

**შპს „მარსი“-ს მიერ ორგანიზებული ტოტალიზატორი „კრისტალბეთის“  
მოწყობის პირობები (რეგლამენტი)  
ნებართვა N 19-05/389**

1. ტოტალიზატორის მოწყობის ორგანიზატორია შპს „მარსი“ საიდენტიფიკაციო № 405099058.
2. შპს „მარსი“-ის იურიდიული მისამართია: ქ. თბილისი, ქავთარაძის ქ. № 5.
3. ტოტალიზატორი მოეწყობა, მოგებები გაცივმა პრეტენზიები განიხილება ყოველდღიურად 11:00 სთ–დან 22:00 სთ–მდე, ბილეთში შეტანილი მატჩების ჩატარების ბოლო თარიღიდან 30 კალენდარული დღის განმავლობაში, ხოლო მოგებაზედრილი ბილეთის წარმოდგენიდან არა უგვიანეს 6 დღისა მისამართზე: ქ. ბორჯომი, კოსტავას ქ. N 2, ნაკვეთი N 008-ზე არსებული შენობა-ნაგებობის პირველი სართული, ფართი N 1.
4. ტოტალიზატორისთვის დაიბეჭდება 30.000 (ოცდაათი ათასი) ცალი ბილეთი ნომერაციით №000.001–დან №030.000- ჩათვლით.
5. ტოტალიზატორის ვირტუალური პროგრამით მიმდინარე ასპარეზობების და ე.წ. სუპერ ლაივის თამაშობებისათვის დაიბეჭდება 100.000 (ასი ათასი) ცალი ბილეთი ნომერაციით № 200.001–დან № 300.000- ჩათვლით.

### **I.ზოგადი დებულებები**

1. წინამდებარე წესები შეთანხმებულია საქართველოს ფინანსთა სამინისტროს შემოსავლების სამსახურთან და გათვალისწინებულია შპს „მარსი“-ს მიერ ორგანიზებულ ტოტალიზატორში (შემდგომში „ორგანიზაცია“) კოეფიციენტებზე შეტანილი ფსონებისათვის.
2. შპს „მარსი“ მოქმედებს საქართველოს ფინანსთა სამინისტროს შემოსავლების სამსახურის მიერ გაცემული ნებართვის საფუძველზე.
3. ორგანიზაციის დამფუძნებლებს, თანამშრომლებს და მათი ოჯახის წევრებს ეკრძალებათ ამ ორგანიზაციის მიერ მოწყობილ თამაშობაში მონაწილეობა.
4. გათამაშების მონაწილის (შემდგომში–„მოთამაშე“) მიზანია სპორტული შეჯიბრების ან სხვა საზოგადოებისათვის საინტერესო მოვლენათა შედეგების გამოცნობა ორგანიზაციის მიერ წინასწარ გამოქვეყნებული პროგრამის მიხედვით. სპორტული შეჯიბრების ყველა ფსონი ეხება მატჩის ძირითად დროს თუ სხვა რამ არ არის მითითებული ოვერტიმით ან სხვა. ძირითადი დროში იგულისხმება მატჩისთვის განკუთვნილი დრო ფეხბურთის შემთხვევაში პლიუს მსაჯის მიერ დამატებული კომპენსირებული დრო ანუ 90+წთ (მხედველობაში არ მიიღება მატჩის შემდგომ დამატებითი ტაიმები პენალტების სერეია.) მსაჯის მიერ საფინალო სასტვენის მიცემა ნიშნავს მატჩისთვის განკუთვნილი დროის ამოწურვას და მატჩის დამთავრებას. საფინალო სასტვენის მერე მოედანზე მომხდარი მოვლენა მხედველობაში არ მიიღება. **მაგ.** მსაჯის მიერ მიცემული ყვითელი ან წითელი ბარათი და ა.შ.
5. პირველი ტაიმის სათამაშო დროდ ითვლება 45+ წთ პირველი ტაიმის დასრულების შემდეგ მოედანზე მომხდარი მოვლენები მხედველობაში არ მიიღება მაგ: მსაჯის მიერ ნაჩვენები ყვითელი, ან წითელი ბარათი და ა.შ.
6. მოთამაშემ მისთვის სასურველ პროგნოზზე უნდა დადოს ფსონი ორგანიზაციის სალაროში.
7. სალარო არის ორგანიზაციის დირექციის მიერ ფსონების მისაღებად გამოყოფილი ადგილი.
8. ორგანიზაცია ფსონებს იღებს მხოლოდ იმ ღონისძიებებზე, რომლებიც შეტანილია ორგანიზაციის მოქმედ პროგრამაში, მათი შესაძლო შედეგების შესაბამისი კოეფიციენტების მითითებით.
9. კოეფიციენტი განსაზღვრავს შესაძლო მოგების თანხას პროგნოზის გამოცნობის შემთხვევაში, ე.ი მოთამაშისათვის წინასწარვე ცნობილი რა ოდენობის თანხის მოგება შეუძლია.
- 10.ფსონის მიღება შეიძლება ნებისმიერ მოვლენაზე, რაც არ ეწინააღმდეგება საქართველოში მოქმედ კანონმდებლობას ან ეთიკურ ნორმებს და შეტანილია ორგანიზაციის გათამაშების პროგრამაში.
- 11.ორგანიზაცია არ იღებს თავის თავზე პასუხისმგებლობას და არ იღებს პრეტენზიებს უცხო ენებიდან თარგმანის კორექტულობაზე გუნდების დასახელებებზე, მოთამაშეების გვარებზე, ქალაქების დასახელებაზე, სადაც ხდება მოვლენები, რომლის შედეგებზეც იდება ფსონები.

12. პროგრამაში მითითებული დრო და თარიღი ატარებს საინფორმაციო ხასიათს ფსონების დაანგარიშების დროს მხედველობაში მიიღება თამაშის დაწყების ფაქტიური დრო.
13. ყველა მოთამაშე ვალდებულია ფსონის დადებამდე გაეცნოს წინამდებარე წესებს. მათი არ ცოდნა არ წარმოადგენს ფსონის ან ხელშეკრულების მოშლის მიზეზს და წინამდებარე წესების თანახმად, მოთამაშეს არ ათავისუფლებს ფსონიდან გამომდინარე მისი ვალდებულებებისაგან.
14. მისამართზე: ქ. ბორჯომი, კოსტავას ქ. N 2, ნაკვეთ N 008-ზე არსებული შენობა-ნაგებობის პირველი სართული, ფართი N 1, ნებართვა N 19-05/389 მოწყობილ ტოტალიზატორის შესასვლელში მოწყობილია სპეციალური ადგილი, სადაც ტოტალიზატორში შესვლის მსურველი პირი კომპანიის თანამშრომელს წარუდგენს პირადობის დამადასტურებელ მოწმობას ან მოქალაქის პასპორტს. წარდგენილი დოკუმენტაციის საფუძველზე მომხმარებელი გადამოწმდება დამოკიდებულ პირთა სიაში და აკრძალულ პირთა სიაში, თუ აღნიშნული პირი სიაში არ იძებნება მხოლოდ ამის შემდეგ მოხდება მისი ტოტალიზატორში გამართულ თამაშობებში დაშვება. წარდგენილი დოკუმენტის მონაცემები, კერძოდ: პიროვნების სახელი, გვარი, პირადი ნომერი (უცხო ქვეყნის მოქალაქის შემთხვევაში შესაბამისი დოკუმენტის (უცხო ქვეყნის მოქალაქის პასპორტი) ნომერი), ასევე აღნიშნული პირის ტოტალიზატორში შესვლის თარიღი და დრო ინახება სპეციალურ პროგრამაში საქართველოს კანონმდებლობით დადგენილი წესის შესაბამისად. იმ შემთხვევაში, თუ პიროვნება არ ყოფილა შემჩნეული არაკეთილსინდისიერ ქმედებაში და ასაკობრივად შესრულებული აქვს 25 წელი საქართველოს მოქალაქის, ხოლო 18 წელი უცხო ქვეყნის მოქალაქის/მოქალაქეობის არმქონე პირის შემთხვევაში, იგი დაიშვება ტოტალიზატორში.
15. მისამართზე: ქ. ბორჯომი, კოსტავას ქ. N 2, ნაკვეთ N 008-ზე არსებული შენობა-ნაგებობის პირველი სართული, ფართი N 1, ნებართვა N 19-05/389 მოწყობილ ტოტალიზატორში განთავსებულია შერჩეული პირის: „რენდომ სისტემ ჯორჯია“-ს მიერ სერთიფიცირებული 2 ცალი POS ტერმინალი, რის მეშვეობითაც ხორციელდება ბილეთების სკანირება და ელექტრონულ ფორმატში მათი შენახვა შესაბამის ბაზაში.

#### 1. POS ტერმინალის დეტალური მახასიათებლები:

მარკა: POS CLASS

მოდელი: TX-1700M

ტერმინალის კოდები (დამხმარე მოწყობილობით): 000288; 000345.

#### 2. POS ტერმინალის დეტალური მახასიათებლები:

მარკა: POS CLASS

მოდელი: TX-1700M

ტერმინალის კოდები (დამხმარე მოწყობილობით): 000382; 000279.

## II. ფსონის დადება

- ფსონის დადება ნიშნავს ორგანიზაციასა და მოთამაშეს შორის ერთჯერადი ხელშეკრულების გაფორმებას, რომლის თანახმად მოთამაშეს ორგანიზაციის სალაროში შეაქვს თანხა და დებს ბილეთს სადაც მიუთითებს ერთ ან რამდენიმე პროგნოზს მოქმედი წესების შესაბამისად.
- ერთი მოთამაშის მიერ დადებული ფსონების რაოდენობა შეზღუდული არ არის.
- მინიმალური ფსონი ერთ ვარიანტზე შეადგენს 0.25 ლარს (ოცდახუთი თეთრი). ხოლო დარბაზის „ლაივის„ თამაშობისაა მინიმალური ფსონი ერთ ვარიანტზე შეადგენს 1.0 ლარს. „ლაივის„ თამაშობისას ფსონი მიიღება სპორტული ასპარეზობის მიმდინარეობისას მის დასრულებამდე.
- ბილეთი, რომლის შესაძლო მოგების თანხა აღემატება 10.000 (ათი ათასი) ლარს წინასწარ უნდა შეთანხმდეს ორგანიზაციის დირექციასთან და დადასტურებული უნდა იყოს ორგანიზაციის „შეთანხმების ბეჭდით“ და ასევე მენეჯერის ხელის მოწერით. თუ მოგებული თანხა აღემატება 10.000 (ათი ათასი) ლარს და ფსონი დადებულია ამ შეთანხმების დარღვევით, პროგნოზის გამართლების შემთხვევაში თანხა გაიცემა 10.000 (ათი ათასი) ლარის ოდენობით და შემდგომი პრეტენზია აღარ განიხილება. (გამონაკლისს წარმოადგენს „ლაივის„ თამაშობა სადაც მაქსიმალური მოგება განსხვავდება თამაშობების სახეობის მიხედვით და განისაზღვრება 3000 ლარიდან 5.000 ლარამდე).

5. ფსონის დასადებად მოთამაშე ვალდებულია მოლარე-ოპერატორს სიტყვიერად ან წერილობით აცნობოს ორგანიზაციის მოქმედი პროგრამიდან მის მიერ არჩეული ღონისძიების დასახელება, ნომერი, შესაძლო შედეგი და გადაიხადოს თანხა.
6. მოლარე-ოპერატორი ვალდებულია მოთამაშისგან მიღებული ინფორმაცია შეიტანოს კომპიუტერში და თანხის მიღების შემდეგ მოთამაშეს გადასცეს პრინტერზე ამობეჭდილი, ორგანიზაციის ბეჭედდართყმული ბილეთი, რომელშიც მითითებულია:
  - ა) ორგანიზაციის დასახელება, მისამართი, ლიცენზიის ნომერი და ტირაჟის ნომერი;
  - ბ) ფსონის მიღების თარიღი და დრო;
  - გ) ღონისძიების დასახელება და ნომერი;
  - დ) მოთამაშის პროგნოზი და შესაბამისი კოეფიციენტი;
  - ე) ვარიანტების რაოდენობა;
  - ვ) ფსონის თანხა;
7. მოლარე-ოპერატორისაგან მიღებულ ბილეთში ცვლილების შეტანა მოთამაშეს შეუძლია მხოლოდ ბილეთის მიღებიდან 15 (თხუთმეტი) წუთის განმავლობაში, თუ ბილეთში შეტანილი ღონისძიებებიდან არცერთი არ არის დაწყებული. ამ დროის გასვლის შემდეგ კომპიუტერში შეტანილი ინფორმაციის შეცვლა შეუძლებელია ვინაიდან პროგრამულად იბლოკება ბილეთი რადგანაც ამოწურულია ბილეთის შესწორების დრო და აქედან გამომდინარე პრეტენზიები არ განიხილება.
8. მოლარე-ოპერატორი პასუხს არ აგებს ბილეთში შეტანილი ინფორმაციის სიზუსტეზე. აღნიშნული ინფორმაციის სიზუსტეზე სრული პასუხისმგებლობა ეკისრება მოთამაშეს.
9. ორგანიზაცია უფლებას იტოვებს მიიღოს ან არ მიიღოს ნებისმიერი მოთამაშის ფსონი.
10. ორგანიზაციას შეუძლია ფსონის მიღებაზე უარი უთხრას:
  - ა) არაფხიზელ მდგომარეობაში მყოფ პირებს;
  - ბ) ორგანიზაციის წესებისა და საზოგადოებრივი წესების დამრღვევ პირებს;
  - გ) სხვადასხვა სახის არაკეთილსინდისიერ ქმედებებში შემჩნეულ პირებს;

### **III. კოეფიციენტები**

1. ორგანიზაციის პროგრამა, მასში შეტანილი ყველა ღონისძიების დასახელებითა და კოეფიციენტების მითითებით ქვეყნდება ოფიციალური სიის სახით ორგანიზაციის საინფორმაციო დაფაზე, საჭიროების შემთხვევაში ორგანიზაციის გადაწყვეტილებით აგრეთვე პრესაში.
2. მოქმედ პროგრამაში შეტანილი ღონისძიებების გასწვრივ მითითებულია მათი ყველა შესაძლო შედეგის შესაბამისი კოეფიციენტი. 3. კოეფიციენტთა პირველი გამოქვეყნების მომენტიდან ორგანიზაციას უფლება აქვს ნებისმიერ დროს შეცვალოს (გაზარდოს ან შეამციროს) ან გააუქმოს ნებისმიერი კოეფიციენტი.
4. კოეფიციენტის შეცვლა და გაუქმება არ ეხება უკვე დადებულ ფსონს და ბილეთში დაფიქსირებული კოეფიციენტი ნებისმიერი ცვლილების შემთხვევაში (გაზრდა, შემცირება, გაუქმება) ძალაში რჩება.
5. კოეფიციენტის შეცვლის დროს ერთადერთ მოქმედ კოეფიციენტად ითვლება ის, რომელიც დაფიქსირებულია ორგანიზაციის კომპიუტერული პროგრამის მეხსიერებაში.
6. შესაძლო გაუგებრობის თავიდან აცილების მიზნით, მოთამაშემ უნდა დააზუსტოს მის მიერ არჩეული პროგნოზის კოეფიციენტი უშუალოდ ფსონის დადების წინ ორგანიზაციის სალაროში.
7. მოთამაშის მიერ შევსებული ერთ ვარიანტში შეტანილ კოეფიციენტთა ნამრავლი 1000-ს (ათასი) არ უნდა აღემატებოდეს. თუ კოეფიციენტთა ნამრავლი 1000-ზე (ათასი) მეტია, მაშინ მოგების შემთხვევაში კოეფიციენტად 1000 (ათასი) ჩაითვლება.

8. ფეხბურთის, კალათბურთის, ჰოკეის და სხვა სპორტის სახეობის მატჩების გათამაშებისას, ზოგ შემთხვევაში წყვილის გასწვრივ შეიძლება მითითებული იყოს ანგარიში (ჰანდიკაპი). ასეთ დროს მატჩის შედეგი მითითებული ანგარიშის გათვალისწინებით განისაზღვრება.
9. ფსონის მიღება როგორც ცალკეული ღონისძიებების შედეგების გამოცნობაზე, ასევე რამდენიმე ღონისძიების შედეგის ერთობულ გამოცნობაზე. ამ შემთხვევაში მოთამაშემ უნდა გამოიცნოს ერთ ვარიანტში მითითებული ყველა ღონისძიების შედეგი.
10. თუ ფსონი დადებულია რამდენიმე ღონისძიების შედეგის ერთდროულ გამოცნობაზე, მაშინ მოგების კოეფიციენტი შეადგენს ცალკეული ღონისძიებების შედეგების შესაბამისი კოეფიციენტების ნამრავლს მესადასრულებელ სიზუსტით დამრგვალების გარეშე.
11. დაუშვებელია ერთ ბილეთში ერთი და იგივე წყვილის შეტანა ორჯერ ან მეტჯერ სადაც ფიქსირდება ერთი და იგივე ტიპის სათამაშო პოზიციების გადაბმა მაგალითად ბარსელონა– ბაიერნი 1,5 ზე მეტი და ბარსელონა ბაიერნი 2,5 ზე მეტი და ა.შ. თუ ბილეთში დაფიქსირდა ასეთი შემთხვევა აღნიშნულ პოზიციებზე კოეფიციენტი ბათილდება და ჩაითვლება 1,0-ის ტოლად. (ვარსკვლავებით აღნიშნული პოზიციები ერთმანეთს არ გადავსდება).
12. გამოქვეყნებულ ფსონების პროგრამაში თუ კოეფიციენტში გამოტოვებულია ან არასწორად არის დასმული მძიმე (ფრეზე 3.20–ის ნაცვლად წერია 32.0–ი ტოტული 185,5-ის ნაცვლად წერია 18,5 და ა.შ.), შესაბამისი კოეფიციენტებში ანუ შეცდომით არის ასახული კოეფიციენტი, მაშინ ფსონის დამდები პირი ვალდებულია დააზუსტოს ტოტალიზატორის ადმინისტრაციასთან აღნიშნული პოზიციის დეტალები და სისწორე. ორგანიზაცია იხსნის პასუხისმგებლობას პერსონალის მიერ დაშვებულ შეცდომის შედეგად ან პროგრამული ხარვეზის გამო პროგრამაში გაპარულ არასწორ კოეფიციენტზე რომელიც არ შესაბამისა აღნიშნულ პოზიციასა საბუკმეკერო ბაზარზე არსებულ კოეფიციენტებს. ასეთ შემთხვევაში ორგანიზაცია იტოვებს უფლებას ბათილად სცნოს ანუ 1,0-ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით დაუანგარიშოს მოგება ყველა სახის ფსონზე. ანალოგიური წესი მოქმედებს ფორების და ტოტულის შეცდომით გამოტანის შემთხვევაში.

#### IV. მოგებათა გაცემა

1. მოგებულად ითვლება ბილეთში შეტანილი ის ვარიანტი, რომელშიც ყველა მითითებული პროგნოზი გამოცნობილია: თუ ერთი პროგნოზი მაინც არ გამართლდა მოცემული ვარიანტი წაგებულად ჩაითვლება.
2. პროგნოზის გამოცნობის შემთხვევაში მოთამაშეს ეკუთვნის მოგება, რომლის თანხა უდრის გამოცნობილი ვარიანტის პროგნოზის (პროგნოზების) შესაბამისი კოეფიციენტისა და დადებული ფსონის ნამრავლს.
3. მოთამაშეს მოგებული თანხის მიღება შეუძლია თამაშის დამთავრების შემდეგ.
4. შედეგის გამოცხადებისას მხედველობაში მიიღება უშუალოდ შეჯიბრის დროს დაფიქსირებული შედეგი. ნებისმიერი სხვა სახის შედეგი (დისკიპლინური სანქცია, ტექნიკური შედეგი ან სხვა) მხედველობაში არ მიიღება და ძალაში ისევე პირველადი შედეგი რჩება.
5. ფეხბურთის შედეგი, რომლის ხანგრძლივობა კონკრეტული დროით არის რეგლამენტირებული, მხოლოდ ძირითად დროში დაფიქსირდება. (90 წუთი პლიუს კომპენსირებული დრო) თუ პროგრამაში სხვა რამ არ არის მითითებული, დამატებითი ტაიმები და პენალტები მხედველობაში არ მიიღება. (გარდა შემდეგ ეტაპზე გასვლაზე დადებული ფსონებისა).
6. ჰოკეის შედეგები ფიქსირდება ძირითად დროში (3 პერიოდი, თითო პერიოდი 20 წუთი) თუ პროგრამაში სხვა რამ არ არის მითითებული თუ პროგრამაში მითითებულია ოვერტაიმით ამ შემთხვევაში შედეგი დაფიქსირდება ოვერტაიმის ჩათვლით ბულიტების გარეშე.
7. კალათბურთის შედეგი ფიქსირდება ოვერტაიმის ჩათვლით თუ პროგრამაში სხვა რამ არ არის მითითებული, გამონაკლისის შემთხვევაში თუ პროგრამაში მითითებულია (X ანუ ფრე) შესაბამისი კოეფიციენტით ამ შემთხვევაში ფსონი მიიღება ძირითადი დროის გათვალისწინებით.
8. თუ ორგანიზაციის გამოქვეყნებულ შედეგებში აშკარა შეცდომა აღმოჩნდა, უზუსტობა მაშინვე გამოსწორდება და მოგებები დაზუსტებული, სწორი შედეგის მიხედვით გაიცემა.
9. ტურში გატანილი გოლების რაოდენობაზე მიღებული ფსონებისათვის შედეგის გამოსაცხადებლად მხედველობაში მიიღება მოთამაშის მიერ ორგანიზაციის მოქმედი პროგრამიდან არჩეული ქვეყნის მოცემულ ტურში დაგეგმილ ყველა მატჩში გატანილი გოლების ჯამი.
10. მოგებული თანხის მისაღებად მოთამაშემ ორგანიზაციის სალაროში უნდა წარადგინოს ბილეთი. ბილეთი არის აუცილებელი, ერთადერთი და შეუცვლელი საბუთი მოგების მისაღებად.

- 11.თუ მოთამაშე ბილეთს არ წარადგენს, მოგება არ გაიცემა და არანაირი პრეტენზია არ განიხილება.
- 12.ბილეთი ქმედითია მხოლოდ იმ შემთხვევაში თუ იგი ორგანიზაციის კომპიუტერული ქსელის მონაცემთა ბაზაში შენახულის იდენტურია.
- 13.ორგანიზაციის სალაროში წარდგენილ ბილეთში დადებული ფსონის შესახებ მთელი ინფორმაცია და ბილეთზე დაფიქსირებული ყველა ნომერი მკაფიოდ უნდა იკითხებოდეს, აგრეთვე უნდა ემჩნეოდეს მოლარე-ოპერატორის მიერ დარტყმული ორგანიზაციის ბეჭედი, წინააღმდეგ შემთხვევაში მოგება არ გაიცემა და პრეტენზია არ განიხილება.
- 14.ბილეთში თვითნებურად ცვლილების ან შესწორების შეტანა ბილეთის გაყალბებას ნიშნავს, რაც სამართლებრივი ნორმების დარღვევაა და შესაბამისად ისჯება. აქედან გამომდინარე მასზე მოგება არ გაიცემა.
- 15.მოგებული თანხა გაიცემა ყოველდღიურად 11:00 სთ-დან 22:00 სთ-მდე ბილეთში შეტანილი მატჩების ჩატარების ბოლო თარიღიდან 30 კალენდარული დღის განმავლობაში, ხოლო მოგებაზედრილი ბილეთის წარდგენიდან არაუგვიანეს 6 დღისა. ამ ვადის ამოწურვის შემდეგ მოგება აღარ გაიცემა და მოგებული თანხა რჩება ორგანიზაციას.
- 16.მოგების მიღებისას მოთამაშე ვალდებულია თანხის სისწორე შეამოწმოს სალაროდან გაუსვლელად. თუ მოთამაშემ თანხა მიიღო და სალაროს მოშორდა, ეს ნიშნავს, რომ მოგებული თანხა მიღებული აქვს და შემდგომში არანაირი პრეტენზია აღარ განიხილება.
- 17.თუ გარიგების (ოპერაციის) თანხა აღემატება 3000 ლარს მოთამაშე ვალდებულია წარმოადგინოს პირადობის მოწმობა, როგორც ფსონის დადებისას, ასევე მოგების გატანისას;
- 18.თანხის მომენტალურად განაღდების სერვისი (ქეშაუთი, Cash Out).**
- თანხის მომენტალურად განაღდების სერვისით-ქეშ-აუთით თქვენ შეძლებთ შეაჩეროთ/გაანაღდოთ მიმდინარე ბილეთი, ბილეთში აღებული პოზიციის/მატჩის დახურვამდე დასრულებამდე და მიიღოთ თანხა მომენტალურად. თანხის მომენტალურად განაღდების სერვისი საშუალებას გაძლევთ არ დაელოდოთ ბილეთში დარჩენილი პოზიციების შედეგის დაფიქსირებას და წინასწარ მიიღოთ გარანტირებული თანხა. განაღდების თანხას „კომპანია“ შემოგთავაზებთ ინდივიდუალურად, ბილეთში დარჩენილი პოზიციების კოეფიციენტების მიხედვით. ქეშ-აუთი შესაძლებელია ყველა მატჩზე და ასევე პოზიციაზე პრე მატჩზე და სუპერლაივზე. თანხის მომენტალურად განაღდების სერვისი არ ვრცელდება ვირტუალური სპორტის ფსონებზე და სისტემის (მინუსოვკა) ტიპის ბილეთებზე.
- იმისათვის, რომ თანხა მიიღოთ, დარჩენილი პოზიციები უნდა იყოს აქტიური (ფსონების მიღება ამ პოზიციებზე კვლავ უნდა მიმდინარეობდეს).
- თანხის მომენტალურად განაღდების სერვისი შესაძლოა ნებისმიერ დროს გაითიშოს რომელიმე კონკრეტული თამაშის ან პოზიციის შემთხვევაში.
- „კომპანია“ უფლებამოსილია დროებით შეაჩეროს, შეცვალოს ან საერთოდ გააუქმოს ქეშ-აუთ შეთავაზება ნებისმიერ მატჩზე/პოზიციაზე.
- „კომპანია“ უფლებამოსილია ნებისმიერი ტექნიკური ხარვეზის შემთხვევაში (ქეშ-აუთის არასწორი თანხა, ქეშ-აუთი უკვე გარკვეულ მოვლენაზე და ა.შ) გააუქმოს ქეშ-აუთი და მოახდინოს უკვე დარიცხული თანხის ანულისრება.
- თანხის მომენტალურად განაღდების სერვისის გამოყენების შემდეგ ბილეთი ითვლება გათამაშებულად, მიუხედავად დარჩენილი პოზიციის შედეგისა.
- „კომპანია“ იტოვებს უფლებას ნებისმიერ დროს ყოველგვარი ახსნა განმარტების/შეტყობინების, გარეშე ნებისმიერ მატჩზე, პოზიციაზე გააუქმოს თანხის მომენტალურად განაღდების სერვისი.

## **V.თამაშის წესები სპორტის სახეობის და დამატებითი პოზიციების მიხედვით**

### **ფეხბურთი.**

ფეხბურთი არის გუნდური **სპორტი**, რომელშიც თერთმეტი წევრისგან შემდგარი ორი გუნდი ეთამაშება ერთმანეთს. თამაში მიმდინარეობს მართკუთხა მინდორზე საგოლე კარებით ორივე ბოლოში. თამაშის მიზანი გუნდის წევრებს შორის ბურთით მანევრირებაა მოწინააღმდეგე გუნდის კარში გოლის გასატანად. ამ სპორტის მთავარი დამახასიათებელი წესის მიხედვით, მოთამაშეებს, **მეკარის** გარდა, ბურთზე ხელის ან მკლავის გამოყენების უფლება არ აქვთ თამაშის პერიოდში. მატჩის გამარჯვებული ის გუნდია, რომელიც უფრო მეტ გოლს გაიტანს თამაშის ბოლომდე. ფეხბურთში არის ერთი მთავარი და ორი დამხმარე გვერდითი მსაჯი. მთავარ მსაჯს აქვს უფლება მიიღოს გადაწყვეტილება – დააჯარიმოს თუ არა გუნდი კონკრეტულ ეპიზოდში თამაშის წესების დარღვევისთვის. მსაჯს შეუძლია ფეხბურთელს უჩვენოს ყვითელი ან წითელი ბარათი. ეს იმაზეა დამოკიდებული თუ რამდენად უხეშად ითამაშა ფეხბურთელმა. მსაჯის მიერ ყვითელი ბარათის ორჯერ ან პირდაპირ წითელი ბარათის ჩვენების შემთხვევაში ფეხბურთელი ტოვებს მინდორს. **ფსონების მიღება:**

ფეხბურთის შემთხვევაში ყველა ფსონი მიიღება თამაშის რეგლამენტით დადგენილი ძირითად დროში (90 წუთი 2 ტაიმი, თითო ტაიმის ხანგრძლივობა 45 წუთი) პლიუს მსაჯის მიერ დამატებული კომპენსირებული დრო ანუ 90+X წთ (მხედველობაში არ მიიღება მატჩის შემდგომ დამატებითი ტაიმები პენალტების სერეია.) მსაჯის მიერ საფინალო სასტვენის მიცემა ნიშნავს მატჩისთვის განკუთვნილი დროის ამოწურვას და მატჩის დამთავრებას. საფინალო სასტვენის მერე მოედანზე მომხდარი მოვლენა მხედველობაში არ მიიღება მაგ. მსაჯის მიერ მიცემული ყვითელი ან წითელი ბარათი და ა.შ.

1. **პირველი ტაიმის სათამაშო დრო** - ითვლება 45+წთ პირველი ტაიმის დასრულების შემდეგ მოედანზე მომხდარი მოვლენები მსაჯის მიერ ნაჩვენები ყვითელი, ან წითელი ბარათი მხედველობაში მიიღება როგორც მეორე ტაიმში მომხდარი მოვლენა და შესაბამისად აისახება მეორე ტაიმის სტატისტიკაში და აგრეთვე ჩაითვლება ბარათების საერთო რაოდენობაში.
2. რეგლამენტით ახალგაზრდული გუნდების მატჩების ხანგრძლივობა შეიძლება განსაზღვრული იყოს 80 წუთით, 2 ტაიმი თითო 40 წუთი. თუ პროგრამაში მითითებულია მატჩის ხანგრძლივობა 80 წუთი მაშინ ამ მატჩზე დადებული ყველა ფსონი ძალაში რჩება და ფსონების დაანგარიშება მოხდება დაფიქსირებული შედეგის მიხედვით, თუ მატჩის ხანგრძლივობა შეადგენდა 80 წუთს და ამის შესახებ პროგრამაში არ იყო მითითებული ასეთ შემთხვევაში კოეფიციენტი ერთის ტოლი გახდება და ყველა ფსონი ექვემდებარება დაბრუნებას.
3. ფეხბურთში თუ მატჩი გაიმართა განსხვავებული რეგლამენტით(მაგ: ამხანაგური, ახალგაზრდული და ა.შ) და მატჩი ითამაშეს მინიმუმ 45 წუთი და მაქსიმუმ 120 წუთის (მაგ 2X25 წუთიანი ტაიმი ან 2X60წუთი/4X30 წუთიანი ტაიმები) ფარგლებში, ასეთი შემთხვევა არ განიხილება როგორც ფორმატის ცვლილება და მატჩზე დადებული ყველა ფსონი ძალაში რჩება .
4. ამხანაგური თამაშების შემთხვევაში, თუ პროგრამაში არ არის მითითებული მატჩის ჩატარების ადგილი ყველა ფსონი ძალაში რჩება და ასეთი შემთხვევა არ იქნება გათვალისწინებული როგორც ფსონის გაუქმების საფუძველი.
5. თუ მატჩისთვის განკუთვნილ დროის ამოწურვამდე მსაჯმა მისცა საფინალო სასტვენი და მატჩის შედეგი დამთავრებულად დააფიქსირა ყველა ფსონი ძალაში რჩება და დაბრუნებას არ ექვემდებარება.
6. მატჩის შედეგი (1X2) 1- ნიშნავს პირველი (მასპინძელი) გუნდის (მოთამაშის) მოგებას მატჩის ძირითად დროში.
7. **X – ნიშნავს** ფრე მატჩის ძირითად დროში, 2 – მეორე (სტუმარი) გუნდის (მოთამაშის) მოგება. მატჩის ძირითად დროში.
8. ორმაგი შედეგი(1X-12 X2) 1X ნიშნავს პირველი (მასპინძელი) გუნდის მოგება ან ფრე მატჩის ძირითად დროში.
9. 12 ნიშნავს პირველი ან მეორე გუნდის მოგება მატჩის ძირითად დროში. X2 ნიშნავს მეორე (სტუმარი) გუნდის მოგება ან ფრე მატჩის ძირითად დროში.
10. **ფრეს** გარეშე ერთიანი „1(0)“, მასპინძელი გუნდის მოგება: ფრეს გარეშე, ორიანი „(0)2“ – სტუმარი გუნდის მოგება . მატჩის ძირითად დროში, ფრეს შემთხვევაში კოეფიციენტი ხდება 1.0 (ერთი მთელი)ტოლი.
11. **„კი“ „არა“**– იგულისხმება გაიტანს თუ არა მატჩში მონაწილე ორივე გუნდი გოლს. ავტოგოლი ეთვლება იმ გუნდს, რომლის ანგარიშზეც ჩაიწერება გოლი.
12. **რომელი გუნდი დაიწყებს თამაშს:** რომელი გუნდი შეიყვანს თამაშში ბურთს. აღნიშნულ პოზიციაზე ფსონის მიღება წყდება მატჩის დაწყებამდე 5 წუთით ადრე.
13. **ტოტალი**, ნაკლები ან მეტი (გოლების, ბარათების კუთხურების აუტების, დარტყმების, ჯარიმების და ა.შ რაოდენობა) ძირითად დროში, პენალტები და დამატებითი ტაიმები მხედველობაში არ მიიღება. ფსონი იდება მეტ-ნაკლების გამოცნობაზე. მაგალითად: თუ მატჩი დამთავრდა ანგარიშით 2:1 პოზიცია 2,5 გოლზე მეტი მოგებულად ჩაითვლება.
14. **ფორა (ჰანდიკაპი, უპირატესობა ან ჩამორჩენა)** გამოიყენება სუსტი გუნდის , მოთამაშის მოგების შანსის გასათანაბრებლად, გვხვდება სხვადასხვა სახის აზიური და ევროპული, გუნდის მოთამაშის უპირატესობა რომელიც გამოიხატება ბურთების, გეიმების ქულების და ა.შ. მიხედვით, რომელსაც ადგენს ტოტალიზატორი. ფორით აღებული შედეგი განისაზღვრება მითითებულ ფორას დამატებული ფაქტობრივი ანგარიში. ორ შედეგიან ჰანდიკაპის რომელიც გამოისახება ფორა1(-1,5) , ფორა2(+1,5) , ფორა1(-1) ფორა2(+1) ასეთ შემთხვევაში თუ ანგარიში ფორის გათვალისწინებით გათანაბრდა, კოეფიციენტი ხდება ერთი მთელის ტოლი, სამ შედეგიანი ჰანდიკაპის

რომელიც გამოსახება ჰანდიკაპი 0:1 სახით ასეთ დროს თუ ანგარიში ფორის გათვალისწინებით გათანაბრდა დაფიქსირდება ჰანდიკაპით ფრე.

15. **ტაიმზოლი** (ტაიმ/მატჩი) „1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2“ პირველი ტაიმის შედეგი/თამაშის საბოლოო შედეგი. მოთამაშემ უნდა გამოიყენოს პირველი ტაიმის შედეგი და მატჩის საბოლოო შედეგი.
16. **პირველი ტაიმის შედეგი (1X2)** : 1 ნიშნავს პირველი (მასპინძელი) გუნდის მოგებას, X ნიშნავს - ფრე პირველ ტაიმში.  
2 ნიშნავს მეორე (სტუმარი) გუნდის (მოთამაშის) მოგებას პირველ ტაიმში.
16. **პირველი ტაიმის შედეგი „1X“** პირველი (მასპინძელი) გუნდის მოგება ან ფრე პირველ ტაიმში.
17. **პირველი ტაიმის შედეგი „12“** პირველი ან მეორე გუნდის მოგება პირველ ტაიმში.
18. **პირველი ტაიმის შედეგი „X2“** მეორე (სტუმარი) გუნდის მოგება ან ფრე პირველ ტაიმში.
19. **პირველი ტაიმის შედეგი „ნაკლები“ ან „მეტ“** პირველ ტაიმში გატანილი გოლების რაოდენობა.
20. **პირველი ტაიმის შედეგი ფრეს გარეშე ერთიანი (0)1** მასპინძელი გუნდის მოგება პირველ ტაიმში, ფრეს გარეშე ორიანი (0)2, სტუმარი გუნდის მოგება პირველ ტაიმში. ფრეს შემთხვევაში კოეფიციენტი ხდება 1.0 (ერთი მთელი) ტოლი.
21. **რომელ ტაიმში გავა მეტი გოლი** – პირველში, მეორეში, თუ თანაბრად – შედეგი განისაზღვრება ტაიმებში გატანილი გოლების რაოდენობის შედარებით.
22. **გაიტანს თუ არა მასპინძელი გუნდი გოლს** მატჩის ძირითად დროში. თუ ვერ გაიტანს მასპინძელი გუნდი ძირითად დროში ფსონი წაგებულად ჩაითვლება.
23. **გაიტანს თუ არა სტუმარი გუნდი გოლს** მატჩის ძირითად დროში. თუ ვერ გაიტანს სტუმარი გუნდი ძირითად დროში ფსონი წაგებულად ჩაითვლება.
24. **„ლუწი“, „კენტი“** (გოლების ,ბურთების,ქულები და ა.შ რაოდენობა)– 0:0 ითვლება ლუწად.
25. **პირველი გუნდის მოგებაზე გაყრა** ფსონის დამდებმა უნდა გამოიყენოს X ან 2 . თუ ფსონი დაიდო ფრეზე და მოიგო პირველმა გუნდმა ფსონი ექვემდებარება უკან დაბრუნებას. თუ მოიგო მეორე გუნდმა ფსონი წაგებულად ჩაითვლება.
26. **მეორე გუნდის მოგებაზე გაყრა** ფსონის დამდებმა უნდა გამოიყენოს 1ან X თუ ფსონი დაიდო ფრეზე და მოიგო მეორე გუნდმა ფსონი ექვემდებარება უკან დაბრუნებას თუ მოიგო პირველმა გუნდმა ფსონი წაგებულად ჩაითვლება.
27. **აზიური ტოტალი:** როდესაც ფსონი იდება აზიური ტოტალით, ტოტალიზატორი ფაქტიურად იღებს ორ ფსონს. ანუ ფსონი ტოტალით (1.25) არის ორი ფსონი, ტოტალი (1.0) და ტოტალი (1.5). თითოეული ფსონის თანხა უდრის მთლიანი ფსონის თანხის ნახევარს ანუ ფსონი იყოფა ორად ფსონის მთლიანი მოგება უდრის ამ ორი ფსონის მოგებას. შედეგიდან გამომდინარე თქვენ შეგიძლიათ მოიგოთ ორი ფსონი, ერთი წააგოთ და მეორის თანხა დაიბრუნოთ, ორივე წააგოთ. მაგალითად, ფსონი ტოტალზე (1.75 ნაკლები) - 200 ლარი კოეფიციენტით 1.5 ფსონი იყოფა ორად ტოტალი 1.5 ნაკლები ფსონი 100 ლარი კოეფიციენტი 1.5. ტოტალი 2.0 ნაკლები ფსონი 100 ლარი კოეფიციენტი 1.5.
- შესაძლო ვარიანტები: თუ მატჩში გავიდა მაქსიმუმ 1 გოლი ფსონი მოგებულია ფსონის მთლიანი მოგება იქნება 300 ლარი ( 200X1.5=300 ლარი) თუ მატჩში გავიდა 2 გოლი - ფსონმა ტოტალზე (1.5 ნაკლები) – 100 ლარი წააგო; ფსონმა ტოტალზე (2.0 ნაკლები) – 100 ლარი გაბათილდება. ფსონის მთლიანი ანაზღაურება იქნება 100 ლარი. თუ მატჩში გავიდა 3 და მეტი გოლი ფსონი მთლიანად წაგებულია.
28. **ზუსტი ანგარიში** - ფსონის დადებისას უნდა იქნას გამოცნობილი მატჩის ძირითადი დროში ზუსტი ანგარიში მაგ:თუ ფსონი დადებული იყო 2:0 მაშინ მატჩი უნდა დამთავრდეს საბოლოო ანგარიშით 2:0 წინააღმდეგ შემთხვევაში ფსონი წაგებულად ჩაითვლება.
29. **აზიური ჰანდიკაპი.** როდესაც ფსონი იდება აზიური ჰანდიკაპით, ტოტალიზატორი ფაქტიურად იღებს ორ ფსონს. ანუ ფსონი კოეფიციენტით (+1.25) არის ორი ფსონი : ფორაზე (+1.0) და ფორაზე (+1.5). თითოეული ფსონის თანხა უდრის მთლიანი ჰანდიკაპის თანხის ნახევარს. ჰანდიკაპის მთლიანი მოგება უდრის ამ ორი ფსონის მოგებას. შედეგიდან გამომდინარე თქვენ შეგიძლიათ მოიგოთ ორი ფსონი ; ერთი, და მეორის თანხა დაიბრუნოთ ; ორივე

წაგოთ. აზიური ჰანდიკაპის დაანგარიშება კონკრეტულ მაგალითზე : ვილიარეალი-რეალი მ. (ფორა +0.75/-0.75); ფსონის თანხა ამ მაგალითში შეადგენს 100 ლარს, ანუ, თუ ვილიარეალზე ვდებთ ფსონს (+0,75) 1.5 კოეფიციენტით, ის იყოფა ორად : ფსონებზე ფორით (+1.0)-50 ლარი, (+0.5) -50 ლარი. განვიხილოთ რამდენიმე ვარიანტი : მატჩის შედეგი (0:1) - ფორა (+0.5) - წაგება, ფორა (+1.0) - თანხის დაბრუნება, ფსონის მთლიანი ანაზღაურება იქნება 50 ლარი. მატჩის შედეგი (1:1) - ფორა (+0.5) - მოგება, ფორა(+1.0) - მოგება ფსონის მთლიანი ანაზღაურება იქნება 150 ლარი. მატჩის შედეგი (0:2) - ფსონმა წააგო.

30. „სათამაშო დღის სტატისტიკა“-მოიცავს სათამაშო დღის განმავლობაში რომელიმე ჩემპიონატში ერთ დღეში ჩატარებული რამოდენიმე თამაშის სტატისტიკას, თუ აღებული ჩემპიონატის დღის თამაშებიდან რომელიმე თამაშში არ ჩატარდა, ჩაიშალა ან გადაიდო და არ შედგა მომდევნო დღის განმავლობაში ამ შემთხვევაში ის პოზიციები რომლებიც ამ მომენტისათვის იყო გარკვეული და რომლებზეც დარჩენილ ერთი თამაშის ჩატარებას ან არ ჩატარებას გავლენის მოხდენა არ შეეძლო ითვლება დაფიქსირებულად, (ტექნიკური შედეგი მხედველობაში არ მიიღება) ხოლო გაურკვეველ პოზიციებზე კოეფიციენტი 1,0 ტოლია. ასეთ პოზიციებზე დადებული ფსონების დაანგარიშება მოხდება 1,0 ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით. სათამაშო დღედ ითვლება კონკრეტული ქვეყნის ფედერაციის მიერ გამოცხადებული დღე (მაგ: თუ ესპანეთის ჩემპიონატში შაბათ დღეს გამოცხადებული არის 5 თამაში და აქედან ერთი თამაში საქართველოს დროით ტარდება კვირა დღის 01:00 საათზე ეს თამაში ჩაითვლება შაბათის სათამაშო დღეში). იმ შემთხვევაში თუ მატჩი შეწყდა (ჩაიშალა) და მომდევნო დღის განმავლობაში გაგრძელდა შეწყვეტის (ჩაშლის) მომენტიდან, ყველა ფსონი ძალაში რჩება საბოლოო შედეგის დაფიქსირებამდე.

იმ შემთხვევაში თუ მატჩი შეწყდა (ჩაიშალა) და მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში დაიწყო ხელახლა თავიდან ყველა შედეგი ფიქსირდება საბოლოო მატჩის შედეგის მიხედვით.

31. თუ ფსონი დადებულია ტურში გატანილი გოლების რაოდენობაზე და ერთი ან რამდენიმე მატჩის შედეგი ნებისმიერი მიზეზის გამო (მატჩი ან მატჩები გადაიდო, ჩაიშალა, შეწყდა ან სხვა) არ დაფიქსირდა, ანუ მოთამაშის მიერ ფსონის დასადებად არჩეული ქვეყნიდან მოქმედ პროგრამაში შეტანილი ყველა მატჩის შედეგი არ დაფიქსირდა ან რომელიმე წყვილში ცვლილება (მასპინძელი შეიცვალა, წყვილი არასწორად იყო მითითებული ან სხვა) მოხდა, მიუხედავად იმისა შეეძლო თუ არა ამ მატჩს გავლენა მოეხდინა მოთამაშის მიერ გაკეთებულ პროგნოზზე. ამ შემთხვევაში ის პოზიციები რომლებიც ამ მომენტისათვის იყო გარკვეული და რომლებზეც დარჩენილ თამაშის ჩატარებას ან არ ჩატარებას გავლენის მოხდენა არ შეეძლო ითვლება დაფიქსირებულად, (ტექნიკური შედეგი მხედველობაში არ მიიღება) ხოლო გაურკვეველ პოზიციებზე კოეფიციენტი 1,0 ტოლია. ასეთ პოზიციებზე დადებული ფსონების დაანგარიშება მოხდება 1,0 ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

32. **შემდეგ ეტაპზე გასვლა.** მოთამაშემ უნდა გამოიცნოს რომელი გუნდი გავა შემდეგ ეტაპზე.

33. **ჯგუფიდან გასვლა**-მოთამაშემ უნდა გამოიცნოს თუ რომელი გუნდი გავა ჯგუფიდან, ადგილის გაუთვალისწინებლად.

34. **ჯგუფიდან გასვლა (I-II ადგილი ზუსტი თანმიმდევრობით)** ფსონი იდება გუნდების ან მოთამაშეების ჯგუფიდან გასვლაზე.

35. **ჯგუფში პირველი ადგილი**- მოთამაშემ უნდა გამოიცნოს თუ რომელი გუნდი დაიკავებს ჯგუფში პირველ ადგილს.

36. **ფინალში გასვლა**- მოთამაშემ უნდა გამოიცნოს ფინალში გასული გუნდი ან გუნდები.

37. **1/2 ფინალში გასვლა** - მოთამაშემ უნდა გამოიცნოს ნახევარფინალში გასული გუნდი ან გუნდების წყვილი.

38. **1/4 ფინალში გასვლა** - მოთამაშემ უნდა გამოიცნოს მეოთხედფინალში გასული გუნდი ან გუნდების წყვილი.

39. **საუკეთესო ბომბარდირი**- (გუნდის ან ტურნირის)მოთამაშემ უნდა გამოიცნოს თუ ვინ გახდება ბომბარდირი(ბომბარდირი ვლინდება ლიგის ან ტურნირში გატანილი გოლების რაოდენობით), ერთნაირი ბურთების დაგროვების შემთხვევაში ყველა ფსონი გაუქმდება ფსონების დაანგარიშება მოხდება 1,0 კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

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



41. **საუკეთესო გუნდი** - ფსონები იდება თუ ვინ გახდება საუკეთესო გუნდი ტურნირზე მონაწილე გუნდებიდან, ტურნირზე დაკავებული ადგილის მიხედვით.
42. **საპრიზო ადგილი (TOP 3)** - ფსონების დამდებმა უნდა გამოიყენოს თუ რომელი გუნდი დაიკავებს ადგილს სამეულში
43. **ქულები (ჯგუფში)** - ფსონები იდება გუნდის მიერ ჯგუფში დაგროვილ ქულების რაოდენობაზე
44. **ვინ აიღებს თასს.** მოთამაშემ უნდა გამოიყენოს თუ რომელი გუნდი აიღებს თასს.
45. **ჯგუფში გატანილი გოლების რაოდენობა.** მოთამაშემ უნდა გამოიყენოს ჯგუფში გატანილი გოლების რაოდენობა.
46. **გუნდის ტოტალი ჯგუფში**- ფსონები იდება გუნდის მიერ ჯგუფში გატანილ გოლების რაოდენობაზე.
47. **კუთხურები რაოდენობა ტურნირზე** - ფსონები იდება ჩამოწოდებული კუთხურების რაოდენობაზე ტურნირზე (ექსტრაქტიმის ჩათვლით ან ექსტრაქტიმის გარეშე, პოზიციის სათაურში მითითებული პირობის მიხედვით).
48. **ბარათების რაოდენობა ტურნირზე** - ფსონები იდება ტურნირზე ნაჩვენები ბარათების საერთო რაოდენობაზე (ექსტრაქტიმის ჩათვლით ან ექსტრაქტიმის გარეშე, პოზიციის სათაურში მითითებული პირობის მიხედვით).
49. **წითელი ბარათების რაოდენობა ტურნირზე** - ფსონები იდება ტურნირზე ნაჩვენები წითელი ბარათების საერთო რაოდენობაზე (ექსტრაქტიმის ჩათვლით ან ექსტრაქტიმის გარეშე, პოზიციის სათაურში მითითებული პირობის მიხედვით).
50. **ჯარიმების რაოდენობა ტურნირზე** - ფსონები იდება ტურნირზე დანიშნული ჯარიმების რაოდენობაზე (ექსტრაქტიმის ჩათვლით ან ექსტრაქტიმის გარეშე, პოზიციის სათაურში მითითებული პირობის მიხედვით).
51. **ოფსაიდების რაოდენობა ტურნირზე** - ფსონები იდება ტურნირზე დაფიქსირებულ ოფსაიდების რაოდენობაზე. (ექსტრაქტიმის ჩათვლით ან ექსტრაქტიმის გარეშე, პოზიციის სათაურში მითითებული პირობის მიხედვით).
52. **კარში დარტყმების რაოდენობა ტურნირზე** - ფსონები იდება ტურნირზე დაფიქსირებულ კარში დარტყმების რაოდენობაზე. (ექსტრაქტიმის ჩათვლით ან ექსტრაქტიმის გარეშე, პოზიციის სათაურში მითითებული პირობის მიხედვით).
53. **სათამაშო დღის სტატისტიკა** - მოთამაშემ უნდა გამოიყენოს ერთი ჩემპიონატის სათამაშო დღის ჭრილში ჩატარებული თამაშებზე სტატისტიკა
54. **მასპინძლების მოგება** - მოთამაშემ უნდა გამოიყენოს თუ რამდენი მასპინძელი მოიგებს ადებულ ჩემპიონატიდან.
55. **სტუმრების მოგება** - მოთამაშემ უნდა გამოიყენოს თუ რამდენი სტუმარი მოიგებს ადებულ ჩემპიონატიდან.
56. **პირველი და მეორე ტაიმების კუთხურების ნამრავლი** - ფსონები იდება I და II ტაიმებში ჩამოწოდებული კუთხურების რაოდენობების ნამრავლზე.
57. **პირველი და მეორე ტაიმების ბარათების ნამრავლი** - ფსონები იდება I და II ტაიმებში მიღებული ბარათების რაოდენობების ნამრავლზე.
58. **გატანილი გოლების წუთების ჯამი** - ფსონი იდება მატჩში გატანილი გოლების წუთების ჯამზე. მაგალითად თუ გოლები გავიდა 30-ე და 65-ე წუთებზე მათი ჯამი იქნება 95 (თუ გოლი გავიდა მსაჯის მიერ კომპენსირებულ დროში გატანილი გოლის დრო დაფიქსირდება როგორც 90-ე წთ).
59. **დროის ინტერვალი**- დროის ინტერვალში გამოტანილი პოზიციებზე ფსონის დამდებმა უნდა გამოიყენოს კონკრეტულ დროის ინტერვალში მომხდარი მოვლენა მაგ: გოლი გავა 1-10წთ. დროის ინტერვალში თუ გოლი გავიდა 10:01 წუთზე ფსონი წაგებულია.
60. **ტურნირზე გამოტანილ პოზიციებზე სადაც მოთამაშემ, გუნდმა ან ჯგუფმა დაასრულა ერთნაირი მაჩვენებლით მაგ:**
61. **ვინ გაიტანს ყველაზე მეტ გოლს, ვინ გაიტანს ყველაზე ნაკლებ გოლს, ვინ უკეთ ითამაშებს და ა.შ** ასეთ შემთხვევაში ფსონის დაანგარიშება მოხდება 1,0 ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.
62. **ყველა სპორტში თამაშის გადადების შემთხვევაში გუნდის მოთამაშის პოზიციებზე დადებული ფსონების კოეფიციენტი გახდება 1,0 ის ტოლი და ბილეთის დაანგარიშება მოხდება 1.0 ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.**

63. თამაშის (მატჩის) ჩატარების ადგილის შეცვლის შემთხვევაში გუნდის მოთამაშის პოზიციებზე დადებული ყველა ფსონი უქმდება.
64. თუ მატჩი დაიწყო და შეწყდა ან შეჩერებულია და არ დამთავრდა მოთამაშის პოზიციებზე დადებული ყველა ფსონი გაუქმდება.
65. ფეხბურთში გატანილი გოლების გარდა თუ რომელიმე მოთამაშის ინდივიდუალურ პოზიციებზე განთავსებულია ფსონი და ამ მოთამაშემ თავიდანვე არ მიიღო მონაწილეობა მატჩში მაშინ ამ მოთამაშის პოზიციებზე დადებული ყველა ფსონი გაუქმდება
66. **პირველი გოლის ავტორი** - პოზიცია მოიცავს ფეხბურთელის მიერ გატანილ მატჩის პირველგოლს. 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.
67. **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.
68. **გაიტანს თუ არა კონკრეტული ფეხბურთელი მატჩში გოლს.** ფეხბურთში თუ რომელიმე მოთამაშის პოზიციებზე განთავსებულია ფსონი და ამ მოთამაშემ თავიდანვე არ მიიღო მონაწილეობა მატჩში, მაშინ ამ მოთამაშის პოზიციებზე დადებული ყველა ფსონი გაუქმდება (ეს წესი არ განიხილება გოლების შემთხვევაში). **მოთამაშის გოლები(1+, 2+, 3+ ...):** ფეხბურთში თუ რომელიმე მოთამაშის ამ პოზიციებზე განთავსებულია ფსონი და ამ მოთამაშემ თავიდანვე არ მიიღო მონაწილეობა მატჩში, მაშინ ამ მოთამაშის პოზიციებზე დადებული ყველა ფსონი გაუქმდება. **რომელი მოთამაშე გაიტანს გოლს:** გამოსაცნობია, რომელი ფეხბურთელი გაიტანს მინიმუმ ერთ გოლს მატჩში, ფსონი ძალაში რჩება, თუ მოთამაშემ მატჩში მონაწილეობა მიიღო ნებისმიერი დროით, ფსონი უქმდება თუ კონკრეტული მოთამაშე მატჩი არ მიიღებს მონაწილეობას, ავტოგოლი მხედველობაში არ მიიღება, თუ მატჩი გოლი საერთოდ არ გავა, ყველა ფსონი წაგებულია.
69. **ფეხბურთი მოთამაშის დარტყმები.** მომხმარებელმა უნდა გამოიცნოს მოთამაშის მიერ შესრულებული დარტყმების რაოდენობა.
70. **მოთამაშის გოლები.** მომხმარებელმა უნდა გამოიცნოს მოთამაშის მიერ გატანილი გოლების რაოდენობა.
71. **მოთამაშის კარში დარტყმები.** მომხმარებელმა უნდა გამოიცნოს მოთამაშის მიერ კარში დარტყმები.
72. **მოთამაშის პასები.** მომხმარებელმა უნდა გამოიცნოს მოთამაშის მიერ შესრულებული პასების რაოდენობა.
73. **ასისტები.** მომხმარებელმა უნდა გამოიცნოს მოთამაშის მიერ შესრულებული საგოლე პასების რაოდენობა.
74. **ვარდნები/ Tackles** მოთამაშის ვარდნების რაოდენობა მეტი/ნაკლები მომხმარებელმა უნდა გამოიცნოს მოთამაშის მიერ შესრულებული ვარდნები. ითვლება მხოლოდ შედეგიანი ვარდნა როცა ბურთი რჩება ვარდნის ავტორს ან მის გუნდს.
75. **ვიდეო რეფერი (VAR)** - ამ პოზიციაზე ფსონის დამდებმა პირმა უნდა გამოიცნოს იქნება თუ არა გამოყენებული ვიდეო რეფერი მატჩში, ვიდეო რეფერი გამოყენებულად ჩაითვლება იმ შემთხვევაში თუ მთავარი არბიტრი თავად მივა მონიტორთან და პირადად განიხილავს სადავო მომენტს. პოზიციის ასახვა მოხდება ვიდეო ჩანაწერის მეშვეობით.

## VI. ოფიციალური და საინფორმაციო საიტები

**Crystalbet.com** –ზე არსებული ნებისმიერი სახის სტატისტიკა **Statistics Match Center** და მიმდინარე თამაშის გვერდზე საინფორმაციო დაფაზე(ტრეკერზე) გამოსახული სტატისტიკის მონაცემები ატარებს საინფორმაციო ხასიათს და არ წარმოადგენს ფსონის დაანგარიშების გარანტს, მისი არაკორექტულობა არშეიძლება გახდეს ფსონის გაუქმების მიზეზი, შესაბამისად ყველა დადებული ფსონი ძალაში რჩება.

ნებისმიერი შედეგების დაფიქსირება ხდება ჩვენს მიერ ქვემოთ მითითებული ინტერნეტ საიტებზე არსებულ ინფორმაციის საფუძველზე, გარდა გამონაკლისი შემთხვევებისა, როდესაც ინდივიდუალურად კონკრეტული პოზიციის გასწვრივ მითითებულია კონკრეტული ინტერნეტ საიტი. თუ ჩვენს მიერ მითითებულ საიტზე ინფორმაცია შედეგზე არ არის ხელმისაწვდომი ან არ არის სრულყოფილი ამ შემთხვევაში კომპანია უფლებას იტოვებს გამოიყენოს დამოუკიდებელი, ალტერნატიული სპორტული წყაროები, შემდეგი მიმდევრობით:

1. [www.whoscored.com](http://www.whoscored.com) 2. [www.365scores.com/en-uk](http://www.365scores.com/en-uk) 3. [www.flashscore.com](http://www.flashscore.com) 4. [www.espn.com](http://www.espn.com) . თუ შედეგი ვერ გაირკვა და შედეგის დაფიქსირება ვერ მოხერხდა ყველა ზემოთ აღნიშნული წყაროს მიხედვით ასეთ შემთხვევაში ფსონი გაბათილდება. შედეგის დაფიქსირების საბოლოო გადაწყვეტილებას იღებს კრისტალბეთი.

კომპანია იტოვებს უფლებას აგრეთვე გამოიყენოს მატჩის ვიდეო ჩანაწერი. ისეთი შედეგის დასაფიქსირებლად, რომლის გარჩევაც შესაძლებელია ვიდეო ჩანაწერის მიხედვით (კუთხური, ბარათები, ვიდეო რეფერი (VAR) , ბურთი მოხვდება ძელს ან ხარისხს). სხვა დანარჩენი პოზიციები არ ექვემდებარება ვიდეო ჩანაწერით გადამოწმებას, რადგან ვიდეო ჩანაწერის დაკვირვებით შეუძლებელია ამ მოვლენების ზუსტი განსაზღვრა. სადაო სიტუაციის წარმოშობის შემთხვევაში ტოტალიზატორი უპირატესობას ანიჭებს მატჩის ვიდეოჩანაწერს. იმ შემთხვევაში თუ მომხმარებელი არ ეთანხმება დაფიქსირებულ შედეგს, იგი ვალდებულია წარადგინოს ვიდეო ჩანაწერი და დააფიქსიროს სადაო სიტუაციის დრო .

**სპორტული და საზოგადოებრი მოვლენების მატჩების, შეჯიბრების.ორთაბრძოლის, კონკურსის და ა.შ შედეგების დადგენის წყაროა შემდეგი ვებ-გვერდებზე განთავსებული ინფორმაცია:**

- |                                                            |                                                                      |
|------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| 1. ინგლისი პრემიერლიგა                                     | <a href="http://www.whoscored.com">www.whoscored.com</a>             |
| 2. იტალია სერია A                                          | <a href="http://www.whoscored.com">www.whoscored.com</a>             |
| 3. ესპანეთი ლა ლიგა                                        | <a href="http://www.whoscored.com">www.whoscored.com</a>             |
| 4. გერმანია ბუნდესლიგა                                     | <a href="http://www.whoscored.com">www.whoscored.com</a>             |
| 5. საფრანგეთი ლიგა 1                                       | <a href="http://www.whoscored.com">www.whoscored.com</a>             |
| 6. ჰოლანდია ერედივიზია,                                    | <a href="http://www.whoscored.com">www.whoscored.com</a>             |
| 7. პორტუგალია პრემიერლიგა                                  | <a href="http://www.whoscored.com">www.whoscored.com</a>             |
| 8. ბელგია სუპერლიგა                                        | <a href="http://www.whoscored.com">www.whoscored.com</a>             |
| 9. თურქეთი სუპერლიგა                                       | <a href="http://www.whoscored.com">www.whoscored.com</a>             |
| 10. ინგლისი ჩემპიონშიპი, ლიგა 1, ლიგა 2, FA თასი, EFL თასი | <a href="http://www.365scores.com/en-uk">www.365scores.com/en-uk</a> |
| 11. გერმანია ბუნდესლიგა 2                                  | <a href="http://www.365scores.com/en-uk">www.365scores.com/en-uk</a> |
| 12. გერმანია DFB თასი, სუპერ თასი                          | <a href="http://www.365scores.com/en-uk">www.365scores.com/en-uk</a> |
| 13. იტალია სერია B , Coppa Italia თასი, სუპერ თასი         | <a href="http://www.365scores.com/en-uk">www.365scores.com/en-uk</a> |
| 14. ესპანეთი ლა ლიგა 2, Copa del Rey თასი, სუპერ თასი      | <a href="http://www.365scores.com/en-uk">www.365scores.com/en-uk</a> |
| 15. საფრანგეთი ლიგა 2 , Coupe de France თასი, სუპერ თასი   | <a href="http://www.365scores.com/en-uk">www.365scores.com/en-uk</a> |
| 16. ჰოლანდია თასი , სუპერ თასი                             | <a href="http://www.365scores.com/en-uk">www.365scores.com/en-uk</a> |
| 17. პორტუგალია თასი, სუპერ თასი                            | <a href="http://www.365scores.com/en-uk">www.365scores.com/en-uk</a> |
| 18. ბელგია თასი, სუპერ თასი                                | <a href="http://www.365scores.com/en-uk">www.365scores.com/en-uk</a> |
| 19. თურქეთი თასი, სუპერთასი                                | <a href="http://www.365scores.com/en-uk">www.365scores.com/en-uk</a> |
| 20. საბერძნეთი                                             | <a href="http://www.365scores.com/en-uk">www.365scores.com/en-uk</a> |
| 21. ავსტრია                                                | <a href="http://www.365scores.com/en-uk">www.365scores.com/en-uk</a> |
| 22. შვეიცარია                                              | <a href="http://www.365scores.com/en-uk">www.365scores.com/en-uk</a> |
| 23. პოლონეთი                                               | <a href="http://www.365scores.com/en-uk">www.365scores.com/en-uk</a> |
| 24. ჩეხეთი                                                 | <a href="http://www.365scores.com/en-uk">www.365scores.com/en-uk</a> |
| 25. დანია                                                  | <a href="http://www.365scores.com/en-uk">www.365scores.com/en-uk</a> |
| 26. ნორვეგია                                               | <a href="http://www.365scores.com/en-uk">www.365scores.com/en-uk</a> |
| 27. შვედეთი                                                | <a href="http://www.365scores.com/en-uk">www.365scores.com/en-uk</a> |
| 28. შოტლანდია                                              | <a href="http://www.365scores.com/en-uk">www.365scores.com/en-uk</a> |
| 29. ავსტრალია A ლიგა                                       | <a href="http://www.365scores.com/en-uk">www.365scores.com/en-uk</a> |
| 30. არგენტინა პროფესიონალ ლიგა, თასი, სუპერ თასი           | <a href="http://www.365scores.com/en-uk">www.365scores.com/en-uk</a> |
| 31. აშშ MLS, თასი, სუპერ თასი                              | <a href="http://www.365scores.com/en-uk">www.365scores.com/en-uk</a> |
| 32. ბრაზილია სერია A, თასი, სუპერ თასი                     | <a href="http://www.365scores.com/en-uk">www.365scores.com/en-uk</a> |
| 33. UEFA ჩემპიონთა ლიგა, UEFA ევროპა ლიგა, კონფერენს ლიგა  | <a href="http://www.uefa.com">www.uefa.com</a>                       |
| 34. UEFA სუპერ თასი                                        | <a href="http://www.uefa.com">www.uefa.com</a>                       |
| 35. ევროპის ჩემპიონატი (შესარჩევი) ერთა ლიგა               | <a href="http://www.uefa.com">www.uefa.com</a>                       |
| 36. მსოფლიო ჩემპიონატის შესარჩევი (ევროპის ზონა)           | <a href="http://www.uefa.com">www.uefa.com</a>                       |

**შენიშვნა:** იმ შედეგების დაფიქსირება, რომლებიც ხდება UEFA.com -ის მეშვეობით, უპირატესობა ენიჭება UEFA-ს პრესრელიზში დაფიქსირებულ შედეგს. ფეხბურთელების ინდივიდუალური პოზიციები დაფიქსირდება მოხდება [www.whoscored.com](http://www.whoscored.com) ზე არსებული ინფორმაციის საფუძველზე.

- |                                                  |                                                                      |
|--------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| 1. ჩემპიონთა ლიგა ქალები, UEFA ახალგაზრდული ლიგა | <a href="http://www.365scores.com/en-uk">www.365scores.com/en-uk</a> |
| 2. AFC ჩემპიონთა ლიგა, AFC თასი                  | <a href="http://www.365scores.com/en-uk">www.365scores.com/en-uk</a> |
| 3. კოპა ლიბერტადორესი, კოპა სუდამერიკანა         | <a href="http://www.365scores.com/en-uk">www.365scores.com/en-uk</a> |
| 4. ნაკრებები მსოფლიო ჩემპიონატი                  | <a href="http://www.whoscored.com">www.whoscored.com</a>             |
| 5. ნაკრებები სამხრეთ ამერიკა                     | <a href="http://www.whoscored.com">www.whoscored.com</a>             |
| 6. ნაკრებები ჩრ. და ცენტრალური ამერიკა           | <a href="http://www.365scores.com/en-uk">www.365scores.com/en-uk</a> |
| 7. ნაკრებები აფრიკა                              | <a href="http://www.365scores.com/en-uk">www.365scores.com/en-uk</a> |
| 8. ნაკრებები აზია                                | <a href="http://www.365scores.com/en-uk">www.365scores.com/en-uk</a> |
| 9. ნაკრებები ოკეანეთი                            | <a href="http://www.365scores.com/en-uk">www.365scores.com/en-uk</a> |
| 10. ნაკრებები ამხანაგური                         | <a href="http://www.365scores.com/en-uk">www.365scores.com/en-uk</a> |

**შენიშვნა:** იმ ქვეყნების ჩემპიონატების შედეგები, რომლებიც არ მოიძებნება ჩვენს მიერ ზემოთ მითითებულ ჩამონათვალში, დაფიქსირდება შემდეგი ოფიციალური ინტერნეტ საიტების ინფორმაციის საფუძველზე: (შემდეგი თანმიმდევრობით ) 1. [www.whoscored.com](http://www.whoscored.com) 2. [www.365scores.com/en-uk](http://www.365scores.com/en-uk) 3. [www.espn.com](http://www.espn.com) 4. [www.flashscore.com](http://www.flashscore.com)

## VII. „ცოცხლის“ გათამაშების პოზიციები

- ვინ დაიწყებს თამაშს:** რომელი გუნდი შეიყვანს თამაშში ბურთს. აღნიშნულ პოზიციაზე ფსონის მიღება წყდება მატჩის დაწყებამდე 5 წუთით ადრე.
- ვინ მოაწვდის პირველ აუტს:** ამ კატეგორიაში ფსონის დამდებმა უნდა გამოიყენოს რომელი გუნდი მოაწვდის პირველი ბურთის გვერდითი ხაზიდან. იმ შემთხვევაში თუ გუნდის მოთამაშე აუტის ჩამოწოდების დროს დაარღვევს წესს (ანუ არასწორად ჩამოაწვდის მას და მატჩის მთავარი არბიტრი აუტის ჩამოწოდების უფლებას გადასცემს მეორე გუნდს), გამარჯვებულია ფსონი, რომელიც დადებულია გუნდზე რომელმაც პირველად მოიპოვა აუტის ჩამოწოდების უფლება. მიუხედავად იმისა თუ შემდგომში რა გადაწყვეტილებას მიიღებს არბიტრი. თუ შემთხვევით მატჩის ტრანსლაციისას არ გამოჩნდა პირველი აუტის ჩამოწოდების მომენტი და შესაბამისად არც ინტერნეტ საიტების საშუალებით გაირკვა აღნიშნული ფსონის შედეგი, ფსონის კოეფიციენტი 1.0-ის ტოლად ითვლება!
- ვინ მოაწვდის პირველ კუთხურს:** აღნიშნული ფსონის დამდებმა პირმა უნდა გამოიყენოს რომელი გუნდი მოაწვდის პირველ კუთხურს. თუ მატჩის ტრანსლაციის დროს არ გამოჩნდა პირველი კუთხურის ჩამოწოდების მომენტი მაშინ ტოტალიზატორი ეყრდნობა ინტერნეტ საიტებით მიღებულ ინფორმაციას, მაგრამ თუ ინტერნეტის საშუალებით ვერ გაირკვა აღნიშნული შედეგი, ფსონის კოეფიციენტი 1-ის ტოლად ითვლება!
- პირველი კუთხურის დრო:** პირველი კუთხურის დროდ ფიქსირდება ბურთის კუთხურზე გადასვლის და არა მოწოდების დრო. (ჩანაწერის არქონის შემთხვევაში, განისაზღვრება ტოტალიზატორის მიერ მითითებულ საიტზე არსებული დროით).
- რამდენი კუთხური ჩამოწოდდება მატჩში:** ფსონი იღება მატჩის ძირითად დროში ჩამოწოდებული კუთხურების მეტ-ნაკლებობის გამოცნობაზე. თუ მატჩში ბურთი გადავიდა კუთხურზე, მაგრამ დროის ამოწურვის ან სხვა რაიმე მიზეზის გამო მსაჯმა აღარ ჩამოაწოდებინა კუთხური, მაშინ ასეთი კუთხური ანგარიშში არ ჩაითვლება!
- კუთხურების ფორა:** ფსონის დამდებმა პირმა უნდა გამოიყენოს პირველი გუნდის მიერ მოწოდებული კუთხურების რაოდენობის შეფარდება მეორე გუნდის მიერ მოწოდებული კუთხურების რაოდენობასთან მითითებული ფორის შესაბამისად! (გადასულ, მაგრამ არაჩამოწოდებული კუთხურის შემთხვევაში, მოქმედებს იგივე წესი, რაც განხილულია „რამდენი კუთხური ჩამოწოდდება მატჩში“ კატეგორიის შემთხვევაში).

7. **ვინ მოაწვდის უფრო ადრე 3/5/7/9 კუთხურს; ვინ მოაწვდის უფრო ადრე 3/5/7/9 და ა.შ კუთხურს** - ეს პოზიციები მოიცავენ მატჩის დაწყებიდან 90+ წთ ძირ. დროის ჩათვლით რომელიმე გუნდის მოაწვდის პირველად 3, 5, 7, 9 კუთხურს და არა რიგით მე-3, მე-5, მე-7, მე-9 კუთხურს.
  8. **ვინ მიიღებს პირველ ბარათს:** ამ პოზიციაზე ფსონის დამდებმა პირმა უნდა გამოიყენოს თუ მინდორზე მყოფი თამაშში მონაწილე რომელი გუნდის მოთამაშე მიიღებს პირველ ბარათს. თუ მსაჯმა ორივე გუნდის წარმომადგენელს დროის ერთ მონაკვეთში უჩვენა ბარათი ასეთ შემთხვევაში პირველი ბარათის მიმღებად ჩაითვლება ის ფეხბურთელი, რომელსაც მსაჯმა პირველად უჩვენა აღნიშნული ბარათი. ასეთ შემთხვევაში უპირატესობა ენიჭება ჩანაწერს. ჩანაწერის არ არსებობის შემთხვევაში, ან არსებული ჩანაწერიდან თუ ვერ ხერხდება დადაგენა თუ ვის უჩვენა პირველი ბარათი მსაჯმა, ასეთ შემთხვევაში აღნიშნულ პოზიციაზე კოეფიციენტი ჩაითვლება 1,0 ტოლად.
  9. **ბარათების რაოდენობა:** ბარათების რაოდენობა ამ კატეგორიაზე ფსონის დამდებმა პირმა უნდა გამოიყენოს, რა რაოდენობის ბარათს მიიღებს ორივე მოასპარაზე გუნდი ერთად მატჩის ძირითად დროში. არბიტრის მიერ მოთამაშისადმი ნაჩვენები ყვითელი ბარათი ითვლება 1(ერთ) ბარათად, არბიტრის მიერ მოთამაშისადმი ნებისმიერი სახით ნაჩვენები წითელი ბარათი ითვლება ორ ბარათად. ერთი მოთამაშის მიერ მიღებული მეორე ყვითელი ბარათი რომელიც წითელ ბარათად გარდაიქმნება ბარათად არ ჩაითვლება, შედეგად ერთ მოთამაშეს დაუგროვდა სულ სამი ბარათი. (შესაბამისად ერთ მოთამაშეს თამაშის განმავლობაში შეუძლია მიიღოს მაქსიმუმ სამი ბარათი)
- მსაჯის მიერ მოთამაშისადმი პირდაპირ (ყვითელი ბარათის გვერდის ავლით) ნაჩვენები წითელი ბარათი ჩაითვლება ორ ბარათად. ცვლილებაზე შემოსულ მოთამაშე რომელსაც უკვე სათადარიგო სკამზე მიღებული ჰქონდა ერთი ყვითელი ბარათი და თამაშის დროს მიიღო მეორე ყვითელი ბარათი რომელიც ავტომატურად გადავიდა წითელში ჩაითვლება ორ ბარათად ვინაიდან სათადარიგო სკამზე მიღებული ყვითელი ბარათი არ ითვლება. მწვრთნელთა კორპუსის, სათადარიგო შემადგენლობაში მოთამაშეებისა და შეცვლაზე გასული ფეხბურთელის მიერ მიღებული ბარათი მხედველობაში არ მიიღება.
10. **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 ჰქონდა მიღებული ყვითელი ბარათი.
  11. **მსაჯის მიერ პირველ ტაიმში/მეორე ტაიმზე ოფიციალურად დამატებული დრო** - ფსონი იდება მსაჯის მიერ ოფიციალურად დამატებულ წუთების რაოდენობაზე, რომელიც განისაზღვრება სარეზერვო მსაჯის მიერ ტაბლოზე ნაჩვენები წუთებით და არა ფაქტიბრივი ნათამაშები დროით.
  12. **იქნება თუ არა პენალტი:** ფსონის დამდებმა პირმა უნდა გამოიყენოს, დაინიშნება თუ არა პენალტი მატჩის ძირითად დროში. პენალტი არის ერთადერთი კატეგორია, რომელსაც მსაჯი ასრულებინებს მატჩის ძირითადი დროის გასვლის მიუხედავად, ამიტომ ასეთი პენალტიც ითვლება ანგარიშში. (ლაპარაკია ოვერტაიმამდე და არა ოვერტაიმში დაინიშნულ პენალტზე).
  13. **წითელი ბარათი.** იქნება თუ არა წითელი ბარათი: ფსონის დამდებმა პირმა უნდა გამოიყენოს, მიიღებს თუ არა უშუალოდ მატჩში მონაწილე ფეხბურთელი წითელ ბარათს მატჩში მონაწილეობის პროცესში (წითელი ბარათების რაოდენობაში არ ჩაითვლება მწრთნელზე, სათადარიგო ან ცვლილებაზე მოედნიდან გასვლის მერე უკვე შეცვლილ ფეხბურთელზე ნაჩვენები წითელი ბარათი.)
  14. **წითელი ბარათი და პენალტი-** ეს პოზიცია მოიცავს მატჩის ძირითად დროში დაფიქსირებულ წითელ ბარათსა და პენალტს არ ააქვს მვნიშვლელობა ერთდროულად მოხდება ორივე შემთხვევა თუ ცალ-ცალკე ფსონი მაინც მოგებულად ითვლება სათადარიგო ფეხბურთელზე და მწვრთნელზე მიღებული წითელი ბარათი მხედველობაში არ მიიღება. გუნდების მწვრთნელების და სათადარიგოთა სკამზე მჯდომი ფეხბურთელების მიერ მიღებული და ასევე მატჩის საფინალო სასტვენის შემდგომ ნაჩვენები ბარათები მხედველობაში არ მიიღება.
  15. **პირველი გოლი** – მონაწილე გუნდებიდან ერთ-ერთის მიერ პირველი ბურთის გატანა მოწინააღმდეგის კარში.
  16. **რომელ ტაიმში იქნება მეტი ბარათი:** ფსონის დამდებმა პირმა უნდა გამოიყენოს რომელ ტაიმში მიიღებენ მოთამაშეები მეტ ბარათს. არცერთი ბარათის შემთხვევაში ითვლება თანაბრად.

17. **რომელ ტაიმში მოხდება პირველი შეცვლა:** ფსონის დამდებმა პირმა უნდა გამოიცნოს, რომელ ტაიმში მოხდება პირველი შეცვლა: I ტაიმში, II ტაიმში თუ შესვენებაზე.
18. შედეგიანი ფრე - აღნიშნული პოზიცია მოიცავს ფრედ დასრულებულ მატჩს, გარდა 0-0-სა.
19. **პირველი შეცვლა:** თუ ორივე გუნდის მოთამაშის შეცვლა მოხდა დროის ერთ მონაკვეთში, პირველი შეცვლა ჩაეთვლება იმ გუნდს, რომლის ფეხბურთელიც პირველი გამოვა მოედანზე. ასეთ შემთხვევაში უპირატესობა ენიჭება ჩანაწერს. ჩანაწერის არ არსებობის შემთხვევაში, ან თუ არსებული ჩანაწერიდან ვერ ხერხდება დადაგენა თუ რომელი გუნდის ფეხბურთელი შემოვიდა პირველი მოედანზე ასეთ შემთხვევაში აღნიშნულ პოზიციაზე კოეფიციენტი ჩაითვლება 1,0 ტოლად. თუ ორივე გუნდის მოთამაშის შეცვლა მოხდა შესვენებაზე პირველი შეცვლა ჩაითვლება ერთდროულად.
20. **გაიტანს თუ არა კონკრეტული ფეხბურთელი მატჩში გოლს.** ფეხბურთელი თუ რომელიმე მოთამაშის პოზიციებზე განთავსებულია ფსონი და ამ მოთამაშემ თავიდანვე არმიიღო მონაწილეობა მატჩში, მაშინ ამ მოთამაშის პოზიციებზე დადებული ყველა ფსონი გაუქმდება(ეს წესი არ განიხილება გოლების შემთხვევაში). **მოთამაშის გოლები(1+, 2+, 3+ ...):** ფეხბურთელი თუ რომელიმე მოთამაშის ამ პოზიციებზე განთავსებულია ფსონი და ამ მოთამაშემ თავიდანვე არ მიიღო მონაწილეობა მატჩში, მაშინ ამ მოთამაშის პოზიციებზე დადებული ყველა ფსონი გაუქმდება. **პირველი გოლის ავტორი** - პოზიცია მოიცავს ფეხბურთელის მიერ მატჩში გატანილ პირველ გოლს. აღნიშნულ პოზიციაზე ფსონი ძალაში რჩება თუ ა) მოთამაშემ დაიწყო სასტარტო შემადგენლობიდან თამაში. ბ) 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. **რომელი მოთამაშე გაიტანს გოლს:** გამოსაცნობია, რომელი ფეხბურთელი გაიტანს მინიმუმ ერთ გოლს მატჩში, ფსონი ძალაში რჩება, თუ მოთამაშემ მატჩში მონაწილეობა მიიღო ნებისმიერი დროით, ფსონი უქმდება თუ კონკრეტული მოთამაშე მატჩი არ მიიღებს მონაწილეობას, ავტოგოლი მხედველობაში არ მიიღება, თუ მატჩი გოლი საერთოდ არ გავა, ყველა ფსონი წაგებულია.
21. **დარტემები(Shots/Total Attempts).** დარტემების რაოდენობა მოიცავს შემდეგ მოვლენებს: კარში დარტყმა, კარისკენ დარტყმა, დაბლოკილი დარტყმა.
22. **კარში დარტყმა.** კარში დარტყმაში ითვლება ყველა ის დარტყმა რომელიც მიდის კარის ჩარჩოში, დარტყმა რომელსაც აიღებს მეკარე ან მცველი ,იმ შემთხვევაში თუ მცველი ბოლო კაცია. თუ ბურთი მოხვდა ძელს ან ხარიხას კარში დარტყმად არ ითვლება, გარდა იმ შემთხვევებისა თუ ძელზე ან ხარიხაზე მოხვედრის შედეგად პირდაპირ გავიდა გოლი.
23. **საგოლე გადაცემა** - ითვლება გადაცემა რომლის შემდეგაც გავა გოლი.
24. **პასები** - ითვლება ნებისმიერი გადაცემა რომელიც შესრულდება თამაშისას, გარდა კუთხურის, აუტისა და ჯარიმისა.
25. **ბურთი მოხვდება ძელს ან ხარიხას** - (ითვლება მხოლოდ ის დარტყმები რომელიც მოხვდება ძელს ან ხარიხას, რომლის შემდგომმაც ბურთი რჩება თამაშში (ბურთი შეეხო მოთამაშეს, მსაჯს, სხვა ძელს ან ხარიხას) ძირითად დროში. ძელი და ხარიხა არ ჩაითვლება: თუ ბურთის ძელზე ან ხარიხაზე მოხვედრის დროს თამაში იყო შეწყვეტილი. ძელზე ან ხარიხაზე მოხვედრის მერე ბურთი გასცდა სათამაშო მოედნის ფარგლებს ან გავიდა გოლი.)
26. ცოცხლის სტატისტიკური მონაცემების დაფიქსირებისას, ხშირ შემთხვევაში, სხვადასხვა ინტერნეტ საიტების მონაცემები ერთმანეთს არ ემთხვევა, რაც გამოწვეულია სხვადასხვა ქვეყნებისა თუ საიტების დათვლის პრინციპების არაერთფეროვნებით, რაც აისახება ბარათების, კუთხურების, ჯარიმების, თამაშგარის, კარში დარტყმის, წითელი ბარათის ბურთის ფლობი % და სხვადასხვა შემთხვევების ჩათვლითა თუ არაჩათვლით. აქედან გამომდინარე,
27. „ცოცხალის“ შედეგების დაფიქსირებისას გამოიყენება ჩვენი ოფიციალური მომწოდებლის მიერ წარმოდგენილი და შესაბამისი სპორტული შეჯიბრების ოფიციალურ საიტზე არსებულ ინფორმაცია. თუ ოფიციალურ მომწოდებლისგან ან ოფიციალურ საიტზე სტატისტიკა არ არის ხელმისაწვდომი ან არ არის სრულყოფილი მაშინ ჩვენ გამოვიყენებთ დამოუკიდებელ საინფორმაციო წყაროებს რომელიც მითითებულია ჩვენს მიერ, თუ დამოუკიდებელ საინფორმაციო წყაროს შორის იარსებებს არსებითი სხვაობა ასეთ შემთხვევაში ფსონების დაანგარიშება მოხდება ჩვენს ხელთ

არსებულ სტატისტიკაზე დაყრდნობით, თუ შედეგის დაფიქსირება ვერ მოხერხდა ყველა ზემოთ აღნიშნული წყაროს მიხედვით ასეთ შემთხვევაში ფსონი გაბათილდება.

28. დავის შემთხვევაში გადამწყვეტი როლი ენიჭება ვიდეო ჩანაწერს და ვიდეო ჩანაწერის მიხედვით მოხდება სადაო საკითხის განხილვა და შედეგის დაფიქსირება გარდა შემდეგი ნომინაციებისა: კარში დარტყმა, ჯარიმების რაოდენობა ბურთის ფლობის %-ობა და თამაშგარე მდგომარეობის, ვინაიდან ჩანაწერის დაკვირვებით შეუძლებელია ამ ნომინაციების ზუსტი განსაზღვრა. აქედან გამომდინარე ასეთი პოზიციების შედეგების განსაზღვრა მოხდება მხოლოდ ტოტალიზატორის მიერ მითითებულ საიტებიდან.

უფასე ეგიდით ჩატარებული მატჩების შედეგების დაფიქსირება ხდება ამ ორგანიზაციის ოფიციალური ვებ-საიტით [www.uefa.com](http://www.uefa.com)). თუ [www.uefa.com](http://www.uefa.com)-მა, ცოცხლის ერთიდამავე პოზიციაზე, დააფიქსირა სხვადასხვა შედეგი, იმ პოზიციების შედეგებზე რომელთა დათვლაც შეუძლებელია მატჩის ჩანაწერით (კარში დარტყმები, ბურთის ფლობა, ოფსაიდები, ჯარიმები), შედეგები ფიქსირდება [www.uefa.com](http://www.uefa.com)-ის პრესის განყოფილებიდან- **Media services** <http://www.uefa.com/uefa/mediaservices/index.html>. ტოტალიზატორი იხსნის ყოველგვარ ვალდებულებას ვიდეო ჩანაწერის წარდგენაზე.

29. **დუბლი** - (ერთი სპორტსმენის მიერ ერთ შეხვედრაში წარმატების ორჯერ მიღწევა. ფეხბურთში დუბლი ერთ მატჩში 2 გოლის გატანას ეწოდება.); **ჰეთ-თრიკი** - (ერთი სპორტსმენის მიერ ერთ შეხვედრაში წარმატების სამჯერ მიღწევა. ფეხბურთში ჰეთ-თრიკი ერთ მატჩში 3 გოლის გატანას ეწოდება); **პოკერი** - (ერთი სპორტსმენის მიერ ერთ შეხვედრაში წარმატების ოთხჯერ მიღწევა. ფეხბურთში პოკერი ერთ მატჩში 4 გოლის გატანას ეწოდება) იქნება თუ არა გოლი გატანილი თავით, და შეცვლაზე შემოსული მოთამაშე გაიტანს გოლს. ავტოგოლი ითვლება მხოლოდ ავტოგოლად.
30. **ავტოგოლად ითვლება** მოთამაშის მიერ საკუთარ კარში გატანილი გოლი და ანგარიშში ეთვლება მხოლოდ მოწინააღმდეგე მხარეს.
31. ბურთის ფლობის %-ობა, ჯარიმების რაოდენობა განისაზღვრება მხოლოდ ტოტალიზატორის მიერ მითითებული ინტერნეტ საიტების სტატისტიკური მონაცემებიდან.
32. ოფსაიდების რაოდენობა: ფსონის დამდებმა პირმა უნდა გამოიცნოს რამდენი ოფსაიდი იქნება მატჩის ძირითად დროში. (შედეგის დაფიქსირებისას უპირატესობა ენიჭება ოფიციალურ საიტის სტატისტიკის მონაცემს.)
33. დროის რომელ მონაკვეთსი გავა I გოლი. აღნიშნულ პოზიციაზე ფსონის დამდებმა პირმა უნდა გამოიცნოს დროის რომელ მონაკვეთში გავა გოლი, დროის მონაკვეთს ადგენს კომპანია და მიუთითებს პროგრამაში შესაბამის გრაფაში. (თუ მითითებულია გოლის დრო 1-23 წუთის ჩათვლით და გოლი გავიდა 23:01წთ-ზე 1-23 წუთის ჩათვლით გოლის გასვლაზე დადებული ფსონი წაგებულად ჩაითვლება).
34. . ორივე ტაიმში 1.5 მეტი გოლი, ამ პოზიციაზე დადებული ფსონი მოგებულად ჩაითვლება თუ ორივე ტაიმში ცალ-ცალკე გავა ორი ან მეტი გოლი, წინააღმდეგ შემთხვევაში ფსონი წაგებულია
35. ორივე ტაიმში 1.5-ზე ნაკლები გოლი, ამ პოზიციაზე დადებული ფსონი მოგებულად ჩაითვლება თუ ორივე ტაიმში ცალ-ცალკე გავა არა უმეტეს თითო თითო გოლი, წინააღმდეგ შემთხვევაში ფსონი წაგებულია.
36. „ცოცხლის“ დამატებითი პოზიციებზე დადებულ ფსონებზე მოგებები გაიცემა მხოლოდ დაფიქსირებულ და გარკვეულ პოზიციებზე, მატჩის შეწყვეტის შემთხვევაში (თუ მატჩი არ შედგა ერთი კალენდარული დღის განმავლობაში) პოზიციებზე, რომლებზეც მატჩის შემდეგ განვითარებულ მოვლენებს გავლენის მოხდენა არ შეეძლო, მოგებები გაიცემა დამდგარი შედეგის მიხედვით. ( მაგ: თუ მატჩი შეწყდა და ამ დროისთვის იყო დაფიქსირებული ანგარიში 2:1 მოგებები გაიცემა ფსონზე რომელიც დადებული იყო 2.5-ზე მეტ გოლზე ხოლო 2.5-ზე ნაკლებ გოლზე დადებული ფსონი წაგებულად ჩაითვლება) არ შემდგარი პოზიციები (პოზიციები რომლებზეც მატჩის შემდეგ განვითარებულ მოვლენებს გავლენის მოხდენა შეეძლო) კი ჩაითვლება 1.0- ის ტოლ კოეფიციენტად. ეს პოუნქტები ეხება მხოლოდ „ცოცხლის“ დამატებით პოზიციებს.
37. შემდეგ ეტაპზე გასვლა. მოთამაშემ უნდა გამოიცნოს რომელი გუნდი გავა შემდეგ ეტაპზე.
38. ჯგუფიდან გასვლა, მოთამაშემ უნდა გამოიცნოს თუ რომელი გუნდი გავა ჯგუფიდან.
39. ჯგუფში პირველი ადგილი, მოთამაშემ უნდა გამოიცნოს თუ რომელი გუნდი დაიკავებს ჯგუფში პირველ ადგილს.
40. ნახევარფინალში გასვლა, მოთამაშემ უნდა გამოიცნოს ნახევარფინალში გასული გუნდი ან გუნდების წყვილი.



41. ფინალში გასვლა, მოთამაშემ უნდა გამოიყენოს ფინალში მონაწილე გუნდი ან გუნდების წყვილი.
42. ვინ გახდება ბომბარდირი. მოთამაშემ უნდა გამოიყენოს თუ ვინ გახდება ბომბარდირი(ბომბარდირი ვლინდება ტურნირში გატანილი გოლების რაოდენობით), ერთნაირი ბურთების დაგროვების შემთხვევაში ყველა ფსონი გაუქმდება ფსონების დაანგარიშება მოხდება 1,0 კოეფიციენტის გათვალისწინებით.
43. დუბლი, ერთმა მოთამაშემ უნდა გაიტანოს ზუსტად 2 გოლი. დანარჩენ სხვა შემთხვევაში ფსონი წაგებულად ჩაითვლება.
44. ვინ აიღებს თასს. მოთამაშემ უნდა გამოიყენოს თუ რომელი გუნდი აიღებს თასს.
45. ჰეთ-თრიკი ერთმა მოთამაშემ უნდა გაიტანოს ზუსტად 3 გოლი. დანარჩენ სხვა შემთხვევაში ფსონი წაგებულად ჩაითვლება.
46. ჯგუფში გატანილი გოლების რაოდენობა. მოთამაშემ უნდა გამოიყენოს ჯგუფში გატანილი გოლების რაოდენობა.
47. თამაშგარე მდგომარეობის რაოდენობა: ფსონის დამდებმა პირმა უნდა გამოიყენოს რამდენი თამაშგარე მდგომარეობა იქნება მატჩის ძირითად დროში.
48. **ჩოგბურთის დამათებითი პოზიციები:**
  1. ვინ დაიწყებს თამაშს: ფსონი იდება თუ რომელი მოთამაშე მოაწვდის პირველ მოწოდებას. აღნიშნულ პოზიციაზე ფსონების მიღება წყდება მატჩის დაწყებამდე 5 წუთით ადრე!
  2. ვინ მოიგებს პირველ გათამაშებას ფსონი იდება თუ რომელი მოთამაშე მოიგებს პირველ გათამაშებას.
  3. ვინ მოახდენს პირველ ბრეიკს, ფსონი იდება მოწინააღმდეგის მოწოდებაზე გეიმის მოგებაზე.
  4. ვინ მოიგებს სეტს, გეიმების რაოდენობა სეტში, სეტის ფორით მოგება ფსონი იდება სეტის გამარჯვებულის გამოცნობაზე, სეტში გეიმების რაოდენობაზე და სეტის ფორით მოგებაზე.
  5. ვინ დაუშვებს პირველ ორმაგ შეცდომას, ორმაგი შეცდომების რაოდენობა ფსონი იდება პირველ ორმაგ შეცდომაზე და ორმაგი შეცდომების რაოდენობაზე.
  6. ვინ მოაწვდის პირველ ეისს, ეისების რაოდენობა, ვინ მოაწვდის მეტ ეისს, ფსონი იდება პირველი ეისის გამოცნობაზე, ეისების რაოდენობაზე და თუ რომელი მოთამაშე მოაწვდის მეტ ეისს.
  7. იქნება თუ არა ტაიბრეიკი.
  8. რომელ სეტში იქნება მეტი გეიმი.
  9. სეტის ზუსტი ანგარიში
  10. პირველი მოთამაშის მოგებული გეიმების რაოდენობა
  11. მეორე მოთამაშის მოგებული გეიმების რაოდენობა.
  12. გეიმების რაოდენობა მატჩში.

## VIII. შემთხვევები, როდესაც ღონისძიების კოეფიციენტი 1.0 (ერთი მთელი) უტოლდება

1. მოქმედ პროგრამაში მითითებულისა და ბილეთში დაფიქსირებულის მიუხედავად ღონისძიების კოეფიციენტი 1.0 (ერთი ) უტოლდება თუ:

ა) ერთ ვარიანტზე დადებული ფსონი 0.25 (ოცდახუთი) თეთრზე ნაკლებია; ხოლო „ლაივის,, თამაშობისას ერთ ვარიანტზე დადებული ფსონი 1 ლარზე ნაკლებია.

ბ) ფსონი დადებულია ვარიანტში მითითებული ღონისძიების დაწყების შემდეგ; აღნიშნული არ ეხება „ლაივის“-ს თამაშობისას დადებულ ფსონებს.

გ) ვარიანტში მითითებულ წყვილში შეიცვალა მასპინძელი გუნდი (ორმატჩიანი ტურნირების შეხვედრებში ძალაში რჩება ის ფსონი, რომელიც გუნდის შემდეგ ეტაპზე გასვლაზეა დადებული).

დ) ღონისძიება გადაიდო და არ ჩატარდება პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო დღის განმავლობაში.



ე) ღონისძიება ჩაიშალა ან შეწყდა, შედეგი არ დაფიქსირდა ნებისმიერი მიზეზის გამო და არ გათამაშდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო დღის განმავლობაში; (ტექნიკური შედეგი მხედველობაში არ მიიღება). ის პოზიციები რომლების გარკვეული იყო მატჩის ჩაშლის მომენტისათვის ჩაითვლება დაფიქსირებულად, ხოლო გაურკვეველ პოზიციებზე თუ მატჩი არ გაგრძელდა მომდევნო 1-დღის განმავლობაში კოეფიციენტი 1,0 ტოლია.

ვ) ვარიანტში მითითებულ წყვილში რომელიმე გუნდი შეცდომით არის დასახელებული;

ზ) თუ ფორის გათვალისწინებით შედეგი გათანაბრდა. (ფეხბურთის ჰანდიკაპი მხედველობაში არ მიიღება).

თ) თუ ტოტალის შედეგი დაემთხვა პროგრამაში მითითებულ ტოტალს.

2. თუ კალენდარული მატჩი იმართება ნეიტრალურ მოედანზე, დისკვალიფიკაციის, უამინდობის ან სხვა რაიმე მიზეზის გამო და პროგრამაში არ არის მითითებული, რაც გამოწვეულია ინტერნეტ საიტებიდან მოწოდებული არასრული ინფორმაციის ან სხვა რაიმე მიზეზის გამო, ნომინირებული მასპინძელი არ იცვლება, ფსონები ძალაში რჩება და პრეტენზიები არ განიხილება. ინფორმაციის გადამოწმება შესაძლებელია სალაროსთან ან ბუქმეკერთან. თუ თამაში გადატანილი იქნა მოწინააღმდეგე გუნდის მოედანზე (ერთი ქალაქის გუნდების გარდა) მიღებულ ფსონზე კოეფიციენტი ტოლია 1.0–ის და თანხა გაიცემა 1.0 კოეფიციენტის გათვალისწინებით. თუ საერთაშორისო მატჩი გადატანილი იქნა სხვა ქვეყანაში, მიღებულ ფსონებზე თანხა გაიცემა 1.0–ის ტოლ კოეფიციენტის გათვალისწინებით. ამხანაგური თამაშების შემთხვევაში თუ პროგრამაში არ არის მითითებული მატჩის ჩატარების ადგილი ყველა ფსონი ძალაში რჩება და ასეთი შემთხვევა არ იქნება გათვალისწინებული როგორც ფსონის გაუქმების საფუძველი.

3. თუ მატჩი დამთავრდა და შედეგი დაფიქსირდა, მაგრამ რაიმე მიზეზით ეს შედეგი გააუქმეს, შეცვალეს ან გადათამაშება დანიშნეს, მოგების გაცემისას მხოლოდ პირვანდელი შედეგი მიიღება მხედველობაში.. 1.0 (ერთი მთელი) ჩაითვლება მხოლოდ იმ ფსონების შესაბამისი ღონისძიების კოეფიციენტები, რომლებიც დადებულია ორმატჩიანი ტურნირების შეხვედრებში გუნდის შემდეგ ეტაპზე გასვლაზე და მიღებულია პირველ მატჩამდე (ეხება პირველი მატჩის შედეგის შეცვლას, გაუქმებას და გათამაშებას).

4. თამაშის ფორმატის შეცვლის შემთხვევაში ყველა პოზიციაზე ფსონი უქმდება და თანხა დაუბრუნდება მოთამაშეს 1,0 (ერთი) კოეფიციენტების გათვალისწინებით.

5. თუ მატჩი ჩატარდება არასრულად, ანუ ადრე შეწყვეტილი მატჩი (ერთი დღის გასვლის შემდეგ) გაგრძელდა შეწყვეტის მომენტიდან და ამის შესახებ არაფერი არ არის მითითებული ორგანიზაციის კოეფიციენტთა ცხრილში ამ (განახლებულ არასრულად ჩატარებულ) მატჩზე დადებული ყველა ფსონი გაუქმდება. ხოლო თუ მითითებულია ჩასატარებელი მატჩის დროის ხანგრძლივობა (მაგ: მატჩი გრძელდება 63–ე წუთიდან) მასზე მიიღება ფსონები ანგარიშის და სათამაშო დროის გათვალისწინებით.

6. თუ პროგრამაში გაპარული შეცდომა მოთამაშეს აძლევს საშუალებას რისკის გარეშე უეჭველი მოგება მიიღოს ასეთი ფსონი გაუქმებულად ჩაითვლება და თანხა დაუბრუნდება მოთამაშეს 1.0 (ერთი მთელი) კოეფიციენტების გათვალისწინებით.

7. ტექნიკური პერსონალის მიერ შეცდომის ან პროგრამული ხარვეზის გამო გამოქვეყნებულ ფსონების პროგრამაში თუ დაშვებულია უზუსტობა, გამოტოვებულია ან არასწორად არის დასმული მძიმე (ფრეზე 3.20–ის ნაცვლად წერია 32.0–ი, ტოტალური 185,5 ის ნაცვლად წერია 18,5 და ა.შ.) რის გამოც პროგრამაში გაპარულია არასწორი კოეფიციენტი რომელიც არ შესაბამება აღნიშნულ პოზიციაზე საბუქმეკერო ბაზარზე არსებულ კოეფიციენტებს. ასეთ შემთხვევაში ორგანიზაცია იტოვებს უფლებას ბათილად სცნოს ანუ 1,0 ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით დაუანგარიშოს მოგება ყველა სახის ფსონზე.

8. ბეისბოლის მატჩი თუ შეწყდა, გადაიდო და არ ჩატარდა ორი საათის განმავლობაში ყველა პოზიციაზე კოეფიციენტი გახდება 1,0 ის ტოლი. მოგების დაანგარიშება მოხდება 1,0 ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

9. კომპანია უფლებას იტოვებს გააბათილოს (ერთის ტოლად ჩათვალოს) ან შეაჩეროს საექვო მატჩების შედეგების ასახვა, თუ კომპანიას ექნება საფუძველი ივარაუდოს რომ აღნიშნულ მატჩებზე ადგილი ჰქონდა წინასწარ გარიგებას (ჩაწყობა), კოეფიციენტებით მანიპულირებას, ეჭვის ქვეშ დგას მატჩის მონაწილეთა კეთილსინდისიერება, გამომდინარე აქედან კომპანია იტოვებს უფლებას გააუქმოს/ შეაჩეროს მატჩის შედეგი გამოძიების დასრულებამდე რომელიც იწარმოებს ჩვენი ან შესაბამისი სტრუქტურების მიერ.

2. გამოძიების პროცესში, შესაძლოა საჭირო გახდეს საექვო თამაშებზე დადებული ფსონების ავტორების პირადი მონაცემების გადაგზავნა საგამომიებო ორგანოებში მათ მიერ კანონით გათვალისწინებულ მოთხოვნის საფუძველზე.

ჩვენ შესაძლოა, აგრეთვე, მივმართოთ სამართალდამცავ ორგანოებს ან ნებისმიერ უფლებამოსილ მესამე მხარეს და გადავცეთ მათ თქვენი ანგარიშის დეტალები თაღლითობისა და ფულის გათეთრების პრევენციისათვის.

## IX. თამაშის წესები სპორტის სახეობის მიხედვით

### ჩოგბურთი.

საჩოგბურთო მოედანს კორტი ჰქვია. თამაშები ერთეულთა და წყვილთა თანრიგებში ტარდება.

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. ერთ მოგებულ გათამაშებაზე მოთამაშე ეწერება 15 ქულა, შემდეგ მოგებულზე ასევე 15, მესამეზე კი 10 ქულა (ე. ი. 15, 30 და 40). ხოლო, მეოთხე მოგებულ გათამაშებაზე ჩოგბურთელი იგებს გეიმს. თუ ანგარიში თანაბარია (40-40) მაშინ ერთ-ერთმა მოთამაშემ ზედიზედ 2 გათამაშება უნდა მოიგოს გეიმის მოსაგებად. 6 გეიმის მოგების შემთხვევაში მოთამაშე იგებს სეტს. თუ ანგარიში 6:6-ია, მაშინ ხდება დამატებითი გეიმის გათამაშება, რომელსაც ტაიბრეიკი ჰქვია. ჩოგბურთელმა უნდა მოიგოს 2 სეტი თამაშის მოსაგებად. გამონაკლისია მამაკაცთა შორის დიდი მუხარადის ტურნირები, სადაც ჩოგბურთელს სჭირდება 3 სეტის მოგება თამაშის მოსაგებად.

ჩოგბურთის მატჩის შეწყვეტის შემთხვევაში, თუ ერთ-ერთი მოთამაშე (გუნდი) წყვეტს თამაშს ნებისმიერი მიზეზის გამო და უარს აცხადებს მასში მონაწილეობაზე, ყველა იმ პოზიციის შედეგი რომელიც არ დასრულებულა ფსონი გაბათილდება: ძირითადი შედეგი მოგება წაგება (1 2), გეიმების ფორა და ზუსტი ანგარიში სეტებში, ამ პოზიციებზე დადებული ფსონების მოგებები გაიცემა 1,0-ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით. ტოტალზე და სეტებზე დადებული ფსონები რომელიც უკვე განხორციელდა მატჩის შეწყვეტის მომენტისთვის (დანებება, დისკვალიფიკაცია) მოგებები გაიცემა დაფიქსირებული შედეგის მიხედვით. ტოტალზე (მეტი, ნაკლები) დადებული ფსონი მოგებულია მხოლოდ იმ შემთხვევაში თუ მატჩის შეწყვეტის მომენტისთვის ტოტალი უკვე მეტი იყო, შესაბამისად ნაკლებზე დადებული ფსონი ითვლება წაგებულად, თუ შეწყვეტის მომენტში ტოტალი არ იყო მეტი, ამ პოზიციებზე დადებული ფსონები უქმდება (კოეფიციენტი 1,0) .

თუ დისკვალიფიკაცია მოხდა მატჩის დაწყებამდე ან ერთ ერთი მონაწილე არ გამოცხადდა კორტზე, სათამაშოდ მაშინ ამ ასპარეზობის ყველა პოზიციაზე კოეფიციენტი ჩაითვლება 1.0-ის ტოლად და ამ თამაშზე დადებული თანხა უბრუნდება მოთამაშეს. თუ შეხვედრა დროებით შეწყდა და არ დამთავრდა იმავე დღეს და გადაიდო ნებისმიერი მიზეზის გამო, დადებული ფსონი ძალაშია ამ ტურნირის დამთავრებამდე, ვიდრე თამაში არ დასრულდება ან ერთ ერთი მოთამაშე რაიმე მიზეზით (დანებდება დისკვალიფიკაცია ან სხვა) არ გამოეთიშება ტურნირს. ინფორმაცია კორტის საფარის შესახებ ატარებს საინფორმაციო ხასიათს. კორტის შეცვლის შემთხვევაში ფსონები რჩება ძალაში. თამაშის ფორმატის შეცვლის შემთხვევაში ყველა პოზიციაზე (მოგება, წაგება, ფორა, ტოტალი) ფსონი უქმდება.

ჩოგბურთში არა აქვს მნიშვნელობა წყვილში, რომელი მოთამაშე იქნება დასახელებული პირველ და მეორე პოზიციაზე, მიუხედავად იმისა თუ სად ტარდება ტურნირი.

ჩოგბურთში წყვილთა შეხვედრებში გადამწყვეტ სეტში გათამაშებული სუპერ –ტაიბრეიკი (10 ქულამდე) ითვლება 1(ერთ) გეიმად მაგალითად თუ მატჩი დამთავრდა 6:2, 3:6, 10:7 მატჩის შედეგი იქნება სეტების ანგარიში 2:1 ხოლო ტოტალი 18 (10:8=18)

იმ შემთხვევაში თუ ზღვარად დასახელებული ქულების რაოდენობა გამოსახულია მთელი რიცხვით (მაგ: 19, 20, 21. და ა.შ.) და მატჩში გეიმების რაოდენობა ზუსტად დაემთხვა ზღვრად დასახელებულ ქულების რაოდენობას მაშინ კოეფიციენტი 1.0 – ის ტოლი ხდება და თანხა უბრუნდება მოთამაშეს. მატჩის ყველა პოზიცია ითვლება გაუქმებულად თუ შეიცვალა გათამაშების ფორმატი (თუ პროგრამაში სხვა რამ არ არის მითითებული.

ფსონი ძალაში რჩება :თუ შეიცვალა კორტის საფარი, შეიცვალა მატჩის ჩატარების ადგილი, შეიცვალა დახურული ღია კორტით ან პირიქით.

ფსონები იდება შემდეგ პოზიციებზე:

1. ვინ დაიწყებს თამაშს: ფსონი იდება თუ რომელი მოთამაშე მოაწვდის პირველ მოწოდებას. აღნიშნულ პოზიციაზე ფსონების მიღება წყდება მატჩის დაწყებამდე 5 წუთით ადრე.
2. მატჩის შედეგი: ფსონი მიიღება მატჩის გამარჯვებულის გამოცნობაზე.

3. ვინ მოიგებს პირველ გათამაშებას ფსონი იდება თუ რომელი მოთამაშე მოიგებს პირველ გათამაშებას.
4. ვინ მოახდენს პირველ ბრეიკს, ფსონი იდება მოწინააღმდეგის მოწოდებაზე გეიმის მოგებაზე.
5. ვინ მოიგებს (პირველ, მეორე ,მესამე,მეოთხე,მეხუთე) სეტს,
6. გეიმების რაოდენობა მატჩში.
7. გეიმების რაოდენობა (1-ელ სეტში, მე-2 სეტში, მე-3 სეტში, მე-4 სეტში, მე-5 სეტში):
8. სეტის გამარჯვებულის გამოცნობაზე,
9. სეტში გეიმების რაოდენობა.
10. სეტის ფორით მოგება.
11. ვინ დაუშვებს პირველ ორმაგ შეცდომას, ორმაგი შეცდომების რაოდენობა ფსონი იდება პირველ ორმაგ შეცდომაზე და ორმაგი შეცდომების რაოდენობაზე.
12. ვინ მოაწვდის პირველ ეისს, ეისების რაოდენობა, ვინ მოაწვდის მეტ ეისს, ფსონი იდება პირველი ეისის გამოცნობაზე, ეისების რაოდენობაზე და თუ რომელი მოთამაშე მოაწვდის მეტ ეისს.
13. იქნება თუ არა ტაიბრეიკი.
14. რომელ სეტში იქნება მეტი გეიმი.
15. სეტის ზუსტი ანგარიში
16. ყველაზე შედეგიანი სეტის ტოტალი.
17. ყველაზე ნაკლებ შედეგიანი სეტის ტოტალი:
18. პირველი მოთამაშის მოგებული გეიმების რაოდენობა
19. მეორე მოთამაშის მოგებული გეიმების რაოდენობა.
20. გეიმების რაოდენობა მატჩში.
21. მოთამაშე მოიგებს პირველ სეტს და მოიგებს მატჩს.
22. ეისების რაოდენობა (მატჩში, 1-ელ სეტში, მე-2 სეტში, მე-3 სეტში, მე-4 სეტში, მე-5 სეტში)
23. ერთერთი სეტი დამთავრდება 6:0 ან 0:6: ფსონის დამდებმა უნდა გამოიგნო დასრულება თუ არა ერთ-ერთი სეტი ანგარიშით 6:0 ან 0:6.

➤ **კალატბურთი** - თამაშის მოკლე აღწერა. სპორტის სახეობა, სადაც მოედანზე ხუთ-ხუთი მოთამაშისაგან შემდგარი ორი გუნდი ეჯიბრება ერთმანეთს მოწინააღმდეგის კალათში მეტი ბურთის მოსათავსებლად-ჩასაგდებად.

სპორტის ამ სახეობაზე ფსონი მიიღება ძირითად დროში (48 წუთიან თამაშზე 4 მეოთხედი თითო 12 წუთის ხანგრძლივობით ან 40 წუთი 4 მეოთხედი თითო 10 წუთის ხანგრძლივობით) ან დამატებითი დროის გათვალისწინებით (ოვერტაიმი) თუ პროგრამაში გამოცხადებულია თამაშის სამი პოზიცია (პირველი გუნდის მოგება, ფრე, მეორე გუნდის მოგება) ფსონები მიიღება ძირითად დროში, თუ პროგრამაში გამოცხადებულია თამაშის ორი პოზიცია (პირველი გუნდის მოგება, მეორე გუნდის მოგება) მაშინ ფსონების დაანგარიშება მოხდება დამატებითი დროის ოვერტაიმის გათვალისწინებით.

კალატბურთის თასის თამაშებზე ორ მატჩიანი თამაშის შედეგის მიხედვით ორივე გუნდმა თუ დააგროვა თანაბარი ქულები ასეთ შემთხვევაში ინიშნება ოვერტაიმი გამარჯვებულის გამოსავლენად გამონაკლის შემთხვევაში თასის თამაშებზე შეიძლება დაფიქსირდეს ფრე. ამხანაგურ თამაშებზე (კლუბებს შორის ) თუ თამაში დამთავრდა და შედეგი დაფიქსირდა ფრე (შეივალა მატჩის რეგლამენტი) ასეთ შემთხვევაში კოეფიციენტი გახდება ერთის ტოლი და თანხა გაიციმა 1,0-ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით მეოთხედებზე დადებული ფსონებზე მოგებები გაიციმა დაფიქსირებული შედეგების მიხედვით.

ფსონები მიიღება ასევე ძირითადი თამაშის ფორებზე და თამაშის ტოტულზე. შესაბამისად თუ გამოცხადებულია თამაშის სამი პოზიცია (პირველი გუნდის მოგება, ფრე, მეორე გუნდის მოგება) ფსონების დაანგარიშება მოხდება

ძირითადი დროის შედეგის გათვალისწინებით და შესაბამისად თუ გამოცხადებულია თამაშის ორი პოზიცია (პირველი გუნდის მოგება, მეორე გუნდის მოგება) მაშინ ფსონების დაანგარიშება მოხდება დამატებითი დროის გათვალისწინებით. ფსონები მიიღება თამაშის პირველი ნახევრის მეორე ნახევრის შედეგზე, ფორაზე და ტოტულზე აგრეთვე I, II, III, IV მეოთხედის შედეგზე, ფორაზე, ტოტულზე. გუნდის მიერ აღებულ ქულების რაოდენობაზე. NBA ზე მოთამაშის პოზიციებზე დადებული ფსონების დაანგარიშება მოხდება ოვერტაიმის ჩათვლით.

თუ მატჩი გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო დღის განმავლობაში. მოგების დაანგარიშება ყველა პოზიციაზე მოხდება 1.0-ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით, თუ მატჩი შეწყდა ჩაიშალა და არ გაგრძელდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში მეოთხედზე დადებული ფსონების დაანგარიშება მოხდება დამთავრებული მეოთხედში დაფიქსირებული შედეგის მიხედვით დაუმთავრებელ მეოთხედზე და მატჩის ყველა დანარჩენ პოზიციაზე კოეფიციენტი გახდება 1,0-ის ტოლი და მოგება გაიცემა შესაბამისი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

➤ **3X3 კალათბურთი-თამაშის მოკლე აღწერა.** - თამაში ტარდება ტრადიციული კალათბურთის მოედნის ნახევარზე, ერთი კალათით. ყოველი გუნდი შედგება 4 მოთამაშისგან (3 მოედანზე და ერთი სათადარიგოთა სკამზე) მსაჯების გუნდი შედგება ერთი მსაჯისგან რომელიც უშუალოდ მოედანზე იმყოფება და მაგიდასთან მჯდომი 2 მსაჯმდივანისგან.

- 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.

- რკალის შიგნით ბურთის ჩაგდება 1 ქულაა, რკალის გარეთ - 2 ქულა. თავისუფალი ტყორცნით ჩაგდებული ბურთი 1 ქულა. □ ძირითადი სათამაშო დრო განისაზღვრება შემდეგნაირად: ერთი პერიოდი, 10 წუთი სათამაშო სუფთა 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. □ გუნდი საჯარიმო სიტუაციაში აღმოჩნდება 7 დარღვევის შემთხვევაში. მოთამაშე, რომელსაც 4 დარღვევა დაუფიქსირდება, ტოვებს მოედანს.

- ჯარიმები სროლის შესრულების მომენტში რკალის შიგნით ფასდება ერთი საჯარიმო სროლით, 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. თავის არიდება ან არააქტიური თამაში (როცა ადგილი არ აქვს ჩაგდების მცდელობას) ითვლება ჯარიმად.

- შეცვლისთვის არ არის საჭირო მსაჯის ჩარევა. ყოველ გუნდს შეიძლება მიეცეს ერთი 30-წამიანი შესვენება. მოთამაშეს შეუძლია მოითხოვოს ტაიმ-აუტი მკვდარი ბურთის სიტუაციის დროს

- 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 პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო დღის 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.

➤ **ჰოკეი ყინულზე.** სპორტის სახეობა, სადაც ყინულით დაფარულ მოედანზე ხუთ-ხუთი მოთამაშისაგან შემდგარი ორი გუნდი ეჯიბრება ერთმანეთს მოწინააღმდეგის კარში მეტი ბურთის-შაიბის გასატანად.

სპორტის ამ სახეობაზე ფსონები მიიღება ძირითადი დროის გათვალისწინებით (60 წუთი 3 პერიოდი თითო პერიოდი 20 წუთის ხანგრძლივობით ან ძირითადი დრო ოვერტაიმის ჩათვლით ასეთ დროს პროგრამაში მითითებულია სპეციალური მინიშნება (ოვერტაიმი).

თუ პროგრამაში გამოცხადებულია თამაშის სამი პოზიცია (პირველი გუნდის მოგება, ფრე, მეორე გუნდის მოგება) ფსონები მიიღება ძირითადი დროის გათვალისწინებით, თუ პროგრამაში არ არის მითითებული ოვერტაიმით (ბულიტები მხედველობაში არ მიიღება). თუ პროგრამაში გამოცხადებულია თამაშის ორი პოზიცია (პირველი გუნდის მოგება, მეორე გუნდის მოგება) მაშინ ფსონებს დაანგარიშება მოხდება დამატებითი დროის (ოვერტაიმის) გათვალისწინებით. იგივე წესის მიხედვით ფსონები მიიღება აგრეთვე ფორებზე და ტოტულებზე. ფსონები მიიღება თამაშის პერიოდების შედეგზე, ფორაზე და ტოტალზე. რომელ პერიოდში გავა მეტი შაიბა.მასპინძელი გუნდის მიერ გატანილი შაიბის რაოდენობა. სტუმარი გუნდის მიერ გატანილი შაიბის რაოდენობა.

თუ მატჩი გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო დღის განმავლობაში.მოგების დაანგარიშება ყველა პოზიციაზე მოხდება 1.0-ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით

თუ მატჩი შეწყდა ჩაიშალა და არ გაგრძელდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში პერიოდზე დადებული ფსონების დაანგარიშება მოხდება დამთავრებული პერიოდში დაფიქსირებული შედეგის მიხედვით, დაუმთავრებელ პერიოდზე და მატჩის ყველა დანარჩენ პოზიციაზე კოეფიციენტი გახდება 1,0 - ის ტოლი და მოგება გაიცემა შესაბამისი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

➤ **რაგბი - რაგბი ლიგა.** სპორტული გუნდური თამაშის სახეობა ოვალური ბურთით, რომელსაც ორივე გუნდის თითოეული მოთამაშე ერთმანეთისათვის ხელით და ფეხით ბურთის გადაცემით ცდილობს დაამიწოს იგი მოწინააღმდეგის ჩათვლის მოედანში, მოწინააღმდეგის კარს მიღმა ან გაიტანოს H - ის ფორმის კარში. თამაშის მიზანია ორმა 15 კაციანმა გუნდმა, წესების დაცვით მოაგროვოს შეძლებისდაგვარად მეტი ქულა. გუნდი რომელმაც მეტოქეზე მეტი ქულა მოაგროვა, ითვლება გამარჯვებულად.

რაგბში ქულების დაგროვება ხდება ლელოს გატანით ან დარტყმის შესრულებით. ლელოს გატანა არის მოთამაშის შესვლა მოწინააღმდეგე გუნდის ჩათვლის მოედანზე და ბურთის მიწაზე დადება. ლელოს გამტანი გუნდი იღებს 5 ქულას. არეკნი – თამაშის დროს ბურთის დარტყმა. ფასდება 3 ქულით. ჯარიმა – ფასდება 3 ქულით.

გარდასახვა – ინიშნება ლელოს გატანის შემდეგ და ფასდება 2 ქულით. მატჩი იყოფა ორ ტაიმად, თითო ტაიმის ხანგრძლივობა 40 წუთი.

რაგბი ლიგაში ასპარეზობენ 13 კაციანი შემადგენლობით მოწინააღმდეგე გუნდები. ქულების დაგროვება ხდება ლელოს გატანით ან დარტყმის შესრულებით. ლელოს გატანა არის მოთამაშის შესვლა მოწინააღმდეგე გუნდის ჩათვლის მოედანზე და ბურთის მიწაზე დადება. ლელოს გამტანი გუნდი იღებს 4 ქულას. არეკნი – თამაშის დროს ბურთის დარტყმა. ფასდება 1 ქულით. ჯარიმა – ფასდება 2 ქულით.

გარდასახვა – ინიშნება ლელოს გატანის შემდეგ და ფასდება 2 ქულით. მატჩი იყოფა ორ ტაიმად, თითო ტაიმის ხანგრძლივობა 40 წუთი. 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.

თუ მატჩი გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო დღის განმავლობაში.მოგების დაანგარიშება ყველა პოზიციაზე მოხდება 1.0-ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით

➤ **7 კაცა რაგბი - 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 გააგრძელებს პირველი ქულათა გარკვეულ რაოდენობას; ქულათა განსაზღვრული სხვაობით მოგება

- **ფრენბურთი** - ფრენბურთი სპორტის გუნდური სახეობა, რომელშიც ორი გუნდი (თითოეულში ექვსი მოთამაშე) ცდილობს ქულები მოაგროვოს მოწინააღმდეგის მოედანში ბურთის ჩაგდებით. მატჩი ფრენბურთში სამი პარტიის მოგებად გრძელდება. თითოეული პარტია კი 25 ქულამდე (მეხუთე პარტია 15 ქულამდე). პარტიის მოსაგებად აუცილებელია მინიმუმ ორ ქულიანი სხვაობით მოგება (მაგ: თუ ანგარიში 24-24 გახდა თამაში გრძელდება ორ ქულიანი უპირატესობის მოპოვებამდე). თასის თამაშებზე თუ ორივე გუნდმა რაღაც ეტაპზე მოაგროვა ერთნაირი ქულები ინიშნება ოქროს სეტი 15 ქულამდე. ფსონები მიიღება მოგებაზე მატჩში ან სეტში. ფორაზე და ტოტალზე. ფორები და ტოტალი აღინიშნება თამაშის ქულების მიხედვით. თუ მატჩი გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში. მოგების დაანგარიშება ყველა პოზიციაზე მოხდება 1.0-ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.
- **ხელობურთი**. სპორტის გუნდური სახეობა, რომელშიც ორი გუნდი მხოლოდ ხელით ცდილობს ქულები მოაგროვოს მოწინააღმდეგის კარში ბურთის გატანით. თამაში მიმდინარეობს მოფიცრულ იატაკიან დარბაზში. მოედნის ზომებია 20:40მ. პირით ხაზებს შუა დგას ბადიანი კარები, რომლის სიგანე 3, ხოლო სიმაღლე 2 მეტრია. სპორტის ამ სახეობაზე ფსონი მიიღება მატჩის ძირითად დროში (60 წუთი ორი ტაიმი თითო 30 წუთის ხანგრძლივობით) დამატებითი დრო და პენალტები (7 მეტრიანი დარტყმა) მხედველობაში მიიღება მხოლოდ შემდეგ ეტაპზე გასვლა, სხვა ლიგაში გადასვლა ან ტურნირის მოგებაზე დადებულ ფსონების დაანგარიშების დროს.

**ფსონები მიიღება როგორც პირველი გუნდის მოგებაზე, ასევე ფრეზე და მეორე გუნდის მოგებაზე. ფსონები მიიღება ფორაზე და გატანილი ბურთების ტოტალზე.** თუ მატჩი გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო დღის განმავლობაში. მოგების დაანგარიშება ყველა პოზიციაზე მოხდება 1.0-ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

- **წყალბურთი** . გავრცელებული გუნდური სპორტული თამაში, სადაც შვიდი წევრისგან (ერთი მეკარე) შემდგარი ორი გუნდი ეთამაშება ერთმანეთს. გუნდის მიზანია საკუთარი კარის დაცვა და მეტოქე გუნდის კარში ბურთის გატანა. წყალბურთის თამაშობენ 50 მეტრიან აუზში. სათამაშო მოედნის ზომებია: 20:30 წყლის სიღრმე არა ნაკლებ 2 მეტრი. კარის ზომაა 3:09. თამაშობენ ოთხ რვა წუთიან პერიოდს(სუფთა დრო). შესვენება 2 წუთი (მეორემესვენება 5 წუთი) ფსონები მიიღება

პირველი გუნდის მოგებაზე, ფრეზე, მეორე გუნდის მოგებაზე. ფორაზე და ბურთების ტოტალზე.

თუ მატჩი გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო დღის განმავლობაში. მოგების დაანგარიშება ყველა პოზიციაზე მოხდება 1.0-ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

- **ბეისბოლი** – თამაშში მონაწილეობს ორი გუნდი, რომლებიც რიგ რიგობით თამაშობენ თავდასხმას და დაცვას.

თამაშის მიზანია მოწინააღმდეგეზე მეტი ქულის დაგროვება. ქულა ჩაითვლება თუ მოთამაშე რომელიც თამაშობს თავდასხმის გუნდში გაირბენს რიგ რიგობით ყველა ბაზას. (ბაზა-კვადრატი-30X30 სმ). მატჩი შედგება პერიოდებისაგან-: “ინინგი“ თითოეულში ორივე გუნდი თამაშობს თავდასხმასაც და დაცვასაც. ძირითადად 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 ნახევარინინგი). მატჩს ყოველთვის იწყებს მეორე გუნდი. იმ შემთხვევაში, თუ მეორე გუნდი თავისი ბოლო ნახევარ-ინინგით (მე\_9 ინინგში) ვერ შეძლებს ანგარიშის გათანაბრებას, პირველი გუნდი აღარ თამაშობს თავის ნახევარინინგს (მე\_9 ინინგში). შესაბამისად თამაში დასრულებულად ითვლება და ეს არ შეიძლება გახდეს სადაო საკითხის წარმოქმნის წინაპირობა

პირველი ნახევარი - ბეისბოლის პირველი ნახევარი შედგება 4.5 ინინგისაგან.

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

თამაშის ფრედ დამთავრების შემთხვევაში ინიშნება დამატებითი ინინგი. გამონაკლისს წარმოადგენს იაპონიის ბეისბოლი (NPB) სადაც შესაძლებელია თამაში დამთავრდეს ფრედ. ამერიკული ბეისბოლი (MLB)- ფსონები მიიღება დამატებითი ინინგების გათვალისწინებით.

იაპონიის ბეისბოლი (NPB)-თამაშის ფრედ დამთავრების შემთხვევაში (ზოგჯერ შესაძლებელია თამაშის ფრედ დასრულების შემთხვევაში დაინიშნოს დამატებითი ინინგი, ამ შემთხვევაში დაფიქსირდება შედეგი დამატებითი ინინგის გათვალისწინებით) მოთამაშეს თანხა უბრუნდება.

თუ მატჩში ნათამაშებია 5 ინინგზე ნაკლები, ფსონები ექვემდებარება დაბრუნებას.

მატჩი თუ შეწყდა, ჩაიშალა გადაიდო და არ ჩატარდა ორი საათის განმავლობაში ყველა პოზიციაზე კოეფიციენტი გახდება 1,0 ის ტოლი. მოგების დაანგარიშება მოხდება 1,0 ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით

➤ **პლაჟის ფრენბურთი-თამაშის მოკლე აღწერა.** - სპორტის სახეობებია, სადაც ქვიშით დაფარულ ზედაპირიან მოედანზე ორი გუნდი ეჯიბრება ერთმანეთს მოწინააღმდეგის მოედანზე ბურთის ჩასაგდებად.

- ფსონები სპორტის ამ სახეობაზე მიიღება პირველი ან მეორე მოთამაშის (წყვილის) მოგებაზე.
- ფორებზე და ტოტალზე. ფორა და ტოტალი სპორტის ამ სახეობაში მიეთითება ქულებით.

თუ შეხვედრა დროებით შეწყდა და არ დამთავრდა იმავე დღეს და გადაიდო ნებისმიერი მიზეზის გამო, დადებული ფსონი ძალაშია ამ ტურნირის დამთავრებამდე, ვიდრე თამაში არ დასრულდება ან ერთ ერთი მოთამაშე (გუნდი) რაიმე მიზეზით (დანებდება დისკვალიფიკაცია ან სხვა) არ გამოეთიშება ტურნირს.

იმ შემთხვევაში თუ ერთ-ერთი მოთამაშე (გუნდი) წყვეტს თამაშს ნებისმიერი მიზეზის გამო და უარს აცხადებს მასში მონაწილეობაზე ყველა განუხორციელებელი ფსონი გაბათილდება: ძირითადი შედეგი მოგება წაგება (1 2), ნებისმიერი ფორა და ზუსტი ანგარიში სეტებში, ამ პოზიციებზე დადებული ფსონების მოგებები გაიცემა 1,0 ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

ტოტალზე და სეტებზე დადებული ფსონები რომელიც უკვე განხორციელდა მატჩის შეწყვეტის მომენტისთვის (დანებება, დისკვალიფიკაცია) მოგებები გაიცემა დაფიქსირებული შედეგის მიხედვით. ტოტალზე (მეტი, ნაკლები) დადებული ფსონი მოგებულია მხოლოდ იმ შემთხვევაში თუ მატჩის შეწყვეტის მომენტისთვის ტოტალი უკვე მეტი იყო, შესაბამისად ნაკლებზე დადებული ფსონი ითვლება წაგებულად, თუ შეწყვეტის მომენტში ტოტალი არ იყო მეტი, ამ პოზიციებზე დადებული ფსონები უქმდება (კოეფიციენტი 1,0)

➤ **ამერიკული ფეხბურთი თამაშის მოკლე აღწერა:** თამაშის მიზანია მაქსიმალური ქულების დაგროვება, ბურთის მოწინააღმდეგის ჩათვლის მოედანზე შეტანით, ან მოედნიდან კარებში გატანით. იგებს ის გუნდი რომელიც დააგროვებს მეტ ქულას. პროფესიულ ფეხბურთში მატჩის ხანგრძლივობა შეადგენს 60 წუთს. სათამაშო დრო დაყოფილია ოთხ მეოთხედად, თითოეული 15 წუთი. თამაშის დროს სხვადასხვა მიზეზით საათი ხშირად ჩერდება, ამიტომ თამაში შეიძლება გაგრძელდეს 3 საათზე მეტ ხანს. ორივე გუნდს აქვს შესაძლებლობა გამოიყენოს ტაიმ აუტი თამაშის ორივე ნახევარში.

თუ თამაში დამთავრდა ფრედ, ინიშნება დამატებითი დრო. დამატებითი დრო გრძელდება 15 წუთი, თამაში მთავრდება როდესაც ერთ ერთი გუნდი გაიტანს ოქროს გოლს. თუ დამატებითი 15 წუთის განმავლობაშიც ვერცერთმა გუნდმა ვერ გაიტანა გოლი ფიქსირდება ფრე.

ამერიკულ ფეხბურთზე ფსონები მიიღება რომელიმე გუნდის მოგებაზე. მატჩის შედეგი ფიქსირდება დამატებითი დროის გათვალისწინებით. თუ დამატებითი დროის შემდეგ თამაში დამთავრდა ფრედ კოეფიციენტი გახდება ერთის ტოლი და მოთამაშეს თანხა დაუბრუნდება ფსონები მიიღება აგრეთვე ფორაზე და ტოტალზე.თუ მატჩი გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო დღის განმავლობაში.მოგების დაანგარიშება ყველა პოზიციაზე მოხდება 1.0-ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

ბურთის მიწასთან შეხების შემდეგ, თითოეულ გუნდში 18 მოთამაშეა. მინდორი ოვალურია სიგრძე 185 მ. სიგანე 155 მ. მატჩი შედგება ოთხი პერიოდისგან, თითოეულის ხანგრძლივობა არის 20 წუთი. (სულ 80 წუთი) შედეგი განისაზღვრება ძირითადი დროს გათვალისწინებით. **ფსონები მიიღება როგორც ფორებზე ასევე თამაშის ტოტალზე.**

NFL-ზე მოთამაშის პოზიციებზე დადებული ფსონების დაანგარიშება მოხდება ოვერტაიმის ჩათვლით.

➤ **ავსტრალიური ფეხბურთი** – თამაშის მოკლე აღწერა. თამაშში მონაწილე თითოეული გუნდის მიზანია მოწინააღმდეგე გუნდის კარის აღება და ამით რაც შეიზლება მეტი ქულის დაგროვება. თითოეულ გუნდს გააჩნია ორი კარი, რომლებიც განთავსებულია ერთმანეთში, დიდ კარში გატანილი გოლისთვის გუნდს ენიჭება ერთი ქულა, ფეხით გატანილ გოლზე პატარა კარებში 6 ქულა. კარის სიმაღლე არ არის განსაზღვრული. ბურთით ხელში შეიძლება გაკეთდეს 10 ნაბიჯი, შემდეგ ბურთი უნდა გადაეცეს სხვას, ან გაგრძელდეს მოძრაობა ბურთთან ერთად ბურთის მიწასთან შეხების შემდეგ. თითოეულ გუნდში 18 მოთამაშეა. მინდორი ოვალურია სიგრძე 185 მ. სიგანე 155 მ. მატჩი შედგება ოთხი პერიოდისგან, თითოეულის ხანგრძლივობა არის 20 წუთი. (სულ 80 წუთი) შედეგი განისაზღვრება ძირითადი დროს გათვალისწინებით. ფსონები მიიღება მატჩის გამარჯვებული ფორით მოგება, თამაშის ტოტალზე, აგრეთვე მატჩის პირველ ნახევარზე. ასეთ შემთხვევაში დადებული ფსონის დაანგარიშება ხდება ძირითადი დროის პირველი ნახევრის შედეგით. თუ მატჩი გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო დღის განმავლობაში. მოგების დაანგარიშება ყველა პოზიციაზე მოხდება 1.0-ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

➤ **ბილიარდი** - თამაშის მოკლე აღწერა. ბილიარდი (ფრანგ. billard, სიტყვიდან bille-ბურთულა)—ბურთულებით თამაში სპეციალურ მაგიდაზე (მაგიდასაც „ბილიარდი“ ჰქვია). მაუდგადაკრულ მაგიდას ბორტებზე დატანებული აქვს 6 ხვრელი (ლუზა, ფრანგულ ბილიარდს ლუზები არ აქვს), რომლებსაც ბადის პარკები ჰკიდია. თამაშობენ 3,5 ან 16პლასტმასის ან სპილოს ძვლის ბურთულებით. ბურთულები დანომრილია 1-დან 15-მდე, მე-16 უნომროა. ბურთულებს მაგიდაზე აგორებენ საგანგებოდ დამზადებული ხის ჯოხით (კიი). კიის სიგრძეა 1,5მ. გავრცელებულია ბილიარდის თამაში „ამერიკული“ (იგებს ის, ვინც პირველი ჩააგდებს ლუზებში 8 ბურთულას) და „პირამიდა“ (იგებს ის, ვინც პირველი დააგროვებს 71 ქულას). **ფსონები მიიღება ტურნირში გამარჯვებაზე.** თუ მოთამაშე გამოეთიშა ტურნირს ამ შემთხვევაში მასზე დადებული ფსონი წაგებულად ითვლება. **ფსონი მიიღება მოთამაშის გამარჯვებაზე.** მოთამაშე გამარჯვებულად ითვლება თუ ის გადავა ტურნირის შემდეგ ეტაპზე. თუ მოთამაშემ არ დაიწყო თამაში ყველა ფსონი გაუქმებულად ითვლება და თანხა უბრუნდება მოთამაშეს. თუ მატჩი გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო დღის განმავლობაში. მოგების დაანგარიშება ყველა პოზიციაზე მოხდება 1.0-ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

➤ **მაგიდის ჩოგბურთი – თამაშის მოკლე აღწერა.** ასევე ცნობილია, როგორც პინგ-პონგი ერთ ერთი პოპულარული თამაშის სახეობაა მსოფლიოში. მისი არსია მსუბუქი, ღრუიანი ბურთის მოწინააღმდეგესთვის ისეთი კუთხით ჩაწოდება, რომ მან მისი უკუდარტყმა ვეღარ მოახერხოს. ფსონები სპორტის ამ სახეობაზე მიიღება პირველი ან მეორე მოთამაშის მოგებაზე. ფორებზე და ტოტალზე. ფორა და ტოტალი სპორტის ამ სახეობაში მიეთითება ქულებით.

თუ შეხვედრა დროებით შეწყდა და არ დამთავრდა იმავე დღეს და გადაიდო ნებისმიერი მიზეზის გამო, დადებული ფსონი ძალაშია ამ ტურნირის დამთავრებამდე, ვიდრე თამაში არ დასრულდება ან ერთ ერთი მოთამაშე (გუნდი) რაიმე მიზეზით (დანებება, დისკვალიფიკაცია ან სხვა) არ გამოეთიშება ტურნირს.

იმ შემთხვევაში თუ ერთ-ერთი მოთამაშე (გუნდი) წყვეტს თამაშს ნებისმიერი მიზეზის გამო და უარს აცხადებს მასში მონაწილეობაზე ყველა განუხორციელებელი ფსონი გაბათილდება: ძირითადი შედეგი მოგება წაგება (1 2), ნებისმიერი ფორა და ზუსტი ანგარიში სეტებში, ამ პოზიციებზე დადებული ფსონების მოგებები გაიცემა 1,0-ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით. ტოტალზე და სეტებზე დადებული ფსონები რომელიც უკვე განხორციელდა მატჩის შეწყვეტის მომენტისთვის (დანებება, დისკვალიფიკაცია) მოგებები გაიცემა დაფიქსირებული შედეგის მიხედვით. ტოტალზე (მეტი, ნაკლები) დადებული ფსონი მოგებულია მხოლოდ იმშემთხვევაში თუ მატჩის შეწყვეტის მომენტისთვის ტოტალი უკვე მეტი იყო, შესაბამისად ნაკლებზე დადებული ფსონი ითვლება წაგებულად, თუ შეწყვეტის მომენტში ტოტალი არ იყო მეტი, ამ პოზიციებზე დადებული ფსონები უქმდება (კოეფიციენტი 1,0)

➤ **ფორმულა 1.** თამაშის მოკლე აღწერა. ფორმულა ერთი (ინგლ. Formula One, ასევე ფორმულა-1, ან არაოფიც. სამეფო ფორმულა) მსოფლიო ჩემპიონატი წრიულ ავტორბოლაში. ავტორბოლის ყველაზე ძვირი და მაღალტექნოლოგიური სახეობა. მსოფლიო ჩემპიონატი ტარდება ყოველ წელს და ცალკეული ეტაპებისგან შედგება. ჩემპიონატის გამარჯვებული წლის ბოლოს ვლინდება. ამ ჩემპიონატში ასპარეზობენ როგორც ცალკეული პილოტები, ასევე გუნდებიც. პილოტები ასპარეზობენ მსოფლიო ჩემპიონის ტიტულისთვის, ხოლო გუნდები — კონსტრუქტორთა თასისთვის.

ფსონები მიიღება როგორც უშუალოდ რბოლაზე ასევე კვალიფიკაციაზე:

- რბოლის ან კვალიფიკაციის გამარჯვებული
- რბოლაში ან კვალიფიკაციაში პირველი სამეული



- რბოლაში ან კვალიფიკაციაში პირველი ექვსეული
- რამდენი პილოტი დაამთავრებს რბოლას
- სწრაფი წრე. (რომელი პილოტი აჩვენებს ყველაზე მცირე დროს წრეზე)
- ორი პილოტი შედარება (ვინ მიაღწევს უკეთეს შედეგს რბოლაში) თუ რბოლა გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში.

მოგების დაანგარიშება ყველა პოზიციაზე მოხდება 1.0-ის ტოლი კოეფიციენტი გათვალისწინებით.

➤ **კრივი - თამაშის მოკლე აღწერა.** - სპორტის სახეობა, ორ სპორტსმენს შორის მუშტით ბრძოლა განსაკუთრებული წესების დაცვით. შეჯიბრება კრივში ტარდება 250-300 გრამიანი რბილი ხელთათმანებით რინგზე 3 წუთიანი რაუნდით, რაუნდებს შორის ერთწუთიანი შესვენებაა. გამარჯვება ეძლევა იმ მოკრივეს, რომელმაც წარმატებით ჩატარებული შეტევებით მოაგროვა მეტი ქულა, მოიგო ნოკაუტით ან თუ მოწინააღმდეგეს აღარ შეუძლია ბრძოლა, დისკვალიფიცირებულია ან უარს ამბობს ბრძოლის გაგრძელებაზე. კრივში აკრძალულია დარტყმა წელსქვევით, კეფაში, ზურგში, თავის დარტყმა. ბრძოლას სჯის რეფერი (მსაჯი რინგზე) და 3-5 მსაჯი რინგს გარეთ. თუ რომელი მოკრივე შეიცვალა, კოეფიციენტი ხდება ერთის ტოლი და თანხა მოთამაშეს უბრუნდება. ფსონები მიიღება პირველი მოკრივის მოგებაზე, ფორაზე, მეორე მოკრივის მოგებაზე და ა.შ. თუ ორთაბრძოლა გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში. მოგების დაანგარიშება ყველა პოზიციაზე მოხდება 1.0-ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით

ფსონები მიიღება აგრეთვე რაუნდების რაოდენობაზე.

თუ ორთაბრძოლა გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში. მოგების დაანგარიშება ყველა პოზიციაზე მოხდება 1.0-ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

➤ **დარტსი** – თამაშის მოკლე აღწერა. ინდივიდუალური შეჯიბრება მოკლე (30,5 სმ) ხელშუბის ტყორცნაში. მოასპარეზენი ხელშუბებს 2,37მ. მანძილიდან სტყორცნიან ვერტიკალურად განლაგებულ მრგვალ სამიზნეში, რომლის ცენტრიც იატაკს 173 სმ.ით არის დაშორებული. სამიზნე 20 ტოლ სექტორადაა დაყოფილი. სექტორები დანომრილია 1 დან 20 მდე. გარდა ამისა, სამიზნეზე დახაზულია სამი, ერთმანეთის მიმართ კონცენტრულად განლაგებული წრე. ხელშუბის მოხვედრება პირველ (ანუ გარე) წრეში იძლევა სექტორის ნომერის 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, ცენტრში მორტყმას კი 50 ქულა მოაქვს.

➤ **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 დარტსის ტურნირები, სადაც მატჩის ხანგრძლივობა განისაზღვრება უშუალოდ ლეგების რაოდენობის მიხედვით.

➤ **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.

**სპორტის ამ სახეობაზე ფსონები მიიღება :**

- ტურნირში გამარჯვებულზე, ტოტალი 180,
- ვინ შეასრულებს მეტ 180-ს პირველი სეტის ლეგების ზუსტი ანგარიში ,
- ორი მოთამაშის შედეგის შედარებაზე (ვინ უკეთეს შედეგს მიაღწევს) და ა.შ. თუ თამაში გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში. მოგების დაანგარიშება ყველა პოზიციაზე მოხდება 1.0-ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

➤ **ველოსპორტი** - სპორტის სახეობა, რომელიც მოიცავს ველოსიპედით ტრეკზე და გზატკეცილზე რბოლას, ველოკროსს, მაუნთინბაიკს (სამთო დაშვება), ფიგურულ ტარებას, ველობურთს, ველოპოლოს. ველოსპორტი არის სპორტის სახეობა, რომელშიც სპორტსმენები ერთმანეთს ველოსიპედით ტრეკზე და გზატკეცილზე ეჯიბრებიან. გზის დასაწყისში ყველა მრბოლელი ერთდროულად იღებს სტარტს. იგებს ის ვინც პირველი მივა ფინიშის ხაზთან. ფსონები მიიღება: მრბოლელის ტურნირში გამარჯვებაზე. ვინ უკეთ იასპარეზებს, ტურის გამარჯვებული(მრბოლელი, გუნდი)

ამ შემთხვევაში ორივე მრბოლელმა უნდა აიღოს სტარტი, თუ ერთი მრბოლელი ვერ დაამთავრებს ეტაპს მეორე ითვლება მოგებულიად. თუ ვერცერთი ვერ დაამთავრებს ეტაპს ამა თუ იმ მიზეზის გამო ფსონი გაუქმებულად ითვლება და თანხა მოთამაშეს უბრუნდება. თუ რბოლა გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო დღის განმავლობაში. მოგების დაანგარიშება ყველა პოზიციაზე მოხდება 1.0-ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

➤ **ბადმინტონი** – თამაშის მოკლე აღწერა. ოლიმპიური სპორტის სახეობაა, რომელიც არის ჩოგბურთის მსგავსი თამაში მაღლა გაჭიმული ბადის თავზე ჩოგნით ისვრიან კორპის ან პლასმასის ძაბრისებურ ბურთს (ვოლანს). მას ძირითადად დარბაზში თამაშობენ. თამაში ხდება ორ მოწინააღმდეგეს შორის, თითოეულ მხარეს წარმოადგენს (ერთეულბში) ან ორი (წყვილბში) მოთამაშე(ები). მისი ხანგრძლივობაა 21 (მაქსიმუმ 31) ქულამდე. გამონაკლისი 20:20-ზე ხდება თამაშის ავტომატური გაგრძელება.

**ფსონები სპორტის ამ სახეობაზე მიიღება :**

- პირველი ან მეორე მოთამაშის (წყვილის) მოგებაზე.
- ფორებზე და ტოტალზე. ფორა და ტოტალი სპორტის ამ სახეობაში მიეთითება ქულებით.

თუ შეხვედრა დროებით შეწყდა და არ დამთავრდა იმავე დღეს და გადაიდო ნებისმიერი მიზეზის გამო, დადებული ფსონი ძალაშია ამ ტურნირის დამთავრებამდე, ვიდრე თამაში არ დასრულდება ან ერთ ერთი მოთამაშე (გუნდი) რაიმე მიზეზით (დანებება დისკვალიფიკაცია ან სხვა) არ გამოეთიშება ტურნირს.

იმ შემთხვევაში თუ ერთ-ერთი მოთამაშე (გუნდი) წყვეტს თამაშს ნებისმიერი მიზეზის გამო და უარს აცხადებს მასში მონაწილეობაზე ყველა განუხორციელებელი 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 განხორციელდა მატჩის შეწყვეტის მომენტისთვის (დანებება, დისკვალიფიკაცია) მოგებები გაიცემა დაფიქსირებული შედეგის მიხედვით. ტოტალზე (მეტი, ნაკლები) დადებული ფსონი მოგებულია მხოლოდ იმ შემთხვევაში თუ მატჩის შეწყვეტის მომენტისთვის ტოტალი უკვე მეტი იყო, შესაბამისად ნაკლებზე დადებული ფსონი ითვლება წაგებულად, თუ შეწყვეტის მომენტში ტოტალი არ იყო მეტი, ამ პოზიციებზე დადებული ფსონები უქმდება (კოეფიციენტი 1,0).

➤ **ჰოკეი ბურთით (ბენდი)** – თამაშის მოკლე აღწერა. გუნდური სპორტული თამაში, ტარდება ყინულის მოედანზე ორი გუნდის მონაწილეობით (ათი მოთამაშე თითოეულ გუნდში და თითო მეკარე). თამაში შედგება 2 ტაიმისგან თითოეული 45 წუთის ხანგრძლივობით. თუ პროგრამაში არ არის სხვა რამ მითითებული ფსონები დაიანგარიშება თამაშის 90 წუთის გათვალისწინებით (3 პერიოდი თითო 30 წუთი ან 2 ნახევარი თითო 45 წუთი). დამატებითი დრო მხედველობაში არ მიიღება.

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

თუ მატჩი გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო დღის განმავლობაში. მოგების დაანგარიშება ყველა პოზიციაზე მოხდება 1.0-ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

➤ **ბალახის ჰოკეი** - თამაშის მოკლე აღწერა. - სპორტის სახეობა, სადაც ბალახით დაფარულ ზედაპირიან მოედანზე გუნდი ეჯიბრება ერთმანეთს მოწინააღმდეგის კარში ბურთის გასატანად ბალახის ჰოკეისათვის სპეციალურად დამზადებული ხის ჩოგნით. ფსონები მიიღება პირველი გუნდის მოგებაზე, ფრეზე, მეორე გუნდის მოგებაზე. ფორაზე და ბურთების ტოტალზე. თუ მატჩი გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო დღის განმავლობაში. მოგების დაანგარიშება ყველა პოზიციაზე მოხდება 1.0-ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

➤ **ჰოკეი დარბაზში (ფლორბოლი)** - სპორტის სახეობა, სადაც თამაში მიმდინარეობს დახურულ დარბაზში მყარ იატაკზე ღრუიანი პლასტმასის ბურთით, ყველა ფსონი მიიღება მატჩის ძირითადი დროის გათვალისწინებით

(ხანგრძლივობა 60 წუთი 3 ტაიმი თითო 20 წუთი) დამატებითი დრო და პენალტები მხედველობაში მიიღება მხოლოდ იმ ფსონებზე რომელიც დადებულია პოზიციებზე, შემდეგ ეტაპზე გასვლა, ტურნირის გამარჯვებული და ა.შ. თუ თამაში გადაიდო შეწყდა და არ გაგრძელდა მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში ყველა ფსონი გაუქმდება და მოგების დაანგარიშება მოხდება 1,0 -ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

➤ **ფუტსალი** - ეს თამაში ცნობილია აგრეთვე, როგორც დარბაზის ფეხბურთი. არსებობს თამაშის რამდენიმე ვარიანტი ძირითადი განსხვავება მოედნის ზომებსა და მოთამაშეთა რაოდენობაშია (ერთ გუნდში 5 ან 11 კაცი 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 გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო დღის განმავლობაში. მოგების დაანგარიშება ყველა პოზიციაზე მოხდება 1.0-ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით. 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 - თამაშის მოკლე აღწერა.** პორტის სახეობა, კერძოდ ფეხბურთის ნაირსახეობა სადაც ქვიშით დაფარულ ზედაპირიან მოედანზე ორი გუნდი ეჯიბრება ერთმანეთს მოწინააღმდეგის კარში ბურთის გასატანად. 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) თუ მატჩი გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო დღის განმავლობაში. მოგების დაანგარიშება ყველა პოზიციაზე მოხდება 1.0-ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

➤ **კრიკეტი - თამაშის მოკლე აღწერა.** 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 ზედა 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.

კრიკეტში არსებობს რამდენიმე ტიპის შეჯიბრება : ერთდღიანი საერთაშორისო მატჩი(Twenty20) თამაში გრძელდება საშუალოდ სამ საათ ნახევარი ერთდღიანი საერთაშორისო მატჩი (ODI ფსონები მიიღება : პირველი გუნდის მოგებაზე, ფრეზე, მეორე გუნდის მოგებაზე. ფსონები მიიღება ფორაზე და ბურთების ტოტალზე.

თუ თამაში შეწყდა და არ დასრულდა, დადებული ფსონები ბათილდება და მოგების დაანგარიშება მოხდება 1,0 ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

➤ **შერეული ორთაბრძოლები - თამაშის მოკლე აღწერა.** -შერეული ორთაბრძოლა-სპორტის სახეობა. ორ სპორტსმენს შორის ბრძოლა სხვადასხვა შერეული საბრძოლო ტექნიკის, სკოლის, მიმართულებების გამოყენებით. ფსონები მიიღება რომელიმე მონაწილის გამარჯვებაზე, რაუნდების ტოტალზე. რაუნდების ტოტალი გამოითვლება იმ რაუნდების გათვალისწინებით რომლებშიც გასულია რაუნდის დროის არანაკლებ ნახევარი. ქულების მიხედვით მოგებაზე დადებული ფსონები ითვლება მოგებულად, თუ შედგება ყველა რაუნდი. ვადამდელი მოგება- მოიცავს ნოკაუტს, ტექნიკურ ნოკაუტს, მტკივნეული/მახრჩობელა/ნებაყოფლობით დანებებას, დიკვალიფიკაციას ან ბრძოლის გაგრძელებაზე უარის თქმას. თუ შეიცვალა ფორმატი (რაუნდების რაოდენობა) ფსონი შედეგზე ითვლება დაფიქსირებულად, რაუნდების რაოდენობაზე დადებული ფსონი გაუქმებულად ითვლება. თუ რომელიმე მონაწილე შეიცვალა კოეფიციენტი ხდება ერთის ტოლი და თანხა მოთამაშეს უბრუნდება. თუ შეხვედრა გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მოგების დაანგარიშება ხდება ყველა პოზიციაზე 1.0 კოეფიციენტის გათვალისწინებით. თუ შეხვედრა შეწყდა, ჩაიშალა და არ გაგრძელდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო დღის განმავლობაში, ის პოზიციები, რომლებიც შეხვედრა შეწყვეტის (ჩაშლის)

მომენტისთვის იყო გარკვეული (გათამაშებული) და რომლებზეც, შეხვედრის შემდგომ განვითარებას გავლენის მოხდენა არ შეეძლო ითვლება დაფიქსირებულად. ხოლო გაურკვეველ პოზიციებზე კოეფიციენტი 1.0 ტოლია.

- **მიუღო.**- სპორტის სახეობაა სადაც ორი მოწინააღმდეგე ერკინება ერთმანეთს გამარჯვების მოსაპოვებლად. მონაწილეები ასპარეზობენ სხვადასხვა წონით კატეგორიებში თითოეულ წონით კატეგორიასი ვლინდება 4 გამარჯვებული პირველი მეორე ადგილოსანი და 2 მესამე ადგილოსანი (ჩემპიონი)- გამარჯვებულია ის მონაწილე (გუნდი) რომელიც საბოლოო შედეგების მიხედვით დაიკავებს პირველ ადგილს. თუ მონაწილე ასპარეზობაში ჩაერთვება (აიღებს სტარტს) ფსონი გათამაშებულად ითვლება. ხოლო თუ მონაწილე საერთოდ არ მიიღებს ასპარეზობაში მონაწილეობას მასზე დადებული ფსონი უქმდება (კოეფიციენტი 1,0). ტურნირის შემდგომ სანქციები (დისკვალიფიკაცია) მხედველობაში არ მიიღება. თუ მონაწილეებიდან ერთ - ერთი გამოეთიშება

ასპარეზობას, გამარჯვებულია ის ვინც დაასრულებს ასპარეზობას. fsoni miiReba: გამარჯვებულის, საუკეთესოს სამეულის, საუკეთესო ნაკრები და ა.შ.

- **თავისუფალი ჭიდაობა.- თამაშის მოკლე აღწერა.** (თავისუფალი ჭიდაობა) სპორტული ორთაბრძოლის ნაირსახეობაა - ორი მეტოქის შერკინება წესებით ნებადართული ტექნიკური ილეთების გამოყენებით (ჩავლება, გამოკვრა, გდება, ტრიალი და სხვ.). ოფიციალური შეჯიბრებები იმართება დარბაზებში, საჭიდაო ხალიჩაზე, რომლის ზომებია 12X12 მ. საჭიდაო წრის დიამეტრია 9 მ და შემოსაზღვრულია 1 მ სიგანის წითელი ზოლით (პასიურობის ზონა). მოჭიდავეებს აცვიათ მაღალყელიანი, უქუსლო ფეხსაცმელი და წითელი ან ლურჯი ფერის ერთიანი საჭიდაო მაისური. შეჯიბრებაში მონაწილეობენ კაცები და ქალები და იყოფიან წონით კატეგორიებად. შეჯიბრება ტარდება ოლიმპიური (პირდაპირი გამოთიშვის) სისტემით, სანამ არ დარჩება ორი მოჭიდავე, რომელთა გადამწყვეტი შეხვედრა გამოავლენს ჩემპიონს. ფინალში გამარჯვებულს გადაეცემა ოქროს მედალი, დამარცხებულს-ვერცხლის მედალი. ბრინჯაოს ორი მედლისთვის ერთ-მანეთს ხვდებიან ნახევარფინალში დამარცხებული და ე. წ. სანუგეშო ჯგუფებში გამარჯვებული მოჭიდავეები. იქმნება ორი ასეთი სანუგეშო ჯგუფი მხოლოდ იმ მოჭიდავეებსათვის, რომლებიც შეჯიბრების სხვადასხვა ეტაპზე ერთ-ერთ ფინალისტთან დამარცხდნენ. თითოეულ შეხვედრას სჯის მსაჯთა ბრიგადა 3 კაცის შემადგენლობით. ორთაბრძოლა 2 სამწუთიანი პერიოდისგან, პერიოდებს შორის შესვენება 30 წამია. თუ პირველ პერიოდში 2 წუთის შემდეგ მოჭიდავეებს ქულა არ აქვთ, მსაჯები ავლენენ პასიურ მოჭიდავეს. პერიოდი ვადაზე ადრე წყდება და გამარჯვებული ხდება მოჭიდავე. წმინდა მოგებით, მეტოქის ბეჭებზე დაწვნით (როცა ერთერთი 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.- თამაშის მოკლე აღწერა.** (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 პერიოდისგან. პერიოდებს შორის შესვენება 30 წამი.

პერიოდი ვადაზე ადრე წყდება და გამარჯვებული ხდება მოჭიდავე წმინდა მოგებით, მეტოქის ბეჭებზე დაწვნით (როცა ერთ-ერთი მოჭიდავე მეტოქეს ორივე ბეჭს ხალიჩაზე დაადებინებს); თუ მოიპოვებს 8 ან მეტი ქულის

უპირატესობას. თითოეული ილეთი ფასდება შესაბამისი ქულით. ყოველი პერიოდის პირველი წუთის შემდეგ მეტოქეებს მორიგეობით აყენებენ ჩოქბჯენ-ში.

თუ პერიოდის დასრულების შემდეგ მეტოქეებს თანაბარი ქულა დაუგროვდათ, უპირატესობა იმ მოჭიდავეს ენიჭება, რომელსაც მეტი მაღალქულიანი ილეთი აქვს შესრულებული.

თუ ეს მაჩვენებელიც თანაბარია, პერიოდის გამარჯვებულად ცხადდება მოჭიდავე, რომელმაც ბოლო ქულა აიღო, ხოლო თუ პერიოდი დამთავრდა 0:0, გამარჯვება ენიჭება სპორტსმენს რომელიც უფრო აქტიური იყო დასკვნით ფაზაში. ბერძნულრომაულ ჭიდაობაში კატეგორიულად იკრძალება წელს ქვემოთ ხელის ჩავლება, ფეხის გამოკვრა, ფეხის აქტიური ხმარება ნებისმიერი მოქმედებისას. ამ წესის დამრღვევს ტექნიკურ გაფრთხილებას აძლევენ, მის მეტოქეს კი-2 ქულას. აკრძალულია აგრეთვე მტკივნეული და მახრჩობელა ილეთები. **ფსონები მიიღება ტურნირის გამარჯვებულზე, სამეულში გასვლაზე და ვინ უკეთ იასპარეზებს. ➤ ჭადრაკი -თამაშის მოკლე აღწერა.** ინტელექტუალური თამაში, რომელშიც ორგანულადაა შერწყმული ხელოვნების, მეცნიერებისა და სპორტის ელემენტები. ჭადრაკი ხელს უწყობს აზროვნების, ლოგიკის, ყურადღების კონცენტრაციის, თვითკრიტიკის განვითარებას, გამარჯვებისაკენ სწრაფვას და სხვა.

ჭადრაკის თამაშში მკაფიოდ ვლინდება პიროვნების ხასიათის ინდივიდუალური თავისებურებანი. ჭადრაკის პარტიას თამაშობს ორი პარტნიორი („თეთრი“ და „შავი“ ფიგურებით) კვადრატული, მუქი და ღია ფერის 64-უჯრედიან დაფაზე (ქვემო ნათელი უჯრედი მოთამაშის მარჯვენა მხარეს უნდა იყოს). ყოველ პარტნიორს აქვს 8 ფიგურა (მეფე, ლაზიერი, 2 ეტლი, 2 მხედარი, 2 კუ და 8 პაიკი). ფსონები სპორტის ამ სახეობაზე მიიღება : პირველი ან მეორე მოთამაშის (წყვილის) მოგებაზე. ფორეზზე და ტოტალზე. ფორა და ტოტალი სპორტის ამ სახეობაში მიეთითება ქულებით.

დადებული ფსონების დაანგარიშება ხდება ოფიციალური შედეგების საფუძველზე კონკრეტული პარტიის შედეგის მიხედვით, ხოლო მატჩის შედეგი პარტიების ჯამის მიხედვით რისგანაც შედგება მატჩი თუ მატჩის დაწყება გვიანდება ან გადაიდო ნებისმიერი მიზეზის გამო, ყველა ფსონი ძალაში რჩება ტურნირის დამთავრებამდე.

➤ **შვინგენი (შვეიცარიული ჭიდაობა) თამაშის მოკლე აღწერა** - ორთაბრძოლის სახეობა , რომელიც ცნობილია როგორც შვეიცარიული ჭიდაობა. ის ხალხური ჭიდაობის სტილია. მოჭიდავეები ატარებენ სპეციალურ სამოსს "შვინგერჰოსენს" ქამრებით, რომლებიც გამოიყენება დასაჭერად. ის, ვინც პირველი დააგდებს მოწინააღმდეგეს მხრებით მიწაზე, იმარჯვებს ორთაბრძოლაში. **ფსონები მიიღება ტურნირის გამარჯვებულზე.**

➤ **სკვოში -თამაშის მოკლე აღწერა.** თამაში ჩოგნითა და ბურთით. გავრცელებულია ორი ძირითადი ნაირსახეობა: სკვოშ-ჩოგანი Squash Rackets) და სკვოშჩოგბურთი (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 10X5,5მ 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, ამერიკული წესებით, ქულები ორივე მხარეს ერიცხება. მოწინააღმდეგეებმა მონაცვლეობით ისე უნდა დაარტყან ბურთს ჩოგანი, რომ ყოველი დარტყმის შემდეგ წინა კედელს შეეხოს. მიზანი ის არის, რომ მეტოქემ დარტყმისას შეცდომა დაუშვას ან საერთოდ ვერ შეძლოს ბურთის მოგერიება. ქულა მოგებულად ითვლება იმ შემთხვევაში, თუ კედლიდან ასხლეტილი ბურთი ორჯერ მაინც შეეხება იატაკს სანამ მეტოქე დაარტყამდეს. თამაში 3 ან 5 გეიმისაგან შედგება, ტრადიციული ბრიტანული დათვლის წესით გეიმი 9 ქულამდე გრძელდება, ხოლო ამერიკული დათვლის წესით გეიმი 11 ქულამდე გრძელდება. ფსონები მიიღება მატჩის გამარჯვებულზე, გეიმის გამარჯვებულზე, გეიმების ჰანდიკაპზე, გეიმების ტოტალზე და სხვა პოზიციებზე. თუ თამაში შეწყდა გადაიდო და არ დამთავრდა იმავე დღეს ფსონები რჩება ძალაში ტურნირის დამთავრებამდე, სანამ არ დაასრულებენ მატჩს ან თუ რომელიმე რომელიმე მონაწილე უარს არ იტყვის გაგრძელებაზე. თუ რომელიმე მონაწილე დანებდა თამაშის დასრულებამდე ფსონების დაანგარიშება მოხდება დამდგარი შედეგების შესაბამისად ხოლო არ შემდგარი პოზიციებზე კოეფიციენტი გახდება 1,0 ის ტოლი.

➤ **გოლფი.** - სპორტის ინდივიდუალური სახეობაა. თამაში პატარა ბურთით და კავჩოგნებით (ყვანჭებით). გოლკლუბების 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 გოლფ-კლუბში 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 ჯაშში რამდენიმე კილომეტრს აღწევს. გოლფს სხვადასხვა ზომის, სხვადასხვა სიშორისა და ყაიდის დარტყმებისთვის განკუთვნილი თორმეტი კავჩოგნით თამაშობენ. კავჩოგნები სპეციალურ აბეგებშია 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 კავჩოგანს და ისე დაჰკრავს სპეციალურ სადგამზე დადებულ ბურთს, რომ იგი რაც შეიძლება ახლოს დაეცეს სამიზნე ორმოსთან (ორმო სადგურიდან საკმაოდ შორსაა და ამიტომ შიგ ჩარჭობილი ალმით არის ხოლმე მონიშნული). შემდეგ მოთამაშე მხლებელთან ერთად მივა ბურთის დაცემის ადგილზე და ახლა იქიდან ცდილობს, უკვე სხვა კავჩოგნით, უფრო მოზომილი და ფრთხილი დარტყმით ბურთი ორმოში ჩააგდოს. შეჯიბრება, როგორც წესი, ოთხ დღეს გრძელდება – ოთხშაბათიდან კვირამდე. ყოველდღე თამაშდება თითო წრე, რომლის დროსაც მოთამაშენი გზას ერთხელ გადიან. ყველაზე პრესტიჟული საერთაშორისო გუნდური შეჯიბრებაა “რაიდერის თასი”, რომელიც 1927 წლიდან ტარდება. უმთავრესი პირადი შეჯიბრება ჩოგბურთის მსგავსად, ოთხია: US Masters, US Open, British Open, US PGA Championship. ეს გრანდ სლემის ტურნირებია. ერთ წელიწადში ოთხივე ტურნირის მომგები “გრანდ სლემის” ტიტულის მფლობელი

➤ **ბოსლეი**, ციგაობის ნაირსახეობა, სწრაფდაშვება სამართავი ციგებით 2 და 4 ადგილიანი ბოზებით სპეციალურად მოწყობილ ტრასაზე, ყინულის ღარში. 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.

➤ **ბიატლონი**. - თამაშის მოკლე აღწერა. - სპორტის აღნიშნულ სახეობაში ჯამდება მონაწილის (გუნდის) თხილამურებით რბოლისა და ტყვიის მიზანში სროლის შედეგები ანუ გარკვეული მანძილის თხილამურებით გარბენის შემდეგ მონაწილეები (გუნდები) თოფს ისვრიან მიზანში და აცდენის შემთხვევაში საჯარიმო ქულები ეწერებათ, რაც აუარესებს მათ მიღწეულ შედეგს რბოლაში. ფსონი მიიღება შემდეგ პოზიციებზე : (ვინ უკეთ იასპარეზებს) ფსონის დამდებმა უნდა გამოიყენოს ის სპორსმენი, ან გუნდი, რომელიც უფრო მაღალ ადგილს დაიკავებს საბოლოო პროტოკოლის მიხედვით (საბოლოო პროტოკოლი განთავსდება ტურნირის ოფიციალურ ვებგვერდზე). 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)**

➤ **სამთო თხილამურობა** - სამთო თხილამურობა ზამთრის სპორტის პოპულარული სახეობაა, მთიდან თხილამურებით დაშვება სპეციალურ, კარგმონიშნულ 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. იმარჯვებს ის, ვინც ყველაზე სწრაფად გაივლის დისტანციას. 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. **ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე, ტოპ- 3 ზე და ორში საუკეთესოზე.**

➤ **სათხილამურო ორჭიდი**-სათხილამურო ორჭიდი ზამთრის სპორტის სახეობაა, შეიცავს ტრამპლინიდან ხტომას და თხილამურებით რბოლას. სათხილამურო ორჭიდში მხოლოდ კაცები მონაწილეობენ. ტარდება ინდივიდუალური და გუნდური პირველობა. **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. **ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე, ტოპ- 3 ზე და ორში საუკეთესოზე.**

- **სკელეტონი** - სკელეტონი, სპეციალურ ყინულოვან ტრასაზე ერთადგილიანი ციგით - სკელეტონით სწრაფდაშვების ნაირსახეობა. სკელეტონით შეჯიბრება იმართება ბოზსლეის ტრასაზე, გამარჯვებულად ცხადდება სპორტსმენი, რომელიც ტრასას ყველაზე სწრაფად გაივლის. ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე, ტოპ-3 ზე და ორში საუკეთესოზე.
  - **სნოუბორდი** - სნოუბორდი, ზამთრის სპორტის სახეობაა, რომელშიც შედის ორი დისციპლინა: სლალომი დათოვლილ ფერდობზე განიერი, არშიიანი თხილამურით (სნოუბორდი) და ე.წ. ჰაფ-ჰაიფი დაშვება ნახევარცილინდრულ ღარში აკრობატული ელემენტების შესრულებით. ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე, ტოპ-3 ზე და ორში საუკეთესოზე.
  - **კერლინგი** -თამაშის მოკლე აღწერა.(ინგლ. Curling; curl-დან-ტრიალი)-კეგლის სახესხვაობა, გუნდური სპორტული თამაში, სადაც 4-კაციანი გუნდები ეჯიბრებიან ერთმანეთს ყინულზე 20 კილოგრამიანი დისკოს ზუსტად გაცურებაში. კერლინგი ზამთრის სპორტის სახეობაა, სადაც მოთამაშეთა მიზანია ქვის დისკოს მოთავსება მოედნის ბოლოს მოხაზული წრის შუაგულში. კერლინგის სათამაშოდ განკუთვნილი მოედანი ფორმით სწორკუთხაა, რომლის სიგრძე მერყეობს 44,5–45,72 მ-ის, ხოლო სიგანე 4,42–5 მ-ის ფარგლებში. მოედნის ორივე ბოლოში ყინულზე დახაზულია სამიზნე, ეგრეთ წოდებული „ბინა“ - ოთხი კონცენტრიკული წრეწირი, რომლის დიამეტრია 3,7 მ, ხოლო მის ცენტრში შემოხაზული წრისა - 15,2 სმ. გუნდი სათამაშოდ იყენებს გრანიტისგან დამზადებულ დისკოს, რომელსაც ცილინდრული ფორმა და რგოლისებრი სრიალა ზედაპირი აქვს. დისკოს ზემოდან გააჩნია სახელური; მეტოქე გუნდების დისკოების სახელურები სხვადასხვაფერადაა შედებული. მოედნის ყინულის ტემპერატურა დაახლოებით -5 °C (23 °F) შეადგენს. მოთამაშეებმა დისკო ისე უნდა ტყორცნონ და გაასრიალონ, რომ წრეწირის ცენტრში ან მასთან რაც შეიძლება ახლოს გაჩერდეს, თანაც ცენტრს 1,83 მეტრზე შორს არ გასცდეს. 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 სტყორცნის. დისკოებს სტყორცნიან „ჰაკიდან“, ანუ „ტყორცნის ხაზიდან“. მოთამაშეები დისკოს გვერდით მიჰყვებიან და ყინულზე მისრიალებენ შემდეგ ხაზამდე (ეგრეთ წოდებული „ჰოგა“). 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 „ექსტრა-ენდი“. ფსონები მიიღება: პირველი გუნდის მოგებაზე, ფრეზე, მეორე გუნდის მოგებაზე, ფორაზე და ტოტალზე.
- **ბოულსი** - თამაშის მოკლე აღწერა. ბოულსი ერთ-ერთი უძველესი ინგლისური სპორტული თამაშია. თამაშის მიზანია ბურთის რაც შეიძლება ახლოს მიგორება ჯეკთან -(ჯეკი ეწოდება სამიზნე ბურთს). 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 ტურნირის გამარჯვებულზე, სამეულში გასვლაზე და ვინ უკეთ იასპარეზებს.
  - **სუმო** - თამაშის მოკლე აღწერა.სუმოს სარბიელი (დოხიო) კვადრატული ფორმის თიხის ამაღლებაა, რომლის ყოველი გვერდიც სიგრძით 7,24 მეტრია. ბრინჯის კანაფით მოხაზულია 4,55 მ დიამეტრის მქონე წრე, რომლის შიგნითაც შეტაკება მიმდინარეობს. დოხიო წვრილი ქვიშით არის დაფარული. მოჭიდავეების ჩაცმულობა თედოებზე 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 უზდება დაპირისპირდება ისეთ მოწინააღმდეგესთან, რომელიც მას ორჯერ აღემატება სხეულის მასით. თუ რომელიმე მონაწილის მიზეზით შეწყდა/არ შედგა მატჩი ყველა ფსონი კონკრეტულ შეხვედრაზე გაუქმებულად ითვლება, გარდა ფსონებისა რომელიც განთავსებულია „ტურნირის გამარჯვებულზე“. ფსონები მიიღება მოგებაზე, წაგებაზე, ტურნირის გამარჯვებულზე, „ვინ უკეთესად იასპარეზებს“. (თუ პროგრამაში სხვა რამ არაა მითითებული).

➤ **ძალოსნობა.** - ძალოსნობა სპორტის სახეობაა. შეჯიბრება სიმძიმეების აწევაში მკაცრად დადგენილი წესით. 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 (თეთრი), 2,5 კგ (შავი), 0,5 და 0,25 კგ (ქრომირებული). სპორტსმენები ერთმანეთს ეჯიბრებიან ორ ვარჯიშში – ატაცსა და აკვრაში. ატაცის შესრულებისას სპორტსმენმა შტანგა უნდა ასწიოს თავს ზემოთ, შეუჩერებლად, გამართულ ხელებზე. ფეხებში ჩაჯდომით, შემდეგ კი უნდა წამოდგეს და მუხლებში ბოლომდე გაიმართოს. აკვრაც ორი ძირითადი ფაზისგან შედგება: შტანგის აღება მკერდზე და მისი აკვრა მკერდიდან თავს ზემოთ, გამართულ ხელებზე. ძალოსანმა შტანგა მას შემდეგ უნდა დაუშვას, როცა რეფერი ნიშანს მისცემს. შეჯიბრება ტარდება შემდეგ წონით კატეგორიებში: კაცები - 56, 62, 69, 77, 85, 94, 105, +105 კგ; ქალები - 48, 53, 58, 63, 69, 75, + 75 კგ. მონაწილეებს წონიან შეჯიბრების დაწყებამდე 2 საათით ადრე. თითოეული წონის ასაწევად ძალოსანს 3 ცდა ეძლევა. მან წინასწარ უნდა გამოაცხადოს, რომელი წონიდან ჩაერთვება შეჯიბრებაში. ყოველი წონის დაძლევის შემდეგ სპორტსმენს უფლება აქვს მორიგი წონა შეუკვეთოს. შეჯიბრების მსვლელობისას დაშვებულია გამოცხადებული წონის შეცვლა და უფრო მაღალ წონაზე გადასვლა. ყოველი მომდევნო წონა წინაზე სულ მცირე 2,5 კგ-ით მეტი უნდა იყოს. გამონაკლისია სარეკორდო ცდა, როცა შეიძლება წონა 0,5 კგ-ით გაიზარდოს. არენაზე გამომდებელი სპორტსმენს მოსამზადებლად ეძლევა 1 წუთი. 30 წამის გასვლის შემდეგ ისმის გამაფრთხილებელი სიგნალი. თუ 1 წუთის განმავლობაში სპორტსმენმა შტანგა ფიცარნაგს არ მოსწყვიტა, სამივე მსაჯი ამ ცდას წარუმატებლად ჩაუთვლის. ატაცსა და აკვრაში იმარჯვებს ის, ვინც თითოეულ ამ ვარჯიშში მეტ წონას ასწევს. ორჭიდში გამარჯვებული კი ამ ორი შედეგის დაჯამებით ვლინდება. თუ ორმა სპორტსმენმა ერთნაირი წონა დაძლია, გამარჯვებულად ჩაითვლება ის ვინც ნაკლებს იწონის. თუ ეს მაჩვენებელიც ერთნაირია, უპირატესობა ენიჭება იმას, ვისაც ბოლო წონის დასაძლევად ნაკლები ცდა დასჭირდა. **ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე; ტოპ-3 ზე და ორში საუკეთესოზე.**

➤ **ავტოსპორტი** - ავტოსპორტი იგივეა, რაც საავტომობილო სპორტი, აერთიანებს ინდივიდუალურ და ჯგუფურ შეჯიბრებებს ერთი ან მეტი ავტომობილის მონაწილეობით. ითვლება ტექნიკური სპორტის ყველაზე მასობრივ, პრესტიჟულ და შემოსავლიან სახეობად. საგზატკეცილო-წრიული რბოლა – ტარდება დახშულ, შეკრული კონტურის მქონე მოსახვევებიან, მყარსაფარიან ტრასებზე ადგილიდან ან გაქანებით აღებული სტარტით სარბოლო, სპორტული და სერიული ავტომობილებით; რალი – კომპლექსური შეჯიბრება განსაზღვრული მარშრუტით მოძრაობის წინასწარ დადგენილი გრაფიკის დაცვის სიზუსტეში; კროსი – შეჯიბრება ადგილიდან საერთო სტარტით უგზოობის პირობებში ან ბუნებრივსაფარიან გზებზე; გორაკზე ასვლა – აღმართის ჩქაროსნული დაძლევა, ანუ ერთ ან რამდენიმე მოსახვევიან ციკაბო აღმართზე რაც შეიძლება სწრაფად ასვლა; კარტინგი – მიკროლიტრაჟიანი მინიავტომობილებით (კარტინგებით) რბოლა შეკრული კონტურის მქონე მოსახვევებიან, მყარსაფარიან სპეციალურ ტრასებზე (კარტოდრომებზე); სლალომი – სერიული მსუბუქი და სატვირთო ავტომობილებით შეჯიბრება ჩქაროსნულ მანევრირებასა და სპეციალური ვარჯიშების უშეცდომოდ შესრულებაში; ეკონომიური მართვა – შეჯიბრება საწვავის ეკონომიურად ხარჯვაში წინასწარ დადგენილი სიჩქარის დაცვის ან გადაჭარბების დროს; მრავალჭიდი – აერთიანებს ზემოთ ჩამოთვლილი სახეობებიდან ორს ან რამდენიმეს. **ფსონები მიიღება; გამარჯვებულზე.**

**მძლეოსნობა - თამაშის მოკლე აღწერა:** სპორტის სახეობა, რომელიც აერთიანებს შეჯიბრს სიარულში, რბენებში, ხტომებსა და ტყორცნებში. „გამარჯვებული“ (ჩემპიონი)- გამარჯვებულია ის მონაწილე (გუნდი) რომელიც საბოლოო პროტოკოლში დაიკავეს პირველ ადგილს. იმ შემთხვევაში თუ გამარჯვებულად ჩაითვლება ერთზე მეტი მონაწილე, მაშინ მათი კოეფიციენტები გაბათილდება (კოეფიციენტი 1,0).

თუ მონაწილე ასპარეზობაში ჩართვება (აიღებს სტარტს) ფსონი გათამაშებულად ითვლება. ხოლო თუ მონაწილე საერთოდ არ მიიღებს ასპარეზობაში მონაწილეობას მასზე დადებული ფსონი უქმდება (კოეფიციენტი 1,0). საბოლოო პროტოკოლად ითვლება ის ოფიციალური პროტოკოლი, რომელიც გამოქვეყნდება ასპარეზობის დამთავრებისას, შემდგომი სანქციები (დისკვალიფიკაცია) მხედველობაში არ მიიღება. თუ მონაწილეებიდან ერთ - ერთი გამოეთიშება ასპარეზობას, გამარჯვებულია ის ვინც დაასრულებს ასპარეზობას.

ფსონი მიიღება გამარჯვებულის, საუკეთესო სამეულის და ორში საუკეთესოს გამოცნობაზე.

**ტანვარჯიში - თამაშის მოკლე აღწერა:** სპორტის სახეობა, რომელიც მოითხოვს ვარჯიშების შესრულებას, რომელიც ფიზიკურ სიძლიერეს, მოქნილობას და კოორდინაციას მოითხოვს.

„გამარჯვებული“ (ჩემპიონი)- გამარჯვებულია ის მონაწილე (გუნდი) რომელიც საბოლოო პროტოკოლში დაიკავეს პირველ ადგილს. იმ შემთხვევაში თუ გამარჯვებულად ჩაითვლება ერთზე მეტი მონაწილე, მაშინ მათი კოეფიციენტები გაბათილდება (კოეფიციენტი 1,0).



თუ მონაწილე ასპარეზობაში ჩართვება (აიღებს სტარტს) ფსონი გათამაშებულად ითვლება. ხოლო თუ მონაწილე საერთოდ არ მიიღებს ასპარეზობაში მონაწილეობას მასზე დადებული ფსონი უქმდება (კოეფიციენტი 1,0).

საბოლოო პროტოკოლად ითვლება ის ოფიციალური პროტოკოლი, რომელიც გამოქვეყნდება ასპარეზობის დამთავრებისას, შემდგომი სანქციები (დისკვალიფიკაცია) მხედველობაში არ მიიღება. თუ მონაწილეებიდან ერთ - ერთი გამოეთიშება ასპარეზობას, გამარჯვებულია ის ვინც დაასრულებს ასპარეზობას.

ფსონი მიიღება გამარჯვებულის, საუკეთესო სამეულის და ორში საუკეთესოს გამოცნობაზე.

**ცურვა - თამაშის მოკლე აღწერა:** სპორტის სახეობა, სადაც მონაწილეები ეჯიბრებიან ერთმანეთს ცურვის სხვადასხვა სახეობაში გამარჯვების მისაღწევად.

„გამარჯვებული“ (ჩემპიონი)- გამარჯვებულია ის მონაწილე (გუნდი) რომელიც საბოლოო პროტოკოლში დაიკავეს პირველ ადგილს. იმ შემთხვევაში თუ გამარჯვებულად ჩაითვლება ერთზე მეტი მონაწილე, მაშინ მათი კოეფიციენტები გაბათილდება (კოეფიციენტი 1,0).

თუ მონაწილე ასპარეზობაში ჩართვება (აიღებს სტარტს) ფსონი გათამაშებულად ითვლება. ხოლო თუ მონაწილე საერთოდ არ მიიღებს ასპარეზობაში მონაწილეობას მასზე დადებული ფსონი უქმდება (კოეფიციენტი 1,0).

საბოლოო პროტოკოლად ითვლება ის ოფიციალური პროტოკოლი, რომელიც გამოქვეყნდება ასპარეზობის დამთავრებისას, შემდგომი სანქციები (დისკვალიფიკაცია) მხედველობაში არ მიიღება. თუ მონაწილეებიდან ერთ - ერთი გამოეთიშება ასპარეზობას, გამარჯვებულია ის ვინც დაასრულებს ასპარეზობას.

ფსონი მიიღება გამარჯვებულის, საუკეთესო სამეულის და ორში საუკეთესოს გამოცნობაზე.

**წყალში ხტომა - თამაშის მოკლე აღწერა:** სპორტის სახეობა, სადაც მონაწილეები ეჯიბრებიან ერთმანეთს სხვადასხვა სიმაღლიდან მრავალნაირი ილეთის გამოყენებით წყალში ხტომაში.

„გამარჯვებული“ (ჩემპიონი)- გამარჯვებულია ის მონაწილე (გუნდი) რომელიც საბოლოო პროტოკოლში დაიკავეს პირველ ადგილს. იმ შემთხვევაში თუ გამარჯვებულად ჩაითვლება ერთზე მეტი მონაწილე, მაშინ მათი კოეფიციენტები გაბათილდება (კოეფიციენტი 1,0).

თუ მონაწილე ასპარეზობაში ჩართვება (აიღებს სტარტს) ფსონი გათამაშებულად ითვლება. ხოლო თუ მონაწილე საერთოდ არ მიიღებს ასპარეზობაში მონაწილეობას მასზე დადებული ფსონი უქმდება (კოეფიციენტი 1,0).

საბოლოო პროტოკოლად ითვლება ის ოფიციალური პროტოკოლი, რომელიც გამოქვეყნდება ასპარეზობის დამთავრებისას, შემდგომი სანქციები (დისკვალიფიკაცია) მხედველობაში არ მიიღება. თუ

მონაწილეებიდან ერთ - ერთი გამოეთიშება ასპარეზობას, გამარჯვებულია ის ვინც დაასრულებს ასპარეზობას.

ფსონი მიიღება გამარჯვებულის, საუკეთესო სამეულის და ორში საუკეთესოს გამოცნობაზე.

**ფარიკაობა - თამაშის მოკლე აღწერა:** ორთაბრძოლა ორ მოფარიკავეს შორის ნებისმიერ სახის იარაღით სპეციალურ ბილიკზე.

„გამარჯვებული“ (ჩემპიონი)- გამარჯვებულია ის მონაწილე (გუნდი) რომელიც საბოლოო პროტოკოლში დაიკავეს პირველ ადგილს. იმ შემთხვევაში თუ გამარჯვებულად ჩაითვლება ერთზე მეტი მონაწილე, მაშინ მათი კოეფიციენტები გაბათილდება (კოეფიციენტი 1,0).

თუ მონაწილე ასპარეზობაში ჩართვება (აიღებს სტარტს) ფსონი გათამაშებულად ითვლება. ხოლო თუ მონაწილე საერთოდ არ მიიღებს ასპარეზობაში მონაწილეობას მასზე დადებული ფსონი უქმდება (კოეფიციენტი 1,0).

საბოლოო პროტოკოლად ითვლება ის ოფიციალური პროტოკოლი, რომელიც გამოქვეყნდება ასპარეზობის დამთავრებისას, შემდგომი სანქციები (დისკვალიფიკაცია) მხედველობაში არ მიიღება. თუ მონაწილეებიდან ერთ - ერთი გამოეთიშება ასპარეზობას, გამარჯვებულია ის ვინც დაასრულებს ასპარეზობას.

ფსონი მიიღება გამარჯვებულის, საუკეთესო სამეულის და ორში საუკეთესოს გამოცნობაზე.

**მშვილდოსნობა - თამაშის მოკლე აღწერა:** სპორტის სახეობა, სადაც მონაწილეები ეჯიბრებიან ერთმანეთს ე.წ. მშვილდ-ისარი საშუალებით მიზანში ზუსტად გარტყმაში.

„გამარჯვებული“ (ჩემპიონი)- გამარჯვებულია ის მონაწილე (გუნდი) რომელიც საბოლოო პროტოკოლში დაიკავეს პირველ ადგილს. იმ შემთხვევაში თუ გამარჯვებულად ჩაითვლება ერთზე მეტი მონაწილე, მაშინ მათი კოეფიციენტები გაბათილდება (კოეფიციენტი 1,0).

თუ მონაწილე ასპარეზობაში ჩართვება (აიღებს სტარტს) ფსონი გათამაშებულად ითვლება. ხოლო თუ მონაწილე საერთოდ არ მიიღებს ასპარეზობაში მონაწილეობას მასზე დადებული ფსონი უქმდება (კოეფიციენტი 1,0).

პროტოკოლად ითვლება ის ოფიციალური პროტოკოლი, რომელიც გამოქვეყნდება ასპარეზობის დამთავრებისას, შემდგომი სანქციები (დისკვალიფიკაცია) მხედველობაში არ მიიღება. თუ მონაწილეებიდან ერთ - ერთი გამოეთიშება ასპარეზობას, გამარჯვებულია ის ვინც დაასრულებს ასპარეზობას.

ფსონი მიიღება გამარჯვებულის, საუკეთესო სამეულის და ორში საუკეთესოს გამოცნობაზე.

**აფროსნობა - თამაშის მოკლე აღწერა:** სპორტის სახეობა, სადაც მონაწილეები ნავით, რომელსაც გააჩნია იალქანი ეჯიბრებიან ერთმანეთს გამარჯვების მისაღწევად.

„გამარჯვებული“ (ჩემპიონი)- გამარჯვებულია ის მონაწილე (გუნდი) რომელიც საბოლოო პროტოკოლში დაიკავეს პირველ ადგილს. იმ შემთხვევაში თუ გამარჯვებულად ჩაითვლება ერთზე მეტი მონაწილე, მაშინ მათი კოეფიციენტები გაბათილდება (კოეფიციენტი 1,0).

თუ მონაწილე ასპარეზობაში ჩართვება (აიღებს სტარტს) ფსონი გათამაშებულად ითვლება. ხოლო თუ მონაწილე საერთოდ არ მიიღებს ასპარეზობაში მონაწილეობას მასზე დადებული ფსონი უქმდება (კოეფიციენტი 1,0).

საბოლოო პროტოკოლად ითვლება ის ოფიციალური პროტოკოლი, რომელიც გამოქვეყნდება ასპარეზობის დამთავრებისას, შემდგომი სანქციები (დისკვალიფიკაცია) მხედველობაში არ მიიღება. თუ მონაწილეებიდან ერთ - ერთი გამოეთიშება ასპარეზობას, გამარჯვებულია ის ვინც დაასრულებს ასპარეზობას.

ფსონი მიიღება გამარჯვებულის, საუკეთესო სამეულის და ორში საუკეთესოს გამოცნობაზე.

**ბატუტზე ხტომა - თამაშის მოკლე აღწერა:** სპორტის სახეობა, სადაც მონაწილეები ეჯიბრებიან ერთმანეთს სპეციალურად დამზადებული ჰორიზონტალური დრეკადი ლეიბებიდან მალლა ახტომასა და სხვადასხვა ილეთის შესრულებაში.

„გამარჯვებული“ (ჩემპიონი)- გამარჯვებულია ის მონაწილე (გუნდი) რომელიც საბოლოო პროტოკოლში დაიკავეს პირველ ადგილს. იმ შემთხვევაში თუ გამარჯვებულად ჩაითვლება ერთზე მეტი მონაწილე, მაშინ მათი კოეფიციენტები გაბათილდება (კოეფიციენტი 1,0).

თუ მონაწილე ასპარეზობაში ჩართვება (აიღებს სტარტს) ფსონი გათამაშებულად ითვლება. ხოლო თუ მონაწილე საერთოდ არ მიიღებს ასპარეზობაში მონაწილეობას მასზე დადებული ფსონი უქმდება (კოეფიციენტი 1,0).

საბოლოო პროტოკოლად ითვლება ის ოფიციალური პროტოკოლი, რომელიც გამოქვეყნდება ასპარეზობის დამთავრებისას, შემდგომი სანქციები (დისკვალიფიკაცია) მხედველობაში არ მიიღება. თუ მონაწილეებიდან ერთ - ერთი გამოეთიშება ასპარეზობას, გამარჯვებულია ის ვინც დაასრულებს ასპარეზობას.

ფსონი მიიღება გამარჯვებულის, საუკეთესო სამეულის და ორში საუკეთესოს გამოცნობაზე.

**ჰიდაობა - თამაშის მოკლე აღწერა:** სპორტის სახეობა სადაც ორი მოწინააღმდეგე ერკინება ერთმანეთს გამარჯვების მისაღწევად.

„გამარჯვებული“ (ჩემპიონი)- გამარჯვებულია ის მონაწილე (გუნდი) რომელიც საბოლოო პროტოკოლში დაიკავეს პირველ ადგილს. იმ შემთხვევაში თუ გამარჯვებულად ჩაითვლება ერთზე მეტი მონაწილე, მაშინ მათი კოეფიციენტები გაბათილდება (კოეფიციენტი 1,0).

თუ მონაწილე ასპარეზობაში ჩართვება (აიღებს სტარტს) ფსონი გათამაშებულად ითვლება. ხოლო თუ მონაწილე საერთოდ არ მიიღებს ასპარეზობაში მონაწილეობას მასზე დადებული ფსონი უქმდება (კოეფიციენტი 1,0).

საბოლოო პროტოკოლად ითვლება ის ოფიციალური პროტოკოლი, რომელიც გამოქვეყნდება ასპარეზობის დამთავრებისას, შემდგომი სანქციები (დისკვალიფიკაცია) მხედველობაში არ მიიღება. თუ მონაწილეებიდან ერთ - ერთი გამოეთიშება ასპარეზობას, გამარჯვებულია ის ვინც დაასრულებს ასპარეზობას.

ფსონი მიიღება გამარჯვებულის, საუკეთესო სამეულის და ორში საუკეთესოს გამოცნობაზე.

**სროლა - თამაშის მოკლე აღწერა:** სპორტის სახეობა, სადაც მონაწილეები ეჯიბრებიან ერთმანეთს სპეციალური იარაღის საშუალებით მიზანში ზუსტად გარტყმაში.

„გამარჯვებული“ (ჩემპიონი)- გამარჯვებულია ის მონაწილე (გუნდი) რომელიც საბოლოო პროტოკოლში დაიკავეს პირველ ადგილს. იმ შემთხვევაში თუ გამარჯვებულად ჩაითვლება ერთზე მეტი მონაწილე, მაშინ მათი კოეფიციენტები გაბათილდება (კოეფიციენტი 1,0).

თუ მონაწილე ასპარეზობაში ჩართვება (აიღებს სტარტს) ფსონი გათამაშებულად ითვლება. ხოლო თუ მონაწილე საერთოდ არ მიიღებს ასპარეზობაში მონაწილეობას მასზე დადებული ფსონი უქმდება (კოეფიციენტი 1,0).

საბოლოო პროტოკოლად ითვლება ის ოფიციალური პროტოკოლი, რომელიც გამოქვეყნდება ასპარეზობის დამთავრებისას, შემდგომი სანქციები (დისკვალიფიკაცია) მხედველობაში არ მიიღება. თუ მონაწილეებიდან ერთ - ერთი გამოეთიშება ასპარეზობას, გამარჯვებულია ის ვინც დაასრულებს ასპარეზობას.

ფსონი მიიღება გამარჯვებულის, საუკეთესო სამეულის და ორში საუკეთესოს გამოცნობაზე.

**ტაიკვანდო - თამაშის მოკლე აღწერა:** კორეული საბრძოლო ხელოვნება ტაიკვანდოს განსაკუთრებული მახასიათებელი-ფეხების აქტიური მონაწილეობა ბრძოლაში, როგორც დარტყმისთვის ასევე ბლოკირებისთვის

„გამარჯვებული“ (ჩემპიონი)- გამარჯვებულია ის მონაწილე (გუნდი) რომელიც საბოლოო პროტოკოლში დაიკავეს პირველ ადგილს. იმ შემთხვევაში თუ გამარჯვებულად ჩაითვლება ერთზე მეტი მონაწილე, მაშინ მათი კოეფიციენტები გაბათილდება (კოეფიციენტი 1,0).

თუ მონაწილე ასპარეზობაში ჩართვება (აიღებს სტარტს) ფსონი გათამაშებულად ითვლება. ხოლო თუ მონაწილე საერთოდ არ მიიღებს ასპარეზობაში მონაწილეობას მასზე დადებული ფსონი უქმდება (კოეფიციენტი 1,0).

საბოლოო პროტოკოლად ითვლება ის ოფიციალური პროტოკოლი, რომელიც გამოქვეყნდება ასპარეზობის დამთავრებისას, შემდგომი სანქციები (დისკვალიფიკაცია) მხედველობაში არ მიიღება. თუ მონაწილეებიდან ერთ - ერთი გამოეთიშება ასპარეზობას, გამარჯვებულია ის ვინც დაასრულებს ასპარეზობას.

ფსონი მიიღება გამარჯვებულის, საუკეთესო სამეულის და ორში საუკეთესოს გამოცნობაზე.

**თანამედროვე ხუთჭიდი - თამაშის მოკლე აღწერა:** თანამედროვე ხუჭიდი მოიცავს სპორტის ხუთ სახეობას: ტყვიის სროლას, ფარიკაობას, ცურვას, კროსსა და ცხენოსნობას. შეჯიბრებები ამ თანმიმდევრობით ტარდება და საბოლოო ადგილები ხუთჭიდის ჯამში მოპოვებული ქულების მიხედვით ნაწილდება. ოლიმპიური თამაშების პროგრამაში შედის ორი დისციპლინა:

1. კაცთა ინდივიდუალური პირველობა;

2. ქალთა ინდივიდუალური პირველობა.

ფსონი მიიღება გამარჯვებულის, საუკეთესო სამეულის და ორში საუკეთესოს გამოცნობაზე.

**ტრიათლონი - თამაშის მოკლე აღწერა:** სპორტის კომპლექსური სახეობაა და აერთიანებს ველორბოლას, ცურვასა და მარათონულ რბენას. ასპარეზობა ტარდება სამ სხვადასხვა დისტანციაზე:

„გამარჯვებული“ (ჩემპიონი)- გამარჯვებულია ის მონაწილე (გუნდი) რომელიც საბოლოო პროტოკოლში დაიკავეს პირველ ადგილს. იმ შემთხვევაში თუ გამარჯვებულად ჩაითვლება ერთზე მეტი მონაწილე, მაშინ მათი კოეფიციენტები გაბათილდება (კოეფიციენტი 1,0).

თუ მონაწილე ასპარეზობაში ჩართვება (აიღებს სტარტს) ფსონი გათამაშებულად ითვლება. ხოლო თუ მონაწილე საერთოდ არ მიიღებს ასპარეზობაში მონაწილეობას მასზე დადებული ფსონი უქმდება (კოეფიციენტი 1,0).

საბოლოო პროტოკოლად ითვლება ის ოფიციალური პროტოკოლი, რომელიც გამოქვეყნდება ასპარეზობის დამთავრებისას, შემდგომი სანქციები (დისკვალიფიკაცია) მხედველობაში არ მიიღება. თუ მონაწილეებიდან ერთ - ერთი გამოეთიშება ასპარეზობას, გამარჯვებულია ის ვინც დაასრულებს ასპარეზობას.

ფსონი მიიღება გამარჯვებულის, საუკეთესო სამეულის და ორში საუკეთესოს გამოცნობაზე.

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

„გამარჯვებული“ (ჩემპიონი)- გამარჯვებულია ის მონაწილე (გუნდი) რომელიც საბოლოო პროტოკოლში დაიკავეს პირველ ადგილს. იმ შემთხვევაში თუ გამარჯვებულად ჩაითვლება ერთზე მეტი მონაწილე, მაშინ მათი კოეფიციენტები გაბათილდება (კოეფიციენტი 1,0).

თუ მონაწილე ასპარეზობაში ჩართვება (აიღებს სტარტს) ფსონი გათამაშებულად ითვლება. ხოლო თუ მონაწილე საერთოდ არ მიიღებს ასპარეზობაში მონაწილეობას მასზე დადებული ფსონი უქმდება (კოეფიციენტი 1,0).

საბოლოო პროტოკოლად ითვლება ის ოფიციალური პროტოკოლი, რომელიც გამოქვეყნდება ასპარეზობის დამთავრებისას, შემდგომი სანქციები (დისკვალიფიკაცია) მხედველობაში არ მიიღება. თუ მონაწილეებიდან ერთ - ერთი გამოეთიშება ასპარეზობას, გამარჯვებულია ის ვინც დაასრულებს ასპარეზობას.

ფსონი მიიღება გამარჯვებულის, საუკეთესო სამეულის და ორში საუკეთესოს გამოცნობაზე.

## **X დარბაზში მიმდინარე თამაშობების წესები ( LIVE)**

### **საერთო დებულებები**

- 1.1. კომპანია იღებს ფსონებს სპორტულ და სხვა მოვლენებზე, რომლებიც შეთანხმებულია რეგლამენტით. ყველა ფსონი მოქმედ წესებთან შესაბამისად კეთდება. ნებისმიერი ფსონი არის დასტური იმისა, რომ მოთამაშე გაცნობილია თამაშის წესებს და ეთანხმება მას. ორგანიზაციის ხელმძღვანელობა იტოვებს უფლებას, შეიტანოს ცვლილებები და დამატებები მოცემულ წესებთან, რომელსაც აუცილებლად შეატყობინებს მოთამაშეებს.
- 1.2. ფსონების დადება ნებადართულია პირებზე 25 წლის ზემოთ საქართველოს მოქალაქის შემთხვევაში და 18 წლის ზემოთ უცხოეთის მოქალაქის/მოქალაქეობის არმქონე პირის შემთხვევაში. პასუხისმგებლობა ამ პუნქტის დარღვევაზე ან განზრახ ცრუ ინფორმაციისთვის ეკისრება კლენტს.
- 1.3. დადებული ფსონები შეცვლას ან გაუქმებას არ ექვემდებარება, პრეტენზიები ფსონის სწორად შევსებაზე არ მიიღება.
- 1.4. ძირითადი ტერმინები, მიღებული ამ წესდების რედაქციაში:

**ხაზი** - მოვლენების და შედეგების სია, მოგების კოეფიციენტებით, შემოთავაზებული ორგანიზაციისაგან სანადლეოს დასადებად. **ფსონი**- დადებული ორ მხარეს შორის პირობები, რომლის მიხედვითაც წაგებულმა უნდა შეასრულოს

ადებული ვალდებულება ანუ გადაიხადოს განსაზღვრული თანხა. სანაძლეო იდება ფსონის სახით კლიენტისგან იმ პირობებით რომელსაც სთავაზობს კომპანია. **ფსონი** - თანხა, რომელიც კლიენტმა დადო სანაძლეოდ, გამოსახული ფულადი ექვივალენტში, რომელსაც მოთამაშე დებს მოვლენის შედეგის ვარიანტზე ან ჯგუფები გაერთიანებული მოვლენების (ექსპრესი, სისტემა) **შედეგი**-მოვლენის რეზულტატი, რომელზეც დაიდო ფსონი. **მოთამაშე**-ორგანიზაციის კლიენტი, რომელმაც დადო ფსონი.

**კოეფიციენტი** - მოვლენის შედეგის ინდექსი. იმ პირობით, რომ მოთამაშემ გამოიყენა მოვლენის შედეგი, მას უნაზღაურდება ფსონის თანხა გამრავლებული კოეფიციენტზე.

**ძირითადი შედეგები** - გუნდების სუფთა მოგებები და ფრეები, ორმაგი გამოსავალი, ფორები, საერთო ტოტალები **მატჩების შედარებები**. ყველა დანარჩენი, ფორაზე ფსონების ჩათვლით და ტოტალები გუნდების სტატისტიკური მონაცემებით ( მოთამაშეების-გუნდების მონაწილეების) ითვლება ხელწერად ან დამატებით მოვლენად. **ორმაგი შედეგი** - ფსონის სახეობა, რომლის დროსაც ხდება შეთავაზება მოცემული ორი შედეგიდან ერთისა: 1x-გუნდი 1 არ წააგებს, x2-გუნდი 2 არ წააგებს, 12-არ იქნება ფრე. **ძირითადი არჩევანი შედეგების ფსონის დასადებად**.

პირველი გუნდის მოგება-ხაზზე აღინიშნება შემდეგი სიმბოლოთი "1".

ფრე-აღინიშნება სიმბოლო "X"

მეორე გუნდის მოგება აღინიშნება სიმბოლო "2" პირველი გუნდის მოგება ან ფრე აღინიშნება სიმბოლო "1X" ასეთი ფსონის მოგების შედეგისთვის აუცილებელია, რომ მოიგოს პირველმა გუნდმა ან იყოს ფრე.

პირველი გუნდის მოგება ან მეორე გუნდის მოგება-აღინიშნება"12".. მოგებისთვის შედეგზე ასეთი ფსონისთვის აუცილებელია, რომ რომელიმე მოწინააღმდეგემ მოიგოს, ანუ რომ არ იყოს ფრე.

მოგება მეორე გუნდის ან ფრე-აღინიშნება"X2" მოგებისთვის შედეგზე ასეთი ფსონისთვის აუცილებელია, რომ მოიგოს მეორე გუნდმა ან მოხდეს ფრე.

მოგება შეჯიბრის მონაწილისა ფორის გათვალისწინებით. ხაზზე თვლსაჩინოებისთვის ფორა ზოგჯერ მოდის შეთავსებულად მოგების კოეფიციენტთან :ფორა 1=>კვ.1".

ფორა- წინსწრება ან ჩამორჩენა შეჯიბრების მონაწილისა, გამოსახული გოლებში\ქულებში, წამებში და ა.შ. რომელიც წარედგინება ორგანიზაციის მიერ მონაწილეს მის ფსონებზე.

მოვლენის შედეგი ფორის გათვალისწინებით ჩამოყალიბდება შემდეგი სახით. მონაწილეზე მიცემული ფორა მიემატება შესაბამის რეზულტატს, მონაწილის მიერ ნაჩვენებ რეზულტატს. თუ ასეთი სახით მიღებული რეზულტატი არის ფრე, მაშინ მოგების კოეფიციენტი ასეთ შედეგზე იქნება "1" ტოლი.

**მეტი, ნაკლები, ტოლია (ფსონი ტოტალზე)**-ფსონი გოლების რაოდენობაზე\ქულებზე\გეიმებზე და ა.შ. გატანილზე \დაგროვებულზე\ნათამაშეზე და ა.შ. მოვლენის მონაწილის მიერ. ხაზში, ლაკონურობისთვის ამ რაოდენობას ჰქვია "ტოტალი". მოგებისთვის აუცილებელია გამოცნო, იქნება გატანილი\დაგროვებული, გატანილი მეტი, ნაკლები ხაზში მოცემულ ტოტალზე ან ტოლია მოცემულ რაოდენობასთან. შედეგის განსაზღვრის დროს ანგარიშში მიიღება სათამაშო დრო, გაცხადებული ნამდვილი წესებით (იხ. განყ. "განსაკუთრებული წესები სპორტის სახეობების მიხედვით"), თუ ხაზში სხვა არ არის მითითებული. ინდივიდუალური ტოტალების განსაზღვრისას ანგარიშში მიიღება მარტო გოლები, გატანილი მოწინააღმდეგის კარში. შემოთავაზებულია ორი ვარიანტი ტოტალზე სანაძლეოდ-ორ ("მეტი" ან "ნაკლები") ან სამ("ნაკლები", "მეტი" ან "ტოლი") შედეგზე. პირველ ვარიანტში, თუ შედეგი ემთხვევა კლუბის მიერ შემოთავაზებულ ტოტალის მნიშვნელობას, მოგების კოეფიციენტები ფსონებზე "მეტი" ან "ნაკლები" მიიღება ტოლად "1". თუ სანაძლეო ტოტალზე შემოთავაზებულია 3 შედეგზე და რეზულტატი ზუსტად ემთხვევა ხაზში მოცემულ ტოტალს, მაშინ ფსონები "მეტზე" ან "ნაკლებზე" ითვლება წაგებულად, ხოლო ფსონი "ტოლია"მოგებულად. მატჩის ანგარიში.

**ტაიმი-მატჩი**. ამ სანაძლეოში აუცილებელია გამოცნობილ იქნას ერთდროულად პირველი ტაიმის და მთელი მატჩის შედეგი. ხაზში ამ შედეგების აღსანიშნავად გამოიყენება საწყისი ასოები.მ-მოგება,ფ-ფრე,ამავე დროს 1-ელ ადგილას ისმება შედეგი 1-ლი ტაიმის, ხოლო 2-ე ადგილზე-მატჩის. მაგ.მ 2/1 აღნისნავს 2-ე გუნდის მოგებას(მ2) 1-ლ ტაიმში და გამარჯვებას 1-ლი გუნდისას(მ1) მატჩში.

ტაიმების რეზულტატების შედარება (პერიოდები, მეოთხედები, გეიმები, სეტები, ინინგები). აუცილებელია გამოცნობილ იქნას რომელი ტაიმი/პერიოდი/მეოთხედი და ა.შ. მატჩისა იქნება უფრო მეტად შედეგიანი ან რომელ

ტაიმში/პერიოდში/მეოთხედში იქნება ერთნაირი რეზულტატი. კომპანიას შეუძლია შემოგთავაზოთ სხვა ვარიანტებიც. შეზღუდვა ექსპრესში ჩართვაზე (სისტემები) ზოგიერთ შემდეგზე.

:შედეგთა ჩამონათვალი, რომელიც შეიძლება ჩავრთოთ ექსპრესში არა უმეტეს ერთი შემთხვევისა: ფეხბურთის მატჩის ანგარიში;

1-ლი ტაიმის შედეგი და ფეხბურთის მატჩი მთლიანად ("ტაიმ-მატჩი"); ექსპრესში შეიძლება მხოლოდ ერთი-ერთი დამოკიდებული შედეგის ჩართვა შეიძლება.

ფორები, ტოტალები, შეზღუდვის კოეფიციენტები ექსპრესზე და ასე შემდეგ მოვლენებზე, ნაჩვენები მიმდინარე დღის ხაზში, შეიძლება შეიცვალოს ნებისმიერი ფსონის შემდეგ. მაგრამ პირობები ადრე გაკეთებული ფსონებისა, რჩება უცვლელი, ტექნიკური შეცდომების გამონაკლისი გარდა.

პროგრამულ უზრუნველყოფაში ტექნიკური შეცდომების შემთხვევაში, (აშკარა ხაზში, არასწორი მიღება ფსონის "ექსპრესი" დამოკიდებული მოვლენებიდან და ა.შ.) კომპანია იტოვებს უფლებას გააკეთოს ფსონის დაბრუნება (გადახდა ხდება ერთის ტოლი კოეფიციენტით).

შედეგების დაფიქსირებისას ვეყრდნობით ოფიციალური საიტების პროტოკოლებზე დაფიქსირებულ და სხვა ოფიციალური საინფორმაციო წყაროებიდან მიღებულ ინფორმაციას. ვიდეო დათვალიერება, სხვა ბუკმეკერული კლუბების რეზულტატები მხედველობაში არ მიიღება.

ფსონების მიღების პირობები (ფორები, კოეფიციენტები, ტოტალები, შეზღუდვა ექსპრესზე და ასე შემდეგ) შეიძლება შეიცვალოს ნებისმიერი ფსონის დადების შემდეგ. ამავე დროს, პირობები, ადრე დადებულ ფსონებზე, რჩება უცვლელი. დამატებითი ინფორმაცია ფსონების სახეობებზე სპორტს სხვადასხვა სახეობებზე ნაჩვენებია ქვემოთ.

კომპანია იტოვებს უფლებას, არ მიიღოს ფსონები, ნებისმიერი მოთამაშისგან, უარის განმარტების გარეშე. ნამდვილად (დაწყებირად) ითვლება რეზულტატები, გამოცხადებული ოფიციალურ პროტოკოლების საფუძველზე და სხვა ოფიციალური წყაროებიდან მოვლენის დამთავრებისთანავე. თუ რეზულტატი დასრულებული მოვლენისა მოგვიანებითაა რაიმე მიზეზის გამო (გუნდის ან მოთამაშის დისკვალიფიკაციის, მსაჯობის, ჩატარების პირობების, მსაჯებრივი გარჩევის და ა.შ. გამო) ანუღირებულია იქნება ან შეცვლილია, ანგარიში ფსონებისა ხდება საწყისი (ფაქტიური) რეზულტატის საფუძველზე.

სანამ ფსონს დადებს, მოთამაშე ვალდებულია გაეცნოს მოქმედ წესებს. ნებისმიერი ფსონი არის იმის დადასტურება, რომ კლიენტი გაცნობილია არსებულ წესებს და ეთანხმება მათ. სადავო სიტუაციებში, პრეტენდენტების გარეშე, საბოლოო გადაწყვეტილებას იღებს ორგანიზაციის ადმინისტრაცია. კომპანიას შეუძლია შეზღუდოს ერთი მოთამაშისგან ფსონი ერთნაირ შედეგზე ან შეზღუდოს მაქსიმალური ფსონი.

## 2. ფსონების სახეობები

2.1 კომპანია ამ ეტაპზე იღებს შემდეგი სახის ფსონებს:

ა) "ორდინარი"- ფსონი ცალკე მოვლენაზე. მოგება "ორდინარზე" უდრის ფსონის წარმოშობილ თანხას მოცემულ მოვლენაზე დაწესებულ კოეფიციენტით.

ბ) "ექსპრესი"-ფსონი რამდენიმე დამოუკიდებელ შედეგზე. "ექსპრესზე" მოგებისთვის საჭიროა, რომ ყველა შედეგი, რომელიც შედის "ექსპრესში", არ იქნეს წაგებული. "ექსპრესის" ერთ-ერთ შედეგზე წაგება ნიშნავს წაგებას მთელ ფსონზე. "ექსპრესზე" მოგება ტოლია ფსონის წარმოშობილ თანხას ყველა შედეგის კოეფიციენტით, რომლებიც შედიან "ექსპრესში".

2. 2.თუ "ექსპრესში", "სისტემაში", "პირობით ფსონში" იქნება ჩართული დამოკიდებული მოვლენები, ამავე დროს თუ გაკეთებული ფსონი არ შეესაბამება მონაცემებს "ფსონის მიღების წესები", მაშინ მოცემული ფსონი ექვემდებარება დაბრუნებას იმ შემთხვევაშიც კი, კი, თუ მიღების კომპიუტერულმა პროგრამამ არ დაბლოკა მოცემული ფსონი მიღებისას.

2.3. შეზღუდვები ფორის ყიდვა-ხაზის შემქმნელებს (ბუკმეკერებს) აქვთ უფლება შეზღუდონ ფორის ყიდვა განსაზღვრულ მოვლენებზე.

ტოტალის ყიდვა--ხაზის შემქმნელებს (ბუკმეკერებს) აქვთ უფლება შეზღუდონ მატჩების ტოტალების ყიდვა განსაზღვრულ მოვლენებზე.

3. განსაკუთრებული შემთხვევები თუ მატჩები შეწყვეტილია, რაიმე მიზეზის გამო, ისინი ითვლება შემდგარად, თუ მათში ნათამაშეია არა ნაკლებ:

- ამერიკული ფეხბურთი-55 წთ.
- კალათბურთი ნბა-40 წთ.
- კალათბურთი (ევრო)-35 წთ. □
- ბეისბოლი 8 პერიოდი(ინინგი); □
- წყალბურთი - 30 წთ.
- ბალახის ჰოკეი 80 წთ.
- ფეხბურთი-70 წთ.
- ფუტზალი - 35 წთ:
- ჰოკეი-55 წთ.
- ჰოკეი ბურთით-80 წთ.

გამონაკლისს შეადგენს თანაბარი ანგარიშის შემთხვევები მატჩების შეჩერების მომენტში იმ სახეობებში, სადაც არ არის დაშვებული ფრე: ფრენბურთში, ამერიკულ ფეხბურთში და სერიებში ფლეი-ოფფ ნხლ და ნბა. ამ შემთხვევაში მატჩები ითვლება არშემდგარად და გადახდა ფსონებზე წარმოებს მოგების კოეფიციენტით, რომელიც უტოლდება ერთს.

3.1 ფსონები ტენისის მატჩებზე მოქმედია ტურნირის დამთავრებამდე, რომლითაც ჩარჩოებშიც ისინი ტარდება.

3.2 კომპანია იტოვებს უფლებას ხაზში ტექნიკური შეცდომის შემთხვევაში, რომელმაც ზეგავლენა მოახდინა ფსონების მიღების პირობებზე და ორგანიზაციის პერსონალის შეცდომის გამო მომხდარი ან პროგრამული უზრუნველყოფის ჩავარდნის შემთხვევაში (მაგალითად-კოეფიციენტის შეუსაბამობის დროს) აღიაროს ფსონი ბათილად და მოახდინოს მისი დაბრუნება.

3.3 მოვლენების სიაში პირველი მითითებულია მინდვრის მასპინძელი, თუ ხაზში არ არის მითითებული შეხვედრის ჩატარების ადგილი. მთლიანი ინფორმაცია. მოყვანილი "ქუდში", სპორტის განსაზღვრულ სახეობაზე, ატარებს დამხმარე ხასიათს. შესაძლებელი შეცდომები მოცემულ ინფორმაციაში არ ითვლება საფუძვლად ფსონების დაბრუნებისთვის.

3.4 ინფორმაცია, გამოქვეყნებული ინტერნეტ-საიტებზე, რომლებიც არ შედიან ოფიციალური წყაროების ჩამონათვალში, სხვა ბუკმეკერული კლუბების რეზულტატებში არ ითვლება ოფიციალურად და არ განიხილება ორგანიზაციის მიერ პრეტენზიის შემთხვევაში. მატჩების ვიდეოჩანაწერი ასევე არ ითვლება ინფორმაციის ოფიციალურ წყაროდ და არ განიხილება ორგანიზაციის მიერ მოთამაშის მხრიდან პრეტენზიის წამოყენების შემთხვევაში.

3.5 ფსონებზე რეზულტატების უფრო ობიექტური ასახვისთვის გუნდების სტატისტიკური მაჩვენებლების (ყვითელი ბარათების, კუთხური დარტყმების, ფოლები, პენალტები, გაძევება, კარის მიმართ დარტყმები და ა.შ.) დასაშვებია მათი დაზუსტება 2 დღის განმავლობაში მატჩის დამთავრების შემდეგ.

3.6 უსამართლო სპორტული ბრძოლის მტკიცებულებების დროს მატჩში, ორგანიზაციის იტოვებს უფლებას გამოაცხადოს ფსონები (ან მათი ნაწილი) მოცემულ მატჩზე ბათილად და მოახდინოს მასზე გადახდა კოეფიციენტით ერთის ტოლით.

3.7 თუ თამაში შეწყდა ან გადაიდო და არ განახლდა 3 საათის განმავლობაში, ყველა პოზიციაზე ფსონები ბათილდება გარდა პოზიციებისა რომლების გარკვეული იყო მატჩის ჩაშლის მომენტისათვის. გამონაკლისს წარმოადგენს ტურნირის თამაშები რაზეც ფსონები ძალაში რჩება თამაშის დამთავრებამდე.

3.8 კლიენტის მიერ ფსონის დამადასტურებელი ქვითარის დაკარგვის შემთხვევაში, მასზე გადახდა არ წარმოებს.

## **XI. სანაძლეოს წესების თავისებურებები სპორტის სახეობების მიხედვით**

➤ **ფეხბურთი.** ფეხბურთი არის გუნდური [სპორტი](#), რომელშიც თერთმეტი წევრისგან შემდგარი ორი გუნდი ეთამაშება ერთმანეთს. თამაში მიმდინარეობს მართკუთხა მიწაზე საგოლე კარებით ორივე ბოლოში. თამაშის მიზანი გუნდის წევრებს შორის ბურთით მანევრირებაა მოწინააღმდეგე გუნდის კარში გოლის გასატანად. ამ სპორტის მთავარი დამახასიათებელი წესის მიხედვით, მოთამაშეებს, [მეკარის](#) გარდა, ბურთზე ხელის ან მკლავის გამოყენების უფლება არ აქვთ თამაშის პერიოდში. მატჩის გამარჯვებული ის გუნდია, რომელიც უფრო მეტ გოლს გაიტანს თამაშის ბოლომდე. ფეხბურთში არის ერთი მთავარი და ორი დამხმარე გვერდითი მსაჯი. მთავარ მსაჯს აქვს უფლება მიიღოს გადაწყვეტილება – დააჯარიმოს თუ არა გუნდი კონკრეტულ ეპიზოდში თამაშის წესების დარღვევისთვის. მსაჯს შეუძლია ფეხბურთელს უჩვენოს ყვითელი ან წითელი ბარათი. ეს იმაზეა დამოკიდებული თუ რამდენად უხეშად ითამაშა ფეხბურთელმა. მსაჯის მიერ ყვითელი ბარათის ორჯერ ან პირდაპირ წითელი ბარათის ჩვენების შემთხვევაში ფეხბურთელი ტოვებს მიწაზე. **ფსონების მიღება:**

ფსონები საფეხბურთო მატჩებზე (თასზე) მიიღება ძირითად დროზე (2 ტაიმი 45-45 წთ.), თუ სხვა რამ არ არის მითითებული. ნებისმიერი ტაიმის გასაგრძელებლად მსაჯს შეუძლია დაამატოს დრო, რომელიც დაიხარჯა შეცვლებზე მოთამაშეებისა, ტრამპებზე და ა.შ. გატანილი ბურთები, მოთამაშეების შეცვლა და თამაშის სხვა მოვლენები დაფიქსირებული დამატებით დროში, ითვლება ძირითად დროში შესრულებულად. განმეორებითი ყვითელი ბარათი, რომელიც მოთამაშის მოედნიდან გაგდების წინაპირობაა, ითვლება როგორც წითელი ბარათი. გაფრთხილებების და მოედნიდან გაძევების დათვლის დროს მხედველობაში მიიღება მატჩო ის ბარათები, რომლებიც წარედგინება გუნდის მოთამაშეებს, რომლებიც უშუალოდ მონაწილეობენ თამაშში.

ფსონები კუთხურების რაოდენობაზე მიიღება ძირითად დროზე კუთხურების რაოდენობა განისაზღვრება მატჩში ორივე გუნდის მიერ ჩამოწოდებული კუთხურების ჯამით, კუთხური რომელიც არასწორად ჩამოწოდების გამო მსაჯმა მეორედ ჩაწოდებინა ითვლება ერთ კუთხურად

კუთხურები შეიძლება იყოს გამოტანილი სხვადასხვა ვარიანტით ორ შედეგიანი ან სამ შედეგიანი მაგ: 9,5 ნაკლები 9,5-ზე მეტი ასეთ შემთხვევაში თუ ჩამოწოდა 10 კუთხური შესაბამისად 9,5-ზე ნაკლები ფსონი წაგებულია ხოლო 9,5-ზე მეტი მოგებულია, თუ გამოტანილია სამ შედეგიანი ვარიანტი 9-ზე ნაკლები ზუსტად 9 და 9-ზე მეტი ასეთ შემთხვევაში თუ ჩამოწოდა 9 კუთხური მოგებულია ზუსტად 9-ზე დადებული ფსონი სხვა პოზიციაზე დადებული ფსონები წაგებულია.

**აზიური ტოტალი.** ფსონი ტოტალზე, რომელიც უდრის 0,25 (და არა 0,5). ესეთი ფსონი ითვლება როგორც ორი ფსონი ნახევარი ფასის ნომინალით, ერთი და იგივე კოეფიციენტით და «ჩვეულებრივი ტოტალების» უახლოესი ღირებულების (მთელი რიცხვების ან 0,5) მაგალითად, ფსონი ტოტალზე 1,75 ნაკლები — 100 ლარი კოეფიციენტით 1,4 გადახდისას ფსონი იყოფება ორად : ტოტალი (1,5)ნ და ტოტალი (2)ნ. ფსონის თანხა იყოფება ნახევრად (50 ლარი თითო) განვიხილოთ რამოდენიმე ვარიანტი :

1. მატჩის ანგარიში (0:0) ან (0:1) — ორივე ტოტალი გავიდა, ფსონმა მოიგო (100X1,4=140 ლარი)
2. მატჩის ანგარიში (1:1) ან (0:2) — ფსონი ტოტალზე (1,5) -წაგება ; ფსონი ტოტალზე (2) -50 ლარის დაბრუნება 3. მატჩის ანგარიში (1:2) — ფსონმა მოიგო.

მაგალითად, ფსონი ტოტალზე 1,75 მეტი — 100 ლარი კოეფიციენტით 1,4 გადახდისას ფსონი იყოფება ორად : ტოტალი (1,5)მ და ტოტალი (2)მ. ფსონის თანხა იყოფება ნახევრად (50 ლარი თითო) განვიხილოთ რამოდენიმე ვარიანტი :

1. მატჩის ანგარიში (0:0) ან (0:1) ფსონმა წააგო
2. მატჩის ანგარიში (1:1), (0:2) — ფსონი ტოტალზე (1,5)მ — მოგება ; ფსონი ტოტალზე (2)ნ — 50 ლარის დაბრუნება (50x1,4

+50=70+50=120 ლარი)

3. მატჩის ანგარიში (1:2) — ფსონმა მოიგო (100x1,4=140 ლარი) აზიური ჰანდიკაპის გაანგარიშება ერთიან ფსონში როდესაც თქვენ დებთ ფსონს აზიური ჰანდიკაპით, ბუკმეკერი ფაქტიურად იღებს ორს. ანუ ფსონი კოეფიციენტით (+1,25) არის ორი ფსონი : ფორაზე (+1) და ფორაზე (+1,5). თითოეული ფსონის თანხა უდრის მთლიანი ჰანდიკაპის თანხის ნახევარს. ჰანდიკაპის მთლიანი მოგება უდრის ამ ორი ფსონის მოგებას. შედეგიდან გამომდინარე თქვენ შეგიძლიათ მოიგოთ ორი ფსონი ; ერთი, და მეორის თანხა დაიბრუნოთ ; ორივე წააგოთ. აზიური ჰანდიკაპის დაანგარიშება კონკრეტულ მაგალითზე :



| მოვლენა    | ფორა  |
|------------|-------|
| ვილიარეალი | +0.75 |
| რეალ მ     | -0.75 |

ფსონის თანხა ამ მაგალითში შეადგენს 100 ლარს ანუ თუ ვილიარეალზე ვდებთ ფსონს +0,75, ის იყოფა ორად : ფსონებზე ფორით (+1) და (+0,5)

განვიხილოთ რამოდენიმე ვარიანტი :

1. მატჩის შედეგი (0:1) - ფორა (+0,5) - წაგება, ფორა (+1) - თანხის დაბრუნება
2. მატჩის შედეგი (1:1) - ფორა (+0,5) - მოგება, ფორა(+1) - მოგება 3. მატჩის შედეგი (0:2) - წაგება თუ ვდებთ მადრიდის რეალზე ფორა (-0,75), გამოგვდის ორი ფსონი ფორით (-0,5) და (-1). განვიხილოთ რამოდენიმე ვარიანტი :
  1. მატჩის შედეგი (0:1) - ფორა (-0,5) - მოგება, ფორა (-1) - თანხის დაბრუნება
  2. მატჩის შედეგი (1:1) - წაგება
  3. მატჩის შედეგი (0:2) - წაგება

აზიური ჰანდიკაპის გაანგარიშება ექსპრეს ფსონებში თუ ფსონი აზიურ ჰანდიკაპზე შედიოდა ექსპრესში ან სისტემაში, მაშინ ვარიანტების რაოდენობა ორად იზრდება.

მაგალითად, დადებულია ექსპრესი ორი მოვლენით ტოტალით 3,25 (100 ლარი). ორივე წყვილი ითამაშეს ანგარიშით 3-0. რამდენს მივიღებთ? გამოგვდის ფაქტიურად ოთხი ექსპრესი  $>3, >3; >3, >3.5; >3.5, >3; >3.5, >3.5$ , ანუ ერთით ვიბრუნებთ 25 ლარს, ყველა დანარჩენი წაგებულია.

#### ფსონი მოთამაშის გამარჯვებაზე ფორის

გათვალისწინებით მაგალითი 3: გუნდი 1 გუნდი 2

ფორა 1 კოეფ.1 ფორა 2 კოეფ.2 ბარსელონა ოსასუნა -2  
2.25 +1.5 1.9

1) დავუშვათ, თქვენ გინდათ გააკეთოთ ფსონი ოსასუნის გამარჯვებაზე ფორის გათვალისწინებით. ფორა, რომელიც მოცემულია ორგანიზაციის მიერ ოსასუნაზე ფსონებით (ფორა 2), უდრის "+1.5". ოსასუნას გამარჯვებაზე თქვენი ფსონის აღწერაში "+1.5" ფორის გათვალისწინებით ეს ნიშნავს: "ოსასუნა "+1.5". მოგებისთვის ფსონზე ფორით "+1.5", აუცილებელია, რომ ოსასუნამ არ წააგოს 1 გოლზე მეტი განსხვავებით, მაშინ ფრა "+1.5" დამატებული იქნება ოსასუნას გოლებზე. გავანალიზოთ ყველა ვარიანტები:

ა) ოსასუნამ მოიგო თუ გუნდებმა ითამაშეს ფრე, ან თუ ოსასუნამ წააგო 1 ბურთის განსხვავებით, მაგალითად, მატჩის ანგარიშია: 2:1. ფორის გათვალისწინებით (+1.5) რეზულტატი 2:2,5 ოსასუნის სასარგებლოდ (ბარსელონას ფორა რეზულტატის განსაზღვრისას ოსასუნაზე ფსონებით, მხედველობაში არ მიიღება); ფსონები იგებენ.

ბ) ოსასუნამ წააგო 1 ბურთზე მეტი განსხვავებით, მაგალითად, მატჩის ანგარიშია: 2:0. ფორის გათვალისწინებით (+1.5) რეზულტატი 2:1.5. ბარსელონას სასარგებლოდ. ამ შემთხვევაში ფსონები ოსასუნას მოგებაზე ფორის გათვალისწინებით (+1.5) აგებენ.

2) ანალოგიური ვარიანტები ფსონებზე ბარსელონას მოგებაზე ფორის გათვალისწინებით "-2" (აღინიშნება "ბარსელონა (-2) ") ასე გამოიყურება

ა) ბარსელონამ მოიგო 2 ბურთზე მეტი უპირატესობით, მაგ:4:1.ფორის გათვალისწინებით (-2) რეზულტატი 2:1 ბარსელონას სასარგებლოდ, ფსონები იგებენ.

ბ) ბარსელონამ მოიგო 2 ბურთის უპირატესობით, მაგალითად 3:1. ფორის გათვალისწინებით-2 რეზულტატი ფრეა, 1:1.ყველა ფსონები ბარსელონაზე ფორით-2 მიიღებენ მოგების კოეფიციენტს, რომელიც უდრის "1".

ბ) ბარსელონამ მოიგო 1 ბურთის უპირატესობით, გუნდებმა ითამაშეს ფრედ ან გაიმარჯვა ოსასუნამ, მაგ: ანგარიში მატჩისა 2:1. ფორის გათვალისწინებით-2 რეზულტატი ფსონებით ბარსელონაზე 0:1 ოსასუნას სასარგებლოდ. ამ შემთხვევაში ფსონები ბარსელონაზე ფორით-2 აგებენ. **ფსონი ტოტალზე.**

**მაგალითი 4:** დავუშვათ, კლუბის მიერ დადგინდა მატჩის ტოტალი (გატანილი გოლების რაოდენობა), რომელიც უდრის "3", და შემოთავაზებულია სანადლეო ტოტალის 2 შედეგზე: მეტი ან ნაკლები მოცემულ ტოტალზე. თუ მატჩში გატანილი იქნება 3-ზე ნაკლები ბურთი (0:0, 1:1 და ა.შ.) ფსონები "3"-ზე ნაკლები იგებენ. მეტზე აგებენ. თუ მატჩში იქნება გატანილი 3-ზე მეტი ბურთი ( 3:1, 2:2 და ა.შ. ) ფსონები ნაკლები "3"-ზე აგებენ, მეტი "3"-ზე იგებენ. თუ მატჩში გატანილი იქნა ზუსტად 3 ბურთი ( 2:1, 3:0 და ა.შ. ) ყველა ფსონს ნაკლები "3"-ზე და მეტი "3"-ზე მიენიჭება მოგების კოეფიციენტი "1".

**MLS.** ჩემპიონატის მატჩებზე ფსონები მიიღება ოვერტაიმების გათვალისწინებით, თუ სხვა რამ არ არის მითითებული.

ფუტზალი, ჩოგბურთი, წყალბურთი, რაგბი, პლიაჟის ფეხბურთი, ბალახის ჰოკეი, ჰოკეი ბურთით ფსონები სპორტის ამ სახეობების მატჩებზე მიიღება თამაშის ძირითად დროზე, თუ სხვა რამ არ არის მითითებული.

**ჰოკეი** - ფსონები HXII და KXII მატჩებზე მიიღება ოვერტაიმების გათვალისწინებით, თუ სხვა რამ არის ნაჩვენები. ფსონები რუსეთის უმაღლესი ლიგის ჩემპიონატებზე ( BXII, PXII, MXII ), სხვა ჩემპიონატებზე და სხვა საერთაშორისო შეჯიბრებებზე, მიიღება ძირითად დროზე, თუ სხვა რამ არის მითითებული. **ფსონი შედარებაზე პერიოდების შედეგიანობაზე ჰოკეიში.**

**მაგალითი 5:** დავუშვათ, თქვენ გინდათ გააკეთოთ ფსონი "2 პერიოდი მეტია 1-ზე მატჩში ტორონტო-კალგარი. ვთქვათ, კოეფიციენტი, რომელიც მოცემულია კლუბის მიერ ხაზში ფსონებზე არის-1,95. ამ ფსონის მოგებისთვის აუცილებელია, რომ 2-ე პერიოდში ჩაგდებული იქნას მეტი შაიბა, ვიდრე 1-ში პერიოდებში ერთმანეთის ტოლი შედეგების შემთხვევაში ფსონები, შედარებაზე "2-ე პერიოდი მეტია 1-ზე", აგებენ. განვიხილოთ ვარიანტები:

ა) 1-ლი პერიოდი 0:1, 2-ი - 2:0. ფსონები შედარებაზე "2-ე პერიოდი მეტია 1-ზე" მოგებულია.

ბ) 1-ლი პერიოდი 1:1, 2-ი - 2:0. .ფსონები შედარებაზე "2-ე პერიოდი მეტია 1-ზე" წაგებულია.

გ) 1-ლი პერიოდი 2:1, 2-ი - 2:0.. .ფსონები შედარებაზე "2-ე პერიოდი მეტია 1-ზე" წაგებულია.

**კალათბურთი, ბეისბოლი, ამერიკული ფეხბურთი, კერლინგი.** ფსონები სპორტის ამ სახეობებზე მიიღება ოვერტაიმების გათვალისწინებით, თუ სხვა რამ არ არის მითითებული. გამონაკლისს შეადგენს მოვლენები, რომლებისთვისაც ხაზში არის მოცემული შედეგი ფრე «X»: ამ შემთხვევაში ფსონები "1" შედეგზე, «X», «2», «1X», «12» და «X2» მიიღება ძირითად დროზე. კალათბურთის შემთხვევაში თასის ორ მატჩიან თამაშებზე ერთნაირი ქულების შემთხვევაში მეორე თამაში თამაშდება ოვერტაიმით შემდეგ ეტაპზე გასულის გამოსავლენად.

**ფრენბურთი, პლიაჟის ფრენბურთი.** - ფორა და ტოტალი ფრენბურთის მატჩზე ნაჩვენებია ქულებში, თუ ხაზში სხვა რამ არ არის მითითებული. ნავარაუდევია სანადლეო "ანგარიში პარტიების მიხედვით". ხაზში შესაბამისი სვეტები დასათაურებულია: 3:0; 3: და ა.შ.

**რაგბი.** ყველა ფსონი მიიღება ძირითადი დროის გათვალისწინებით (თამაშის დრო 80 წუთი 2 ტაიმი თითო 40 წუთის ხანგრძლივობით) დამატებითი დრო და დარტყმების სერია მხედველობაში არ მიიღება გარდა შემდეგ ეტაპზე გასვლაზე დადებული ფსონებისა.

**ჩოგბურთი.** თუ მოთამაშის მხრიდან უარის თქმა (დისკვალიფიკაცია) მატჩის დაწყებამდე მოხდა, ფსონები 1,0 ტოლად ჩაითვლება და მოთამაშეს უკან დაუბრუნდება დადებული თანხა. თუ მატჩის დაწყება გვიანდება ან გადაიდო რაიმე მიზეზის გამო, ყველა ფსონი ძალაში რჩება მატჩის ან ტურნირის დასრულებამდე. ფსონები ძალაში რჩება შემდეგ შემთხვევებში:

კორტების საფარის შეცვლა მატჩისჩატარების ადგილის შეცვლა; მატჩისჩატარების ადგილის შეცვლა; დახურული კორტის ღია კორტით შეცვლა;

თუ ჩოგბურთის მატჩი შეწყდა პირველ სეტში მოთამაშის უარის ან დისკვალიფიკაციის გამო, ყველა ფსონი ერთის ტოლად ჩაითვლება, გარდა უკვე ჩატარებულ გეიმებზე დადებული ფსონებისა და იმ შემთხვევების გარდა, როდესაც საბოლოო შედეგები გარკვეული იყო მატჩის შეჩერების მომენტისათვის.

თუ ჩოგბურთის მატჩი შეწყდა მოთამაშის უარის ან დისკვალიფიკაციის გამო, მატჩის გამარჯვებულზე გაკეთებული ფსონები ძალაში რჩება იმ შემთხვევაში თუ პირველი სეტი ბოლომდე ჩატარდა. წინააღმდეგ შემთხვევაში ასეთი ფსონი ერთის ტოლია. სხვა შედეგზე გაკეთებული ფსონი ანუღირდება (ერთის ტოლი ხდება), გარდა იმ შემთხვევებისა როცა საბოლოო შედეგები გარკვეული იყო მატჩის შეჩერების მომენტისთვის. მოთამაშეს, რომელმაც უარი განაცხადა ან დისკვალიფიცირებულ იქნა, ტექნიკური დამარცხების სტატუსი ენიჭება.

**მაგალითი1.** მატჩი როდრიგესი - ჰერბერი შეწყდა ანგარიშზე 1:0 (6:2, 0:3) როდრიგესის მხრიდან უარის გამო. ერთის ტოლად ჩაითვლება შემდეგი ფსონები: ფსონები ფორაზე გეიმების მიხედვით როდრიგესი (-2,5) და ჰერბერი (+2,5), მატჩის ტოტალი გეიმების მიხედვით (21,5), მატჩის ფორმატის (სეტების რაოდენობა) შეცვლის შემთხვევაში ფსონები შემდეგ შედეგებზე:

სპორტსმენის გამარჯვება მატჩში; სპორტსმენის გამარჯვება პირველ სეტში; ფორა გეიმების მიხედვით პირველ სეტზე; პირველი სეტის ტოტალი; რომელი მოთამაშე ჩააწოდებს პირველი; ვინ მოიგებს პირველ გეიმს მატჩში; ძალაში რჩება და მათზე მოგება მატჩის შედეგის მიხედვით გაიცემა. დანარჩენ შედეგებზე ფსონები ერთის ტოლად ჩაითვლება. ფორა და მატჩის ტოტალი გეიმებშია მითითებული.

იმ შემთხვევაში თუ გეიმი არ დასრულდა რაიმე მიზეზის გამო (მატჩი შეწყდა და ვერ დასრულდა, ერთ-ერთმა მონაწილემ მატჩის გაგრძელებაზე უარი განაცხადა, დისკვალიფიკაცია და ა. შ.), ასეთ გეიმზე გაკეთებული ფსონები ერთის ტოლად ჩაითვლება.

ტენისის მატჩებში, გადამწყვეტ სეტში ფორა და ტოტალი ქულების მიხედვით გამოითვლება, ხოლო მთელი მატჩის ფორა და ტოტალი - 1 გეიმის მიხედვით. მაგალითი: გრონფელდი/პეშკე-ნიკულესკუ/ზაკოლალოვა. ფსონი "ტოტალი 21,5მ". თამაშის ანგარიში (6:3; 3:6; 4: 10 points ). მესამე სეტი ერთ გეიმად ჩაითვლება. ტოტალი გამოითვლება შემდეგნაირად:  $6+3+6+3+1=19$ . ფსონი მოგებულია.

ტენისის იმ მატჩებში, რომლებიც აღინიშნა როგორც "ჩემპ. ტაი-ბრეიქი" ან "სუპერ ტაი-ბრეიქი", მთელი მატჩის ფორა და ტოტალი სუპერ ტაი-ბრეიქის ანგარიშის გათვალისწინებით გამოითვლება. მაგალითი: გრონფელდი/პეშკე - ნიკულესკუ/ზაკოლალოვა (ჩემპ. ტაი-ბრეიქი). ამ შემთხვევაში ტოტალი გამოითვლება შემდეგნაირად:  $6+3+6+3+4+10=32$ . ფსონი წაგებულია.

სუპერ ტაი-ბრეიქს (ჩემპიონის ტაი-ბრეიქი) ზოგიერთ ტურნირში გადამწყვეტი სეტის ნაცვლად თამაშობენ. მატჩის გამარჯვებულად ის მოთამაშე (წყვილი) ჩაითვლება, რომელიც პირველი მოიპოვებს 10 ქულას. ამასთანავე მოთამაშეს მოწინააღმდეგეზე ორი ქულით მეტი უნდა ჰქონდეს მოგროვილი. ფსონი "ანგარიში სეტების მიხედვით". შესაბამისი სვეტები დასათაურებულია: 2:0; 2:1 და ა.შ. ფსონი "გეიმის მოგება". მოცემული ფსონი გთავაზობთ გამოიცნოთ, თუ რომელი სპორტსმენი მოიგებს გეიმს.

ტაი-ბრეიქი ითვლება როგორც ცალკეული გეიმი. ფსონი "პოინტები (ქულები). პოინტი - ბურთის გათამაშება (ვინ მოიპოვებს ერთ ქულას ბურთის ჩაწოდებისას).

**მაგალითი: "პოინტი 4** (მე-8 გეიმი) მოიგებს მე-2" (მეორე ოპონენტი მოიგებს მე-4 პოინტს (ჩაწოდებას) მე-8 გეიმში). მე-8 გეიმი შემდეგნაირად გათამაშდა:

1-ლი პოინტი: 0-15 (მოიგო მეორემ) მე-2

პოინტი: 15-15 (მოიგო პირველმა) მე-3

პოინტი: 15-30 (მოიგო მეორემ) მე-4

პოინტი: 15-40 (მოიგო მეორემ) - ფსონი

მოგებულია. ფსონი " პირველი სეტის

ანგარიში". მოცემულ შემთხვევაში

მოთამაშემ უნდა გამოიცნოს პირველი

სეტის ზუსტი ანგარიში. თუ პირველი სე

შეწყდა, ფსონი ერთის ტოლად ჩაითვლება.

ფსონი "ტაი-ბრეიქი მატჩში". იმ შემთხვევაში თუ მატჩი ვერ დასრულდა ნებისმიერი მიზეზით და ტაი-ბრეიქი მატჩში

უკვე შედგა, ფსონი "მატჩში ტაი-ბრეიქი იქნება" მოგებულად ჩაითვლება, ხოლო ფსონი "მატჩში ტაი-ბრეიქი არ იქნება"

ჩაითვლება წაგებულად. იმ შემთხვევაში თუ მატჩი ვერ დასრულდა ნებისმიერი მიზეზით და ტაი-ბრეიქი მატჩში ვერ

შედგა, მაშინ ფსონი "ტაი-ბრეიქი მატჩში" ერთის ტოლად ჩაითვლება.

ფსონი "პირველი რომელი მონაწილე გამოიყენებს კომპიუტერულ გამეორებას". მოთამაშემ უნდა გამოიყენოს ტენისისტი, რომელიც პირველი გამოიყენებს კომპიუტერული გამეორების უფლებას. თუ ეს უფლება არცერთმა ტენისისტმა არ გამოიყენა, აღნიშნული ფსონი ერთის ტოლად ჩაითვლება.

თუ ჩოგბურთის მატჩის ხაზში დაშვებულ იქნა მექანიკური შეცდომა სპორტსმენის ინიციალბში (მაგალითად ჟ. მიულერის ნაცვლად წერია დ. მიულერი), ასეთი შეცდომა არ ჩაითვლება ფსონის გაქმებისთვის საკმარის მიზეზად და ფსონი ძალაში დარჩება. ფსონი "სეტში ტაი-ბრეიქის ანგარიში". მოცემული ფსონი ტაი-ბრეიქის ზუსტი ანგარიშის გამოცნობას გულისხმობს. თუ სეტი დამთავრდა ანგარიშით 6:6, სეტის გამარჯვებულის გამოსავლენად თამაშდება ტაი-ბრეიქი. ტაი-ბრეიქს თამაშობენ 7 ქულამდე (ანგარიში შეიძლება იყოს 7:5; 7:4 და ა.შ.) ფსონი "მატჩში ტაი-ბრეიქის ანგარიში". აქ მოთამაშემ უნდა გამოიყენოს ტაი-ბრეიქის ზუსტი ანგარიში. ტაი-ბრეიქს (ერთ-ერთი სპორტსმენის გამარჯვებას ტაი-ბრეიქში მას შემდეგ რაც ანგარიში 6:6 გახდება **მაგალითი: კლიაინი** (ავს.?) - კლეკი (სვკ.???????). ფსონი: გამარჯვებს 1-ლი სხვა ანგარიშით.

1. ტაი-ბრეიქი დასრულდა ანგარიშით (7:3) - ფსონი წაგებულია
2. ტაი-ბრეიქი დასრულდა ანგარიშით (8:6) - ფსონი მოგებულია (ანუ 1-ლმა მონაწილემ გამარჯვება მას შემდეგ რაც ანგარიში 6:6 გახდა) სუპერ ტაი-ბრეიქს) მატჩში 10 ქულამდე თამაშობენ (ანგარიში შეიძლება იყოს 10:8, 10:6 და ა.შ.)

ფსონი "ჩოგბურთელი სეტში ვერ მოიგებს ვერც ერთ გეიმს (კი)". ფსონი მოგებულად ჩაითვლება, თუ სეტის საბოლოო ანგარიში იქნება (6:0) ან (0:6).

ფსონი "ტენისისტი მოიგებს მატჩს, პირველი სეტის წაგების შემდეგ". ფსონი ჩაითვლება მოგებულად, თუ ერთ-ერთი მონაწილე წააგებს პირველ სეტს, მაგრამ მოიგებს მატჩს. ფსონი "სეტების შედეგიანობა". მაგალითად "1-ლი ტაიმი > მე-2 სეტში". ფსონი იდება თუ რომელ სეტში იქნება უფრო მეტი გეიმი. სტატისტიკური მონაცემების (ეისების რაოდენობა, ორმაგი შეცდომები, პირველი ჩაწოდების მიხანში მოხვედრის პროცენტულობა და ა.შ.) შედეგის აღება ტურნირების ოფიციალური ვებ-გვერდებიდან ხდება.

ფსონი (ეისების რაოდენობა, ორმაგი შეცდომები, პირველი ჩაწოდების მიხანში მოხვედრის პროცენტულობა და ა.შ.) განიხილება შემდეგნაირად: მოვლენები, რომლებიც ცალსახადაა განსაზღვრული მატჩის შეჩერების მომენტისთვის, განიხილება როგორც აქტიური ფსონი. ყველა სხვა ფსონი განიხილება როგორც ერთის ტოლი. მატჩბოლი - ქულა, რომელიც თამაშდება ტენისის მატჩში და რომელმაც შეიძლება მთელი მატჩის შედეგი გადაწყვიტოს.

ფსონი "1 ბრეიქი - 1 მოთამაშე". ფსონი მოგებულად ჩაითვლება თუ 1-ლი მოთამაშე პირველი მოგებს გეიმს მოწინააღმდეგის ჩაწოდების ხარჯზე (ბრეიქ-პოინტი - გეიმის მოგება მოწინააღმდეგის ჩაწოდებაზე).

**ხელბურთი** - ფსონები მიიღება შედეგის გამოცნობაზე, ფორაზე და ტოტალეზე ძირითად დროში (60 წუთი 2 ტაიმი თითო ტაიმი 30 წუთი) ფსონები LIVE -ზე თუ თამაში არ დამთავრდა ყველა ფსონი ბათილად ჩაითვლება გარდა იმ შემთხვევებისა სადაც შედეგი უკვე ცნობილი იყო მატჩის შეწყვეტის მომენტისათვის.

**ფორმულა-1** - შემოთავაზებულია სანაძლეოს შემდეგი სახეობები:

ა) რბოლის გამარჯვებული. გამარჯვებულად ითვლება მრბოლელი, რომელმაც დაიკავა პირველი ადგილი შედეგობრივ კლასიფიკაციაში.

ბ) განსაზღვრული ადგილი მრბოლელისა შედეგობრივ პროტოკოლში.

გ) "ვინ არის უკეთესი". შემოთავაზებულ წყვილში უნდა დასახელდეს მრბოლელი, რომელიც უკეთესად გამოვა. უკეთესი იქნება მრბოლელი, რომელიც შედეგობრივ კლასიფიკაციაში დაიკავებს ყველაზე მაღალ ადგილს. თუ ორივე მრბოლელი ჩამოშორდა დისტანციას, უკეთესად ჩაითვლება ის მრბოლელი, რომელმაც უფრო მეტი წრე გაიარა. თუ ორივე მრბოლელი ჩამოშორდა დისტანციას ერთსა და იმავე წრეზე - ფსონზე მოგების კოეფიციენტი მიიღება "1" -ის ტოლად.

დ) "ჩამოშორდება-არ ჩამოშორდება". შემოთავაზებულია გამოცნობილ იქნას, ჩამოშორდება თუ არა დისტანციას გარკვეული მოთამაშე. ამასთან მრბოლელი, რომელიც ლიდერს ჩამორჩა, არ ითვლება დისტანციიდან ჩამოშორებულად.

ე) უსწრაფესი წრე". აუცილებელია გამოცნობილ იქნას, მრბოლელებიდან რომელი გაივლის ყველაზე სწრაფად წრეს. მოსათელი წრე შედის რბოლის ჩათვლაში.

## XII. დარბაზში მიმდინარე ვირტუალური თამაშობები(Golden Race)

პროვაიდერის მომწოდებელი: შპს „ენთინ ჯორჯია“ ს/კ 405435596

ავტორიზაციის სერტიფიკატის N: GE-CA-A0016

ნებართვის N: 19-02/06

### 1. Grayhound Racing - scheduled

აღნიშნული თამაშობა წარმოადგენს საიტზე არსებული თამაშობის ვარიაციას, მიწის ტოტალიზატორებისთვის. რაც გულისხმობს ძაღლების რბოლის (გარბენი) ჩანაწერის ჩვენებას მონიტორზე, სადაც წინასწარ მოთამაშისთვის ცნობილი არ არის შედეგი, კერძოდ თუ ვინ იქნება გამარჯვებული ან როგორი თანმიმდევრობით განაწილდება I, II და III ადგილი რბოლის მონაწილეებს შორის.

ეს არის დაგეგმილი თამაში, რაც ნიშნავს იმას, რომ რბოლის ვიდეო მოქმედება დაიწყება წინასწარ განსაზღვრულ დროს (განსაზღვრული უკუთვლის მეშვეობით), როდესაც მომხმარებელი განათავსებს ფსონებს მანამდე, სანამ ეკრანზე არ გამოისახება „ფსონები აღარ მიიღება“ (ღონისძიების დაწყებამდე ათი წამით ადრე).

პლატფორმას გააჩნია მინიმალური და მაქსიმალური ფსონის ოდენობა. ეს ოდენობა იქნება გამოსახული, თუ განთავსებული ფსონის ოდენობა არის მინიმალურ ოდენობაზე ნაკლები ან დასაშვებ მაქსიმუმზე მეტი მიიღება შემდეგი სახის ფსონები სხვადასხვა სახის კონკრეტულ პოზიციაზე:

ერთჯერადი - იძლევა ფსონის განთავსების საშუალებას ერთ არჩეულ პოზიციაზე. წარმატებული შედეგის შემთხვევაში, პრიზი იქნება ფსონის ოდენობის კოეფიციენტებზე გამრავლების შედეგი მაგალითად: ვინ გაიმარჯვებს ძაღლების რბოლაში.

მრავალჯერადი - ასევე ცნობილია როგორც ექსპრესი აძლევს მომხმარებელს საშუალებას გააერთიანოს 2 ან მეტი სხვადასხვა პოზიცია ერთ ფსონში, ხოლო შერჩეული პოზიციების კოეფიციენტები მრავლდება ერთიანი ღირებულების მისაღებად. ყველა შერჩეული პოზიცია უნდა გამართლდეს, რომ ფსონმა მოიგოს. მაგალითად: ვინ გაიმარჯვებს რბოლაში და ვინ გავა III პოზიციაზე.

სისტემა - ერთჯერადი და მრავალჯერადი ფსონების ყველა კომბინაცია ავტომატურად გენერირდება მომხმარებლისთვის სხვადასხვა არჩეული პოზიციის რაოდენობის მიხედვით. მაგალითად: თუ მომხმარებელი აირჩევს 3 პოზიციას (ა, ბ და გ), გენერირებული სისტემ ფსონები იქნება 7 სხვადასხვა ფსონი: 3 x ერთჯერადი ფსონებზე (ა, ბ და გ), 3 x გაორმაგებულ ფსონებზე, 3 x გასამმაგებულ ფსონებზე (ა და ბ, ა და გ, ბ და გ) და 1 x გასამმაგებულ ფსონზე (როდესაც ყველა არჩეული პოზიციამ - ა, ბ და გ, უნდა მოიგოს). მომხმარებელს შეუძლია გააკეთოს არჩევანი, თუ რომელ ვარიანტზე დადოს ფსონი და განსაზღვროს ფსონის ოდენობა. სისტემაში არ არის აუცილებელი, რომ ყველა არჩეულმა პოზიციამ მოიგოს. მრავალჯერადი ფსონების კოეფიციენტები ანგარიშდება შერჩეული პოზიციების კოეფიციენტების გამრავლების გზით, იმავე ხერხით, როგორც ეს განსაზღვრულია ზემოთ მოცემულ მრავალჯერად ფსონებში.

მაქსიმალური მოგების გაცემა -- პლატფორმას გააჩნია მოგების გაცემის მაქსიმალური ოდენობა. ეს თანხა იქნება გამოსახული თუ შერჩეულ პოზიციაზე გასაცემი თანხა აღემატება დასაშვებ მაქსიმალურ ოდენობას.

თამაში გთავაზობთ შემდეგი სახის კოეფიციენტებს: დეციმალური, ფრაქციული, ამერიკული, ჰონგკონგის და ინდო. ფრაქციული კოეფიციენტები მრგვალდება მთელ რიცხვამდე (მაგ: 33.4 იქნება 32/1) კოეფიციენტების სახით, თუმცა, დაანგარიშებული მოგების გაცემა განხორციელდება დეციმალური კოეფიციენტების მიხედვით. თქვენ შეგიძლიათ გადახვიდეთ დეციმალურ სახის რეჟიმზე ზუსტი კოეფიციენტების სანახავად.

თამაშობა წარმოადგენს ვირტუალური რბოლის ჩანაწერს, სადაც ფსონები განთავსდება წინასწარ ჩაწერილი ვიდეოების საშუალებით, 6 ძაღლის შერჩევა ხდება პულიდან, ხოლო პირველი, მეორე და მესამე ადგილების გამოვლენა ხდება სისტემის მიერ, შემთხვევითი რიცხვის გენერატორისა და ძაღლების რეიტინგის გამოყენებით.

### ფსონები მიიღება:

გარბენის გამარჯვებულზე, ვინ დაიკავებს I, II და III ადგილს გარბენში და ა.შ. ცხრილი პოზიციებით და კოეფიციენტებით გამოსახულია მონიტორზე გარბენის დაწყებამდე.

ფსონის დამდები პირი თავად არანაირი ფორმით არ ღებულობს მონაწილეობას თამაშში, იგი მხოლოდ დებს ფსონს, ხოლო მოგების შემთხვევაში ღებულობს თანხას, რომელიც დადებული ფსონის და შესაბამისი კოეფიციენტის ნამრავლის ტოლია. სერვერზე ტექნიკური შეფერხების ან კოეფიციენტის არასწორად/ არარეალურად გამოსახვის შემთხვევაში ფსონი უქმდება და თანხა უბრუნდება მოთამაშეს. ტრანსლაციის გათიშვის/ინტერნეტის მიწოდების შეწყვეტისას შედეგები ქვეყნდება ხარვეზის აღმოფხვრის შემდეგ.

## 2. Keno Deluxe – On Demand

მომენტალური თამაშია, გათამაშება იწყება მომენტალურად ფსონის განთავსებისას და „თამაშის“ დილაკზე დაჭერის შემდეგ. გათამაშებაში მონაწილეობს 80 ბურთულა. ყოველ გათამაშებაში ამოდის 20 ბურთულა. ფსონები მიიღება ამოსული ციფრების გამოცნობაზე. მოთამაშე ირჩევს მინიმუმ 1 და მაქსიმუმ 10 ციფრს. მოგების რაოდენობა განისაზღვრება დადებული ფსონის ნამრავლით კოეფიციენტზე, რომელიც თავის მხრივ დამოკიდებულია არჩეული და გათამაშებაში ამოსული ციფრების დამთხვევაზე. კოეფიციენტების ცხრილი მოცემულია ეკრანზე. ჰორიზონტალურად არჩეული ციფრების რაოდენობა, ვერტიკალურად დამთხვეული ციფრების რაოდენობა, მათ გადაკვეთაზე კი მოგების კოეფიციენტი. შესაძლებელია ერთჯერადი (ფსონის განთავსება ერთ არჩეულ პოზიციაზე. მოგება ტოლია ფსონის ნამრავლი კოეფიციენტზე) და მრავალჯერადი - ექსპრეს (ორი ან მეტი სხვადასხვა პოზიციის ერთ ფსონში გაერთიანება შერჩეული პოზიციების კოეფიციენტების გადამრავლებით ერთი კოეფიციენტის მისაღებად) ფსონების განთავსება. პლატფორმას გააჩნია მინიმალური/მაქსიმალური ფსონი და მაქსიმალური მოგების ოდენობა. ეს ოდენობები გამოსახულია თამაშის ეკრანზე. **Keno Deluxe** განსხვავდება **Keno**-გან კოეფიციენტთა ცხრილით.

ფსონის დამდეგი პირი თვითონ არანაირად არ ღებულობს მონაწილეობას თამაშში, იგი მხოლოდ დებს ფსონს, ხოლო მოგების შემთხვევაში ღებულობს თანხას, რომელიც დადებული ფსონის და იმ დროს არსებული შესაბამისი კოეფიციენტის ნამრავლის ტოლია. სერვერზე ტექნიკური შეფერხების ან კოეფიციენტის არასწორად/არარეალურად გამოსახვის შემთხვევაში ფსონი უქმდება და თანხა უბრუნდება მოთამაშეს. ტრანსლაციის გათიშვის/ ინტერნეტის მიწოდების შეწყვეტისას შედეგები ქვეყნდება ხარვეზის აღმოფხვრის შემდეგ.

## 3. Spin 2 Win – On Demand

მარტივი მომენტალური თამაშია. მოთამაშეები გამოიცნობენ გათამაშების შედეგს, რომელიც განისაზღვრება შემთხვევითი მეთოდით. ფსონების დადება შეიძლება ციფრებზე (1-დან 36-მდე), ფერი, დოზენი და ლუწი/კენტი. თამაშის პროცესში მონიტორზე გამოისახება ბორბალი, რომელიც ტრიალებს. ტრიალისას ბორბლის ზემოთ გამოისახება დიდი ისარი, რომელიც მიუთითებს ბედნიერ სექტორზე ციფრით, როდესაც ბორბალი აჩერებს ტრიალს. ბორბლის ცენტრში არის ადგილი წრის სახით რომელშიც არის ამოსული ციფრი. ბორბალიდან მარჯვნივ არის ვერტიკალური ზოლი, რომელიც გამოსახავს ბარაბანის დატრიალების დაწყების დროის მოახლოებას. როგორც კი ის დაეშვება ზემოდან ქვემოთ - იწყება გათამაშება. ათვლის დაწყებიდან მის დასრულებამდე ზოლი იცვლის ფერს მწვანიდან ყვითელზე, ხოლო დასრულებისას წითლდება რომელიც იმის მანიშნებელია რომ იწყება ახალი დატრიალება.

კოეფიციენტების ცხრილი გამოსახულია მონიტორზე გათამაშების დაწყებამდე ფსონები მიიღება:

|  |                                                                                         |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------|
|  | 1 ციფრზე (მოიცავს არჩევანს 1-დან 36-მდე)                                                |
|  | ლუწ ციფრზე (მოიცავს 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20, 22, 24, 26, 28, 30, 32, 34, 36) |
|  | კენტ ციფრზე (მოიცავს 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21, 23, 25, 27, 29, 31, 33, 35) |
|  | დოზენზე «1 – 12» (მოიცავს 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12)                        |
|  | დოზენზე «13 – 24» (მოიცავს 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24)              |
|  | დოზენზე «25 – 36» (მოიცავს 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36)              |
|  | წითელზე (18 სექტორი ბორბალზე )                                                          |
|  | შავზე (18 სექტორი ბორბალზე)                                                             |
|  | მწვანეზე (1 სექტორი ბორბალზე)                                                           |

**მინ/მაქს ფსონი და მაქსიმალური მოგება** - თითოეულ ფსონის ტიპს გააჩნია მინ/მაქს ფსონის და მოგების გაცემის მაქსიმალური ოდენობა, ეს თანხები იქნება გამოსახული თუ შერჩეულ პოზიციაზე განთავსებული ფსონის ოდენობა არის მინიმალურ ოდენობაზე ნაკლები/დასაშვებ მაქსიმუმზე მეტი ან გასაცემი თანხა აღემატება დასაშვებ მაქსიმალურ ოდენობას.

ფსონის დამდეგი პირი თვითონ არანაირად არ ღებულობს მონაწილეობას თამაშში, იგი მხოლოდ დებს ფსონს, ხოლო მოგების შემთხვევაში ღებულობს თანხას, რომელიც დადებული ფსონის და შესაბამისი კოეფიციენტის ნამრავლის ტოლია. სერვერზე ტექნიკური შეფერხების ან კოეფიციენტის არასწორად/

არარეალურად გამოსახვის შემთხვევაში ფსონი უქმდება და თანხა უბრუნდება მოთამაშეს. ტრანსლაციის გათიშვის/ინტერნეტის მიწოდების შეწყვეტისას შედეგები ქვეყნდება ხარვეზის აღმოფხვრის შემდეგ.

#### 4. Single Soccer- scheduled

**Single Soccer - scheduled** გახლავთ ერთი საფეხბურთო ცალკე აღებული ე.წ. Single მატჩი 3 D ანიმაციით. ეს არის დაგეგმილი თამაში, რაც ნიშნავს იმას, რომ თამაშების ვიდეოს მოქმედება დაიწყება წინასწარ განსაზღვრულ დროს (განსაზღვრული უკუთვლის მეშვეობით), როდესაც მომხმარებელი განათავსებს ფსონებს მანამდე, სანამ ეკრანზე არ გამოისახება „ფსონები აღარ მიიღება“ ანუ ღონისძიების დაწყებამდე ათი წამით ადრე.

**Single Soccer – scheduled** იძლევა ფსონის დადების საშუალებას საფეხბურთო მატჩზე, რომელიც ვირტუალურია და წარდგენილია კომპიუტერული გრაფიკის საშუალებით. ვირტუალური 3-D საფეხბურთო მატჩის ხანგრძლივობაა 90 წამი.

მიიღება შემდეგი სახის ფსონები სხვადასხვა სახის კონკრეტულ

**ერთჯერადი** – იძლევა ფსონის განთავსების საშუალებას ერთ არჩეულ პოზიციაზე. წარმატებული შედეგის შემთხვევაში, პრიზი იქნება ფსონის ოდენობის კოეფიციენტებზე გამრავლების შედეგი მაგალითად: ვინ იქნება გამარჯვებული კონკრეტულ მატჩში.

**მრავალჯერადი** – ასევე ცნობილია როგორც ექსპრესი აძლევს მომხმარებელს საშუალებას გააერთიანოს 2 ან მეტი სხვადასხვა პოზიცია ერთ ფსონში, x100 შერჩეული პოზიციების კოეფიციენტები მრავლდება ერთიანი ღირებულების მისაღებად. ყველა შერჩეული პოზიცია უნდა გამართლდეს, რომ ფსონმა მოიგოს მაგალითად: ვინ იქნება გამარჯვებული კონკრეტულ მატჩში და რამდენი გოლი გავა

**სისტემა** – ერთჯერადი და მრავალჯერადი ფსონების ყველა კომბინაცია ავტომატურად გენერირდება მომხმარებლისთვის სხვადასხვა არჩეული პოზიციის რაოდენობის მიხედვით. მაგალითად: თუ მომხმარებელი აირჩევს 3 პოზიციას (ა, ბ და გ), გენერირებული სისტემ ფსონები იქნება 7 სხვადასხვა ფსონი: 3 x ერთჯერადი ფსონებზე (ა, ბ და გ), 3 x გაორმაგებულ ფსონებზე, 3 x გასამმაგებულ ფსონებზე (ა და ბ, ა და გ, ბ და გ) და 1 x გასამმაგებულ ფსონზე (როდესაც ყველა არჩეული პოზიციამ – ა, ბ და გ, უნდა მოიგოს). მომხმარებელს შეუძლია გააკეთოს არჩევანი, თუ რომელ ვარიანტზე დადოს ფსონი და განსაზღვროს ფსონის ოდენობა. სისტემაში არ არის აუცილებელი, რომ ყველა არჩეულმა პოზიციამ მოიგოს. მრავალჯერადი ფსონების კოეფიციენტები ანგარიშდება შერჩეული პოზიციების კოეფიციენტების გამრავლების გზით, იმავე ხერხით, როგორც ეს განსაზღვრულია ზემოთ მოცემულ მრავალჯერად ფსონებში.

**მაქსიმალური მოგება** – თითოეულ ფსონის ტიპს გააჩნია მოგების გაცემის მაქსიმალური ოდენობა. ეს თანხა იქნება გამოსახული თუ შერჩეულ პოზიციაზე გასაცემი თანხა აღემატება დასაშვებ მაქსიმალურ ოდენობას.

**მაქსიმალური და მინიმალური ფსონი** – თითოეული ფსონის ტიპს გააჩნია მინიმალური და მაქსიმალური ფსონის ოდენობა. ეს ოდენობა იქნება გამოსახული, თუ განთავსებული ფსონის ოდენობა არის მინიმალურ ოდენობაზე ნაკლები ან დასაშვებ მაქსიმუმზე მეტი.

თამაში გთავაზობთ შემდეგი სახის კოეფიციენტებს: დეციმალური, ფრაქციული, ამერიკული, ჰონგკონგის და ინდო. ფრაქციული კოეფიციენტები მრგვალდება მთელ რიცხვამდე (მაგ: 33.4 იქნება 32/1) კოეფიციენტების სახით, თუმცა, დაანგარიშებული მოგების გაცემა განხორციელდება დეციმალური კოეფიციენტების მიხედვით. თქვენ შეგიძლიათ გადახვიდეთ დეციმალურების ნახვის რეჟიმზე ზუსტი კოეფიციენტების სანახავად.

ფსონები მიიღება (ცხრილი პოზიციებით და შესაბამისი კოეფიციენტებით გამოსახულია მონიტორზე მატჩის დაწყებამდე)

- მასპინძლები (1) – მატჩში პირველი (საშინაო) გუნდის გამარჯვება;
- ფრე (X) – შეჯიბრი მშვიდობიანად დასრულდება;
- სტუმრები (2) – მეორე (სტუმარი) გუნდის გამარჯვება;
- ორმაგი შანსი

1-X- მატჩში პირველი გუნდის გამარჯვება ან ფრე;

1-2 – მატჩის პირველი ან მეორე გუნდის გამარჯვება;

X-2 - ფრე მატჩში გამარჯვება ან მეორე გუნდის გამარჯვება;

- ტაიმ/მატჩი - როგორ დამთავრდება პირველი ტაიმი და შემდეგ სრული მატჩი, შესაძლო შედეგები:
  - 1/1 - პირველი ტაიმი და შემდეგ სრული მატჩი დასრულდება პირველი გუნდის გამარჯვებით;
  - 1/X - პირველ ტაიმში გამარჯვებს მასპინძელი, მატჩი ფრეს დამთავრდება;
  - 1/2 - პირველ ტაიმში გამარჯვებს მასპინძელი, მატჩი კი მეორე გუნდის გამარჯვებით დამთავრდება;
  - X/1 - პირველ ტაიმს გუნდები ფრს დაამთავრებენ, მატჩს კი პირველი გუნდი მოიგებს;
  - X/X - პირველი ტაიმი და სრული მატჩი ფრეს დამთავრდება;
  - X/2 - პირველი ტაიმი - ფრე, სრული მატჩი - გამარჯვებს 2;
  - 2/1 - პირველი ტაიმი - გამარჯვებს 2, სრული მატჩი - მასპინძლების გამარჯვება;
  - 2/X - პირველი ტაიმი - სტუმრების გამარჯვება, სრული დრო - ფრე;
  - 2/2 - პირველ ტაიმს და მატჩს სტუმრები მოიგებენ;
- მატჩის ანგარიში - საჭიროა მატჩის ზუსტი ანგარიშის გამოცნობა, შეთავაზებული ფსონების სია მატჩის ეკრანზე არის ნაჩვენები;
- გოლების რაოდენობა - საჭიროა მატჩში გატანილი გოლების რაოდენობის გამოცნობა, ფსონებისთვის შესაძლო გატანილი გოლების რაოდენობის შეთავაზებული სია მატჩის ეკრანზე არის ნაჩვენები;
- მეტი 2,5/ნაკლები 2,5 - საჭიროა გამოიცნოს 2,5-ზე მეტი თუ ნაკლები გოლი იქნება გატანილი მატჩში;
- “არა”-გოლ/ერთ.გატ. - სავარაუდოდ არცერთი გოლი გატანილი არ იქნება ან გოლს მხოლოდ ერთი გუნდი გაიტანს;
- “კი”-ორი გუნდი გაიტანს - სავარაუდოდ ორივე გუნდი გაიტანს მინიმუმ ერთ გოლს.

ფსონის დამდეგი პირი თვითონ არანაირად არ ღებულობს მონაწილეობას თამაშში, იგი მხოლოდ დებს ფსონს, ხოლო მოგების შემთხვევაში ღებულობს თანხას, რომელიც დადებული ფსონის და შესაბამისი კოეფიციენტის ნამრავლის ტოლია. სერვერზე ტექნიკური შეფერხების ან კოეფიციენტის არასწორად/არარეალურად გამოსახვის შემთხვევაში ფსონი უქმდება და თანხა უბრუნდება მოთამაშეს. ტრანსლაციის გათიშვის/ინტერნეტის მიწოდების შეწყვეტისას შედეგები ქვეყნდება ხარვეზის აღმოფხვრის შემდეგ.

### **XIII. დავები და საჩივრები**

1. ინფორმაცია ყოველი ფსონის შესახებ ფიქსირდება კომპიუტერის მყარ დისკზე და სადავო საკითხების განხილვის შემთხვევაში გადამწყვეტი მნიშვნელობა სწორედ ამ ჩანაწერს აქვს.
2. საჩივრები მიიღება მხოლოდ იმ სალაროში, სადაც სადავო ფსონი დაიდო და მხოლოდ შესაბამისი ბილეთის წარდგენის შემთხვევაში. წინააღმდეგ შემთხვევაში არანაირი პრეტენზია არ განიხილება.
3. საჩივარი განსახილველად მიიღება ბილეთში აღნიშნულ ვარიანტში შეტანილი ღონისძიებებიდან, ყველაზე გვიან ჩატარებული თარიღიდან, 30 კალენდარული დღის განმავლობაში. ამ ვადის ამოწურვის შემდეგ საჩივარი აღარ მიიღება, ხოლო მოგებაზედრილი ბილეთის წარდგენიდან არა უგვიანეს 6 (ექვსი) დღისა. ამ ვადის ამოწურვის შემდეგ საჩივარი აღარ მიიღება.
4. დავის შემთხვევაში, კომპანია მხედველობაში არ მიიღებს ისეთ ბილეთს, რომლის ანალოგიური ელექტრონული ვერსია კომპანიას არ გააჩნია.



5. იმ შემთხვევებში, რომელთა წინასწარ გათვალისწინება შეუძლებელია და წინამდებარე წესებში აღწერილი არ არის, მოთამაშე ვალდებულია დაეთანხმოს ორგანიზაციის დირექციის გადაწყვეტილებას.
6. კომპანია პასუხს არ აგებს იმ ბილეთზე (შესაბამისად არ გასცემს მოგებას), რომლებიც არ ჩაბარდა წინამდებარე წესების დაცვით.
7. დავის შემთხვევაში ვიდეო ჩანაწერის არსებობისას გადამწყვეტი როლი ენიჭება ვიდეო ჩანაწერს და ვიდეო ჩანაწერის მიხედვით მოხდება სადაო საკითხის განხილვა და შედეგის დაფიქსირება გარდა შემდეგი ნომინაციებისა: კარში დარტყმა, ჯარიმების რაოდენობა ბურთის ფლობის %-ობა და თამაშარე მდგომარეობის, ვინაიდან ჩანაწერის დაკვირვებით შეუძლებელია ამ ნომინაციების ზუსტი განსაზღვრა. აქედან გამომდინარე ასეთი პოზიციების შედეგების განსაზღვრა მოხდება მხოლოდ ტოტალიზატორის მიერ მითითებულ საიტებიდან. ტოტალიზატორი იხსნის ყოველგვარ ვალდებულებას ვიდეო ჩანაწერის წარდგენაზე.
8. ფორსმაჟორული გარემოებების დადგომისას კომპანია თავისუფლდება ყოველგვარი ვალდებულებებისგან.

#### **XIV. დასკვნითი დებულებები**

1. წინამდებარე წესები ძალაშია მისი გამოქვეყნებისთანავე და ბათილად ითვლება ყველა მანამდე არსებული წესი.
2. კომპანია უფლებას იტოვებს წინამდებარე წესებში საჭიროების მიხედვით, საკუთარი შეხედულებისამებრ შეიტანოს ცვლილება—დამატებები ფინანსთა სამინისტროს შემოსავლების სამსახურთან შეთანხმებით.
3. ტოტალიზატორში არ დაიშვება, ფსონი არ მიიღება და არც მოგება გაიცემა 25 წლამდე ასაკის პირებზე საქართველოს მოქალაქის, ხოლო 18 წლამდე პირები უცხოეთის მოქალაქის/მოქალაქეობის არმქონე პირების შემთხვევაში.
4. კომპანია ვალდებულებას იღებს კონფიდენციალურად შეინახოს ყველა ინფორმაცია მოთამაშეებზე და ფსონებზე. თუ ფსონების თანაფარდობისას, ტოტალიზატორის შესაძლო წაგება აღემატება 10.000 ლარს, ტოტალიზატორი დროებით წყვეტს ფსონების მიღებას.

შპს „მარსი“-ის დირექტორი:

ჯაბა პეიტრიშვილი

