

შპს-ს „WIN GROUP“ მიერ ორგანიზებული ტოტალიზატორის

მოწყობის პირობები (რეგლამენტი)

1. ტოტალიზატორის მოწყობის ორგანიზატორია შპს „WIN GROUP“.
2. იურიდიული მისამართია: ქ. თბილისი, ვაჟა-ფშაველას გამზ. #45
3. ტოტალიზატორი მოეწყობა, მოგებები გაიცემა პრეტენზიები განიხილება ყოველდღიურად 12სთ-დან 24სთ-მდე ბილეთში შეტანილი მატჩების ჩატარების ბოლო თარიღიდან 30 კალენდარული დღის განმავლობაში, ხოლო მოგებაზედრილი ბილეთის წარმოდგენიდან არა უგვიანეს 6 დღისა მისამართზე: ქ. წყალტუბო, აკ. წერეთლის ქ. #4, მესამე სართული, ფართი #2. 30 კალენდარულ დღიანი ვადის გასვლის შემდეგ მოგებები არ გაიცემა და პრეტენზიები არ განიხილება.
4. ტოტალიზატორისათვის დაიბეჭდება 5 000 ცალი ბილეთი 000 001 - 005 000.
5. ინტერნეტ-ტოტალიზატორს აწყობს შპს „WIN GROUP“.
6. იურიდიული მისამართი: ქ. თბილისი, ვაჟა-ფშაველას გამზ. #45. ინტერნეტ-ტოტალიზატორი მოეწყობა შემდეგ მისამართზე: ქ. წყალტუბო, აკ. წერეთლის ქ. #4, მესამე სართული, ფართი #2. აღნიშნული ტოტალიზატორის საფუძველზე იფუნქციონირებს ვებ - გვერდი www.jokerbros.com.
7. ინტერნეტ ტოტალიზატორი იმუშავებს ყოველ დღე 24 საათის განმავლობაში. მოგებები გაიცემა და პრეტენზიები განიხილება ყოველ დღე 24 საათის განმავლობაში ბილეთში შეტანილი მატჩების ბოლო თარიღიდან 30 კალენდარული დღის განმავლობაში.

I. ზოგადი დებულებები

- წინამდებარე წესები შეთანხმებულია საქართველოს ფინანსთა სამინისტროს შემოსავლების სამსახურთან და გათვალისწინებულია შპს-ს „WIN GROUP“ მიერ ორგანიზებულ ტოტალიზატორში (შემდგომში „ორგანიზაცია“) კოეფიციენტებზე შეტანილი ფსონებისათვის.
- შპს „WIN GROUP“ მოქმედებს საქართველოს ფინანსთა სამინისტროს შემოსავლების სამსახურის მიერ გაცემული ნებართვის საფუძველზე.
- ტოტალიზატორში ფსონის დადების უფლება აქვს ნებისმიერ პირს, რომელსაც ამ პერიოდისთვის უკვე შეუსრულდა 18 წელი და ეთანხმება ტოტალიზატორის გათამაშების წესებს, რაც დადგენილია ქვეყანაში მოქმედი კანონით. ორგანიზაციის დამფუძნებლებს, თანამშრომლებს და მათი ოჯახის წევრებს ეკრძალებათ ამ ორგანიზაციის მიერ მოწყობილ თამაშებში მონაწილეობა.
- 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 ოვერტაიმით ან სხვა. ძირითად დროში იგულისხმება მატჩისთვის განკუთვნილი დრო ფეხბურთის შემთხვევაში პლიუს მსაჯის მიერ დამატებული კომპენსირებული დრო ანუ 90+წთ (მხედველობაში არ მიიღება მატჩის შემდგომ დამატებითი ტაიმები პენალტების სერია.) 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. 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.
- 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.
- მოთამაშემ მისთვის სასურველ პროგნოზზე უნდა დადოს ფსონი ორგანიზაციის სალაროში.
- სალარო არის ორგანიზაციის დირექციის მიერ ფსონების მისაღებად გამოყოფილი ადგილი.
- ორგანიზაცია ფსონებს იღებს მხოლოდ იმ ღონისძიებებზე, რომლებიც შეტანილია ორგანიზაციის მოქმედ პროგრამაში, მათი შესაძლო შედეგების შესაბამისი კოეფიციენტების მითითებით.
- კოეფიციენტი განსაზღვრავს შესაძლო მოგების თანხას პროგნოზის გამოცნობის შემთხვევაში, ე.ი მოთამაშისათვის წინასწარვა ცნობილი რა ოდენობის თანხის მოგება შეუძლია.
- ფსონის მიღება შეიძლება ნებისმიერ მოვლენაზე, რაც არ ეწინააღმდეგება საქართველოში მოქმედ კანონმდებლობას ან ეთიკურ ნორმებს და შეტანილია ორგანიზაციის გათამაშების პროგრამაში.

- 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.
- პროგრამაში მითითებული დრო და თარიღი ატარებს საინფორმაციო ხასიათს. ფსონების დაანგარიშების დროს მხედველობაში მიიღება თამაშის დაწყების ფაქტური დრო.
- მოთამაშის მხრიდან თაღლითობის გამოვლენის შემთხვევაში, რომლის შედეგადაც ორგანიზაციას მიადგება ფინანსური ან/მორალური ზიანი, შეიღებება მისი საქმიანი რეპუტაცია, ის იტოვებს უფლებას აუკრძალოს მოთამაშეს ფსონის დადება ან გაუუქმოს დადებული ფსონი.

II. ფსონის დადება

- ფსონის დადება ნიშნავს ორგანიზაციასა და მოთამაშეს შორის ერთჯერადი ხელშეკრულების გაფორმებას, რომლის თანახმად მოთამაშეს ორგანიზაციის სალაროში შეაქვს თანხა და დებს ბილეთს, სადაც მითითებულ 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).
- ბილეთი, რომლის შესაძლო მოგების თანხა აღემატება 10.000 (ათი ათასი) ლარს წინასწარ უნდა შეთანხმდეს ორგანიზაციის დირექციასთან და ვიზირებული უნდა იყოს ორგანიზაციის დირექტორის ან მენეჯერის ხელის მოწერით. თუ მოგებული თანხა აღემატება 10.000 (ათი ათასი) ლარს და ფსონი დადებულია ამ პუნქტის დარღვევით, პროგნოზის გამართლების შემთხვევაში თანხა გაიცემა 10.000 (ათი ათასი) ლარის ოდენობით.
- ფსონის დასადებად მოთამაშე ვალდებულია მოლარე-ოპერატორს სიტყვიერად ან წერილობით აცნობოს ორგანიზაციის მოქმედი პროგრამიდან მის მიერ არჩეული ღონისძიების დასახელება, ნომერი, შესაძლო შედეგი და გადაიხადოს თანხა.
- მოლარე-ოპერატორი ვალდებულია მოთამაშისგან მიღებული ინფორმაცია შეიტანოს კომპიუტერში და თანხის მიღების შემდეგ მოთამაშეს გადასცეს პრინტერზე ამობეჭდილი ბილეთი, რომელშიც მითითებულია:
- მოლარე-ოპერატორისგან 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 იზოლირებული ბილეთი, რადგანაც ამოწურულია ბილეთის შესწორების დრო და აქედან გამომდინარე პრეტენზიები არ განიხილება.
- მოლარე-ოპერატორი პასუხს არ აგებს ბილეთში შეტანილი ინფორმაციის სიზუსტეზე. აღნიშნული ინფორმაციის სიზუსტეზე სრული პასუხისმგებლობა ეკისრება მოთამაშეს.
- ორგანიზაცია უფლებას იტოვებს მიიღოს ან არ მიიღოს ნებისმიერი მოთამაშის ფსონი.

III. კოეფიციენტები

- ორგანიზაციის პროგრამა, მასში შეტანილი ყველა ღონისძიების დასახელებითა და კოეფიციენტების მითითებით ქვეყნდება ოფიციალური სიის სახით ორგანიზაციის საინფორმაციო დაფაზე, საჭიროების შემთხვევაში ორგანიზაციის გადაწყვეტილებით, აგრეთვე პრესაში.
- მოქმედ პროგრამაში შეტანილი ღონისძიებების გასწვრივ მითითებულია მათი ყველა შესაძლო შედეგის შესაბამისი კოეფიციენტი.
- კოეფიციენტთა პირველი გამოქვეყნების მომენტიდან ორგანიზაციას უფლება აქვს ნებისმიერ დროს შეცვალოს (გაზარდოს ან შეამციროს) ან გააუქმოს ნებისმიერი კოეფიციენტი.
- კოეფიციენტის შეცვლა და გაუქმება არ ეხება უკვე დადებულ ფსონს და ბილეთში დაფიქსირებული კოეფიციენტი ნებისმიერი ცვლილების შემთხვევაში (გაზრდა, შემცირება, გაუქმება) ძალაში რჩება.
- კოეფიციენტის შეცვლის დროს ერთადერთ მოქმედ კოეფიციენტად ითვლება ის, რომელიც დაფიქსირებულია ორგანიზაციის კომპიუტერული პროგრამის მეხსიერებაში.
- შესაძლო გაუგებრობის თავიდან აცილების მიზნით, მოთამაშემ უნდა დააზუსტოს მის მიერ არჩეული პროგნოზის კოეფიციენტი უშუალოდ ფსონის დადების წინ ორგანიზაციის სალაროში.
- მოთამაშის მიერ შევსებულ ერთ ვარიანტში შეტანილ კოეფიციენტთა ნამრავლი 1000-ს არ უნდა აღემატებოდეს. თუ კოეფიციენტთა ნამრავლი 1000-ზე მეტია, მაშინ მოგების შემთხვევაში კოეფიციენტად 1000 ჩაითვლება.
- 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.
- ფსონი მიიღება როგორც ცალკეული ღონისძიებების შედეგების გამოცნობაზე, ასევე რამდენიმე ღონისძიების შედეგის ერთდროულ გამოცნობაზე. ამ შემთხვევაში მოთამაშემ უნდა გამოცნოს ერთ ვარიანტში მითითებული ყველა ღონისძიების შედეგი.
- თუ ფსონი დადებულია რამდენიმე ღონისძიების შედეგის ერთდროულ გამოცნობაზე, მაშინ მოგების კოეფიციენტი შეადგენს ცალკეული ღონისძიებების შედეგების შესაბამისი კოეფიციენტების ნამრავლს მუდამდამდე სიზუსტით დამრგვალების გარეშე.
- 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 გადაეხმება).

- გამოქვეყნებულ ფსონების პროგრამაში, თუ კოეფიციენტში გამოტოვებულია ან არასწორად არის დასმული მძიმე (ფრეზე 3.20–ის ნაცვლად წერია 32.0 ტოტული 185,5 - ის ნაცვლად წერია 18,5 და ა.შ.), შეუსაბამობა 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 შეესაბამება აღნიშნულ პოზიციას საბუკმეკრო 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. ფსონის გაუქმება

ღონისძიების კოეფიციენტი 1,0 - ს (ერთი მთელი) უტოლდება თუ ;

- ერთ ვარიანტზე დადებული ფსონი 0.25 (ოცდახუთი) თეთრზე ნაკლებია.
- ფსონი დადებულია ვარიანტზე მითითებული ღონისძიების დაწყების შემდეგ; აღნიშნული არ ეხება ლაივის თამაშობისას დადებულ ფსონებს.
- ვარიანტში მითითებულ წყვილში შეიცვალა მასპინძელი გუნდი (ორმატჩიანი ტურნირების შეხვედრებში ძალაში რჩება ის ფსონი, რომელიც გუნდის შემდეგ ეტაპზე გასვლაზე დადებული).
- შეხვედრა არ ჩატარდა ან/და გადაიდო პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში. მაგალითად; თამაში არ ჩატარდა 5 რიცხვში, შესაბამისად დრო მოიცავს 6 რიცხვს. ანუ თუ არ განახლდა და/ან არ დაიწყო 6 რიცხვის 24:00 საათამდე (რაც იგივეა 7 რიცხვის 00:00 საათი) ფსონი გაუქმებულად ითვლება. 00:00 ითვლება შემდეგ დღედ, ანუ უკვე 7 რიცხვად და ფსონი უქმდება (შედეგლობაში მიიღება თბილისის დრო). მაგალითად: მატჩის დაწყების დროა 5 რიცხვის 00:00 საათი, ფსონი ძალაშია, თუ მატჩი დაიწყება (განახლდება) 6 რიცხვის 24:00 საათამდე, ვინაიდან 7 რიცხვის 00:00 საათზე დაწყების შემთხვევაში ფსონი უქმდება.
- მატჩი არ დამთავრდა-შეწყდა (ჩაიშალა); თუ მატჩი არ შედგა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში (ტექნიკური შედეგი მხედველობაში არ მიიღება), ის პოზიციები, რომლებიც მატჩის შეწყვეტის (ჩაშლის) მომენტისთვის იყო გარკვეული (გათამაშებული) და რომელზეც მატჩის შემდგომ განვითარებას გავლენის მოხდენა არ შეუძლია, ითვლება დაფიქსირებულად, ხოლო გაურკვეველ პოზიციებზე კოეფიციენტი 1.0-ის ტოლია. მაგალითად; მატჩში გასული იყო სამი გოლი, პოზიციებში „გოლების რაოდენობა“ მოგებულია 2,5 მეტი გოლი, ხოლო 2,5 ნაკლები გოლი წაგებულია.
- ვარიანტში მითითებულ წყვილში, რომელიმე გუნდი შეცდომით არის დასახელებული.
- ფორის გათვალისწინებით შედეგი გათანაბრდა (ფეხბურთის ჰანდიკაპი მხედველობაში არ მიიღება).
- ტოტულის შედეგი დაემთხვა პროგრამაში მითითებულ ტოტულს.
- 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 ბუკმეიკერთან.
- თამაში გადატანილია მოწინააღმდეგე გუნდის მოედანზე (ე.ი. მითითებულ წყვილში შეიცვალა მასპინძელი გუნდი), მიღებულ ფსონებზე კოეფიციენტი ტოლია 1.0-ის და თანხა გაიცემა 1.0 კოეფიციენტის გათვალისწინებით (ორმატჩიანი სათასო ტურნირებისათვის გაუქმებულად არ ითვლება ფსონი, რომელიც დადებულია გუნდის შემდეგ ეტაპზე გასვლაზე). ერთი და იგივე ქალაქში მატჩის სხვა სტადიონზე ან/და მისი ნეიტრალურ მოედანზე ჩატარებისას ფსონი გაუქმებულად არ ითვლება.
- საერთაშორისო მატჩი გადატანილი იქნა სხვა ქვეყანაში, მიღებულ ფსონზე თანხა გაიცემა 1.0-ის ტოლ კოეფიციენტის გათვალისწინებით.
- ამხანაგური თამაშების შემთხვევაში, თუ პროგრამაში არ არის მითითებული მატჩის ჩატარების ადგილი, ყველა ფსონი ძალაში რჩება და ასეთ შემთხვევაში არ იქნება გათვალისწინებული როგორც ფსონის გაუქმების საფუძველი.
- მატჩი დამთავრდა და შედეგი დაფიქსირდა, მაგრამ რაიმე მიზეზით ეს შედეგი გააუქმეს, შეცვალეს ან გადათამაშება დანიშნეს, მოგების გაცემისას მხოლოდ პირვანდელი შედეგი მიიღება. 1.0 (ერთი მთელი) ჩაითვლება მხოლოდ ის 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).
- ცალკეულ მატჩზე დადებული ფსონი, მატჩის გადადების ან /და არ ჩატარების შემთხვევაში (მატჩი არ შედგა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში) უბრუნდება მოთამაშეს. იმ შემთხვევაში, როცა ბილეთში შეტანილია რამდენიმე მატჩის პროგნოზი ერთად და ერთ-ერთი ან/და რამოდენიმე შეხვედრა, რაიმე მიზეზით გაუქმდა, ამ მატჩის (მატჩების) შედეგები მოთამაშეს გამოცნობილად ჩათვლება კოეფიციენტით 1.0, ხოლო დანარჩენი მატჩების შედეგი კი არსებული წესების მიხედვით განიხილება.
- მატჩი ჩატარდა 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 ჩატარებული მატჩის დროის ხანდრძობა (მაგალითად; მატჩი გრძელდება 63-ე წუთიდან), მასზე მიიღება ფსონები ანგარიშის და სათამაშო დროის გათვალისწინებით.
- პროგრამაში გაპარული შეცდომა მოთამაშეს აძლევს საშუალებას რისკის გარეშე უეჭველი მოგება მიიღოს, ასეთი ფსონი გაუქმებულად ჩაითვლება და თანხა დაუბრუნდება მოთამაშეს 1.0 კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

- ტოტალიზატორი იტოვებს უფლებას ფსონი გაუქმებულად ჩათვალოს (მათ შორის მოგებული ფსონი), თუ ბუკმეიკერის მიერ ან/და კომპიუტერულ პროგრამაში დაშვებული იქნა მექანიკური შეცდომა, რომლის შედეგად პროგრამაში მითითებული კოეფიციენტი ან/და მაჩვენებელი (ტოტალი, ფორა) აშკარად არ შეესაბამება რეალურს (აღნიშნულ პოზიციაზე საბუკმეიკერო ბაზარზე არსებულ კოეფიციენტს) ან/და ის დაკავშირებულია მიმდინარე წერტილთან და ა.შ. (მაგალითად: ფრე 3.15-ის ნაცვლად წერია 31.50, ბურთის ტოტალი 2.5-ის ნაცვლად წერია 250, ტოტული მეტ-ნაკლებში 10.0-ის ნაცვლად წერია 1.0, ფორა 1.5-ის ნაცვლად წერია 15-ი). ანალოგიური წესი მოქმედებს ფორების და ტოტალის შეცდომით გამოტანის შემთხვევაში.
- მხედველობაში არ მიიღება თარგმნითი და გრამატიკული შეცდომა.

V მოგებათა გაცემა

- მოგებულად ითვლება ბილეთში შეტანილი ის ვარიანტი, რომელშიც ყველა მითითებული პროგნოზი გამოცნობილია: თუ ერთი პროგნოზი მაინც არ გამართლდა, მოცემული ვარიანტი წაგებულად ჩაითვლება.
- პროგნოზის გამოცნობის შემთხვევაში მოთამაშეს ეკუთვნის მოგება, რომლის თანხა უდრის გამოცნობილი ვარიანტის პროგნოზის (პროგნოზების) შესაბამისი კოეფიციენტისა და დადებული ფსონის ნამრავლს.
- მოთამაშეს მოგებული თანხის მიღება შეუძლია თამაშის დამთავრების შემდეგ.
- შედეგის გამოცხადებისას მხედველობაში მიიღება უშუალოდ შეჯიბრის დროს დაფიქსირებული შედეგი. ნებისმიერი სხვა სახის შედეგი (დისციპლინური სანქცია, ტექნიკური შედეგი ან სხვა) მხედველობაში არ მიიღება და ძალაში ისევე პირველადი შედეგი რჩება.
- 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).
- 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.
- 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.
- თუ ორგანიზაციის გამოქვეყნებულ შედეგებში აშკარა შეცდომა აღმოჩნდა, უზუსტობა მაშინვე გამოსწორდება და მოგებები დაზუსტებული, სწორი შედეგის მიხედვით გაიცემა.
- 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.
- მოგებული თანხის მისაღებად მოთამაშემ ორგანიზაციის სალაროში უნდა წარადგინოს ბილეთი. ბილეთი არის აუცილებელი, ერთადერთი და შეუცვლელი საბუთი მოგების მისაღებად.
- თუ მოთამაშე ბილეთს არ წარადგენს, მოგება არ გაიცემა და არანაირი პრეტენზია არ განიხილება.
- ბილეთის დაკარგვის ან სხვა პირისათვის მისი გადაცემის შემთხვევაში ტოტალიზატორი სრულად იხსნის ყველაწარმოების პასუხისმგებლობას და ამ შემთხვევაში პასუხისმგებლობა უშუალოდ მოთამაშეს ეკისრება.
- ბილეთი ქმედითია მხოლოდ იმ შემთხვევაში თუ იგი ორგანიზაციის კომპიუტერული ქსელის მონაცემთა ბაზაში შენახულის იდენტურია.
- 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.
- ბილეთში თვითნებურად ცვლილების ან შესწორების შეტანა ბილეთის გაყალბებას ნიშნავს, რაც სამართლებრივი ნორმების დარღვევაა და შესაბამისად ისჯება. აქედან გამომდინარე მასზე მოგება არ გაიცემა.
- მოგებული თანხა გაიცემა ყოველდღიურად 12სთ–დან 24სთ–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.
- 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.
- თუ ფსონების თანაფარდობის ტოტალიზატორის შესაძლო წაგება აღემატება 10.000 (ათი ათასი) ლარს, ტოტალიზატორი დროებით წყვეტს ფსონების მიღებას.

VI თამაშის წესები სპორტის სახეობის მიხედვით

ჩოგბურთი

სპორტის სახეობა, სადაც ორი მონაწილე კორტზე (ანუ ქვიშის ან ბალახის საფარიანი მოედანი)

ეთამაშება ერთმანეთს გამარჯვებისთვის ჩოგნის (რაკეტის) საშუალებით.

- ჩოგბურთის შემთხვევაში ფსონი მიიღება შემდეგ პოზიციებზე: გუნდის ან მოთამაშის მოგება, წაგება, ფორა და მეტ ნაკლებობაზე. ფორის და მეტ ნაკლებობის შედეგი განისაზღვრება გეიმების რაოდენობის მიხედვით, აგრეთვე ფსონები იდება სეტების ანგარიშის გამოცნობაზე.
- მოთამაშის დანებების (ტრამვის ან სხვა მიზეზით მატჩის გაგრძელებაზე/მონაწილეობაზე უარი) ან დისკვალიფიკაციის შემთხვევაში ფსონები უქმდება (კოეფიციენტი 1.0), გარდა უკვე დაფიქსირებული (გათამაშებული) პოზიციებისა: ძირითად შედეგზე, ფორაზე „სეტების ანგარიშზე“ დადებული ფსონები უქმდება (კოეფიციენტი 1.0) „მეტი“ ტოტალი მოგებულია მხოლოდ იმ შემთხვევაში თუ მატჩის შეწყვეტის (დანებება, დისკვალიფიკაცია) მომენტში ტოტალი უკვე „მეტი“ იყო შესაბამისად „ნაკლები“ წაგებულია. თუ შეწყვეტის მომენტში ტოტალი არ იყო მეტი ფსონები ტოტალზე (მეტი, ნაკლები) უქმდება (კოეფიციენტი 1.0). ფიქსირდება იმ სეტის შედეგი, რომელიც უკვე დამთავრებული იყო.
მაგ: სამსეტისანი მატჩი შეწყდა და არ დასრულდა ანგარიშზე 6:2 2:6 3:0 უქმდება (კოეფიციენტი 1.0) ფსონები პოზიციებზე:
- ძირითადი შედეგი (1 2) , ფორა (ნებისმიერი), ზუსტი ანგარიში სეტებში (2-0 0-2 1-2 2-1), ტოტალი 19,5 ნაკლები/მეტი.
- ტოტალი 18,5- მოგებულია „მეტი“ , შესაბამისად „ნაკლები“ წაგებულია.
- „სეტების რაოდენობა“ 2 ან 3 სეტი-მოგებულია 3 სეტი (ვინაიდან 2 სეტი უკვე დამთავრებული იყო), 2 სეტი შესაბამისად წაგებულია.
- ფიქსირდება პირველი და მეორე სეტის შედეგი, მესამე სეტის შედეგი უქმდება.
- „ფორები“ და „ტოტალი“ ითვლება „გეიმების“ მიხედვით („ფორა“-„გეიმების“ სხვაობა, „ტოტალი“-გეიმების ჯამი)
- ტაიბრეიკი ითვლება ერთ გეიმად.
- თუ მოცემულია თამაშის „ტოტალი“ 15,5 და მატჩი დამთავრდა 6:1,6:2 („ტოტალი“-15), მოგებულია ფსონი „ნაკლებ ტოტალზე“. თუ მითითებულია „ტოტალი“ 15-ი და მატჩი დამთავრდა 6:1,6:2 („ტოტალი“-15), ორივე პოზიციასზე „მეტი“, „ნაკლებ ტოტალზე“ ხდება გაყრა (კოეფიციენტი 1.0)
- „სეტების რაოდენობა 3/5 სეტისანი“ სეტების ზუსტი რაოდენობა მატჩში, სამსეტისანი მატჩისთვის 2 ან 3 სეტი: და ხუთსეტისანი მატჩისთვის 3 ან 4 ან 5 სეტი.
- „ზუსტი ანგარიში-სეტები 3/5 სეტისანი“- ანგარიში სეტების მიხედვით, 3 სეტისანისთვის შესაძლო ვარიანტებია: 2:0 2:1 1:2 0:2.
- 5 სეტისანისთვის--- 3:0 3:1 3:2 2:3 1:3 0:3.
- „პირველი/მეორე მოთამაშე მოიგებს ერთ სეტს მაინც მატჩში“: გამოსაცნობია შესაბამისი მოთამაშე მოიგებს თუ არა მატჩში მინიმუმ ერთ სეტს.
- „პირველი სეტი/მატჩი“- ერთდროულად გამოსაცნობია როგორ დამთავრდება მატჩის პირველი სეტი და მატჩი 1/1 1/2 2/12/2. მაგ. 1/2 - პირველ სეტს მოიგებს პირველი მოთამაშე, ხოლო მატჩს მეორე მოთამაშე. 1/1-პირველ სეტსა და მთლიანად მატჩს მოიგებს პირველი მოთამაშე.
- „იქნება თუ არა ტაიბრეიკი სეტში“- გამოსაცნობია იქნება თუ არა ტაიბრეიკი მოცემულ სეტში.
- „ იქნება თუ არა ტაიბრეიკი მატჩში“-გამოსაცნობია იქნება თუ არა ტაიბრეიკი მატჩში.
- „რომელიმე სეტი დამთავრდება 6:0 ან 0:6“: კი-მატჩის რომელიმე სეტი უნდა დამთავრდეს ანგარიშით 6:0 ან 0:6. არა-მატჩში არცერთი სეტი დამთავრდება ანგარიშით 6:0 ან 0:6.
- ვინ მოიგებს X(იქს) გეიმს Y(იგრეკ) სეტში: მოცემული გეიმის მოცემულ სეტში გამარჯვებულის გამოცნობა. მაგ: ფედერერი-ნადალი მე-9 გეიმი მე-2 სეტში, ეს ნიშნავს, რომ საუბარია კონკრეტულად მეორე სეტის მეცხრე გეიმზე და არა საერთო მატჩის მეცხრე გეიმზე. აგრეთვე ფსონები მიიღება ზედოხედ ორი გეიმის მოგებაზე მაგ. ვინ მოიგებს მეორე სეტის მესამე და მეოთხე გეიმს. მაგ. მატჩი , ფედერერი-ნადალი, შეწყდა და არ დასრულდა (რაიმე მიზეზით-დანებება, დისკვალიფიკაცია) მეორე სეტის მეცხრე გეიმში ე.ი ფიქსირდება ყველა სეტი (ამ შემთხვევაში მხოლოდ პირველი) და ყველა გეიმი, რომლის შედეგიც უკვე გარკვეული იყო. შესაბამისად უქმდება სხვა დანარჩენი შედეგი, მათ შორის მეცხრე გეიმის შედეგიც.
- გადამწყვეტი სეტი წყვილებს შორის შეხვედრაში-„სუპერტაიბრეიკი“- ითვლება სეტად, რომელიც შედგება ერთი გეიმისაგან. მაგ. შეხვედრა დამთავრდა 6:2 0:6 10:6 მატჩის შედეგია 2:1, ტოტალი (გეიმები) 15 (7:8).
- თამაშის ფორმატის შეცვლის შემთხვევაში (სამსეტისანი შეხვედრა შეიცვალა ხუთთანად ან პირიქით) ყველა პოზიციასზე ფსონი უქმდება, გარდა მატჩში (აგრეთვე პირველ სეტში) ერთ-ერთი მოთამაშის გამარჯვებაზე დადებული ფსონისა.
- ფსონები არ უქმდება თუ შეიცვალა ტურნირის ჩატარების ადგილი ან/და მოედნის საფარი. (კორტების შესახებ მონაცემები ატარებს მხოლოდ ინფორმაციულ ხასიათს).
- თუ ჩოგბურთის მატჩი შეწყდა ან გადაიდო (ამინდის ან სხვა მიზეზით) ფსონი ძალაშია ტურნირის დამთავრებამდე.
- თუ შეწყვეტილი მატჩი არ შედგა , ფიქსირდება შეწყვეტის მომენტისათვის გარკვეული პოზიციები (საუბარია კონკრეტულ იმ ტურნირზე, რომელშიც გადაიდო მატჩი).
- ჩოგბურთში არ აქვს მნიშვნელობა წყვილში, რომელი მოთამაშე იქნება დასახელებული პირველ და მეორე პოზიციასზე, მიუხედავად იმისა თუ სად ტარდება ტურნირი.

კალათბურთი

სპორტის სახეობა,სადაც მოედანზე ხუთ-ხუთი მოთამაშისგან შემდგარი ორი გუნდი ეპაექრება ერთმანეთს

გამარჯვების მოსაპოვებლად. გამარჯვებულია ის გუნდი, რომელს მეტ ბურთს მოათავსებს

მოწინააღმდეგის ფარის ბაღეში.

- ფსონები მიიღება (ითვლება) მატჩის საბოლოო ანგარიშის მიხედვით, ოვერტაიმის ჩათვლით. შესაძლებელია დამატებით მინიშნებული იყოს განსხვავებული პირობები.
- თუ პროგრამაში გამოცხადებულია თამაშის სამი პოზიცია (პირველი გუნდის მოგება, ფრე, მეორე გუნდის მოგება) ფსონები მიიღება ძირითად შედეგზე, თუ პროგრამაში გამოცხადებულია თამაშის ორი პოზიცია (პირველი გუნდის მოგება, მეორე გუნდის მოგება), მაშინ ფსონების დაანგარიშება მოხდება დამატებითი დროის გათვალისწინებით. თუ თამაში არ ჩატარდა იმ ფორმატით რა ფორმატითაც პროგრამაშია შეტანილი, მაშინ ამ მატჩზე დადებული ყველა ფსონი გამოცხადდება ბათილად და მოგების დაანგარიშება მოხდება 1.0 - ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.
- ფსონები მიიღება ასევე ძირითადი თამაშის ფორმებზე და თამაშის ტოტალზე. 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 და მეორე ნახევრის შედეგზე, ფორაზე და ტოტალზე.
- ფსონები მიიღება აგრეთვე თამაშის მეოთხედების შედეგზე, ფორაზე, ტოტალზე.
- ერთი გუნდის მიერ ადებულ ქულათა რაოდენობაზე.
- თუ მატჩი გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მოგების დაანგარიშება ხდება ყველა პოზიციაზე 1.0 კოეფიციენტის გათვალისწინებით.
- თუ მატჩი შეწყდა, ჩაიშალა და არ გაგრძელდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მეოთხედზე დადებული ფსონების დაანგარიშება მოხდება დამთავრებულ მეოთხედში დაფიქსირებული შედეგის მიხედვით. დაუმთავრებელ მეოთხედზე და მატჩის ყველა დანარჩენ პოზიციაზე კოეფიციენტი გახდება 1,0 - ის ტოლი და მოგება გაიცემა შესაბამისი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

ჰოკეი

სპორტის სახეობა,სადაც ყინულით დაფარულ მოედანზე ხუთ-ხუთი მოთამაშისგან შემდგარი ორი გუნდი ეჯიბრება ერთმანეთს მოწინააღმდეგის კარის დასაღწეოდ შაიბით.თამაში შედგება 3 პერიოდისგან

- ფსონები მიიღება (ითვლება) მატჩის ძირითად დროზე (ოვერტაიმის გარეშე). შესაძლებელია დამატებით მინიშნებული იყოს განსხვავებული პირობები.
- თუ პროგრამაში გამოცხადებულია თამაშის სამი პოზიცია (პირველი გუნდის მოგება, ფრე, მეორე გუნდის მოგება) ფსონები მიიღება ძირითადი დროის შედეგზე, 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 გათვალისწინებით. იგივე წესის მიხედვით ფსონები მიიღება აგრეთვე ფორმებზე და ტოტალებზე.
- ფსონები მიიღება თამაშის პერიოდების შედეგზე, ფორაზე და ტოტალზე.
- რომელ პერიოდში გავა მეტი შაიბა.
- ერთი გუნდის მიერ გატანილი შაიბის რაოდენობა.
- თუ მატჩი გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მოგების დაანგარიშება ხდება ყველა პოზიციაზე 1.0 კოეფიციენტის გათვალისწინებით.
- თუ მატჩი შეწყდა, ჩაიშალა და არ გაგრძელდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მეოთხედზე დადებული ფსონების დაანგარიშება მოხდება დამთავრებულ მეოთხედში დაფიქსირებული შედეგის მიხედვით. დაუმთავრებელ მეოთხედზე და მატჩის ყველა დანარჩენ პოზიციაზე კოეფიციენტი გახდება 1,0 - ის ტოლი და მოგება გაიცემა შესაბამისი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

რაგბი

- ფსონები მიიღება (ითვლება) მატჩის ძირითად დროზე (ოვერტაიმის გარეშე). შესაძლებელია დამატებით მინიშნებული იყოს განსხვავებული პირობები.
- 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 შემოღებისდაგვარად მეტი ქულა. გუნდი რომელმაც მეტოქეზე მეტი ქულა მოაგროვა, ითვლება გამარჯვებულად.
- 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 ხორციელდება დარტყმა ლელოს გატანის ხაზის გასწვრივ. ფასდება 2 ქულით.
- მატჩი იყოფა ორ ტაიმად, თითო ტაიმის ხანგრძლივობა 40 წუთია.

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

ფრენბურთი

- მეტად პოპულარული სპორტის გუნდური სახეობა, რომელშიც ორი გუნდი (თითოეულში ექვსი მოთამაშე) ცდილობს ქულები მოაგროვოს მოწინააღმდეგის მოედანში ბურთის ჩაგდებათ.
- მატჩი ფრენბურთში სამი პარტიის მოგებად გრძელდება. თითოეული პარტია კი 25 ქულამდე (მეხუთე პარტია 15 ქულამდე). ამასთან აუცილებელია მინიმუმ ორ ქულიანი სხვაობა (ანუ 25–24 ზე თამაში არ მთავრდება და გრძელდება ორ ქულიანი უპირატესობის მოპოვებამდე).
- 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 ხდება ყველა პოზიციაზე 1.0 კოეფიციენტის გათვალისწინებით.
- თუ მატჩი შეწყდა, ჩაიშალა და არ გაგრძელდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მეოთხედზე დადებული ფსონების დაანგარიშება მოხდება დამთავრებულ მეოთხედში დაფიქსირებული შედეგის მიხედვით. დაუმთავრებელ მეოთხედზე და მატჩის ყველა დანარჩენ პოზიციაზე კოეფიციენტი გახდება 1,0 - ის ტოლი და მოგება გაიცემა შესაბამისი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

ხელბურთი

- ფსონები მიიღება (ითვლება) მატჩის საბოლოო ანგარიშის მიხედვით, ოვერტაიმის გარეშე. შესაძლებელია დამატებითი მინიშნებული იყოს განსხვავებული პირობები.
- მსოფლიოს მრავალ ქვეყანაში გავრცელებული გუნდური სპორტული თამაში, სადაც შვიდი წევრისაგან შემდგარი ორი გუნდი ეთამაშება ერთმანეთს. მოთამაშეები თამაშობენ მხოლოდ ხელით და ცდილობენ მოწინააღმდეგის კარში გაიტანონ მეტი ბურთი. ხელბურთს თამაშობენ მოფიცრულ იატაკთან დარბაზში. მოედნის ზომებია 20:40მ. პირით ხაზებს შუა დგას ბადიანი კარები, რომლის სიგანე 3, ხოლო სიმაღლე 2 მეტრია. თამაში შედგება ორი 30 წუთიანი (წმინდა დრო) ტაიმისგან, ათწუთიანი შესვენებით. გუნდში 12 მოთამაშეა (7 მოედანზე და 5 სათადარიგო)
- 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 ერთი დღის განმავლობაში, მოგების დაანგარიშება ხდება ყველა პოზიციაზე 1.0 კოეფიციენტის გათვალისწინებით.
- თუ მატჩი შეწყდა, ჩაიშალა და არ გაგრძელდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მეოთხედზე დადებული ფსონების დაანგარიშება მოხდება დამთავრებულ მეოთხედში დაფიქსირებული შედეგის მიხედვით. დაუმთავრებელ მეოთხედზე და მატჩის ყველა დანარჩენ პოზიციაზე კოეფიციენტი გახდება 1,0 - ის ტოლი და მოგება გაიცემა შესაბამისი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

წყალბურთი

- მსოფლიოს მრავალ ქვეყანაში 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. წყალბურთს 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 (მეორე შესვენება 5 წუთი)
- ფსონები მიიღება პირველი გუნდის მოგებაზე, ფრეზე, მეორე გუნდის მოგებაზე.
- ფსონები მიიღება ფორაზე და ბურთების ტოტალზე.
- თუ მატჩი გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მოგების დაანგარიშება ხდება ყველა პოზიციაზე 1.0 კოეფიციენტის გათვალისწინებით.
- თუ მატჩი შეწყდა, ჩაიშალა და არ გაგრძელდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მეოთხედზე დადებული ფსონების დაანგარიშება მოხდება დამთავრებულ მეოთხედში დაფიქსირებული შედეგის მიხედვით.

დაუმთავრებელ მეოთხედზე და მატჩის ყველა დანარჩენ პოზიციაზე კოეფიციენტი გახდება 1,0 - ის ტოლი და მოგება გაიცემა შესაბამისი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

ამერიკულ ფეხბურთი

- 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 გუნდი გაიტანს ოქროს გოლს. თუ დამატებითი 15 წუთის განმავლობაშიც ვერცერთმა გუნდმა ვერ გაიტანა გოლი ფიქსირდება ფრე.
- ფსონები მიიღება (ითვლება) მატჩის საბოლოო ანგარიშის მიხედვით, ოვერტაიმის ჩათვლით. შესაძლებელია დამატებით მინიშნებული იყოს განსხვავებული პირობები. მატჩის შედეგი ფიქსირდება დამატებითი დროის გათვალისწინებით. თუ დამატებითი დროის შემდეგ თამაში დამთავრდა ფრედ კოეფიციენტი გახდება 1,0 - ის ტოლი და მოთამაშეს თანხა დაუბრუნდება.
- ფსონები მიიღება აგრეთვე ფორაზე და ტოტალზე.
- თუ მატჩი გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მოგების დაანგარიშება ხდება ყველა პოზიციაზე 1.0 კოეფიციენტის გათვალისწინებით.
- თუ მატჩი შეწყდა, ჩაიშალა და არ გაგრძელდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მეოთხედზე დადებული ფსონების დაანგარიშება მოხდება დამთავრებულ მეოთხედში დაფიქსირებული შედეგის მიხედვით. დაუმთავრებელ მეოთხედზე და მატჩის ყველა დანარჩენ პოზიციაზე კოეფიციენტი გახდება 1,0 - ის ტოლი და მოგება გაიცემა შესაბამისი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

აგსტრალიური ფეხბურთი

- თამაშში მონაწილე თითოეული გუნდის მიზანია მოწინააღმდეგე გუნდის კარის აღება და ამით რაც შეიძლება 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 185მ სიგანე 155მ. მატჩი შედგება ოთხი პერიოდისგან, თითოეულის ხანგრძლივობა არის 20 წუთი. (სულ 80 წუთი)
- შედეგი განისაზღვრება ძირითადი დროის გათვალისწინებით.
- ფსონები მიიღება როგორც ფორებზე, ასევე თამაშის ტოტალზე.
- ფსონები მიიღება აგრეთვე მატჩის პირველ ნახევარზე. ასეთ შემთხვევაში დადებული ფსონის დაანგარიშება ხდება ძირითადი დროის პირველი ნახევრის შემდეგ.
- თუ მატჩი გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მოგების დაანგარიშება ხდება ყველა პოზიციაზე 1.0 კოეფიციენტის გათვალისწინებით.
- თუ მატჩი შეწყდა, ჩაიშალა და არ გაგრძელდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მეოთხედზე დადებული ფსონების დაანგარიშება მოხდება დამთავრებულ მეოთხედში დაფიქსირებული შედეგის მიხედვით. დაუმთავრებელ მეოთხედზე და მატჩის ყველა დანარჩენ პოზიციაზე კოეფიციენტი გახდება 1,0 - ის ტოლი და მოგება გაიცემა შესაბამისი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

ბილიარდი

სპორტის სახეობაა, სადაც მწვანე მაუდგადაფარებულ მაგიდაზე ერთმანეთს ეჯიბრება ორი მოთამაშე.

რომლებმაც ჯოხით ანუ კით უნდა მოახერხონ პატარა ზომის ბურთის მოთავსება მაგიდის კუთხეში

განთავსებულ ბაქეში ანუ ლუზაში

- 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 მატჩი გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, (ან მოთამაშემ არ დიწყო თამაში) მოგების დაანგარიშება ხდება ყველა პოზიციაზე 1.0 კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

მაგიდის ჩოგბურთი (პინგ-პონკი)

- ასევე ცნობილია, რომ პინგ-პონკი ერთ ერთი პოპულარული თამაშის სახეობაა მსოფლიოში. მისი არსია მსუბუქი დრუიანი ბურთის მოწინააღმდეგესთვის ისეთი კუთხით ჩაწოდება, რომ მან მისი უკუდარტყმა ვეღარ მოახერხოს.
- შეჯიბრების პროგრამა მოიცავს 6 დღისციკლინას: ერთეულთა თანრიგი ქალები, კაცები; წყვილთა თანრიგი ქალები, კაცები, შერეული წყვილი, გუნდური.
- ყოველი ქულის გათამაშება იწყება მოწოდებით. ერთეულთა თანრიგში პირველი მომწოდებლის ვინაობას ავლენს წილისყრა. წყვილთა თამაშში მოქმედებს დამატებითი წესი. მაგიდა 3 მმ ხაზით სიგრძეზე ორ თანაბარ ნაწილად იყოფა. მომწოდებელი თავისუფალი ხელის გულზე გაშლილი ნეზით ბურთს აისვრის არანაკლებ 16 სმ სიმაღლეზე და ჩოგანს ურტყამს დაშვების მომენტში. ბურთი ჯერ მომწოდებლის ნახევარზე უნდა დაეცეს და მერე გადავიდეს მეტოქის ნახევარზე. თუ მოთამაშემ ბურთი ააგდო, მაგრამ ვერ დაარტყა, მოწოდება წაგებულად ითვლება. მოწოდება გადათამაშდება, თუ ბურთი ბადეს ან დგარს შეეხო და მეტოქის ნახევარზე დაეცა. ყოველი 2 ქულის გათამაშების შემდეგ მოწოდების უფლება გადაეცემა მეტოქეს. საპასუხო დარტყმა ნებადართულია მას შემდეგ, როცა ბურთი მომგერიებლის მხარეს დაეცემა და ახტება. მოგერიება შეიძლება ჩოგნით და იმ ხელის მტევნით, რომელშიც ჩოგანი უჭირავთ. ქულის გათამაშება გრძელდება, თუ ბურთი ბადეს ან დგარს მოხვდება, მაგრამ მეტოქის ნახევარზე დაეშვება. თუ მოჭრილი ბურთი მეტოქის ნახევარზე, ბადესთან დაეცა, უკან მობრუნდა და ბადე ხელახლა გადმოკვეთა, ქულას აგებს ის მოთამაშე, რომელმაც ბურთის ჩოგნით მოგერიება ვერ მოასწრო. ქულა მოგებულა, თუ მეტოქე:
 - ა) ბურთს ჩოგნით ან ხელის მტევნით მანამ შეეხება, ვიდრე ბურთი მაგიდაზე დაეცემა;
 - ბ) მოგერიებისას ბურთს ორჯერ მეტჯერ შეეხება;
 - გ) ბურთს მოიგერიებს ასროლილი ჩოგნით;
 - დ) ქულის გათამაშებისას ჩოგნით ან სხეულის რომელიმე ნაწილით შეეხება ბადეს, დგარს, აგრეთვე მაგიდას მეტოქის ნახევარზე;
 - ე) ქულის გათამაშებისას თავისუფალი ხელით (რომლითაც ჩოგანი არ უჭირავს) შეეხება მაგიდის სათამაშო ზედაპირს, ბადეს ან დგარს;
 - ვ) ბურთს მაგიდის გარეთ მოიგერიებს;
 - ზ) თუ ბურთს მას შემდეგ მოიგერიებს, რაც ზედიზედ ორჯერ ან მეტჯერ დაეცემა მის ნახევარზე.
- პარტია გრძელდება მანამ, ვიდრე ერთ-ერთი მოთამაშე 11 ქულას მოაგროვებს და ამ მომენტისთვის, სულ მცირე, 2-ქულიანი უპირატესობა არ ექნება. თუ ანგარიში გახდა 10:10, მეტოქეები მორიგეობით აწვდიან, ვიდრე სხვაობა 2 ქულას არ მიაღწევს. ყოველი პარტიის შემდეგ ჩოგბურთელები ცვლიან ადგილს და მოწოდების რიგითობას. გადაწყვეტ პარტიაში ადგილი იცვლება მას შემდეგ, რაც ერთ-ერთი მეტოქე 5 ქულას მოიგებს. თამაში შედგება 5 ან 7 პარტიისაგან (3 ან 4 მოგებამდე).
- ფსონების სპორტის ამ სახეობაზე მიიღება:
 - ა) პირველი ან მეორე მოთამაშის მოგებაზე;
 - ბ) ფორებზე და ტოტალზე.
- ფორა და ტოტალი სპორტის ამ სახეობაში მიეთითება ქულებით.
- თუ მატჩი გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მოგების დაანგარიშება ხდება ყველა პოზიციაზე 1.0 კოეფიციენტის გათვალისწინებით.
- თუ მატჩი შეწყდა, ჩაიშალა და არ გაგრძელდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მეოთხედზე დადებული ფსონების დაანგარიშება მოხდება დამთავრებულ მეოთხედში დაფიქსირებული შედეგის მიხედვით. დაუმთავრებელ მეოთხედზე და მატჩის ყველა დანარჩენ პოზიციაზე კოეფიციენტი გახდება 1,0 - ის ტოლი და მოგება გაიცემა შესაბამისი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

კრივი

სპორტის სახეობა, სადაც რინგზე (მანეჟი) ორი მეტოქე ეჯიბრება ერთმანეთს ორთაბრძოლაში

ხელთათმანებით.

- თუ რომელიმე მოკრივე შეიცვალა კოეფიციენტი ხდება ერთის ტოლი და თანხა მოთამაშეს უბრუნდება.
- ფსონები მიიღება პირველი მოკრივის მოგებაზე, ფორაზე, მეორე მოკრივის მოგებაზე.

- ფსონები მიიღება აგრეთვე რაუნდების რაოდენობაზე.
- თუ ორთაბრძოლა გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მოგების დაანგარიშება ხდება ყველა პოზიციაზე 1.0 კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

ველოსპორტი

სპორტის სახეობა, სადაც მრბოლელები ველოსიპედით ეჯიბრებიან ერთმანეთს უკეთესი შედეგის მისაღწევად

- ფსონები მიიღება მრბოლელის ტურნირში გამარჯვებაზე.
- ფსონები მიიღება თუ ორი მრბოლელიდან რომელიმე მიაღწევს უკეთეს შედეგს გარკვეულ ეტაპზე. ამ შემთხვევაში ორივე მრბოლელმა უნდა აიღოს სტარტი, თუ ერთი მრბოლელი ვერ დაამთავრებს ეტაპს მეორე ითვლება მოგებულად. თუ ვერცერთი ვერ დაამთავრებს ეტაპს ფსონი გაუქმებულად ითვლება და თანხა მოთამაშეს უბრუნდება.
- თუ რბოლა გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მოგების დაანგარიშება ხდება ყველა პოზიციაზე 1.0 კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

ბადმინტონი

- 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 (ერთეულელებში) ან ორი (წყვილელებში) მოთამაშე(ები) მისი ხანგრძლივობა 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 ფსონის მოგება გაიცემა 1.0 - ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.
- ტოტალზე და სეტებზე დადებული ფსონები, რომელიც უკვე განხორციელდა მატჩის შეწყვეტის მომენტისათვის (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 ფსონი უქმდება კოეფიციენტი 1.0 - ის ტოლი ხდება
- თუ თამაში გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მოგების დაანგარიშება ხდება ყველა პოზიციაზე 1.0 კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

ჰოკეი ბურთით (ბენდი)

- 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 პირველი გუნდის მოგება, ფრე, მეორე გუნდის მოგება.
- ფორაზე და გატანილი ბურთების ტოტალზე.
- თუ მატჩი გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მოგების დაანგარიშება ხდება ყველა პოზიციაზე 1.0 კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

ბალახის ჰოკეი

სპორტის სახეობა, სადაც ბალახით დაფარულ მოედანზე ორი გუნდი ეჯიბრება ერთმანეთს

მოწინააღმდეგის კარში ბურთის გასატანად სპეციალურად ბალახის ჰოკეისთვის დამზადებული

ჩოგნით.

- ფსონები მიიღება პირველი გუნდის მოგებაზე, ფრეზე, მეორე გუნდის მოგებაზე.
- ფსონები მიიღება ფორაზე და ბურთების ტოტალზე.
- თუ მატჩი გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მოგების დაანგარიშება ხდება ყველა პოზიციაზე 1.0 კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

პლაჟის ფრენბურთი

სპორტის სახეობა, სადაც ქვიშით დაფარულ მოედანზე ორი გუნდი ეჯიბრება ერთმანეთს მოწინააღმდეგის

ჩათვლის მოედანზე ბურთის ჩასაგდებად.

- „ტოტალი“-ქულათა ჯგამი.
- „ფორა“-ქულათა სხვაობა.
- „სეტების რაოდენობა“ - სეტების ზუსტი ოდენობა მატჩში (რამდენ სეტში დამთავრდება მატჩი 3 ან 4 ან 5).
- „ზუსტი ანგარიში-სეტები“-ანგარიში სეტების მიხედვით.
- „მეოთხე სეტის გამარჯვებული (1 2) - თუ მატჩში არ ჩატარდება მეოთხე სეტი (დასრულდა სამ სეტში) ამ პოზიციაზე დადებული ფსონები (1 ან 2) უქმდება (კოეფიციენტი 1,0).
- „მეხუთე სეტის გამარჯვებული (1 2) - თუ მატჩში არ ჩატარდება მეხუთე სეტი (დასრულდა სამ ან ოთხ სეტში) ამ პოზიციაზე დადებული ფსონები (1ან2) უქმდება (კოეფიციენტი,1,0)
- „ოქროს სეტი“ (golden set) მისი არსებობის შემთხვევაში, მხედველობაში არ მიიღება.
- 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 ფსონის მოგება გაიცემა 1.0- ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.
- ტოტალზე და სეტებზე დადებული ფსონები, რომელიც უკვე განხორციელდა მატჩის შეწყვეტის მომენტისათვის (დანებება დისკვალიფიკაცია) მოგებები გაიცემა დაფიქსირებული შედეგის მიხედვით.
- ტოტალზე (მეტი,ნაკლები) დადებული ფსონი მოგებულია მხოლოდ იმ შემთხვევაში, თუ მატჩის შეწყვეტის მომენტისათვის ტოტალი უკვე მეტი იყო, შესაბამისად ნაკლებზე დადებული ფსონი ითვლება წაგებულად, თუ შეწყვეტის მომენტში ტოტალი არ იყო მეტი.
- ამ პოზიციებზე დადებული ფსონი უქმდება კოეფიციენტი (1.0).
- თუ მატჩი გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მოგების დაანგარიშება ხდება ყველა პოზიციაზე 1.0 კოეფიციენტის გათვალისწინებით.
-

ფუტზალი

სპორტის სახეობა, კერძოდ ფეხბურთის ნაირსახეობა სადაც შენობის სპორტულ პარკებთან მოედანზე ორი გუნდი ეჯიბრება ერთმანეთს მოწინააღმდეგის კარში ბურთის გასატანად.

- ფსონები მიიღება (ითვლება) მატჩის საბოლოო ანგარიშის მიხედვით, ოვერტაიმის გარეშე. შესაძლებელია დამატებით მინიშნებული იყოს განსხვავებული პირობები.
- ფსონები მიიღება პირველი გუნდის მოგებაზე . ფრეზე, მეორე გუნდის მოგებაზე.
- ფსონები მიიღება ფორაზე და ბურთების ტოტალზე.
- თუ მატჩი გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მოგების დაანგარიშება ყველა პოზიციაზე მოხდება 1.0-ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

ფორმულა 1

სპორტის სახეობა, სადაც შეჯიბრი ხდება ავტომობილების საშუალებით უკეთესი შედეგის მისაღებად

- ფსონები მიიღება როგორც უშუალოდ რბოლაზე ასევე კვალიფიკაციაზე.
- რბოლის ან კვალიფიკაციის გამარჯვებული.
- რბოლაში ან კვალიფიკაციაში პირველი სამეული.
- რბოლა ან კვალიფიკაციაში პირველი ექვსეული.
- რამდენი პილოტი დაამთავრებს რბოლას.
- სწრაფი წრე.(რომელი პილოტი აჩვენებს ყველაზე მცირე დროს წრეზე).
- ორი პილოტის შედარება (ვინ მიაღწევს უკეთეს შედეგს რბოლაში).

- „რბოლის გამარჯვებული“ - გამარჯვებულია ის მონაწილე რომელიც დაიკავებს პირველ ადგილს საბოლოო პროტოკოლის მიხედვით რბოლის დასასრულს. თუ მონაწილე გამოეთიშა რბოლას მასზე დადებული ფსონი წაგებულია.
- „ვინ უკეთ იასპარეზებს“ - შედარება ორი მზრბოლელისა, გამარჯვებულია ის ვინც დაიკავებს უფრო მაღალ ადგილს, თუ ორივე გამოეთიშა რბოლას გამარჯვებულია ის ვინც მეტი წრე გაიარა, თუ ორივე გამოეთიშა ერთი და იმავე წრეზე ფსონები უქმდება (კოეფიციენტი 1,0).
- საბოლოო პროტოკოლად ითვლება რბოლის დასასრულს გამოქვეყნებული პროტოკოლი (შემდგომი ცვლილებები და სანქციები მხედველობაში არ მიიღება).
- თუ რბოლა გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მიხედვით მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მოგების დაანგარიშება ყველა პოზიციაზე მოხდება 1.0-ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

სისტემურ-ელექტრონული ფორმის თამაშობა (ინტერნეტ-ტოტალიზატორი)

ინტერნეტის მეშვეობით მოეწყობა და იფუნქციონირებს ვებ-გვერდი მისამართით: www.jokerbros.com. ვებ-გვერდი იფუნქციონირებს 24 საათის განმავლობაში.

ინტერნეტ-ტოტალიზატორი წარმოადგენს სერვერულ პროგრამას, რომლის მეშვეობით მის მომხმარებლებს საშუალება ეძლევათ, ტოტალიზატორის დაწესებულებაში მიუსვლელად, ინტერნეტის მეშვეობით, თამაშობის მსვლელობისას, კომპიუტერის საშუალებით დადონ ფსონები და თამაშობის მიმდინარეობის შედეგების შესაბამისად, მიიღონ მოგება.

სისტემურ-ელექტრონული ფორმის თამაშობების სპეციალური პროგრამული კომპლექსი (სერვერი) განთავსდება მისამართზე: ქ. თბილისი, პოლიტეკოვსკაიას ქ.№5, საიდანაც ხდება სისტემურ-ელექტრონული ფორმით მოწყობილი თამაშობათა მართვა და ორგანიზება, როგორც აღნიშნა, სისტემურ-ელექტრონული ფორმის თამაშობები ხორციელდება სპეციალური პროგრამული კომპლექსის – სერვერის მეშვეობით. სისტემურ-ელექტრონული ფორმით თამაშობების პროგრამული კომპლექსი – სერვერი უზრუნველყოფილია მულტივი დენის წყაროთი.

სარეგისტრაციო წესები:

რეგისტრაციისა და თამაშის დაწყების წინ მოთამაშეები ვალდებული არიან გაეცნონ ინტერნეტ-ტოტალიზატორის წესებს, რომელიც მოთამაშეთა უფლებების დაცვის მიზნით, გათავსებულია აღნიშნული ტოტალიზატორის ვებ-გვერდზე, წინააღმდეგ შემთხვევაში საკითხებზე, რომელიც გამოქვეყნებულია ტოტალიზატორის ვებ-გვერდზე და შესაბამისად, უზრუნველყოფილია მათი საჯაროობა, პრეტენზიები არ მიიღება.

სავალდებულო პირობაა, რომ ინტერნეტ-ტოტალიზატორის ვებ-გვერდზე რეგისტრაციის გავლისა და შესაბამისად თამაშობებში მონაწილეობის მიღების უფლება აქვთ 18 წელს გადაცილებულ მოქალაქეებს.

ინტერნეტ-ტოტალიზატორის ვებ-გვერდზე რეგისტრაციისთვის მოთამაშე თავდაპირველად შედის ვებ-გვერდზე და შემოთავაზებულ სარეგისტრაციო ფანჯარაში ავსებს რეგისტრაციის ველებს: მომხმარებლის სახელს, მობილურს ან ელ.ფოსტას და პაროლს. ასევე, მომხმარებელს შეუძლია გაიაროს რეგისტრაცია და შემდგომ უკვე ავტორიზაცია ამ ველების შეუვსებლად სოციალური ქსელის საშუალებით (ასეთ დროს მომხმარებელი ვერ ახორციელებს ფსონებს, იგი მხოლოდ გართობის მიზნით რეგისტრირდება ინტერნეტ-ტოტალიზატორის ვებ-გვერდზე).

იმისათვის, რომ მოთამაშემ შეძლოს ვებ-გვერდზე თამაშებში ფსონების განხორციელება, აუცილებელია შეავსოს პირადი ინფორმაცია: პირადი ნომერი (პირადობის დამადასტურებელი დოკუმენტის შესაბამისად), სახელი, გვარი, დაბადების თარიღი, სქესი.

მოთამაშეს რომელსაც პირადი ინფორმაცია შევსებული არ აქვს ვერ შეძლებს ფსონების განხორციელებას.

რეგისტრაციისა შემდეგ მომხმარებელს მიენიჭება პირადი საიდენტიფიკაციო ნომერი, რომელიც ინდივიდუალურია თითოეული მოთამაშისათვის და ინტერნეტ-ტოტალიზატორის ორგანიზატორთათვის მისი იდენტიფიცირების საშუალებას იძლევა.

ინტერნეტ-ტოტალიზატორის ორგანიზატორთა მხრიდან მოთამაშის სარეგისტრაციო პაროლის საიდუმლოება დაცულია, ხოლო მეორეს მხრივ, მის საიდუმლოებაზე მოთამაშე თავად აგებს პასუხს. შესაბამისად, მოთამაშის ბრალეულობით პაროლის დაკარგვის, მესამე პირზე (პირებზე) გადაცემის ან/და სხვა მსგავს შემთხვევებში, პასუხისმგებლობა ეკისრება მხოლოდ მოთამაშეს.

მოთამაშის მხრიდან თაღლითობის გამოვლენის შემთხვევაში, რის შედეგადაც ინტერნეტ-ტოტალიზატორის მიადგება ფინანსური ან/და ნებისმიერი სხვა სახის ზიანი, ადმინისტრაცია უფლებამოსილია აღნიშნულ პიროვნებას დაუბლოკოს ვებ-გვერდზე შემოსვლის, თამაშობებში მონაწილეობის მიღებისა და შესაბამისად ფსონების დადების საშუალება. ასევე, ფაქტის დადასტურების შემთხვევაში, ადმინისტრაცია უფლებამოსილია არ გასცეს თაღლითური ქმედებით მიღებული მოგება. თაღლითური ქმედების კანონსაწინააღმდეგო ხასიათის გამოვლენის დროს, სამორინეს ადმინისტრაცია, საქართველოს მოქმედი კანონმდებლობის შესაბამისად, რეაგირებისათვის დაუყოვნებლივ მიმართავს კომპეტენტურ ორგანოებს.

ინტერნეტ-ტოტალიზატორის ადმინისტრაცია უფლებამოსილია, საქართველოში მოქმედი კანონმდებლობის ფარგლებში, შეხედულებისამებრ უარი განუცხადოს ამა თუ იმ მოქალაქეს, ვებ-გვერდზე რეგისტრაციასა და შემდგომში თამაშობებში მონაწილეობის მიღებაზე.

ვებ-გვერდის აღწერილობა:

ვებ-გვერდის მომხმარებლებს სარეგისტრაციო სახელისა და პაროლის დადასტურების შემდეგ ანუ რეგისტრაციის შედეგად საშუალება ეძლევათ მიიღონ თამაშობებში მონაწილეობა.

ფსონის დადება

- ინტერნეტ ტოტალიზატორი ფსონებს იღებს მის მიერ გამოქვეყნებული პროგრამის საფუძველზე;
- კოფიციენტის პირველი გამოქვეყნების მომენტიდან კომპანიას უფლება აქვს ნებისმიერ დროს შეცვალოს (გაზარდოს ან შეამციროს) ან გააუქმოს ნებისმიერი კოფიციენტი. კოფიციენტის შეცვლა ან გაუქმება არ ეხება უკვე დადებულ ფსონს.
- პროგრამაში შეტანილი ღონისძიების გასწვრივ მითითებულია ყველა შესაძლო კოფიციენტი.
- ინტერნეტ-ტოტალიზატორში ფსონის დადება ნიშნავს კომპანიასა და მოთამაშეს შორის ერთჯერადი ხელშეკრულების გაფორმებას. თამაშისას გამოიყენება ე.წ. ელექტრონული ბილეთი, რომელიც ადასტურებს ფსონის დადებას, ხელშეკრულების გაფორმების ფაქტს და ერთჯერადი ხელშეკრულების დამადასტურებელი საბუთია.
- ელექტრონული ბილეთი – არის მოთამაშის მიერ დადებული ფსონი (ექსპრესი ან სისტემა), რომელსაც მინიჭებული აქვს შესაბამისი ნომერი.
- თამაშში მონაწილეობის დამადასტურებელ დოკუმენტად გამოყენებულ იქნება ე.წ. ელექტრონული ბილეთი. კერძოდ, მოთამაშე ინტერნეტის საშუალებით უნდა დარეგისტრირდეს ვებგვერდზე- www.jokerbros.com, რის შედეგადაც მომხმარებელს ენიჭება საიდენტიფიკაციო ნომერი. პირადი სახელისა და პაროლის გამოყენებით მომხმარებელი შედის სისტემაში და კომპანიის წინასწარ გამოქვეყნებული პროგრამის საფუძველზე აკეთებს პროგნოზს, დებს სასურველ ფსონს (ფსონებს), სასურველი ვარიანტის არჩევს შემთხვევაში იგი აჭერს „ბილეთის დადება“-ს ლილავს, რითაც ეთანხმება შერჩეულ ვარიანტს და გადადის ფსონის დადების შემდგომ ეტაპზე, სადაც ახდენს პირადი სადებოზიტო ანგარიშიდან თანხის დადებას შერჩეულ ვარიანტზე, ამის შემდეგ არჩეული ვარიანტი კომპანიის საიტზე, www.jokerbros.com დაფიქსირდება ელექტრონული ბილეთის სახით, რომელსაც პროგრამულად მიენიჭება ნომერი.
- ფსონი მიიღება ლარებში.
- მინიმალური ფსონი შეადგენს 0.10 ლარს.
- მაქსიმალური მოგება ერთ ელექტრონულ ბილეთზე (ან ჯამურად რამოდენიმე ერთნაირ ელექტრონულ ბილეთზე) არ უნდა აღემატებოდეს 10 000 ლარს. თუ ელექტრონულ ბილეთზე (ან ერთნაირი ელექტრონული ბილეთების ჯამზე), მოგება აღემატება ნებადართულ ზღვარს, ის ჩაითვლება 10 000 ლარად. ის ბილეთები, რომელთა სავარაუდო მოგება აღემატება 10 000 ლარს, უნდა შეთანხმდეს საიტის ადმინისტრაციასთან (ბილეთის დადება უნდა დაადასტუროს საიტის ადმინისტრაციამ).
- კომპანია იტოვებს უფლებას არ მისცეს მოთამაშეს ერთი და იმავე ელექტრონული ბილეთის რამდენჯერმე დადების უფლება.
- ფსონი ექვემდებარება გაუქმებას, თუ ის დადებულია ისეთ შედეგზე, რომლის შედეგიც უკვე ცნობილი იყო (მოვლენა მოხდა მაგრამ შედეგი არ განახლდა სისტემაში).
- შედეგის გამოცნობისას მოთამაშე მიიღებს თანხას, რომელიც დადებული თანხისა და შედეგის შესაბამისი კოფიციენტის ნამრავლის ტოლია. ზოგ შემთხვევაში მატჩში მონაწილე გუნდების გასწვრივ შეიძლება მითითებული იყოს ანგარიში (ჰანდიკაპი). ასეთ შემთხვევაში შესაბამისი მატჩის შედეგი განისაზღვრება ამ ანგარიშის გათვალისწინებით.
- დაუშვებელია ერთ ბილეთში ერთი და იგივე წყვილის შეტანა ორჯერ ან მეტჯერ სადაც ფიქსირდება ერთი და იგივე ტიპის სათამაშო პოზიციების გადამმა მაგალითად ბარსელონა– ბაიერნი 1,5 ზე მეტი და ბარსელონა ბაიერნი 2,5 ზე მეტი და ა.შ თუ ბილეთში დაფიქსირდა ასეთი შემთხვევა აღნიშნულ პოზიციებზე კოფიციენტი ბათილდება და ჩაითვლება 1,0 - ის ტოლად. (ვარსკვლავებით აღნიშნული პოზიციები ერთმანეთს არ გადაეხედება).

VII შემთხვევები, როდესაც ღონისძიების კოფიციენტი 1.0-ს (ერთი მთელი) უტოლდება

- მოქმედ პროგრამაში მითითებულისა და ბილეთში დაფიქსირებულის მიუხედავად ღონისძიების კოფიციენტი 1.0 - ს (ერთი მთელი) უტოლდება თუ:
 - ა) ერთ ვარიანტზე დადებული ფსონი 0.10 ლარზე ნაკლებია;
 - ბ) ფსონი დადებულია ვარიანტში მითითებული ღონისძიების დაწყების შემდეგ;
 - გ) ვარიანტში მითითებულ წყვილში შეიცვალა მასპინძელი გუნდი (ორმატჩიანი ტურნირების შეხვედრებში ძალაში რჩება ის ფსონი, რომელიც გუნდის შემდეგ ეტაპზე გასვლაზე დადებული).
 - დ) შეხვედრა არ ჩატარდა ან/და გადაიდო პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში. მაგალითად; თამაში არ ჩატარდა 5 რიცხვში, შესაბამისად დრო მოიცავს 6 რიცხვს. ანუ თუ არ განახლდა და/ან არ დაიწყო 6

რიცხვის 24:00 საათამდე (რაც იგივეა 7 რიცხვის 00:00 საათი) ფსონი გაუქმებულად ითვლება. 00:00 ითვლება შემდეგ დღედ, ანუ უკვე 7 რიცხვად და ფსონი უქმდება (მხედველობაში მიიღება თბილისის დრო). მაგალითად: მატჩის დაწყების დროა 5 რიცხვის 00:00 საათი, ფსონი ძალაშია, თუ მატჩი დაიწყება (განახლდება) 6 რიცხვის 24:00 საათამდე, ვინაიდან 7 რიცხვის 00:00 საათზე დაწყების შემთხვევაში ფსონი უქმდება.

ე) მატჩი არ დამთავრდა-შეწყდა (ჩაიშალა); თუ მატჩი არ შედგა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში (ტექნიკური შედეგი მხედველობაში არ მიიღება), ის პოზიციები, რომლებიც მატჩის შეწყვეტის (ჩაშლის) მომენტისთვის იყო გარკვეული (გათამაშებული) და რომელზეც მატჩის შემდგომ განვითარებას გავლენის მოხდენა არ შეუძლია, ითვლება დაფიქსირებულად, ხოლო გაურკვეველ პოზიციებზე კოეფიციენტი 1.0-ის ტოლია. მაგალითად; მატჩში გასული იყო სამი გოლი, პოზიციებში „გოლების რაოდენობა“ მოგებულია 2,5 მეტი გოლი, ხოლო 2,5 ნაკლები გოლი წაგებულია.

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.

ი) ბილეთი დადებულია თამაშის დაწყების შემდეგ, მიუხედავად იმისა რა დროა მითითებული პროგრამასა და ბილეთში. კომპანიას აქვს უფლებამოსილება დააფიქსიროს ან გააუქმოს ფსონი საკუთარი შეხედულებისამებრ გამონაკლისის სახით (თამაშის დაწყების დროის სიმცირის, მასში მომხდარი მოვლენების ან მომხმარებლის სტატუსიდან გამომდინარე

- 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, ფსონი ძალიან რჩება და პრეტენზიები არ განიხილება.
- თუ თამაში გადატანილი იქნა მოწინააღმდეგე გუნდის მოედანზე (ერთი ქალაქის გუნდების გარდა) მიღებულ ფსონებზე 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.
- თუ მატჩი დამთავრდა და შედეგი დაფიქსირდა, მაგრამ რაიმე მიზეზით ეს შედეგი გააუქმეს, შეცვალეს ან გადათამაშება დანიშნეს, მოგების გაცემისას მხოლოდ პირვანდელი შედეგი მიიღება. 1.0(ერთი მთელი) ჩაითვლება მხოლოდ იმ ფსონების შესაბამისი ღონისძიებების კოეფიციენტები, რომლებიც დადებულია ორმატჩიანი ტურნირების შეხვედრებში გუნდის შემდეგ ეტაპზე გასვლაზე და მიღებულია პირველ მატჩამდე (ეხება პირველი მატჩის შედეგის შეცვლას, გაუქმებას და გადათამაშებას).
- ცალკეულ მატჩზე დადებული ფსონი, მატჩის გადადების ან/და არ ჩატარების შემთხვევაში (მატჩი არ შედგა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში) უბრუნდება მოთამაშეს. იმ შემთხვევაში, როცა ბილეთში შეტანილია რამდენიმე მატჩის პროგნოზი ერთად და ერთ-ერთი ან/და რამოდენიმე შეხვედრა, რაიმე მიზეზით გაუქმდა, ამ მატჩის (მატჩების) შედეგები მოთამაშეს გამოცნობილად ჩაითვლება კოეფიციენტით 1.0, ხოლო დანარჩენი მატჩების შედეგი კი არსებული წესების მიხედვით განიხილება.
- თუ მატჩი ჩატარდება არასრულად, ანუ ადრე შეწყვეტილი მატჩი (ერთი დღის გასვლის შემდეგ) გაგრძელდა შეწყვეტის მომენტისა და ამის შესახებ არაფერი არ არის მითითებული 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.
- თუ პროგრამაში გაპარული შეცდომა მოთამაშეს აძლევს საშუალებას რისკის გარეშე უეჭველი მოგება მიიღოს, ასეთი ფსონი გაუქმებულად ჩაითვლება და თანხა დაუბრუნდება მოთამაშეს 1.0 (ერთი მთელი) კოეფიციენტის გათვალისწინებით.
- კომპანია იტოვებს უფლებას ფსონი გაუქმებულად ჩათვალოს (მათ შორის მოგებული ფსონი), თუ ბუკმეიკერის მიერ ან/და კომპიუტერულ პროგრამაში დაშვებული იქნა მექანიკური შეცდომა, რომლის შედეგად პროგრამაში მითითებული კოეფიციენტი ან/და მაჩვენებელი (ტოტალი, ფორა) აშკარად არ შეესაბამება რეალურს (აღნიშნულ პოზიციასზე საბუკმეიკერო ბაზარზე არსებულ კოეფიციენტს) ან/და ის დაკავშირებულია მძიმესთან, წერტილთან და ა.შ. (მაგალითად: ფრე 3.15-ის ნაცვლად წერია 31.50, ბურთის ტოტალი 2.5-ის ნაცვლად წერია 250, ტოტალი მეტ-ნაკლებში 10.0-ის ნაცვლად წერია 1.0, ფორა 1.5-ის ნაცვლად წერია 15-ი). ანალოგიური წესი მოქმედებს ფორების და ტოტალის შეცდომით გამოტანის შემთხვევაში.
- მხედველობაში არ მიიღება თარგმნითი და გრამატიკული შეცდომა.

„ცოცხლის“ თამაშის წესები

- ტოტალიზატორი ცოცხლის შედეგების დაფიქსირებისას სარგებლობს შემდეგი საიტებით:

1	ჩემპიონთა ლიგა. ევროპის თასი (უეფას თასი)	www.uefa.com
---	-------------------------------------------	------------------------------------------------

2	ევროპის ჩემპიონატი და შესარჩევი ეტაპი	www.uefa.com
3	მსოფლიო ჩემპიონატი და შესარჩევი ეტაპი	www.fifa.com
4	გერმანიის ჩემპიონატი	www.bundesliga.de
5	იტალიის ჩემპიონატი	www.legaseriea.it/it
6	ინგლისის და შოტლანდიის ჩემპიონატი	www.sportinglife.com www.premierleague.com
7	ესპანეთის ჩემპიონატი	www.marca.com www.lfp.es www.rfef.es www.ligabbva.com
8	საფრანგეთის ჩემპიონატი	www.lequipe.fr www.ligue1.com
9	რუსეთის პრემიერლიგა	www.rpfl.org , www.championat.com
10	რუსეთის I დივიზიონი	www.lfnl.ru

- თუ მითითებულ საიტებზე ინფორმაცია არ მოიპოვება, მაშინ ტოტალიზატორი ეყრდნობა საფეხბურთო კლუბების ოფიციალურ საიტებზე არსებულ ინფორმაციას.
- „ცოცხლის“ შედეგების განსაზღვრა ხდება ვიზუალურად, ვიდეო ჩვენებების შესაბამისად. დამატებითი ინფორმაციის სახით გამოიყენება ოფიციალური ინტერნეტ საიტის მონაცემები.
- ყველა პოზიცია ეხება მატჩის ძირითად დროს.

ცოცხლის პოზიციები:

- **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).
- **„რომელი გუნდი ჩამოაწვდის მეტ კუთხურს“** - მონაწილე გუნდების მიერ ჩამოწოდებული „კუთხურების“ რაოდენობის შედარება. (1,2 თანაბრად) იხილეთ განმარტება „კუთხური“ „კუთხურების ფორა“ - რომელი გუნდი ჩამოაწვდის მეტ კუთხურს შესაბამისი ფორის გათვალისწინებით.
- **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 დანიშნულ პენალტზე).
- **„ბარათების რაოდენობა“** - მონაწილე გუნდების მოთამაშეთა მიერ მიღებული ყვითელი ან/და წითელი ბარათების ერთობლიობა. (იხილეთ განმარტება „ბარათები/გაფრთხილება“).
- **„რომელი გუნდი მიიღებს მეტ ბარათს“** - მონაწილე გუნდების მიერ მიღებული ბარათების შედარება. (1,2,თანაბრად) იხილეთ განმარტება „ბარათები/გაფრთხილება“.
- **„იქნება თუ არა წითელი ბარათი“** - მიიღებს თუ არა მატჩში მონაწილე მოთამაშე წითელ ბარათს (იქნება გამეცხვებული). სათადარიგო სკამზე მყოფი მოთამაშეებისათვის (მათ შორის შეცვლის შედეგად მოედნის დატოვების შემდეგ), მწრთველებისათვის და სხვა ტექნიკური პერსონალისათვის მიცემული წითელი ბარათი არ ითვლება. არ ითვლება საფინანსო სასტვენის შემდეგ მიცემული ბარათი (ამ პოზიციაში ითვლება ორი ყვითელის შემდეგ მიცემული წითელი ბარათი). იხილეთ განმარტება „ბარათები/გაფრთხილება“.

- „**I ტაიმი-წითელი ბარათი**” - იქნება თუ არა წითელი ბარათი (გაძეგება) პირველ ტაიმში (პირველი ტაიმის დასრულების შემდეგ მიცემული ბარათი პირველ ტაიმში არ ითვლება). იხილეთ განმარტება „ბარათები/გაფრთხილება“.
- **განმარტება:** „ბარათები/გაფრთხილება“ - ყველა პოზიცივაში, რომელიც დაკავშირებულია მატჩის ბარათებზე (გაფრთხილებებზე), მხედველობაში მიიღება მატჩში მონაწილე მოთამაშეებისათვის მიცემული ბარათები. მწრთველებისათვის ან სხვა ტექნიკური პერსონალისათვის მიცემული ბარათები არ ითვლება. სათადარიგო სკამზე მყოფი მოთამაშეებისათვის მიცემული ბარათები არ ითვლება. ასევე არ ითვლება ბარათები, რომელსაც მოთამაშეები მიიღებენ შეცვლის შედეგად მოედნის დატოვების შემდეგ. არ ითვლება ის ბარათი (ბარათები), რომლებსაც არბიტრი საფინანსო სასტვენის შემდეგ უჩვენებს.
- ყვითელი ბარათი ითვლება ერთ ბარათად (გაფრთხილება); წითელი ბარათი (ნებისმიერი სახით მიცემული) ითვლება ორ ბარათად (გაფრთხილება). ერთი და იმავე მოთამაშისათვის ნაჩვენები მეორე ყვითელი ბარათი მხედველობაში არ მიიღება. ერთ მოთამაშეს შეუძლია მაქსიმუმ სამი ბარათის (გაფრთხილება) მიღება.

მაგ. 1. მოთამაშე თამაშში იღებს ერთ ყვითელ ბარათს, ეს ვარიანტი ითვლება ერთ ბარათად (გაფრთხილებად);

2. მოთამაშე თამაშში იღებს პირდაპირ წითელ ბარათს (ისე, რომ არცერთი ყვითელი ბარათი არ მიუღია), ეს ვარიანტი ითვლება ორ ბარათად (გაფრთხილებად).

3. მოთამაშე თამაშში იღებს ყვითელ ბარათს, შემდეგ მეორე ყვითელ ბარათს (რომელიც ავტომატურად გადადის წითელ ბარათში), ან/და პირდაპირ წითელს პირველი ყვითელი ბარათის შემდეგ, ეს ვარიანტები ითვლება სამ ბარათად(გაფრთხილებად).

- სათადარიგო სკამზე მყოფი მოთამაშეებისათვის მიცემული ბარათი (თადარიგში ყოფნისას) არ ითვლება;
- თუ მოთამაშე, რომელსაც სათადარიგო სკამზე ყოფნისას მიღებული აქვს ყვითელი ბარათი, შემდეგ ჩაერთვება მატჩში (შეცვლაზე შემოვა) და მატჩში მონაწილეობისას მიიღებს ყვითელ ბარათს, რომელიც ავტომატურად გადადის წითელ ბარათში ან პირდაპირ წითელ ბარათს, ამ მოთამაშისათვის ბარათების რაოდენობა მატჩში იქნება ორის ტოლი და არა სამის, ვინაიდან სათადარიგო სკამზე ყოფნისას მიღებული ბარათი არ ითვლება.
- თუ მოთამაშე, რომელსაც სათადარიგო სკამზე ყოფნისას მიღებული აქვს ყვითელი ბარათი, შემდეგ ჩაერთვება მატჩში (შეცვლაზე შემოვა) და მატჩში მონაწილეობისას არ მიიღებს ბარათს (ყვითელი, წითელი), ამ მოთამაშისათვის ბარათების რაოდენობა მატჩში იქნება წულის ტოლი, ვინაიდან სათადარიგო სკამზე ყოფნისას მიღებული ბარათი არ ითვლება.
- პირველი ტაიმის დასრულების შემდეგ (შესვენება) მიცემული ბარათი ითვლება არა პირველ ტაიმში, არამედ მეორე ტაიმში და შესაბამისად მატჩის ბარათების საერთო რაოდენობაშიც.
- **პირველი გოლი** – მონაწილე გუნდებიდან ერთ-ერთის მიერ პირველი ბურთის გატანა მოწინააღმდეგის კარში.
- **რომელ ტაიმში იქნება მეტი ბარათი** - ფსონის დამდებმა პირმა უნდა გამოიცნოს რომელ ტაიმში მიიღებენ მოთამაშეები მეტ ბარათს. არცერთი ბარათის შემთხვევაში ითვლება თანაბრად.
- **გაიტანს თუ არა კონკრეტული ფეხბურთელი მატჩში გოლს** - ფსონის დამდებმა პირმა უნდა გამოიცნოს გაიტანს თუ არა მითითებული ფეხბურთელი გოლს მატჩის ძირითად დროში. თუ მითითებული ფეხბურთელი ვერ მოხვდა განაცხადში ან მოხვდა განაცხადში, მაგრამ არ მიიღო მონაწილეობა უშუალოდ მატჩის ძირითადი დროის მსვლელობისას (არ იქნება დაყენებული როგორც ძირითად შემადგენლობაში, ასევე არ იქნება შეყვანილი შეცვლაზე), ასეთ შემთხვევაში კოეფიციენტი 1,0 – ის ტოლად ჩაითვლება.
- ცოცხლის სტატისტიკური მონაცემების დაფიქსირებისას, ხშირ შემთხვევაში, სხვადასხვა ინტერნეტ საიტების მონაცემები ერთმანეთს არ ემთხვევა, რაც გამოწვეულია სხვადასხვა ქვეყნებისა თუ საიტების დათვლის პრინციპების არაერთფეროვნებით, რაც აისახება ყვითელი ბარათის, კუთხურების, ჯარიმების, თამაშგარის, კარში დარტყმის, წითელი ბარათის, ბურთის ფლობი % და სხვადასხვა შემთხვევების ჩათვლითა თუ არაჩათვლით. აქედან გამომდინარე, „ცოცხლის“ შედეგების დაფიქსირებისას ვსარგებლობთ და ვეყრდნობით მხოლოდ ჩვენს მიერ მითითებულ საიტებზე არსებულ ინფორმაციას. გადაწყვეტი მნიშვნელოვანი ენიჭება ჩვენს მიერ მითითებულ საიტებს. სხვა საიტებზე არსებული ინფორმაცია მხედველობაში არ მიიღება.
- დავის შემთხვევაში გადაწყვეტი 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. ტოტალიზატორი იხსნის ყოველგვარ ვალდებულებას ვიდეო ჩანაწერის წარდგენაზე.
- **დუბლი** ითვლება ერთი მოთამაშის მიერ ზუსტად ორი გატანილი გოლის ოდენობით.
- **ჰეთ-რიკი** ითვლება ერთი მოთამაშის მიერ ზუსტად სამი გატანილი გოლის ოდენობით.
- **პოკერი** ითვლება ერთი მოთამაშის მიერ ზუსტად ოთხი გატანილი გოლის ოდენობით.
- **დროის რომელ მონაკვეთში გავა I გოლი** - აღნიშნულ პოზიცივაზე ფსონის დამდებმა პირმა უნდა გამოიცნოს დროის რომელ მონაკვეთში გავა გოლი, დროის მონაკვეთს ადგენს ორგანიზაცია 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).
- **ორივე ტაიმში 1.5-ზე მეტი გოლი** - ამ პოზიცივაზე დადებული ფსონი მოგებულად ჩაითვლება, თუ ორივე ტაიმში ცალ–ცალკე გავა ორი ან მეტი გოლი, წინააღმდეგ შემთხვევაში ფსონი წაგებულია.
- **ორივე ტაიმში 1.5-ზე ნაკლები გოლი** - ამ პოზიცივაზე დადებული ფსონი მოგებულად ჩაითვლება თუ ორივე ტაიმში ცალ–ცალკე გავა არა უმეტეს თითო - თითო გოლი, წინააღმდეგ შემთხვევაში ფსონი წაგებულია.

- „ცოცხლის“ დამატებით 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.
- შემდეგ ეტაპზე გასვლა - მოთამაშემ უნდა გამოიგნოს რომელი გუნდი გავა შემდეგ ეტაპზე.
- ჯგუფიდან გასვლა - მოთამაშემ უნდა გამოიგნოს, თუ რომელი გუნდი გავა ჯგუფიდან.
- ჯგუფში პირველი ადგილი - მოთამაშემ უნდა გამოიგნოს, თუ რომელი გუნდი დაიკავებს ჯგუფში პირველ ადგილს.
- ნახევარფინალში გასვლა - მოთამაშემ უნდა გამოიგნოს ნახევარფინალში გასული გუნდი ან გუნდების წყვილი.
- ფინალში გასვლა - მოთამაშემ უნდა გამოიგნოს ფინალში მონაწილე გუნდი ან გუნდების წყვილი.
- ვინ გახდება ბომბარდირი - მოთამაშემ უნდა გამოიგნოს, თუ ვინ გახდება ბომბარდირი.
- დუბლი - ერთმა მოთამაშემ უნდა გაიტანოს ზუსტად 2 გოლი. დანარჩენ სხვა შემთხვევაში ფსონი წაგებულად ჩაითვლება.
- ვინ აიღებს თასს - მოთამაშემ უნდა გამოიგნოს, თუ რომელი გუნდი აიღებს თასს.
- ჰეთ-თრიკი - ერთმა მოთამაშემ უნდა გაიტანოს ზუსტად 3 გოლი. დანარჩენ სხვა შემთხვევაში ფსონი წაგებულად ჩაითვლება.
- ჯგუფში გატანილი გოლების რაოდენობა - მოთამაშემ უნდა გამოიგნოს ჯგუფში გატანილი გოლების რაოდენობა.
- თამაშგარე მდგომარეობის რაოდენობა - ფსონის დამდებმა პირმა უნდა გამოიგნოს რამდენი თამაშგარე მდგომარეობა იქნება მატჩის ძირითად დროში.

VIII თამაშის წესები სპორტის სახეობის მიხედვით (მოკლე აღწერა)

ჩოგბურთი

სპორტის სახეობა, სადაც ორი მონაწილე კორტზე (ანუ ქვიშის ან ბალახის საფარიანი მოედანი)

ეთამაშება ერთმანეთს გამარჯვებისთვის ჩოგნის (რაკეტის) საშუალებით.

- ჩოგბურთის შემთხვევაში ფსონი მიიღება შემდეგ პოზიციებზე: გუნდის ან მოთამაშის მოგება, წაგება, ფორა და მეტ ნაკლებობაზე. ფორის და მეტ ნაკლებობის შედეგი განისაზღვრება გეიმების რაოდენობის მიხედვით, აგრეთვე ფსონები იდება სეტების ანგარიშის გამოცნობაზე.
- მოთამაშის დანებების (ტრამვის ან სხვა მიზეზით მატჩის გაგრძელებაზე/მონაწილეობაზე უარი) ან დისკვალიფიკაციის შემთხვევაში ფსონები უქმდება (კოეფიციენტი 1.0), გარდა უკვე დაფიქსირებული (გათამაშებული) პოზიციებისა: ძირითად შედეგზე, ფორაზე „სეტების ანგარიშზე“ დადებული ფსონები უქმდება (კოეფიციენტი 1.0) „მეტი“ ტოტალი მოგებულია მხოლოდ იმ შემთხვევაში თუ მატჩის შეწყვეტის (დანებება, დისკვალიფიკაცია) მომენტში ტოტალი უკვე „მეტი“ იყო შესაბამისად „ნაკლები“ წაგებულია. თუ შეწყვეტის მომენტში ტოტალი არ იყო მეტი ფსონები ტოტალზე (მეტი, ნაკლები) უქმდება (კოეფიციენტი 1.0). ფიქსირდება იმ სეტის შედეგი, რომელიც უკვე დამთავრებული იყო.
მაგ: სამსეტის მატჩი შეწყდა და არ დასრულდა ანგარიშზე 6:2 2:6 3:0 უქმდება (კოეფიციენტი 1.0) ფსონები პოზიციებზე:
- ძირითადი შედეგი (1 2) , ფორა (ნებისმიერი), ზუსტი ანგარიში სეტებში (2-0 0-2 1-2 2-1), ტოტალი 19,5 ნაკლები/მეტი.
- ტოტალი 18,5- მოგებულია „მეტი“ , შესაბამისად „ნაკლები“ წაგებულია.
- „სეტების რაოდენობა“ 2 ან 3 სეტი-მოგებულია 3 სეტი (ვინაიდან 2 სეტი უკვე დამთავრებული იყო), 2 სეტი შესაბამისად წაგებულია.
- ფიქსირდება პირველი და მეორე სეტის შედეგი, მესამე სეტის შედეგი უქმდება.
- „ფორები“ და „ტოტალი“ ითვლება „გეიმების“ მიხედვით („ფორა“-„გეიმების“ სხვაობა, „ტოტალი“-გეიმების ჯამი)
- ტაიბრეიკი ითვლება ერთ გეიმად.
- თუ მოცემულია თამაშის „ტოტალი“ 15,5 და მატჩი დამთავრდა 6:1,6:2 („ტოტალი“-15), მოგებულია ფსონი „ნაკლებ ტოტალზე“. თუ მითითებულია „ტოტალი“ 15-ი და მატჩი დამთავრდა 6:1,6:2 („ტოტალი“-15), ორივე პოზიციასზე „მეტი“, „ნაკლებ ტოტალზე“ ხდება გაყრა (კოეფიციენტი 1.0)
- „სეტების რაოდენობა 3/5 სეტისანი“ სეტების ზუსტი რაოდენობა მატჩში, სამსეტისანი მატჩისთვის 2 ან 3 სეტი: და ხუთსეტისანი მატჩისთვის 3 ან 4 ან 5 სეტი.
- „ზუსტი ანგარიში-სეტები 3/5 სეტისანი“- ანგარიში სეტების მიხედვით, 3 სეტისანისთვის შესაძლო ვარიანტებია: 2:0 2:1 1:2 0:2.
- 5 სეტისანისთვის--- 3:0 3:1 3:2 2:3 1:3 0:3.
- „პირველი/მეორე მოთამაშე მოიგებს ერთ სეტს მაინც მატჩში“: გამოსაცნობია შესაბამისი მოთამაშე მოიგებს თუ არა მატჩში მინიმუმ ერთ სეტს.
- „პირველი სეტი/მატჩი“- ერთდროულად გამოსაცნობია როგორ დამთავრდება მატჩის პირველი სეტი და მატჩი 1/1 1/2 2/12/2. მაგ. 1/2 - პირველ სეტს მოიგებს პირველი მოთამაშე, ხოლო მატჩს მეორე მოთამაშე. 1/1-პირველ სეტსაც და მთლიანად მატჩს მოიგებს პირველი მოთამაშე.
- „იქნება თუ არა ტაიბრეიკი სეტში“- გამოსაცნობია იქნება თუ არა ტაიბრეიკი მოცემულ სეტში.
- „იქნება თუ არა ტაიბრეიკი მატჩში“-გამოსაცნობია იქნება თუ არა ტაიბრეიკი მატჩში.

- „რომელიმე სეტი დამთავრდება 6:0 ან 0:6“: კი-მატჩის რომელიმე სეტი უნდა დამთავრდეს ანგარიშით 6:0 ან 0:6. არა-მატჩში არცერთი სეტი დამთავრდება ანგარიშით 6:0 ან 0:6.
- ვინ მოიგებს X(იქს) გეიმს Y(იგრეკ) სეტში: მოცემული გეიმის მოცემულ სეტში გამარჯვებულის გამოცნობა. მაგ: ფედერერი-ნადალი მე-9 გეიმი მე-2 სეტში, ეს ნიშნავს, რომ საუბარია კონკრეტულად მეორე სეტის მეცხრე გეიმზე და არა საერთო მატჩის მეცხრე გეიმზე. აგრეთვე ფსონები მიიღება ზედზედ ორი გეიმის მოგებაზე მაგ. ვინ მოიგებს მეორე სეტის მესამე და მეოთხე გეიმს. მაგ. მატჩი , ფედერერი-ნადალი, შეწყდა და არ დასრულდა (რაიმე მიზეზით-დანებება, დისკვალიფიკაცია) მეორე სეტის მეცხრე გეიმში ე.ი ფიქსირდება ყველა სეტი (ამ შემთხვევაში მხოლოდ პირველი) და ყველა გეიმი, რომლის შედეგიც უკვე გარკვეული იყო. შესაბამისად უქმდება სხვა დანარჩენი შედეგი, მათ შორის მეცხრე გეიმის შედეგიც.
- ფსონები მიიღება ტურნირის გამარჯვებულის შესახებ
- გადამწყვეტი სეტი წყვილებს შორის შეხვედრაში-„სუპერტაიბრეიკი“- ითვლება სეტად, რომელიც შედგება ერთი გეიმისაგან. მაგ. შეხვედრა დამთავრდა 6:2 0:6 10:6 მატჩის შედეგია 2:1, ტოტალი (გეიმები) 15 (7:8).
- თამაშის ფორმატის შეცვლის შემთხვევაში (სამსეტნიანი შეხვედრა შეიცვალა ხუთიანად ან პირიქით) ყველა პოზიციაზე ფსონი უქმდება, გარდა მატჩში (აგრეთვე პირველ სეტში) ერთ-ერთი მოთამაშის გამარჯვებაზე დადებული ფსონისა.
- ფსონები არ უქმდება თუ შეიცვალა ტურნირის ჩატარების ადგილი ან/და მოედნის საფარი. (კორტების შესახებ მონაცემები ატარებს მხოლოდ ინფორმაციულ ხასიათს).
- თუ ჩოგბურთის მატჩი შეწყდა ან გადაიდო (ამინდის ან სხვა მიზეზით) ფსონი ძალაშია ტურნირის დამთავრებამდე.
- თუ შეწყვეტილი მატჩი არ შედგა , ფიქსირდება შეწყვეტის მომენტისათვის გარკვეული პოზიციები (საუბარია კონკრეტულ იმ ტურნირზე, რომელშიც გადაიდო მატჩი).
- ჩოგბურთში არ აქვს მნიშვნელობა წყვილში, რომელი მოთამაშე იქნება დასახელებული პირველ და მეორე პოზიციაზე, მიუხედავად იმისა თუ სად ტარდება ტურნირი.

კალათბურთი

სპორტის სახეობა,სადაც მოედანზე ხუთ-ხუთი მოთამაშისგან შემდგარი ორი გუნდი ეპაექრება ერთმანეთს

გამარჯვების მოსაპოვებლად. გამარჯვებულია ის გუნდი, რომელს მეტ ბურთს მოათავსებს

მოწინააღმდეგის ფარის ბადეში.

- ფსონები მიიღება (ითვლება) მატჩის საბოლოო ანგარიშის მიხედვით, ოვერტაიმის ჩათვლით. შესაძლებელია დამატებით მინიშნებული იყოს განსხვავებული პირობები.
- თუ პროგრამაში გამოცხადებულია თამაშის სამი პოზიცია (პირველი გუნდის მოგება, ფრე, მეორე გუნდის მოგება) ფსონები მიიღება ძირითად შედეგზე, თუ პროგრამაში გამოცხადებულია თამაშის ორი პოზიცია (პირველი გუნდის მოგება, მეორე გუნდის მოგება), მაშინ ფსონების დაანგარიშება მოხდება დამატებითი დროის გათვალისწინებით. თუ თამაში არ ჩატარდა იმ ფორმატით რა ფორმატითაც პროგრამაშია შეტანილი, მაშინ ამ მატჩზე დადებული ყველა ფსონი გამოცხადდება ბათილად და მოგების დაანგარიშება მოხდება 1.0 - ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.
- ფსონები მიიღება ასევე ძირითადი თამაშის ფორმებზე და თამაშის ტოტალზე. 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 და მეორე ნახევრის შედეგზე, ფორაზე და ტოტალზე.
- ფსონები მიიღება აგრეთვე თამაშის მეოთხედების შედეგზე, ფორაზე, ტოტალზე.
- ერთი გუნდის მიერ ადებულ ქულათა რაოდენობაზე.
- ფსონები მიიღება ტურნირის გამარჯვებულის შესახებ.
- თუ მატჩი გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მოგების დაანგარიშება ხდება ყველა პოზიციაზე 1.0 კოეფიციენტის გათვალისწინებით.
- თუ მატჩი შეწყდა, ჩაიშალა და არ გაგრძელდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მეოთხედზე დადებული ფსონების დაანგარიშება მოხდება დამთავრებულ მეოთხედში დაფიქსირებული შედეგის მიხედვით. დაუმთავრებელ მეოთხედზე და მატჩის ყველა დანარჩენ პოზიციაზე კოეფიციენტი გახდება 1,0 - ის ტოლი და მოგება გაიცემა შესაბამისი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

პოკეი

სპორტის სახეობა,სადაც ყინულით დაფარულ მოედანზე ხუთ-ხუთი მოთამაშისგან შემდგარი ორი გუნდი ეჯიბრება ერთმანეთს მოწინააღმდეგის კარის დასალაშქრად შაიბით. თამაში შედგება 3 პერიოდისგან

- ფსონები მიიღება (ითვლება) მატჩის ძირითად დროზე (ოვერტაიმის გარეშე). შესაძლებელია დამატებით მინიშნებული იყოს განსხვავებული პირობები.

- თუ პროგრამაში გამოცხადებულია თამაშის სამი პოზიცია (პირველი გუნდის მოგება, ფრე, მეორე გუნდის მოგება) ფსონები მიიღება ძირითადი დროის შედეგზე, 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 გათვალისწინებით. იგივე წესის მიხედვით ფსონები მიიღება აგრეთვე ფორებზე და ტოტლებზე.
- ფსონები მიიღება თამაშის პერიოდების შედეგზე, ფორაზე და ტოტალზე.
- რომელ პერიოდში გავა მეტი შაიბა.
- ჩემპიონატის გამარჯვებულზე.
- ორივე გუნდის შაიბის გატანაზე
- პირველი შაიბის გამტან გუნდზე
- ერთი გუნდის მიერ გატანილი შაიბის რაოდენობა.
- თუ მატჩი გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მოგების დაანგარიშება ხდება ყველა პოზიციაზე 1.0 კოეფიციენტის გათვალისწინებით.
- თუ მატჩი შეწყდა, ჩაიშალა და არ გაგრძელდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მეოთხედზე დადებული ფსონების დაანგარიშება მოხდება დამთავრებულ მეოთხედში დაფიქსირებული შედეგის მიხედვით. დაუმთავრებელ მეოთხედზე და მატჩის ყველა დანარჩენ პოზიციაზე კოეფიციენტი გახდება 1,0 - ის ტოლი და მოგება გაიცემა შესაბამისი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

რაგბი

- ფსონები მიიღება (ითვლება) მატჩის ძირითად დროზე (ოვერტაიმის გარეშე). შესაძლებელია დამატებით მინიშნებული იყოს განსხვავებული პირობები.
- 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.
- 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 ხორციელდება დარტყმა ლელოს გატანის ხაზის გასწვრივ. ფასდება 2 ქულით.
- მატჩი იყოფა ორ ტაიმად, თითო ტაიმის ხანგრძლივობა 40 წუთია.
- ფსონები მიიღება როგორც პირველი გუნდის მოგებაზე, ასევე ფრეზე და მეორე გუნდის მოგებაზე.
- ფსონები მიიღება ფორაზე და გატანილი ბურთების ტოტალზე.
- ფსონები მიიღება ჩემპიონატის გამარჯვებულზე
- ფსონები მიიღება პირველი ტაიმის შედეგსა და მეორე ტაიმის შედეგზე ერთდროულად
- ფსონები მიიღება ყველაზე მეტ ქულა გასულ ტაიმზე
- თუ მატჩი გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მოგების დაანგარიშება ხდება ყველა პოზიციაზე 1.0 კოეფიციენტის გათვალისწინებით.
- თუ მატჩი შეწყდა, ჩაიშალა და არ გაგრძელდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მეოთხედზე დადებული ფსონების დაანგარიშება მოხდება დამთავრებულ მეოთხედში დაფიქსირებული შედეგის მიხედვით. დაუმთავრებელ მეოთხედზე და მატჩის ყველა დანარჩენ პოზიციაზე კოეფიციენტი გახდება 1,0 - ის ტოლი და მოგება გაიცემა შესაბამისი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

ფრენბურთი

- მეტად პოპულარული სპორტის გუნდური სახეობა, რომელშიც ორი გუნდი (თითოეულში ექვსი მოთამაშე) ცდილობს ქულები მოაგროვოს მოწინააღმდეგის მოედანში ბურთის ჩაგდებათ.
- მატჩი ფრენბურთში სამი პარტიის მოგებად გრძელდება. თითოეული პარტია კი 25 ქულამდე (მეხუთე პარტია 15 ქულამდე). ამასთან აუცილებელია მინიმუმ ორ ქულიანი სხვაობა (ანუ 25–24 ზე თამაში არ მთავრდება და გრძელდება ორ ქულიანი უპირატესობის მოპოვებამდე).
- ფსონები მიიღება მოგებაზე მატჩში ან სეტში.
- ფორაზე და ტოტალზე
- ფორები და ტოტალი აღინიშნება თამაშის ქულების მიხედვით.
- ფსონები მიიღება თამაშის ზუსტ ანგარიშზე
- თუ მატჩი გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მოგების დაანგარიშება ხდება ყველა პოზიციაზე 1.0 კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

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

ხელბურთი

- ფსონები მიიღება (ითვლება) მატჩის საბოლოო ანგარიშის მიხედვით, ოვერტაიმის გარეშე. შესაძლებელია დამატებითი მინიშნებული იყოს განსხვავებული პირობები.
- მსოფლიოს მრავალ ქვეყანაში გავრცელებული გუნდური სპორტული თამაში, სადაც შვიდი წევრისაგან შემდგარი ორი გუნდი ეთამაშება ერთმანეთს. მოთამაშეები თამაშობენ მხოლოდ ხელით და ცდილობენ მოწინააღმდეგის კარში გაიტანონ მეტი ბურთი. ხელბურთს თამაშობენ მოფიცრულ იატაკიან დარბაზში. მოედნის ზომებია 20:40მ. პირით ხაზებს შუა დგას ბადიანი კარები, რომლის სიგანე 3, ხოლო სიმაღლე 2 მეტრია. თამაში შედგება ორი 30 წუთიანი (წმინდა დრო) ტაიმისგან, ათწუთიანი შესვენებით. გუნდში 12 მოთამაშეა (7 მოედანზე და 5 სათადარიგო)
- ფსონები მიიღება როგორც პირველი გუნდის მოგებაზე, ასევე ფრეზე და მეორე გუნდის მოგებაზე.
- ფსონები მიიღება ფორაზე და გატანილი ბურთების ტოტალზე.
- ფსონები მიიღება ჩემპიონატის გამარჯვებულზე
- ფსონები მიიღება ორ გუნდ შორის ქულათა სხვაობაზე
- თუ მატჩი გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მოგების დაანგარიშება ხდება ყველა პოზიციაზე 1.0 კოეფიციენტის გათვალისწინებით.
- თუ მატჩი შეწყდა, ჩაიშალა და არ გაგრძელდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მეოთხედზე დადებული ფსონების დაანგარიშება მოხდება დამთავრებულ მეოთხედში დაფიქსირებული შედეგის მიხედვით. დაუმთავრებელ მეოთხედზე და მატჩის ყველა დანარჩენ პოზიციაზე კოეფიციენტი გახდება 1,0 - ის ტოლი და მოგება გაიცემა შესაბამისი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

წყალბურთი

- მსოფლიოს მრავალ ქვეყანაში 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. წყალბურთს 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 (მეორე შესვენება 5 წუთი)
- ფსონები მიიღება პირველი გუნდის მოგებაზე, ფრეზე, მეორე გუნდის მოგებაზე.
- ფსონები მიიღება ფორაზე და ბურთების ტოტალზე.
- ფსონები მიიღება ჩემპიონატის გამარჯვებულზე
- თუ მატჩი გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მოგების დაანგარიშება ხდება ყველა პოზიციაზე 1.0 კოეფიციენტის გათვალისწინებით.
- თუ მატჩი შეწყდა, ჩაიშალა და არ გაგრძელდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მეოთხედზე დადებული ფსონების დაანგარიშება მოხდება დამთავრებულ მეოთხედში დაფიქსირებული შედეგის მიხედვით. დაუმთავრებელ მეოთხედზე და მატჩის ყველა დანარჩენ პოზიციაზე კოეფიციენტი გახდება 1,0 - ის ტოლი და მოგება გაიცემა შესაბამისი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

ამერიკულ ფეხბურთი

- 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.
- ფსონები მიიღება (ითვლება) მატჩის საბოლოო ანგარიშის მიხედვით, ოვერტაიმის ჩათვლით. შესაძლებელია დამატებითი მინიშნებული იყოს განსხვავებული პირობები. მატჩის შედეგი ფიქსირდება დამატებითი დროის გათვალისწინებით. თუ დამატებითი დროის შემდეგ თამაში დამთავრდა ფრედ კოეფიციენტი გახდება 1,0 - ის ტოლი და მოთამაშეს თანხა დაუბრუნდება.
- ფსონები მიიღება აგრეთვე ფორაზე და ტოტალზე.
- ფსონები მიიღება პირველი ტაიმის შედეგზე.
- ფსონები მიიღება პირველი ტაიმის შედეგსა და საბოლოო შედეგზე ერთდროულად.

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

აგსტალიური ფეხბურთი

- თამაშში მონაწილე თითოეული გუნდის მიზანია მოწინააღმდეგე გუნდის კარის აღება და ამით რაც შეიძლება 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 185მ სიგანე 155მ. მატჩი შედგება ოთხი პერიოდისგან, თითოეულის ხანგრძლივობა არის 20 წუთი. (სულ 80 წუთი)
- შედეგი განისაზღვრება ძირითადი დროის გათვალისწინებით.
- ფონები მიიღება გამარჯვებულის დასახელებაზე.
- ფსონები მიიღება ჩემპიონატის გამარჯვებულზე.
- თუ მატჩი გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მოგების დაანგარიშება ხდება ყველა პოზიციაზე 1.0 კოეფიციენტის გათვალისწინებით.
- თუ მატჩი შეწყდა, ჩაიშალა და არ გაგრძელდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მეოთხედზე დადებული ფსონების დაანგარიშება მოხდება დამთავრებულ მეოთხედში დაფიქსირებული შედეგის მიხედვით. დაუმთავრებელ მეოთხედზე და მატჩის ყველა დანარჩენ პოზიციაზე კოეფიციენტი გახდება 1,0 - ის ტოლი და მოგება გაიცემა შესაბამისი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

მაგიდის ჩოგბურთი (პინ-პონკი)

- ასევე ცნობილია, რომ პინგ-პონკი ერთ ერთი პოპულარული თამაშის სახეობაა მსოფლიოში. მისი არსია მსუბუქი ღრუიანი ბურთის მოწინააღმდეგისთვის ისეთი კუთხით ჩაწოდება, რომ მან მისი უკუდარტყმა ვეღარ მოახერხოს.
- შეჯიბრების პროგრამა მოიცავს 6 დისციპლინას: ერთეულთა თანრიგი ქალები, კაცები; წყვილთა თანრიგი ქალები, კაცები, შერეული წყვილი, გუნდური.
- ყოველი ქულის გათამაშება იწყება მოწოდებით. ერთეულთა თანრიგში პირველი მომწოდებლის ვინაობას ავლენს წილისყრა. წყვილთა თამაშში მოქმედებს დამატებითი წესი. მაგიდა 3 მმ ხაზით სიგრძეზე ორ თანაბარ ნაწილად იყოფა. მომწოდებელი თავისუფალი ხელის გულზე გაშლილი ნებით ბურთს აისვრის არანაკლებ 16 სმ სიმაღლეზე და ჩოგანს ურტყამს დაშვების მომენტში. ბურთი ჯერ მომწოდებლის ნახევარზე უნდა დაეცეს და მერე გადავიდეს მეტოქის ნახევარზე. თუ მოთამაშემ ბურთი ააგდო, მაგრამ ვერ დაარტყა, მოწოდება წაგებულად ითვლება. მოწოდება გადათამაშდება, თუ ბურთი ბადეს ან დგარს შეეხო და მეტოქის ნახევარზე დაეცა. ყოველი 2 ქულის გათამაშების შემდეგ მოწოდების უფლება გადაეცემა მეტოქეს. საპასუხო დარტყმა ნებადართულია მას შემდეგ, როცა ბურთი მომგერიებლის მხარეს დაეცემა და ახტება. მოგერიება შეიძლება ჩოგნით და იმ ხელის მტევნით, რომელშიც ჩოგანი უჭირავთ. ქულის გათამაშება გრძელდება, თუ ბურთი ბადეს ან დგარს მოხვდება, მაგრამ მეტოქის ნახევარზე დაეშვება. თუ მოჭრილი ბურთი მეტოქის ნახევარზე, ბადესთან დაეცა, უკან მობრუნდა და ბადე ხელახლა გადმოკვეთა, ქულას აგებს ის მოთამაშე, რომელმაც ბურთის ჩოგნით მოგერიება ვერ მოასწრო. ქულა მოგებულია, თუ მეტოქე:
 - ა) ბურთს ჩოგნით ან ხელის მტევნით მანამ შეეხება, ვიდრე ბურთი მაგიდაზე დაეცემა;
 - ბ) მოგერიებისას ბურთს ორჯერ მეტჯერ შეეხება;
 - გ) ბურთს მოიგერიებს ასროლილი ჩოგნით;
- დ) ქულის გათამაშებისას ჩოგნით ან სხეულის რომელიმე ნაწილით შეეხება ბადეს, დგარს, აგრეთვე მაგიდას მეტოქის ნახევარზე;
- ე) ქულის გათამაშებისას თავისუფალი ხელით (რომლითაც ჩოგანი არ უჭირავს) შეეხება მაგიდის სათამაშო ზედაპირს, ბადეს ან დგარს;
- ვ) ბურთს მაგიდის გარეთ მოიგერიებს;

ზ) თუ ბურთის მას შემდეგ მოიგერიებს, რაც ზედიზედ ორჯერ ან მეტჯერ დაეცემა მის ნახევარზე.

- პარტია გრმელდება მანამ, ვიდრე ერთ-ერთი მოთამაშე 11 ქულას მოაგროვებს და ამ მომენტისთვის, სულ მცირე, 2-ქულიანი უპირატესობა არ ექნება. თუ ანგარიში გახდა 10:10, მეტოქეები მორიგეობით აწვდიან, ვიდრე სხვაობა 2 ქულას არ მიაღწევს. ყოველი პარტიის შემდეგ ჩოგბურთელები ცვლიან ადგილს და მოწოდების რიგითობას. გადაწყვეტ პარტიაში ადგილი იცვლება მას შემდეგ, რაც ერთ-ერთი მეტოქე 5 ქულას მოიგებს. თამაში შედგება 5 ან 7 პარტიისაგან (3 ან 4 მოგებამდე).
- ფსონების სპორტის ამ სახეობაზე მიიღება:
 - ა) პირველი ან მეორე მოთამაშის მოგებაზე;
- თუ მატჩი გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მოგების დაანგარიშება ხდება ყველა პოზიციაზე 1.0 კოეფიციენტის გათვალისწინებით.
- თუ მატჩი შეწყდა, ჩაიშალა და არ გაგრძელდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მეოთხედზე დადებული ფსონების დაანგარიშება მოხდება დამთავრებულ მეოთხედში დაფიქსირებული შედეგის მიხედვით. დაუმთავრებელ მეოთხედზე და მატჩის ყველა დანარჩენ პოზიციაზე კოეფიციენტი გახდება 1,0 - ის ტოლი და მოგება გაიცემა შესაბამისი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

კრივი

სპორტის სახეობა, სადაც რინგზე (მანკეი) ორი მეტოქე ეჯიბრება ერთმანეთს ორთაბრძოლაში

ხელთათმანებით.

- თუ რომელიმე მოკრივე შეიცვალა კოეფიციენტი ხდება ერთის ტოლი და თანხა მოთამაშეს უბრუნდება.
- ფსონები მიიღება პირველი მოკრივის მოგებაზე, ფორაზე, მეორე მოკრივის მოგებაზე.
- ფსონები მიიღება ჩემპიონატის გამარჯვებულზე.
- ფსონები მიიღება აგრეთვე რაუნდების რაოდენობაზე.
- თუ ორთაბრძოლა გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მოგების დაანგარიშება ხდება ყველა პოზიციაზე 1.0 კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

ველოსპორტი

სპორტის სახეობა, სადაც მრბოლელები ველოსიპედით ეჯიბრებიან ერთმანეთს უკეთესი შედეგის მისაღწევად

- ფსონები მიიღება მრბოლელის ტურნირში გამარჯვებაზე.
- ფსონები მიიღება მრბოლელის კონკრეტულ ადგილზე ტურნირის დამთავრების შესახებ.
- ფსონები მიიღება თუ ორი მრბოლელიდან რომელიმე მიაღწევს უკეთეს შედეგს გარკვეულ ეტაპზე. ამ შემთხვევაში ორივე მრბოლელმა უნდა აიღოს სტარტი, თუ ერთი მრბოლელი ვერ დაამთავრებს ეტაპს მეორე ითვლება მოგებულად. თუ ვერცერთი ვერ დაამთავრებს ეტაპს ფსონი გაუქმებულად ითვლება და თანხა მოთამაშეს უბრუნდება.
- თუ რბოლა გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მოგების დაანგარიშება ხდება ყველა პოზიციაზე 1.0 კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

ბადმინტონი

- 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 (ერთეულეებში) ან ორი (წყვილეებში) მოთამაშე(ები) მისი ხანგრძლივობა 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.
- ფსონები მიიღება ჩემპიონატის გამარჯვებულზე.
- ამ პოზიციებზე დადებული ფსონი უქმდება კოეფიციენტი 1.0 - ის ტოლი ხდება
- თუ თამაში გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მოგების დაანგარიშება ხდება ყველა პოზიციაზე 1.0 კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

ჰოკეი ბურთით (ბენდი)

- 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 პირველი გუნდის მოგება, ფრე, მეორე გუნდის მოგება.
- ფორაზე და გატანილი ბურთების ტოტალზე.
- ჩემპიონატის გამარჯვებულზე.
- თუ მატჩი გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მოგების დაანგარიშება ხდება ყველა პოზიციაზე 1.0 კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

პლაჟის ფრენბურთი

სპორტის სახეობა, სადაც ქვიშით დაფარულ მოედანზე ორი გუნდი ეჯიბრება ერთმანეთს მოწინააღმდეგის

ნათვლის მოედანზე ბურთის ჩასაგდებად.

- „ტოტალი“-ქულათა ჯამი.
- ფსონები მიიღება პირველი გუნდის მოგება, ფრე, მეორე გუნდის მოგება.
- ფსონები მიიღება ჩემპიონატის გამარჯვებულზე.
- 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 ფსონის მოგება გაიცემა 1.0- ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.
- ტოტალზე და სეტებზე დადებული ფსონები, რომელიც უკვე განხორციელდა მატჩის შეწყვეტის მომენტისათვის (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 ფსონი უქმდება კოეფიციენტი (1.0).
- თუ მატჩი გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მოგების დაანგარიშება ხდება ყველა პოზიციაზე 1.0 კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

ფუტზალი

სპორტის სახეობა, კერძოდ ფეხბურთის ნაირსახეობა სადაც შენობის სპორტულ პარკებიან მოედანზე ორი გუნდი ეჯიბრება ერთმანეთს მოწინააღმდეგის კარში ბურთის გასატანად.

- ფსონები მიიღება (ითვლება) მატჩის საბოლოო ანგარიშის მიხედვით, ოვერტაიმის გარეშე. შესაძლებელია დამატებითი მინიშნებული იყოს განსხვავებული პირობები.
- ფსონები მიიღება პირველი გუნდის მოგებაზე, ფრეზე, მეორე გუნდის მოგებაზე.
- ფსონები მიიღება ფორაზე და ბურთების ტოტალზე.
- ფსონები მიიღება ჩემპიონატის გამარჯვებულზე.
- თუ მატჩი გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, მოგების დაანგარიშება ყველა პოზიციაზე მოხდება 1.0-ის ტოლი კოეფიციენტის გათვალისწინებით.

სნუკერი

- სნუკერის თამაში მიმდინარეობს მაგიდაზე განლაგებულ ბურთებზე კიის დარტყმით ორი ან მეტი მოთამაშის მიერ, რომლებიც რიგ-რიგობით ახორციელებენ დარტყმებს და ცრდილობენ რაც შეიძლება მეტი ქულა დააგროვონ თამაშის წესების ფარგლებში.
- თამაში მიმდინარეობს მარტკუთხა მაგიდაზე. თამაშის კომპლექტი შედგება 15 წითელი, 6 ფერადი და ერთი თეთრი ბურთისგან. წითელი უდრის ერთ ქულას, ყვითელი 2 ქულას, მწვანე 3 ქულას, ყავისფერი 4 ქულას, ლურჯი 5 ქულას, ვარდისფერი 6 ქულას, შავი 7 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.
- ფსონი მიიღება მოთამაშის ჰანდიკაპით(ფორით) გამარჯვებაზე.

- ფსონი მიიღება მოთამაშის ტურნირში დასრულებულ ადგილზე.
- ფსონი მიიღება გათამაშებული ფრეიმების საერთო რაოდენობაზე,
- ფსონი მიიღება თუ რა ქულას აიღებს თითოეული მოთამაშე.
- ფსონი მიიღება პირველი ფრეიმის გამარჯვებულის თაობაზე.
- თუ მატჩი გადაიდო და არ ჩატარდა პროგრამაში მითითებული თარიღის მომდევნო ერთი დღის განმავლობაში, (ან მოთამაშემ არ დაიწყო თამაში) მოგების დაანგარიშება ხდება ყველა პოზიციაზე 1.0 კოეფიციენტის გათვალისწინებით.
- მოთამაშის მხრიდან თამაშის მიტოვების ან დისკვალიფიკაციის შემთხვევაში, ყველა განუხორციელებელ პოზიციებზე ფსონი ჩაითვლება გაუქმებულად.
- **ანგარიშ სწორების და გაუქმების წესები:**
 - ა) თუ პოზიციები რჩება ღია არასწორი ქულებით, რაც შესაძრევად გავლენას ახდენს ფსონებზე, ჩვენ ვიტოვებთ უფლებას გავაუქმოთ ფსონები.
 - ბ) თუ მოთამაშეები/გუნდი არასწორად წერია, ჩვენ ვიტოვებთ უფლებას გავაუქმოთ ფსონები.
 - გ) თუ მატჩი არ დასრულდა, ყველა განუხორციელებელ პოზიციებზე ფსონი გაუქმებულად ჩაითვლება.

პლაჟის ფეხბურთი

სპორტის სახეობა, სადაც ქვიშით დაფარულ მოედანზე ორი გუნდი ეჯიბრება ერთმანეთს მოწინააღმდეგის

კარში ბურთის გასატანად.

- ფსონები სპორტის ამ სახეობების მატჩებზე მიიღება თამაშის ძირითად დროზე, თუ სხვა რამ არ არის მითითებული.
- ფსონები მიიღება პირველი გუნდის მოგებაზე, ფრეზე, მეორე გუნდის მოგებაზე. თუ სხვა რამ არ არის მითითებული.
- ფსონები მიიღება ჩემპიონატის გამარჯვებულზე.
- ფსონები მიიღება გატანილი გოლების რაოდენობაზე.

ზამთრის სახეობები (სამთო თხილამურება, ზიატლონი, ბობსლეი, თხილამურებით რბოლა, ფრისტაილი, ციგაობა, სათხილამურო ორჭიდი, შორტ-ტრეკი, სკელეტონი, ტრამპლინიდან ხტომა, სნოუბორდი, ჩქაროსნული ციგურაობა, ფიგურული სრიალი, ფრისტაილი, კერლინგი): სპორტის ინდივიდუალური ან ჯგუფური ტიპის სახეობებია, სადაც ზემოთ ჩამოთვლილ ასპარეზობების მონაწილეები ეჯიბრებიან ერთმანეთს ყინულით ან თოვლით დაფარულ ზედაპირზე საუკეთესო შედეგის (შედეგების) მისაღწევად.

- „გამარჯვებული“ (ჩემპიონი)- გამარჯვებულია ის მონაწილე (გუნდი) რომელიც საბოლოო პროტოკოლში დაიკავებს პირველ ადგილს. იმ შემთხვევაში თუ გამარჯვებულად ჩაითვლება ერთზე მეტი მონაწილე, მაშინ მათი კოეფიციენტები გაიყოფა მათ რაოდენობაზე. მაგ. გამარჯვდა ორმა მონაწილემ, მაშინ მეტი (თითოეულის) კოეფიციენტი გაიყოფა ორზე.
- თუ მონაწილე ასპარეზობაში ჩაერთვება (აიღებს სტარტს) მაგრამ შემდეგ გამოეთიშება, მასზე დადებული ფსონი უქმდება (კოეფიციენტი: 1.0)
- საბოლოო პროტოკოლად ითვლება ის ოფიციალური პროტოკოლი, რომელიც გამოქვეყნდება ასპარეზობის დამთავრებისას, შემდგომი სანქციები (დისკვალიფიკაცია) მხედველობაში არ მიიღება.
- „ვინ უკეთ“- გამარჯვებულია ის მონაწილე (გუნდი), რომელიც დაიკავებს უფრო მაღალ ადგილს საბოლოო პროტოკოლის მიხედვით.
- თუ მონაწილეებიდან ერთ - ერთი გამოეთიშება ასპარეზობას, გამარჯვებულია ის ვინც დაასრულებს ასპარეზობას.
- თუ ორივე მონაწილე გამოეთიშა ასპარეზობას (ორივე არა პირველ ეტაპზე), გამარჯვებულია ის მონაწილე ვინც წინა ეტაპი დაასრულა უკეთესი შედეგით.
- ფსონი უქმდება (კოეფიციენტი 1.0) იმ შემთხვევაში თუ:
 - ა) ერთი ან ორივე მონაწილე არ ჩაერთვება ასპარეზობაში (არ აიღებს სტარტს)
 - ბ) თუ ერთი და იგივე მონაწილე დაიკავებს ერთი და იმავე ადგილს.
 - გ) ორივე მონაწილე გამოეთიშება ასპარეზობას პირველ ეტაპზე.

ნაოსნობა

- სპორტის სახეობა, სადაც ფრეგატებით მონაწილეები ეჯიბრებიან ერთმანეთს გამარჯვების მოსაპოვებლად

- ფსონები მიიღება მონაწილეებს შორის გამარჯვებულის შესახებ.
- ფსონები მიიღება ჩემპიონატის გამარჯვებულის შესახებ.
- ფსონი უქმდება როდესაც

ა) მონაწილეები არ ჩაერთვებიან ასპარეზობაში;

ბ) თუ ერთი და იგივე მონაწილე დაიკავებს ერთი და იმავე ადგილს.

ცურვა

- სპორტის სახეობა, სადაც რამდენიმე მონაწილე ეჯიბრება ერთმანეთს ცურვაში სპორიზო ადგილის მოსაპოვებლად
- ფსონები მიიღება მონაწილეებს შორის გამარჯვებულის შესახებ.
- ფსონები მიიღება ჩემპიონატის გამარჯვებულზე.
- ფსონი უქმდება, როდესაც მონაწილეები არ ჩაერთვებიან ასპარეზობაში;

ბრძოლა წესების გარეშე

- სპორტის სახეობა, სადაც ორი მონაწილე ეჯიბრება ერთმანეთს რინგზე (ცხაურით შემოსაზღვრული ადგილი) გამარჯვების მოსაპოვებლად.
- ფსონები მიიღება გამარჯვებულზე.
- ფსონი უქმდება, როდესაც ორივე მონაწილე არ ჩაერთვება ასპარეზობაში.

ბოულინგი

- სპორტის სახეობა, სადაც მოთამაშეები ეჯიბრებიან ერთმანეთს სპეციალური კეგლის ბურთით კეგლების წაქცევაში.
- ფსონები მიიღება ორ მოთამაშეს შორის გამარჯვებულზე.
- ფსონი გაუქმებულად ითვლება, როდესაც ორივე მონაწილე არ ჩაერთვება ასპარეზობაში.

დარტსი

- დარტს თამაშობენ ორი გუნდი ან ორი მოთამაშე. თამაშის დაწყებამდე მოთამაშეებს ეძლევათ ცხრა საცდელი სროლა, რის შემდეგაც ისვრიან თითო სროლას გამოსავლენად თუ ვინ დაიწყებს თამაშს, თამაშს იწყებს ის გუნდი/მოთამაშე, ვისი ნასროლი ისარიც უფრო ახლოს არის მოხვედრილი ცენტრთან
- ინდივიდუალური შეჯიბრება მოკლე (30,5 სმ) ხელშუბის ტყორცნაში. მოასპარეზენი ხელშუბებს 2,37 მ. მანძილიდან ტყორცნიან ვერტიკალურად განლაგებულ მრგვალ სამიზნეში, რომლის ცენტრიც იატაკს 173 სმ.ით არის დაშორებული. სამიზნე 20 ტოლ სექტორადაა დაყოფილი. სექტორები დანომრილია 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 გასამაგების) 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.
ერთ მისვლაზე მოთამაშემ უნდა გააკეთოს სამი სროლა, რის შემდეგაც ისრები იხსნება დაფიდან. ქულა არ ჩაითვლება, თუ მოთამაშემ გადააბიჯა სროლის მანიშნებელ ხაზს, მოთამაშეს ქულა არ ჩაეთვლება, თუ ნასროლი ისარი 5 წამი ვერ გაჩერდა დაფაზე, ქულა არ ითვლება აგრეთვე, თუ ისარი მოხვდა ისარში ან თუ ისარი ჩამოვარდა სამიზნედან.

- ფსონი მიიღება პირველი ან მეორე მონაწილის მოგებაზე ან ფრეზე.
- ქულების ტოტალზე და რაოდენობაზე.
- ჩემპიონატის გამარჯვებულზე.
- ფსონი გაუქმებულად ითვლება, როდესაც ერთ-ერთი მოთამაშე არ ჩაერთვება ასპარეზობაში.

კრიკეტი

ბურთის თამაში ერთგვარი - ორ ჯგუფად გაყოფილი მოთამაშეები ცდილობენ ჯოხით შეაგდონ ბურთი მოწინააღმდეგის კარში (ფართოდ არის გავრცელებული ინგლისში).

- ფსონები მიიღება გამარჯვებულზე.
- მიიღება აღებული ქულების ტოტალზე და რაოდენობაზე.
- ფსონი გაუქმებულად ითვლება, როდესაც თამაში არ ჩატარდება.

მოტოსპორტი

- სპორტის ინდივიდუალური სახეობა, სადაც მონაწილეები ერთმანეთს ეჯიბრებიან ფინიშის ყველაზე მალე გადასაკვეთად მოტოციკლების დახმარებით.
- ფსონები მიიღება მონაწილეებს შორის უკეთესი დროის დაფიქსირებაზე.
- ფსონი მიიღება ტურნირის გამარჯვებულზე.
- ფსონი მიიღება რომელიმე კონკრეტული მონაწილე შეძლებს თუ არა ფინიშის გადაკვეთას.
- ფსონი გაუქმებულად ითვლება, თუ არჩეული მრბოლელი არ მიიღებს მონაწილეობას.

გოლფი

გოლფი სპორტის ერთ-ერთი საერთაშორისო სახეობაა. პროფესიული გოლფის დიდ ტურნირებს მთელი მსოფლიოს ტელემაყურებლები ადევნებენ თვალს.

თამაშის წესი იმაში მდგომარეობს, რომ საგანგებო ჯოხით — ყვანჭით ბურთი ფოსოში(ჩალდმავებაში) მოთავსდეს.

თამაში მწვანე გაზონზე მდებარეობს, რომელსაც გრინი ჰქვია. მოთამაშეს შეუძლია მაქსიმუმ 14 ყვანჭი გამოიყენოს. ყოველი ფოსოსათვის ყველაზე შესაფერის ყვანჭს ირჩევენ. გოლფს ან ორი კაცი თამაშობს, ან წყვილები. მოგებულია ის ადამიანი ან წყვილი, რომელიც ნაკლები დარტყმით ათავსებს ბურთს ფოსოში, ან მეტ ფოსოს დაიპყრობს(მატჩურ თამაშში).

- ფსონები მიიღება გამარჯვებასა და ფრეზე.
- ფსონები მიიღება ჩემპიონატის გამარჯვებულზე.
- ფსონები მიიღება ქულების ტოტალსა და რაოდენობაზე.
- ფსონი გაუქმებულად ითვლება, თუ მონაწილე არ მიიღებს ასპარეზობაში მონაწილეობას.

ფლორბოლი (დარბაზის ფოკეი)

- სპორტის გუნდური სახეობა, სადაც თითოეულ გუნდში არის 5 მოთამაშე და ერთი მეკარე. თამაშობენ დაახლოებით 1 მეტრი სიგრძის სპეციალური ჯოხებით და თამაში გრძელდება 3 პერიოდი, თითო 20 წუთი.
- ფსონები მიიღება გამარჯვებულსა და ფრეზე.
- ფსონები მიიღება გოლების რაოდენობასა და ტოტალზე.
- ფსონი გაუქმებულად ითვლება, თუ არ შედგა თამაში.

ბეისბოლი

- სპორტის გუნდური სპორტული თამაში. თამაშში მონაწილეობს ორი გუნდი, რომლებიც რიგ რიგობით თამაშობენ თავდასხმას და დაცვაში. 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.
- ფსონები მიიღება დაპირისპირებაში გამარჯვებასა და ფრეზე, როგორც სრულ თამაშში, ასევე პირველ ტაიმში.
- ფსონები მიიღება ტურნირის გამარჯვებულზე.
- ფსონები მიიღება ქულების რაოდენობასა და ტოტალზე.
- გუნდებს შორის ქულათა სხვაობაზე.
- ჰანდიკაპით(ფორით) გამარჯვებაზე.
- ფსონი გაუქმებულად ითვლება, თუ არ ჩატარდა თამაში.

მბლოსნობა

- სპორტის სახეობა, სადაც ერთმანეთს ეჯიბრებიან სხვადასხვა ოლიმპიურ სახეობებში (ჭიდაობა, სირბილი, ჭოკით ხტომა, ბადროს ტყორცნა და ა.შ)
- ფსონები მიიღება მონაწილეებს შორის უკეთესი შედეგის დაფიქსირებასა და ტურნირში გამარჯვებაზე.
- ფსონი გაუქმებულად ითვლება თუ რომელიმე მონაწილემ არ მიღო ასპარეზობაში მონაწილეობა.

მოგების გაცემა

ინტერნეტ-ტოტალიზატორში თანხის გატანა შესაძლებელია უნაღდო ანგარიშსწორებით პარტნიორი ბანკებისა და სხვა ელექტრონული სადეპოზიტო საშუალებების მეშვეობით. მოგებული თანხა თამაშობის დასრულებისთანავე ავტომატურად დაირიცხება მოთამაშის დეპოზიტზე. მოთამაშე ირჩევს მისთვის სასურველ პარტნიორ ბანკს და საკუთარი სადეპოზიტო ანგარიშიდან ახდენს თანხის გადარიცხვას პირად საბანკო რეკვიზიტზე ან/და პლასტიკურ ბარათზე.

სხვა დებულებანი

სერვერზე არსებული თამაშობებთან დაკავშირებული ნებისმიერი სახის ინფორმაცია ინახება 30 კალენდარული დღის განმავლობაში და სადაო საკითხების წარმოქმნის შემთხვევაში, გადამწყვეტი მნიშვნელობა ენიჭება მის ელექტრონულ ბაზაში დაცულ და შენახულ მონაცემებს. აღნიშნული ვადის გასვლის შემდეგ წარდგენილი პრეტენზიები არ განიხილება.

წინამდებარე წესები ძალაშია მისი გამოქვეყნებისთანავე და სავალდებულოა ინტერნეტ-ტოტალიზატორის ვებ-გვერდზე მოთამაშე ყველა მომხმარებლისთვის.

ინტერნეტ-ტოტალიზატორის ადმინისტრაცია, შემოსავლების სამსახურთან წინასწარი წერილობითი შეთანხმების შემდეგ, მოქმედი კანონმდებლობის ფარგლებში უფლებამოსილია შეიტანოს ნებისმიერი სახის ცვლილება-დამატება. ამასთან, ადმინისტრაციის მიერ მისი საჯაროობა უზრუნველყოფილი იქნება დაუყოვნებლივ.

წინამდებარე წესებით გაუთვალისწინებელი დავის წარმოქმნის შემთხვევაში მოთამაშე ვალდებულია დაეთანხმოს ინტერნეტ-ტოტალიზატორის ადმინისტრაციის მიერ მიღებულ გადაწყვეტილებას, ამასთან უფლებამოსილია გაასაჩივროს შესაბამის ადმინისტრაციულ ორგანოებში.

ნებისმიერი ტექნიკური თუ მექანიკური ხარვეზის წარმოქმნის შემთხვევაში, ფსონი ან/და შედეგი გაუქმებულად ჩაითვლება.

ვებ-გვერდზე ქართული ენაზე მითითებულია: შპს „WIN GROUP“, შპს-ს ოურიდიული მისამართი, ტელეფონის ნომერი, ნებართვის ნომერი, თამაშობების ჩამონათვალი, თამაშის დეტალური წესები, ინფორმაცია 18 წლამდე პირთა თამაშობებში მონაწილეობის აკრძალვის შესახებ.

IX დასკვნითი დებულებები.

1. წინამდებარე წესები ძალაშია მისი გამოქვეყნებისთანავე და ბათილად ითვლება ყველა მანამდე არსებული წესი.
2. ორგანიზაცია 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 18 წლამდე ასაკის პირებზე.
4. ორგანიზაცია ვალდებულია იღებს კონფიდენციალურად შეინახოს ყველა ინფორმაცია მოთამაშეებზე და ფსონებზე. თუ ფსონების თანაფარდობისას, ტოტალიზატორის შესაძლო წაგება აღემატება 10.000 ლარს, ტოტალიზატორი დროებით წყვეტს ფსონების მიღებას.

შ.პ.ს. „WIN GROUP“-ის დირექტორი

ლაშა კერესელიძე