურთი მოხვედრა ძელს ან ხარიხას, ექვემდებარება ვიდეოჩანაწერით გადამოწმებას, ხოლო ყველა სხვა მოვლენა არ ექვემდებარება ვიდეოჩანაწერით გადამოწმებას და შედეგების ასახვისას გამოყენებული იქნება შესაბამისი საიტების ოფიციალური შედეგები. იმ შემთხვევაში თუ მომხმარებელი არ ეთანხმება კონკრეტული პოზიციის შედეგის სისწორეს უნდა წარმოადგინოს ვიდეოჩანაწერი იმ ინციდენტებისა რომლებიც ექვემდებარებიან ვიდეოჩანაწერით გადამოწმებას.

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

თუ კომპანიის მიერ მითითებულ საიტზე (საიტებზე) აშკარად შეცდომითაა დაფიქსირებული შედეგი და სტატისტიკა, კომპანია იხელმძღვანელებს ვიდეო ჩანაწერით. 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 ან აშკარა ხარვეზი ფიქსირდება კომპანია უფლებას იტოვებს იხელმძღვანელოს ვიდეოჩანაწერით. თუ ვერ მოხერხდა ვიდეოჩანაწერის მოპოვება, კომპანია იხელმძღვანელებს ოფიციალური პროვაიდერების მიერ მოწოდებული სტატისტიკებით (Betradar.com; Betgenius.com; Betbazar.com;). იმ პოზიციებზე დადებული ფსონი რომლის შესახებაც ინფორმაცია ვერ იქნება მოძიებული მოთამაშეს უკან დაუბრუნდება.

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

ფეხბურთი (ცოცხალი)

შედეგის ასახვა ხდება წესებში მითითებული საიტის მიხედვით, გარდა იმ შემთხვევისა, როდესაც ლიგაზე/ჩემპიონატზე/პოზიციაზე სხვა საიტი არის მითითებული, ამ შემთხვევაში უპირატესობა ენიჭება საიტს, რომელიც მითითებულია ლიგის/ჩემპიონატის/პოზიციის სათაურში ან ინფოში.

კუთხური - ნებისმიერი ჩემპიონატის მატჩებში, მოწოდებული კუთხურების რაოდენობის ასახვა მიმდინარეობს ვიდეო და პროვაიდერის მიერ მოწოდებული ლაივის მიმდინარეობის ჩანაწერების მეშვეობით (www.Betradar.com ; www.Betgenius.com).

ბარათი - ნებისმიერი ჩემპიონატის მატჩებში, ბარათების რაოდენობის ასახვა მიმდინარეობს ვიდეო და პროვაიდერის მიერ მოწოდებული ლაივის მიმდინარეობის ჩანაწერების მეშვეობით (www.Betradar.com ; www.Betgenius.com).

აუტი - ნებისმიერი ჩემპიონატის მატჩებში, მოწოდებული აუტების რაოდენობის ასახვა მიმდინარეობს www.whoscored.com ის მიხედვით. იმ ჩემპიონატის მატჩებზე, სადაც www.whoscored.com არ ითვლის აუტების სტატისტიკას, შედეგების ასახვა მოხდება შემდეგი მიმდევრობით: ა) ვიდეო ჩანაწერის ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com ის მიხედვით, თუ პოზიციაზე სხვა რამ არ არის მითითებული.

ჯარიმა - ნებისმიერი ჩემპიონატის მატჩებში, ჯარიმების რაოდენობის ასახვა მიმდინარეობს www.whoscored.com ის მიხედვით. იმ ჩემპიონატის მატჩებზე, სადაც www.whoscored.com არ ითვლის ჯარიმების სტატისტიკას, შედეგების ასახვა მოხდება შემდეგი მიმდევრობით: ა) www.sofascore.com ბ) www.flashscore.com ის მიხედვით, თუ პოზიციაზე სხვა რამ არ არის მითითებული.

ოფსაიდი - ნებისმიერი ჩემპიონატის მატჩებში, ოფსაიდების რაოდენობის ასახვა მიმდინარეობს www.whoscored.com ის მიხედვით. იმ ჩემპიონატის მატჩებზე, სადაც www.whoscored.com არ ითვლის ოფსაიდების სტატისტიკას, შედეგების ასახვა მოხდება შემდეგი მიმდევრობით: ა) www.sofascore.com ბ) www.flashscore.com ის მიხედვით, თუ პოზიციაზე სხვა რამ არ არის მითითებული.

კარში დარტყმები - ნებისმიერი ჩემპიონატის მატჩებში, კარში დარტყმების რაოდენობის ასახვა მიმდინარეობს www.whoscored.com ის მიხედვით. იმ ჩემპიონატის მატჩებზე, სადაც www.whoscored.com არ ითვლის კარში დარტყმების სტატისტიკას, შედეგების ასახვა მოხდება შემდეგი მიმდევრობით: ა) www.sofascore.com ბ) www.flashscore.com ის მიხედვით, თუ პოზიციაზე სხვა რამ არ არის მითითებული.

დარტყმები - ნებისმიერი ჩემპიონატის მატჩებში, დარტყმების რაოდენობის ასახვა მიმდინარეობს www.whoscored.com ის მიხედვით. იმ ჩემპიონატის მატჩებზე, სადაც www.whoscored.com არ ითვლის დარტყმების სტატისტიკას, შედეგების ასახვა მოხდება შემდეგი მიმდევრობით: ა) www.sofascore.com ბ) www.flashscore.com ის მიხედვით, თუ პოზიციაზე სხვა რამ არ არის მითითებული.

წარმატებული დრიბლინგები - ნებისმიერი ჩემპიონატის მატჩებში, წარმატებული დრიბლინგების რაოდენობის ასახვა მიმდინარეობს ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com

ბურთთან შეხებები, მეკარის ბურთთან შეხება - ნებისმიერი ჩემპიონატის მატჩებში, მეკარის ბურთთან შეხების რაოდენობის ასახვა მიმდინარეობს ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com

წარმატებული ვარდნები - ნებისმიერი ჩემპიონატის მატჩებში, წარმატებული ვარდნების რაოდენობის ასახვა მიმდინარეობს ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com მიხედვით

მოგებული საჰაერო ორთაბრძოლები - ნებისმიერი ჩემპიონატის მატჩებში, მოგებული საჰაერო ორთაბრძოლების რაოდენობის ასახვა მიმდინარეობს ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com

ჩაჭრები - ნებისმიერი ჩემპიონატის მატჩებში, ჩაჭრების რაოდენობის ასახვა მიმდინარეობს ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com

ჩაწოდებები - ნებისმიერი ჩემპიონატის მატჩებში, ჩაწოდებების რაოდენობის ასახვა მიმდინარეობს ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com

უმისამართოდ მოგერიებული ბურთები, უმისამართოდ მოგერიებული ბურთები თავით, უმისამართოდ მოგერიებული ბურთები ფეხით - ნებისმიერი ჩემპიონატის მატჩებში, რაოდენობის ასახვა მიმდინარეობს ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com

პასები - ნებისმიერი ჩემპიონატის მატჩებში, პასების რაოდენობის ასახვა მიმდინარეობს ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com

xG - მოსალოდნელი გოლების მაჩვენებელი - ნებისმიერი ჩემპიონატის მატჩებში, რაოდენობის ასახვა მიმდინარეობს www.flashscore.com -ის მიხედვით.

დარტყმები საჯარიმოს შიგნიდან, დარტყმები საჯარიმოს გარედან, დარტყმები თამაშიდან, დარტყმები სტანდარტულიდან, დარტყმები მარჯვენა ფეხით, მარცხენა ფეხით, თავით, აცილებული დარტყმები, ბლოკირებული დარტყმები - ნებისმიერი ჩემპიონატის მატჩებში, რაოდენობის ასახვა მიმდინარეობს ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com

საკვანძო პასები - ნებისმიერი ჩემპიონატის მატჩებში, საკვანძო პასების რაოდენობის ასახვა მიმდინარეობს ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com

კარიდან დარტყმები - ნებისმიერი ჩემპიონატის მატჩებში, კარიდან დარტყმების რაოდენობის ასახვა მიმდინარეობს ვიდეოჩანაწერით.

თავისუფალი დარტყმები - ნებისმიერი ჩემპიონატის მატჩებში, თავისუფალი დარტყმების რაოდენობის ასახვა მიმდინარეობს www.flashscore.com -ის მიხედვით.

შეტევები, სახიფათო შეტევები - ნებისმიერი ჩემპიონატის მატჩებში, ამ ინციდენტების რაოდენობის ასახვა მიმდინარეობს www.flashscore.com -ის მიხედვით.

სწრაფი შეტევები - ნებისმიერი ჩემპიონატის მატჩებში, სწრაფი შეტევების რაოდენობის ასახვა მიმდინარეობს www.whoscored.com -ის მიხედვით.

შეცდომები - ნებისმიერი ჩემპიონატის მატჩებში, შეცდომების რაოდენობის ასახვა მიმდინარეობს www.whoscored.com -ის მიხედვით.

სეივი - ნებისმიერი ჩემპიონატის მატჩებში, სეივების რაოდენობის ასახვა მიმდინარეობს www.whoscored.com ის მიხედვით. იმ ჩემპიონატის მატჩებზე, სადაც www.whoscored.com არ ითვლის სეივების სტატისტიკას, შედეგების ასახვა მოხდება შემდეგი მიმდევრობით: ა) www.sofascore.com ბ) www.flashscore.com მიხედვით, თუ პოზიციაზე სხვა რამ არ არის მითითებული.

ბურთის ფლობის პროცენტული მაჩვენებელი - ნებისმიერი ჩემპიონატის მატჩებში, ბურთის ფლობის პროცენტული მაჩვენებლის ასახვა მიმდინარეობს www.sofascore.com ის მიხედვით. იმ ჩემპიონატის მატჩებზე, სადაც www.sofascore.com არ ითვლის ბურთის ფლობის პროცენტულ მაჩვენებელს, შედეგების ასახვა მოხდება შემდეგი მიმდევრობით: ა) <https://www.espn.com/> ბ) www.flashscore.com მიხედვით, თუ პოზიციაზე სხვა რამ არ არის მითითებული.

მუშტით თამაში - ნებისმიერი ჩემპიონატის მატჩებში, მუშტით თამაშის რაოდენობის ასახვა მიმდინარეობს www.whoscored.com ის მიხედვით, თუ პოზიციაზე სხვა რამ არ არის მითითებული.

ხელში ბურთის დაფიქსირება - ნებისმიერი ჩემპიონატის მატჩებში, ხელში ბურთის დაფიქსირების რაოდენობის ასახვა მიმდინარეობს www.whoscored.com ის მიხედვით, თუ პოზიციაზე სხვა რამ არ არის მითითებული.

ინგლისი პრემიერლიგა - ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

ინგლისი ჩემპიონშიფი; ლიგა 1; EFL თასი; FA თასი ; სუპერ თასი - ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com დ) skysports.com

ესპანეთი ლა ლიგა; Copa del Rey თასი; სუპერ თასი; ლა ლიგა 2 - ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

გერმანია ბუნდესლიგა; DFB თასი; სუპერ თასი ; ბუნდესლიგა 2- ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

იტალია სერია A; Coppa Italia თასი; სუპერ თასი; სერია B - ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

საფრანგეთი ლიგა 1; Coupe de France თასი; Coupe de la Ligue თასი; ლიგა 2; სუპერ თასი - ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

ჰოლანდია ერედივიზია; თასი; სუპერ თასი; - ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

პორტუგალია პრიმეირა ლიგა; თასი; სუპერ თასი – ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

რუსეთი პრემიერ ლიგა; თასი; სუპერ თასი – ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

აშშ MLS; თასი; სუპერ თასი – ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

ბრაზილია სერია A; თასი; სუპერ თასი – ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

ჩინეთი სუპერ ლიგა; თასი; სუპერ თასი – ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

ავსტრალია A ლიგა; თასი; სუპერ თასი – ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

სამხრეთ კორეა K ლიგა; თასი; სუპერ თასი – ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

შვედეთი ალსვენსკა – ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

ნორვეგია ელიტსერიინი – ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

თურქეთი სუპერლიგა; თასი; სუპერთასი – ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

ბელგია იუპილერლიგა; თასი; სუპერთასი – ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

არგენტინა პროფესიონალ ლიგა; თასი; სუპერთასი – ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

დანია სუპერლიგა; თასი; სუპერთასი – ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

რუმინეთი ლიგა 1; თასი; სუპერთასი – ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

ავსტრია ბინდესლიგა; თასი; სუპერთასი – ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

შვეიცარია სუპერლიგა; თასი; სუპერთასი – ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

პოლონეთი ექსტრაკლასა; თასი; სუპერთასი – ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

საბერძნეთი სუპერლიგა; თასი; სუპერთასი – ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

კოლუმბია პრიმერა A; თასი ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

ჩილე პრიმერა დივიზიონი; თასი ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

ურუგვაი პრიმერა დივიზიონი: თასი ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

პერუ პრიმერა დივიზიონი: თასი ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

ეკვადორი ლიგა პრო: თასი ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

ვენესუელა პრომერა დივიზიონი: თასი ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

ბოლივია პროფესიონალი: თასი ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

შოტლანდია პრემიერშიფი; თასი; სუპერთასი - ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

უნგრეთი NB I ; თასი; სუპერთასი - ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

ფინეთი ვეიკაუსლიგა; თასი; სუპერთასი - ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

ბულგარეთი A PFG; თასი; სუპერთასი - ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

იაპონია J ლიგა; თასი; სუპერ თასი - ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

საქართველო ეროვნული ლიგა; თასი; სუპერთასი - ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

ლიბერტადორესის თასი/სუდამერიკანას თასი - ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

მსოფლიო ჩემპიონატი - ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

ამხანაგური მატჩები - ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

ფეხბურთი

ნაკრებები ევროპა - ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

ნაკრებები ჩრდ. და ცენტრალური ამერიკა - ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

ნაკრებები სამხრეთ ამერიკა - ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

ნაკრებები აზია - ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

ნაკრებები აფრიკა - ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

ნაკრებები ოკეანეთი - ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

ნაკრებები მსოფლიო ჩემპიონატი - ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

UEFA ჩემპიონთა ლიგა, ევროპის ლიგა, კონფერენს ლიგა - ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

აზიის ჩემპიონთა ლიგა - ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

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

იტალია, სერია D - www.lnd.it

სომხეთი - www.ffa.am

ბელარუსი - www.abff.by

ბოლივია - www.fbf.com.bo

ბოსნია - www.nfsbih.ba

ვენესუელა - www.federacionvenezolanadefutbol.org

საბერძნეთი - ა) www.whoscored.com ბ) www.sofascore.com გ) www.flashscore.com

ჰონდურასი - www.lnphn.com

ეგვიპტე - www.efa.com.eg

ისრაელი - www.football.org.il

ინდოეთი - www.the-aiff.com

ინდონეზია - www.pssi.org

ირანი - ა) www.the-afc.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

კვიპროსი - www.cfa.com.cy

კოსტა რიკა - www.unafut.com

კოლუმბია - fcf.com.co

კუვეიტი - www.kfa.org.kw

ლატვია - www.lff.lv

ლიტვა - ა) www.lff.lt ბ) www.alyga.lt

მაკედონია - ა) www.ffa.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

ემირატები - www.proleague.ae

პანამა - ა) www.lpf.com.pa ბ) www.fepafut.com პარაგვაი - www.apf.org.py

პერუ - www.adfp.org.pe

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 NASL - www.nasl.com

ტაილანდი - www.thaileague.co.th

ტუნისი - www.ftf.org.tn

უელსი - www.welshpremier.co.uk

ურუგვაი - www.auf.org.uy

ხორვატია - prvahn.hr

ჩეხეთი - ა) facr.fotbal.cz

ჩილე - www.anfp.cl

ეკვადორი - www.fef.ec

ესტონეთი - www.jalgpall.ee

სამხ. აფრიკა - www.psl.co.za

ვიეტნამი - www.vnleague.com

უზბეკეთი - www.pfl.uz

ტრინიდადი და ტობაგო - thettfa.com

პაკისტანი - www.footballpakistan.com

ომანი - www.ofa.om

ლიხტენშტეინი - www.lfv.li

მალაიზია - www.fam.org.my

იორდნია - www.jfa.com.jo

იამაიკა - www.premierleaguejamaica.com.jm

კოტ დიუარი - www.cafonline.com

ჰონგ კონგი - www.hkfa.com

განა - www.ghanafa.org

ფარერები - www.fsf.fo

სალვადორი - www.fesfut.org.sv

ბაჰრეინი - www.bfa.bh

ალჟირი - www.faf.dz

ბანგლადეში - www.bff.com.bd

კამერუნი - fecafut-officiel.com

გიბრალტარი - www.gibraltarfafa.com

გვატემალა - guatefutbol.com

კენია - footballkenya.org

ნიგერია - www.npfl.ng

სან მარინო - www.fsgc.sm

კოპა ლიბერტადორესი - www.conmebol.com

მაკედონია - ffm.mk

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.oeb1.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.easycrredit-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) - web.slovakhandball.sk

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

ავსტრია - www.hla.at

ბელარუსი - handball.by

ბულგარეთი - www.bulgarianhandball.eu

უნგრეთი - www.mkszh.hu

გერმანია კაცები - www.dkb-handball-bundesliga.de გერმანია ქალები - www.hbf-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

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

ევროთასები - www.cev.lu

ფრენზურთი

ნაკრებები - www.fivb.com

ევროთასები - www.cev.eu

შუაევროპული ლიგა - mevza.volley.net.at ალჟირი - www.afvb.org

არგენტინა - feva.org.ar

ავსტრია - www.volley.net.at

აზერბაიჯანი - avf.az

ბელარუსი - bvf.by

ბელგია - www.volleybelgium.be

ბრაზილია - www.cbv.com.br

ბულგარეთი - bgvolleyball.com

ხორვატია - hos-cvf.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

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.provincial.rugby

Pro14 Rainbow Cup - www.unitedrugby.com

საქართველო - rugby.ge

ავსტრალია - www.nrl.com

ევროპის სუპერლიგა - www.superleague.co.uk

ინგლისი - www.premiershiprugby.com

საფრანგეთი - www.lnr.fr

6 ერის თასი - www.espn.com

სუპერ რაგბი - www.super.rugby

7's Series - ა) www.world.rugby ბ) www.supersevensseries.com

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.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

დრიფტი - ა) <http://www.driftseries.ge/> ბ) ლაივ
ჩანაწერი

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

კორეა - koreabaseball.com

სანაპირო (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

რუსეთი ლიგა პრო - tt.sport-liga.pro

სეტკა თასი - setkacup.com

უკრაინა TT თასი - tt-cup.com

ჩეხეთი TT სთარი - ttstar.cz

ჩეხეთი ლიგა პრო - tt.league-pro.com

TT ელიტ სერია - www.tt-series.com

ბალახის ჰოკეი

ნაკრებები - www.fih.ch

ევროლიგა - ehlhockey.tv

ინგლისი - www.englandhockey.co.uk

გერმანია - hockeybundesliga.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

2024 წლის 17 დეკემბრის რედაქცია

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.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, გამოწვლის 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 11მეტრიანის 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-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 თანამემწესთან 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 მოცეღვის, 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 შეეხოს 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 გამეკება) 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 ბაჟნის 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-ბრეიკი" 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 თაიბრეიკის 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 სუპერთაიბრეიკი გრძელდება 10 ქულამდე. გადამწყვეტ სეტში გათამაშებული სუპერთაიბრეიკი (მატჩის თაიბრეიკი) 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 (3 სეტისანი მატჩი) 6:3 ; 1:6; 6:6; - ამ ანგარიშზე მატჩის შეწყვეტის შემთხვევაში მატჩის გეიმების ტოტალი იქნება $9+7+12=28$, ასევე სრულად გადახდილი იქნება პირველი და მეორე სეტის ყველა პოზიცია, ხოლო მესამე სეტის ის პოზიციები რომლებიც უკვე გათამაშდა. ამ შემთხვევაში „მესამე სეტის გეიმების რაოდენობა 11,5_ზე მეტი“, „სეტების ფორა +1,5“ და „სეტების რაოდენობა - 3“ ჩაითვლება მოგებულად, ხოლო „მესამე სეტის გეიმების რაოდენობა 12,5_ზე ნაკლები ან მეტი“ – 1-ის (ერთი) ტოლად ჩაითვლება. ასევე, ერთის ტოლად ჩაითვლება პოზიციები „მატჩის გამარჯვებული“/„მესამე სეტის გამარჯვებული“/„მატჩის გეიმების ფორა“/„სეტის გეიმების ფორა“ 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 აკონტროლებს 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 ტყორცნისთვის 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 შეურაცხყოფელ გამოთქმებს ან ჟესტებს, არასაპატიო 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 გამონაკლისის შემთხვევებისა) ინიშნება საჯარიმო ტყორცნა. 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 (წოლეა, დგომეა). საცეცხლე პოზიცია და საჯარიმო წრე განლაგებულია სარბოლო სტადიონის ცენტრალურ მოედანზე. სასროლეო

დაყოფილია მარჯვნიდან მარცხნივ დანომრილ 2,5-3 მეტრის სიგანის დერეფნებად, ცეცხლის ხაზიდან 50 მეტრის დაშორებით განლაგებულია ხუთსამიზნიანი დაფები. წოლეა 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 წოლეა 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 წოლეა, 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 ისვრიან. 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 - წოლეა. 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 გამოიგნოს ის სპორსმენი, 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 წარმართება 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 მრბოელი, რომელიც დაიკავებს პირველ ადგილს აღნიშნული რბოლის საბოლოო პროტოკოლის მიხედვით (საბოლოო პროტოკოლი განთავსდება ტურნირის ოფიციალურ ვებგვერდზე). თუ მრბოელი გამოეთიშება რბოლას, მაშინ ამ მრბოელის გამარჯვებაზე დადებული ფსონი წაგებულად ჩაითვლება.

პოზიცია: „ორში საუკეთესო“ (H2H). აღნიშნულ წყვილში გამარჯვებულად ჩაითვლება ის მრბოელი, რომელიც უფრო მაღალ ადგილს დაიკავებს. თუ ორივე მრბოელი გამოეთიშება რბოლას, მაშინ გამარჯვებულად ჩაითვლება ის მრბოელი, რომელიც უფრო მეტ წრეს გაივლის. თუ ორივე მრბოელი რბოლას გამოეთიშება ერთი და იგივე წრეზე, მაშინ აღნიშნულ პოზიციაზე დადებული ფსონი გაუქმებულად ითვლება და მოთამაშეს უკან უბრუნდება.

ფსონები მიიღება შემდეგ პოზიციებზე: რბოლის გამარჯვებული (მრბოელი); რბოლის გამარჯვებული (საჯინიზო); I-III ადგილი (მრბოელი); I- VI ადგილი (მრბოელი); კვალიფიკაციაში გამარჯვებული (მრბოელი); 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.

ქეთერი(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 ქეთერი 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.

პიტერი, ქეთერი, 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 ჩათვლება 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 (ოვერტაიმის) 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 ბურთობითა 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 გააძევონ(სინზინი) 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 (სინზინი) 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(დროპ-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, ოდონდ 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 66 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 გადააგდებდეს, შეუძლია მაქსიმუმ სამჯერ შეეხოს ბურთს. თუ ორი ან მეტი თანაგუნდელი ბურთს ერთდროულად შეეხო, ეს ორმაგ შეხებად ჩაითვლება. მატჩი გრძელდება ერთ-ერთი გუნდის მიერ 3 სეტის მოგებამდე (5 შესაძლებლიდან). 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. პირითი ხაზებს შუა მაგრდება კარები ბადით: სიგანე - 3 მ, სიმაღლე - 2 მ. ორივე კარის წინ 6 მ რადიუსის ნახევარწრით შემოსაზღვრულია მეკარის მოედანი, 9 მ რადიუსის ნახევარწრით - თავისუფალი ტყორცის 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 გაცივმა 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 მოთამაშე 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, როგორც 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 შეზოკავენ 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 განხორციელა 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). გამონაკლის 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 უბეჭუღიანი 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. კარებთან სიმაღლე შეზღუდული არაა. მოთამაშეს ბურთით ხელში შეუძლია გაირბინოს 10 ნაბიჯი, რის შემდეგაც ბურთი ან უნდა გადააწოდოს ან ბურთის მიწაზე დაგდების შმდგომ 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(დაარღვევს 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 შემახილებით 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. ტოტულზე 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 დაშმამთება, 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. ჰიტი 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 მრბოლეელი მეტოქის მესამე წევრს დაეწევა. ქულებზე რბოლაში მონაწილეთა რაოდენობა შეზღუდული არ არის. პირველი წრის გავლის შემდეგ, ყოველი მომდევნო ათი წრის ფინიშზე ოთხ საუკეთესო მრბოელს 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 მოტოციკლეტისტს, 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 საშუალოდ 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 საშუალოდ 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, დარტის 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. დარტის მთელი სირთულე ის არის, რომ მოთამაშემ ზუსტად ნულ ქულას უნდა მიაღწიოს. დარტის 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 დარტის ტურნირები, სადაც მატჩის ხანგრძლივობა განისაზღვრება უშუალოდ ლეგების რაოდენობის მიხედვით.

დარტში ასევე ვხვდებით ტერმინს „ჩექაუტი“ (Checkout) - 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 >>> $77-3*15-2*16=0$ 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, ჩექაუტის 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 მინდორზე, 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 (დარტემის ხაზი). კარებიდან 6,4 მეტრზე აღნიშნულია პენალტის ნიშნული. კარის წინ შემოსაზღვრული დარტემის ნახევარწრის რადიუსია 14, 63 მ.

თითოეულ გუნდში, მეკარის ჩათვლით, 11-11 ჰოკეისტია. მთელი მატჩის განმავლობაში ნებადართულია 3 მოთამაშის გამოცვლა. მოთამაშეები ბურთს მხოლოდ ყვანჭებით ეხებიან. გამონაკლისია მეკარე, რომელსაც უფლება აქვს დარტემის 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 დარტყმის ნახევარწრეში ჩაგდების მიზნით. თუ თავდამხმელი გუნდი მეტოქის მოედანზე თამაშის წესს დაარღვევს, მოწინააღმდეგის სასარგებლოდ ინიშნება თავისუფალი დარტყმა, რომელიც სრულდება წესის დარღვევის ადგილიდან; თუ წესს ორივე მხარე ერთდროულად არღვევს, ინიშნება ბურთის სადავო გათამაშება. პენალტს ნიშნავენ მოიერიშე გუნდის სასარგებლოდ დარტყმის 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 დარტყმების 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 შეეხოს იატაკს, ბორტს ან რომელიმე მოთამაშეს. აკრძალულია თამაშის დროს ყვანჭის მუხლებით მოქნევა, მოწინააღმდეგის ყვანჭის შეხება (ჩარტყმა, დაბლოკვა, ან მაღლა აწევა), მოედანზე ახტომა, აგრეთვე, ბურთის გათამაშება ან შეჩერება, მუხლებით, 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; წოლელა ან ჩოქელა 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 ქვება 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.

დარტემისას 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) – „იოკოძუნა“ უდგას. სუმოს სარბიელი (დოხიო) კვადრატული ფორმის თიხის ამაღლებაა, რომლის ყოველი გვერდიც სიგრძით 7,24 მეტრია. ბრინჯის კანაფით მოხაზულია 4,55 მ დიამეტრის მექონე წრე, რომლის შიგნითაც შეტაკება მიმდინარეობს. დოხიო წვრილი ქვეშით არის დაფარული. მოჭიდავეების ჩაცმულობა თეძოებზე 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 ზედიდებუ 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 გადამწყვეტი 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.: I1:0 ; 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 ფრეზე 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 გლუვქუდიანი 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 საფანტის, 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 დენთის, 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 თევში 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, როგორც 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, როგორც 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. კანოს 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 კანოს (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, კანოსას - 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 მოაწოდებდა.

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

ტყვიის სროლა

ტყვიის სროლა სასროლო სპორტის სახეობაა. ტყვიის სროლა ცეცხლსასროლი და პნევმატიკური კუთხვილულუიანი 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. პნევმატიკური 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. წოლელა, 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 მუთათქისა, 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, წოლელა; 2. სროლა მცირეკალიბრიანი შაშხანით. დისტანცია 50 მეტრი 120 გასროლა (3X40). სამი პოზიცია: 40 დგომელა, 40 ჩოქელა, 40 წოლელა; 3. სროლა პნევმატიკური 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 პნევმატიკური 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 პნევმატიკური შაშხანიდან. დისტანცია 10 მეტრი. გასროლა 40; 3. სროლა მცირეკალიბრიანი პისტოლეტიდან. დისტანცია 25 მეტრი. გასროლა 60 (2X30). 4. სროლა პნევმატიკური 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, დოდი 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 ღიობის 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. ჯარიმა 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 წინალობის 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 პორგრამაში 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 გაუმჭვირიი 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 მოთიანი 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 კოლექციის 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).

მალოსნობა

მალოსნობა სპორტის სახეობაა. შეჯიბრება სიმძიმეების აწევაში მკაცრად დადგენილი წესით. მალოსნები 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. მალოსანმა 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 გამომცხადებულ 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. ორჯიდში 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 მტკიცენული 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 (ცუზონი). 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 შემზოქველი (“ოსაე-კომი-ვაცა”), მტკიცენული (“უდე-კვანსეტსაუ-ვაცა”) და მახრჩობელა (“შიმე-ვაცა”) ილეთები. შებოჭვა შესრულებულია, თუ მეტოქე იძულებით წევს ტატამზე და მისი მოქმედება მთლიანად კონტროლდება. მტკიცენული 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 იპოთით(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) მტკიცეული 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 ბაჟნის 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 წამომახილი. 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.

ტანვარჯიშეთა 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 მანძილი 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 მედელების 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 “ზინა”. კვადრატის ცენტრში მონიშნულია პიჩერის (მოწოდებლის) 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 ბაზებში, 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 ინიინგისაგან 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, გაუმჭვირი 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. კომპოზიციებში 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 შეასრულებს, შემდეგ კი – სწორად (ამგვარი შეცდომის გამეორებისას ვარჯიში საერთოდ შეუფასებელი რჩება); ბ) თავისი სურვილით წყვეტს ვარჯიშს და ითხოვს მისი გამეორების ნებართვას. ნებისმიერი პროგრამის შესრულებისას მეთაფი 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 ქერქელაქებით. 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, ანბა-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 მარკენებელი ნიშნები (ქერქელაქები) 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 სინთეტური 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 სინთეტური მასალისაგან, მისი წონაა 400 გრ, დიამეტრი — 18-20 სმ. გურზი მზადდება ხისგან ან ნებისმიერი სინთეტური მასალისაგან, მისი წონაა 150 გრ, სიგრძე — 40-50 სმ. სატინისგან ან ნებისმიერი სინთეტური 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, ბრუნვები, 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 სტიკლ-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 გამოვრდება. 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 ძელისგან, 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 დამლევს 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 მიკარებიტაც 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.

ჰოკით ხტომა. შეჯიბრების მონაწილენი ორ საყრდენზე გადებული თამასაზე გადასახტომად დრეკად ჰოკს იყენებენ. სპორტსმენს ნება ეძლევა ნებისმიერი მასალისგან დამზადებული თავისი ჰოკი იქონიოს. ჰოკის 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 მიკარებთაც 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 ჰოკი 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 ზონას ფეხი დააბიჯა, დახტომისას სხეულის რომელიმე 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 - ქალებისათვის. 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 ნაკვალევიდან ტყორცნის ხაზის შიდა კიდედამდე. 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 შემომსაზღვრელ წრეხაზს გადასცილდება ან ხელით შეეხება შემაკავებელ რკალს. მას შემდეგ, რაც ბირვით მიწას შეეხება, სპორტსმენი წრის გამყოფი ხაზის უკან უნდა გავიდეს.

ბადროს ტყორცნა. ბადროს კორპუსი ხისგან მზადდება, კიდევზე 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 კიდემდე, 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 (ცაცისა - 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 კიდემდე. მანძილი იზომება 2 სმ-ის სიზუსტით.

მრავალჭიდი. კაცები ერთმანეთს ეჯიბრებიან ათჭიდში, ქალები-შვიდჭიდში. კაცთა მრავალჭიდი შედგება 10 მძლეოსნური დისციპლინისგან. 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 სასროლოეთზე, 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 ქულებიდან 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-იან 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, „ბრიექ“ – 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 წერტილი 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 ხუთჭიდი 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. მორბენალები 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 პერიოდისაგან, 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 დაწვევით (როცა ერთ-ერთი მოჭიდავე მეტოქეს ორივე ბეჭს ხალიჩაზე დაადებინებს); თუ მოიპოვებს 10 ან მეტი ქულის უპირატესობას; მოწინააღმდეგის სამი გაფრთხილებით (მოჭიდავეს გაფრთხილებას აძლევენ 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 დაწვევით (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 ილეით 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 მტკიცენიული 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. ორმაგი 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) ნაგებით.

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. მასაჟე ეკიპაჟის წევრად ითვლება, ამიტომაც კაცთა ეკიპაჟის მესაჟე არ შეიძლება ქალი იყოს და პირიქით. თუ რომელიმე ნიშნისანი ნავიდან გადავარდა ეკიპაჟს უფლება აქვს რბოლა გააგრძელოს, მაგრამ თუ მესაჟე 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 ოფიციალური 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, სამკაციან 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 ბოზის 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 ბოზით, მთლიანლითონის სპეციალური ციგით, რომლის ძირითადი ნაწილებია: 4 ციგურა, აეროდინამიკური ფორმის კორპუსი, მართვის სისტემა, სამუხრუჭო სისტემა. ბოზი შეიძლება იყოს 2-ადგილიანი და 4-ადგილიანი. სპორტსმენებისთვის სავალდებულოა სარბიელზე დამცავი სათვალით, მუზარადითა და ხელთათმანებით გამოსვლა. შეჯიბრებაში მონაწილეობენ როგორც კაცები (2-ადგილიანით და 4-ადგილიანით), ისე ქალები (2-ადგილიანით). ტრასას აქვს სასტარტო ბლოკი (ხის სექცია, სადაც ბოზი დგას) და სასტარტო ზონა. სტარტერის ხმოვან სიგნალზე, როდესაც წითელი სინათლე ქრება და მწვანე ინთება, ეკიპაჟი ვალდებულია ერთი წუთის განმავლობაში გამოიყვანოს ბოზი 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 ჯაშში 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 სხვაობა: 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 უზღუდებთ. 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 ჯაშში 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, ლადი 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. mogul) 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 ბობსლეის 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 შემოტყევილი, 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 არეკვით 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, რომელს 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 ილიებამდე. 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 ემბებიან, 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 - სიტყვასიტყვით. 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. ფრისტილის, 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. ფრისტილის სნოუბორდზე მაგრდება ელასტიკური ფეხსაცმელი, სწრაფდაშვებისთვის განკუთვნილზე კი - ხისტი. სარბიელზე გამოსვლისას სპორტსმენისთვის სავალდებულო აღჭურვილობაა ჩაფხუტი, დამცავი სათვალე, ხელთათმანები და სამუხლები.

ფრისტილი, 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 ბორდკროსს. პარალელურ სლალომში შეჯიბრება ეწყობა თოვლით დაფარულ ციცაბო ფერდობზე, რომლის სიმაღლეთა სხვაობაა 80-150 მ. ფერდობზე ორი პარალელური ტრასაა მოწყობილი. თითოეულზე აღმნიშნულია 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. ბორდკროსი 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. სრული 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 ორჭიდაში 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, როგორიც 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 ორჭიდაში (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 კომიტეტი ყოველწლიურად ადგენს ოთხი სავალდებულო ცეკვის სახეობას, რომელთაგანაც შეჯიბრებისას შესასრულებელი ორი ცეკვა წილისყრით შეირჩევა. კომიტეტი განსაზღვრავს ასევე ორიგინალურ ცეკვას, მის რიტმს, ტემპსა და ხანგრძლივობას. შესაბამისი ინფორმაცია ყოველწლიურად ქვეყნდება. ფიგურული სრილის 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 კომიტეტის 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 კომბინიზონი, 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, ზოგზაგური 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, მყარსაფრიან 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 ბუნებრივსაფრიან გზებზე;

გორაკზე ასვლა – აღმართის ჩქაროსნული დაძლევა, ანუ ერთ ან რამდენიმე მოსახვევიან ციკაბო აღმართზე რაც შეიძლება სწრაფად ასვლა; კარტინგი – მიკროლიტრაჟიანი მინიაავტომობილებით (კარტინგებით) რბოლა შეკრული კონტურის მქონე მოსახვევებიან, მყარსაფრიან 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 ძრავას 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 კავროგნებით (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 ნაპოვნი 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 ყადის დარტყმებისთვის განკუთვნილი თორმეტი კავროგნით თამაშობენ. კავროგნები 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. გოლფ-კლუბები 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 კავროგანს 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 კავროგნით, 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.

სკვოში

თამაში ჩოგნითა და ბურთით. გავრცელებულია ორი ძირითადი ნაირსახეობა: სკვოშჩოგანი (Squash Rackets) და სკვოშ-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. სკვოშ-ჩოგნის ბურთი მძიმე რეზინისაა, სკვოშ-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 მეტოქე 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 მოგებამდე) ან 3 გეიმისგან (ორ მოგებამდე). გეიმი შეიძლება გაგრძელდეს ა) 15 ქულამდე, 1414-ზე თამაში გრძელდება ორ ქულიანი უპირატესობის მოპოვებამდე. გათამაშების მომგებს 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.

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 მებრძოლეები 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).

შვინგენი

შვეიცარიული ნაციონალური ბრძოლა, ბრძოლა მიმდინარეობს 2 მოწინააღმდეგეს შორის 7დან 14 მეტრამდე დიამეტრის ნახერხიან არენაზე. მოწინააღმდეგეები შორტებზე (უკან ქამარზე) იჭერენ ერთმანეთს და იწყებენ ბრძოლას. ბრძოლის დროს ნებადართულია მოწინააღმდეგის ფეხებზე ფეხების გამოყენება, თეძოში სროლის გამოყენება და სხვა ილეთები. თუ მოჭიდავე აიძულებს მოწინააღმდეგეს ზურგის ორი მესამედით მაინც შეეხოს მიწას ან ერთდროულად ორი მხრის პირით, მაშინ ის იმარჯვებს, სხვა შემთხვევაში შესაძლოა მიენიჭოს ქულა(მაქსიმუმ 10)

ლიგის/ტურნირის გამარჯვებული - ფსონი იდება კონკრეტული ლიგის/ტურნირის გამარჯვებულზე.

ლაკროსი

კონტაქტური სპორტული თამაშია ორ გუნდს შორის, პატარა რეზინის ბურთის და ჯოხის გამოყენებით, ჯოხზე რომელსაც სტიკი ეწოდება თავისუფლადაა მიმაგრებული ბადე და გამოიყენება ბურთის დასაჭერად, საკონტროლებლად, პასისთვის. თამაშის მიზანია ბურთის გატანა მეტოქის კარში ჯოხის გამოყენებით. თამაშში ოთხი პოზიციაა: ნახევარმცველი, შემტევი, მცველი, მეკარე. ამჟამად ლაკროსის რამდენიმე სახეობაა, რომლებიც განსხვავდება მოედნის ზომით, მოთამაშეთა რაოდენობით და წესებით. არსებობს ოთხი ძირითადი სახეობა: ლაკროსი მინდორში-Field lacrosse (ბალახზე ან უბრალოდ ლაკროსი) თამაშის დროა 60 წუთი, დაყოფილია ოთხ პერიოდად თითო 15 წუთი, თუ ბურთი საზღვრებს გარეთ გადის, ბურთის ფლობა გადაეცემა იმ გუნდს, რომელიც მას ბოლოს შეეხო. გამონაკლისია ბურთის კარისკენ დარტყმის შემთხვევები. გაშვებული დარტყმები, რომლებიც საზღვრებს გარეთ გადის, ამ დროს გადაეცემა გუნდს, რომლის მოთამაშეც ყველაზე ახლოს არის გადასულ ბურთთან.

ბოქს ლაკროსი - Box lacrosse ბოქს ლაკროსს თამაშობენ გუნდები ხუთი მორბენალით, პლუს მეკარე. ყინულის ჰოკეის მსგავს ბალახის საფარიან მოედანზე ან დახურულ ფეხბურთის მოედანზე. დახურულ სათამაშო ზონას ეწოდება ყუთი. შემტევი გუნდს მოეთხოვება დაუფლებიდან 30 წამში განახორციელოს კარში დარტყმა. წესების დარღვევისთვის მოთამაშე შეიძლება დაისაჯოს 2 წუთიანი დისკვალიფიკაციით, ხოლო სერიოზული დარღვევისთვის 5 წუთით. მატჩები შედგება 4x15 წუთი ან 3x20 წუთი პერიოდებისგან.

ინტერკროსი -Intercrosse, არის ლაკროსის უკონტაქტო ფორმა, შეცვლილი აღჭურვილობის გამოყენებით, ჯოხის თავი პლასტმასისგანაა, ბურთი შედარებით დიდი, რბილი და ღრუ, ვიდრე ტრადიციული ლაკროსის.

ლიგის/ტურნირის გამარჯვებული - ფსონი იდება კონკრეტული ლიგის/ტურნირის გამარჯვებულზე.

გელური ფეხბურთი

ეროვნული სპორტის სახეობა ირლანდიაში, რომელსაც თამაშობს ორი 15 კაციანი გუნდი. ორივე გუნდის მოთამაშეების მიზანია, გადაცემების მეშვეობით ბურთი გაიტანონ მოწინააღმდეგე გუნდის ორ ვერტიკალურ ძელს შორის არსებულ კარში, რომელიც მიწიდან 2.5 მეტრის სიმაღლეზე გაყოფილია განივად. გელურ ფეხბურთს თამაშობენ სფერული, ტყავის ბურთით. მოთამაშეებს უფლება აქვთ: ბურთი ატარონ თან, დაარტყან, ხელით გააკეთონ გადაცემა და აიგდონ (ფეხის წვერით დაარტყან ბურთს და ხელში დაიჭირონ). თამაშში ანგარიშის შეცვლის ორი სახე არსებობს: გოლები და ქულები. ქულა გუნდს ენიჭება იმ შემთხვევაში, თუ ხელით ან ფეხით დარტყმული ბურთი გადაივლის ჰორიზონტალური ძელის ზევით, ამ შემთხვევაში 1 ქულა ფიქსირდება თეთრი ალმის აწევით. გოლი ითვლება მაშინ, როდესაც ფეხით დარტყმული ბურთი გავა უშუალოდ კარში ძელს ქვევით, ბადეში. გოლი (3 ქულა) ფიქსირდება მწვანე ალმის აწევით. გელური ფეხბურთის პოზიციები მსგავსია ფეხბურთის სხვა სახეობების პოზიციების და მოიცავს ერთ მეკარეს, 6 მცველს, 2 ნახევარმცველს და 6 თავდამსხმელს. სტანდარტული მატჩები გრძელდება 60 წუთი (ორი ტაიმი 30 წუთი), ქვეყნის მატჩები გრძელდება 70 წუთი (ორი ტაიმი 35 წუთი). ტაიმის ინტერვალი არის არაუმეტეს 10 წუთისა ძირითადი გუნდებისთვის და არაუმეტეს 15 წუთისა ქვეყნის გუნდებისთვის. ფრეის შემთხვევაში ტარდება ორი 10-წუთიანი ოვერტაიმი ან მატჩის ხელახლა თამაში, ზოგ ტურნირზე შესაძლოა მატჩის 2x20, 2x25 (ან სხვა) წუთიანი მატჩის ფორმატი.

ლიგის/ტურნირის გამარჯვებული - ფსონი იდება კონკრეტული ლიგის/ტურნირის გამარჯვებულზე.

ჰარლინგი

წარმოშობის თამაშია და ითვლება მინდვრის თამაშებს შორის უსწრაფესად. ჰარლინგის მოთამაშეების მიზანია გამოიყენონ ხის ჯოხი, რომელსაც ეწოდება ჰარლი, რათა დაარტყან პატარა ბურთს, შლიტერს. თუ ბურთი გაივლის ჰორიზონტალურ ძელს ზევით, რომელიც მიწიდან 2.5 მეტრის სიმაღლეზეა, გუნდი იღებს 1 ქულას, ხოლო თუ ბურთი გავა ძელს ქვევით, ბადეში, მაშინ ითვლება გოლი, რომელიც 3 ქულის ექვივალენტურია. შლიტერის ხელით ტარება ნებადართულია არაუმეტეს ოთხი ნაბიჯისა, ამის შემდეგ მოთამაშემ ის ან უნდა დაარტყას ხელით, ან ჰარლის მეშვეობით დააგდოს მიწაზე და კვლავ დაიბრუნოს ხელში. თამაშობს 2 გუნდი 15 კაციანი შემდგენლობებით, დრო: 2x35(დამატებითი დრო 2x10 წუთი).

ლიგის/ტურნირის გამარჯვებული - ფსონი იდება კონკრეტული ლიგის/ტურნირის გამარჯვებულზე.

კაბადი

აზიური წარმოშობის თამაშია ორი გუნდის მონაწილეობით, მოედანზე 12,5 მეტრი x 10 მეტრზე. თითო გუნდში 12 მოთამაშეა (7 მოედანზე 5 მეცვლაზე). თამაში იწყება მაშინ, როდესაც ერთი გუნდი აგზავნის "დამპყრობელს"(თავდამსხმელს) გამყოფ ხაზთან, რომელიც შესაფერის მომენტში გადაირბენს მოწინააღმდეგის ტერიტორიაზე(მეორე ნახევარზე). სანამ ის იქ იმყოფება განუწყვეტლივ ყვირის: "კაბადი"! "კაბადი"!, მაგრამ მეტოქის ტერიტორიაზე ყოფნა შეუძლია იქამდე, სანამ შეძლებს ყვირილს ამოსუნთქვის გარეშე. მისი მიზანია სანამ ყვირის ფეხით ან ხელით შეეხოს მეტოქე გუნდის მოთამაშეს (ერთს ან რამოდენიმეს) და გაიქცეს თავის ტერიტორიაზე(თავისი გუნდის მოედნის ნაწილზე). თუ მას ჭირდება ამოსუნთქვა(სულის მოთქმა), მაშინ უნდა გაიქცეს, რადგან მეტოქეს, რომლის ტერიტორიაზეც ის იმყოფება, უფლება აქვს მისი დაჭერის. მას შეუძლია გაინთავისუფლოს თავი, თუ მოახერხებს მისწვდეს გამყოფ ხაზს ხელით ან ფეხით. მოწინააღმდეგე გუნდის წევრებმა უნდა აიძულონ იგი რომ გააკეთოს ერთი მაინც ორიდან: ან შეეხოს მიწას (მოედნის საფარს) ან ამოსუნთქოს (სული მოითქვას). მას შემდეგ რაც თავდამსხმელების მოთამაშე წარმატებით დაბრუნდება, მოწინააღმდეგე რომელსაც ის შეეხო თამაშს ეთიშება. თუ თავდამსხმელს დაიჭერენ (შეიპყრობენ), მაშინ დამცველი გუნდის ერთი მონაწილე

ხდება თავდამსხმელი. თამაში გრძელდება იქამდე სანამ ერთი გუნდი არ დაკარგავს ყველა მოთამაშეს.

ლიგის/ტურნირის გამარჯვებული - ფსონი იდება კონკრეტული ლიგის/ტურნირის გამარჯვებულზე.

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 "კაუნთერ 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 ოვერტაიმი 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 შესაბამის რუქაში.

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

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

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

შესაბამისი რუქა მოკვლების ფორა - შესაბამის რუქაში მოკვლების რაოდენობის სხვაობა.

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

Sportradar პროვაიდერის ელექტორნული თამაშები შპს „ბეთლაივს“ მიეწოდება შპს „გლობალ გეიმინგის“ (ს/ნ 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.

Virtual Football League Mode

ჩემპიონატი შედგება 30 ტურისგან და მასში მონაწილეს იღებს 16 გუნდი. ერთი სეზონის ხანგრძლივობა შეადგენს 112 წუთს, ხოლო უშუალოდ ერთი მატჩის ხანგრძლივობა 2 წუთი და 10 წამი. ერთ სეზონში ჯამურად 240 მატჩია.

ფსონები მიიღება სეზონში კონკრეტული ტურის დაწყებამდე და ასევე მომდევნო ტურების შეხვედრებზე. ფსონის განთავსება შესაძლებელია 24 საათის განმავლობაში, ფსონის ნებისმიერი სახეობით (სინგლი; ექსპრესი; სისტემა;).

ვირტუალური ფეხბურთის ლიგაზე ფსონის განთავსება შესაძლებელია შემდეგ პოზიციებზე: მატჩის შედეგი; პირველი ტაიმის შედეგი; გოლების რაოდენობა; ძირითადი შედეგის ჰანდიკაპი; მატჩის ზუსტი ანგარიში; ორმაგი შედეგი; რომელი გუნდი გაიტანს პირველ გოლს; ფრეზე გაყრა; ტურის გოლების რაოდენობა; სეზონის გამარჯვებული და ა.შ.

Virtual Football World Cup

ვირტუალური ფეხბურთის მსოფლიო თასი ტარდება ორ ეტაპად: ჯგუფური ეტაპი და ფლეიოფის ეტაპი. ჯგუფურ ეტაპზე მონაწილეობას იღებს 32 გუნდი, რომლებიც განაწილებულნი არიან 8 ჯგუფში. ჯგუფურ ეტაპზე გვაქვს 12 მატჩის დღე და ჯამურად 48 მატჩი. ფლეიოფში მონაწილეობას იღებს 16 გუნდი და გვაქვს 16 მატჩი. კონკრეტული მატჩი გრძელდება 2 წუთი და 10 წამი. ერთი სათასო ტურნირი გრძელდება 66 წუთი და 10 წამი, ხოლო ჯამური მატჩების რაოდენობა შეადგენს 64-ს.

ფსონის განთავსება შესაძლებელია 24 საათის განმავლობაში, ფსონის ნებისმიერი სახეობით (სინგლი; ექსპრესი; სისტემა;). ფსონი განთავსება შესაძლებელია შემდეგ პოზიციებზე: მატჩის შედეგი; პირველი ტაიმის შედეგი; გოლების რაოდენობა; ძირითადი შედეგის ჰანდიკაპი; მატჩის ზუსტი ანგარიში; ორმაგი შედეგი; რომელი გუნდი გაიტანს პირველ გოლს; ფრეზე გაყრა; თასის გამარჯვებული; ჯგუფის გამარჯვებული; გუნდი მიაღწევს ფინალამდე და ა.შ.

Virtual Football Nations Cup (ბეთლაივის თასი)

ბეთლაივის თასი ტარდება ორ ეტაპად: ჯგუფური და ფლეიოფის ეტაპები. ჯგუფურ ეტაპზე მონაწილეობს 24 გუნდი, რომლებიც გადანაწილებულნი არიან 6 ჯგუფში. ჯგუფურ ეტაპზე არის 9 სამატჩო დღე და ჯამურად 36 მატჩი. ფლეიოფში გადადის 16 გუნდი, არის 5 სამატჩო დღე და გვაქვს 16 მატჩი. კონკრეტული მატჩი გრძელდება 2 წუთი და 10 წამი. ერთი სათასო ტურნირი გრძელდება 55 წუთი და 10 წამი, ხოლო ჯამური მატჩების რაოდენობა შეადგენს 52-ს.

ფსონის განთავსება შესაძლებელია 24 საათის განმავლობაში, ფსონის ნებისმიერი სახეობით (სინგლი; ექსპრესი; სისტემა;). ფსონი განთავსება შესაძლებელია შემდეგ პოზიციებზე: მატჩის შედეგი; პირველი ტაიმის შედეგი; გოლების რაოდენობა; ძირითადი შედეგის ჰანდიკაპი; მატჩის ზუსტი ანგარიში; ორმაგი შედეგი; რომელი გუნდი გაიტანს პირველ გოლს; ფრეზე გაყრა; თასის გამარჯვებული; ჯგუფის გამარჯვებული; გუნდი მიაღწევს ფინალამდე და ა.შ.

Virtual Football Euro Cup

ვირტუალური ევროპის თასი ტარდება ორ ეტაპად: ჯგუფური და ფლეიოფის ეტაპები. ჯგუფურ ეტაპზე მონაწილეობს 24 გუნდი, რომლებიც გადანაწილებულნი არიან 6 ჯგუფში. ჯგუფურ ეტაპზე არის 9 სამატჩო დღე და ჯამურად 36 მატჩი. ფლეიოფში გადადის 16 გუნდი, არის 5 სამატჩო დღე და გვაქვს 16 მატჩი. კონკრეტული მატჩი გრძელდება 2 წუთი და 10 წამი. ერთი სათასო ტურნირი გრძელდება 55 წუთი და 10 წამი, ხოლო ჯამური მატჩების რაოდენობა შეადგენს 52-ს.

ფსონის განთავსება შესაძლებელია 24 საათის განმავლობაში, ფსონის ნებისმიერი სახეობით (სინგლი; ექსპრესი; სისტემა;). ფსონი განთავსება შესაძლებელია შემდეგ პოზიციებზე: მატჩის შედეგი; პირველი ტაიმის შედეგი; გოლების რაოდენობა; ძირითადი შედეგის ჰანდიკაპი; მატჩის ზუსტი ანგარიში; ორმაგი შედეგი; რომელი გუნდი გაიტანს პირველ გოლს; ფრეზე გაყრა; თასის გამარჯვებული; ჯგუფის გამარჯვებული; გუნდი მიაღწევს ფინალამდე და ა.შ.

Virtual Football Champions Cup

ვირტუალური ჩემპიონთა თასი ტარდება ორ ეტაპად: ჯგუფური და ფლეიოფის ეტაპები. ჯგუფურ ეტაპზე მონაწილეობას იღებს 32 გუნდი, რომლებიც განაწილებულნი არიან 8 ჯგუფში. ჯგუფურ ეტაპზე არის 24 სამატჩო დღე და ჯამურად 96 მატჩი. ფლეიოფის ეტაპზე გადადის 16 გუნდი, გვაქვს 9 სამატჩო დღე და ჯამურად 30 მატჩი. კონკრეტული მატჩის ხანგრძლივობა 2 წუთი და 10 წამია. ერთი სათასო ტურნირი გრძელდება 125 წუთი და 30 წამი, ხოლო ჯამური მატჩების რაოდენობა შეადგენს 126-ს.

ფსონის განთავსება შესაძლებელია 24 საათის განმავლობაში, ფსონის ნებისმიერი სახეობით (სინგლი; ექსპრესი; სისტემა;). ფსონი განთავსება შესაძლებელია შემდეგ პოზიციებზე: მატჩის შედეგი; პირველი ტაიმის შედეგი; გოლების რაოდენობა; ძირითადი შედეგის ჰანდიკაპი; მატჩის ზუსტი ანგარიში; ორმაგი შედეგი; რომელი გუნდი გაიტანს პირველ გოლს; ფრეზე გაყრა; თასის გამარჯვებული; ჯგუფის გამარჯვებული; გუნდი მიაღწევს ფინალამდე და ა.შ.

Virtual Football Bundesliga

ჩემპიონატი შედგება 30 ტურისაგან და მასში მონაწილეობას იღებს 16 გუნდი. ერთი სეზონის ხანგრძლივობა შეადგენს 112 წუთს, ხოლო უშუალოდ ერთი მატჩი გრძელდება 2 წუთი და 10 წამი. ერთ სეზონში ჯამურად 240 მატჩია.

ფსონები მიიღება სეზონში კონკრეტული ტურის დაწყებამდე და ასევე მომდევნო ტურების შეხვედრებზე. ფსონის განთავსება შესაძლებელია 24 საათის განმავლობაში, ფსონის ნებისმიერი სახეობით (სინგლი; ექსპრესი; სისტემა).

ვირტუალურ ბუნდესლიგაზე ფსონი შეგიძლიათ განათავსოთ შემდეგ პოზიციებზე: მატჩის შედეგი; პირველი ტაიმის შედეგი; ფრზე გაყრა; გოლების რაოდენობა; ძირითადი შედეგის ჰანდიკაპი; მატჩის ზუსტი ანგარიში; რომელი გუნდი გაიტანს პირველ გოლს; ტურის გოლების რაოდენობა; სეზონის გამარჯვებული და ა.შ.

Virtual World Match Football

ვირტუალური ფეხბურთის ამ სახეობაში არის სამი კალათა (Pool). თითოეულ კალათაში 16 გუნდი არის. დროის კონკრეტულ მომენტში თითოეულ კალათაში მხოლოდ ერთი მატჩი მიმდინარეობს. ამ სახეობაში არ არის ტურები და სეზონი. თითოეული მატჩი გრძელდება 3 წუთი.

ფსონის განთავსება შესაძლებელია 24 საათის განმავლობაში, ფსონის ნებისმიერი სახეობით (სინგლი; ექსპრესი; სისტემა). ფსონის განთავსება შესაძლებელია შემდეგ პოზიციებზე: მატჩის ძირითადი შედეგი; პირველი ტაიმის ძირითადი შედეგი; გოლების რაოდენობა; თითოეული გუნდის გოლების რაოდენობა; ორივე გუნდი გაიტანს; ზუსტი ანგარიში.

Virtual Basketball League

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 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 უწყვეტად მიმდინარეობს, ყოველი მატჩის დასრულების შემდეგ იწყება მომდევო მატჩების ხანგრძლივობა დამოკიდებულია თამაშის მიმდინარეობაზე.

სეზონში არის 2100 თამაში ფსონის განთავსება შესაძლებელია 24 საათის განმავლობაში, ფსონის ნებისმიერი სახეობით (სინგლი; ექსპრესი; სისტემა;).

Virtual Horses - Powered by Kiron

თამაში მიმდინარეობს 24 საათის განმავლობაში. როდესაც ერთი რბოლა (Race) მორჩება, შემდგომ იწყება ახალი რბოლა. თითოეული რბოლა გრძელდება 2 წუთის განმავლობაში.

ფსონის მიღება შესაძლებელია 24 საათის განმავლობაში. ფსონი შეიძლება განათავსო შემდეგ პოზიციებზე: რომელი ცხენი (Runner) გაიმარჯვებს რბოლაში; ფორკასტი (Forecast) - რომელი ცხენები (Runners) დაამთავრებენ პირველსა და მეორე ადგილზე რბოლას (ზუსტი ან ნებისმიერი თანმიმდევრობით); ტრიკასტი - რომელი ცხენები (Runners) დაამთავრებენ პირველ, მეორე და მესამე ადგილზე რბოლას (ზუსტი ან ნებისმიერი თანმიმდევრობით).

Virtual Dogs - Powered by Kiron

ვირტუალური ძაღლების დოღი მიმდინარეობს 24 საათის განმავლობაში და ფსონების განთავსებაც შესაბამისად შესაძლებელი დროის ნებისმიერ კონკრეტულ მონაკვეთში. ერთი გარბენის დასრულების შემდგომ იწყება ახალი გარბენი. თითოეული გარბენი გრძელდება 2 წუთის განმავლობაში.

ფსონი შეიძლება განათავსო შემდეგ პოზიციებზე: რომელი ძაღლი (Runner) გაიმარჯვებს რბოლაში; ფორკასტი (Forecast) - რომელი ძაღლები (Runners) დაამთავრებენ პირველსა და მეორე ადგილზე რბოლას (ზუსტი ან ნებისმიერი თანმიმდევრობით); ტრიკასტი - რომელი ძაღლები (Runners) დაამთავრებენ პირველ, მეორე და მესამე ადგილზე რბოლას (ზუსტი ან ნებისმიერი თანმიმდევრობით).

დოღი

ცხენების გამოცდა, რომლის მიზანია მათი სისწრაფის, გამძლეობისა და სხვა თვისებების გამოვლენა. ცხენოსნობის ერთ-ერთი სახეობა, შეჯიბრება იპოდრომზე ან სწორ ადგილზე დისტანციის სწრაფად გავლაში.

დოღები 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)

წინააღმდეგობის გარეშე დოღების 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 წინააღმდეგობიანი დოღი Chase და Hardl, პირველში წინააღმდეგობის 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 დოღში დაიკავა პირველი ადგილი (1) იმის წინაშე გავიდა ან მეათე ან უფრო დაბალ ადგილას (0) და ა.შ. მანდვე შეიძლება მითითებული იყოს სხვა ინფორმაცია

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 დოღის 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 დოღის 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 დოღს 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 დოღს 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 დოღის გამარჯვებულზე და მეორე ადგილზე ერთად არჩეულმა ცხენებმა უნდა გადაკვეთონ ფინიშის ხაზი ზუსტი თანმიმდევრობით

ტრაიკასტი (Tricast) - ფსონი იდება დოღის 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) - დოლი იყოფა ორ ჯგუფად ფავორიტებად და აუტსაიდერებად, ფსონი იდება თუ რომელი ჯგუფიდან იქნება გამარჯვებული

ჯგუფი 3 (Threesomes) - დოლი 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) - დოლი 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.

გრეიპაუნდები

მაღალი და გამხდარი გრეიპაუნდი მიჩნეულია ძაღლის უსწრაფეს ჯიშად, ავითარებს დაახლოებით 70 კმ/სთ სიჩქარეს. გრეიპაუნდის 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 რაიმე 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 მითებულია. 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 ძალში მოიგებს გარბენს ხოლო თუ ვერ მოიგებს მაგრამ დაიკავეს მოცემული ადგილებიდან ერთერთს ამ შემთხვევაში 1-2-3 ადგილები აიღებთ 1.5 ლარს $(3.5 - 1/5 + 1) \times 1$ ანუ ძალის მოგების კოეფიციენტს მინუს 1 გაყოფილი წინასწარ მითითებულ რაოდენობაზე პლიუს 1 და გამრავლებული E/W-ზე 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 დაიკავეს პირველ ან მეორე ადგილს

ადგილი 1-2-3 (Placed bet three places) ფსონი იდება რომ არჩეული ძაღლი დაიკავეს პირველ, მეორე ან მესამე ადგილს

ადგილი 1-2-3-4 (Placed bet fourth places) ფსონი იდება რომ არჩეული ძაღლი დაიკავეს პირველ, მეორე, მესამე ან მეოთხე ადგილს

ფავორიტის გარეშე – ფსონი იდება გამარჯვებაზე მოცემული ძაღლის გარეშე რომელიც არის მითითებული, არჩეულმა ძაღლმა უნდა დაიკავეს პირველი ადგილი მოცემული ძაღლის შედეგის არ გათვალისწინებით, მაგალითად თუ არჩეული ძაღლი დაიკავეს მეორე ადგილს ხოლო პირველს მოცემული ძაღლი მაშინ პოზიცია ჩაითვლება მოგებულად, შეიძლება მოცემული იყოს 2 ძაღლი ამ შემთხვევაში მათი შედეგი არ გაითვალისწინება.

უკეთესი შედეგი (Match Bets) – ფსონი იდება თუ მოცემული ძაღლებიდან რომელი დაიკავეს უფრო მაღალ ადგილს.

დაზღვევა (2 ადგილი) (Cover Bet (2 Places)) – ფსონი იდება გამარჯვებულზე თუ არჩეული ძაღლი გაიმარჯვებს მაშინ ფსონი ითვლება მოგებულად, თუ არჩეულმა ძაღლმა გადაკვეთა ფინიშის ხაზი მეორემ მაშინ ფსონი გაბათილდება, დანარჩენ შემთხვევაში ფსონი წაგებულია.

დაზღვევა (3 ადგილი) (Cover Bet (3 Places)) – ფსონი იდება გამარჯვებულზე თუ არჩეული ძაღლი გაიმარჯვებს მაშინ ფსონი ითვლება მოგებულად, თუ არჩეულმა ძაღლმა 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 ძაღლი გაიმარჯვებს მაშინ ფსონი ითვლება მოგებულად, თუ არჩეულმა ძაღლმა 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

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 ფსონის 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 თქვენ გსურთ, რომ 10 შეკითხვას გასცეთ პასუხი, ხოლო ფსონი იყოს 25 ლარი (რომელიც ჩამოიჭრება თქვენი ბალანსიდან), თქვენი პერსონალური ბანკი იქნება 14475ლ

ფსონისა და კითხვების ოდენობის მითითების შემდეგ, ღილაკზე „თამაში“ დაჭერით, იქმნება კომბო. შექმნილი კომბოს საფასური ჩამოგეჭრებათ ბეთლაივის მთავარი ბალანსიდან, რომლის გაუქმება შეუძლებელია. თამაშის დაწყება შესაძლებელია მაშინ, როდესაც გამოტანილი კითხვებიდან მომხმარებელი აირჩევს სასურველს, ხოლო გაგრძელება შესაძლებელია 60 დღის განმავლობაში, ანუ თქვენ შეგიძლიათ ერთ კითხვას უპასუხოთ დღეს, მომდევნოს - 1 კვირის შემდეგ და ა. შ. არჩეულ კითხვაზე ბანკის გადაანაწილების და პასუხის დაფიქსირების შემდეგ, კითხვის შეცვლა ან ბანკის შესწორება შესაძლებელი აღარ იქნება.

კითხვას აქვს მხოლოდ 2 სავარაუდო პასუხი - კი და არა. როდესაც სასურველ კითხვას შეარჩევთ, თქვენ შეგიძლიათ თქვენი ბანკი დადოთ როგორც ერთ პასუხზე, ასევე გადაანაწილოთ ორივეზე ერთდროულად, მაგალითად თუ კითხვა არის შემდეგნაირი: რეალ-მადრიდი VS ბარსელონა - იქნება თუ არა მატჩში 7 ან მეტი ყვითელი ბარათი? თქვენ შეგიძლიათ 14.775ლ გადაანაწილოთ პასუხებზე თქვენი სურვილის მიხედვით მაგალითად, 10.000ლ დადოთ, რომ იქნება ამ ოდენობის ან მეტი ბარათი და დანარჩენი 4.775ლ-ით არ დაეთანხმოთ მოცემულ კითხვას, ხოლო თქვენი მოგება იქნება იმდენი რა შედეგითაც დასრულდება მატჩი. თუ იქნება 7 ან მეტი ბარათი თქვენ ბანკში შეგინარჩუნდებათ 10.000ლ, ხოლო თუ მატჩი დასრულდება 7-ზე ნაკლები ბარათების რაოდენობით, თქვენ შეგინარჩუნდებათ 4.775ლ საბოლოო ჯამში, თქვენი მოგება იქნება იმდენი, რამდენიც ყველა კითხვაზე პასუხის გაცემის შემდეგ დაგროვებათ პერსონალურ ბანკში!

კომბო ქეშაუთი თანხის გატანა (ქეშაუთი) შესაძლებელია ნებისმიერ დროს, მას შემდეგ რაც პირველ 4 კითხვას გასცემთ პასუხს. ქეშაუთის რაოდენობა იქნება, თქვენი პერსონალური ბანკის შენარჩუნებული თანხა, გაყოფილი 2-ზე იმდენჯერ, რამდენი კითხვაც დაგროვებთ პასუხგასაცემი - მაგალითად: თუ თქვენი ბანკი 5 კითხვაზე პასუხის გაცემის შემდეგ შეადგენს 10.000ლ-ს და დარჩენილი გაქვთ პასუხი გასაცემი კიდევ 5 კითხვაზე, თქვენ კი გსურთ ბანკის განაღდება, თქვენ მიიღებთ - $10.000 / 2 / 2 / 2 / 2 / 2 = 312.5$ 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/გადაიდო, 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 ჩაეთვლება 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.

ვირტუალური თამაშები Golden Race

Golden Race-ის პროვაიდერის თამაშები შპს „ბეთლაივს“ მიეწოდება შპს „გლობალ გეიმინგის“ (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 ნომრის GE-CA-A0018 საფუძველზე.

Euro Champions Tournament - Scheduled

Euro Champions Tournament - Scheduled არის ჩემპიონთა ლიგის საფეხბურთო ჩემპიონატს მიმსგავსებული ვირტუალური ვერსია, სადაც მატჩები გაწერილი გრაფიკით იმართება.

ზოგადი მიმოხილვა

3D ვიდეო ანიმაციით ვირტუალური გუნდების მონაწილეობით გამართული აქტივობაა, ხოლო ვირტუალური ჩემპიონთა ლიგა კლუბური ჩემპიონატის იმიტაციაა.

თამაშების სიხშირე

Euro Champions Tournament - Scheduled სწრაფი სტილის თამაშებია, ამიტომ თამაში ფსონების დადებისთანავე იწყება.

მინიმალური და მაქსიმალური ფსონები

მინიმალური და მაქსიმალური ფსონების შეზღუდვა ყველა თამაშში არსებობს. მხოლოდ მაშინ, როდესაც მოთამაშე ფსონის ველში შეიყვანს მინიმალურზე დაბალ ან მაქსიმალურზე მაღალ რიცხვს, გამოჩნდება ლიმიტები.

დადებული ფსონის გაუქმება ან ცვლილება არ ხდება.

მაქსიმალური გადახდა

მაქსიმალური გადახდის შეზღუდვა ყველა თამაშში არსებობს. მხოლოდ მაშინ, როდესაც მოთამაშის სავარაუდო მოგება გადააჭარბებს მაქსიმალური გადახდის მაჩვენებელს, გამოჩნდება ლიმიტი.

2. თამაშის აღწერა

ჩემპიონთა ლიგა და ლიბერთადორესის თასი ვირტუალური თამაშებია, სადაც მატჩები წინასწარ განსაზღვრული გრაფიკით მიმდინარეობს.

საიტზე წარმოდგენილი ყველა კონკრეტული ჩემპიონატი არის იგივე გუნდებითა და მათი რაოდენობით რეალური საფეხბურთო ჩემპიონატის იმიტაცია.

3. თამაშის წესები

- ყველა ლიგაში გუნდების ლუწი რაოდენობაა.
- მატჩები დაყოფილია სათამაშო დღეებად ან კვირებად.

ტურნირი ორ ეტაპად არის დაყოფილი:

ჯგუფური ეტაპი

- ჯგუფურ ეტაპზე 32 გუნდი მონაწილეობს.
- 8 ჯგუფში 4-4 გუნდია განაწილებული.
- ყოველი გუნდი ყველა მეტოქეს 2-ჯერ ეთამაშება.
- რაუნდების რაოდენობა - 6.
- სათამაშო დღეების რაოდენობა - 2.
- ჯგუფში პირველ და მეორე ადგილზე გასული გუნდები გადიან შემდეგ ეტაპზე.
- ჯგუფში უპირატესობა ენიჭება ქულებს, ბურთების სხვაობას, გატანილ გოლებსა და გუნდის დონეს.

ფლეიოფი:

- რაუნდში 16 გუნდია.
- იმართება 1/8 ფინალები, 1/4 ფინალები, 1/2 ფინალები და ფინალი.
- ფინალის გარდა ყველა ეტაპი ორმატჩიანია.
- ფრეს შემთხვევაში უპირატესობა სტუმრად გატანილ გოლებს ენიჭება.
- მომდევნო ეტაპზე გასვლის ფსონები ფლეიოფ რაუნდზე მიიღება.
- 4. თამაშში შესაძლებელია სინგლის, ექსპრეს და სისტემის ტიპის ფსონების დადება.
- მოგება გამოითვლება ფსონის ოდენობისა და კოეფიციენტების ნამრავლით.
- მატჩის შედეგის გენერირება ხდება RNG-ის მიერ.

4. თამაშის პროცესი

ფსონების დადება:

თამაშის პირველ ეტაპზე მიმდინარეობს ფსონების დადება.

LIVE:

ვირტუალურ ფორმატში ხდება მატჩის ვიდეოსა და დანარჩენი შეხვედრების ანგარიშების ტრანსლირება.

შედეგი:

ამ ეტაპზე ხდება შედეგების გამოტანა.

5. ფსონების კომბინაციები

მატჩის შედეგი

ფსონი იდება მატჩის შედეგზე - მასპინძელი გუნდის მოგება (1), ფრე (X), სტუმარი გუნდის მოგება (2).

ორმაგი შედეგი

ფსონი იდება მატჩის ორმაგ შედეგზე. ფსონი იგებს თუ ორი არჩეული შედეგიდან ერთ-ერთი დაფიქსირდება:

1/X – მასპინძლის მოგება ან ფრე;

1/2 – მასპინძლის ან სტუმრის მოგება;

X/2 – სტუმრის მოგება ან ფრე;

ტაიმი/მატჩი

ფსონი იდება ჯერ ტაიმის, შემდეგ კი მატჩის საბოლოო შედეგზე. ფსონის პირველი სიმბოლო პირველი ტაიმის შედეგს აღნიშნავს, ხოლო მეორე – საბოლოო შედეგს.

გოლების რაოდენობა

ფსონი იდება მატჩში გატანილი გოლების ჯამურ რაოდენობაზე.

ტოტალი

ფსონი იდება გოლების რაოდენობის მეტობა/ნაკლებობაზე.

გოლები

ფსონი იდება ძირითადი დროის განმავლობაში გოლის გაუსვლელობაზე, ერთი გუნდის ან ორივე გუნდის გატანაზე.

შედეგი + ტოტალი

ფსონი იდება მატჩის ძირითადი დროის შედეგზე და ამავდროულად გოლების რაოდენობაზე.

ძირითადი შედეგი + ტოტალი + გოლები

ფსონი იდება მატჩის ძირითადი დროის შედეგზე, გოლების რაოდენობაზე და იმაზე, თუ რომელი გუნდი გაიტანს გოლებს.

გასვლა/მოგება

ფსონი იდება იმაზე, თუ რომელი გუნდი გავა მომდევნო ეტაპზე/მოიგებს მატჩს.

დენომინაციები:

მინიმალური ფსონი: 0.1 ლარი

მაქსიმალური ფსონი - 1000 ლარი

მაქსიმალური მოგება - 10 000 ლარ

ტექნიკური გაუმართაობა აუქმებს ყველა თამაშს და გადახდას, მომხმარებელს უბრუნდება დადებული ფსონი

Euro Champions Tournament - on Demand

Euro Champions Tournament - on Demand არის ჩემპიონთა ლიგის საფეხბურთო ჩემპიონატს მისმავსებული ვირტუალური ვერსია, სადაც სადაც მატჩები ფსონის დადების შემდეგ, მოთამაშის სურვილისამებრ იმართება.

1. ზოგადი აღწერა

3D ვიდეო ანიმაციით ვირტუალური გუნდების მონაწილეობით გამართული აქტივობაა, ხოლო ვირტუალური ლიბერტადორესი კლუბური ჩემპიონატის იმიტაციაა.

თამაშების სიხშირე

Euro Champions Tournament - on Demand სწრაფი სტილის თამაშია, ამიტომ თამაში იწყება ფსონების დადებისთანავე.

მინიმალური და მაქსიმალური ფსონები

მინიმალური და მაქსიმალური ფსონების შეზღუდვა ყველა თამაშში არსებობს. მხოლოდ მაშინ, როდესაც მოთამაშე ფსონის ველში შეიყვანს მინიმალურზე დაბალ ან მაქსიმალურზე მაღალ რიცხვს, გამოჩნდება ლიმიტები.

დადებული ფსონის ცვლილება ან გაუქმება არ ხდება.

მაქსიმალური გადახდა

მაქსიმალური გადახდის შეზღუდვა ყველა თამაშში არსებობს. მხოლოდ მაშინ, როდესაც მოთამაშის სავარაუდო მოგება გადააჭარბებს მაქსიმალური გადახდის მაჩვენებელს, გამოჩნდება ლიმიტი.

2. თამაშის აღწერა

ჩემპიონთა ლიგა და ლიბერთადორესის თასი ვირტუალური თამაშებია, სადაც მატჩი მოთამაშის სურვილისამებრ იწყება.

საიტზე წარმოდგენილი ყველა კონკრეტული ჩემპიონატი არის იგივე გუნდებითა და მათი რაოდენობით რეალური საფეხბურთო ჩემპიონატის იმიტაცია.

3. თამაშის წესები

- ყველა ლიგაში გუნდების ლუწი რაოდენობაა.
- მატჩები დაყოფილია სათამაშო დღეებად ან კვირებად.

ტურნირი ორ ეტაპად არის დაყოფილი:

ჯგუფური ეტაპი

- ჯგუფურ ეტაპზე 32 გუნდი მონაწილეობს
- 8 ჯგუფში 4-4 გუნდია განაწილებული.
- ყოველი გუნდი ყველა მეტოქეს 2-ჯერ ეთამაშება.
- რაუნდების რაოდენობა - 6.
- სათამაშო დღეების რაოდენობა - 2.
- ჯგუფში პირველ და მეორე ადგილზე გასული გუნდები გადიან შემდეგ ეტაპზე.
- ჯგუფში უპირატესობა ენიჭება ქულებს, ბურთების სხვაობას, გატანილ გოლებსა და გუნდის დონეს.

ფლეიოფი:

- რაუნდში 16 გუნდია.
- იმართება 1/8 ფინალები, 1/4 ფინალები, 1/2 ფინალები და ფინალი
- ყველა ეტაპი ორმატჩიანია ფინალის გარდა.
- ფრის შემთხვევაში უპირატესობა ენიჭება სტუმრად გატანილ გოლებს.
- მომდევნო ეტაპზე გასვლის ფსონები მიიღება ფლეიოფ რაუნდზე.
- 4. თამაშში შესაძლებელია სინგლის, ექსპრეს და სისტემის ტიპის ფსონების დადება.
- მოგება გამოითვლება ფსონის ოდენობისა და კოეფიციენტების ნამრავლით.
- მატჩის შედეგის გენერირება ხდება RNG-ის მიერ.

4. თამაშის პროცესი

ფსონების დადება

თამაშის პირველ ეტაპზე მიმდინარეობს ფსონების დადება.

LIVE

ვირტუალურ ფორმატში ხდება მატჩის ვიდეოსა და დანარჩენი შეხვედრების ანგარიშების ტრანსლირება.

შედეგი

ამ ეტაპზე ხდება შედეგების გამოტანა.

5. ფსონების კომბინაციები

მატჩის შედეგი

ფსონი იდება მატჩის შედეგზე - მასპინძელი გუნდის მოგება (1), ფრე (X), სტუმარი გუნდის მოგება (2).

ორმაგი შედეგი

ფსონი იდება მატჩის ორმაგ შედეგზე. ფსონი იგებს თუ ორი არჩეული შედეგიდან ერთ-ერთი დაფიქსირდება:

1/X – მასპინძლის მოგება ან ფრე;

1/2 – მასპინძლის ან სტუმრის მოგება;

X/2 – სტუმრის მოგება ან ფრე;

ტაიმი/მატჩი

ფსონი იდება ჯერ ტაიმის, შემდეგ კი მატჩის საბოლოო შედეგზე. ფსონის პირველი სიმბოლო პირველი ტაიმის შედეგს აღნიშნავს, ხოლო მეორე - საბოლოო შედეგს.

გოლების რაოდენობა

ფსონი იდება მატჩში გატანილი გოლების ჯამურ რაოდენობაზე.

ტოტალი

ფსონი იდება გოლების რაოდენობის მეტობა/ნაკლებობაზე.

გოლები

ფსონი იდება ძირითადი დროის განმავლობაში გოლის გაუსვლელობაზე, ერთი გუნდის ან ორივე გუნდის გატანაზე.

შედეგი + ტოტალი

ფსონი იდება მატჩის ძირითადი დროის შედეგზე და ამავდროულად გოლების რაოდენობაზე.

ძირითადი შედეგი + ტოტალი + გოლები

ფსონი იდება მატჩის ძირითადი დროის შედეგზე, გოლების რაოდენობაზე და იმაზე, თუ რომელი გუნდი გაიტანს გოლებს.

გასვლა/მოგება

ფსონი იდება იმაზე თუ რომელი გუნდი გავა მომდევნო ეტაპზე/მოიგებს მატჩს.

დენომინაციები:

მინიმალური ფსონი: 0.1 ლარი

მაქსიმალური ფსონი - 1000 ლარი

მაქსიმალური მოგება - 10 000 ლარ

ტექნიკური გაუმართაობა აუქმებს ყველა თამაშს და გადახდას, მომხმარებელს უბრუნდება დადებული ფსონი

Speedway Racing - Scheduled

1. ზოგადი აღწერა

თამაშების სიხშირე

სფიდვეი სწრაფი სტილის თამაშია, ამიტომ თამაში იწყება გრაფიკის მიხედვით. თამაშის დაწყებამდე მოთამაშემ ფსონის დადება უნდა მოასწროს.

მინიმალური და მაქსიმალური ფსონები

მინიმალური და მაქსიმალური ფსონების შეზღუდვა ყველა თამაშში არსებობს. მხოლოდ მაშინ, როდესაც მოთამაშე ფსონის ველში შეიყვანს მინიმალურზე დაბალ ან მაქსიმალურზე მაღალ რიცხვს, გამოჩნდება ლიმიტები.

დადებული ფსონის ცვლილება ან გაუქმება არ ხდება.

მაქსიმალური გადახდა

მაქსიმალური გადახდის შეზღუდვა ყველა თამაშში არსებობს. მხოლოდ მაშინ, როდესაც მოთამაშის სავარაუდო მოგება გადააჭარბებს მაქსიმალური გადახდის მაჩვენებელს, გამოჩნდება ლიმიტი.

2. თამაშის აღწერა

ამ დინამიურ თამაშში მოტიციკლეტისტები გრუნტოვან ტრეკზე წრეებს ურტყამენ. თამაში 4 წრისგან შედგება. რბოლაში 4 მონაწილეა, საპრიზო ადგილი კი სულ 2. თამაშის დაწყებამდე მოთამაშეებს დეტალურ ინფორმაციას აწვდიან (მაგ: მონაწილეების სახელები, რეიტინგი, მათი გამძლეობა და ტრეკის მდგომარეობაც კი).

3. თამაშის წესები

- მოტოციკლების რაოდენობა - 4.
- პირველი და მეორე პოზიცია შემთხვევითობის პრინციპით (RNG) გენერირდება.

4. თამაშის პროცესი

ფსონების დადება

თამაშის ამ ეტაპზე მიმდინარეობს ფსონების დადება.

LIVE

ვირტუალურ ფორმატში ხდება მატჩის ვიდეოსა და დანარჩენი შეხვედრების ანგარიშების ტრანსლირება.

შედეგი

ამ ეტაპზე ხდება შედეგების გამოტანა.

5. ფსონების ტიპები

გამარჯვებული

ფსონი იდება რბოლის გამარჯვებულზე.

პირველი ან მეორე

ფსონი იდება იმ მონაწილეზე, რომელიც, მოთამაშის აზრით, დაიკავებს პირველ ან მეორე ადგილს.

პირველი2 (Exacta)

ფსონი იდება იმ ორ მონაწილეზე, რომლებიც, მოთამაშის აზრით, მოცემული მიმდევრობით დაიკავებენ პირველ და მეორე ადგილს.

პირველი3 (Trifecta)

ფსონი იდება იმ სამ მონაწილეზე, რომლებიც, მოთამაშის აზრით, დაიკავებენ მოცემული მიმდევრობით პირველ, მეორე და მესამე ადგილს.

ორი საუკეთესო (Quinella)

ფსონი იდება იმ ორ მონაწილეზე, რომლებიც, მოთამაშის აზრით, ნებისმიერი მიმდევრობით დაიკავებენ პირველ და მეორე ადგილს.

კენტი / ლუწი

ფსონი იდება იმაზე, კენტი იქნება თუ ლუწი გამარჯვებულის ნომერი.

მეტი / ნაკლები

ფსონი იდება იმაზე, 3.5-ზე მეტი იქნება თუ ნაკლები გამარჯვებულის ნომერი.

დენომინაციები:

მინიმალური ფსონი: 0.1 ლარი

მაქსიმალური ფსონი - 1000 ლარი

მაქსიმალური მოგება - 10 000 ლარ

ტექნიკური გაუმართაობა აუქმებს ყველა თამაშს და გადახდას, მომხმარებელს უბრუნდება დადებული ფსონი

Speedway Racing - On Demand

1. ზოგადი აღწერა

თამაშების სიხშირე

სვიდვეი სწრაფი სტილის თამაშია, ამიტომ თამაში ფსონების დადებისთანავე იწყება.

მინიმალური და მაქსიმალური ფსონები

მინიმალური და მაქსიმალური ფსონების შეზღუდვა ყველა თამაშში არსებობს. მხოლოდ მაშინ, როდესაც მოთამაშე ფსონის ველში შეიყვანს მინიმალურზე დაბალ ან მაქსიმალურზე მაღალ რიცხვს, გამოჩნდება ლიმიტები.

დადებული ფსონის ცვლილება ან გაუქმება არ ხდება.

მაქსიმალური გადახდა

მაქსიმალური გადახდის შეზღუდვა ყველა თამაშში არსებობს. მხოლოდ მაშინ, როდესაც მოთამაშის სავარაუდო მოგება გადააჭარბებს მაქსიმალური გადახდის მაჩვენებელს, გამოჩნდება ლიმიტი.

2. თამაშის აღწერა

ამ დინამიურ თამაშში მოტიციკლეტისტები გრუნტოვან ტრეკზე წრეებს ურტყამენ. თამაში შედგება 4 წრისგან. რბოლაში 4 მონაწილეა, საპრიზო ადგილი კი სულ 2. თამაშის დაწყებამდე მოთამაშეებს დეტალურ ინფორმაციას აწვდიან (მაგ: მონაწილეების სახელები, რეიტინგი, მათი გამძლეობა და ტრეკის მდგომარეობაც კი).

3. თამაშის წესები

- მონაწილეთა რაოდენობა - 4.
- პირველი და მეორე პოზიცია შემთხვევითობის პრინციპით (RNG) გენერირდება.

4. თამაშის პროცესი

ფსონების დადება

თამაშის ამ ეტაპზე მომდინარეობს ფსონების დადება.

LIVE

ვირტუალურ ფორმატში ხდება მატჩის ვიდეოსა და დანარჩენი შეხვედრების ანგარიშების ტრანსლირება.

შედეგი

ამ ეტაპზე ხდება შედეგების გამოტანა.

5. ფსონების ტიპები

გამარჯვებული

ფსონი იდება რბოლის გამარჯვებულზე.

პირველი და მეორე

ფსონი იდება იმ ორ მონაწილეზე, რომლებიც, მოთამაშის აზრით, მოცემული მიმდევრობით დაიკავებენ პირველ და მეორე ადგილს.

ორი საუკეთესო

ფსონი იდება იმ ორ მონაწილეზე, რომლებიც, მოთამაშის აზრით, ნებისმიერი მიმდევრობით დაიკავებენ პირველ და მეორე ადგილს.

ლუწი / კენტი

ფსონი იდება ლუწ/კენტ-ნომრიანი მონაწილის მოგებაზე.

მეტი / ნაკლები

ფსონი იდება იმაზე, 3.5-ზე მეტი იქნება თუ ნაკლები გამარჯვებულის ნომერი.

დენომინაციები:

მინიმალური ფსონი: 0.1 ლარი

მაქსიმალური ფსონი - 1000 ლარი

მაქსიმალური მოგება - 10 000 ლარ

ტექნიკური გაუმართაობა აუქმებს ყველა თამაშს და გადახდას, მომხმარებელს უბრუნდება დადებული ფსონი

Motorbike Racing - Scheduled

1. ზოგადი აღწერა

თამაშების სიხშირე

მოტორბოლა სწრაფი სტილის თამაშია, ამიტომ თამაში გრაფიკის მიხედვით იწყება. თამაშის დაწყებამდე მოთამაშემ ფსონის დადება უნდა მოასწროს.

მინიმალური და მაქსიმალური ფსონები

მინიმალური და მაქსიმალური ფსონების შეზღუდვა ყველა თამაშში არსებობს. მხოლოდ მაშინ, როდესაც მოთამაშე ფსონის ველში შეიყვანს მინიმალურზე დაბალ ან მაქსიმალურზე მაღალ რიცხვს, გამოჩნდება ლიმიტები.

დადებული ფსონის ცვლილება ან გაუქმება არ ხდება.

მაქსიმალური გადახდა

მაქსიმალური გადახდის შეზღუდვა ყველა თამაშში არსებობს. მხოლოდ მაშინ, როდესაც მოთამაშის სავარაუდო მოგება გადააჭარბებს მაქსიმალური გადახდის მაჩვენებელს, გამოჩნდება ლიმიტი.

2. თამაშის აღწერა

ამ დინამიურ თამაშში მოტიციკლეტისტები წრეებს ასფალტის ტრეკზე წრეებს ურტყამენ. თამაში შედგება 1 წრისგან. რბოლაში 6 მონაწილეა, საპრიზო ადგილი კი სულ 3. მოთამაშეს, ძირითადი

ფსონების გარდა, შეუძლია დამატებითი ფსონების დადება პირველ სამეულზე. თამაშის დაწყებამდე მოთამაშეებს დეტალურ ინფორმაციას აწვდიან.

3. თამაშის წესები

- მოტოციკლების რაოდენობა - 6.
- პირველი, მეორე და მესამე პოზიცია შემთხვევითობის პრინციპით (RNG) გენერირდება.

4. თამაშის პროცესი

პრემბულა

ამ ეტაპზე ხელმისაწვდომია ფსონების ვარიანტები, ამასთანავე შესაძლებელია ბილეთის დადებაც.

ფსონები არ მიიღება

კოფიცინტებისა და შედეგების გარდა, ეკრანზე გამოდის შეტყობინება ინფორმაციით, რომ ფსონები არ მიიღება.

LIVE

ვირტუალურ ფორმატში ხდება მატჩის ვიდეოსა და დანარჩენი შეხვედრების ანგარიშების ტრანსლირება.

შედეგი

ამ ეტაპზე ხდება შედეგების გამოტანა.

5. ფსონების ტიპები

გამარჯვებული

ფსონი იდება რბოლის გამარჯვებულზე.

პირველი2 (Exacta)

ფსონი იდება იმ ორ მონაწილეზე, რომლებიც, მოთამაშის აზრით, მოცემული მიმდევრობით დაიკავებენ პირველ და მეორე ადგილს.

პირველი3 (Trifecta)

ფსონი იდება იმ სამ მონაწილეზე, რომლებიც, მოთამაშის აზრით, მოცემული მიმდევრობით დაიკავებენ პირველ, მეორე და მესამე ადგილს.

ორი საუკეთესო (Quinella)

ფსონი იდება იმ ორ მონაწილეზე, რომლებიც, მოთამაშის აზრით, ნებისმიერი მიმდევრობით დაიკავებენ პირველ და მეორე ადგილს.

პირველი ან მეორე

ფსონი იდება იმ მონაწილეზე, რომელიც მოთამაშის აზრით დაიკავებს პირველ ან მეორე ადგილს.

პირველი, მეორე ან მესამე

ფსონი იდება იმ მონაწილეზე, რომელიც მოთამაშის აზრით დაიკავებს პირველ, მეორე ან მესამე ადგილს.

კენტი / ლუწი

ფსონი იდება იმაზე, კენტი იქნება თუ ლუწი გამარჯვებულის ნომერი.

მეტი / ნაკლები

ფსონი იდება იმაზე, 3.5-ზე მეტი იქნება თუ ნაკლები გამარჯვებულის ნომერი.

დენომინაციები:

მინიმალური ფსონი: 0.1 ლარი

მაქსიმალური ფსონი - 1000 ლარი

მაქსიმალური მოგება - 10 000 ლარ

ტექნიკური გაუმართაობა აუქმებს ყველა თამაშს და გადახდას, მომხმარებელს უბრუნდება დადებული ფსონი

Motorbike Racing - On Demand

1. ზოგადი აღწერა

თამაშების სიხშირე

მოტორბოლა სწრაფი სტილის თამაშია, ამიტომ თამაში იწყება ფსონების დადებისთანავე.

მინიმალური და მაქსიმალური ფსონები

მინიმალური და მაქსიმალური ფსონების შეზღუდვა ყველა თამაშში არსებობს. მხოლოდ მაშინ, როდესაც მოთამაშე ფსონის ველში შეიყვანს მინიმალურზე დაბალ ან მაქსიმალურზე მაღალ რიცხვს, გამოჩნდება ლიმიტები.

დადებული ფსონის ცვლილება ან გაუქმება არ ხდება.

მაქსიმალური გადახდა

მაქსიმალური გადახდის შეზღუდვა ყველა თამაშში არსებობს. მხოლოდ მაშინ, როდესაც მოთამაშის სავარაუდო მოგება გადააჭარბებს მაქსიმალური გადახდის მაჩვენებელს, გამოჩნდება ლიმიტი.

2. თამაშის აღწერა

ამ დინამიურ თამაშში მოტიციკლეტისტები ასფალტის ტრეკზე წრეებს უტყამენ. თამაში შედგება 1 წრისგან. რბოლაში 6 მონაწილეა, საპრიზო ადგილი კი სულ 3. მოთამაშეს, ძირითადი ფსონების გარდა, შეუძლია დამატებითი ფსონების დადება პირველ სამეულზე. თამაშის დაწყებამდე მოთამაშეებს დეტალურ ინფორმაციას აწვდიან

3. თამაშის წესები

- მონაწილეთა რაოდენობა - 6.
- პირველი, მეორე და მესამე პოზიცია შემთხვევითობის პრინციპით (RNG) გენერირდება.

4. თამაშის პროცესი

ფსონების დადება

თამაშის ამ ეტაპზე მიმდინარეობს ფსონების დადება.

LIVE

ვირტუალურ ფორმატში ხდება მატჩის ვიდეოსა და დანარჩენი შეხვედრების ანგარიშების ტრანსლირება.

შედეგი

ამ ეტაპზე ხდება შედეგების გამოტანა.

5. ფსონების ტიპები

გამარჯვებული

ფსონი იდება რბოლის გამარჯვებულზე.

1-2 ადგილი

არჩეული მონაწილე გავა 1 ან 2 ადგილზე.

1-3 ადგილი

არჩეული მონაწილე გავა 1, 2 ან 3 ადგილზე.

პირველი 2 (Exacta)

ფსონი იდება იმ ორ მონაწილეზე, რომლებიც, მოთამაშის აზრით, მოცემული მიმდევრობით დაიკავებენ პირველ და მეორე ადგილს.

პირველი 3 (Trifecta)

ფსონი იდება იმ სამ მონაწილეზე, რომლებიც, მოთამაშის აზრით, მოცემული მიმდევრობით დაიკავებენ პირველ, მეორე და მესამე ადგილს.

ორი საუკეთესო (Quinella)

ფსონი იდება იმ ორ მონაწილეზე, რომლებიც, მოთამაშის აზრით, ნებისმიერი მიმდევრობით დაიკავებენ პირველ და მეორე ადგილს.

კენტი / ლუწი

ფსონი იდება იმაზე, კენტი იქნება თუ ლუწი გამარჯვებულის ნომერი.

მეტი / ნაკლები

ფსონი იდება იმაზე, 3.5-ზე მეტი იქნება თუ ნაკლები გამარჯვებულის ნომერი.

დენომინაციები:

მინიმალური ფსონი: 0.1 ლარი

მაქსიმალური ფსონი - 1000 ლარი

მაქსიმალური მოგება - 10 000 ლარ

ტექნიკური გაუმართაობა აუქმებს ყველა თამაშს და გადახდას, მომხმარებელს უბრუნდება დადებული ფსონი

Keno Deluxe - On Demand

1. ზოგადი აღწერა

- **თამაშების სიხშირე** - Keno Deluxe - On Demand სწრაფი სტილის თამაშია, ამიტომ თამაში იწყება ფსონების დადებისთანავე.
- **მინიმალური და მაქსიმალური ფსონები** - ყველა თამაშში არსებობს მინიმალური და მაქსიმალური ფსონების შეზღუდვა. ლიმიტები მხოლოდ მაშინ გამოჩნდება, როდესაც მოთამაშე ფსონის ველში შეიყვანს მინიმალურზე დაბალ ან მაქსიმალურზე მაღალ რიცხვს.
- **სინგლი** - ერთი ან რამდენიმე ფსონი ბილეთში, სადაც არცერთი მოვლენა არ არის კავშირში ერთმანეთთან. სინგლის ტიპის ფსონისას ყოველი პოზიცია ცალკე ბილეთია და შესაბამისად, ფსონიც სათითაოდ იდება. მოგება გამოითვლება ფსონის ოდენობისა და კოეფიციენტის ნამრავლით.
- **მაქსიმალური გადახდა** - ყველა თამაშში არსებობს მაქსიმალური გადახდის შეზღუდვა. ლიმიტი მხოლოდ მაშინ გამოჩნდება, როდესაც მოთამაშის სავარაუდო მოგება გადააჭარბებს მაქსიმალური გადახდის მაჩვენებელს.

2. თამაშის აღწერა

თამაშში 10 ბურთის კომბინაციაზეა შესაძლებელი ფსონების დადება. ყოველი თამაშის პროცესში 80 ბურთიდან ამოდის 20 ბურთი. ბურთები 1-დან 80-ის ჩათვლით არის დანომრილი.

3. თამაშის წესები

1. თამაშში სულ 80 ბურთია.
2. ბურთები 1-დან 80-ის ჩათვლით არის დანომრილი
3. ყოველი თამაშის პროცესში 80 ბურთიდან 20 ამოდის.
4. თამაშის პროცესის ხანგრძლივობა ფიქსირებულია.
5. პირველი ამოსული რიცხვი აღნიშნულია 1-ით, ბოლო - 20-ით.
6. ფსონის სხვადასხვა ტიპებზე გადახდების ცხრილი განსხვავდება, თუმცა კონკრეტულ ტიპში გადახდები ფიქსირებულია.
7. თამაშის პროცესი იწყება ლილაკზე „Play“ დაჭერის შემდეგ.
8. მოთამაშეს შეუძლია ფსონი დადოს 1 ან 10 რიცხვის შესაძლო ამოსვლაზე, ასევე კიდევ 16 დამატებით შედეგზე.
9. შედეგის გენერირება შემთხვევითობის პრინციპით (RNG) ხდება.

4. როგორ დავდო ფსონი?

- აირჩიე სასურველი ნომრები.
- აირჩიე ფსონის ოდენობა
- ფსონის დასადებად ხელმისაწვდომია შემდეგი ლილაკები:

	დააჭირე კიდევ ერთხელ წინა ფსონის გასამეორებლად
	აირჩიე რიცხვები შემთხვევითობის პრინციპით
	ყველა ფსონის წაშლა



- დააჭირე  ან , ფსონის დასაფიქსირებლად და თამაშის პროცესის დასაწყებად.
- თამაშის პროცესის დასრულების შემდეგ გამოჩნდება:
- გამოცნობილი რიცხვები  და მოგების კოეფიციენტი
- თამაშის შედეგი 
- მოთამაშის რიცხვები, რომლებიც არ დაემთხვა 
- დამატებითი ფსონები თავისივე კოეფიციენტებით.
- თამაშის დასრულების შემდეგ, მომდევნო თამაშის პროცესის დასაწყებად დააჭირე ლილავს ახალი თამაში.

5. როგორ შევამოწმო შედეგი?



- აირჩიე ფსონების ისტორია ეკრანის ზედა, მარჯვენა მხარეს მოთავსებული ველიდან .
- მოძებნე და გახსენი სასურველი ბილეთი .
- გამოვა ფანჯარაში მოცემული იქნება შემდეგი ინფორმაცია:
- ბილეთის ID
- დრო
- ფსონი
- მოგება
- ბილეთის სტატუსი
- მოვლენა
- შედეგი
- არჩევანი
- კოეფიციენტი
- შედეგი
- თითოეული შედეგის სტატუსი
- კომბინაცია
- ფსონის ოდენობა
- მოგებული კომბინაციების რაოდენობა
- მოგებაზე დარიცხული ბონუსი
- მოგება
- ბალანსის ცვლილება

6. თამაშის პროცესი

თამაშის პროცესი:

- ფსონების დადება - თამაშის ამ ეტაპზე ხდება ფსონების დადება.
- ვირტუალურ ფორმატში ხორციელდება თამაშის მიმდინარეობა.
- შედეგი. ხდება შედეგების გამოტანა.

7. ფსონების ტიპები

- **ამოვა რომელიმე** - ფსონი იდება რამდენიმე ამოსული რიცხვის გამოცნობაზე. მოთამაშე იგებს იმ შემთხვევაშიც, თუ ვერ გამოიცნობს ყველა ამოსული ბურთის ნომერს.
- **ამოვა ყველა** - ფსონი იდება არჩეული ყველა ნომრის ამოსვლაზე.
- **არ ამოვა** - ფსონი იდება არჩეული ყველა ნომრის არ ამოსვლაზე.

დამატებითი შედეგები

რიცხვები

- **პირველი 1 ციფრიანი (კი/არა)** - ფსონი იდება იმაზე, ერთ-ციფრიანი იქნება თუ არა თამაშში ამოსული პირველი ბურთი.
- **ბოლო 1 ციფრიანი (კი/არა)** - ფსონი იდება იმაზე, ერთ-ციფრიანი იქნება თუ არა თამაშში ამოსული ბოლო ბურთი.
- **პირველი ლუწი/კენტი** - ფსონი იდება იმაზე, კენტი იქნება თუ ლუწი თამაშში ამოსული პირველი ბურთი.
- **ბოლო ლუწი/კენტი** - ფსონი იდება იმაზე, კენტი იქნება თუ ლუწი თამაშში ამოსული ბოლო ბურთი.

ტოტალი

- **ტოტალი მეტი/ნაკლები 810.5-ზე** - ფსონი იდება იმაზე, 810.5-ზე მეტი იქნება თუ ნაკლები 20 რიცხვის ჯამი.
- **ტოტალი პირველი 5 მეტი/ნაკლები 202.5-ზე** - ფსონი იდება იმაზე, მეტი იქნება თუ ნაკლები პირველი 5 რიცხვის ჯამი 202.5-ზე.
- **პირველი მეტი/ნაკლები 40.5-ზე** - ფსონი იდება იმაზე, მეტი იქნება თუ ნაკლები პირველი რიცხვი 40.5-ზე.
- **ბოლო მეტი/ნაკლები 40.5-ზე** - ფსონი იდება იმაზე, მეტი იქნება თუ ნაკლები ბოლო რიცხვი 40.5-ზე.

8. გლოსარი

1. **RNG:** შემთხვევითობის პრინციპის გამოყენებით შედგენილი სერტიფიცირებული გენერატორი.
2. **კოეფიციენტი:** ოპერატორის მიერ დადგენილი რიცხვითი შეფასება, რომელიც მოგების გამოსათვლელად მრავლდება მოთამაშის მიერ გაკეთებულ ფსონზე.
3. **ფსონი:** მოთამაშის მიერ დადებული ფსონის ოდენობა.

		თამაშის წესები
		თამაშის რჩეულებში დამატება
		თამაშის დაწყება
		ფსონის ოდენობის ასარჩევი მენიუ
		გადახდებისა და კოეფიციენტების ცხრილი

9. განსაკუთრებული შემთხვევები

ფსონის გაუქმება

თამაშის შედეგი შეიძლება გაუქმდეს ტექნიკური მიზეზების გამო, როგორიცაა ინტერნეტთან კავშირის წყვეტა, სტუდიაში არსებული ტექნიკური პრობლემები ან წამყვანის შეცდომები.

*გაუმართაობა და გაუქმება

ფსონის ლიმიტები

- ლიმიტები კაზინოსა და ოპერატორზეა დამოკიდებული.
 - თამაშის ლიმიტი, შესაძლოა, ოპერატორის მიერ დაწესებულ ლიმიტებზე ნაკლები იყოს.
- ზოგიერთი შედეგი, შესაძლოა, არ იყოს ხელმისაწვდომი.

დენომინაციები:

მინიმალური ფსონი: 0.1 ლარი

მაქსიმალური ფსონი - 1000 ლარი

მაქსიმალური მოგება - 10 000 ლარ

ტექნიკური გაუმართაობა აუქმებს ყველა თამაშს და გადახდას, მომხმარებელს უბრუნდება დადებული ფსონი

Keno - On Demand

1. ზოგადი აღწერა

- **თამაშების სიხშირე** - Keno - On Demand სწრაფი სტილის თამაშია, ამიტომ თამაში იწყება ფსონების დადებისთანავე.
- **მინიმალური და მაქსიმალური ფსონები** - ყველა თამაშში არსებობს მინიმალური და მაქსიმალური ფსონების შეზღუდვა. ლიმიტები მხოლოდ მაშინ გამოჩნდება, როდესაც მოთამაშე ფსონის ველში შეიყვანს მინიმალურზე დაბალ ან მაქსიმალურზე მაღალ რიცხვს.
- **სინგლი** - ერთი ან რამდენიმე ფსონი ბილეთში, სადაც არცერთი მოვლენა არ არის კავშირში ერთმანეთთან. სინგლის ტიპის ფსონისას ყოველი პოზიცია ცალკე ბილეთია და შესაბამისად, ფსონიც სათითაოდ იდება. მოგება გამოითვლება ფსონის ოდენობისა და კოეფიციენტის ნამრავლით.
- **მაქსიმალური გადახდა** - ყველა თამაშში არსებობს მაქსიმალური გადახდის შეზღუდვა. ლიმიტი მხოლოდ მაშინ გამოჩნდება, როდესაც მოთამაშის სავარაუდო მოგება გადააჭარბებს მაქსიმალური გადახდის მაჩვენებელს.

2. თამაშის აღწერა

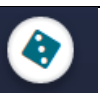
თამაშში 8 ბურთის კომბინაციაზე შესაძლებელი ფსონების დადება. ყოველი თამაშის პროცესში 80 ბურთიდან ამოდის 20 ბურთი. ბურთები 1-დან 80-ის ჩათვლით არის დანომრილი.

3. თამაშის წესები

1. თამაშში 80 ბურთია.
2. ბურთები 1-დან 80-ის ჩათვლით არის დანომრილი.
3. ყოველი თამაშის პროცესში 80 ბურთიდან 20 ამოდის.
4. თამაშის პროცესის ხანგრძლივობა ფიქსირებულია.
5. გადახდების ცხრილი ფიქსირებულია.
6. თამაშის პროცესი იწყება ლილაკზე „Play“ დაჭერის შემდეგ.
7. მოთამაშეს შეუძლია ფსონი დადოს 1 ან 8 რიცხვის შესაძლო ამოსვლაზე.
8. შედეგის გენერირება შემთხვევითობის პრინციპით (RNG) ხდება.

4. როგორ დავდო ფსონი?

- აირჩიე სასურველი ნომრები.
- აირჩიე ფსონის ოდენობა
- ფსონის დასადებად ხელმისაწვდომია შემდეგი ლილაკები:

	დააჭირე კიდევ ერთხელ წინა ფსონის გასამეორებლად
	აირჩიე რიცხვები შემთხვევითობის პრინციპით
	ყველა ფსონის წაშლა

- დააჭირე  ან , ფსონის დასაფიქსირებლად და თამაშის დასაწყებად.

- თამაშის პროცესის დასრულების შემდეგ გამოჩნდება:

- გამოცნობილი რიცხვები  და მოგების კოეფიციენტი
- თამაშის შედეგი 

- მოთამაშის რიცხვები, რომლებიც არ დაემთხვა
- დამატებითი ფსონები თავისივე კოეფიციენტებით.
- თამაშის პროცესის დასრულების შემდეგ, მომდევნო თამაშის დასაწყებად დააჭირე ღილაკს ახალი თამაში.

5. როგორ შევამოწმო შედეგი?



- აირჩიე ფსონების ისტორია ეკრანის ზედა, მარჯვენა მხარეს მოთავსებული ველიდან
- მოძებნე და გახსენი სასურველი ბილეთი .
- გამოვა ფანჯარაში მოცემული იქნება შემდეგი ინფორმაცია:
 - ბილეთის ID
 - დრო
 - ფსონი
 - მოგება
 - ბილეთის სტატუსი
 - მოვლენა
 - შედეგი
 - არჩევანი
 - კოეფიციენტი
 - შედეგი
 - თითოეული შედეგის სტატუსი
 - კომბინაცია
 - ფსონის ოდენობა
 - მოგებული კომბინაციების რაოდენობა
 - მოგებაზე დარიცხული ბონუსი
 - მოგება
 - ბალანსის ცვლილება

6. თამაშის პროცესი

თამაშის პროცესი:

- **ფსონების დადება.** თამაშის ამ ეტაპზე ხდება ფსონების დადება.
- ვირტუალურ ფორმატში ხორციელდება თამაშის მიმდინარეობა.
- **შედეგი.** ხდება შედეგების გამოტანა.

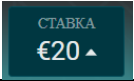
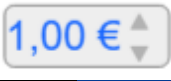
7. ფსონების ტიპები

- **ამოვა რომელიმე რიცხვი** - მოგებული კომბინაცია ითვლება ბურთებზე დატანილი ნომრების მიხედვით. გაითვალისწინება მოთამაშის მიერ დადებული და გამოცნობილი ნომრების რაოდენობა. მაგალითად: მოთამაშემ გამოიწერა 5-დან 3. ამ შეთხვევაში ფსონის კოეფიციენტი იქნება 3x. თუმცა, არის გამოცნობის ისეთი ვარიანტებიც, რომლებზეც არ ხორციელდება გადახდა, მაგალითად 6-დან 2 ბურთის ნომრის გამოცნობა.

8. გლოსარი

4. **RNG:** შემთხვევითობის პირინციპის გამოყენებით შედგენილი სერტიფიცირებული გენერატორი.
5. **კოეფიციენტი:** ოპერატორის მიერ დადგენილი რიცხვითი შეფასება, რომელიც მოგების გამოსათვლელად მრავლდება მოთამაშის მიერ გაკეთებულ ფსონზე.
6. **ფსონი:** მოთამაშის მიერ დადებული ფსონის ოდენობა.

		თამაშის წესები
		თამაშის რჩეულებში დამატება

		თამასის დაწყება
		ფსონის ოდენობის ასარჩევი მენიუ
		გადახდებისა და კოეფიციენტების ცხრილი

9. განსაკუთრებული შემთხვევები

ფსონის გაუქმება

თამაშის შედეგი შეიძლება გაუქმდეს ტექნიკური მიზეზების გამო, როგორცაა ინტერნეტთან კავშირის წყვეტა, სტუდიაში არსებული ტექნიკური პრობლემები ან წამყვანის შეცდომები.

*გაუმართაობა და გაუქმება

ფსონის ლიმიტები

- ლიმიტები კაზინოსა და ოპერატორზეა დამოკიდებული.
 - თამაშის ლიმიტი, შესაძლოა, ოპერატორის მიერ დაწესებულ ლიმიტებზე ნაკლები იყოს.
- ზოგიერთი შედეგი, შესაძლოა, არ იყოს ხელმისაწვდომი.

დენომინაციები:

მინიმალური ფსონი: 0.1 ლარი

მაქსიმალური ფსონი - 1000 ლარი

მაქსიმალური მოგება - 10 000 ლარი

ტექნიკური გაუმართაობა აუქმებს ყველა თამაშს და გადახდას, მომხმარებელს უბრუნდება დადებული ფსონი

Spin 2 Win Royale - On Demand

1. ზოგადი აღწერა

- **თამაშების სიხშირე** - Spin 2 Win Royale - On Demand სწრაფი სტილის თამაშია, ამიტომ თამაში იწყება ფსონების დადებისთანავე.
- **მინიმალური და მაქსიმალური ფსონები** - ყველა თამაშში არსებობს მინიმალური და მაქსიმალური ფსონების შეზღუდვა. ლიმიტები მხოლოდ მაშინ გამოჩნდება, როდესაც მოთამაშე ფსონის ველში შეიყვანს მინიმალურზე დაბალ ან მაქსიმალურზე მაღალ რიცხვს.
- **სინგლი** - ერთი ან რამდენიმე ფსონი ბილეთში, სადაც არცერთი მოვლენა არ არის კავშირში ერთმანეთთან. სინგლის ტიპის ფსონისას ყოველი პოზიცია ცალკე ბილეთია და შესაბამისად, ფსონიც სათითაოდ იდება. მოგება გამოითვლება ფსონის ოდენობისა და კოეფიციენტის ნამრავლით.
- **მაქსიმალური გადახდა** - ყველა თამაშში არსებობს მაქსიმალური გადახდის შეზღუდვა. ლიმიტი მხოლოდ მაშინ გამოჩნდება, როდესაც მოთამაშის სავარაუდო მოგება გადააჭარბებს მაქსიმალური გადახდის მაჩვენებელს.

2. თამაშის აღწერა

Spin 2 Win Royale - On Demand ფრანგულ რულეტზე დაფუძნებული თამაშია. უბრალო Spin 2 Win Royale - On Demand -გან განსხვავებით მოთამაშეებმა უნდა გამოიყენონ თამაშის შედეგი, რომელიც შემთხვევითობის მეთოდით დგება. ფსონები მიიღება რიცხვებზე, ფერზე, dozen-ზე, ლუწ/კენტობაზე, სექტორზე და სხვა პოზიციებზე.

3. თამაშის წესები

1. ბორბალზე 37 სექტორია.
2. სექტორები, ერთის გამოტოვებით, შედებილია წითლად და შავად, ერთი სექტორი მწვანეა.
3. წითელი სექტორები: 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14, 16, 18, 19, 21, 23, 25, 27, 30, 32, 34, 36
4. შავი სექტორები: 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 22, 24, 26, 28, 29, 31, 33, 35

5. მთლიანი მაგიდა: მწვანე სექტორი, 26, 3, 35, 12, 28, 7, 29, 18, 22, 9, 31, 14, 20, 1, 33, 16, 24, 5, 10, 23, 8, 30, 11, 36, 13, 27, 6, 34, 17, 25, 2, 21, 4, 19, 15, 32.

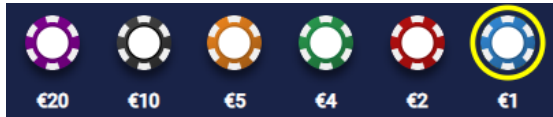
6. სპინი წინასწარაა დროით განსაზღვრული.

7. ფსონები მიიღება რიცხვებზე, ფერზე, dozen-ზე, ლუწ/კენტობაზე, სექტორზე და სხვა პოზიციებზე.

11. გადახდების ცხრილი ფიქსირებულია.

12. პირველი და მეორე პოზიცია შემთხვევითობის პრინციპით (RNG) გენერირდება.

4. როგორ დავდო ფსონი?



- აირჩიე ფსონის ტიპები.
- აირჩიე სასურველი ნომინალი:
- არჩეული ნომინალი დადე მაგიდაზე



- ფსონის გასაზრდელად უნდა დააჭირო იმავე ნომინალს;
- ფსონის დასადებად ხელმისაწვდომია შემდეგი ღილაკები:

	დააჭირე კიდევ ერთხელ წინა ფსონის გასამეორებლად
	გაზარდე ფსონი ორჯერ
	გააუქმე ბოლო მოქმედება
 	ყველა ფსონის წაშლა



ან



• დააჭირე ან , ფსონის დასაფიქსირებლად და თამაშის დასაწყებად.

• დასრულების შემდეგ გამოჩნდება:

- შედეგი
- ფსონის ოდენობა

5. როგორ შევამოწმო შედეგი?



აირჩიე ფსონების ისტორია ეკრანის ზედა, მარჯვენა მხარეს მოთავსებული ველიდან.

- მოძებნე და გახსენი სასურველი ბილეთი .
- გამოვა ფანჯარაში მოცემული იქნება შემდეგი ინფორმაცია:
 - ბილეთის ID
 - დრო
 - ფსონი
 - მოგება
 - ბილეთის სტატუსი
 - მოვლენა
 - შედეგი
 - არჩევანი
 - კოეფიციენტი
 - შედეგი
 - თითოეული შედეგის სტატუსი
 - კომბინაცია
 - ფსონის ოდენობა
 - მოგებული კომბინაციების რაოდენობა
 - მოგებაზე დარიცხული ბონუსი
 - მოგება
 - ბალანსის ცვლილება

6. თამაშის პროცესი

თამაშის პროცესი:

- ფსონების დადება. თამაშის ამ ეტაპზე ხდება ფსონების დადება.
- ვირტუალურ ფორმატში ხორციელდება თამაშის მიმდინარეობა
- შედეგი. ხდება შედეგების გამოტანა.

7. ფსონების ტიპები

- **რიცხვი** - ფსონი იდება 1-დან 36-მდე რიცხვის ზუსტ მნიშვნელობაზე.
- **ფერი** (წითელი / შავი / მწვანე) - ფსონი იდება იმ ფერზე, რომელზეც მოთამაშის აზრით, გაჩერდება ისარი.
- **Dozen** - ფსონის იდება სამიდან ერთ-ერთ სიმრავლეზე (1-12, 13-24, 25-36). მოთამაშემ უნდა გამოიცნოს, რომელ სიმრავლეში გაჩერდება ისარი.
- **ლუწი / კენტი** - ფსონი იდება ამოსული რიცხვის ლუწ-კენტობაზე.
- **1-18 ან 19-36 სექტორი** - ფსონი იდება იმაზე, თუ მაგიდის რომელ ნახევარზე გაჩერდება ისარი.
- **სექტორზე ბოლო ციფრით 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6** - ფსონი იდება 4 სექტორზე, რომლებიც ერთნაირი ციფრით ბოლოვდება.
- **18.5-ზე მეტი/ნაკლები + ფერი** - ფსონი იდება სექტორის ფერზე და იმაზე, რომ ამოსული რიცხვი იქნება მეტი ან ნაკლები 18.5-ზე.
- **სექტორზე ექვსეულით** - ფსონი იდება 6 სექტორზე, რომელშიც გაჩერდება ისარი.

9. განსაკუთრებული შემთხვევები

ფსონის გაუქმება

თამაშის შედეგი შეიძლება გაუქმდეს ტექნიკური მიზეზების გამო, როგორიცაა ინტერნეტთან კავშირის წყვეტა, სტუდიაში არსებული ტექნიკური პრობლემები ან წამყვანის შეცდომები.

***გაუმართაობა და გაუქმება**

ფსონის ლიმიტები

- ლიმიტები კაზინოსა და ოპერატორზეა დამოკიდებული.
- თამაშის ლიმიტი, შესაძლოა, ოპერატორის მიერ დაწესებულ ლიმიტებზე ნაკლები იყოს.

*ზოგიერთი შედეგი, შესაძლოა, არ იყოს ხელმისაწვდომი.

დენომინაციები:

მინიმალური ფსონი: 0.1 ლარი

მაქსიმალური ფსონი - 1000 ლარი

მაქსიმალური მოგება - 10 000 ლარ

ტექნიკური გაუმართაობა აუქმებს ყველა თამაშს და გადახდას, მომხმარებელს უბრუნდება დადებული ფსონი

Spin 2 Win - On Demand

1. ზოგადი აღწერა

- **თამაშების სიხშირე** - Spin 2 Win - On Demand სწრაფი სტილის თამაშია, ამიტომ თამაში იწყება ფსონების დადებისთანავე.
- **მინიმალური და მაქსიმალური ფსონები** - ყველა თამაშში არსებობს მინიმალური და მაქსიმალური ფსონების შეზღუდვა. ლიმიტები მხოლოდ მაშინ გამოჩნდება, როდესაც მოთამაშე ფსონის ველში შეიყვანს მინიმალურზე დაბალ ან მაქსიმალურზე მაღალ რიცხვს.
- **სინგლი** - ერთი ან რამდენიმე ფსონი ბილეთში, სადაც არცერთი მოვლენა არ არის კავშირში ერთმანეთთან. სინგლის ტიპის ფსონისას ყოველი პოზიცია ცალკე ბილეთია და შესაბამისად, ფსონიც სათითაოდ იდება. მოგება გამოითვლება ფსონის ოდენობისა და კოეფიციენტის ნამრავლით.
- **მაქსიმალური გადახდა** - ყველა თამაშში არსებობს მაქსიმალური გადახდის შეზღუდვა. ლიმიტი მხოლოდ მაშინ გამოჩნდება, როდესაც მოთამაშის სავარაუდო მოგება გადააჭარბებს მაქსიმალური გადახდის მაჩვენებელს.

2. თამაშის აღწერა

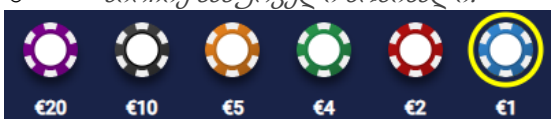
Spin 2 Win - On Demand ფრანგულ რულეტზე დაფუძნებული თამაშია. მოთამაშეებმა უნდა გამოიყენონ თამაშის შედეგი, რომელიც შემთხვევითობის მეთოდით დგება. ფსონები მიიღება რიცხვებზე, ფერზე, dozen-სა და ლუწ/კენტობაზე.

3. თამაშის წესები

1. ბორბალზე 37 სექტორია.
2. სექტორები, ერთის გამოტოვებით, შეღებილია წითლად და შავად.
3. წითელი სექტორები: 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14, 16, 18, 19, 21, 23, 25, 27, 30, 32, 34, 36
4. შავი სექტორები: 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 22, 24, 26, 28, 29, 31, 33, 35
5. მთლიანი მაგიდა: მწვანე სექტორი, 26, 3, 35, 12, 28, 7, 29, 18, 22, 9, 31, 14, 20, 1, 33, 16, 24, 5, 10, 23, 8, 30, 11, 36, 13, 27, 6, 34, 17, 25, 2, 21, 4, 19, 15, 32.
6. სპინი წინასწარაა დროით განსაზღვრული.
7. ფსონები მიიღება რიცხვებზე, ფერზე, dozen-სა და ლუწ/კენტობაზე.
8. გადახდების ცხრილი ფიქსირებულია.
9. პირველი და მეორე პოზიცია შემთხვევითობის პრინციპით (RNG) გენერირდება.

4. როგორ დავდო ფსონი?

- აირჩიე ფსონის ტიპები.
- აირჩიე სასურველი ნომინალი:



- არჩეული ნომინალი დადე მაგიდაზე



- ფსონის გასაზრდელად დაკლიკე იმავე ნომინალზე;
- ფსონის დასადებად ხელმისაწვდომია შემდეგი ღირებულებები:

	დააჭირე კიდევ ერთხელ წინა ფსონის გასამეორებლად
	გაზარდე ფსონი ორჯერ
	გააუქმე ბოლო მოქმედება
	ყველა ფსონის წაშლა

- დააჭირე ან , ფსონის დასაფიქსირებლად და თამაშის დასაწყებად.

- დასრულების შემდეგ გამოჩნდება:

- შემდეგი

- ფსონის ოდენობა

5. როგორ შევამოწმო შემდეგი?

- აირჩიე ფსონების ისტორია ეკრანის ზედა, მარჯვენა მხარეს მოთავსებული ველიდან.
- მოძებნე და გახსენი სასურველი ბილეთი .
- გამოვა ფანჯარაში მოცემული იქნება შემდეგი ინფორმაცია:
 - ბილეთის ID
 - დრო
 - ფსონი
 - მოგება
 - ბილეთის სტატუსი
 - მოვლენა
 - შემდეგი
 - არჩევანი
 - კოეფიციენტი
 - შემდეგი
 - თითოეული შემდეგის სტატუსი

- კომბინაცია
- ფსონის ოდენობა
- მოგებული კომბინაციების რაოდენობა
- მოგებაზე დარიცხული ბონუსი
- მოგება
- ბალანსის ცვლილება

6. თამაშის პროცესი

თამაშის პროცესი:

- **ფსონების დადება.** თამაშის ამ ეტაპზე ხდება ფსონების დადება.
- **ვირტუალურ ფორმატში ხორციელდება თამაშის მიმდინარეობა**
- **შედეგი.** ხდება შედეგების გამოტანა.

7. ფსონების ტიპები

- **რიცხვი** - ფსონი იდება 1-დან 36-მდე რიცხვის ზუსტ მნიშვნელობაზე.
- **ფერი** (წითელი / შავი / მწვანე) - ფსონი იდება იმ ფერზე, რომელზეც მოთამაშის აზრით, გაჩერდება ისარი.
- **Dozen** - ფსონის იდება სამიდან ერთ-ერთ სიმრავლეზე (1-12, 13-24, 25-36). მოთამაშემ უნდა გამოიცნოს, რომელ სიმრავლეში გაჩერდება ისარი.
- **ლუწი / კენტი** - ფსონი იდება ამოსული რიცხვის ლუწ-კენტობაზე.

8. გლოსარი

1. **RNG:** შემთხვევითობის პირინციპის გამოყენებით შედგენილი სერტიფიცირებული გენერატორი.
2. **კოეფიციენტი:** ოპერატორის მიერ დადგენილი რიცხვითი შეფასება, რომელიც მოგების გამოსათვლელად მრავლდება მოთამაშის მიერ გაკეთებულ ფსონზე.
3. **ფსონი:** მოთამაშის მიერ დადებული ფსონის ოდენობა.

		ბოლო შედეგები
		თამაშის წესები
		ფავორიტებში დამატება
		თამაშის დაწყება
		ფსონის დადება
		გადახდებისა და კოეფიციენტების ცხრილი

9. განსაკუთრებული შემთხვევები

ფსონის გაუქმება

თამაშის შედეგი შეიძლება გაუქმდეს ტექნიკური მიზეზების გამო, როგორიცაა ინტერნეტთან კავშირის წყვეტა, სტუდიაში არსებული ტექნიკური პრობლემები ან წამყვანის შეცდომები.

*გაუმართაობა და გაუქმება

ფსონის ლიმიტები

- ლიმიტები კაზინოსა და ოპერატორზეა დამოკიდებული.
- თამაშის ლიმიტი, შესაძლოა, ოპერატორის მიერ დაწესებულ ლიმიტებზე ნაკლები იყოს.

*ზოგიერთი შედეგი, შესაძლოა, არ იყოს ხელმისაწვდომი.

დენომინაციები:

მინიმალური ფსონი: 0.1 ლარი

მაქსიმალური ფსონი - 1000 ლარი

მაქსიმალური მოგება - 10 000 ლარ

ტექნიკური გაუმართაობა აუქმებს ყველა თამაშს და გადახდას, მომხმარებელს უბრუნდება დადებული ფსონი

Horse Racing - Scheduled

Horse Racing – Scheduled - წარმოადგენს დოღის ვირტუალურ ვერსიას, რომელიც გაწერილი გრაფიკით იმართება.

1. ზოგადი აღწერა

თამაშების სიხშირე

ცხენების დოღი სწრაფი სტილის თამაშებია, ამიტომ თამაში იწყება გრაფიკის მიხედვით. თამაშის დაწყებამდე მოთამაშემ ფსონის დადება უნდა მოასწროს.

მინიმალური დამატებითი ფსონები

მინიმალური და მაქსიმალური ფსონების შეზღუდვა ყველა თამაშში არსებობს. მხოლოდ მაშინ, როდესაც მოთამაშე ფსონის ველში შეიყვანს მინიმალურზე დაბალ ან მაქსიმალურზე მაღალ რიცხვს, გამოჩნდება ლიმიტები.

დადებული ფსონია ცვლილება ან გაუქმება არ ხდება.

მაქსიმალური გადახდა

მაქსიმალური გადახდის შეზღუდვა ყველა თამაშში არსებობს. მხოლოდ მაშინ, როდესაც მოთამაშის სავარაუდო მოგება გადააჭარბებს მაქსიმალური გადახდის მაჩვენებელს, გამოჩნდება ლიმიტი.

2. თამაშის აღწერა

ცხენების დოღს მრავალფეროვან პოზიციებსა და HD ტრანსლაციებს გთავაზობთ. შეჯიბრის ამ სახეობებში 6 მონაწილეა, მათ შორის პირველ სამზე შესაძლებელია ფსონის დადება სხვა ბევრ პოპულარულ პოზიციაზეც არის შესაძლებელი.

3. თამაშის წესები

- ცხენების რაოდენობა - 6.
- პირველი, მეორე და მესამე პოზიცია შემთხვევითობის პრინციპით (RNG) გენერირდება.

4. თამაშის პროცესი

პრემბულა

მოცემულ ეტაპზე ხელმისაწვდომია ფსონების ვარიანტები, ამასთანავე შესაძლებელია ბილეთის დადება.

ფსონები არ მიიღება

კოფიცინტებისა და შედეგების გარდა, ეკრანზე გამოდის შეტყობინება ინფორმაციით, რომ ფსონები არ მიიღება.

LIVE

ვირტუალურ ფორმატში ხდება მატჩის ვიდეოსა და დანარჩენი შეხვედრების ანგარიშების ტრანსლირება.

შედეგი

ამ ეტაპზე ხდება შედეგების გამოტანა.

5. ფსონების ტიპები

გამარჯვებული

ფსონი იდება რბოლის გამარჯვებულზე.

1-2 ადგილი

არჩეული ცხენი 1 ან 2 ადგილზე.

1-3 ადგილი

არჩეული ცხენი 1, 2 ან 3 ადგილზე.

2 ადგილი

არჩეული ცხენი გავა მეორე ადგილზე.

3 ადგილი

არჩეული ცხენი გავა მესამე ადგილზე.

4 და ზემოთ

არჩეული ცხენი არ გავა 1, 2 ან 3 ადგილზე.

პირველი2 (Exacta)

ფსონი იდება იმ ორ მონაწილეზე, რომლებიც, მოთამაშის აზრით, მოცემული მიმდევრობით დაიკავებენ პირველ დამეორე ადგილს.

ორი საუკეთესო (Quinella)

ფსონი იდება იმ ორ მონაწილეზე, რომლებიც, მოთამაშის აზრით, ნებისმიერი მიმდევრობით დაიკავებენ პირველ და მეორე ადგილს.

პირველი3 (Trifecta)

ფსონი იდება იმ სამ მონაწილეზე, რომლებიც, მოთამაშის აზრით, მოცემული მიმდევრობით დაიკავებენ პირველ, მეორე და მესამე ადგილს.

სამი ნებისმიერი მიმდევრობით

ფსონი იდება იმაზე, რომ არჩეული ცხენები დაიკავებენ საპრიზო ადგილებს ნებისმიერი მიმდევრობით.

ოთხი ნებისმიერი მიმდევრობით

ფსონი იდება იმაზე, რომ არჩეული ცხენები დაიკავებენ პირველ ოთხ ადგილს ნებისმიერი მიმდევრობით.

კენტი / ლუწი

ფსონი იდება იმაზე, კენტი იქნება თუ ლუწი გამარჯვებულის ნომერი.

მეტი / ნაკლები

ფსონი იდება იმაზე, 3.5-ზე მეტი იქნება თუ ნაკლები გამარჯვებულის ნომერი.

დენომინაციები:

მინიმალური ფსონი: 0.1 ლარი

მაქსიმალური ფსონი - 1000 ლარი

მაქსიმალური მოგება - 10 000 ლარ

ტექნიკური გაუმართაობა აუქმებს ყველა თამაშს და გადახდას, მომხმარებელს უბრუნდება დადებული ფსონი

Horse Racing - On Demand

Horse Racing - On Demand წარმოადგენს დოღის ვირტუალურ ვერსიას, რომელიც ფსონის დადების შემდეგ, მოთამაშის სურვილისამებრ იმართება.

1. ზოგადი აღწერა

თამაშების სიხშირე

ცხენების დოღი სწრაფი სტილის თამაშებია. ამიტომ თამაში ფსონების დადებისთანავე იწყება.

მინიმალური დამატებითი ფსონები

მინიმალური და მაქსიმალური ფსონების შეზღუდვა ყველა თამაშში არსებობს. მხოლოდ მაშინ, როდესაც მოთამაშე ფსონის ველში შეიყვანს მინიმალურზე დაბალ ან მაქსიმალურზე მაღალ რიცხვს, გამოჩნდება ლიმიტები.

დადებული ფსონის ცვლილება ან გაუქმება არ ხდება.

მაქსიმალური გადახდა

მაქსიმალური გადახდის შეზღუდვა ყველა თამაშში არსებობს. მხოლოდ მაშინ, როდესაც მოთამაშის სავარაუდო მოგება გადააჭარბებს მაქსიმალური გადახდის მაჩვენებელს, გამოჩნდება ლიმიტი.

2. თამაშის აღწერა

ცხენების დოღზე მრავალფეროვან პოზიციებსა და HD ტრანსლაციებს გთავაზობთ. შეჯიბრის ამ სახეობებში 6 მონაწილეა, მათ შორის პირველ სამზე შესაძლებელია ფსონის დადება სხვა ბევრ პოპულარულ პოზიციაზეც არის შესაძლებელი.

3. თამაშის წესები

- ცხენების რაოდენობა - 6.
- პირველი, მეორე და მესამე პოზიცია შემთხვევითობის პრინციპით (RNG) გენერირდება.

4. თამაშის პროცესი

ფსონების დადება

თამაშის ამ ეტაპზე ხდება ფსონების დადება.

LIVE

ვირტუალურ ფორმატში ხდება მატჩის ვიდეოსა და დანარჩენი შეხვედრების ანგარიშების ტრანსლირება.

შედეგი

ამ ეტაპზე ხდება შედეგების გამოტანა.

5. ფსონების ტიპები

გამარჯვებული

ფსონი იდება რბოლის გამარჯვებულზე.

1-2 ადგილი

არჩეული ცხენი გავა 1 ან 2 ადგილზე.

1-3 ადგილი

არჩეული ცხენი გავა 1, 2 ან 3 ადგილზე.

2 ადგილი

არჩეული ცხენი გავა მეორე ადგილზე.

3 ადგილი

არჩეული ცხენი გავა მესამე ადგილზე.

4 და ზემოთ

არჩეული ცხენი არ გავა 1, 2 ან 3 ადგილზე.

პირველი2 (Exacta)

ფსონი იდება იმ ორ მონაწილეზე, რომლებიც, მოთამაშის აზრით, მოცემული მიმდევრობით დაიკავებენ პირველ და მეორე ადგილს.

პირველი3 (Trifecta)

ფსონი იდება იმ სამ მონაწილეზე, რომლებიც, მოთამაშის აზრით, მოცემული მიმდევრობით დაიკავებენ პირველ, მეორე და მესამე ადგილს.

ორი საუკეთესო (Quinella)

ფსონი იდება იმ ორ მონაწილეზე, რომლებიც, მოთამაშის აზრით, ნებისმიერი მიმდევრობით დაიკავებენ პირველ და მეორე ადგილს.

სამი ნებისმიერი მიმდევრობით

ფსონი იდება იმაზე, რომ არჩეული ცხენები დაიკავებენ საპრიზო ადგილებს ნებისმიერი მიმდევრობით.

ოთხი ნებისმიერი მიმდევრობით

ფსონი იდება იმაზე, რომ არჩეული ცხენები დაიკავებენ პირველ ოთხ ადგილს ნებისმიერი მიმდევრობით.

დენომინაციები:

მინიმალური ფსონი: 0.1 ლარი

მაქსიმალური ფსონი - 1000 ლარი

მაქსიმალური მოგება - 10 000 ლარ

ტექნიკური გაუმართაობა აუქმებს ყველა თამაშს და გადახდას, მომხმარებელს უბრუნდება დადებული ფსონი

Basketball 3X3 - On Demand

3x3 კალათბურთი არის ვირტუალური თამაში, რომელიც მიმდინარეობს წინასწარ ჩაწერილი ვიდეოებით. მომხმარებელს ფსონის შეუძლია დადოს როგორც პრემატჩზე, ისე თამაშის მიმდინარეობისას. ქეშუთი შესაძლებელია იმ ფსონებზე, რომლებიც პრემატჩზე დაიდო.

თამაშის წესები: თამაში მიმდინარეობს კალათბურთის მოედნის ნახევარზე; მაქსიმალური ქულა, რაც შეიძლება გუნდმა ჩააგდოს 21-ია; თითოეულ გუნდს შეტევისთვის 14 წამი აქვს; საჯარიმოს (Arc) შიგნით წარმატებული სროლა 1 ქულაა, საჯარიმოს გარედან - 2; თავისუფალი სროლა 1 ქულაა.

ფსონის მიღება შესაძლებელია შემდეგ პოზიციებზე: რომელი გუნდი მოიგებს მატჩს; ჰანდიკაპზე; ქულების ტოტალი; რომელიმე გუნდი მიაღწევს თუ არა 21 ქულიან ნიშნულს.

დენომინაციები:

მინიმალური ფსონი: 0.1 ლარი

მაქსიმალური ფსონი - 1000 ლარი

მაქსიმალური მოგება - 10 000 ლარ

ტექნიკური გაუმართაობა აუქმებს ყველა თამაშს და გადახდას, მომხმარებელს უბრუნდება დადებული ფსონი

Grand Prix - Scheduled

Indianapolis 60 Racing არის ვირტუალური თამაში, რომელიც მიმდინარეობს ანიმაციისა და წინასწარ ჩაწერილი ვიდეოებით.

თამაშის წესები: რბოლაში მონაწილეობას იღებს 12 მანქანა, რომელიც შემთხვევითობის პრინციპით ირჩება 18-დან; მანქანები გადანაწილებულია 6 გუნდში, თითოში 2.

ფსონის განთავსება შესაძლებელია შემდეგ პოზიციებზე: რომელი მანქანა მოიგებს რბოლას; კონკრეტული მანქანა დაიკავებს ან თუ არა პოდიუმზე (დაიკავებს პირველ, მეორე ან მესამე ადგილს); გამარჯვებული გუნდი - არჩეული გუნდიდან რომელიმე მრბოლელი თუ მოიგებს რბოლას და ა.შ.

დენომინაციები:

მინიმალური ფსონი: 0.1 ლარი

მაქსიმალური ფსონი - 1000 ლარი

მაქსიმალური მოგება - 10 000 ლარ

ტექნიკური გაუმართაობა აუქმებს ყველა თამაშს და გადახდას, მომხმარებელს უბრუნდება დადებული ფსონი

MMA Single Fight - On demand

თამაში დაფუძნებულია რეალურ სპორტზე, შერეულ საბრძოლო ხელოვნებაზე (MMA).

თამაშის წესები: ბრძოლაში მონაწილეობას იღებს 2 მებრძოლი; ბრძოლა შეიძლება გაგრძელდეს მაქსიმუმ 3 რაუნდი; თითოეული რაუნდი შეიძლება გაგრძელდეს მაქსიმუმ 30 წამი; ბრძოლა შეიძლება დასრულდეს ვადამდე, თუ რომელიმე მებრძოლი დაანოკაუტებს (KO), დაასაბმიშენებს (Submission); თუ კი ბრძოლა 3 სრული რაუნდი გაგრძელდა, გამარჯვებული გამოვლინდება ქულების მიხედვით, რომლებიც თითოეულ რაუნდში მიყენებული დარტყმებით მიიღება.

ფსონი შეიძლება განთავსდეს შემდეგ პოზიციებზე: რომელი მებრძოლი მოიგებს ბრძოლას; როგორ დასრულდება ბრძოლა - KO/Submission ან ქულები; რაუნდების რაოდენობა და ა.შ.

დენომინაციები:

მინიმალური ფსონი: 0.1 ლარი

მაქსიმალური ფსონი - 1000 ლარი

მაქსიმალური მოგება - 10 000 ლარ

ტექნიკური გაუმართაობა აუქმებს ყველა თამაშს და გადახდას, მომხმარებელს უბრუნდება დადებული ფსონი

Single Soccer - On Demand

თამაშში მატჩი იწყება მას შემდეგ, რაც მომხმარებელი ფსონს განათავსებს. მატჩები შექმნილია კომპიუტერული გრაფიკის მეშვეობით.

თამაშის წესები: თითოეულ ლიგაში არის გუნდების ლუწი რაოდენობა; მატჩები დაჯგუფებულია ტურების ანდ კვირების მიხედვით; სეზონში გუნდები ერთმანეთს ორ-ორჯერ ხვდებიან, სახლსა და გასვლაზე;

ფსონის განთავსება შესაძლებელია შემდეგ პოზიციებზე: ძირითადი შედეგი; ორმაგი შედეგი; გოლების ტოტალი; გოლების ზუსტი რაოდენობა და ა.შ.

დენომინაციები:

მინიმალური ფსონი: 0.1 ლარი

მაქსიმალური ფსონი - 1000 ლარი

მაქსიმალური მოგება - 10 000 ლარ

ტექნიკური გაუმართაობა აუქმებს ყველა თამაშს და გადახდას, მომხმარებელს უბრუნდება დადებული ფსონი

Single Soccer - Scheduled

თამაშში წინასწარ გაწერილი გრაფიკით მიმდინარეობს საფეხბურთო მატჩები, რომლებიც შექმნილია კომპიუტერული გრაფიკის მეშვეობით.

თამაშის წესები: თითოეულ ლიგაში არის გუნდების ლუწი რაოდენობა; მატჩები დაჯგუფებულია ტურების ანდ კვირების მიხედვით; სეზონში გუნდები ერთმანეთს ორ-ორჯერ ხვდებიან, სახლსა და გასვლაზე;

ფსონის განთავსება შესაძლებელია შემდეგ პოზიციებზე: ძირითადი შედეგი; ორმაგი შედეგი; გოლების ტოტალი; გოლების ზუსტი რაოდენობა და ა.შ.

დენომინაციები:

მინიმალური ფსონი: 0.1 ლარი

მაქსიმალური ფსონი - 1000 ლარი

მაქსიმალური მოგება - 10 000 ლარ

ტექნიკური გაუმართაობა აუქმებს ყველა თამაშს და გადახდას, მომხმარებელს უბრუნდება დადებული ფსონი

World Cup Tournament - On Demand

თამაშში არის გუნდების ლუწი რაოდენობა. თითოეული ტურნირი იყოფა ორ ნაწილად: ჯგუფური და ფლეიოფის ეტაპები. ჯგუფურ ეტაპზე 32 გუნდია, რომელიც 8 ჯგუფშია განაწილებული. თითოეული გუნდი ჯგუფის სხვა გუნდებთან ორ-ორჯერ თამაშობს. ჯგუფის პირველ და მეორე ადგილოსნები გადადიან ფლეიოფის ეტაპზე. ფლეიოფში 16 გუნდი მონაწილეობს. ფლეიოფი იყოფა 4 ეტაპად: მერვედ-ფინალი, მეოთხედ-ფინალი, ნახევარ-ფინალი, ფინალი.

ფსონების განთავსება შესაძლებელია შემდეგ პოზიციებზე: ძირითადი შედეგი; ორმაგი შედეგი; ტაიმბოლი; გოლების ტოტალი; გოლების ზუსტი რაოდენობა; ზუსტი ანგარიში; გუნდი გავა შემდეგ ეტაპზე და ა.შ.

დენომინაციები:

მინიმალური ფსონი: 0.1 ლარი

მაქსიმალური ფსონი - 1000 ლარი

მაქსიმალური მოგება - 10 000 ლარ

ტექნიკური გაუმართაობა აუქმებს ყველა თამაშს და გადახდას, მომხმარებელს უბრუნდება დადებული ფსონი

World Cup Tournament - Scheduled

თამაშში არის გუნდების ლუწი რაოდენობა. თითოეული ტურნირი იყოფა ორ ნაწილად: ჯგუფური და ფლეიოფის ეტაპები. ჯგუფურ ეტაპზე 32 გუნდია, რომელიც 8 ჯგუფშია განაწილებული. თითოეული გუნდი ჯგუფის სხვა გუნდებთან ორ-ორჯერ თამაშობს. ჯგუფის პირველ და მეორე ადგილოსნები გადადიან ფლეიოფის ეტაპზე. ფლეიოფში 16 გუნდი მონაწილეობს. ფლეიოფი იყოფა 4 ეტაპად: მერვედ-ფინალი, მეოთხედ-ფინალი, ნახევარ-ფინალი, ფინალი.

ფსონების განთავსება შესაძლებელია შემდეგ პოზიციებზე: ძირითადი შედეგი; ორმაგი შედეგი; ტაიმბოლი; გოლების ტოტალი; გოლების ზუსტი რაოდენობა; ზუსტი ანგარიში; გუნდი გავა შემდეგ ეტაპზე და ა.შ

დენომინაციები:

მინიმალური ფსონი: 0.1 ლარი

მაქსიმალური ფსონი - 1000 ლარი

მაქსიმალური მოგება - 10 000 ლარ

ტექნიკური გაუმართაობა აუქმებს ყველა თამაშს და გადახდას, მომხმარებელს უბრუნდება დადებული ფსონი

Football League – Scheduled

საფეხბურთო ლიგა ვირტუალური თამაშია, რომელიც თავის თავში მოიცავს ოთხ ჩემპიონატს: ესპანეთის, ინგლისის, იტალიისა და გერმანიის ჩემპიონატებს. თამაშში მატჩები გაწერილი გრაფიკით იმართება და ვიზუალი შექმნილია კომპიუტერული გრაფიკის გამოყენებით. თითოეულ ლიგაში გუნდების ლუწი რაოდენობაა. მატჩები დაჯგუფებულია ტურების მიხედვით. მთლიანი სეზონის განმავლობაში თითოეული გუნდი დანარჩენ მონაწილეებს ეთამაშება ორ მატჩს, ერთს სახლში და ერთს გასვლაზე.

თამაშში ფსონების განთავსება შესაძლებელია შემდეგ პოზიციებზე: ძირითადი შედეგი; ორმაგი შედეგი; ტაიმბოლი; გოლების მეტობა/ნაკლებობა; გოლების ზუსტი რაოდენობა; მატჩის ზუსტი ანგარიში და ა.შ. ტექნიკური გაუმართაობა აუქმებს ყველა თამაშს და გადახდას, მომხმარებელს უბრუნდება დადებული ფსონი.

დენომინაციები:

მინიმალური ფსონი: 0.1 ლარი

მაქსიმალური ფსონი - 1000 ლარი

მაქსიმალური მოგება - 10 000 ლარ

ტექნიკური გაუმართაობა აუქმებს ყველა თამაშს და გადახდას, მომხმარებელს უბრუნდება დადებული ფსონი.

Football League – On demand

საფეხბურთო ლიგა ვირტუალური თამაშია, რომელიც თავის თავში მოიცავს ოთხ ჩემპიონატს: ინგლისის, ესპანეთის, იტალიისა და გერმანიის. სეზონი თითოეული მომხმარებლისთვის უნიკალურია და იწყება მომხმარებლის მიერ ფსონის განთავსების შემდეგ. ვიზუალი შექმნილია კომპიუტერული გრაფიკის გამოყენებით.

ჩემპიონატში გუნდების ლუწი რაოდენობაა. მატჩები დაჯგუფებულია სათამაშო ტურების მიხედვით. თითოეული გუნდი დანარჩენ მონაწილე გუნდებს ეთამაშება ორ მატჩს, ერთს სახლში და ერთს გასვლაზე.

თამაშში ფსონების განთავსება შესაძლებელია შემდეგ პოზიციებზე: ძირითადი შედეგი; ორმაგი შედეგი; ტაიმბოლი; გოლების მეტობა/ნაკლებობა; გოლების ზუსტი რაოდენობა; მატჩის ზუსტი ანგარიში და ა.შ.

ტექნიკური გაუმართაობა აუქმებს ყველა თამაშს და გადახდას, მომხმარებელს უბრუნდება დადებული ფსონი

დენომინაციები:

მინიმალური ფსონი: 0.1 ლარი

მაქსიმალური ფსონი - 1000 ლარი

მაქსიმალური მოგება - 10 000 ლარ

ტექნიკური გაუმართაობა აუქმებს ყველა თამაშს და გადახდას, მომხმარებელს უბრუნდება დადებული ფსონი.

***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