



საქართველოს ქალათბურთის ფედერაცია



ქალათბურთის საერთაშორისო ფედერაცია



საქართველოს ქალათბურთის
ფედერაცია

ქალათბურთის რეგულაციური წესები 2022

მომხდები
2022 წლის 1 ოქტომბრიდან

დაამუშავებინა ქალათბურთის საერთაშორისო ფედერაციის მიერ (FIBA)

**კალათბურთის საქართველოს ფედერაცია
საქართველოს კალათბურთის ფედერაცია**

კალათბურთის ოფიციალური წესები 2022

**დამტკიცებულია FIBA-ს ცენტრალური ბიუროს
მიერ**

მოქმედებს 2022 წლის 1 ოქტომბრიდან

თარგმანი – ზია მიქაქი

ტექსტის რედაქტირება: მარინა შალამბერიძე
მიხეილ ვართანოვი

© საავტორო უფლებები თარგმანზე – ბია მიძაძე

შინაარსი

წესი პირველი - თამაში.....	6
მუხ. 1. განსაზღვრები	6
წესი მეორე – სათამაშო მოედანი და მოწყობილობა	6
მუხ. 2. სათამაშო მოედანი.....	6
მუხ. 3. მოწყობილობა	13
წესი მესამე - გუნდები	15
მუხ. 4. გუნდები	15
მუხ. 5 მოთამაშეები: ტრავმა	19
მუხ. 6. გუნდის კაპიტანი: მოვალეობები და უფლებები.....	20
მუხ. 7. მთავარი მწვრთნელი და მწვრთნელის პირველი თანაშემწე: მოვალეობები და უფლებები.....	21
წესი მეოთხე – სათამაშო დებულებები	23
მუხ. 8. სათამაშო დრო, საყაიმო ანგარიში და ოვერტაიმი.....	23
მუხ. 9. მეოთხედის, ოვერტაიმის ან თამაშის დასაწყისი და დასასრული	24
მუხ. 10. ბურთის სტატუსი.....	25
მუხ. 11. მოთამაშისა და მსაჯის ადვილმდებარეობა.....	26
მუხ. 12. სადავო გდება და ბურთის რიგრიგობითი ფლობა	27
მუხ. 13. როგორ თამაშობენ ბურთით	31
მუხ. 14. კონტროლი ბურთზე	32
მუხ. 15. მოთამაშე ტყორცნის პროცესში.....	32
მუხ. 16. ჩაგდებული ბურთი: როდის არის ის ჩაგდებული და მისი ფასი	34
მუხ. 17. ბურთის შემოტანა	35
მუხ. 18. წუთშესვენება	39
მუხ. 19. შეცვლა	42
მუხ. 20. თამაში, წაგებული «უფლების ჩამორთმევით».....	45
მუხ. 21. თამაში, წაგებული «მოთამაშეთა უკმარობის გამო».....	46

წესი მეხუთე – დარღვევები	48
მუხ. 22. დარღვევები	48
მუხ. 23. მოთამაშე სათამაშო მოედნის ფარგლებს გარეთ და ბურთი მოედნის ფარგლებს გარეთ - აუტი	48
მუხ. 24. ბურთის ტარება	49
მუხ. 25. გარბენი	51
მუხ. 26. 3 წამი	53
მუხ. 27. მოთამაშე, რომელსაც მჭიდროდ იჭერენ	54
მუხ. 28. 8 წამი.....	54
მუხ. 29. 24 წამი.....	55
მუხ. 30. ბურთი, დაბრუნებული ზურგის ზონაში.....	60
მუხ. 31. დაბრკოლებები ბურთის მოხვედრისთვის და დაბრკოლებები ბურთისთვის ტყორცნის დროს	61

წესი მეექვსე – ჯარიმები	64
მუხ. 32. ჯარიმები.....	64
მუხ. 33. კონტაქტი: ზოგადი პრინციპები.....	64
მუხ. 34. პერსონალური ჯარიმა.....	74
მუხ. 35. ორმხრივი ჯარიმა	75
მუხ. 36. ტექნიკური ჯარიმა	76
მუხ. 37. არასპორტული ჯარიმა	80
მუხ. 38. მადისკვალიფიცირებული ჯარიმა.....	82
მუხ. 39. ჩხუბი	85

წესი მეშვიდე – ზოგადი დებულებები	88
მუხ. 40. მოთამაშის ხუთი ჯარიმა.....	88
მუხ. 41. გუნდური ჯარიმები: სასჯელი	88
მუხ. 42. საგანგებო სიტუაციები	89
მუხ. 43. საჯარიმო ტყორცნები	91
მუხ. 44. გამოსწორებადი შეცდომები	94

წესი მერვე – მსაჯები, მსაჯ-მდივნები და კომისარი:	
მოვალეობები და უფლებები	98
მუხ. 45. მსაჯები, მსაჯ-მდივნები და კომისარი	98
მუხ. 46. უფროსი მსაჯი: მოვალეობები და უფლებები.....	99
მუხ. 47. მსაჯები: მოვალეობები და უფლებები.....	101
მუხ. 48. მდივანი და ტაბლოს ოპერატორი: მოვალეობები.....	103

მუხ. 49. წამმზომის ოპერატორი: მოვალეობები	104
მუხ. 50. ტყორცნისათვის განკუთვნილი დროის ოპერატორი: მოვალეობები	107
დანართი A- მსაჯების შესტები	110
დანართი B- ოქმი	120
დანართი C- პროტესტის შეტანის პროცედურა	137
დანართი D- გუნდების კლასიფიკაცია.....	139
დანართი E- მედია-წუთშესვენებები.....	159
დანართი F- დაუყოვნებელი ვიდეოგამეორების სისტემა (IRS).....	161

სურათების ჩამონათვალი

სურ. 1 სათამაშო მოედნის ზომები	9
სურ. 2 სათამაშო მოედანი და მოედნის საფარი.....	10
სურ. 3 შემოსაზღვრული ზონა.....	13
სურ. 4 ორ/სამქულიანი ტყორცნების ზონები	13
სურ. 5 მდივანთა მაგიდა და სკამები შეცვლისათვის	14
სურ. 6 ცილინდრის პრინციპი	64
სურ. 7 მოთამაშეთა განლაგება საჯარიმო ტყორცნების დროს.....	92
სურ. 8 მსაჯების შესტები.....	110-120
სურ. 9 ოქმი	121
სურ. 10 ოქმის სათაური	122
სურ. 11 გუნდები ოქმში (თამაშის დაწყებამდე)	123
სურ. 12 გუნდები ოქმში (თამაშის შემდეგ)	125
სურ. 13 მიმდინარე ანგარიში	133
სურ. 14 შეჯამება	135
სურ. 15 ოქმის ქვედა ნაწილი	136

წესი პირველი - თამაში

მუხ. 1 განსაზღვრები

1.1 კალათბურთის თამაში

კალათბურთს თამაშობს ორი გუნდი, თითოეული შედგება 5 მოთამაშისგან. ყოველი გუნდის მიზანია ჩააგდოს ბურთი მეტოქის კალათში და ხელი შეუშალოს მოწინააღმდეგე გუნდის მიერ ბურთის კალათში ჩაგდებას. თამაშის მართვას ახორციელებენ მსაჯები, მსაჯ-მდივნები და კომისარი (თუ ესწრება).

1.2 კალათი: მეტოქის / საკუთარი

კალათი, რომელსაც უტევს გუნდი ეწოდება მეტოქის კალათი, ხოლო რომელსაც იცავს იგივე გუნდი, ეწოდება გუნდის საკუთარი კალათი.

1.3 თამაშში გამარჯვებული

თამაშში გამარჯვებული ხდება გუნდი, რომელმაც სათამაშო დროის დასრულებისას დააგროვა სათამაშო ქულათა მეტი რაოდენობა.

წესი მეორე – სათამაშო მოედანი და მოწყობილობა

მუხ. 2 სათამაშო მოედანი

2.1 სათამაშო მოედანი

სათამაშო მოედანი უნდა წარმოადგენდეს ბრტყელ მაგარ ზედაპირს, ყოველგვარი წინააღმდეგობების გარეშე (სურ. 1), რომლის ზომები, ათვლილი შემომსაზღვრელი ხაზების შიდა კიდეებიდან, უნდა იყოს სიგრძეში 28 მეტრი და სიგანეში 15 მეტრი.

2.2 სათამაშო მოედნის საფარი

სათამაშო მოედნის საფარის შემაღელებლობაში შედის სათამაშო მოედანი, რომელიც შემოფარგლულია შემოსაძღვრული ზონით თავისუფალი ყველანაირი წინააღმდეგობისგან. შემოსაზღვრული ზონის

სიგანე შეადგენს მაქსიმუმ 2 მეტრს (სურ. 2). შესაბამისად სათამაშო მოედნის საფარი უნდა იყოს არანაკლებ 32 მეტრისა სიგანეში და 19 მეტრის სიგრძეში.

2.3 ზურგის ზონა

გუნდის **ზურგის ზონის** შემადგენლობაში შედის გუნდის საკუთარი კალათი, ფარის წინა მხარე და სათამაშო მოედნის ის ნაწილი, რომელიც შემოსაზღვრულია საკუთარი კალათსუკანა პირითი ხაზით, გვერდითი ხაზებით და ცენტრალური ხაზით.

2.4 მოწინავე ზონა

გუნდის **მოწინავე ზონის** შემადგენლობაში შედის მეტოქის კალათი, ფარის წინა მხარე და სათამაშო მოედნის ის ნაწილი, რომელიც შემოსაზღვრულია მეტოქის კალათსუკანა პირითი ხაზით, გვერდითი ხაზებით და ცენტრალური ხაზის შიდა, მეტოქის კალათის უახლოესი კიდით.

2.5 ხაზები

ყველა ხაზი უნდა იყოს დატანილი ერთი ფერის თეთრი ან სხვა კონტრასტული საღებავით, უნდა ჰქონდეს სიგანე 5 სმ. და ჩანდეს მკაფიოდ.

2.5.1 შემოსაზღვრული ხაზი

სათამაშო მოედანი უნდა იქნეს გამოყოფილი შემოსაზღვრული ხაზით, რომელიც შედგება პირითი ხაზებისა და გვერდითი ხაზებისაგან. ეს ხაზები არ წარმოადგენენ მოედნის ნაწილს.

ნებისმიერი წინალობა, გუნდის სკამზე მსხდომი მწვრთნელისთვის, მწვრთნელის თანამემწეების, სათადარიგოების, გავარდნილი მოთამაშეებისა და დელეგაციის თანმხლები პირების ჩათვლით, უნდა იყოს დაშორებული სათამაშო მოედნიდან არა ნაკლებ 2 მეტრით.

2.5.2 ცენტრალური ხაზი, ცენტრალური წრე და საჯარიმო ტყორცნის ნახევარწრეები

ცენტრალური ხაზი უნდა იქნას გავლებული პირითი ხაზების პარალელურად გვერდითი ხაზების შუიდან და ის უნდა გასცდეს თითოეულ გვერდით 15 სმ-ით. ცენტრალური ხაზი წარმოადგენს ზურგის ზონის ნაწილს.

ცენტრალური წრე მოინიშნება მოედნის ცენტრში და მისი რადიუსი, გაზომილი წრეხაზის გარე კიდეძდე, შეადგენს 1,80 მ.

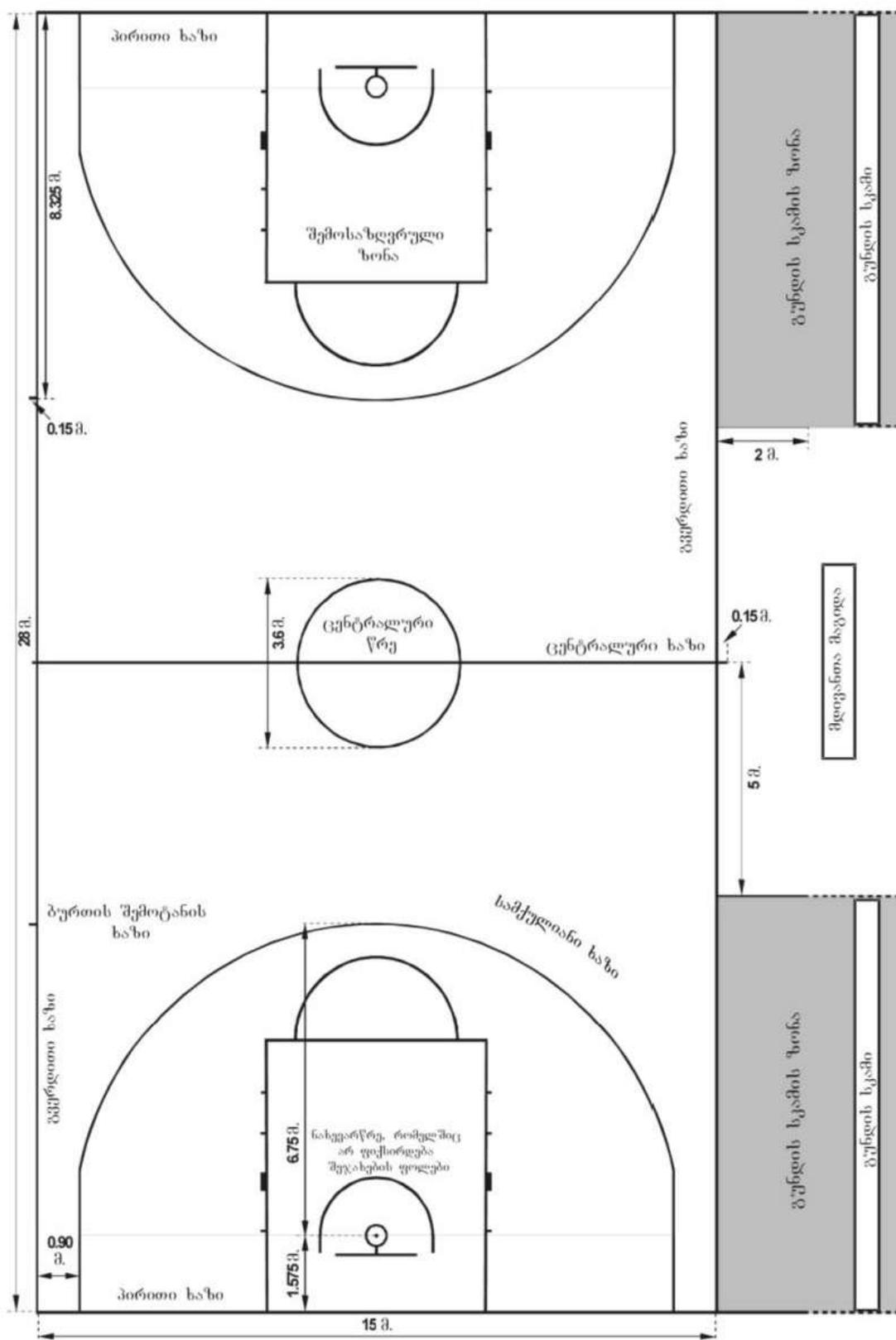
საჯარიმო ტყორცნის ნახევარწრეები მოინიშნება სათამაშო მოედანზე, მათი ცენტრები განთავსებულია საჯარიმო ტყორცნის ხაზების შუაში (სურ 2.), ხოლო რადიუსი შეადგენს 1,80 მ. (გაზომილი ნახევარწრეების გარე კიდეძდე).

2.5.3 საჯარიმო ტყორცნის ხაზები, შემოსაზღვრული ზონები და საჯარიმო ტყორცნის დროს ბურთის მოხსნისათვის ბრძოლის ადგილები

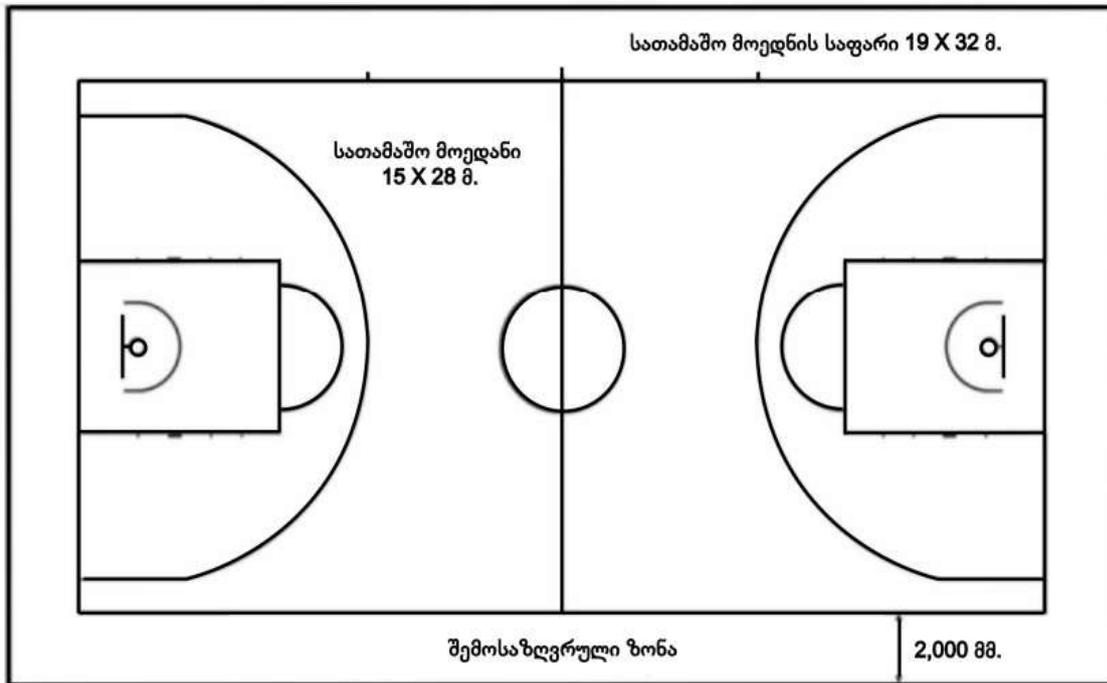
საჯარიმო ტყორცნის ხაზი გავლებულია პირითი ხაზების პარალელურად. მისი შორეული კიდე დაცილებულია პირითი ხაზის შიდა კიდიდან 5,80 მ-ით, ხოლო მისი სიგრძე უნდა შეადგენდეს 3,60 მ. ხაზის შუა წერტილი უნდა მდებარეობდეს ორივე პირითი ხაზის შუა წერტილის წარმოსახვით შემაერთებელ ხაზზე.

შემოსაზღვრული ზონები არის მოედანზე გამოყოფილი სწორკუთხა არეები, რომლებიც შემოსაზღვრულია პირითი ხაზებით, საჯარიმო ტყორცნის ხაზების გავრძელებებით და ხაზებით, რომლებიც იწყება პირითი ხაზებიდან. მათი გარე კიდეები იმყოფება 2,45 მ დაშორებით პირითი ხაზების შუა წერტილებიდან და მთავრდება საჯარიმო ტყორცნის ხაზის გავრძელების გარე კიდეებთან. ეს ხაზები, გარდა პირითი ხაზებისა, შეადგენენ შემოსაზღვრული ზონის ნაწილს.

საჯარიმო ტყორცნის დროს ბურთის მოხსნისთვის ბრძოლის ადგილები შემოსაზღვრული ზონების გასწვრივ, რომლებიც განკუთვნილია მოთამაშეებისთვის საჯარიმო ტყორცნების დროს, უნდა მოინიშნოს ისე, როგორც ნაჩვენებია სურ. 3.



სურ 1. სათავაშო მოედნის ზომები



სურ. 2 სათამაშო მოედანი და მოედნის საფარი

2.5.4. სამქულიანი ტყორცნების ზონა.

სამქულიანი ტყორცნის ზონას გუნდისთვის (სურ.1 და სურ.4) წარმოადგენს მთელი მოედანი, გარდა მოწინააღმდეგის კალათთან არსებული არისა, რომელიც შემოსაზღვრულია შემდეგი ხაზებით:

- 2 პარალელური ხაზით, რომლებიც აღმართულია პირითი ხაზიდან მის პერპენდიკულარულად და რომელთა გარე კიდეები განთავსებულია 0,90 მ დაშორებით გვერდითი ხაზების შიდა კიდეებიდან.
- ნახევარწრეხაზით, რომლის რადიუსი- 6,75 მ. გადაზომილია მეტოქის კალათის ზუსტად ცენტრიდან იატაკზე დაშვებული შვეულით მონიშნული წერტილიდან ვიდრე ნახევარწრეხაზის გარე კიდემდე. მანძილი იატაკზე მონიშნულ ამ წერტილიდან პირითი ხაზის შიდა კიდემდე შეადგენს 1,575 მ.

ნახევარწრეხაზი გადადის პარალელურ ხაზებში.

სამქულიანი ხაზი არ წარმოადგენს სამქულიანი ტყორცნების ზონის ნაწილს.

2.5.5 გუნდების სკამების ზონები

გუნდების სკამების ზონები უნდა იყოს მონიშნული მოედნის ფარგლებს გარეთ, 2 ხაზით როგორც ეს ნაჩვენებია სურ.1.

ყოველი გუნდის სკამის ზონაში უნდა იყოს 16 ადგილი, მწვრთნელის, მწვრთნელის თანაშემწეებისთვის, სათადარიგო და გავარდნილი მოთამაშეებისა და გუნდის თანმხლები პირებისათვის.

ნებისმიერი სხვა პირი უნდა იმყოფებოდეს სკამის უკან, მისგან არა უახლოეს 2 მეტრისა.

2.5.6 ბურთის შემოტანის ხაზები

მოედნის ფარგლებს გარეთ, გვერდითი ხაზის მიღმა, მდივანთა მაგიდის მოპირდაპირე მხარეს, იატაკზე უნდა იქნეს დატანილი 0,15 მ სიგრძის 2 ხაზი, რომელთა გარე კიდეები უნდა იყოს დაშორებული უახლოესი პირითი ხაზის შიდა კიდიდან 8,325 მ.

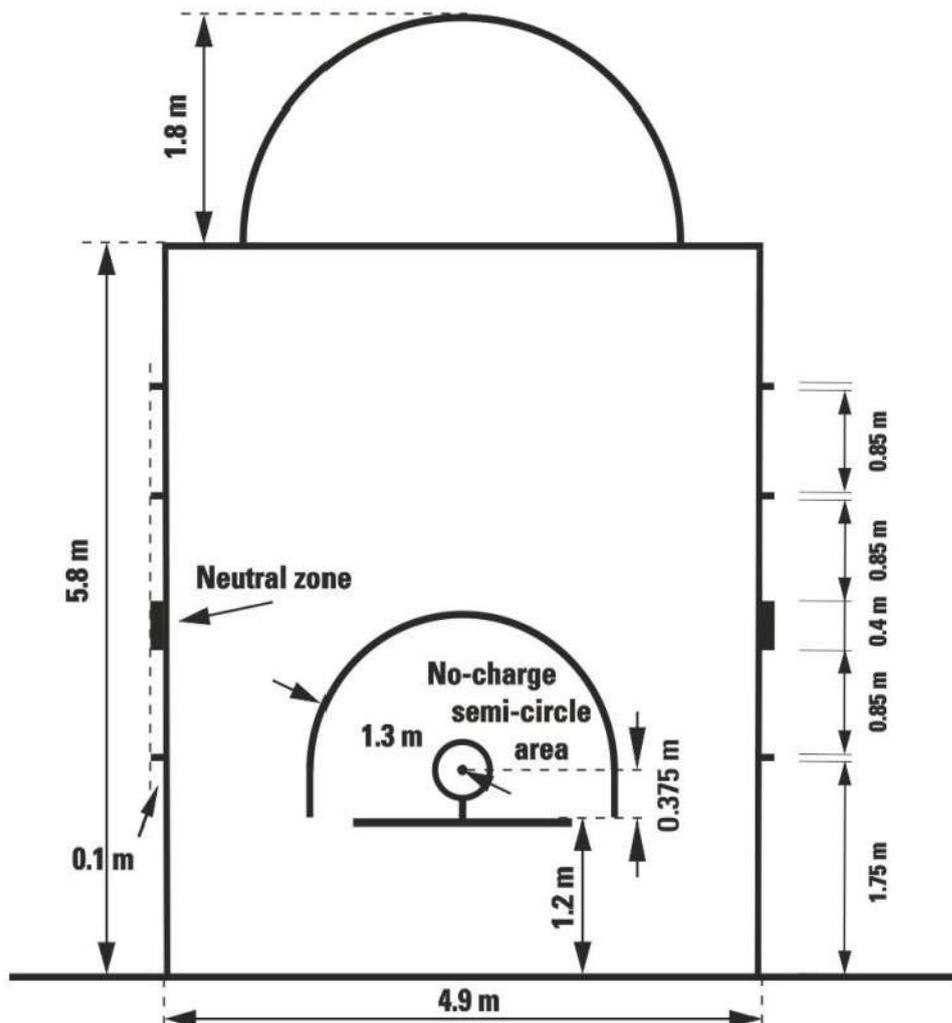
2.5.7 ნახევარწრიული არეები, რომლებშიც არ ფიქსირდება შეჯახების ჯარიმები

ნახევარწრიული არეები, რომლებშიც არ ფიქსირდება შეჯახების ჯარიმები, უნდა იქნეს დატანილი სათამაშო მოედანზე და შემოფარგლული:

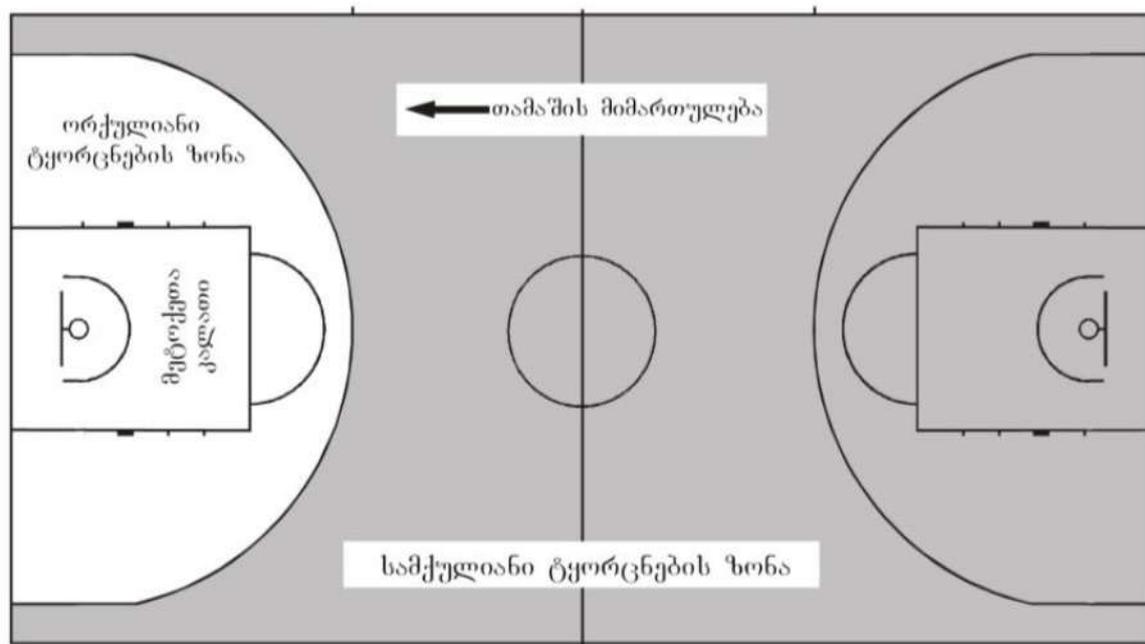
- ნახევარ წრეხაზით, რომლის ცენტრი იატაკზე არის უშუალოდ კალათის ცენტრის ქვეშ, ხოლო რადიუსი ნახევარ წრეხაზის შიდა კიდეზე შეადგენს 1,30 მ. ეს ნახევარ წრეხაზი უერთდება:
- 2 პარალელურ, პირითი ხაზის მიმართ პერპენდიკულარულ, 0,375 მ სიგრძის ხაზს, რომელთა შიდა კიდეები მდებარეობს კალათის ცენტრის ქვეშ იატაკზე მდებარე წერტილიდან 1,30 მეტრის დაშორებით და რომლებიც მთავრდება პირითი ხაზის შიდა კიდიდან 1,20 მ დაშორებით.

იმ არეების შემადგენლობაში, რომლებშიც არ ფიქსირდება შეჯახების ჯარიმები, ასევე შედის (უშუალოდ ფარების წინა მხრის ქვეშ გამავალი) პარალელური ხაზების ბოლოების შემაერთებელი წარმოსახვითი ხაზები.

ნახევარწრეების ხაზები წარმოადგენენ იმ არის შემადგენელ ნაწილს, რომელშიც არ ფიქსირდება შეჯახების ჯარიმები.



სურ. 3 შემოსაზღვრული ზონა



სურ.4 სამქულიანი ტყორცნების ზონა

2.6 მდივანთა მაგიდისა და შემცველთა სკამის განლაგება (სურ. 5)



სურ. 5 მდივანთა მაგიდა და სკამები შემცვლელთათვის

მუხ. 3 მოწყობილობა

სავალდებულოა შემდეგი მოწყობილობა:

- ფარების კონსტრუქციები, რომელთა შემადგენლობაშიც არის:
 - ფარები
 - კალათები, რომლებიც შედგება რგოლებისა (ამორტიზატორებიანი) და ბაღეებისგან

–რბილი შეფუთვით გადაკრული საყრდენები, რომლებსაც უჭირავთ ფარები

- კალათბურთის ბურთები
- სათამაშო საათი
- ანგარიშის ტაბლო
- ტყორცნის ტაიმერი
- წამმზომი ან სხვა შესაფერისი (იოლად დასანახი) მოწყობილობა (არა სათამაშო საათი) წუთშესვენებების დროის ასათვლელად
- 2 ავტონომიური, ერთმანეთისაგან განსხვავებული ძლიერი ხმოვანი სიგნალი, რომელთაგან თითოეული განკუთვნილია:
 - ტყორცნის ტაიმერის ოპერატორისათვის,
 - წამმზომის ოპერატორისთვის.
- ოქმი
- მოთამაშის ჯარიმების მაჩვენებლები
- გუნდური ჯარიმების მაჩვენებლები
- რიგრიგობითი ფლობის მაჩვენებელი ისარი
- სათამაშო მოედნის საფარი
- სათამაშო მოედანი
- საკმარისი განათება

საკალათბურთო მოწყობილობის უფრო დეტალური აღწერილობა იხ. დანართში „საკალათბურთო მოწყობილობა“.

წესი მესამე – გუნდები

მუხ. 4 გუნდები

4.1 განსაზღვრა

4.1.1 გუნდის წევრი დაშვებულია თამაშში მონაწილეობისთვის, როდესაც მან მიიღო გუნდში თამაშის უფლება შეჯიბრის ჩამტარებელი ორგანიზაციის რეგლამენტის შესაბამისად (ასაკობრივი შეზღუდვის დებულებების ჩათვლით).

4.1.2 გუნდის წევრს აქვს თამაშის უფლება, თუ მისი გვარი შეტანილია ოქმში თამაშის წინ და მანამდე, ვიდრე ის არ იქნება დისკვალიფიცირებული ან არ მიიღებს 5 ჯარიმას.

4.1.3 სათამაშო დროის განმავლობაში მოთამაშე შეიძლება იყოს:

- მოთამაშე, როდესაც ის მოედანზეა და აქვს თამაშის უფლება.
- სათადარიგო, როდესაც ის არ იმყოფება სათამაშო მოედანზე, მაგრამ აქვს თამაშის უფლება.
- გაუარდნილი მოთამაშე, როდესაც მან მიიღო 5 ჯარიმა და აღარ აქვს თამაშის უფლება.

4.1.4 თამაშში შესვენების დროს ყველა თამაშის უფლების მქონე გუნდის წევრი ითვლება მოთამაშედ.

4.2 წესი

4.2.1 ყოველი გუნდის შემადგენლობაში უნდა იყოს:

- არა უმეტეს 12 თამაშის უფლების მქონე გუნდის წევრი, კაპიტნის ჩათვლით.
- მთავარი მწვრთნელი.
- არა უმეტეს 8 გუნდის თანმხლები პირისა, რომლებსაც აქვთ გუნდის სკამზე ჯდომის უფლება, მწვრთნელის თანაშემწეების ჩათვლით. თუ გუნდს ჰყავს რამდენიმე მწვრთნელის თანაშემწე, მათგან პირველი ჩაიწერება ოქმში.

4.2.2 სათამაშო დროის განმავლობაში, სათამაშო მოედანზე უნდა იმყოფებოდეს ყოველი გუნდის 5 მოთამაშე, რომელთა შეცვლა შესაძლებელია.

4.2.3 სათადარიგო ხდება მოთამაშე, ხოლო მოთამაშე – სათადარიგო, როდესაც:

- მსაჯი შესტით იწვევს სათადარიგოს სათამაშო მოედანზე შემოსასვლელად.
- წუთშესვენების ან თამაშში შესვენების დროს სათადარიგოს შეუძლია მიმართოს წამმზომის ოპერატორს შეცვლის შესახებ.

4.3 სათამაშო ფორმა

4.3.1 გუნდის ყველა წევრის სპორტული ფორმის კომპლექტში უნდა შედიოდეს:

- მაისურები, რომელთა როგორც წინა, ასევე უკანა მხარეს უნდა დომინირებდეს ერთი ფერი, იგივე ფერისა, როგორც შორტებია. თუ მაისურებს აქვთ სახელოები, მათი სიგრძე უნდა მთავრდებოდეს იდაყვზე მაღლა. გრძელსახელოებიანი მაისურები არ არის დაშვებული.

ყველა მოთამაშეს მაისური უნდა ჰქონდეს ჩატანებული სათამაშო შორტებში. დასაშვებია ასევე შემოტყეცილი სტრეიჩ-კომბინეზონები.

- სათამაშო ფორმის შიგნით, არ არის დაშვებული ნებისმიერი სტილის მაისურის (T-shirt) ჩაცმა.
- შორტები, რომელთა როგორც ერთ, აგრეთვე მეორე მხარეს უნდა დომინირებდეს ერთი ფერი, სავალდებულოა ეს იყოს მაისურის ფერი. შორტების სიგრძე უნდა იყოს მუხლის ზემოთ.
- ერთნაირი დომინანტური ფერის წინდები. გუნდის ყველა წევრისთვის. წინდები უნდა ჩანდეს.

4.3.2 გუნდის ყოველ წევრს მაისურზე წინ და უკან უნდა ჰქონდეს გარკვევით დასანახი ნომერი, ერთიანი ფერის, რომელიც კონტრასტულია მაისურის ფერის მიმართ.

ნომერი უნდა ჩანდეს ნათლად და:

- საზურგე ნომრები უნდა იყოს სიმაღლით არა ნაკლებ 16 სმ-სა.

- სამკერდე ნომრები უნდა იყოს სიმაღლით არა ნაკლებ 8 სმ-სა.
- ნომრების ხაზის სიგანე უნდა იყოს არა ნაკლებ 2 სმ-სა.
- გუნდებს შეუძლიათ გამოიყენონ მხოლოდ ნომრები 0 და 00, აგრეთვე 1-დან 99-მდე.
- ერთი გუნდის წევრებს არ უნდა ჰქონდეთ ერთნაირი ნომრები.
- ნებისმიერი სარეკლამო წარწერა ან ლოგოტიპი უნდა იყოს დაშორებული ნომრებისგან არა ნაკლებ 4 სმ-ით.

4.3.3 გუნდებს უნდა ჰქონდეთ მაისურების მინიმუმ ორი კომპლექტი და:

- გუნდი, რომელიც ცხრილში მითითებულია პირველად (მასპინძელთა გუნდი), უნდა იყოს ჩაცმული ღია ფერის (სასურველია თეთრ) მაისურებში.
- გუნდი, რომელიც ცხრილში მითითებულია მეორედ (სტუმართა გუნდი) უნდა იყოს ჩაცმული მუქი ფერის მაისურებში.
- მაგრამ, თუ ორივე გუნდი თანახმაა, მათ შეუძლიათ გაცვალონ მაისურების ფერები.

4.4 სხვა ეკიპირება

4.4.1 მოთამაშეების მიერ გამოყენებული მთელი ეკიპირება უნდა იყოს შესაფერისი თამაშისთვის. ნებისმიერი ეკიპირება, რომლის დანიშნულებაც არის მოთამაშეთა სიმაღლის გაზრდა, „გაწელვა“ ან რაიმე სხვა საშუალებით დაუმსახურებელი უპირატესობის მინიჭება, დაუშვებელია.

4.4.2 მოთამაშეები არ უნდა ატარებდნენ ეკიპირებას (საგნებს), რომელსაც შეუძლია ზიანი მიაყენოს სხვა მოთამაშეებს.

• **ნებადართული არ არის** შემდეგი:

- დამცავი საფარი თითების, მტევნების, მაჯის, იდაყვის და წინამხრისთვის; ჩაფხუტები, თაბაშირის სახვევები, ბანდაჟები, რომლებიც დამზადებულია ტყავის, პლასტიკის, მოქნილი (რბილი) პლასტიკის, ლითონის ან სხვა მასალებისგან, თუნდაც ისინი იყვნენ დაფარული რბილი გადასაკრავით.
- საგნები, რომლებსაც შეუძლიათ გაჭრან ან გაკაწრონ სხეული (ფრჩხილები უნდა იყოს მოკლედ შეჭრილი).

- თმის აქსესუარები და სამკაულები.
- **ნებადართულია** შემდეგი:
 - მხრის, წინამხრის, ბარდაყის ან ფეხის მუხლსქვედა ნაწილის დამცავი ეკიპირება, დამზადებული საკმარისად რბილი მასალისგან.
 - საკომპრესიო (მომჭერი) ტანსაცმელი ხელების და ფეხებისთვის.
 - თავსაბურავი, რომელიც არ უნდა ფარავდეს ნაწილობრივ ან მთლიანად პირისახის რაიმე ნაწილს (თვალებს, ცხვირს, ტუჩებს და სხვ.) და იყოს უსაფრთხო არა მარტო მოთამაშისთვის, რომელიც მას ატარებს, არამედ სხვა მოთამაშეებისთვისაც. თავსაბურავს არ უნდა ჰქონდეს გასახსნელი ან დასახური ელემენტები სახის ან ყელის გარშემო, ასევე არ უნდა ჰქონდეს გამოშვებული ელემენტები.
 - სამუხლევები.
 - დამცავი მოწყობილობა დაზიანებული ცხვირისთვის, დამზადებული მაგარი მასალისგანაც კი.
 - გამჭირვალე უფერო კაპა.
 - სათვალე, თუკი ის არ უქმნის საფრთხეს სხვა მოთამაშეებს.
 - მაქსიმუმ 10 სმ. სიგანის თავზე შემოსაკრავი და სამაჯური, დამზადებული რბილი ქსოვილისგან.
 - ტეიპები (კინეზიო ტეიპები) ხელებისთვის, მხრებისთვის, ფეხებისთვის და სხ.
 - ფიქსატორები ტერფ-წვივის სახსრისთვის.

გუნდის მოთამაშეთა მიერ გამოყენებული ხელის და ფეხის საკომპრესიო ტანსაცმელი, თავსაბურავი, სამაჯურები, თავსახვევები და ტეიპები უნდა იყოს ერთი მთლიანი შეფერილობის.

4.4.3 თამაშის დროს მოთამაშეს ნება ეძლევა ატაროს ნებისმიერი ფერთა კომბინაციის სპორტული ფეხსაცმელი, მაგრამ ერთნაირი ფერთა გამისა მარჯვენა და მარცხენა ფეხისთვის. არ დაიშვება მანათობელი, შუქის ამრეკლავი მასალები და სხვა სამკაული.

4.4.4 თამაშის დროს მოთამაშეს ეკრძალება რაიმე სახელწოდების, სავაჭრო ნიშნების, ლოგოტიპების და სხვა რაიმის დემონსტრირება

კომერციული, სარეკლამო ან საქველმოქმედო მიზნით, ამისათვის საკუთარი სხეულის, თმებისა და სხვ. გამოყენების ჩათვლით.

4.4.5 ნებისმიერი სხვა ეკიპირება, რომელიც არ არის მოხსენიებული წინამდებარე მუხლში, უნდა იყოს წინასწარ დამტკიცებული FIBA-ს ტექნიკური კომისიის მიერ.

მუხ. 5 მოთამაშეები: ტრავმები

5.1 მოთამაშის (-ების) ტრავმის შემთხვევაში მსაჯებს შეუძლიათ გააჩერონ თამაში.

5.2 თუ იმ მომენტში, როდესაც ხდება ტრავმა ბურთი არის ცოცხალი მსაჯებმა თავი უნდა შეიკავონ სასტვენისგან, ვიდრე გუნდი, რომელიც აკონტროლებს ბურთს არ გააკეთებს ტყორცნას კალათისაკენ, არ დაკარგავს კონტროლს ბურთზე, არ გამოიყვანს ბურთს თამაშიდან, ან ბურთი არ გახდება მკვდარი. თუ საჭიროა ტრავმირებული მოთამაშის ჯანმრთელობის დაცვა, მსაჯებს შეუძლიათ თამაშის დაუყოვნებლივ გაჩერება.

5.3 თუ ტრავმირებულ მოთამაშეს არ შეუძლია თამაშის გაგრძელება დაუყოვნებლივ (დაახლოებით 15 წამის განმავლობაში) ან მას უტარებენ სამედიცინო დახმარებას, იგი უნდა შეიცვალოს, გარდა შემთხვევისა, როდესაც გუნდს სათამაშო მოედანზე რჩება ხუთ მოთამაშეზე ნაკლები.

5.4 მთავარ მწვრთნელს, მწვრთნელის თანაშემწეებს, სათადარიგოებს, გავარდნილ მოთამაშეებს და დელეგაციის თანმხლებ პირებს შეუძლიათ, მხოლოდ მსაჯის ნებართვით, სათამაშო მოედანზე გამოსვლა ტრავმირებული მოთამაშის დახმარების აღმოსაჩენად, ვიდრე მოახდენდნენ მის შეცვლას.

5.5 ექიმს შეუძლია მსაჯის ნებართვის გარეშე სათამაშო მოედანზე გამოსვლა იმ შემთხვევაში, თუ ექიმის აზრით, მოთამაშეს დაუყოვნებლივ ესაჭიროება სამედიცინო დახმარება.

5.6 ნებისმიერი მოთამაშე, რომელსაც თამაშის დროს აქვს სისხლდენა ან ღია ჭრილობა, უნდა შეიცვალოს. მას შეუძლია დაბრუნდეს სათამაშო მოედანზე მხოლოდ მას შემდეგ, რაც სისხლდენა შეჩერებულია, ხოლო დაზიანების ადგილი ან ღია ჭრილობა მთლიანად და საიმედოდ დახურულია.

5.7 თუ ტრავმირებულ ან ნებისმიერ სხვა მოთამაშეს, რომელსაც აქვს სისხლდენა ან ღია ჭრილობა, და შეუძლია მოიშუშოს იარაწით შესვენების განმავლობაში, რომელიც ადებულ იქნა ნებისმიერი გუნდის მიერ შეცვლის შესახებ წამმზომის ოპერატორის მიერ მიცემულ სიგნალამდე, მაშინ მას შეუძლია თამაშის გაგრძელება.

5.8 მოთამაშეები, რომლებიც მწვრთნელის მიერ დასახელებულნი იყვნენ სასტარტო შემადგენლობაში ან რომლებსაც გაეწიათ დახმარება საჯარიმო ტყორცნებს შორის, ტრავმის შემთხვევაში, შეიძლება შეიცვალონ. ამ შემთხვევაში მეტოქეთა გუნდს, თუ აქვს ამის სურვილი, ასევე შეუძლია შეცვალოს მოთამაშეთა იგივე რაოდენობა.

მუხ. 6 გუნდის კაპიტანი: მოვალეობები და უფლებები

6.1 გუნდის კაპიტანი (კაპ.) არის მოთამაშე, რომელიც დანიშნულია მთავარი მწვრთნელის მიერ თავისი გუნდის წარმომადგენლად სათამაშო მოედანზე. მას შეუძლია თამაშის განმავლობაში ზრდილობიანი ფორმით მიმართოს მსაჯებს ინფორმაციის მისაღებად, მაგრამ მხოლოდ იმ დროს, როდესაც ბურთი მკვდარია და სათამაშო საათი გაჩერებული.

6.2 გუნდის კაპიტანმა თამაშის დამთავრების შემდეგ არაუგვიანეს 15 წუთისა, უნდა გააფრთხილოს უფროსი მსაჯი იმ შემთხვევაში, თუ მისი გუნდი აპირებს განაცხადოს პროტესტი თამაშის შედეგის გამო, და ხელი მოაწეროს გრაფაში „კაპიტნის ხელმოწერა პროტესტის შემთხვევაში.“

მუხ. 7 მთავარი მწვრთნელი და მწვრთნელის პირველი თანაშემწე: მოვალეობები და უფლებები

7.1 კალენდრის მიხედვით, თამაშის დაწყებამდე არა უგვიანეს 40 წუთისა, ყოველი მთავარი მწვრთნელი ან მისი წარმომადგენელი ვალდებულია გადასცეს მდივანს თამაშზე დაშვებულ გუნდის წევრთა გვარები შესაბამისი ნომრებით, აგრეთვე კაპიტნის, მთავარი მწვრთნელის და მწვრთნელის თანაშემწის გვარები. გუნდის ყველა წევრს, რომელთა გვარებიც შეტანილია ოქმში, აქვთ თამაშის უფლება, თუნდაც სათამაშო დარბაზში დაგვიანებით, თამაშის დაწყების შემდეგ, მისვლის შემთხვევაში.

7.2 არა უგვიანეს 10 წუთისა თამაშის დაწყებამდე თითოეულმა მთავარმა მწვრთნელმა ოქმში ხელმოწერით უნდა დაადასტუროს მოთამაშეთა გვარების, შესაბამისი ნომრების და მწვრთნელთა გვარების სისწორე. ამავე დროს მან უნდა მიუთითოს 5 მოთამაშე, რომლებიც დაიწყებენ თამაშს. „A“ გუნდის მთავარმა მწვრთნელმა პირველმა უნდა წარმოადგინოს ეს ინფორმაცია.

7.3 მთავარი მწვრთნელი, მწვრთნელის თანაშემწეები, სათადარიგოები, გავარდნილი მოთამაშეები და დელეგაციის თანმხლები პირები არიან ერთადერთნი, რომლებსაც უფლება აქვთ ისხდნენ საკმზე და რჩებოდნენ თავისი გუნდის სკამის ზონაში. სათამაშო დროის განმავლობაში ყველა სათადარიგო, გავარდნილი მოთამაშე და გუნდის თანმხლები პირი უნდა რჩებოდეს მსხდომარე მდგომარეობაში.

7.4 მთავარ მწვრთნელს ან მწვრთნელის თანაშემწეს შეუძლიათ თამაშის განმავლობაში მდივანთა მაგიდასთან მისვლა სტატისტიკური ინფორმაციის მისაღებად მხოლოდ იმ დროს, როდესაც ბურთი მკვდარია და სათამაშო საათი გაჩერებულია.

7.5 თამაშის მსვლელობისას მთავარი მწვრთნელი უფლებამოსილია მიმართოს მსაჯებს, ინფორმაციის მისაღებად, ზრდილობიანი ფორმით, მხოლოდ იმ დროს, როდესაც ბურთი მკვდარია და სათამაშო საათი გაჩერებულია.

7.6 თამაშის განმავლობაში ფეხზე დგომის უფლება აქვს მთავარ მწვრთნელს, ან მწვრთნელის თანაშემწეს (მაგრამ მხოლოდ ერთ-ერთ მათგანს, თამაშის ნებისმიერ მომენტში).

მათ თამაშის მსვლელობის დროს უფლება აქვთ სიტყვიერად მიმართონ მოთამაშეებს იმ პირობით, თუ ისინი რჩებიან თავისი გუნდის სკამის ზონაში. მწვრთნელის თანაშემწემ არ უნდა მიმართოს მსაჯებს.

7.7 თუ გუნდში არის მწვრთნელის თანაშემწე, მისი გვარი უნდა იქნეს შეტანილი ოქმში თამაშის დაწყებამდე (მისი ხელმოწერა ოქმში არ არის საჭირო).

მან უნდა შეასრულოს მთავარი მწვრთნელის ყველა მოვალეობა, თუ რაიმე მიზეზის გამო მთავარ მწვრთნელს არ შეუძლია მათი შესრულება.

7.8 თუ გუნდის კაპიტანი ტოვებს სათამაშო მოედანს, მთავარმა მწვრთნელმა უნდა აცნობოს მსაჯს მოთამაშის ნომერი, რომელიც შეასრულებს სათამაშო მოედანზე კაპიტნის მოვალეობებს.

7.9 გუნდის კაპიტანმა უნდა შეასრულოს მოთამაშე მწვრთნელის მოვალეობები, თუ მთავარი მწვრთნელი არ არის ან არ შეუძლია თავისი მოვალეობების შესრულება, აგრეთვე არ არის მწვრთნელის თანაშემწე, რომელიც შეტანილია ოქმში (ან თუკი მასაც არ შეუძლია მოვალეობების შესრულება).

თუ გუნდის კაპიტანმა უნდა დატოვოს სათამაშო მოედანი, მას შეუძლია განაგრძოს მთავარი მწვრთნელის მოვალეობების შესრულება. თუკი მან მოედანი უნდა დატოვოს მადისკვალიფიცირებული ჯარიმის გამო ან არ შეუძლია მთავარი მწვრთნელის მოვალეობების შესრულება ტრავმის გამო, მაშინ მოთამაშეს, რომელმაც შეცვალა იგი, როგორც კაპიტანი, შეუძლია ჩაენაცვლოს მას მთავარი მწვრთნელის რანგშიც.

7.10 მთავარმა მწვრთნელმა უნდა მიუთითოს მოთამაშე, რომელიც შეასრულებს თავისი გუნდის საჯარიმო ტყორცნებს ყველა შემთხვევაში, როდესაც ასეთი მოთამაშე არ არის განსაზღვრული წესებით.

წესი მეოთხე – სათამაშო დებულებები

მუხ. 8 სათამაშო დრო, საყაიმო ანგარიში და ოვერტაიმი

8.1 თამაში შედგება 4 ათწუთიანი მეოთხედისგან.

8.2 თამაშისწინა შესვენების ხანგრძლივობა, ცხრილში მითითებულ თამაშის დაწყების დრომდე, შეადგენს 20 წუთს.

8.3 შესვენებების ხანგრძლივობა თამაშის პირველ და მეორე მეოთხედს შორის (პირველი ნახევარი) და მესამე და მეოთხე მეოთხედს (მეორე ნახევარი) შორის და ყოველი ოვერტაიმის წინ შეადგენს 2 წუთს.

8.4 შესვენების ხანგრძლივობა თამაშის ნახევრებს შორის 15 წუთია.

8.5 შესვენება თამაშში იწყება:

- ცხრილში მითითებულ თამაშის დაწყების დრომდე 20 წუთით ადრე.
- როდესაც გაისმის სათამაშო საათის სიგნალი მეოთხედების ან ოვერტაიმების დასრულების შესახებ.

8.6 შესვენება თამაშში მთავრდება:

- პირველი მეოთხედის დასაწყისში, როდესაც ბურთი სტოვებს უფროსი მსაჯის ხელს (-ებს) სადავო გდების დროს.
- ყველა დანარჩენი მეოთხედის დასაწყისში, როდესაც ბურთი არის იმ მოთამაშის ხელში, რომელსაც შემოაქვს ბურთი.

8.7 თუ მეოთხე მეოთხედის სათამაშო დროის დამთავრებისას ანგარიში თანაბარია, თამაში გრძელდება იმდენი დამატებითი 5 წუთიანი ოვერტაიმით, რამდენიც აუცილებელია ანგარიშში თანაბრობის შესაცვლელად.

თუ გათამაშების სისტემა ითვალისწინებს ორთამაშიან სერიას შინ და გასვლაზე, ხოლო ორივე თამაშის ჯამური შედეგი მეორე თამაშის შემდეგ აღმოჩნდა ფრე, მაშინ ეს თამაში უნდა გაგრძელდეს

იმდენი დამატებითი 5 წუთიანი მეოთხედით, რამდენიც საჭირო გახდება ჯამურ ანგარიშში თანაბრობის შესაცვლელად.

8.8 თუ ჯარიმა დაფიქსირებულია მეოთხედის ან ოვერტაიმის დასრულების წინ, მსაჯმა უნდა განსაზღვროს დარჩენილი სათამაშო დრო. მინიმუმ 0.1 წამი უნდა იყოს გამოსახული სათამაშო საათზე.

8.9 თუ შესვენების დროს დაფიქსირდა არასპორტული, ტექნიკური ან მადისკვალიფიცირებული ჯარიმა, ნებისმიერი საჯარიმო ტყორცნა (-ები) უნდა შესრულდეს მეოთხედის ან ოვერტაიმის დაწყების წინ.

მუხ. 9 მეოთხედის, ოვერტაიმის ან თამაშის დასაწყისი და დასასრული

9.1 პირველი მეოთხედი იწყება, როდესაც ბურთი სტოვეს უფროსი მსაჯის ხელს (-ებს) სადავო გდების გათამაშებისას.

9.2 ყველა სხვა მეოთხედი ან ოვერტაიმი იწყება, როდესაც ბურთი არის იმ მოთამაშის განკარგულებაში, რომელსაც შეძოაქვს ბურთი.

9.3 თამაში არ შეიძლება დაიწყოს, თუ მოედანზე თუნდაც ერთ გუნდში არ არის თამაშისთვის მზადყოფნაში მყოფი 5 მოთამაშე.

9.4 გუნდს, რომელიც ცხრილში მოხსენიებულია პირველად (მასპინძელი გუნდი) ყველა თამაშში დაეთმობა (თუ პირისახით მიმართულნი ვართ მდივნის მაგიდიდან სათამაშო მოედნისკენ).

- სკამი განლაგებული მდივნის მაგიდიდან მარცხნივ.

- მოთელვა სათამაშო მოედნის ნახევარზე, საკუთარი გუნდის სკამის წინ.

მაგრამ თუ ორივე გუნდი თანახმაა, მათ შეუძლიათ სკამების ან/და მოედნების გაცვლა.

9.5 გუნდებმა უნდა გაცვალონ კალათები და მოთელვის მოედნები თამაშის მეორე ნახევრის წინ.

9.6 ყველა ოვერტაიმი დროს გუნდებმა უნდა განაგრძონ იმავე კალათების შეტევა, რომლებსაც უტევდნენ მეოთხე მეოთხედში.

9.7 მეოთხედი, ოვერტაიმი ან თამაში მთავრდება მაშინ, როდესაც გაისმის სათამაშო საათის სიგნალი მეოთხედის ან ოვერტაიმის დამთავრების შესახებ. თუ ფარი აღჭურვილია წითელი ფერის მანათობელი სიგნალით პერიმეტრზე, მანათობელ სიგნალს აქვს უპირატესობა ხმოვან სიგნალთან.

მუხ. 10 ბურთის სტატუსი

10.1 ბურთი შეიძლება იყოს ცოცხალი ან მკვდარი.

10.2 ბურთი ხდება ცოცხალი, როდესაც:

- სადავო გდების გათამაშების დროს, ბურთი სტოვებს უფროსი მსაჯის ხელს (-ებს).
- საჯარიმო ტყორცნის დროს, ბურთი არის იმ მოთამაშის განკარგულებაში, რომელიც ასრულებს საჯარიმო ტყორცნას.
- მოედნის ფარგლებს გარედან შემოტანისას, ბურთი არის იმ მოთამაშის განკარგულებაში, რომელიც ასრულებს შემოტანას.

10.3 ბურთი ხდება **მკვდარი** მაშინ, როდესაც:

- თამაშიდან შესრულებული ტყორცნა ან საჯარიმო ტყორცნა წარმატებულია და ბურთი ვარდება კალათში.
- მსაჯი აძლევს სასტვენს, იმ მომენტში, როდესაც ბურთი ცოცხალია.
- აშკარაა, რომ ბურთი არ ჩავარდება კალათში საჯარიმო ტყორცნის დროს, რომელსაც მოჰყვება:
 - მომდევნო საჯარიმო ტყორცნა (-ები).
 - შემდგომი სასჯელი (საჯარიმო ტყორცნა(-ები) და/ან შემოტანა).
- ჟღერს სათამაშო საათის სიგნალი მეოთხედის ან ოვერტაიმის დამთავრების შესახებ.

- ჟღერს ტყორცნის ტაიმერის სიგნალი, იმ მომენტში, როდესაც გუნდი აკონტროლებს ბურთს.
- თამაშიდან ტყორცნის დროს ბურთი უკვე ჰაერშია, და მას ეხება რომელიმე გუნდის მოთამაშე, იმის შემდეგ რაც:
 - მსაჯმა მისცა სასტვენო.
 - გაიჟღერა სათამაშო საათის სიგნალმა მეოთხედის ან ოვერტაიმის დამთავრების შესახებ.
 - გაიჟღერა ტყორცნის ტაიმერის სიგნალმა.

10.4 ბურთი **არ ხდება მკვდარი** და ტყორცნა თამაშიდან, თუ ის წარმატებულია, ჩაითვლება, როდესაც:

- ბურთი ჰაერშია თამაშიდან ტყორცნისას და:
 - მსაჯი აძლევს სასტვენს.
 - ჟღერს სათამაშო საათის სიგნალი მეოთხედის ან ოვერტაიმის დამთავრების შესახებ.
 - ჟღერს ტყორცნის ტაიმერის სიგნალი.
- ბურთი ჰაერშია საჯარიმო ტყორცნისას, როდესაც მსაჯი აძლევს სასტვენს წესების ნებისმიერი შეუსრულებლობის გამო, გარდა იმ მოთამაშის დარღვევისა, რომელიც ასრულებს საჯარიმო ტყორცნას.
- ბურთს აკონტროლებს მოთამაშე, რომელიც არის ტყორცნის პროცესში და ამთავრებს ტყორცნას უწყვეტი მოძრაობით, რომელიც დაიწყო მანამდე, ვიდრე ჯარიმით დაისჯებოდა მეტოქე გუნდის ნებისმიერი მოთამაშე ან პირი, რომელიც უფლებამოსილია იჯდეს მეტოქეთა გუნდის სკამზე.
ეს დებულება არ მოქმედებს და ბურთი არ ჩაითვლება, თუ იმის მერე, რაც მსაჯმა დაუსტვინა ჯარიმა, იწყება სრულიად ახალი ტყორცნის პროცესი.

მუხ. 11 მოთამაშის და მსაჯის ადგილმდებარეობა

11.1 მოთამაშის ადგილმდებარეობა განისაზღვრება იმ ადგილით, სადაც ის ეხება იატაკს.

როდესაც მოთამაშე ნახტომის შემდეგ ჰაერშია, ის ინარჩუნებს იმავე სტატუსს, რაც ჰქონდა იმ ადგილას, სადაც ის უკანასკნელად შეეხო იატაკს, შემომსაზღვრელი ხაზის, ცენტრალური ხაზის, სამქულიანი ტყორცნის ხაზის, საჯარიმო ტყორცნის ხაზის, შემოსაზღვრული ზონის ხაზების და აგრეთვე იმ ხაზების ჩათვლით, რომლებითაც არის შემოსაზღვრული ნახევარწრეები, სადაც არ ფიქსირდება შეჯახების ჯარიმები.

11.2 მსაჯის ადგილმდებარეობა განისაზღვრება ისევე, როგორც მოთამაშის. როდესაც ბურთი ეხება მსაჯს, ეს ნიშნავს, რომ ის ეხება იატაკს იმ ადგილას, სადაც დგას მსაჯი.

მუხ. 12 სადავო გდება და რიგრიგობითი ფლობა

12.1 სადავო გდების განსაზღვრა

12.1.1 სადავო გდება ხდება მაშინ, როდესაც მსაჯი აგდებს ბურთს ნებისმიერ 2 მეტოქე გუნდის მოთამაშეს შორის პირველი მეოთხედის დაწყებისას.

12.1.2 სადავო ბურთის სიტუაცია წარმოიქმნება, როდესაც მეტოქე გუნდების ერთს ან რამდენიმე მოთამაშეს უჭირავს ბურთი ერთი ან ორივე ხელით იმდენად მაგრად, რომ მოთამაშეთაგან ვერც ერთი ვერ ახერხებს მასზე კონტროლის დამყარებას მეტისმეტად უხეში ქმედებების გარეშე.

12.2 სადავო გდების პროცედურა

12.2.1 ორივე მოღავე მოთამაშე უნდა დადგეს ისე, რომ მათი ტერფები იყოს ცენტრალური წრის იმ ნახევრის შიგნით, რომელიც უახლოესია საკუთარი გუნდის კალათთან, ამასთანავე ერთი ტერფი უნდა მოთავსდეს ცენტრალურ ხაზთან.

12.2.2 ერთი გუნდის მოთამაშეებს არ შეუძლიათ წრის გარშემო გვერდი-გვერდ ადგილის დაკავება იმ შემთხვევაში, თუ მეტოქეს სურს ერთ-ერთი ამ ადგილის დაჭერა.

12.2.3 შემდგომ მსაჯმა უნდა აავდოს ბურთი ვერტიკალურად ზევით მეტოქე გუნდების 2 მოთამაშეს შორის იმ ღონეზე ოდნავ მაღლა, რომელსაც ნებისმიერი მათგანი შეიძლება მიწვედეს ნახტომში.

12.2.4 ბურთი უნდა იქნეს ხელწაკრული თუნდაც ერთი მოღავის მიერ **მას შემდეგ, რაც** ავდებული ბურთი მიაღწევს თავის უმაღლეს წერტილს.

12.2.5 მოღავეთაგან არც ერთმა არ უნდა მიატოვოს თავისი პოზიცია, ვიდრე ბურთი არ იქნება გადავდებული სწორად.

12.2.6 მოღავეთაგან არც ერთ მოთამაშეს არა აქვს ბურთის დაჭერის ან მისი შეხების უფლება ორჯერ მეტად მანამდე, ვიდრე ის არ შეეხება იატაკს ან ერთ-ერთს იმ 8 მოთამაშეთაგან, რომლებიც არ მონაწილეობენ სადავო გდებაში.

12.2.7 თუ ბურთი არ არის ხელწაკრული, თუნდაც ერთ-ერთი მოღავე მოთამაშის მიერ, სადავო გდება უნდა განმეორდეს.

12.2.8 სადავო გდებაში არამონაწილე მოთამაშეთა სხეულის არცერთი ნაწილი არ უნდა კვეთდეს ცენტრალური წრის ხაზს (ცილინდრს) ან არ უნდა იყოს მის ზემოთ, ვიდრე ბურთი არ იქნება ხელწაკრული.

მუხლების 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6, და 12.2.8 შეუსრულებლობა არის დარღვევა.

12.3 სასჯელი

ბურთი უნდა გადაეცეს მეტოქე გუნდს სათამაშო მოედნის ფარგლებს გარედან შემოსატანად, იმ ადგილთან ახლოს, სადაც მოხდა დარღვევა (გამონაკლისია სივრცე უშუალოდ ფარის უკან).

12.4 სადავო ბურთის სიტუაციები

სადავო ბურთის სიტუაცია წარმოიქმნება მაშინ, როდესაც:

- ფიქსირდება სადავო ბურთი.
- ბურთი გადის მოედნის ფარგლებს გარეთ და მსაჯებს აქვთ ეჭვი ან განსხვავებული აზრი იმის თაობაზე, თუ მეტოქეთაგან რომელი შეეხო ბურთს უკანასკნელად.
- წარუმატებელი ბოლო საჯარიმო ტყორცნის დროს ხდება ორმხრივი დარღვევა.
- ცოცხალი ბურთი გაიჭედება რგოლსა და ფარს შორის გარდა სიტუაციებისა:
 - საჯარიმო ტყორცნებს შორის,
 - ბოლო საჯარიმო ტყორცნის შემდეგ, რომელსაც მოსდევს ბურთის შემოტანა სათამაშო მოედნის ფარგლებს გარედან, შემოტანის ხაზიდან, გუნდის მოწინავე ზონაში.
- ბურთი ხდება მკვდარი როდესაც არც ერთი გუნდი არ აკონტროლებს ბურთს ან არა აქვს ბურთის ფლობის უფლება.
- ორივე გუნდის წინააღმდეგ ერთნაირი სასჯელების კომპენსირების შემდეგ არც ერთ გუნდს აღარ დარჩა შესასრულებელი საჯარიმო ტყორცნები ჯარიმებისთვის და არც ერთი გუნდი არ აკონტროლებდა ბურთს ან არ ჰქონდა ბურთის ფლობის უფლება პირველი ჯარიმის ან დარღვევის წინ.
- იწყება ყველა მეოთხედი, გარდა პირველისა და ყველა ოვერტაიმი.

12.5 რიგრიგობითი ფლობის განსაზღვრა

რიგრიგობითი ფლობა არის ბურთის ცოცხლად გადაქცევის საშუალება მისი შემოტანის გზით, ნაცვლად სადავო გდების გათამაშებისა.

12.6 რიგრიგობითი ფლობის პროცედურა

12.6.1 ყველა სადავო ბურთის სიტუაციაში გუნდები რიგრიგობით უნდა ლეზულობდნენ ბურთის ფლობის უფლებას სათამაშო მოედნის ფარგლებს გარედან შემოსატანად, იმ ადგილიდან, რომელიც

უახლოესია მომხდარი სადავო ბურთის სიტუაციის ადგილთან (გამონაკლისია სივრცე უშუალოდ ფარის უკან).

12.6.2 გუნდს რომელიც ვერ ამყარებს კონტროლს ცოცხალ ბურთზე სადავო გლების შემდეგ, უნდა ჰქონდეს უფლება, პირველმა დაიწყოს რიგრიგობითი ფლობის პროცესი.

12.6.3 გუნდი, რომელსაც აქვს შემდგომი რიგრიგობითი ფლობის უფლება, მეოთხედის ან ოვერტაიმის დამთავრების შემდეგ, იწყებს მომდევნო მეოთხედს ან ოვერტაიმს ბურთის შემოტანით მოედნის ფარგლებს გარედან ცენტრალური ხაზის გაგრძელებაზე მდინის მაგიდის მოპირდაპირე მხარეს, თუკი აუცილებელი არ არის შემდგომი სასჯელის დანიშვნა საჯარიმო ტყორცებისა და ბურთის შემოტანის უფლების მინიჭების სახით.

12.6.4 გუნდი, რომელსაც რიგრიგობითი ფლობის პროცესის შედეგად აქვს შემოტანის უფლება, უნდა იქნეს მინიშნებული რიგრიგობით ფლობის ისრით, რომელიც უნდა იყოს მიმართული მოწინააღმდეგის კალათისკენ. რიგრიგობით ფლობის ისრის მიმართულება უნდა შეიცვალოს დაუყოვნებლივ, როგორც კი დასრულდება რიგრიგობით ფლობის პროცესით დადგენილი შემოტანა.

12.6.5 დარღვევა, რომელსაც დაუშვებს გუნდი რიგრიგობითი ფლობის პროცესით მისთვის მინიჭებული შემოტანის შესრულებისას, ართმევს ამ გუნდს რიგრიგობითი შემოტანის პროცესის შედეგად მიღებულ შემოტანის უფლებას.

რიგრიგობით ფლობის ისრის მიმართულება დაუყოვნებლივ უნდა შეიცვალოს, რაც მიუთითებს, რომ შემდგომი სადავო ბურთის სიტუაციის დროს რიგრიგობით შემოტანის პროცესის თანახმად შემოტანის უფლება უნდა მიიღონ დარღვევის ჩამდენი გუნდის მოწინააღმდეგეებმა. ამის შემდგომ თამაშის გასაგრძელებლად ბურთი უნდა გადაეცეს დამრღვევი გუნდის მოწინააღმდეგეს მოედნის ფარგლებს გარედან შემოსატანად თავდაპირველი შემოტანის ადგილიდან.

12.6.6 ჯარიმა, ჩადენილი ნებისმიერი გუნდის მიერ:

- მეოთხედების (პირველის გარდა) ან ოვერტაიმის დაწყებამდე,
- ბურთის შემოტანისას რიგრიგობითი ფლობის პროცესის შედეგად,

არ ართმევს შემომტან გუნდს უფლებას განახორციელოს რიგრიგობითი ფლობის პროცესით განსაზღვრული შემოტანა.

მუხ. 13 როგორ თამაშობენ ბურთით

13.1 განსაზღვრა

კალათბურთში ბურთს თამაშობენ მხოლოდ ხელებით, შეიძლება ბურთის გადაცემა, გადაგდება, მოგერიება, გორება ან ტარება ნებისმიერი მიმართულებით იმ შეზღუდვების გათვალისწინებით, რომლებიც მოყვანილია წინამდებარე წესებში.

13.2 წესი

მოთამაშე არ უნდა გარბოდეს ბურთით, არ უნდა ურტყამდეს მას **განზრახ** ფეხს, ფეხის ნებისმიერი ნაწილით არ უნდა ახდენდეს მის ბლოკირებას ან ურტყამდეს ბურთს მუშტს.

მაგრამ შემთხვევითი მიკარება ან ბურთთან შეხება ფეხის ნებისმიერი ნაწილით არ არის დარღვევა.

მუხ. 13.2 შეუსრულებლობა არის დარღვევა.

13.3 სასჯელი

ბურთი უნდა გადაეცეს მეტოქე გუნდს სათამაშო მოედნის ფარგლებს გარედან შემოსატანად, იმ ადგილიდან, რომელიც უახლოესია დარღვევის ადგილთან, გამონაკლისია სივრცე უშუალოდ ფარის უკან.

მუხ.14 კონტროლი ბურთზე

14.1 განსაზღვრა

14.1.1 გუნდური კონტროლი **იწყება**, როდესაც ამ გუნდის მოთამაშე აკონტროლებს ცოცხალ ბურთს, ე.ი. მას უჭირავს ან ატარებს ბურთს ან ცოცხალი ბურთი მის განკარგულებაშია.

14.1.2 გუნდური კონტროლი **გრძელდება**, როდესაც:

- გუნდის მოთამაშე აკონტროლებს ცოცხალ ბურთს.
- ერთი გუნდის მოთამაშეები აწვდიან ბურთს ერთმანეთს.

14.1.3 გუნდური კონტროლი **მთავრდება**, როდესაც:

- ბურთზე კონტროლს ამყარებს მოწინააღმდეგე.
- ბურთი ხდება მკვდარი.
- ბურთი ტოვებს იმ მოთამაშის ხელს (-ებს), რომელიც ასრულებს ტყორცნას თამაშიდან ან საჯარიმო ტყორცნას.

მუხ. 15 მოთამაშე ტყორცნის პროცესში

15.1 განსაზღვრა

15.1.1 ტყორცნა თამაშიდან ან საჯარიმო ტყორცნა ხდება როდესაც ბურთს, რომელიც მოთამაშეს უჭირავს ხელში (-ებში), შემდგომში ისვრის ჰაერში მოწინააღმდეგის კალათის მიმართულებით.

დამატება ხდება, როდესაც ბურთი ერთი ან ორი ხელით მიმართულია მოწინააღმდეგის კალათში.

ტყორცნა ზემოდან (სლემ-დანკი) ხდება, როდესაც ბურთი ერთი ან ორი ხელით ძალისმიერი გლებით მიმართულია ზემოდან ქვემოთ მოწინააღმდეგის კალათში.

ტყორცნის პროცესი უწყვეტ მოძრაობაში კალათის მიმართულებით შესვლისას ან ბურთის ტყორცნის სხვა პროცესი მოძრაობისას არის მოთამაშის მოქმედება, რომელიც იჭერს ბურთს მოძრაობაში ან ტარების დასრულების შემდეგ და იწყებს მოწინააღმდეგის კალათში ჩაგდების მცდელობას.

15.1.2 ტყორცნის პროცესი:

- იწყება, როდესაც მოთამაშე იწყებს უწყვეტ მოძრაობას, რომელიც ჩვეულებრივ წინ უძღვის ბურთის ხელიდან გაშვებას და, მსაჯის აზრით, მან დაიწყო ბურთის მოწინააღმდეგის კალათში ჩაგდების მცდელობა.
- მთავრდება, როდესაც ბურთი ტოვებს მოთამაშის ხელს (-ებს) ან იწყება სრულიად ახალი ტყორცნის პროცესი. ხოლო თუ მტყორცნელი მოთამაშე ჰაერშია მაშინ, როდესაც ის ორივე ფეხით ეშვება იატაკზე.

15.1.3 ბურთის ტყორცნის პროცესი უწყვეტ მოძრაობაში კალათის მიმართულებით შესვლისას ან ბურთის ტყორცნის სხვა პროცესი მოძრაობისას :

- იწყება, როდესაც ბურთი არის მოთამაშეს ხელში (-ებში) ტარების ან ბურთის დაჭერის შემდეგ და მსაჯის აზრით მან დაიწყო ბურთის მოწინააღმდეგის კალათში ჩაგდების მცდელობა.
- მთავრდება, როდესაც ბურთი ტოვებს მოთამაშის ხელს (-ებს) ან მაშინ, როდესაც დაწყებულია სრულიად ახალი ტყორცნის პროცესი. . ხოლო თუ მტყორცნელი მოთამაშე ჰაერშია მაშინ, როდესაც ის ორივე ფეხით ეშვება იატაკზე.

15.1.4 არ არის არავითარი კავშირი სწორად გაკეთებული ნაბიჯების რაოდენობას და ტყორცნის პროცესს შორის.

15.1.5 ტყორცნის პროცესის დროს შესაძლოა მოთამაშის ხელი (-ები) ისე იქნეს დაჭერილი მეტოქის მიერ, რომ მან ვერ შეძლოს ბურთის ჩაგდება. ასეთ შემთხვევაში არა აქვს მნიშვნელობა დატოვა თუ არა ბურთმა მოთამაშის ხელი (-ები).

15.1.6 როდესაც ტყორცნის პროცესში მყოფ მოთამაშის წინააღმდეგ ჩაიდენენ ჯარიმას და ამის შემდეგ ის ასრულებს გადაცემას, ასეთი მოთამაშე უკვე არ განიხილება ტყორცნის პროცესში მყოფად.

მუხ. 16 ჩაგდებული ბურთი: როდის არის ის ჩაგდებული და მისი ფასი

16.1 განსაზღვრა

16.1.1 ბურთი ითვლება ჩაგდებულად, როდესაც ცოცხალი ბურთი ჩადის კალათში ზევიდან და რჩება ან გადის მთლიანად მასში.

16.1.2 ბურთი ითვლება კალათში ჩასულად, როდესაც მისი, თუნდაც უმნიშვნელო ნაწილი მოთავსებულია მის შიგნით და რგოლის დონეზე დაბლა.

16.2 წესი

16.2.1 ჩაგდებული ბურთი ჩაითვლება გუნდს, რომელიც უტევს მოწინააღმდეგის კალათს, რომელშიც ის ჩავარდა, შემდეგნაირად:

- საჯარიმო ტყორცნიდან ჩაგდებული ბურთისათვის ჩაითვლება 1 ქულა.
- ორქულიანი ტყორცნების ზონიდან ჩაგდებული ბურთისათვის ჩაითვლება 2 ქულა.
- სამქულიანი ტყორცნების ზონიდან ჩაგდებული ბურთისათვის ჩაითვლება 3 ქულა.
- თუ ბოლო საჯარიმო ტყორცნის დროს ბურთი შეეხო რგოლს, რის შემდეგაც მას სწორად ეხება თავდამსხმელი ან დამცველი მოთამაშე და ბურთი ვარდება კალათში, ჩაითვლება 2 ქულა.

16.2.2 თუ მოთამაშე **შემთხვევით** ჩააგდებს ბურთს **საკუთარი გუნდის კალათში**, 2 ქულა ჩაეწერება მოწინააღმდეგე გუნდის სათამაშო მოედანზე მყოფ კაპიტანს.

16.2.3 თუ მოთამაშე **განზრახ** ჩააგდებს ბურთს **საკუთარი გუნდის კალათში**, ეს ითვლება დარღვევად და ბურთი არ ჩაითვლება.

16.2.4 თუ მოთამაშე მთლიანად გაატარებს ბურთს კალათში ქვემოდან, ეს არის დარღვევა.

16.2.5 როდესაც სათამაშო საათზე რჩება 0.3 (სამი მეათედი წამი) და მეტი დრო, მოთამაშეს, რომელმაც დაამყარა კონტროლი ბურთზე მისი შემოტანის ან ბოლო საჯარიმო ტყორცნისას ფარიდან მოხსნის შემდეგ, შესაძლებლობა ეძლევა შეასრულოს თამაშიდან ტყორცნა. იმ შემთხვევაში თუ საათზე დარჩენილია 0.2 ან 0.1, ბურთის თამაშიდან ჩაგდების ერთადერთი საშუალებაა დამატება ან ზევიდან ჩაგდება (სლემ-დანკი).

მუხ. 17 ბურთის შემოტანა

17.1 განსაზღვრა

17.1.1 შემოტანა ხდება, როდესაც მოედნის ფარგლებს გარეთ მყოფი შემოტანის შემსრულებელი მოთამაშე გადასცემს ბურთს სათამაშო მოედანზე.

17.1.2 ბურთის შემოტანა:

- **იწყება**, როდესაც ბურთი არის შემომტანი მოთამაშის განაკრგულებაში
- **მთავრდება**, როდესაც:
 - ბურთი ეხება სათამაშო მოედანზე მყოფ მოთამაშეს ან ბურთს სწორად ეხება სათამაშო მოედანზე მყოფი მოთამაშე.
 - გუნდი, რომელსაც შემოაქვს ბურთი ჩაიდენს დარღვევას.
 - შემოტანისას ცოცხალი ბურთი იჭედება რგოლსა და ფარს შორის.

17.2 პროცედურა

17.2.1 მსაჯმა უნდა გადასცეს ბურთი ხელიდან ხელში ან დადოს იატაკზე იმ ადგილას, სადაც ის აღმოჩნდება შემომტანის განაკრგულებაში. მას აგრეთვე შეუძლია გადაუგდოს ან მიაწოდოს ბურთი იატაკიდან არეკვლით იმ პირობით, თუ:

- მსაჯი იმყოფება შემომტანისაგან არა უშორეს 4 მეტრისა.

- მოთამაშე, რომელიც ასრულებს შემოტანას, იმყოფება იმ ადგილას, რომელიც მიუთითა მსაჯმა.

17.2.2 მოთამაშემ უნდა შეასრულოს შემოტანა მოედნის ფარგლებს გარედან, წესების დარღვევის უახლოესი ადგილიდან ან სადაც მსაჯმა გააჩერა თამაში, გარდა უშუალოდ ფარის უკან მდებარე სივრცისა.

17.2.3 ყველა მეოთხედის (გარდა პირველისა) და ოვერტაიმის დასაწყისში, შემოტანა უნდა შესრულდეს ცენტრალური ხაზის გაგრძელებაზე მდინის მაგიდის მოპირდაპირე მხრიდან.

მოთამაშემ, რომელიც ასრულებს შემოტანას, უნდა განალაგოს ფეხები ცენტრალური ხაზის გაგრძელების ორივე მხარეს და აქვს ბურთის გადაცემის უფლება სათამაშო მოედნის ნებისმიერ ადგილას მყოფი თანაგუნდელისთვის.

17.2.4 როდესაც მეოთხე მეოთხედის ან ოვერტაიმის დამთავრებამდე რჩება 2:00 წუთი ან ნაკლები, საკუთარი ზურგის ზონაში ბურთის ფლობის უფლების მქონე გუნდის მიერ აღებული წუთშესვენების შემდეგ, ამ გუნდის მთავარი მწვრთნელი უფლებამოსილია განსაზღვროს საიდან უნდა მოხდეს ბურთის შემოტანა, გუნდის მოწინავე ზონის შემოტანის ხაზიდან თუ გუნდის ზურგის ზონის იმ ადგილიდან, რომელიც უახლოესია თამაშის შეჩერების ადგილთან.

17.2.5 ბურთის მაკონტროლებელი ან ბურთის ფლობის უფლების მქონე გუნდის მოთამაშის მიერ ჩადენილი პერსონალური ჯარიმის შემდგომ, თამაში უნდა განახლდეს იმ ადგილიდან, რომელიც უახლოესია მომხდარი დარღვევის ადგილთან.

17.2.6 ტექნიკური ჯარიმის შემდეგ თამაში უნდა განახლდეს ბურთის შემოტანით იმ ადგილთან ახლოს, სადაც დაფიქსირდა ტექნიკური ჯარიმა, თუ წინამდებარე წესებში არ არის განსაზღვრული რაიმე სხვა მოთხოვნები.

17.2.7 არასპორტული ან მაღისკვალიფიცირებული ჯარიმის შემდეგ თამაში უნდა განახლდეს ბურთის შემოტანით გუნდის მოწინავე ზონასთან მონიშნული შემოტანის ხაზიდან, თუ წინამდებარე წესებში არ არის დაფიქრებული რაიმე სხვა მოთხოვნები.

17.2.8 ჩხუბის შემდეგ თამაში უნდა განახლდეს ისე, როგორც მითითებულია 39-ე მუხლში.

17.2.9 ყოველთვის, როდესაც ბურთი ვარდება კალათში, მაგრამ თამაშიდან ან საჯარიმოდან ნატყორცნი ბურთი არ ითვლება, თამაში უნდა განახლდეს ბურთის შემოტანით მოედნის ფარგლებს გარედან საჯარიმო ტყორცნის ხაზის გასწვრივ.

17.2.10 თამაშიდან ჩაგდებული ბურთის ან წარმატებული ბოლო საჯარიმო ტყორცნის შემდეგ:

- გუნდის ნებისმიერმა მოთამაშემ, რომლის კალათშიც ჩავარდა ბურთი, უნდა შეასრულოს შემოტანა სათამაშო მოედნის ფარგლებს გარედან, პირითი ხაზის ნებისმიერი ადგილიდან. ეს დებულება ასევე გამოიყენება მას შემდეგ, რაც მსაჯი გადასცემს ბურთს ან დებს მას იატაკზე იმ ადგილას, სადაც ის აღმოჩნდება ბურთის შემომტანი მოთამაშის განკარგულებაში, წუთშესვენების, თამაშიდან ჩაგდებული ბურთის ან წარმატებული ბოლო ან ერთადერთი საჯარიმო ტყორცნის შემდეგ.
- მოთამაშეს, რომელიც ასრულებს შემოტანას პირითი ხაზის გარედან, შეუძლია გვერდით და/ან უკან გადაადგილება, ასევე მოედნის გარეთ მყოფ თამაგუნდელებს შეუძლიათ ბურთის ერთმანეთისთვის გადაცემა, მაგრამ 5 წამის ათვლა იწყება იმ მომენტიდან, როდესაც ბურთი აღმოჩნდება მოედნის გარეთ მყოფი პირველი მოთამაშის ხელში.

17.3 წესი

17.3.1 ბურთის შემომტანმა არ უნდა გააკეთოს შემდეგი:

- დახარჯოს 5 წამზე მეტი ბურთის სათამაშო მოედანზე შემოსატანად.

- დააბიჯოს სათამაშო მოედანს იმ დროს, როდესაც ხელში (-ებში) აქვს ბურთი.
- შეახოს ბურთი იატაკს სათამაშო მოედნის გარეთ, მას შემდეგ, რაც ბურთი შემოტანის დროს გაშვებულია ხელიდან.
- შეეხოს ბურთს სათამაშო მოედანზე მანამდე, ვიდრე ის არ შეეხება სხვა მოთამაშეს.
- ჩააგდოს ბურთი კალათში უშუალოდ შემოტანისას.
- ბურთის ხელიდან გაშვებამდე გადაადგილდეს გვერდითად ერთი ან ორივე მიმართულებით, საერთო ჯამში 1 მეტრზე მეტი მანძილით, მსაჯის მიერ მითითებული გამოტანის ადგილიდან. მაგრამ ნებადართულია ხაზიდან უკან დახევა ისეთი მანძილით, რის საშუალებასაც იძლევა გარემო.

17.3.2 შემოტანის დროს სხვა მოთამაშეებმა არ უნდა გააკეთონ შემდეგი:

- სხეულის ნებისმიერი ნაწილით იმყოფებოდნენ შემომსაზღვრელი ხაზის ზემოთ მანამდე, ვიდრე ბურთი არ იქნება შემოტანილი ამ ხაზის გადაკვეთით.
- იმყოფებოდნენ 1 მეტრზე ახლოს მოთამაშესთან, რომელიც ასრულებს შემოტანას, როდესაც წინალობებისგან თავისუფალი მანძილი სათამაშო მოედნის მიღმა, საიდანაც ხდება შემოტანა ნაკლებია 2 მეტრზე.

17.3.3 როდესაც მეოთხე მეოთხედის ან ნებისმიერი ოვერტაიმის დასრულებამდე დარჩენილია 2:00 წუთი ან ნაკლები და ხდება ბურთის შემოტანა მოედნის ფარგლებს გარედან, მსაჯმა უნდა გამოიყენოს შემოსაზღვრელი ხაზის არასწორი გადაკვეთის გამაფრთხილებელი ჟესტი.

თუ დამცველი:

- გადაადგილდეს საკუთარი სხეულის ნებისმიერ ნაწილს შემომსაზღვრელი ხაზის ზემოთ, რათა ხელი შეუშალოს ბურთის შემოტანას, ან
- იმყოფება 1 მეტრზე ახლოს ბურთის შემოტანთან, როდესაც წინალობებისგან თავისუფალი მანძილი სათამაშო მოედნის მიღმა, საიდანაც ხდება შემოტანა ნაკლებია 2 მეტრზე.

ეს არის დარღვევა და უნდა ისჯებოდეს ტექნიკური ჯარიმით.

მუხ. 17.3-ს შეუსრულებლობა არის დარღვევა.

17.4 სასჯელი

ბურთი შემოსატანად გადაეცემა მოწინააღმდეგე გუნდს, თავდაპირველი შემოტანის ადგილიდან.

მუხ. 18 წუთშესვენება

18.1 განსაზღვრა

წუთშესვენება არის თამაშის შეჩერება მთავარი მწვრთნელის ან მისი პირველი თანაშემწის თხოვნით.

18.2 წესი

18.2.1 ყოველი წუთშესვენების ხანგრძლივობა შეადგენს 1 წუთს.

18.2.2 წუთშესვენება შეიძლება მიეცეს მაშინ, როდესაც არის ამის შესაძლებლობა.

18.2.3 წუთშესვენების მიცემის შესაძლებლობა ჩნდება:

- ორივე გუნდისთვის, როდესაც ბურთი ხდება მკვდარი, სათამაშო საათი გაჩერებულია და მსაჯმა დაამთავრა შესტების ჩვენება მდივანთა მაგიდისთვის.
- ორივე გუნდისთვის, როდესაც ბურთი ხდება მკვდარი ბოლო წარმატებული საჯარიმო ტყორცნის შემდეგ.
- გუნდისთვის, რომლის კალათშიც ჩავარდა ბურთი თამაშიდან.

18.2.4 წუთშესვენების მიცემის შესაძლებლობა მთავრდება, როდესაც ბურთი არის იმ მოთამაშის განკარგულებაში, რომელიც ასრულებს შემოტანას ან პირველ საჯარიმო ტყორცნას.

18.2.5 თითოეულ გუნდს შეიძლება მიეცეს:

- 2 წუთშესვენება პირველი ნახევრის განმავლობაში;

- 3 წუთშესვენება თამაშის მეორე ნახევრის განამვლობაში. ამათგან არა უმეტეს 2 წუთშესვენებისა, მაშინ როდესაც სათამაშო საათი აჩვენებს 2:00 წუთს ან ნაკლებს თამაშის მეოთხე მეოთხედში.
- 1 წუთშესვენება ყოველი ოვერტაიმის განმავლობაში.

18.2.6 გამოუყენებელი წუთშესვენებების გადატანა შემდეგ ნახევარში ან ოვერტაიმში დაუშვებელია.

18.2.7 წუთშესვენება ჩაეწერება გუნდს, რომლის მწვრთნელმაც ის პირველმა მოითხოვა, გარდა შემთხვევისა, როდესაც წუთშესვენება მიეცემა მეტოქის მიერ თამაშიდან ჩაგდებული ბურთის შემდეგ და ამასთანავე არ დაფიქსირებულა წესების შეუსრულებლობა.

18.2.8 წუთშესვენება არ ეძლევა გუნდს, რომელმაც ჩააგლო ბურთი თამაშიდან იმ მომენტში, როდესაც მეოთხე მეოთხედის ან ნებისმიერი ოვერტაიმის დამთავრებამდე რჩება 2:00 წუთი ან ნაკლები, ასევე ნებისმიერი ჩაგდებული ბურთის შემდეგ, გამონაკლისი არის სიტუაცია, როდესაც მსაჯი აჩერებს თამაშს.

18.3 პროცედურა

18.3.1 წუთშესვენების მოთხოვნის უფლება აქვს მხოლოდ მთავარ მწვრთნელს ან მწვრთნელის პირველ თანაშემწეს. მან უნდა დაამყაროს ვიზუალური კავშირი მდივანთან (-ებთან) ან მივიდეს მდივანთან მაგიდასთან და გარკვევით მოითხოვოს წუთშესვენება საყოველთაოდ მიღებული ჟესტის ჩვენებით.

18.3.2 წუთშესვენების მოთხოვნა შეიძლება გაუქმდეს მხოლოდ იმ მომენტამდე, ვიდრე გაიჟღერებს წამმზომის ოპერატორის სიგნალი მისი მიცემის შესახებ.

18.3.3 წუთშესვენების დრო:

- **იწყება**, როდესაც მსაჯი აძლევს სასტვენს და უჩვენებს წუთშესვენების ჟესტს.

- **მთავრდება**, როდესაც მსაჯი აძლევს სასტვენს და იწვევს გუნდებს სათამაშო მოედანზე დასაბრუნებლად.

18.3.4 როგორც კი ჩნდება წუთშესვენების მიცემის შესაძლებლობა წამმზომის ოპერატორმა უნდა გააჟღეროს სიგნალი და აცნობოს მსაჯებს, რომ გუნდმა მოითხოვა წუთშესვენება.

იმ შემთხვევაში, როდესაც თამაშიდან ბურთი ჩაგდებულია იმ გუნდის კალათში, რომელმაც მოითხოვა წუთშესვენება, წამმზომის ოპერატორმა დაუყოვნებლივ უნდა შეაჩეროს სათამაშო საათი და გააჟღეროს საკუთარი სიგნალი.

18.3.5 წუთშესვენების განმავლობაში, აგრეთვე თამაშში შესვენების დროს მეორე და მეოთხე მეოთხედის ან ყოველი ოვერტაიმის დაწყების წინ მოთამაშეებისთვის ნებადართულია სათამაშო მოედნის დატოვება და გუნდის სკამზე დაჯდომა, ხოლო იმ პირთათვის, ვისთვისაც ნებადართულია გუნდის სკამზე ჯდომა, დასაშვებია სათამაშო მოედანზე გასვლა, იმ პირობით, თუ ისინი დარჩებიან თავისი გუნდის სკამის ზონის უშუალო სიახლოვეს.

18.3.6 თუ თხოვნა წუთშესვენების მიცემის შესახებ ნებისმიერი გუნდის მხრიდან შემოვიდა მას შემდეგ, რაც ბურთი არის იმ მოთამაშის განკარგულებაში, რომელიც ასრულებს პირველ საჯარიმო ტყორცნას, მაშინ წუთშესვენება უნდა მიეცეს იმ შემთხვევაში, თუ:

- ბოლო საჯარიმო ტყორცნა წარმატებულია.
- ბოლო წარუმატებელ საჯარიმო ტყორცნას, მოჰყვება ბურთის შემოტანა.
- ჯარიმა დაფიქსირდა საჯარიმო ტყორცნებს შორის. ასეთ შემთხვევაში უნდა შესრულდეს საჯარიმო ტყორცნა (-ები), ხოლო წუთშესვენება მიეცემა მანამდე, ვიდრე შესრულდება სასჯელი ახალი ჯარიმისთვის, თუ წინამდებარე წესებში არ არის მოხსენიებული რაიმე სხვა მოთხოვნა.
- ჯარიმა ფიქსირდება მანამდე, ვიდრე ბურთი გახდებოდეს ცოცხალი უკანასკნელი საჯარიმო ტყორცნის შემდეგ. ამ შემთხვევაში წუთშესვენება ნებადართულია მანამდე, ვიდრე შესრულდება სასჯელი ახალი ჯარიმისთვის.

- დარღვევა ფიქსირდება მანამდე, ვიდრე ბურთი გახდებოდეს ცოცხალი უკანასკნელი საჯარიმო ტყორცნის შემდეგ. ამ შემთხვევაში წუთშესვენება ნებადართულია ბურთის შემოტანამდე.

ერთმანეთის მიყოლებით შესასრულებული საჯარიმო ტყორცნების სერიის შემთხვევაში და/ან ერთზე მეტი ჯარიმით გამოწვეული ბურთის ფლობის შემთხვევაში, ყოველი სერია უნდა განიხილებოდეს ცალ-ცალკე.

მუხ. 19 შეცვლა

19.1 განსაზღვრა

შეცვლა არის თამაშის შეჩერება სათადარიგო მოთამაშის თხოვნით, რათა ის გახდეს მოთამაშე.

19.2 წესი

19.2.1 გუნდს შეუძლია შეცვალოს მოთამაშე(-ები), როდესაც ჩნდება შეცვლის შესაძლებლობა.

19.2.2 შეცვლის შესაძლებლობა ჩნდება:

- ორივე გუნდისთვის, როდესაც ბურთი ხდება მკვდარი, სათამაშო საათი გაჩერებულია და მსაჯმა დაასრულა ექსტების ჩვენების პროცედურა მდივანთა მაგიდისთვის.
- ორივე გუნდისთვის, როდესაც ბურთი ხდება მკვდარი ბოლო წარმატებული საჯარიმო ტყორცნის შემდეგ.
- იმ გუნდისთვის, რომლის კალათშიც თამაშიდან ჩავარდა ბურთი, იმ მომენტში, როდესაც სათამაშო საათი უჩვენებს 2:00 წუთს ან ნაკლებს თამაშის მეოთხე მეოთხედში ან ნებისმიერ ოვერტაიმში.

19.2.3 შეცვლის შესაძლებლობა მთავრდება, როდესაც ბურთი არის იმ მოთამაშის განკარგულებაში, რომელსაც შემოაქვს ბურთი მოედნის ფარგლებს გარედან ან ასრულებს პირველ საჯარიმო ტყორცნას.

19.2.4 მოთამაშეს, რომელიც გახდა სათადარიგო და სათადარიგოს, რომელიც გახდა მოთამაშე, შესაბამისად ეკრძალებათ თამაშში დაბრუნება ან თამაშის მიტოვება მანამდე, ვიდრე ბურთი კვლავ არ გახდება მკვდარი თამაშის დროის ათვლის ფაზის შეცვლის შემდეგ, გარდა სიტუაციებისა როდესაც:

- გუნდში სათამაშო მოედანზე რჩება 5 მოთამაშეზე ნაკლები.
- მოთამაშე, რომელსაც აქვს შეცდომის გასწორების შედეგად წარმოქმნილი საჯარიმო ტყორცების შესრულების უფლება, იმყოფება სათადარიგოთა სკამზე სწორად გაკეთებული შეცვლის შემდეგ.

19.2.5 შეცვლის უფლება არ უნდა მიეცეს გუნდს, რომელმაც თამაშიდან ჩააგდო ბურთი იმ მომენტში, როდესაც მეოთხე მეოთხედში ან ყოველ ოვერტაიმში სათამაშო საათზე რჩება 2:00 წუთი ან ნაკლები, გარდა სიტუაციისა, როდესაც თამაშს აჩერებს მსაჯი.

19.2.6 თუ ტრავმირებულმა მოთამაშემ, მიიღო სამედიცინო ან რაიმე სხვა დახმარება, ის უნდა შეიცვალოს, გარდა შემთხვევებისა როდესაც სათამაშო მოედანზე დარჩენილია 5 მოთამაშეზე ნაკლები.

19.3 პროცედურა

19.3.1 შეცვლის მოთხოვნის უფლება აქვს მხოლოდ სათადარიგოს. იგი (და არა მთავარი მწვრთნელი ან მწვრთნელის თანაშემწე) უნდა მივიდეს მდივნის მაგიდასთან და გარკვევით მოითხოვოს შეცვლა, რისთვისაც აჩვენოს ხელებით საყოველთაოდ მიღებული ჟესტი ან დაჯდეს სათადარიგოთა სკამზე. ის მზად უნდა იყოს თამაშში დაუყოვნებლივ ჩართვისთვის.

19.3.2 შეცვლის შესახებ თხოვნის გაუქმება დასაშვებია მხოლოდ იმ მომენტამდე, ვიდრე არ გაიჟღერებს წამმზომის ოპერატორის სიგნალი შეცვლის მიცემის შესახებ.

19.3.3 როგორც კი ჩნდება შეცვლის შესაძლებლობა, წამმზომის ოპერატორი ვალდებულია მისცეს თავისი ხმოვანი სიგნალი იმის შესახებ, რომ მოთხოვნილია შეცვლა.

19.3.4 სათადარიგო, რომელიც შემოდის შეცვლაზე, უნდა რჩებოდეს შემომსაზღვრელი ხაზის მიღმა, ვიდრე მსაჯი არ მისცემს სიგნალს შეცვლის შესახებ და შესტით არ მოიხმობს მას სათამაშო მოედანზე შემოსასვლელად.

19.3.5 შეცვლილ მოთამაშეს უფლება აქვს პირდაპირ გაემართოს საკუთარი გუნდის სკამისკენ და არ აცნობოს ამის შესახებ წამმზომის ოპერატორს ან მსაჯს.

19.3.6 შეცვლები უნდა მოხდეს შეძლებისდაგვარად სწრაფად. მოთამაშე, რომელმაც ჩაიდინა მეხუთე ჯარიმა ან იქნა დისკვალიფიცირებული, დაუყოვნებლივ უნდა შეიცვალოს (არაუმეტეს 30 წამის განმავლობაში). თუ მსაჯის აზრით, თამაშის გაუმართლებელი გაჭიანურება ხდება, დამნაშავე გუნდს უნდა მიეცეს წუთშესვენება. თუ გუნდს აღარ დარჩა წუთშესვენება, თამაშის შეყოვნებისათვის ტექნიკური ჯარიმით შეიძლება დაისაჯოს მთავარი მწვრთნელი (ოქმში ჩაიწერება “B”).

19.3.7 თუ შეცვლა მოხდა წუთშესვენების დროს ან თამაშში შესვენებისას (გამონაკლისია შესვენება თამაშის ნახევრებს შორის), სათადარიგომ, ვიდრე შევიდოდეს თამაშში, უნდა აცნობოს ამის შესახებ წამმზომის ოპერატორს.

19.3.8 თუ მოთამაშე, რომელიც ასრულებს საჯარიმო ტყორცნას (-ებს), უნდა შეიცვალოს იმის გამო, რომ ის:

- ტრავმირებულია, ან
- ჩაიდინა 5 ჯარიმა, ან
- დისკვალიფიცირებულია,

ეს საჯარიმო ტყორცნა(-ები) უნდა შეასრულოს მოთამაშემ, რომელმაც იგი შეცვალა და არ შეიძლება ის კვლავ შეიცვალოს მა-

ნამდევ, სანამ არ დაიწყება თამაშის დროის ათვლის მომდევნო ფაზა.

19.3.9 თუ ნებისმიერმა გუნდმა მოითხოვა შეცვლა მას შემდეგ, რაც ბურთი არის მოთამაშის ხელში პირველი საჯარიმო ტყორცნის შესასრულებლად, მაშინ შეცვლა უნდა მიეცეს იმ შემთხვევაში, თუ:

- ბოლო საჯარიმო ტყორცნა წარმატებულია.
- ბოლო საჯარიმო ტყორცნას, თუ ის წარუმატებელია, მოჰყვება შემოტანა.
- ჯარიმა დაფიქსირდა საჯარიმო ტყორცნებს შორის. ასეთ შემთხვევაში საჯარიმო ტყორცნა(-ები) უნდა იქნეს ბოლომდე მიყვანილი, ხოლო შეცვლა ნებადართულია ახალი ჯარიმისთვის სასჯელის შესრულებამდე, თუ წინამდებარე წესებში არ არის მოხსენიებული რაიმე სხვა მოთხოვნა.
- ჯარიმა ფიქსირდება მანამდე, ვიდრე ბურთი გახდებოდა ცოცხალი ბოლო საჯარიმო ტყორცნის შემდეგ. ასეთ შემთხვევაში შეცვლა ნებადართულია სასჯელის შესრულებამდე ახალი ჯარიმისთვის.
- დარღვევა ფიქსირდება მანამდე, ვიდრე ბურთი გახდებოდა ცოცხალი ბოლო საჯარიმო ტყორცნის შემდეგ. ასეთ შემთხვევაში შეცვლა ნებადართულია ბურთის შემოტანამდე.

საჯარიმო ტყორცნების და/ან ბურთის ფლობის თანამიმდევრული სერიების შემთხვევაში, რომლებიც გამოწვეულია ერთზე მეტი სასჯელით ჯარიმისთვის, ყოველი სერია უნდა განიხილებოდეს ცალ-ცალკე.

მუხ. 20 თამაში წაგებული „უფლების ჩამორთმევით“

20.1 წესი

გუნდი აგებს თამაშს „უფლების ჩამორთმევით“ თუ:

- განრიგში მითითებულ თამაშის დაწყების დროიდან 15 წუთის შემდეგ გუნდი არ არის მოედანზე ან არ შეუძლია სათამაშო მოედანზე თამაშისთვის მომზადებული 5 მოთამაშის გამოყვანა.
- თავისი ქმედებებით ის ხელს უშლის თამაშის ჩატარებას.
- უარს ამბობს თამაშზე, მას შემდეგ, რაც უფროსმა მსაჯმა შესთავაზა მას თამაში.

20.2 სასჯელი

20.2.1 გამარჯვება მიენიჭება მეტოქეს ანგარიშით 20:0.

გარდა ამისა გუნდი, რომელმაც წააგო თამაში “უფლების ჩამორთმევით” იღებს 0 საკლასიფიკაციო ქულას.

20.2.2 ორთამაშიან სერიაში (ქულათა ჯამის მიხედვით სახლში და გასვლაზე) და პლეი-ოფის სერიაში 2 გამარჯვებამდე, გუნდი, რომელიც წააგებს პირველ, მეორე ან მესამე თამაშს „უფლების ჩამორთმევით“, აგებს მთელი პლეი-ოფის სერიას „უფლების ჩამორთმევით“. ეს არ ეხება პლეი-ოფის სერიას 3 მოგებამდე და 4 მოგებამდე.

20.2.3 იმ შემთხვევაში, თუ გუნდი ტურნირის მსვლელობისას განმეორებით წააგებს თამაშს “უფლების ჩამორთმევით”, იგი უნდა იქნეს დისკვალიფიცირებული ტურნირიდან, ხოლო მის მიერ ჩატარებული ყველა თამაშის შედეგი უნდა იქნეს ანულირებული.

მუხ. 21 თამაში წაგებული „მოთამაშეთა უკმარობის გამო“

21.1 წესი

გუნდი აგებს თამაშს „მოთამაშეთა უკმარობის გამო“, თუ თამაშის დროს ამ გუნდის თამაშისთვის მზადყოფილ მოთამაშეთა რიცხვი სათამაშო მოედანზე აღმოჩნდება 2-ზე ნაკლები.

21.2 სასჯელი

21.2.1 თუ თამაშის შეწყვეტის მომენტისთვის გუნდს, რომელსაც მიენიჭა გამარჯვება მიჰყავს ანგარიში, ეს ანგარიში ჩაითვლება თამაშის შედეგად.

თუ გუნდს, რომელსაც მიენიჭა გამარჯვება არ მიჰყავს ანგარიში, მაშინ ჩაიწერება შედეგი **2:0** მის სასარგებლოდ. შემდგომში გუნდი, რომელმაც წააგო თამაში „მოთამაშეთა უკმარობის გამო“, ლებულობს 1 საკლასიფიკაციო ქულას.

21.2.2 გუნდი, რომელმაც ორთამაშიან სერიაში (ქულათა ჯამის მიხედვით სახლში და გასვლაზე) წააგო მოთამაშეთა უკმარობის გამო პირველი ან მეორე თამაში, აგებს მთელ სერიას “მოთამაშეთა უკმარობის გამო”.

წესი მეხუთე – დარღვევები

მუხ. 22 დარღვევები

22.1 განსაზღვრა

დარღვევა არის წესების შეუსრულებლობა.

22.2 სასჯელი

ბურთი უნდა გადაეცეს მეტოქე გუნდს სათამაშო მოედნის ფარგლებს გარედან შემოსატანად იმ ადგილიდან, რომელიც უახლოესია დარღვევის ადგილთან, გარდა უშუალოდ ფარის უკან მდებარე სივრცისა, თუ წინამდებარე წესები არ ითვალისწინებს სხვა მოთხოვნებს.

მუხ. 23 მოთამაშე მოედნის ფარგლებს გარეთ და ბურთი მოედნის ფარგლებს გარეთ (აუტი)

23.1 განსაზღვრა

23.1.1 მოთამაშე იმყოფება სათამაშო მოედნის ფარგლებს გარეთ, როდესაც მისი სხეულის ნებისმიერი ნაწილი ეხება იატაკს, ან ნებისმიერ საგანს, მოთამაშის გარდა, რომელიც იმყოფება შემომსაზღვრელ ხაზებზე, მათ ზემოთ ან მათ გარეთ.

23.1.2 ბურთი ითვლება მოედნის ფარგლებს გარეთ, როდესაც იგი ეხება:

- მოედნის ფარგლებს გარეთ მყოფ მოთამაშეს ან ნებისმიერ სხვა პირს.
- იატაკს ან ნებისმიერ სხვა საგანს, რომელიც იმყოფება შემომსაზღვრელ ხაზებზე, მათ ზემოთ ან მათგან გარეთ.
- ფარის საყრდენ კონსტრუქციას ფარის უკანა მხარეს ან ნებისმიერ საგანს სათამაშო მოედნის ზემოთ.

23.2 წესი

23.2.1 ბურთის მოედნის ფარგლებს გარეთ გასვლის მიზეზი შეიძლება იყოს მოთამაშე, რომელიც ბოლოს შეეხო ბურთს ან

მოთამაშე, რომელსაც შეეხო ბურთი მოედნის ფარგლებს გარეთ გასვლამდე, იმ შემთხვევაშიც კი, როდესაც ბურთი გავიდა მოედნის გარეთ მოთამაშის გარდა რაიმე სხვასთან შეხების გამო.

23.2.2 თუ ბურთი გადის მოედნის ფარგლებს გარეთ მას შემდეგ, რაც იგი შეეხო მოთამაშეს, რომელიც იმყოფება მოედნის შემოსაზღვრულ ხაზზე ან მის გარეთ, ასეთი მოთამაშე არის ბურთის აუტში გასვლის მიზეზი.

23.2.3 თუ მოთამაშე (-ები) გადის (-იან) აუტში ან თავის ზურგის ზონაში სადავო ბურთის დროს, წარმოიქმნება სადავო ბურთის სიტუაცია.

მუხ. 24 ბურთის ტარება

24.1 განსაზღვრა

24.1.1 ტარება არის ცოცხალი ბურთის გადაადგილების პროცესი, რომლის დროსაც ბურთის მაკონტროლებელი მოთამაშე ბურთს აგდებს, იგერიებს, მიაგორებს იატაკზე ან ურტყამს იატაკზე.

24.1.2 ტარება იწყება მაშინ, როდესაც მოთამაშე, რომელმაც დაამყარა კონტროლი ცოცხალ ბურთზე, აგდებს მას იატაკზე, მიაგორებს ან ურტყამს იატაკს და ეხება ბურთს ხელახლა, ვიდრე მას შეეხებოდეს სხვა მოთამაშე.

ტარების დროს მოთამაშემ არ უნდა მოათავსოს ხელისგული ბურთის ქვეშ და გადაიტანოს იგი ერთი წერტილიდან მეორეზე ან გააჩერო ბურთი ხელში და შემდეგ გააგრძელოს ტარება.

ტარების დროს შეიძლება ბურთის ჰაერში აგდება, იმ პირობით, რომ ბურთი შეეხება იატაკს ან სხვა მოთამაშეს მანამდე, ვიდრე მოთამაშე, რომელმაც ააგდო ბურთი კვლავ შეეხება მას ხელით.

ნაბიჯების რაოდენობა, რომელიც შეიძლება გააკეთოს მოთამაშემ, ვიდრე ბურთი არ არის მის ხელთან კონტაქტში, არ არის შეზღუდული.

ტარება მთავრდება მაშინ, როდესაც მოთამაშე ეხება ბურთს ერთდროულად ორი ხელით ან დაუშვებს ბურთის შეყოვნებას ერთ ან ორივე ხელში.

24.1.3 მოთამაშემ, რომელმაც შემთხვევით დაკარგა, ხოლო შემდგომ ისევ აღიდგინა კონტროლი ცოცხალ ბურთზე, ითვლება, რომ ჩაიდინა ბურთის შემთხვევითი დაკარგვა.

24.1.4 შემდეგი ქმედებები **არ არის ტარება**:

- თანამიმდევრული ტყორცნები თამაშიდან.
- ტარების დასაწყისში ან ბოლოს ბურთის შემთხვევითი დაკარგვა.
- ბურთზე კონტროლის დამყარების მცდელობა მისი გამოვლებით სხვა მოთამაშეთა განლაგების არედან.
- ბურთის გამოტაცება სხვა მოთამაშის კონტროლიდან.
- ბურთის ჩაჭრა და ბურთზე კონტროლის დამყარება.
- ბურთის ხელიდან ხელში გადავლება და მისი შეყოვნება ერთ ან ორივე ხელში იატაკთან შეხებამდე, იმ პირობით თუ მოთამაშე არ აკეთებს გარბენს.
- ფარისათვის მირტყმა და ბურთზე კონტროლის აღდგენა.

24.2 წესი

მოთამაშემ არ უნდა ატაროს ბურთი ხელმეორედ მას შემდეგ, რაც მისი პირველი ტარება დასრულდა, თუკი პირველსა და მეორე ტარებას შორის მოთამაშემ სათამაშო მოედანზე არ დაკარგა კონტროლი ცოცხალ ბურთზე შემდეგი მიზეზის გამო:

- კალათში ტყორცნა თამაშიდან.
- მეტოქის მიერ ბურთთან შეხება.
- გადაცემა ან შემთხვევითი დაკარგვა ბურთისა, რომელიც შემდეგში შეეხო სხვა მოთამაშეს ან რომელსაც შეეხო სხვა მოთამაშე.

მუხ. 25 გარბენი

25.1 განსაზღვრა

25.1.1 გარბენი არის ერთი ან ორივე ფეხის აკრძალული გადაადგილება ნებისმიერი მიმართულებით ცოცხალი ბურთით ხელში სათამაშო მოედანზე, გარდა შეზღუდვებისა, რომლებიც მოყვანილია წინამდებარე მუხლში.

25.1.2 შემობრუნება არის ნებადართული გადაადგილება, რომლის დროსაც მოთამაშეს მოედანზე უჭირავს ცოცხალი ბურთი და დგამს ნაბიჯს ერთხელ ან რამდენჯერმე ნებისმიერი მიმართულებით ერთი და იგივე ფეხით, მაშინ როდესაც მეორე ფეხი, რომელსაც **საყრდენი** ეწოდება, ინარჩუნებს თავისი კონტაქტის წერტილს იატაკთან.

25.2 წესი

25.2.1 საყრდენი ფეხის განსაზღვრა მოთამაშისთვის, რომელმაც დაიჭირა ცოცხალი ბურთი სათამაშო მოედანზე:

- მოთამაშემ დაიჭირა ბურთი იმ მომენტში, როდესაც ორივე ფეხი იატაკზეა:
 - ერთი ფეხის იატაკიდან მოწყვეტის მომენტში მეორე ფეხი ხდება საყრდენი.
 - ტარების დაწყებისას საყრდენი ფეხის მოწყვეტა იატაკიდან დაუშვებელია მანამდე, ვიდრე ბურთი არ იქნება გაშვებული ხელიდან (-ებიდან).
 - გადაცემის ან თამაშიდან ტყორცნის შესრულებისას მოთამაშეს შეუძლია ახტეს საყრდენი ფეხიდან, მაგრამ არცერთი ფეხი არ უნდა შეახოს იატაკს მანამდე, ვიდრე ბურთს არ გაუშვებს ხელიდან (-ებიდან).
- მოთამაშეს, რომელმაც დაიჭირა ბურთი მოძრაობაში ყოფნისას, ან მას შემდეგ რაც დაამთავრა ბურთის ტარება, მას შეუძლია გააკეთოს 2 ნაბიჯი, რათა გაჩერდეს, შეასრულოს გადაცემა ან თამაშიდან ტყორცნა:

- ბურთის დაჭერის შემდეგ, ტარების დასაწყებად, მოთამაშემ უნდა გაუშვას ხელიდან (-ებიდან) ბურთი მანამდე ვიდრე გააკეთებდეს მეორე ნაბიჯს.
- პირველ ნაბიჯად ითვლება ქმედება, როდესაც მოთამაშის ერთი ან ორივე ფეხი შეეხება იატაკს მას შემდეგ, რაც მან დაამყარა კონტროლი ბურთზე.
- მეორე ნაბიჯად ითვლება ქმედება, როდესაც პირველი ნაბიჯის შემდეგ, მოთამაშე შეახებს იატაკს მეორე ფეხს, ან ორივე ფეხს ერთდროულად.
- თუ მოთამაშე ჩერდება მას შემდეგ, რაც პირველი ნაბიჯზე მისი ორივე ფეხი ეხებოდა იატაკს, ან ის დაეშვა იატაკზე ერთდროულად ორივე ფეხით, მაშინ მას საყრდენ ფეხად ტრიალის შესასრულებლად, შეუძლია გამოიყენოს ნებისმიერი ფეხი. თუ ამის შემდეგ მოთამაშე ახტება მაღლა ორივე ფეხიდან, არცერთი ფეხი არ შეიძლება შეეხოს იატაკს, ვიდრე ბურთი არ იქნება გაშვებული ხელიდან (-ებიდან).
- თუ მოთამაშე ეშვება იატაკზე ცალი ფეხით, ეს ფეხი ითვლება საყრდენ ფეხად.
- თუ პირველი ნაბიჯის შემდეგ მოთამაშე ხტება მაღლა ცალი ფეხიდან, მაშინ მეორე ნაბიჯად მას შეუძლია გამოიყენოს იატაკზე დაშვება ორივე ფეხით ერთდროულად. ასეთ შემთხვევაში მოთამაშეს არა აქვს უფლება შეასრულოს ტრიალი არცერთი ფეხის გარშემო. თუ ამ იატაკზე დაშვების შემდეგ ერთი ან ორივე ფეხით მოწყდება იატაკს, მაშინ დაუშვებელია მათი კვლავ იატაკთან შეხება, ვიდრე ბურთი არ იქნება გაშვებული ხელიდან.
- თუ არცერთი ფეხი არ ეხება იატაკს და მოთამაშე ეშვება იატაკზე ერთდროულად ორივე ფეხით, მაშინ ერთ-ერთი ფეხის იატაკიდან აწევისას, საყრდენ ფეხად იქცევა მეორე ფეხი.
- მოთამაშეს არა აქვს უფლება თანმიმდევრობით შეეხოს იატაკს ერთი და იმავე ფეხით ან ორივე ფეხით მას შემდეგ, რაც დაამთავრა ბურთის ტარება ან დაამყარა კონტროლი ბურთზე.

25.2.2 მოთამაშე, რომელიც წაიქცა, წევს ან ზის იატაკზე:

- მოთამაშისთვის ნებადართულია ბურთით ხელში იატაკზე წაქცევა, ან გასრიალება, ანდა ბურთზე კონტროლის დამყარება იატაკზე მწოლიარე ან მჯდომარე მდგომარეობაში.
- **დარღვევა** ხდება მაშინ, როდესაც ამის შემდგომ მოთამაშე გადატრიალდება ან ცდილობს იატაკიდან ადგომას ბურთით ხელში.

მუხ. 26 სამი წამი

26.1 წესი

26.1.1 მოთამაშე **არ უნდა** რჩებოდეს უწყვეტად 3 წამზე მეტ ხანს მეტოქის შემოსაზღვრულ ზონაში, როდესაც მისი გუნდი აკონტროლებს ცოცხალ ბურთს მოწინავე ზონაში და სათამაშო საათი ჩართულია.

26.1.2 გამონაკლისი უნდა გაკეთდეს მოთამაშისათვის, რომელიც:

- ცდილობს დატოვოს შემოსაზღვრული ზონა.
- იმყოფება შემოსაზღვრულ ზონაში, როდესაც ის ან მისი თანაგუნდელი ასრულებს თამაშიდან ტყორცნას და ბურთმა დატოვა ან ტოვებს მტყორცნელის ხელს (-ებს).
- იმყოფება რა შემოსაზღვრულ ზონაში 3 წამზე ნაკლებ ხანს და ატარებს ბურთს, რათა შეასრულოს ტყორცნა.

26.1.3 იმისთვის, რათა ჩაითვალოს, რომ მოთამაშე იმყოფება შემოსაზღვრული ზონის მიღმა, მისი ორივე ფეხი უნდა იყოს განლაგებული იატაკზე ამ ზონის ფარგლებს გარეთ.

მუხ. 27 მოთამაშე, რომელსაც მჭიდროდ იჭერენ

27.1 განსაზღვრა

მოთამაშე, რომელსაც უჭირავს ცოცხალი ბურთი სათამაშო მოედანზე, ითვლება მჭიდროდ დაჭერილად, როდესაც მისი მეტოქე იმყოფება აქტიურ, სწორ დაცვით ღვომში მისგან არა უმეტეს 1 მეტრ მანძილზე.

27.2 წესი

მოთამაშემ, რომელსაც მჭიდროდ იჭერენ, უნდა გადასცეს, გააგროს, ატაროს ან ტყორცნოს ბურთი კალათში 5 წამის განმავლობაში.

მუხ. 28 8 წამი

28.1 წესი

28.1.1 ყოველთვის, როდესაც:

- მოთამაშე ამყარებს კონტროლს **ცოცხალ** ბურთზე თავის **ზურგის ზონაში**, ან
- შემოტანისას ბურთი ეხება ან ბურთს სწორად ეხება ნებისმიერი მოთამაშე ზურგის ზონაში და ბურთის შემომტანი გუნდი აგრძელებს კონტროლს ბურთზე თავის ზურგის ზონაში,

ეს გუნდი ვალდებულია გადაიტანოს ბურთი თავის მოწინავე ზონაში 8 წამის განმავლობაში.

28.1.2 გუნდმა გადაიტანა ბურთი თავის მოწინავე ზონაში, როდესაც:

- ბურთი, რომელსაც არ აკონტროლებს არცერთი მოთამაშე, ეხება მოწინავე ზონას.
- ბურთი ეხება, ან ბურთს სწორად ეხება თავდამსხმელი, რომელიც ორივე ფეხით მთლიანად კონტაქტშია თავის მოწინავე ზონასთან.
- ბურთი ეხება, ან ბურთს სწორად ეხება დამცველი, რომელიც სხეულის ნაწილით კონტაქტშია თავის ზურგის ზონასთან.

- ბურთი ეხება მსაჯს, რომელიც სხეულის ნაწილით იმყოფება იმ გუნდის მოწინავე ზონაში, რომელიც აკონტროლებს ბურთს.
- ბურთის ტარებით გადატანისას ზურგის ზონიდან მოწინავე ზონაში, იმ მოთამაშის ორივე ფეხი, რომელიც ატარებს ბურთს, და თვით ბურთიც, მთლიანად კონტაქტშია მოწინავე ზონასთან.

28.1.3 8 წამის ათვლა უნდა გაგრძელდეს ნებისმიერი დარჩენილი დროიდან, რომელიც დაფიქსირდა გაჩერების მომენტში და იმავე გუნდს, რომელიც აქამდე აკონტროლებდა ბურთს, ეძლევა შემოტანის უფლება ზურგის ზონაში შემდეგი მიზეზების გამო:

- ბურთის გასვლა სათამაშო მოედნის ფარგლებს გარეთ.
- ამავე გუნდის მოთამაშის ტრავმა.
- ამ გუნდის მიერ ჩადენილი ტექნიკური ჯარიმა.
- სადავო ბურთის სიტუაცია.
- ორმხრივი ჯარიმა.
- ორივე გუნდის წინააღმდეგ თანაბარი სასჯელების კომპენსაცია.

მუხ. 29 24 წამი

29.1 წესი

29.1.1 ყოველთვის, როდესაც:

- **სათამაშო მოედანზე** მოთამაშე ამყარებს კონტროლს **ცოცხალ ბურთზე**,
- შემოტანისას ბურთი ეხება ან ბურთს სწორად ეხება ნებისმიერი მოთამაშე სათამაშო მოედანზე და გუნდი, რომელსაც შემოჰქონდა ბურთი, აგრძელებს ბურთის კონტროლს, ამ გუნდმა უნდა შეასრულოს თამაშიდან ტყორცნა 24 წამის განმავლობაში.

იმისთვის, რომ ტყორცნა შესრულებულად ჩაითვალოს 24 წამის განმავლობაში საჭიროა:

- ბურთმა დატოვოს მოთამაშის ხელი (-ები) მანამდე, ვიდრე გაიჟღერებდეს ტყორცნის ტაიმერი, და
- მას შემდეგ, რაც ბურთმა დატოვა მოთამაშის ხელი(-ები) იგი უნდა შეეხოს რგოლს ან ჩავარდეს კალათში.

29.1.2 როდესაც თამაშიდან ტყორცნა სრულდება უშუალოდ 24 წამიანი პერიოდის დასრულების წინ და ტყორცნისთვის განკუთვნილი ტაიმერის ხმოვანი სიგნალი ჟღერს იმ მომენტში, როდესაც ბურთი ჰაერშია, მაშინ:

- თუ ბურთი ვარდება კალათში, არავითარი დარღვევა არ ხდება, ხმოვან სიგნალს ყურადღება არ ექცევა და ბურთი ჩაითვლება.
- თუ ბურთი შეეხო რგოლს, მაგრამ არ ჩავარდა კალათში, არავითარი დარღვევა არ ხდება, ხმოვან სიგნალს ყურადღება არ ექცევა და თამაში გრძელდება.
- თუ ბურთი არ ეხება რგოლს, ხდება წესის დარღვევა, მაგრამ თუ მეტოქეთა გუნდი ამყარებს მყისიერ და აშკარა კონტროლს ბურთზე, ხმოვან სიგნალს ყურადღება არ ექცევა და თამაში გრძელდება.

როდესაც ფარი აღჭურვილია ყვითელი მანათობელი სიგნალით მთელ პერიმეტრზე, შუქ-სიგნალს აქვს უპირატესობა ტყორცნისთვის განკუთვნილი ტაიმერის ხმოვან სიგნალთან.

ყველა შეზღუდვა, რომელიც დაკავშირებულია დაბრკოლებასთან ბურთის მოხვედრისთვის და დაბრკოლებასთან ბურთისთვის ტყორცნის დროს, უნდა იქნეს **გათვალისწინებული**.

29.2 პროცედურა

29.2.1 სადაო გდების შემდეგ ან ყოველი მეოთხედის (პირველის გარდა) და ოვერტაიმის დაწყების დროს, როდესაც სათამაშო მოედანზე მოთამაშე ამყარებს კონტროლს ცოცხალ ბურთზე, მოწინავე თუ უკანა ზონაში, ტყორცნის ტაიმერზე დროის ათვლა უნდა დაიწყოს 24 წამიდან.

29.2.2 ჩვენება ტყორცნის ტაიმერზე უნდა ჩამოიყაროს, როდესაც მსაჯი აჩერებს თამაშს:

- დაცვაში მყოფი გუნდის ჯარიმის ან დარღვევის დროს (გარდა შემთხვევისა, როდესაც ბურთი გადის მოედნის ფარგლებს გარეთ),
- ნებისმიერი საპატიო მიზეზის გამო, რომელიც დაკავშირებულია ბურთის არამაკონტროლებელ გუნდთან,
- ნებისმიერი საპატიო მიზეზის გამო, რომელიც არ არის დაკავშირებული არც ერთ გუნდთან.

ამ სიტუაციებში ბურთის ფლობის უფლება უნდა მიეცეს იმავე გუნდს, რომელიც ამის წინ აკონტროლებდა ბურთს. თუ შემდგომ შემოტანა ხდება საკუთარ:

- ზურგის ზონაში, ჩვენება ტაიმერზე უნდა იქნეს ჩამოყრილი 24 წამისკენ.
- მოწინავე ზონაში, ჩვენება ტაიმერზე უნდა იქნეს დაყენებული შემდეგნაირად:
 - თუ თამაშის შეჩერების მომენტისათვის ტყორცნისთვის განკუთვნილ ტაიმერზე რჩებოდა 14 წამი და მეტი, მაშინ ჩვენება ტაიმერზე არ უნდა იქნეს ჩამოყრილი, ხოლო ათვლა უნდა გაგრძელდეს შეჩერების მომენტიდან.
 - თუ თამაშის შეჩერების მომენტისათვის ტყორცნის ტაიმერზე რჩება 13 წამი და ნაკლები, მაშინ ჩვენება ტაიმერზე უნდა იქნეს ჩამოყრილი 14 წამისკენ.

მაგრამ თუ, მსაჯი აჩერებს თამაშს ნებისმიერი მიზეზით, რაც არ არის დაკავშირებული არცერთ გუნდთან და მსაჯის აზრით, ტაიმერზე ჩვენებების ჩამოყრით მეტოქეთა გუნდი დაყენებული იქნება არახელსაყრელ მდგომარეობაში, მაშინ დროის ათვლა უნდა გაგრძელდეს თამაშის შეჩერების მომენტიდან.

29.2.3 ჩვენებები ტყორცნისთვის განკუთვნილ ტაიმერზე უნდა იყოს ჩამოყრილი ყველა შემთხვევაში, როდესაც ბურთი გამოსატანად ებღევა მეტოქეთა გუნდს მას შემდეგ, რაც მსაჯი აჩერებს თამაშს ბურთის მაკონტროლებელი გუნდის მიერ ჩადენილი ჯარიმის ან დარღვევის (ბურთის მოედნის ფარგლებს გარეთ გასვლის ჩათვლით) დროს.

თუ ახალ თავდამსხმელ გუნდს ეძლევა შემოტანის უფლება რიგ-რიგობითი ფლობის პროცედურის შესაბამისად, მაშინ ტყორცნის ტაიმერი ასევე უნდა იქნეს ჩამოყრილი.

თუ შემდგომ ბურთის შემოტანა ხდება:

- გუნდის ზურგის ზონაში, მაშინ ტყორცნის ტაიმერის ჩვენება უნდა ჩამოიყაროს ახალი 24 წამისკენ.
- გუნდის მოწინავე ზონაში, მაშინ ტყორცნის ტაიმერის ჩვენება უნდა ჩამოიყაროს 14 წამისკენ.

29.2.4 როდესაც შეტევაში მყოფი გუნდი იღებს ტექნიკურ ჯარიმას, თამაში უნდა განახლდეს ბურთის შემოტანით იმ ადგილთან ახლოს სადაც შეჩერდა თამაში. ტყორცნის ტაიმერის ჩვენება არ უნდა იყოს ჩამოყრილი, თამაში გრძელდება ტაიმერზე დარჩენილი დროით.

29.2.5 როდესაც სათამაშო საათი მეოთხე მეოთხედში ან ოვერტაიმში უჩვენებს 2:00 წუთს ან ნაკლებს, წუთშესვენების შემდეგ, რომელიც აიღო საკუთარი ზურგის ზონაში ბურთის ფლობის უფლების მქონე გუნდმა, ამ გუნდის მთავარ მწვრთნელს ეძლევა უფლება განსაზღვროს, თუ საიდან უნდა განახლდეს თამაში, მოწინავე ზონაში მონიშნული გამოტანის ხაზიდან თუ ზურგის ზონის იმ ადგილიდან, სადაც შეჩერდა თამაში.

წუთშესვენების შემდეგ ბურთის შემოტანა უნდა შესრულდეს შემდეგნაირად:

- თუ ბურთის აუტში გასვლის გამო მისი შემოტანა ხდება:
 - გუნდის ზურგის ზონაში, ტყორცნის ტაიმერის ჩვენება უნდა გაგრძელდეს თამაშის შეჩერების მომენტიდან.
 - მოწინავე ზონიდან, თუ ტყორცნის ტაიმერი აჩვენებს 13 წამს ან ნაკლებს, ის უნდა გაგრძელდეს შეჩერების მომენტიდან. თუ ტაიმერი აჩვენებს 14 წამს ან მეტს, ის უნდა ჩამოიყაროს 14 წამისკენ.
- თუ ჯარიმის ან დარღვევის გამო (მაგრამ არა ბურთის აუტში გასვლის გამო) და შემოტანა ხდება:
 - გუნდის ზურგის ზონაში, ტყორცნის ტაიმერი უნდა ჩამოიყაროს 24 წამისკენ.

- გუნდის მოწინავე ზონაში, ტყორცნის ტაიმერი უნდა ჩამოიყაროს 14 წამისკენ.
- თუ წუთშესვენება აღებულია იმ გუნდის მიერ, რომელმაც დაამყარა ახალი კონტროლი ბურთზე და შემოტანა ხდება:
 - გუნდის ზურგის ზონაში, ტყორცნის ტაიმერი უნდა ჩამოიყაროს 24 წამისკენ.
 - გუნდის მოწინავე ზონაში, ტყორცნის ტაიმერი უნდა ჩამოიყაროს 14 წამისკენ.

29.2.6 როდესაც გუნდს ეძლევა ბურთის შემოტანის უფლება გუნდის მოწინავე ზონაში მონიშნული შემოტანის ხაზიდან, როგორც სასჯელის ნაწილი არასპორტული ან მადისკვალიფიცირებული ჯარიმის გამო, მაშინ ტყორცნის ტაიმერი უნდა ჩამოიყაროს 14 წამისკენ.

29.2.7 მას შემდეგ, რაც ბურთი შეეხო მეტოქეთა კალათის რგოლს, ჩვენება ტყორცნის ტაიმერზე უნდა იყოს ჩამოყრილი:

- 24 წამისკენ, თუ ბურთზე კონტროლი დაამყარა მეტოქეთა გუნდმა,
- 14 წამისკენ, თუ ბურთზე კონტროლი დაამყარა იმავე გუნდმა, რომელიც აკონტროლებდა ბურთს მანამდე, ვიდრე იგი შეეხებოდა რგოლს.

29.2.8 თუ ტყორცნის ტაიმერის სიგნალი **ჟღერს შეცდომით** იმ მომენტში, როდესაც ერთ-ერთი ან არც ერთი გუნდი არ აკონტროლებს ბურთს, მაშინ სიგნალს ყურადღება არ ექცევა და თამაში გრძელდება.

მაგრამ თუ მსაჯების აზრით, გუნდი, რომელიც აკონტროლებდა ბურთს, ჩაყენებულ იქნა არახელსაყრელ მდგომარეობაში, მაშინ თამაში უნდა გაჩერდეს, ჩვენება ტყორცნის ტაიმერზე უნდა გასწორდეს და ბურთის ფლობის უფლება უნდა გადაეცეს იმავე გუნდს.

მუხ.30 ბურთი, დაბრუნებული ზურგის ზონაში

30.1 განსაზღვრა

30.1.1 გუნდი აკონტროლებს ცოცხალ ბურთს თავის მოწინავე ზონაში მაშინ როდესაც:

- ამ გუნდის მოთამაშის ორივე ფეხის ტერფი ეხება მის მოწინავე ზონას მაშინ, როდესაც მას უჭირავს, იჭერს ან ატარებს ბურთს თავის მოწინავე ზონაში, ან
- ამ გუნდის მოთამაშეები ბურთს გადასცემენ ერთმანეთს თავის მოწინავე ზონაში.

30.1.2 გუნდი, რომელიც აკონტროლებს ცოცხალ ბურთს მოწინავე ზონაში, არასწორად აბრუნებს მას თავის ზურგის ზონაში მაშინ, როდესაც ამ გუნდის მოთამაშე არის ბოლო, ვინც შეეხო ბურთს თავის მოწინავე ზონაში, ხოლო შემდგომ ბურთს პირველი შეეხო ამავე გუნდის მოთამაშე:

- რომელიც თავისი სხეულის ნაწილით კონტაქტშია ზურგის ზონასთან ან
- მას შემდეგ, რაც ბურთი შეეხო ამ გუნდის ზურგის ზონას.

ეს შეზღუდვა ეხება ყველა სიტუაციას გუნდის მოწინავე ზონაში, ბურთის შემოტანის ჩათვლით. მაგრამ ის არ ეხება მოთამაშეს, რომელიც ახტება თავისი მოწინავე ზონიდან, ჰაერშივე ამყარებს ახალ გუნდურ კონტროლს ბურთზე და ამის შემდეგ დახტება საკუთარი გუნდის ზურგის ზონაში.

30.2 წესი

გუნდს, რომელიც აკონტროლებს ცოცხალ ბურთს თავის მოწინავე ზონაში, არ შეუძლია ბურთის დაბრუნება საკუთარ ზურგის ზონაში.

30.3 სასჯელი

ბურთი შემოსატანად გადაეცემა მეტოქეთა გუნდს მოედნის ფარგლებს გარედან შემოსატანად თავისი მოწინავე ზონის იმ აღ-

გილიდან, რომელიც უახლოესია წესების დარღვევის ადგილთან, გარდა უშუალოდ ფარის უკან მდებარე სივრცისა.

მუხ.31 დაბრკოლების შექმნა ჩაგდებისთვის და დაბრკოლების შექმნა ბურთისთვის ტყორცნის დროს

31.1 განსაზღვრა

31.1.1 ტყორცნა თამაშიდან ან საჯარიმო ტყორცნა:

- **იწყება**, როდესაც ბურთი ტოვებს ტყორცნის პროცესში მყოფი მოთამაშის ხელს (-ებს).
- **მთავრდება**, როდესაც ბურთი:
 - ჩადის კალათში უშუალოდ ზემოდან და რჩება კალათში ან მთლიანად გაივლის მას.
 - უკვე აღარ აქვს კალათში ჩავარდნის შესაძლებლობა.
 - ეხება რგოლს.
 - ეხება იატაკს.
 - ხდება მკვდარი.

31.2 წესი

31.2.1 დაბრკოლების შექმნა ჩაგდებისთვის თამაშიდან ტყორცნისას ხდება, თუ მოთამაშე ეხება ბურთს იმ მომენტში, როდესაც ის იმყოფება მთლიანად რგოლის ღონეზე მაღლა და:

- კალათისკენ მიმავალი ტრაექტორიის დადმავალ მონაკვეთზე.
- ფართან შესვლის შემდეგ.

31.2.2 დაბრკოლების შექმნა ჩაგდებისთვის საჯარიმო ტყორცნისას ხდება, თუ მოთამაშე ეხება ბურთს იმ მომენტში, როდესაც ის არის ჰაერში ტყორცნის დროს და ვიდრე შეეხებოდეს რგოლს.

31.2.3 იმ შეზღუდვების მოქმედება, რომლებიც დაკავშირებულია დაბრკოლების შექმნასთან ჩაგდებისთვის, წყდება მაშინ, როდესაც:

- ტყორცნის შემდეგ ბურთს უკვე აღარ აქვს კალათში ჩავარდნის შესაძლებლობა.
- ბურთი ეხება რგოლს.

31.2.4 დაბრკოლების შექმნა ბურთისთვის ტყორცნის დროს ხდება მაშინ, როდესაც:

- თამაშიდან ტყორცნის შემდეგ ან ბოლო საჯარიმო ტყორცნის შემდეგ მოთამაშე ეხება კალათს ან ფარს იმ მომენტში, როდესაც ბურთი კონტაქტშია რგოლთან.
- საჯარიმო ტყორცნის შემდეგ, რომელსაც მოჰყვება დამატებითი საჯარიმო ტყორცნა (-ები), მოთამაშე ეხება ბურთს, კალათს ან ფარს იმ მომენტში, როდესაც ჯერ კიდევ არსებობს ბურთის კალათში ჩავარდნის შესაძლებლობა.
- მოთამაშე კალათში ქვემოდან გაჰყოფს ხელს და შეეხება ბურთს.
- დამცველი შეეხება ბურთს ან კალათს იმ მომენტში, როდესაც ბურთი იმყოფება კალათის შიგნით, და ეს ხელს უშლის ბურთის მოხვედრას კალათში.
- მოთამაშე იწვევს კალათის ვიბრაციას ან ჩაბლუჯავს კალათს ისე რომ, მსაჯის აზრით, ეს ხელს უშლის ან ხელს უწყობს ბურთის ჩავარდნას კალათში..
- მოთამაშე ხელს ჩაავლებს კალათს და თამაშობს ბურთზე.

31.2.5 როდესაც:

- მსაჯმა მისცა სასტვენო იმ მომენტში, როდესაც:
 - ბურთი იყო ტყორცნის პროცესში მყოფი მოთამაშის ხელში, ან
 - თამაშიდან ნატყორცნი, ან ბოლო საჯარიმოს დროს ნატყორცნი ბურთი არის ჰაერში.
- ჟღერს სათამაშო საათის სიგნალი მეოთხედის ან ოვერტაიმის დამთავრების შესახებ.

არცერთი მოთამაშე არ უნდა შეეხოს ბურთს რგოლთან მისი შეხების შემდეგ, მაშინ როდესაც ბურთი ჯერ კიდევ ინარჩუნებს კალათში მოხვედრის შესაძლებლობას.

ყველა შეზღუდვა, რომელიც დაკავშირებულია დაბრკოლების შექმნასთან ჩაგდებისთვის და დაბრკოლების შექმნასთან ბურთისთვის ტყორცნის დროს, უნდა იქნეს გათვალისწინებული.

31.3 სასჯელი

31.3.1 თუ დარღვევა ჩაიდინა **თავდამსხმელმა**, არავითარი ქულები არ ჩაითვლება. ბურთი უნდა გადაეცეს მეტოქე გუნდს სათამაშო მოედნის გარედან შემოსატანად საჯარიმო ტყორცნის ხაზის გასწვრივ, თუ წინამდებარე წესები არ ითვალისწინებს სხვა მოთხოვნებს.

31.3.2 თუ დარღვევა ჩადენილია **დამცველის** მიერ, თავდამსხმელთა გუნდს ჩაეთვლება:

- 1 ქულა, საჯარიმო ტყორცნის დროს.
- 2 ქულა, თუ ბურთი ნასროლია თამაშიდან ორქულიანი ტყორცნის ზონიდან.
- 3 ქულა, თუ ბურთი ნასროლია თამაშიდან სამქულიანი ტყორცნის ზონიდან.

ქულების ჩათვლის პროცედურა ისეთივეა, როგორც ბურთის კალათში ჩავარდნის დროს.

31.3.3 თუ დაბრკოლება ჩადენილია **დამცველის** მიერ ბოლო საჯარიმო ტყორცნის დროს, მაშინ 1 ქულა უნდა ჩაეთვალოს თავდამსხმელ გუნდს, რის შემდეგაც ტექნიკური ჯარიმისთ ისჯება ეს დამცველი.

წესი მეექვსე – ჯარიმები

მუხ. 32 ჯარიმები

32.1 განსაზღვრა

32.1.1 ჯარიმა არის წესების შეუსრულებლობა, რომელიც ხდება მეტოქესთან არასწორი პერსონალური კონტაქტის და/ან არასპორტული ქცევის შედეგად.

32.1.2 თითოეულ გუნდს შეიძლება დაუფიქსირდეს ჯარიმების ნებისმიერი რაოდენობა. სასჯელის მიუხედავად, ყოველი ჯარიმა უნდა იქნეს დაფიქსირებული, ჩაწერილი ოქმში დამნაშავე პირისთვის და სათანადოდ დასჯილი წინამდებარე წესების თანახმად.

32.1.3. თუ ჯარიმა დაფიქსირდა იმის მერე, რაც ბურთი გახდა მკვდარი და :

- ისმის სათამაშო საათის სიგნალი მეოთხედის ან ოვერტაიმის დასრულების შესახებ.
- მოხდა წესების დარღვევა,

ჯარიმა უნდა იქნეს იგნორირებული, თუ ეს არ არის ტექნიკური, არასპორტული ან მადისკვალიფიცირებული ჯარიმა.

მუხ. 33 კონტაქტი: ზოგადი პრინციპები

33.1 ცილინდრის პრინციპი

ცილინდრის ქვეშ იგულისხმება სივრცე წარმოსახვითი ცილინდრის შიგნით, რომელიც უჭირავს მოთამაშეს მოედანზე.

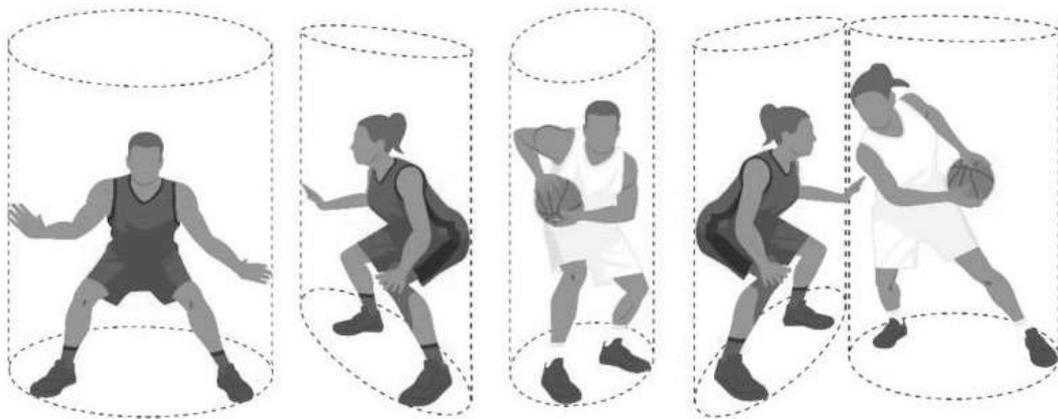
ცილინდრის ზომები და ფეხებს შორის მანძილი განისაზღვრება მოთამაშის სიმაღლის შესაბამისად.

ცილინდრი მოიცავს სივრცეს მოთამაშის ზემოთ და შემოსაზღვრულია:

- **წინიდან** – მოთამაშის ხელისგულებით,
- **უკანიდან** – დუნდულებით და

- **გვერდებიდან** – ფეხებისა და ხელების გარე ზედაპირით.

ხელები შეიძლება იყოს გაწვდილი სხეულის წინ, მაგრამ არ შეიძლება მათი გამოშვება ფეხების მდებარეობის გარეთ. ხელები მოხრილია ისე, რომ წინამხრები და მტევნები იყოს აწეული ვერტიკალურად ზევით.



სურ. 6 ცილინდრის პრინციპი

დამცველმა არ უნდა გამოიწვიოს არასწორი კონტაქტი და არ უნდა შევიდეს შეტევაში მყოფი ბურთიანი მოთამაშის ცილინდრში, რომელიც ასრულებს ნორმალურ საკალათბურთო მოძრაობას თავისი ცილინდრის შიგნით.

მოთამაშის ცილინდრი, რომელიც აკონტროლებს ბურთს განისაზღვრება,:

- წინიდან – ტერფები, მოხრილი მუხლები და ხელები, რომლებსაც უჭირავს ბურთი თეძოების ძალა.
- უკნიდან – ღუნდულებით, და
- გვერდებიდან – ფეხების და ხელების გარე ზედაპირით.

შეტევაში მყოფ ბურთიან მოთამაშეს თავისი ცილინდრის შიგნით უნდა ჰქონდეს ნორმალური კალათბურთის თამაშის შესაძლებლობა.

ნორმალურ საკალათბურთო მოქმედებაში იგულისხმება ტარების დაწყება, ტრიალი, ტყორცნა და ბურთის გადაცემა.

თავდამსხმელს არ შეუძლია ფეხებისა და ხელების გამოშვება თავისი ცილინდრის გარეთ და ამით დაცვაში მყოფ მოთამაშესთან არასწორი კონტაქტის გამოწვევა და დამატებითი სივრცის მოპოვება.

33.2 ვერტიკალურობის პრინციპი

ყოველ მოთამაშეს თამაშის დროს უფლება აქვს საკალათბურთო მოედანზე დაიკავოს ნებისმიერი პოზიცია (ცილინდრი), იმ პირობით, თუ იგი უკვე არ არის დაკავებული მეტოქის მიერ.

ეს პრინციპი იცავს სივრცეს იატაკზე, რომელიც უჭირავს მოთამაშეს და აგრეთვე სივრცეს მის ზემოთ, როდესაც იგი ახტება ვერტიკალურად ამ სივრცის შიგნით.

როგორც კი მოთამაშე ტოვებს თავის ვერტიკალურ პოზიციას (ცილინდრს) და ხდება კონტაქტი მეტოქის სხეულთან, რომელმაც უკვე დაიკავა თავისი საკუთარი ვერტიკალური მდგომარეობა (ცილინდრი), მაშინვე მოთამაშე, რომელმაც დაკარგა თავისი ვერტიკალური პოზიცია (ცილინდრი), ხდება პასუხისმგებელი კონტაქტისთვის.

დამცველი არ უნდა იქნეს დასჯილი ვერტიკალური ნახტომისათვის (ცილინდრის ფარგლებში) ან ხელების მალლა აწევისთვის თავისი ცილინდრის ფარგლებში.

იატაკზე ან ჰაერში მყოფმა თავდამსხმელმა არ უნდა გამოიწვიოს კონტაქტი დამცველთან, რომელიც იმყოფება სწორ დაცვით დგომში:

- ხელების გამოყენებით, რათა მოიპოვოს თავისთვის დამატებითი სივრცე (ხელის კვრა).
- ხელების ან ფეხების გაშვებით, რათა გამოიწვიოს კონტაქტი ტყორცნის დროს ან იმწამსვე თამაშიდან ტყორცნის შემდეგ.

33.3 სწორი მდგომარეობა მეურვეობის დროს

დამცველს უკავია სწორი საწყისი მდგომარეობა მეურვეობის დროს, როდესაც:

- ის იმყოფება სახით თავისი მეტოქის მიმართ და
- მას ორივე ფეხი უდგას იატაკზე.

სწორი მდგომარეობა მეურვეობის დროს ვრცელდება სივრცეზე მოთამაშის ზემოთ (ცილინდრი) იატაკიდან ჭერამდე. მოთამაშეს შეუძლია ასწიოს ხელები თავს ზემოთ ან ახტეს ვერტიკალურად ზევით, მაგრამ ხელები უნდა ეჭიროს ვერტიკალურ მდგომარეობაში წარმოსახვითი ცილინდრის შიგნით.

33.4 მოთამაშის მეურვეობა, რომელიც აკონტროლებს ბურთს.

მოთამაშის მეურვეობისას, რომელიც აკონტროლებს ბურთს (მას ბურთი უჭირავს ან ატარებს), **მანძილისა და დროის ფაქტორები მხედველობაში არ მიიღება.**

ბურთიანი მოთამაშე უნდა ელოდოს მეურვეობას და მზად იყოს გაჩერების ან მოძრაობის მიმართულების შესაცვლელად ყოველთვის, როდესაც მეტოქე დაიკავებს მის წინ მეურვეობის სწორ პოზიციას, მაშინაც კი, როდესაც ეს კეთდება წამის მეასელებში.

დაცვაში მყოფმა მოთამაშემ უნდა დაიკავოს მეურვეობის სწორი საწყისი პოზიცია, რისთვისაც საკუთარი პოზიციის დაკავებამდე არ უნდა დაუშვას მეტოქის სხეულთან წინასწარი კონტაქტი.

როგორც კი დამცველმა დაიკავა მეურვეობის სწორი საწყისი პოზიცია, მას შეუძლია იმოძრაოს თავისი მეტოქის მეურვეობის მიზნით, მაგრამ მას არ შეუძლია ხელების გაშვერა, მხრების, ბარძაყების ან ფეხების გაწევა, რათა ხელი შეუშალოს ბურთის მატარებელ მოთამაშეს მისთვის გვერდის ავლაში.

გადაწყვეტილების მიღებისას ბლოკირება/შეჯახების სიტუაციაში, რომელშიც ბურთიანი მოთამაშე მონაწილეობს, მსაჯი უნდა ხელმძღვანელობდეს შემდეგი პრინციპებით:

- დამცველმა უნდა დაიკავოს მეურვეობის სწორი საწყისი პოზიცია სახით ბურთიანი მოთამაშისკენ და ორივე ფეხით იატაკზე დგომით.
- დამცველს შეუძლია დარჩეს ადგილზე გაუნძრევლად, ახტეს ვერტიკალურად მაღლა ან იმოძრაოს გვერდზე ან უკან, რათა შეინარჩუნოს მეურვეობის სწორი პოზიცია.
- გადაადგილებისას მეურვეობის სწორი საწყისი პოზიციის შესანარჩუნებლად შესაძლებელია წამიერად ერთი ან ორივე ფეხის მოწყვეტა იატაკიდან, მაგრამ მოძრაობა დასაშვე-

ბია გვერდზე ან უკან და არა ბურთიანი მოთამაშის მიმართულებით.

- თუ კონტაქტი ხდება სხეულთან, მაშინ დამცველი უნდა განიხილებოდეს მოთამაშედ, რომელიც პირველი აღმოჩნდა კონტაქტის ადგილას.
- სწორი საწყისი დაცვითი პოზიციის დაკავების შემთხვევაში, დამცველს თავისი ცილინდრის **ფარგლებში** შეუძლია შემობრუნდეს, რათა შეარბილოს დარტყმა და აიცილოს ტრავმა.

თუ ზემოთმოყვანილი პრინციპები დაცულია, კონტაქტი განიხილება, როგორც გამოწვეული ბურთიანი მოთამაშის მიერ.

33.5 მოთამაშის მეურვეობა, რომელიც არ აკონტროლებს ბურთს

მოთამაშეს, რომელიც არ აკონტროლებს ბურთს, შეუძლია სათამაშო მოედანზე გადაადგილება და სხვა მოთამაშის მიერ ჯერ დაუკავებელი ადგილის დაჭერა.

მოთამაშის მეურვეობისას, რომელიც არ აკონტროლებს ბურთს, საჭიროა **დროისა და მანძილის ფაქტორების გათვალისწინება**. ეს ნიშნავს, რომ დამცველს არ შეუძლია დაიკავოს პოზიცია იმდენად ახლოს და/ან იმდენად სწრაფად მოძრავი მეტოქის გზაზე, რომ ამ უკანასკნელს არ დარჩეს დრო და მანძილი გაჩერებისა ან თავისი მოძრაობის მიმართულების შესაცვლელად.

ეს მანძილი მეტოქის მოძრაობის სიჩქარის პირდაპირპროპორციულია, მაგრამ ის არასოდეს არ უნდა იყოს ერთ ნორმალურ ნაბიჯზე ნაკლები.

თუ დამცველი, დაიკავებს რა ადგილს მოედანზე, უგულებელყოფს დროისა და მანძილის ფაქტორებს და ხდება კონტაქტი მეტოქის სხეულთან, იგი პასუხისმგებელია ამ კონტაქტზე.

როგორც კი დამცველმა დაიკავა მეურვეობის სწორი საწყისი პოზიცია, მას შეუძლია გადაადგილება მეტოქის მეურვეობისთვის. მას არა აქვს უფლება ხელი შეუშალოს თავდამსხმელს მისთვის გვერდის ავლაში, რისთვისაც მისი გზის გადასაღობად გასწიოს ხელები, მხრები, ბარძაყები ან ფეხები. მას შეუძლია შემოტრიადდეს, წინ გასწიოს ხელი (-ები) თავის ტანთან ახლოს, თავისი ცილინდრის ფარგლებში, რათა თავიდან აიცილოს ტრავმა.

33.6 მოთამაშე, რომელიც იმყოფება ჰაერში

მოთამაშეს, რომელიც ახტა სათამაშო მოედნის ნებისმიერი წერტილიდან მაღლა, აქვს უფლება ისევ დაეშვას იმავე წერტილში.

მას აქვს უფლება დაეშვას მოედნის სხვა წერტილში იმ პირობით, თუ დაშვების ადგილი და პირდაპირი გზა ახტომისა და დაშვების წერტილებს შორის ჯერ არ არის დაკავებული მეტოქის (-ების) მიერ მისი ჰაერში ყოფნის მომენტში.

თუ მოთამაშე ახტა და დაეშვა, მაგრამ ინერციით შეეჯახა მეტოქეს, რომელსაც ეჭირა მეურვეობის სწორი პოზიცია დაშვების წერტილის მახლობლად, მაშინ ამ კონტაქტისათვის პასუხს აგებს ამხტარი მოთამაშე.

მას შემდეგ, რაც მეტოქე ახტა, მოთამაშეს არ შეუძლია გადაინაცვლოს მის გზაზე.

გადაადგილება ნახტომში მყოფი მოთამაშის ქვეშ, რამაც გამოიწვია კონტაქტი, ჩვეულებრივ წარმოადგენს არასპორტულ ჯარიმას, ხოლო გარკვეულ შემთხვევებში შეიძლება განისაზღვროს, როგორც მადისკვალიფიცირებული ჯარიმა.

33.7 ჩაღობვა: სწორი და არასწორი

ჩაღობვა არის მცდელობა შეაყოვნოს ან ხელი შეუშალოს უბურთო მეტოქეს, დაიკავოს სასურველი პოზიცია სათამაშო მოედანზე.

ჩაღობვა შესრულებულია **სწორად**, თუ მოთამაშე, რომელიც მეტოქეს უყენებს ჩაღობვას:

- კონტაქტის დროს **უძრავია** (თავისი ცილინდრის შიგნით).
- კონტაქტის დროს ორივე ფეხით დგას იატაკზე.

ჩაღობვა შესრულებულია **არასწორად**, თუ მოთამაშე, რომელიც მეტოქეს უყენებს ჩაღობვას:

- **მოძრაობდა** იმ მომენტში როდესაც მოხდა კონტაქტი.
- აყენებდა რა ჩაღობვას **უძრავი** მეტოქის მხედველობის არის მიღმა, არ დატოვა საკმარისი მანძილი როდესაც მოხდა კონტაქტი.
- არ გაითვალისწინა დროისა და მანძილის ფაქტორები **მოძრავი** მეტოქის მიმართ, რის შედეგადაც მოხდა კონტაქტი.

თუ ჩალობვა დაუყენეს უძრავ მეტოქეს მისი **მხედველობის არის** ფარგლებში (წინიდან ან გვერდიდან), მოთამაშეს შეუძლია დააყენოს ეს ჩალობვა ისე ახლოს, როგორც სურს, მაგრამ კონტაქტის პროვოცირების გარეშე.

თუ ჩალობვა დაყენებულია უძრავი მეტოქის **მხედველობის არის მიღმა**, ჩალობვის დამყენებელმა მოთამაშემ უნდა მისცეს მეტოქეს საშუალება გააკეთოს ერთი ნორმალური ნაბიჯი ჩალობვის მიმართულებით კონტაქტის პროვოცირების გარეშე.

თუ მეტოქე **მოძრაობაშია** საჭიროა დროისა და მანძილის ფაქტორების გათვალისწინება. ჩალობვის შემსრულებელმა მოთამაშემ უნდა დატოვოს საკმარისი სივრცე, რათა მოთამაშე, რომელსაც დაუყენეს ჩალობვა გაექცეს მას გაჩერებით ან თავისი მოძრაობის მიმართულების შეცვლით.

საჭირო მანძილი არასდროს არ უნდა იყოს ერთ ნორმალურ ნაბიჯზე ნაკლები და ორ ნორმალურ ნაბიჯზე მეტი.

მოთამაშე, რომელსაც სწორად დაუყენეს ჩალობვა, პასუხისმგებელია ნებისმიერ კონტაქტზე, რომელიც მას მოუხდა ჩალობვის დამყენებელ მოთამაშესთან.

33.8 შეჯახება

შეჯახება არის მეტოქის სხეულთან ბურთიანი ან უბურთო მოთამაშის ბიძგით ან სხეულისკენ მოძრაობით **არასწორი** პერსონალური კონტაქტი.

33.9 ბლოკირება

ბლოკირება არის **არასწორი** პერსონალური კონტაქტი, რომელიც ხელს უშლის ბურთიანი ან უბურთო მეტოქის გადაადგილებას.

მოთამაშე, რომელიც ცდილობს დააყენოს ჩალობვა, ჩაიდენს ბლოკირების ჯარიმას, თუ კონტაქტი წარმოიშვება იმ **მომენტში**, როდესაც ის მოძრაობაშია, ხოლო მისი მეტოქე უძრავია ან უკან იხევს მისგან.

თუ მოთამაშე არ აქცევს ყურადღებას ბურთს, სახით მეტოქისკენაა და იცვლის ადგილმდებარეობას მეტოქის გადაადგილების შესაბამისად, იგი პირველ რიგში აგებს პასუხს ნებისმიერ წარმოქმნილ კონტაქტზე, თუ ადგილი არა აქვს სხვა ფაქტორებს.

გამოთქმა “თუ ადგილი არა აქვს სხვა ფაქტორებს” ეხება იმ მოთამაშის მიმართ განზრახ ჩადენილ ბიძგს, შეჯახებას ან შეჩერებას, რომელსაც უყენებენ ჩაღობვას.

მოთამაშეს, უჭირავს რა პოზიცია სათამაშო მოედანზე, ნება ეძლევა გასწიოს ხელი (-ები) ან იდაყვი (-ები) საკუთარი ცილინდრის გარეთ, მაგრამ ისინი უნდა დაბრუნდნენ ცილინდრის შიგნით, როდესაც მეტოქე აპირებს მისთვის გვერდის ავლას. თუ მოთამაშე სტოვებს ხელს (-ებს) ან იდაყვს (-ებს) თავისი ცილინდრის გარეთ და ხდება კონტაქტი, ეს არის ბლოკირება ან შეჩერება.

33.10 ნახევარწრიული არეები, რომლებშიც არ ფიქსირდება შეჯახების ჯარიმები

ნახევარწრიული არეები, რომლებშიც არ ფიქსირდება შეჯახების ჯარიმები, დაიტანება სათამაშო მოედანზე განსაკუთრებული ზონის მოსანიშნად, სადაც სწორად უნდა იქნეს განსაზღვრული კალათის ქვეშ მომხდარი შეჯახება/ბლოკირების სიტუაციები.

ნებისმიერ სათამაშო სიტუაციაში ამ ნახევარწრეში შესვლისას, კონტაქტი გამოწვეული თავდამსხმელის მიერ დამცველის მიმართ, რომელიც იმყოფება ნახევარწრის შიგნით, არ უნდა ისჯებოდეს თავდამსხმელის ჯარიმით, გარდა სიტუაციისა, როდესაც თავდამსხმელი არასწორად იყენებს თავის ხელებს, ფეხებს ან სხეულს იმ მომენტში როდესაც:

- ჰაერში მყოფი თავდამსხმელი, აკონტროლებს ბურთს და
- ის ასრულებს თამაშიდან ტყორცნას ან ბურთის გადაცემას და
- დამცველის ერთი ან ორივე **ტერფი** კონტაქტშია იმ ნახევარწრის **არესთან**, რომელშიც არ ფიქსირდება შეჯახების ჯარიმები.

33.11 მეტოქის შეხება მტევნით (-ებით) და/ან ხელით (-ებით)

მეტოქის ხელით (-ებით) შეხება თავისთავად არ არის აუცილებლად ჯარიმა.

მსაჯებმა უნდა გადაწყვიტონ, მიიღო თუ არა მოთამაშემ, რომელმაც გამოიწვია კონტაქტი, დაუმსახურებელი უპირატესობა. თუ მოთამაშის მიერ გამოწვეული კონტაქტი რამენაირად ზღუდავს მე-

ტოქის გადაადგილების თავისუფლებას, ასეთი კონტაქტი არის ჯარიმა.

მტევნის (-ების) ან გამართული ხელის (-ების) არასწორი გამოყენება ხდება მაშინ, როდესაც დამცველი იმყოფება მეურვეობის პოზიციაში და მისი მტევანი (-ები) ან ხელი (-ები) მუდმივად ეხება **ბურთიან** ან **უბურთო** მეტოქეს და რჩება მასთან კონტაქტში, რათა ხელი შეუშალოს მის გადაადგილებას.

ბურთიანი ან უბურთო მეტოქის გამუდმებული ხელით შეხება ან თითებით “ჩხვლეტა” ასევე უნდა განიხილებოდეს როგორც ჯარიმა, რადგანაც შეიძლება მიგვიყვანოს უხეშ თამაშამდე.

ბურთიანი თავდამსხმელის შემდეგი ქმედებები არის ჯარიმა:

- დამცველის ხელის დაჭერა ან გადახლართვა უპირატესობის მოპოვების მიზნით.
- დამცველის ხელის კვრით მოშორება, რათა არ მისცეს ან შეუფერხოს ბურთის თამაშის საშუალება ან იმ მიზნით, რათა შექმნას მეტი სივრცე თავისსა და დამცველს შორის.
- ტარების დროს გამართული ხელის გამოყენება მეტოქის მიერ ბურთზე კონტროლის დაუფლებისათვის ხელის შეშლის მიზნით.

უბურთო თავდამსხმელი ჩადის ჯარიმას, როდესაც ის ხელის კვრით იშორებს მეტოქეს შემდეგი მიზნით:

- გათავისუფლდეს ბურთის მისაღებად.
- ხელი შეუშალოს დამცველს ითამაშოს ან შეეცადოს ითამაშოს ბურთზე.
- შექმნას მეტი სივრცე თავისსა და დამცველს შორის.

33.12 „ცენტრების“ თამაში

ვერტიკალურობის პრინციპი (ცილინდრის პრინციპი) ასევე გამოიყენება “ცენტრების” თამაშის მიმართაც.

თავდამსხმელი “ცენტრის” პოზიციაში და მისი დამცველი უნდა იცავდნენ ერთმანეთის უფლებას ვერტიკალურ პოზიციაზე (ცილინდრი).

“ცენტრის” პოზიციაში მყოფი თავდამსხმელის ან დამცველის მცდელობა მხრის ან ბარძაყის ბიძვით გამოაძევოს თავისი მეტოქე მის მიერ დაკავებული პოზიციიდან ან მისი გადაადგილების თავისუფლებისათვის ხელის შეშლა გაჩაჩხული იდაყვების, ხელების,

მუხლების ან სხეულის სხვა ნაწილების გამოყენებით, არის ჯარიმა.

33.13 არასწორი მეურვეობა ზურგის მხრიდან

არასწორი მეურვეობა ზურგის მხრიდან არის მეტოქის ზურგს უკან მყოფი დამცველის პერსონალური კონტაქტი. ის ფაქტი, რომ დამცველი ცდილობს ითამაშოს ბურთზე, არ ამართლებს მის კონტაქტს მეტოქესთან ზურგის მხრიდან.

33.14 შეყოვნება

შეყოვნება არის არასწორი პერსონალური კონტაქტი მეტოქესთან, რომელიც ხელს უშლის მის გადაადგილებას. ეს კონტაქტი (შეყოვნება) შესაძლებელია ხდებოდეს სხეულის ნებისმიერ ნაწილთან.

33.15 ბიძგი

ბიძგი არის არასწორი პერსონალური კონტაქტი სხეულის ნებისმიერ ნაწილთან, რომლის დროსაც მოთამაშე ძალის გამოყენებით გასწევს ან ცდილობს გასწიოს ბურთიანი ან უბურთო მეტოქე.

33.16 ჯარიმის იმიტაცია

იმიტაცია – არის მოთამაშის ნებისმიერი ქმედება ან გადაჭარბებული თეატრალური მოძრაობა, მიმართული იმისკენ რომ შექმნას შთაბეჭდილება, თითქოს მის წინააღმდეგ ჩადენილია ჯარიმა, რათა მიიღოს დაუმსახურებელი უპირატესობა.

მუხ. 34 პერსონალური ჯარიმა

34.1 განსაზღვრა

34.1.1 პერსონალური ჯარიმა არის მოთამაშის მეტოქესთან არასწორი კონტაქტი, მიუხედავად იმისა ის მოხდა ცოცხალი ან მკვდარი ბურთის პირობებში.

მოთამაშემ მეტოქის მიმართ არ უნდა ჩაიდინოს შემდეგი ქმედებები: დაიჭიროს, გაუკეთოს ბლოკირება, უბიძგოს, შეეჯახოს, ფეხი დაუდოს, ხელი შეუშალოს მეტოქის გადაადგილებას მტევნის, ხელის, იდაყვის, მხრის, ბარძაყის, მუხლის ან ტერფის გაწევით (საკუთარი ცილინდრის გარეთ), აგრეთვე ჩაიდინოს ნებისმიერი უხეში ან იძულებითი ქმედებები.

34.1.2 ჯარიმა შემოტანისას – არის პერსონალური ჯარიმა, რომელიც ჩადენილია სათამაშო მოედანზე დამცველის მიერ მეტოქე მოთამაშეზე, მეოთხე მეოთხედის ან ოვერტაიმის ბოლო ორ წუთზე (2:00) და ბურთი არის სათამაშო მოედნის ფარგლებს გარეთ მოედანზე შემოსატანად და ჯერ კიდევ იმყოფება მსაჯის ხელში ან ბურთის შემომტანი მოთამაშის განკარგულებაში.

34.2 სასჯელი

დანაშაულის ჩამდენი მოთამაშე უნდა დაისაჯოს პერსონალური ჯარიმით.

34.2.1 თუ ჯარიმა ჩადენილია მოთამაშის მიმართ, რომელიც არ იმყოფება ტყორცნის პროცესში:

- თამაში უნდა განახლდეს უდანაშაულო გუნდის მიერ ბურთის შემოტანით სათამაშო მოედნის ფარგლებს გარედან, იმ ადგილთან ახლოს სადაც მოხდა ჯარიმა.
- თუ დამნაშავე გუნდი იმსახურებს სასჯელს გუნდური ჯარიმებისთვის, მაშინ გამოიყენება მუხ.41 (გუნდური ჯარიმები: სასჯელი).

34.2.2 თუ ჯარიმა ჩადენილია ტყორცნის პროცესში მყოფ მოთამაშეზე, მას უნდა მიეცეს შემდეგი რაოდენობის საჯარიმო ტყორცნის შესრულების უფლება:

- თუ თამაშიდან ტყორცნა წარმატებულია, ბურთი ჩაითვლება და ინიშნება დამატებით 1 საჯარიმო ტყორცნა.
- თუ თამაშიდან ტყორცნა წარუმატებელია და შესრულდა ორქულიანი ტყორცნების ზონიდან, ინიშნება 2 საჯარიმო ტყორცნა.
- თუ თამაშიდან ტყორცნა არის წარუმატებელი და შესრულდა სამქულიანი ტყორცნების ზონიდან, ინიშნება 3 საჯარიმო ტყორცნა.

34.2.3 თუ დაფიქსირდა ჯარიმა შემოტანისას:

- 1 საჯარიმო ტყორცნის უფლება უნდა მიეცეს მოთამაშეს, რომელზეც დაფიქსირდა ჯარიმა, თამაში უნდა განახლდეს უდანაშაულო გუნდის მიერ ბურთის შემოტანით სათამაშო მოედნის ფარგლებს გარეშად, იმ ადგილთან ახლოს სადაც დაფიქსირდა ჯარიმა.

მუხ. 35 ორმხრივი ჯარიმა

35.1 განსაზღვრა

35.1.1 ორმხრივი ჯარიმა არის სიტუაცია, რომლის დროსაც მეტოქე გუნდების 2 მოთამაშე ერთმანეთის მიმართ, თითქმის ერთდროულად, ჩაიდენს პერსონალურ, არასპორტულ ან მადისკვალიფიცირებელ ჯარიმას.

35.1.2 იმისთვის, რათა 2 ჯარიმა განიხილებოდეს როგორც ორმხრივი ჯარიმა, საჭიროა არსებობდეს შემდეგი პირობები:

- ორივე ჯარიმა უნდა იყოს მოთამაშის ჯარიმა.
- ორივე ჯარიმა უნდა შეიცავდეს ფიზიკურ კონტაქტს.
- ორივე ჯარიმა უნდა ხდებოდეს 2 მეტოქეს შორის, რომლებიც ჩადიან ჯარიმებს ერთმანეთის წინააღმდეგ.

- ორივე ჯარიმა ან პერსონალურია, ან ნებისმიერი კომბინაცია არასპორტული და მადისკვალიფიცირებული ჯარიმებისა.

35.2 სასჯელი

პერსონალური ან არასპორტული/მადისკვალიფიცირებული ჯარიმით ისჯება თითოეული დამნაშავე მოთამაშე.

არავითარი საჯარიმო ტყორცნა არ ინიშნება და თამაში განახლდება შემდეგნაირად:

თუ პრაქტიკულად ორმხრივ ჯარიმასთან ერთდროულად:

- ბურთი თამაშიდან ჩაგდებულია სწორად ან წარმატებულია ბოლო საჯარიმო ტყორცნა, მაშინ ბურთი პირითი ხაზის ნებისმიერი ადგილიდან შემოსატანად უნდა გადაეცეს გუნდს, რომლის კალათშიც ის ჩავარდა.
- ერთ-ერთი გუნდი აკონტროლებდა ბურთს ან ჰქონდა მისი ფლობის უფლება, ასეთ შემთხვევაში, ბურთი გადაეცემა ამ გუნდს სათამაშო მოედნის ფარგლებს გარედან შემოსატანად, იმ ადგილიდან რომელიც უახლოესია წესების დარღვევის ადგილთან.
- არცერთი გუნდი არ აკონტროლებდა ბურთს და არ სარგებლობდა ბურთის ფლობის უფლებით, ასეთ შემთხვევაში იქმნება სადავო ბურთის სიტუაცია.

მუხ. 36 ტექნიკური ჯარიმა

36.1 ქცევის წესები

36.1.1 თამაშის ჩატარება სათანადო დონეზე მოითხოვს, მოთამაშეთა, მთავარ მწვრთნელთა, მწვრთნელთა თანაშემწეების, სათადარიგოთა, გავარდნილ მოთამაშეთა და დელეგაციის თანმხლებ პირთა სრულ და ლოიალურ თანამშრომლობას მსაჯებთან, მსაჯ-მდივნებთან და კომისართან (თუ ესწრება).

36.1.2 ორივე გუნდს უფლება აქვს გააკეთოს ყველაფერი რაც მათზეა დამოკიდებული გამარჯვების მისაღწევად, მაგრამ ეს უნდა გაკეთდეს სპორტული მეტოქეობისა და პატიოსანი თამაშის სულისკვეთებით.

36.1.3 ამ თანამშრომლობის ან წინამდებარე წესების სულისკვეთების ნებისმიერი გამიზნული ან მრავალჯერადი იგნორირება უნდა განიხილებოდეს როგორც ტექნიკური ჯარიმა.

36.1.4 მსაჯებს შეუძლიათ ტექნიკური ჯარიმის აცილება გუნდის წევრთა გაფრთხილებით ან ადმინისტრაციული ხასიათის მცირე ტექნიკურ დარღვევათა წაყრუებით, რომლებიც, ცხადია, განზრახ არაა ჩადენილი და არ ახდენენ უშუალო გავლენას თამაშზე, თუ კი ამგვარი დარღვევა არ მეორდება გაფრთხილების შემდეგაც.

36.1.5 თუ წესების დარღვევა გამოვლინდა მას შემდეგ, რაც ბურთი გახდა ცოცხალი, თამაში უნდა შეჩერდეს და დაინიშნოს ტექნიკური ჯარიმა. სასჯელი ხორციელდება ისეთნაირად, თითქოს ტექნიკური ჯარიმა მოხდა იმ მომენტში, როდესაც ის დაფიქსირდა. ყველაფერი, რაც მოხდა ტექნიკურ დარღვევასა და თამაშის შეჩერებას შორის დროის მონაკვეთში, რჩება ძალაში.

36.2 განსაზღვრა

36.2.1 მოთამაშის ტექნიკური ჯარიმა არის ჯარიმა, რომელიც არ არის გამოწვეული მეტოქესთან კონტაქტით და მოიცავს (მაგრამ არ შემოიფარგლება მხოლოდ ამით) მოთამაშის ქცევას, როდესაც ის:

- უგულბელყოფს მსაჯების გაფრთხილებებს.
- უპატივცემულოდ ექცევა ან მიმართავს მსაჯებს, კომისარს, მსაჯ-მდივნებს ან მეტოქეებს გუნდის სკამზე.
- იყენებს გამოთქმებს ან ჟესტებს, რომლებიც შეურაცხმყოფელია მაყურებლისთვის ან იწვევს მათ პროვოცირებას.
- აღიზიანებს ან დასცინის მეტოქეს.
- ზედმეტად იქნევს იდაყვებს.

- ზღუდავს მეტოქის ხედვას ხელის ან მტევნის ქნევით.
- აფერხებს თამაშს:
 - მეტოქეს უშლის ხელს ბურთის სწრაფ გამოტანაში,
 - განზრახ ეხება ბურთს მას შემდეგ, რაც მან გაიარა კალათი,
 - დროულად არ ასრულებს შემოტანას ან საჯარიმო ტყორცნას,
 - აგვიანებს მოედანზე შემოსვლას თამაშის ან მეორე ნახევრის დაწყებისას.
- ახდენს ჯარიმის იმიტაციას.
- ეკიდება რგოლს ისე, რომ მთელი მისი სიმძიმით ჩამოკიდებულია რგოლზე, გარდა შემთხვევისა, როდესაც მოთამაშე წამიერად ჩაავლებს ხელს რგოლს ბურთის ზემოდან ჩატენვისას ან მსაჯის აზრით, ის ცდილობს აიცილოს ტრავმა ან ტრავმას აარიდოს სხვა მოთამაშე.
- დამცველი ქმნის დაბრკოლებას ჩაგდებისთვის ან დაბრკოლებას ბურთისთვის ბოლო ან ერთადერთი საჯარიმო ტყორცნის დროს. ასეთ შემთხვევაში თავდამსხმელ გუნდს უნდა ჩაეთვალოს 1 ქულა, რის შემდეგაც დამცველი უნდა დაისაჯოს ტექნიკური ჯარიმით.

36.2.2 გუნდის სკამზე ჯდომის უფლების მქონე პირის ტექნიკური ჯარიმა არის ჯარიმა მსაჯების, კომისრის, მსაჯი-მდივნების ან მეტოქისადმი უპატივცემულო მიმართვისთვის ან მათი შეხებისთვის, აგრეთვე პროცედურული ან ადმინისტრაციული ხასიათის დარღვევებისთვის.

36.2.3 მოთამაშე უნდა იქნეს დისკვალიფიცირებული თამაშის დასრულებამდე, როდესაც ის დასჯილია 2 ტექნიკური ჯარიმით, ან 2 არასპორტული ჯარიმით, ან 1 ტექნიკური და 1 არასპორტული ჯარიმით.

36.2.4 მთავარი მწვრთნელი უნდა იქნეს დისკვალიფიცირებული თამაშის დასრულებამდე, როდესაც ის:

- დასჯილია 2 ტექნიკური ჯარიმით მისი პირადი არასპორტული საქციელის გამო ("C").
- დასჯილია 3 ტექნიკური ჯარიმით (ყველა მათგანი "B" ან ერთ-ერთი მათგანი "C"), რომლებიც მიღებულია გუნდის სკამზე მყოფი სხვა პირების არასპორტული საქციელის გამო.

36.2.5 თუ მოთამაშე ან მთავარი მწვრთნელი დისკვალიფიცირებულია მუხ. 36.2.3 ან მუხ. 36.2.4-ის თანახმად, მაშინ ის უნდა დაისაჯოს მხოლოდ ამ ტექნიკური ჯარიმისთვის და არავითარი სხვა სასჯელი დისკვალიფიკაციისთვის არ გამოიყენება.

36.3 სასჯელი

36.3.1 თუ ტექნიკური ჯარიმა ჩადენილია:

- მოთამაშის მიერ, მაშინ ეს ტექნიკური ჯარიმა უნდა ჩაეწეროს მას, როგორც მოთამაშის ჯარიმა და ჩაითვალოს გუნდურ ჯარიმად.
- გუნდის სკამზე ჯდომის უფლების მქონე პირის მიერ, მაშინ ეს ჯარიმა უნდა ჩაეწეროს მთავარ მწვრთნელს და არ უნდა ჩაითვალოს გუნდურ ჯარიმად.

36.3.2 1 საჯარიმო ტყორცნის უფლება უნდა მიეცეს მეტოქეთა გუნდს.

თამაში უნდა განახლდეს შემდეგნაირად:

- საჯარიმო ტყორცნა უნდა შესრულდეს დაუყოვნებლივ. საჯარიმო ტყორცნის შემდეგ ბურთი შემოსატანად უნდა გადაეცეს გუნდს, რომელიც აკონტროლებდა ბურთს ან ჰქონდა ბურთის ფლობის უფლება მაშინ, როდესაც დაფიქსირდა ტექნიკური ჯარიმა, იმ ადგილთან ახლოს, სადაც იყო ბურთი თამაშის შეჩერების მომენტში.
- საჯარიმო ტყორცნა ასევე უნდა შესრულდეს დაუყოვნებლივ, მიუხედავად იმისა, იყო თუ არა განსაზღვრული სასჯელის ჩატარების თანამიმდევრობა ნებისმიერი სხვა ჯარიმისთვის ან დაიწყო, თუ არა ამ სასჯელთა აღსრულება. ტექნიკური ჯარიმისთვის შესრულებული საჯარიმო ტყორცნების შემდეგ თამაში უნდა განახლოს გუნდმა, რომელიც აკონტროლებდა

ბურთს ან ჰქონდა ბურთის ფლობის უფლება მაშინ, როდესაც დაფიქსირდა ტექნიკური ჯარიმა, იმ ადგილიდან სადაც შეწყდა თამაში სასჯელის ჩასატარებლად ტექნიკური ჯარიმისთვის.

- თუ ბურთი სწორადაა ჩაგდებული თამაშიდან ან ბოლო საჯარიმო ტყორცნიდან, მაშინ თამაში უნდა განახლდეს პირითი ხაზის გარედან ნებისმიერი ადგილიდან.
- თუ ბურთს არ აკონტოლებდა არცერთი გუნდი და არცერთს არ ჰქონდა ბურთის ფლობის უფლება, მაშინ იქმნება სადავო ბურთის სიტუაცია.
- სადავო ვდების გათამაშებით ცენტრალურ წრეში პირველი მეოთხედის დასაწყისში.

მუხ. 37 არასპორტული ჯარიმა

37.1 განსაზღვრა

37.1.1 არასპორტული ჯარიმა არის მოთამაშის არალეგალური კონტაქტი მეტოქესთან რომელიც, მსაჯის აზრით:

- არ იყო მცდელობა, ეთამაშა კანონიერად უშუალოდ ბურთზე წესების სულისკვეთებისა და მიზნების შესაბამისად.
- იყო მეტისმეტად ხისტი კონტაქტი, რაც გამოწვეული იყო მოთამაშის მცდელობით ეთამაშა ბურთზე ან მოთამაშეზე.
- იყო დამცველის **არასაჭირო** კონტაქტი მეტოქე გუნდის დაცვიდან თავდასხმაში გარდამავალი წინსვლის შესაჩერებლად (ტრანზიცია). ეს გამოიყენება მანამდე, ვიდრე თავდამსხმელი არ დაიწყებს ტყორცნის პროცესს.
- წარმოადგენს დამცველის არალეგალურ კონტაქტს ზურგის მხრიდან ან გვერდიდან მოწინააღმდეგეზე, რომელიც გადაადგილდება მეტოქის კალათის მიმართულებით და შემტევსა და კალათს შორის არ არის სხვა დამცველი მოთამაშე და :
 - მოთამაშე, რომელიც გადაადგილდება აკონტროლებს ბურთს, ან
 - მოთამაშე, რომელიც გადაადგილდება ცდილობს დაამყაროს კონტროლი ბურთზე,

- მოძრაობაში მყოფი მოთამაშის მიმართულებით იყო გაცემული პასი.

ეს წესი გამოიყენება მანამდე, ვიდრე თავდამსხმელი არ დაიწყებს ტყორცნის პროცესს.

37.1.2 არასპორტული ჯარიმების ინტერპრეტაცია მსაჯების მიერ მთელი თამაშის განმავლობაში უნდა იყოს ერთნაირი, მათ უნდა შეაფასონ მხოლოდ ქმედებები.

37.2 სასჯელი

37.2.1 დამნაშავე მოთამაშე უნდა დაისაჯოს არასპორტული ჯარიმით.

37.2.2 საჯარიმო ტყორცნის (–ების) უფლება უნდა მიეცეს მოთამაშეს, რომელზეც გაკეთდა ჯარიმა, რასაც მოჰყვება:

- ბურთის შემოტანა მოწინავე ზონის შემოტანის ხაზიდან.
- სადავო გდების გათამაშება ცენტრალურ წრეში პირველი მეოთხედის დასაწყისში.

დანიშნული საჯარიმო ტყორცნების რაოდენობა უნდა იყოს შემდეგი:

- თუ ჯარიმა ჩადენილია მოთამაშეზე, რომელიც არ იმყოფებოდა ტყორცნის პროცესში ინიშნება 2 საჯარიმო ტყორცნა.
- თუ ჯარიმა ჩადენილია მოთამაშეზე, რომელიც იმყოფება ტყორცნის პროცესში და ბურთი ჩავარდა კალათში, ბურთი ითვლება და დამატებით ინიშნება 1 საჯარიმო ტყორცნა.
- თუ ჯარიმა ჩადენილია მოთამაშეზე, რომელიც იმყოფება ტყორცნის პროცესში, მაგრამ ბურთი არ ჩავარდა კალათში, ინიშნება 2 ან 3 საჯარიმო ტყორცნა.

37.2.3 როდესაც მოთამაშე ისჯება 2 არასპორტული ჯარიმით ან 2 ტექნიკური ჯარიმით, ასევე 1 არასპორტული და 1 ტექნიკური ჯარიმით, ის უნდა იქნეს დისკვალიფიცირებული, თამაშის დასრულებამდე.

37.2.4 თუ მოთამაშე დისკვალიფიცირებულია 37.2.3 მუხლით, მას დაენიშნება სასჯელი მხოლოდ ამ არასპორტული ჯარიმისთვის და სხვა არავითარი დამატებითი სასჯელი დისკვალიფიკაციისთვის არ ეკისრება.

მუხ. 38 მადისკვალიფიცირებული ჯარიმა

38.1 განსაზღვრა

38.1.1 მადისკვალიფიცირებული ჯარიმა არის მოთამაშეთა, სათადარიგოთა, მთავარ მწვრთნელთა, მწვრთნელის თანაშემწეების, გაძევებულ მოთამაშეთა და დელეგაციის თანმხლები პირების ნებისმიერი აღმაშფოთებელი არასპორტული საქციელი.

38.1.2 დისკვალიფიცირებულ მთავარ მწვრთნელს უნდა ჩაენაცვლოს მწვრთნელის თანაშემწე, თუ იგი ჩაწერილია ოქმში. თუ არ არის ოქმში ჩაწერილი მწვრთნელის თანაშემწე, მაშინ მწვრთნელი უნდა ჩაანაცვლოს გუნდის კაპიტანმა (კაპ.).

38.2 ძალადობა

38.2.1 ძალადობის აქტები შესაძლოა ხდებოდეს თამაშის მსვლელობისას, სპორტული მეტოქეობის სულისკვეთებისა და პატიოსანი თამაშის საპირისპიროდ. ეს აქტები დაუყოვნებლივ უნდა იყოს აღკვეთილი მსაჯების მიერ, საჭიროების შემთხვევაში კი – საზოგადოებრივი წესრიგის დამცველთა მიერ.

38.2.2 ყოველთვის, როდესაც მოთამაშეთა მონაწილეობით, სათამაშო მოედანზე ან მის უშუალო სიახლოვეს წარმოიშვება ძალადობის აქტები, მსაჯებმა უნდა მიიღონ ყველა ზომა მათ შესაწყვეტად.

38.2.3 მეტოქეებისა და მსაჯების მიმართ აშკარა აგრესიის აქტებში დამნაშავე ნებისმიერი ზემოთ ჩამოთვლილი პირი უნდა იყოს დაუყოვნებლივ დისკვალიფიცირებული. უფროსმა მსაჯმა უნდა აც-

ნობოს ინცინდენტის შესახებ შეჯიბრის ჩამტარებელ ორგანიზაციას.

38.2.4 საზოგადოებრივი წესრიგის დამცველ ორგანიზაციათა თანამშრომლებს შეუძლიათ მოედანზე გასვლა მხოლოდ მსაჯების თხოვნით. მაგრამ, თუ მოედანზე, ძალადობის აქტის ჩადენის აშკარა განზრახვით გადმოვიდა მაყურებელი, საზოგადოებრივი წესრიგის დამცველები დაუყოვნებლივ უნდა ჩაერიონ გუნდებისა და მსაჯების დაცვის მიზნით.

38.2.5 ყველა სხვა ადგილი, სათამაშო მოედნის ფარგლებს გარეთ ან მის უშუალო სიახლოვეს, შესასვლელების, გამოსასვლელების, დერეფნების, გასახდელების ჩათვლით და ა.შ. ორგანიზატორებისა და საზოგადოებრივი წესრიგის დამცველთა იურისდიქციაშია.

38.2.6 მსაჯებმა არ უნდა დაუშვან მოთამაშეთა და გუნდის სკამზე ჯდომის უფლების მქონე პირთა მხრიდან ისეთი ფიზიკური ქმედებები, რომლებსაც შეუძლიათ გამოიწვიონ სათამაშო მოწყობილობის გაფუჭება.

როგორც კი მსაჯები შეამჩნევენ მსგავს ქმედებებს, მათ უნდა დაუყოვნებლივ გააფრთხილონ შესაბამისი გუნდის მთავარი მწვრთნელი. მსგავსი ქმედების (-ების) განმეორების შემთხვევაში დამნაშავე პირს (-ებს) დაუყოვნებლივ უნდა მიეცეს (-ოთ) ტექნიკური ან მადისკვალიფიცირებელი ჯარიმაც კი.

38.3 სასჯელი

38.3.1 დამნაშავე უნდა დაისაჯოს მადისკვალიფიცირებელი ჯარიმით.

38.3.2 ყოველთვის, როდესაც დამნაშავე დისკვალიფიცირებულია წინამდებარე წესების შესაბამისი მუხლით, იგი უნდა გაემართოს თავისი გუნდის გასახდელში და იქ დარჩეს მთელი თამაშის განმავლობაში ან მისი სურვილისამებრ შეუძლია დატოვოს შენობა.

38.3.3 საჯარიმო ტყორცნის (-ების) უფლება უნდა მიეცეს:

- მეტოქე გუნდიდან ნებისმიერ მოთამაშეს, რომელსაც მიუთითებს მთავარი მწვრთნელი, თუ ჯარიმა არ არის გამოწვეული მეტოქესთან კონტაქტით.
- მოთამაშეს, რომელზეც გაკეთდა ჯარიმა, თუ ჯარიმა გამოწვეულია მეტოქესთან კონტაქტით.
რასაც მოჰყვება:
- ბურთის შემოტანა გუნდის მოწინავე ზონაში შემოტანის ხაზიდან.
- სადავო გდების გათამაშება ცენტრალურ წრეში პირველი მეოთხედის დასაწყისში.

38.3.4 დანიშნული საჯარიმო ტყორცნების რაოდენობა უნდა იყოს შემდეგი:

- თუ ჯარიმა არ არის გამოწვეული მოთამაშესთან კონტაქტით, ინიშნება 2 საჯარიმო ტყორცნა.
- თუ ჯარიმა ჩადენილია მოთამაშეზე, რომელიც არ იმყოფებოდა ტყორცნის პროცესში, ინიშნება 2 საჯარიმო ტყორცნა.
- თუ ჯარიმა ჩადენილია მოთამაშეზე, რომელიც იმყოფება ტყორცნის პროცესში და ბურთი ჩავარდა კალათში, ბურთი ითვლება და დამატებით ინიშნება 1 საჯარიმო ტყორცნა.
- თუ ჯარიმა ჩადენილია მოთამაშეზე, რომელიც იმყოფება ტყორცნის პროცესში, მაგრამ ბურთი არ ჩავარდა კალათში, ინიშნება 2 ან 3 საჯარიმო ტყორცნა.
- თუ ჯარიმა არის მთავარი მწვრთნელის დისკვალიფიკაცია, ინიშნება 2 საჯარიმო ტყორცნა.
- თუ ჯარიმა წარმოადგენს მწვრთნელის თანაშემწის, სათადარიგო და გაძევებული მოთამაშის ან დელეგაციის თანმხლები პირის დისკვალიფიკაციას, მაშინ ამ ჯარიმისთვის ისჯება მთავარი მწვრთნელი 2 საჯარიმო ტყორცნიანი ტექნიკური ჯარიმით.
გარდა ამისა თუ მწვრთნელის თანაშემწის, სათადარიგო და გაძევებული მოთამაშეების ან დელეგაციის თანმხლები პირის დისკვალიფიკაცია ხდება, მათი გუნდის სკამის ზონიდან გასვლის შემდეგ, ჩხუბში აქტიური მონაწილეობისთვის, მაშინ სასჯელი შემდეგია:

– მწვრთნელის თანაშემწის, სათადარიგო და გაძევებული მოთამაშეების ყოველი ცალკეული მადისკვალიფიცირებული ჯარიმისთვის: 2 საჯარიმო ტყორცნა.

მადისკვალიფიცირებული ჯარიმით უნდა დაისაჯოს ყოველი დამნაშავე.

– დელეგაციის ნებისმიერი თანმხლები პირის ყოველი ცალკეული მადისკვალიფიცირებული ჯარიმისთვის: 2 საჯარიმო ტყორცნა.

მადისკვალიფიცირებული ჯარიმებით უნდა დაისაჯოს მთავარი მწვრთნელი.

ყველა სასჯელი, რომელიც გულისხმობს საჯარიმო ტყორცნებს, უნდა შესრულდეს, თუ არ გახდა საჭირო მეტოქე გუნდების ერთნაირ სასჯელთა ურთიერთკომპენსაცია.

მუხ. 39 ჩხუბი

39.1 განსაზღვრა

ჩხუბი არის 2 ან მეტი მეტოქის (მოთამაშეების, მთავარი მწვრთნელების, მწვრთნელთა თანაშემწეების, სათადარიგო და გავარდნილი მოთამაშეების და გუნდის თანმხლები პირების), ფიზიკური ზემოქმედება ერთმანეთზე.

ეს მუხლი ეხება მხოლოდ მთავარ მწვრთნელებს, მწვრთნელთა თანაშემწეებს, სათადარიგო და გავარდნილ მოთამაშეებს და გუნდის თანმხლებ პირებს, რომლებიც ტოვებენ გუნდის სკამის ზონას ჩხუბის ან ნებისმიერი ჩხუბის გამომწვევი სიტუაციის დროს.

39.2 წესი

39.2.1 სათადარიგო და გავარდნილი მოთამაშეები ან გუნდის თანმხლები პირები, რომლებიც ტოვებენ გუნდის სკამის ზონის ფარგლებს ჩხუბის ან ნებისმიერი ჩხუბის გამომწვევი სიტუაციის დროს, უნდა იყვნენ დისკვალიფიცირებულნი.

39.2.2 მხოლოდ გუნდის მთავარ მწვრთნელს და/ან მწვრთნელის თანაშემწეს ეძლევა გუნდის სკამის ზონის დატოვების უფლება ჩხუბის ან ნებისმიერ ჩხუბის გამომწვევ სიტუაციაში, რათა დაეხმარონ მსაჯებს წესრიგის შენარჩუნებას ან აღდგენაში. ამ სიტუაციაში მთავარი მწვრთნელი და მწვრთნელის თანაშემწე არ უნდა იყვნენ დისკვალიფიცირებულნი.

39.2.3 თუ მწვრთნელი და/ან მისი თანაშემწე, ტოვებენ გუნდის სკამის ზონას, მაგრამ არ ეხმარებიან მსაჯებს წესრიგის შენარჩუნებას ან აღდგენაში, ისინი უნდა იყვნენ დისკვალიფიცირებულნი.

39.3 სასჯელი

39.3.1 გუნდის სკამის ზონის დატოვებისათვის დისკვალიფიცირებულ პირთა რაოდენობის მიუხედავად ერთადერთი ტექნიკური ჯარიმით ('B') უნდა დაისაჯოს მთავარი მწვრთნელი.

39.3.2 იმ შემთხვევაში, როდესაც ამ მუხლის თანახმად დისკვალიფიცირებულია ორივე გუნდის სკამებზე მსხდომი პირები და არ არსებობს სასჯელი სხვა ჯარიმებისთვის, თამაში უნდა გაგრძელდეს შემდეგნაირად:

თუ პრაქტიკულად იმავედროულად, როდესაც თამაში შეჩერდა ჩხუბის გამო და:

- ბურთი თამაშიდან ან ერთადერთი საჯარიმო ტყორცნა სწორად იქნა ჩაგდებული, ის უნდა გადაეცეს გუნდს, რომლის კალათშიც ის ჩავარდა, მოედნის ფარგლებს გარედან პირითი ხაზის ნებისმიერი ადგილიდან შემოსატანად.
- ერთ-ერთი გუნდი აკონტროლებდა ბურთს ან ჰქონდა მისი ფლობის უფლება, ბურთი შემოსატანად უნდა გადაეცეს ამ გუნდს, იმ ადგილთან ახლოს, სადაც იყო ბურთი ჩხუბის დაწყების მომენტში.
- არცერთი გუნდი არ აკონტროლებდა ბურთს ან არ ჰქონდა ბურთის ფლობის უფლება, წარმოიშვება სადავო ბურთის სიტუაცია.

39.3.3 ყველა მადისკვალიფიცირებული ჯარიმა უნდა ჩაიწეროს B.8.3 მუხლის შესაბამისად და არ ითვლება გუნდურ ჯარიმად.

39.3.4 ყველა სასჯელი შესაძლო ჯარიმებისთვის იმ მოთამაშეებისთვის, რომლებიც იმყოფებოდნენ სათამაშო მოედანზე და მონაწილეობდნენ ჩხუბში ან სიტუაციაში, რომელმაც გამოიწვია ჩხუბი, უნდა განხორციელდეს მუხ. 42 (განსაკუთრებული სიტუაციები) შესაბამისად.

39.3.5 ჩხუბში ან ნებისმიერ ჩხუბის გამომწვევ სიტუაციაში მონაწილე მწვრთნელის თანაშემწის, სათადარიგო და გაძევებული მოთამაშის ან გუნდის თანმხლები პირებისთვის დანიშნული სასჯელები შესაძლო მადისკვალიფიცირებული ჯარიმებისთვის, უნდა შესრულდეს 38.3.4 მუხლის მეექვსე პუნქტის თანახმად.

წესი მეშვიდე – ზოგადი დებულებები

მუხ. 40 მოთამაშის 5 ჯარიმა

40.1 მოთამაშე, რომელმაც ჩაიდინა 5 ჯარიმა, უნდა იქნეს ინფორმირებული ამის შესახებ მსაჯის მიერ და დაუყოვნებლივ დატოვოს მოედანი. იგი უნდა შეიცვალოს 30 წამის განმავლობაში.

40.2 ჯარიმა, ჩადენილი მოთამაშის მიერ, რომელსაც მანამდე მიღებული ჰქონდა 5 ჯარიმა, განიხილება როგორც გავარდნილი მოთამაშის ჯარიმა და ოქმში ჩაეწერება მთავარ მწვრთნელს ("B").

მუხ. 41 გუნდური ჯარიმები : სასჯელი

41.1 განსაზღვრა

41.1.1 გუნდური ჯარიმა არის პერსონალური, ტექნიკური, არასპორტული ან მაღისკვალიფიცირებული ჯარიმა, ჩადენილი მოთამაშის მიერ.

გუნდი ექვემდებარება სასჯელს გუნდური ჯარიმებისთვის, მას შემდეგ, რაც ის ჩაიდენს 4 გუნდურ ჯარიმას მეოთხედის განმავლობაში.

41.1.2 ყველა გუნდური ჯარიმა, ჩადენილი თამაშში შესვენების დროს უნდა განიხილებოდეს, როგორც ჩადენილი მომდევნო მეოთხედში ან მომდევნო ოვერტაიმში.

41.1.3 ყველა გუნდური ჯარიმა ჩადენილი ყოველ ოვერტაიმში უნდა განიხილებოდეს, როგორც ჩადენილი მეოთხე მეოთხედში.

41.2 წესი

41.2.1 როდესაც გუნდი ექვემდებარება სასჯელს გუნდური ჯარიმებისთვის, ყველა მომდევნო პერსონალური ჯარიმა ჩადენილი მოთამაშეზე, რომელიც არ იმყოფებოდა ტყორცნის პროცესში, უნ-

და დაისაჯოს 2 საჯარიმო ტყორცნით, ნაცვლად ბურთის გამოტანისა. ეს საჯარიმო ტყორცნები უნდა შეასრულოს მოთამაშემ, რომლის წინააღმდეგაც იქნა ჩადენილი ჯარიმა.

41.2.2 თუ პერსონალური ჯარიმა ჩადენილია იმ გუნდის მოთამაშის მიერ, რომელიც აკონტროლებს ცოცხალ ბურთს ან აქვს ბურთის ფლობის უფლება, ასეთი ჯარიმა უნდა დაისაჯოს ბურთის გადაცემით მოწინააღმდეგე გუნდისთვის შემოსატანად.

მუხ. 42 საგანგებო სიტუაციები

42.1 განსაზღვრა

დროის გაჩერების იმავე პერიოდში ჯარიმის ან დარღვევის შედეგად, შეიძლება შეიქმნას საგანგებო სიტუაციები, როდესაც მოსალოდნელია ჩადენილ იქნეს დამატებითი დარღვევა (-ები).

42.2 პროცედურა

42.2.1 ყველა ჯარიმა უნდა დაფიქსირდეს და ყველა სასჯელი განისაზღვროს.

42.2.2 აუცილებელია განისაზღვროს ჯარიმების ჩადენის რეგითობა.

42.2.3 ორივე გუნდის ყველა თანაბარი სასჯელი და ყველა სასჯელი ორმხრივი ჯარიმისთვის უნდა გაუქმდეს ისეთივე მიმდევრობით, როგორც ისინი დაფიქსირდა. როგორც კი სასჯელი ჩაიწერა ოქმში და გაუქმდა, ამის შემდეგ ის ითვლება არ მომხდარად.

42.2.4 თუ დაფიქსირდა ტექნიკური ჯარიმა, მის გამო დანიშნული სასჯელი უნდა შესრულდეს პირველად, მიუხედავად იმისა უკვე იყო თუ არა განსაზღვრული სხვა სასჯელთა თანმიმდევრობა ან თუნდაც დაიწყო მათი შესრულება.

თუ მთავარი მწვრთნელი დაისაჯა ტექნიკური ჯარიმით, თანაშემწის, სათადარიგოს, გაგდებული მოთამაშის ან გუნდის თანმხლები პირის (-ების) მადისკვალიფიცირებული ჯარიმის გამო,

ამ ჯარიმის სასჯელი არ უნდა შესრულდეს პირველად, ის უნდა შესრულდეს ყველა ჯარიმის დაფიქსირების თანმიმდევრობით, თუ ეს ყველა სასჯელი არ იქნა გაბათილებული.

42.2.5 ბურთის ფლობის უფლება, როგორც ნაწილი ბოლოს ჩატარებული სასჯელისა, აუქმებს ყველა წინამორბედი ბურთის ფლობის უფლებას.

42.2.6 როგორც კი ბურთი ხდება ცოცხალი პირველი საჯარიმო ტყორცნის შესასრულებლად ან ბურთის შემოსატანად, ეს სასჯელი უკვე არ შეიძლება იყოს გამოყენებული ნებისმიერი დარჩენილი სასჯელის კომპენსაციისათვის.

42.2.7 ყველა დარჩენილი სასჯელი უნდა შესრულდეს იმ თანამიმდევრობით, როგორითაც ისინი იყო დანიშნული.

42.2.8 თუ ერთნაირი სასჯელის გაბათილების შემდეგ არცერთი გუნდის მიმართ აღარ არის მეტი სასჯელი, რომელთა შესრულებაც იყო საჭირო, თამაში უნდა განახლდეს შემდეგნაირად:

თუ პირველსავე წესების დარღვევასთან პრაქტიკულად ერთდროულად:

- თამაშიდან სწორად არის ჩაგდებული ბურთი, ასევე ბოლო ან ერთადერთი საჯარიმო ტყორცნა, შემოტანის უფლება გადაეცემა გუნდს, რომლის კალათში ჩავარდა ბურთი, სათამაშო მოედნის ფარგლებს გარედან, ამ გუნდის პირითი ხაზის ნებისმიერი ადგილიდან.
- ერთ-ერთი გუნდი აკონტროლებდა ბურთს ან ჰქონდა მისი ფლობის უფლება, მაშინ ბურთი უნდა გადაეცეს ამ გუნდს სათამაშო მოედნის ფარგლებს გარედან შემოსატანად იმ ადგილთან ახლოს, სადაც მოხდა პირველი წესების შეუსრულებლობა.
- არცერთი გუნდი არ აკონტროლებდა ბურთს ან არ ჰქონდა მისი ფლობის უფლება, მაშინ შეიქმნება სადავო ბურთის სიტუაცია.

მუხ. 43 საჯარიმო ტყორცნები

43.1 განსაზღვრა

43.1.1 საჯარიმო ტყორცნა არის მოთამაშისთვის მიცემული შესაძლებლობა მოიპოვოს 1 ქულა ხელის შეშლის გარეშე, პოზიციიდან, რომელიც მდებარეობს საჯარიმო ტყორცნის ხაზის უკან და ნახევარწრის შიგნით.

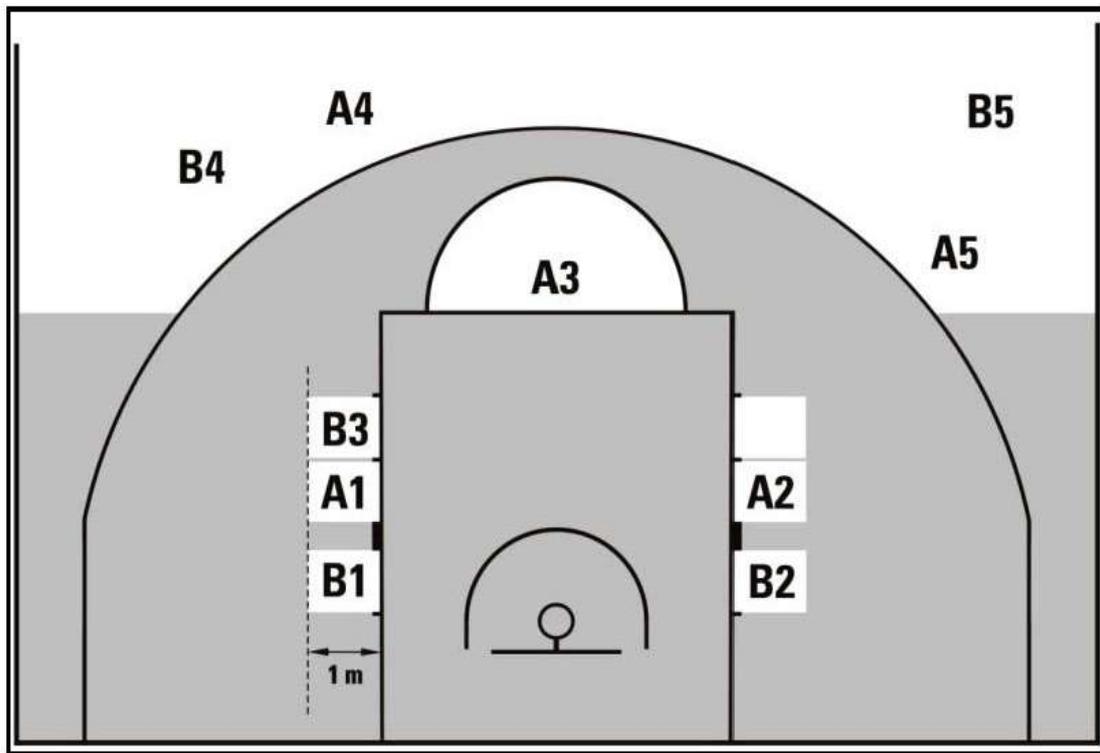
43.1.2 საჯარიმო ტყორცნების სერია არის ყველა საჯარიმო ტყორცნა და/ან შემდგომი ბურთის ფლობის უფლება, რომელიც გამოწვეულია სასჯელთ ერთი ჯარიმისთვის.

43.2 წესი

როდესაც დაფიქსირებულია პერსონალური, არასპორტული ან მადისკვალიფიცირებული ჯარიმა, სასჯელად დანიშნული საჯარიმო ტყორცნა (-ები) უნდა შესრულდეს შემდეგნაირად:

- მოთამაშემ, რომლის მიმართაც ჩადენილია ჯარიმა უნდა შეასრულოს საჯარიმო ტყორცნა (-ები).
- თუ მოთხოვნილია ამ მოთამაშის შეცვლა, მან უნდა შეასრულოს საჯარიმო ტყორცნა (-ები) თამაშის დატოვებამდე.
- თუ მან უნდა დატოვოს მოედანი ტრავმის, მეხუთე ჯარიმის ჩადენის ან დისკვალიფიკაციის გამო, მაშინ საჯარიმო ტყორცნა (-ები) უნდა შეასრულოს მისმა შემცვლელმა მოთამაშემ. თუ გუნდს მეტი აღარ დარჩა სათადარიგო მოთამაშე, მაშინ საჯარიმო ტყორცნა უნდა შეასრულოს მთავარი მწვრთნელის მიერ მითითებულმა ამ გუნდის ნებისმიერმა მოთამაშემ.

43.2.1 როდესაც ფიქსირდება ტექნიკური ან მადისკვალიფიცირებული ჯარიმა, რომლის მიზეზიც არ იყო კონტაქტი მეტოქესთან, საჯარიმო ტყორცნა (-ები) უნდა შეასრულოს მეტოქეთა გუნდის ნებისმიერმა მოთამაშემ, რომელსაც მიუთითებს მთავარი მწვრთნელი.



სურ. 7 მოთამაშეთა განლაგება საჯარიმო ტყორცნის დროს

43.2.2 მოთამაშე, რომელიც ასრულებს საჯარიმო ტყორცნას ვალდებულია:

- დაიკავოს პოზიცია საჯარიმო ტყორცნის ხაზის უკან და ნახევარწრის შიგნით.
- გამოიყენოს საჯარიმო ტყორცნის ნებისმიერი ხერხი, მაგრამ მან ისე უნდა განახორციელოს ტყორცნა, რომ ბურთი ჩავიდეს კალათში ზემოდან ან შეეხოს რგოლს.
- ხელიდან გაუშვას ბურთი 5 წამის განმავლობაში, იმ მომენტიდან როდესაც მსაჯი გადასცემს ბურთს მის განკარგულებაში.
- არ შეეხოს საჯარიმო ტყორცნის ხაზს და არ შევიდეს შემოსაზღვრულ ზონაში, ვიდრე ბურთი არ ჩავა კალათში ან არ შეეხება რგოლს.
- არ გააკეთოს საჯარიმო ტყორცნის იმიტაცია.

43.2.3 მოთამაშეებს, რომლებიც საჯარიმო ტყორცნისას იმყოფებიან ბურთის მოხსნისთვის საბრძოლველ ადგილებზე, უფლება აქვთ

დაიკავონ 1 მეტრის სიღრმის პოზიციები ამ ადგილას მონაცვლეობით, როგორც ეს ნაჩვენებია (სურ. 7).

საჯარიმო ტყორცნისას ამ მოთამაშეებმა არ უნდა გააკეთონ შემდეგი:

- საჯარიმო ტყორცნის დროს ბურთის მოსახსნელად დაიკავონ ადგილები, რომლებიც მათთვის არ არის განკუთვნილი.
- შევიდნენ შემოსაზღვრულ ზონაში, ნეიტრალურ ზონაში ან დატოვონ ადგილები საჯარიმო ტყორცნისას ბურთის მოხსნისთვის ბრძოლის დროს მანამდე, ვიდრე ბურთი არ დატოვებს საჯარიმო ტყორცნის შემსრულებლის ხელს (-ებს).
- თავისი ქმედებებით ხელი შეუშალონ საჯარიმო ტყორცნის შემსრულებელს.

43.2.4 მოთამაშეები, რომლებიც არ იკავებენ ადგილებს ბურთის მოხსნისთვის საბრძოლველად საჯარიმო ტყორცნის დროს, უნდა დარჩნენ საჯარიმო ტყორცნის ხაზის წარმოსახვითი გაგრძელების მიღმა და სამქულიანი ტყორცნების ხაზის მიღმა, ვიდრე არ დამთავთავრდება საჯარიმო ტყორცნა.

43.2.5 საჯარიმო ტყორცნის (-ების) შესრულებისას, რომელსაც (-ებსაც) უნდა მოჰყვეს საჯარიმო ტყორცნების შემდგომი სერია ან ბურთის შემოტანა, ყველა მოთამაშე უნდა იმყოფებოდეს საჯარიმო ტყორცნების ხაზის წარმოსახვითი გაგრძელების მიღმა და სამქულიანი ტყორცნების ხაზის მიღმა.

მუხლების 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 და 43.2.6 შეუსრულებლობა არის დარღვევა.

43.3 სასჯელი

43.3.1 თუ საჯარიმო ტყორცნა წარმატებულია და დარღვევა (-ები) ჩაიდინა მოთამაშემ, რომელიც ასრულებს საჯარიმო ტყორცნას, ქულა არ ჩაითვლება.

ბურთი უნდა გადაეცეს მეტოქეთა გუნდს სათამაშო მოედნის ფარგლებს გარედან, საჯარიმო ტყორცნის ხაზის გასწვრივ, შემოსატანად თუ არ არის აუცილებელი შემდგომი საჯარიმო ტყორცნის (-ების) შესრულება ან სასჯელი ბურთის ფლობის სახით.

43.3.2 თუ **საჯარიმო ტყორცნა წარმატებულია** და დარღვევა (-ები) ჩადენილია ნებისმიერი სხვა მოთამაშის (-ების) მიერ გარდა საჯარიმო ტყორცნის შემსრულებლისა, მაშინ:

- ქულა (-ები) ჩაითვლება.
- დარღვევას (-ებს) არ ექცევა ყურადღება.

ბოლო საჯარიმო ტყორცნის შესრულების შემდეგ ბურთი უნდა გადაეცეს მეტოქეთა გუნდს მისი პირითი ხაზის გარედან, ნებისმიერი ადგილიდან შემოსატანად.

43.3.3 თუ **საჯარიმო ტყორცნა წარუმატებელია** და დარღვევას ჩადის:

- საჯარიმო ტყორცნის შემსრულებელი ან მისი **თანაგუნდელი** ბოლო ან ერთადერთი საჯარიმო ტყორცნის დროს, მაშინ ბურთი უნდა გადაეცეს მეტოქეთა გუნდს სათამაშო მოედნის ფარგლებს გარედან, საჯარიმო ტყორცნის ხაზის გასწვრივ, შემოსატანად, თუ ამ გუნდს არ აქვს ბურთის შემდგომი ფლობის უფლება.
- საჯარიმო ტყორცნის შემსრულებლის **მეტოქე**, მაშინ ამ საჯარიმო ტყორცნის შემსრულებელს უნდა მიეცეს დამატებითი საჯარიმო ტყორცნა.
- **ორივე გუნდი** ბოლო ან ერთადერთი საჯარიმო ტყორცნის დროს, მაშინ წარმოიშვება სადავო ბურთის სიტუაცია.

მუხ. 44 გამოსწორებადი შეცდომები

44.1 განსაზღვრა

მსაჯებს შეუძლიათ შეცდომის გამოსწორება, თუ წესები უგულებელყოფილიქნა უყურადღებობის გამო, მხოლოდ სიტუაციებში, როდესაც მოხდა:

- დაუმსახურებელი საჯარიმო ტყორცნის (-ების) მიცემა.
- დამსახურებული საჯარიმო ტყორცნის (-ების) არ მიცემა.
- ქულის (-ების) არასწორი ჩათვლა ან ქულის (-ების) გაუქმება.

- საჯარიმო ტყორცნის (-ების) უფლების მიცემა სხვა მოთამაშისთვის.

44.2 ზოგადი პროცედურა

44.2.1 იმისთვის, რომ შესაძლებელი გახდეს ზემოხსენებული შეცდომების გამოსწორება, ისინი უნდა იქნენ შემჩნეულნი მსაჯების, კომისრის (თუ ესწრება) ან მსაჯ-მდივნების მიერ მანამდე, ვიდრე ბურთი გახდებოდეს ცოცხალი, მას შემდეგ რაც შეცდომის მომდევნო სათამაშო საათის ჩართვის შემდეგ ბურთი პირველად გახდა მკვდარი.

ამ შეცდომების გასწორება შეუძლებელია იმის მერე რაც გაისმა სათამაშო საათის სიგნალი თამაშის დასრულების შესახებ და ბურთი გახდა მკვდარი.

44.2.2 მსაჯს შეუძლია დაუყოვნებლივ გააჩეროს თამაში გამოსწორებადი შეცდომის შემჩნევისას, იმ პირობით, თუ ეს არ ჩააყენებს არცერთ გუნდს არახელსაყრელ მდგომარეობაში.

44.2.3 ნებისმიერი ჩადენილი ჯარიმა, მოგროვილი ქულები, ნათამაშები ღრო და ღამატებითი ქმედებები, რომლებიც მოხდა ღროის ინტერვალში შეცდომის შემდეგ, მაგრამ მათ შემჩნევამდე, უნდა დარჩეს ძალაში.

44.2.4 შეცდომის გამოსწორების შემდეგ თამაში უნდა განახლდეს იმ ადგილიდან, სადაც ის შეაჩერეს შეცდომის გამოსასწორებლად (თუ წესები რაიმე სხვას არ ითვალისწინებს). ბურთი უნდა გადაეცეს გუნდს, რომელსაც ჰქონდა ბურთის ფლობის უფლება იმ მომენტში, როდესაც თამაში შეწყდა შეცდომის გამოსწორების მიზნით.

44.2.5 როგორც კი შეცდომა აღმოჩნდა და ჯერ კიდევ შესაძლებელია მისი გამოსწორება:

- შეცდომის გამოსწორებაში მონაწილე მოთამაშე სწორი შეცვლის შემდეგ, იმყოფება გუნდის სკამზე, ის ხელახლა უნდა

გამოვიდეს სათამაშო მოედანზე შეცდომის გამოსწორებაში მონაწილეობის მისაღებად (ამ მომენტიდან ის ხდება მოთამაშე).

შეცდომის გამოსწორების შემდეგ მას შეუძლია დარჩეს თამაშში, თუ ხელახლა დროულად არ მოითხოვს მისი შეცვლა. ასეთ შემთხვევაში მოთამაშეს შეუძლია დატოვოს სათამაშო მოედანი.

- მოთამაშე შეცვალეს ტრავმის გამო, მეხუთე ჯარიმის მიღების გამო ან იყო დისკვალიფიცირებული, შეცდომის გამოსწორებაში მონაწილეობა უნდა მიიღოს მისმა შემცვლელმა მოთამაშემ.

44.2.6 თამაშის დროის ან ტყორცნის ტაიმერის აღრიცხვისას და ოქმის ჩანაწერებში დაშვებული შეცდომა, რომელიც დაკავშირებულია ანგარიშთან, ჯარიმების ან წუთშესვენებების რაოდენობასთან, განვიღო ან დარჩენილ დროსთან სათამაშო საათზე ან ტყორცნის ტაიმერზე, შეიძლება გამოსწორდეს მსაჯების მიერ ნებისმიერ დროს მანამდე, ვიდრე უფროსი მსაჯი ხელს მოაწერდეს ოქმს.

44.3 განსაკუთრებული პროცედურა

44.3.1 დაუმსახურებელი საჯარიმო ტყორცნის (-ების) მიცემა

შეცდომით შესრულებული საჯარიმო ტყორცნა (-ები) უნდა გაუქმდეს და თამაში უნდა განახლდეს შემდეგნაირად:

- თუ სათამაშო საათი არ იყო ჩართული, მაშინ ბურთი მოედნის ფარგლებს გარედან (საჯარიმო ტყორცნის ხაზის გასწვრივ) შემოსატანად, უნდა გადაეცეს გუნდს, რომლის საჯარიმო ტყორცნებიც გაუქმდა.
- თუ სათამაშო საათი იყო ჩართული და:
 - შეცდომის აღმოჩენის მომენტისთვის ბურთის მაკონტროლებელი, ან ბურთის ფლობის უფლების მქონე გუნდი იგივეა, რომელიც აკონტროლებდა ბურთს შეცდომის ჩადენისას ან
 - შეცდომის აღმოჩენის მომენტისათვის არცერთი გუნდი არ აკონტროლებს ბურთს,

მაშინ ბურთი უნდა გადაეცეს გუნდს, რომელსაც ჰქონდა მისი ფლობის უფლება შეცდომის ჩადენის მომენტში.

- თუ სათამაშო საათი იყო ჩართული და შეცდომის აღმოჩენის მომენტში ბურთს აკონტროლებს ან აქვს ბურთის ფლობის უფლება გუნდს, რომლის მეტოქეც აკონტროლებდა ბურთს შეცდომის დროს, წარმოიქმნება სადავო ბურთის სიტუაცია.
- თუ სათამაშო საათი იყო ჩართული და შეცდომის აღმოჩენის მომენტში ინიშნება საჯარიმო ტყორცნა (-ები) როგორც სასჯელი ჯარიმისთვის, მაშინ საჯარიმო ტყორცნა (-ები) უნდა შესრულდეს და ბურთი გადაეცეს სათამაშო მოედნის ფარგლებს გარედან შემოსატანად გუნდს, რომელიც აკონტროლებდა ბურთს იმ მომენტში, როდესაც მოხდა შეცდომა.

44.3.2 დამსახურებული საჯარიმო ტყორცნის (-ების) არმიცემა.

- თუ შეცდომის ჩადენის მომენტიდან არ მოხდა ბურთის ფლობის შეცვლა, თამაში უნდა განახლდეს შეცდომის გამოსწორების შემდეგ, ისევე, როგორც ნებისმიერი საჯარიმო ტყორცნის შემდეგ.
- თუ ბურთის ფლობის უფლება არასწორად, გამოტანის სახით, გადაეცა გუნდს და ამის შემდეგ მან ჩააგდო ბურთი, შეცდომა უნდა იქნეს იგნორირებული.

44.3.3 შეცდომით სხვა მოთამაშისთვის საჯარიმო ტყორცნის (-ების) უფლების მიცემა. შესრულებული საჯარიმო ტყორცნა (-ები), აგრეთვე ბურთის ფლობის უფლება (თუ ის შეადგენს სასჯელის ნაწილს), უნდა გაუქმდეს, ხოლო ბურთი მოედნის ფარგლებს გარედან, საჯარიმო ხაზის გასწვრივ, შემოსატანად გადაეცეს მეტოქეთა გუნდს, თუ არ არის შესასრულებელი რაიმე სხვა სასჯელები შემდგომ მომხდარი წესების შეუსრულებლობისთვის.

წესი მერვე – მსაჯები, მსაჯ-მდივნები და კომისარი: მათი მოვალეობები და უფლებები

მუხ. 45 მსაჯები, მსაჯ-მდივნები და კომისარი

45.1 მსაჯები არიან უფროსი მსაჯი და ერთი ან ორი მსაჯი. მათ ეხმარებიან მსაჯ-მდივნები და კომისარი (თუ ესწრება).

45.2 მსაჯ-მდივნები არიან მდივანი, მდივნის თანაშემწე, წამმზომის ოპერატორი და ტყორცნის ტაიმერის ოპერატორი.

45.3 კომისარი (თუ ესწრება) უნდა იჯდეს მდივანსა და წამმზომის ოპერატორს შორის. მისი მოვალეობები თამაშის დროს პირველ რიგში არის მსაჯ-მდივნების მუშაობისთვის თვალყურის დევნება და უფროსი მსაჯისა და მსაჯისთვის (-ებისთვის) თამაშის ნორმალურად ჩატარებაში დახმარების გაწევა.

45.4 თამაშის მსაჯები არ უნდა იყვნენ არანაირად დაკავშირებულნი სათამაშო მოედანზე წარმოდგენილ არც ერთ გუნდთან.

45.5 მსაჯები, მსაჯ-მდივნები და კომისარი ვალდებული არიან ჩაატარონ თამაში წინამდებარე წესების შესაბამისად და არა აქვთ მათი შეცვლის უფლება.

45.6 მსაჯების ფორმა უნდა შედგებოდეს მსაჯის მაისურის, შავი ფერის გრძელი შარვლის, შავი წინდებისა და შავი საკალათბურთო ფეხსაცმლისგან.

45.7 მსაჯები და მსაჯ-მდივნები უნდა იყვნენ სათანადოდ ჩაცმულნი უნიფორმაში.

მუხ. 46 უფროსი მსაჯი: მოვალეობები და უფლებები

უფროსი მსაჯი ვალდებულია:

46.1 შეამოწმოს თამაშის ჩატარებისთვის წარმოდგენილი მთელი მოწყობილობა და დაადასტუროს მისი გამოყენება.

46.2 განსაზღვროს ოფიციალური სათამაშო საათი, ტყორცნის ტაიმერი, წამმზომი და გაიცნოს მსაჯ-მდივნები.

46.3 აირჩიოს სათამაშო ბურთი, მასპინძლის მიერ შემოთავაზებული არა ნაკლებ 2 ნახმარი ბურთიდან. თუ არცეთი მათგანი არ აკმაყოფილებს სათამაშო ბურთის მოთხოვნებს, მას შეუძლია აირჩიოს მის განკარგულებაში არსებული ბურთებიდან საუკეთესო ხარისხის ნებისმიერი სხვა.

46.4 არც ერთ მოთამაშეს არ მისცეს ისეთი საგნების ტარების უფლება, რომლებმაც შეიძლება ტრავმა მიაყენონ სხვა მოთამაშეს.

46.5 გაათამაშოს სადავო გდება ცენტრალურ წრეში პირველი მეოთხედის დასაწყისში და უზრუნველყოს ბურთის შემოტანა ყველა სხვა მეოთხედის და ოვერტაიმის დაწყებისას რიგრიგობითი ფლობის პროცესის თანახმად.

46.6 აქვს უფლება გააჩეროს თამაში, როდესაც ამას მოითხოვს ვითარება.

46.7 აქვს უფლება განსაზღვროს რომელ გუნდს ჩაეთვალოს დამარცხება "თამაშის უფლების ჩამორთმევით".

46.8 სათამაშო დროის დამთავრების შემდეგ ან ნებისმიერ სხვა დროს, როდესაც ჩათვლის აუცილებლად, ზედმიწევნით შეამოწმოს ოქმი.

46.9 მას ასევე ევალება სათამაშო დროის დამთავრების შემდეგ ოქმის დამტკიცება და მასზე ხელის მოწერა, რაც ნიშნავს მსაჯულების სათამაშო იურისდიქციის **დასასრულს** და მათ თამაშთან **კავშირის** დამთავრებას. მსაჯულების **უფლებები შედის ძალაში** მაშინ, როდესაც ისინი ცხადდებიან სათამაშო მოედანზე ცხრილში მითითებული თამაშის დაწყების დრომდე 20 წუთით ადრე და **წყვეტენ მოქმედებას**, როდესაც ჟღერს სათამაშო საათის, მსაჯულების მიერ დადგენილი სიგნალი, თამაშის დამთავრების შესახებ.

46.10 მსაჯუთა ოთახში, ვიდრე ხელს მოაწერდეს ოქმს, მის უკანა გვერდზე გააკეთოს ჩანაწერი:

- იმ შემთხვევაში თუ ერთ-ერთ გუნდს ჩაეთვალა დამარცხება "უფლების ჩამორთმევით" ან ვინმემ მიიღო ნებისმიერი მადისკვალიფიცირებული ჯარიმა.
- იმ შემთხვევაში, თუ გუნდის წევრმა, მთავარმა მწვრთნელმა, მწვრთნელის თანაშემწეებმა ან დელეგაციის თანმხლებმა პირებმა ჩაიდინეს ნებისმიერი არასპორტული საქციელი, რომელიც მოხდა ცხრილში მითითებულ თამაშის დაწყების დრომდე 20 წუთით ადრე ან თამაშის დამთავრებასა და ოქმის დამტკიცებასა და ხელმოწერას შორის პერიოდში.

მსგავს შემთხვევაში, უფროსმა მსაჯმა (კომისარმა, თუ ესწრება) უნდა გაგზავნოს მოხსენება მომხდარის აღწერით, შეჯიბრის ჩამტარებელ ორგანიზაციაში.

46.11 მიიღოს საბოლოო გადაწყვეტილება ყველა შემთხვევაში, როდესაც ეს აუცილებელია ან როდესაც მსაჯებს აქვთ განსხვავებული აზრი. საბოლოო გადაწყვეტილების მისაღებად მას შეუძლია ითათბიროს მსაჯთან (-ებთან), კომისართან (თუ ესწრება) და/ან მსაჯ-მდივნებთან.

46.12 თამაშებზე სადაც გამოიყენება დაუყოვნებელი ვიდეოგამეორების სისტემა მიმართეთ დანართს F.

46.13 წამმზომის ოპერატორისგან შეტყობინების მიღების შემდეგ, დაუსტვინოს პირველი და მეოთხე მეოთხედების დაწყების წინ 3 და 1.5 (ერთნახევარი) წუთით ადრე. ასევე უფროსმა მსაჯმა უნდა დაუსტვინოს მეორე და მეოთხე მეოთხედების და ყველა ოვერტაიმის დაწყებამდე 30 წამით ადრე.

46.14 უფლება აქვს მიიღოს გადაწყვეტილებები ნებისმიერ საკითხზე, რომელიც არ არის მითითებული წინამდებარე წესებში.

მუხ. 47 მსაჯები: მოვალეობები და უფლებები

47.1 მსაჯებს აქვთ გადაწყვეტილებების მიღების უფლება წესების შეუსრულებლობის შემთხვევაში, რომლებიც ჩადენილია, როგორც შემოსაზღვრელი ხაზის ფარგლებში, ასევე მის გარეთ, მდივანთა მაგიდის, გუნდის სკამის და უშუალოდ ხაზებს გარეთ სივრცის ჩათვლით.

47.2 მსაჯები აძლევენ სასტვენს მაშინ, როდესაც ხდება წესების შეუსრულებლობა, მთავრდება მეოთხედი ან ოვერტაიმი, ან როდესაც ისინი თვლიან საჭიროდ თამაშის გაჩერებას.

მსაჯებმა არ უნდა მისცენ სასტვენი თამაშიდან ჩაგდებული ბურთის, წარმატებული საჯარიმო ტყორცნის ან ბურთის გაცოცხლების შემთხვევებში.

47.3 პერსონალური კონტაქტის ან დარღვევის შესახებ გადაწყვეტილების მიღებისას მსაჯები ყველა შემთხვევაში უნდა ხელმძღვანელობდნენ შემდეგი პრინციპებით:

- წესების სულისკვეთება და მიზანი და თამაშის მთლიანობის შენარჩუნების აუცილებელი მხარდაჭერა.
- თანმიმდევრულობა "უპირატესობა/არ არის უპირატესობა" პრინციპის გამოყენებისას. მსაჯებს არ მართებთ თამაშის მსვლელობის შეწყვეტა აუცილებლობის გარეშე და სასჯელის გამოყენება შემთხვევითი პერსონალური კონტაქტისას, რომელიც არ აძლევს მოთამაშეს უპირატესობას და არ აყენებს მეტოქეს არახელსაყრელ მდგომარეობაში.

- თანმიმდევრულობა საღი გონების გამოყენებაში ყოველი თამაშის დროს, მოთამაშეთა შესაძლებლობების, თამაშისადმი დამოკიდებულების და თამაშის დროს ქცევის გათვალისწინებით.
- თანმიმდევრულობა ბალანსის შენარჩუნებაში თამაშზე კონტროლსა და თამაშის მსვლელობას შორის, ამასთანავე გარკვეული "გრძნობის" ქონა იმის მიმართ, თუ რის გაკეთებას ცდილობენ მონაწილეები, და მხოლოდ იმის განსაზღვრა, თუ რა იქნება სწორი თამაშისთვის.

47.4 თუ შემოტანილია პროტესტი ერთ-ერთი გუნდის მიერ, უფროსი მსაჯი (კომისარი, თუ ესწრება), პროტესტის მიზეზების დასაბუთების მიღების შემდეგ ვალდებულია გააგზავნოს მოხსენება მომხდარის აღწერით შეჯიბრის ჩამტარებელ ორგანიზაციაში.

47.5 თუ მსაჯი ტრავმირებულია ან რაიმე სხვა მიზეზის გამო არ შეუძლია თავისი მოვალეობების შესრულება, მომხდარიდან 5 წუთის განმავლობაში, თამაში უნდა განახლდეს. თუ ტრავმირებული მსაჯის კვალიფიცირებული სათადარიგოთი შეცვლის შესაძლებლობა არ არის, მსაჯობას თამაშის დასრულებამდე განაგრძობს (-ენ) მარტო მეორე ან დარჩენილი ორი მსაჯი. გადაწყვეტილებას შესაძლო შეცვლის შესახებ ღებულობს სათამაშო მოედანზე დარჩენილი მსაჯი (-ები) კომისართან (თუ ესწრება) კონსულტაციის შემდეგ.

47.6 საერთაშორისო თამაშების შემთხვევაში, თუ საჭიროა გადაწყვეტილების დასაბუთება, ყველა სიტყვიერი განმარტება უნდა გაკეთდეს ინგლისურ ენაზე.

47.7 ყოველი მსაჯი უფლებამოსილია მიიღოს გადაწყვეტილება თავისი მოვალეობების ფარგლებში, მაგრამ არა აქვს უფლება გააუქმოს ან ეჭვქვეშ დააყენოს სხვა მსაჯის (-ების) მიერ მიღებული გადაწყვეტილებები.

47.8 მსაჯების მიერ კალათბურთის ოფიციალური წესების გამოყენება და ინტერპრეტაცია, მიუხედავად იმისა მიღებულ იქნა, თუ არა გარკვეული გადაწყვეტილება, საბოლოოა და არ შეიძლება

იყოს სადავო ან იქნეს იგნორირებული, გარდა განსაკუთრებული შემთხვევებისა, როდესაც შესაძლებელია პროტესტის შეტანა (იხ. დანართი C).

მუხ. 48 მდივანი და მდივნის თანაშემწე: მოვალეობები

48.1 მდივანს განკარგულებაში უნდა გადაეცეს ოქმი და ის ვალდებულია აღრიცხოს:

- იმ მოთამაშეების გვარები და ნომრები, რომლებიც იწყებენ თამაშს და ასევე ყველა სათადარიგოსი, რომელიც შემოვა თამაშში. როდესაც ხდება წესების დარღვევა თამაშის დამწყებ ხუთეულთან, სათადარიგოებთან ან მოთამაშეების ნომრებთან დაკავშირებით, მდივანმა ამის შესახებ დაუყოვნებლივ უნდა შეატყობინოს ახლოს მყოფ მსაჯს.
- მიმდინარე ანგარიში, თამაშიდან ჩაგდებული ბურთებისა და ჩაგდებული საჯარიმოების ჩაწერით.
- მოთამაშეთა ჯარიმები. მან უნდა ჩაწეროს მთავარ მწვრთნელთა ჯარიმებიც და დაუყოვნებლივ უნდა აცნობოს ახლოს მყოფ მსაჯს როდის უნდა იყოს მთავარი მწვრთნელი დისკვალიფიცირებული. ასევე მდივანმა დაუყოვნებლივ უნდა აცნობოს ახლოს მყოფ მსაჯს, როდესაც მოთამაშე ჩაიდენს 2 ტექნიკურ ჯარიმას, 2 არასპორტულ ჯარიმას ან 1 ტექნიკურ და 1 არასპორტულ ჯარიმას და უნდა იქნეს დისკვალიფიცირებული.
- წუთშესვენებები. მან უნდა გააფრთხილოს მწვრთნელი მსაჯის მეშვეობით, იმ შემთხვევაში, როდესაც მწვრთნელს აღარ დარჩა არცერთი წუთშესვენება თამაშის ნახევარსა ან ოვერტაიმში.
- შემდგომი ბურთის ფლობის რიგითობა, რისთვისაც უნდა მართოს რიგრიგობით ფლობის ისარი. მდივანმა უნდა შეცვალოს რიგრიგობითი ფლობის ისრის მიმართულება თამაშის პირველი ნახევრის დამთავრებისთანავე, ვინაიდან მეორე ნახევარში გუნდებმა უნდა გაცვალონ კალათები.
- თითოეული გუნდის მთავარი მწვრთნელის მიერ გამოყენებული გამოწვევა. მან დაუყოვნებლივ უნდა აცნობოს ახლოს მყოფ

მსაჯს, რომ მთავარ მწვრთნელს აღარ აქვს გამოწვევის გამოყენების უფლება.

48.2 მლივნის თანაშემწე მართავს ანგარიშის ტაბლოს და ეხმარება მლივანს და წამმზომის ოპერატორს. იმ შემთხვევაში, თუ არსებობს სხვადასხვაობა ტაბლოს ჩვენებებსა და ოქმში ჩანაწერებს შორის და შეუძლებელია ამ განსხვავების მიზეზის დადგენა, ჭეშმარიტებად ჩითვლება ოქმის ჩანაწერები, რომლის მიხედვითაც უნდა გასწორდეს ტაბლოს მაჩვენებლები.

48.3 თუ ოქმში არსებული შეცდომა შემჩნეულია:

- თამაშის დროს, მლივანმა უნდა დაიცადოს პირველივე შემთხვევამდე, როდესაც ბურთი გახდება მკვდარი და მხოლოდ შემდეგ გააუღეროს თავისი ხმოვანი სიგნალი.
- სათამაშო დროის დამთავრების შემდეგ, ოღონდ უფროსი მსაჯის მიერ ოქმის ხელმოწერამდე, შეცდომა უნდა გასწორდეს, მაშინაც კი, როდესაც ეს შესწორება იმოქმედებს თამაშის საბოლოო შედეგზე.
- უფროსი მსაჯის მიერ ოქმის ხელმოწერის შემდეგ, შეცდომის გასწორება აღარ შეიძლება. უფროსმა მსაჯმა ან კომისარმა (თუ ესწრება) უნდა გაგზავნოს მოხსენება მომხდარის აღწერით შეჯიბრის ჩამტარებელ ორგანიზაციაში.

მუხ. 49 წამმზომის ოპერატორი: მოვალეობები

49.1 წამმზომის ოპერატორს განკარგულებაში უნდა გადაეცეს სათამაშო საათი და წამმზომი, და ის ვალდებულია :

- აწარმოოს სათამაშო დროის, წუთშესვენებებისა და თამაშში შესვენებების დროის ათვლა.
- დარწმუნდეს, რომ სათამაშო საათის სიგნალი მეოთხედის ან ოვერტაიმის დამთავრების შემდეგ ჟღერს ძალიან ხმამაღლა და ავტომატურად.

- გამოიყენოს ყველა შესაძლო საშუალება, რათა დაუყოვნებლივ შეატყობინოს მსაჯებს იმ შემთხვევაში, თუ მისმა სიგნალმა არ გაიჟღერა ან არ იქნა გავონილი.
- უჩვენოს თითოეული მოთამაშის მიერ მიღებული ჯარიმების რაოდენობა, რისთვისაც უნდა ასწიოს მაჩვენებელი ამ მოთამაშის მიერ მიღებული ჯარიმების რაოდენობის შესაბამისი ციფრით, ისეთნაირად, რომ ორივე მწვრთნელისათვის იყოს ნათლად დასანახი.
- დაუყოვნებლივ შეატყობინოს მსაჯს, როდესაც ნებისმიერი მოთამაშე ჩაიდენს 5 ჯარიმას.
- მოათავსოს გუნდური ჯარიმების მაჩვენებელი მსაჯთა მაგიდის იმ კიდეში, რომელიც უახლოესია გუნდური ჯარიმებისთვის დასასჯელ გუნდის სკამთან, იმ მომენტში, როდესაც ბურთი გახდა ცოცხალი მეოთხე გუნდური ჯარიმის შემდეგ მიმდინარე მეოთხედში.
- მოახდინოს შეცვლები.
- წუთშესვენების მიცემის პირველსავე შესაძლებლობისას უნდა შეატყობინოს მსაჯებს, რომ გუნდმა მოითხოვა წუთშესვენება.
- გააჟღეროს თავისი ხმოვანი სიგნალი **მხოლოდ** იმ დროს, როდესაც ბურთი მკვდარია და მანამდე, ვიდრე ბურთი ისევ გახდება ცოცხალი. მდივნის სიგნალის ხმაზე **არ ჩერდება** სათამაშო საათი ან თამაში, აგრეთვე არ კვდება ბურთი.

49.2 წამმზომის ოპერატორმა უნდა აწარმოოს **სათამაშო დროის** ათვლა შემდეგნაირად:

- ჩართოს სათამაშო საათი, როდესაც:
 - სადავო გდების გათამაშებისას, ერთ-ერთი მოღავეთაგანის მიერ ბურთი სწორადაა გადაგდებული.
 - წარუმატებელი ბოლო საჯარიმო ტყორცნის შემდეგ ბურთი ხდება ცოცხალი და ეხება სათამაშო მოედანზე მყოფ მოთამაშეს ან მას ეხება სათამაშო მოედანზე მყოფი მოთამაშე.
 - შემოტანის დროს ბურთი ეხება სათამაშო მოედანზე მყოფ მოთამაშეს ან სათამაშო მოედანზე მყოფი მოთამაშე ეხება ბურთს.
- გააჩეროს სათამაშო საათი მაშინ, როდესაც:

- მთავრდება დრო მეოთხედის ან ოვერტაიმის ბოლოს (თუ სათამაშო საათი არ ჩერდება ავტომატურად).
- მსაჯი აძლევს სასტვენს იმ მომენტში, როდესაც ბურთი ცოცხალია.
- ბურთი ჩავარდა თამაშიდან იმ გუნდის კალათში, რომელმაც მოითხოვა წუთშესვენება.
- ბურთი ჩავარდა კალათში თამაშიდან იმ მომენტში, როდესაც მეოთხე მეოთხედის ან ყოველი ოვერტაიმის დამთავრებამდე სათამაშო საათზე რჩება ორი (2:00) წუთი ან ნაკლები.
- გაისმის ტყორცნის ტაიმერის ხმოვანი სიგნალი იმ მომენტში, როდესაც გუნდი აკონტროლებს ბურთს.

49.3 წამმზომის ოპერატორმა უნდა აწარმოოს წუთშესვენების დროის ათვლა შემდეგნაირად:

- ჩართოს დროის ათვლის მოწყობილობა მაშინვე, როგორც კი მსაჯი აძლევს სასტვენს და უჩვენებს ჟესტს წუთშესვენების მიცემის შესახებ.
- მისცეს თავისი სიგნალი წუთშესვენების 50 წამის დამთავრებისას.
- მისცეს თავისი სიგნალი, როდესაც წუთშესვენება დასრულდა.

49.4 წამმზომის ოპერატორმა უნდა აწარმოოს თამაშში შესვენების დროის ათვლა შემდეგნაირად:

- ჩართოს წამმზომი მაშინვე, როგორც კი დამთავრდება წინა მეოთხედი ან ოვერტაიმი.
- გააჟღეროს თავისი სიგნალი 3 და ერთნახევარი (1:30) წუთით ადრე პირველი და მესამე მეოთხედების დაწყებამდე.
- გააჟღეროს თავისი სიგნალი 30 წამით ადრე მეორე და მეოთხე მეოთხედების და ყოველი ოვერტაიმის დაწყებამდე.
- გააჟღეროს თავისი სიგნალი და იმავდროულად გააჩეროს დროის ათვლის მოწყობილობა მაშინვე, როგორც კი დამთავრდება შესვენება თამაშში.

მუხ. 50 ტყორცნის ტაიმერის ოპერატორი: მოვალეობები

ტყორცნის ტაიმერის ოპერატორის განკარგულებაში უნდა გადაეცეს მოწყობილობა, რომელიც მან უნდა მართოს შემდეგნაირად:

50.1 ჩართოს ან გააგრძელოს ათვლა, ყოველთვის როდესაც:

- გუნდი სათამაშო მოედანზე ამყარებს კონტროლს ცოცხალ ბურთზე. ამის შემდეგ მეტოქის მიერ ბურთთან უბრალო შეხება არ იძლევა ტყორცნისათვის ახალი დროის პერიოდის ათვლის დაწყების უფლებას თუ ბურთზე კონტროლს აგრძელებს იგივე გუნდი.
- შემოტანისას ბურთი ეხება ნებისმიერ მოთამაშეს მოედანზე ან ბურთს სწორად ეხება ნებისმიერი მოთამაშე სათამაშო მოედანზე.

50.2 გააჩეროს, მაგრამ არ ჩამოყაროს ჩვენებები დარჩენილი დროის ნათლად დასანახად, როდესაც იმავე გუნდს, რომელიც ამის წინ აკონტროლებდა ბურთს, ეძლევა ბურთი გამოსატანად შემდეგი გარემოებების გამო:

- ბურთის გადასვლა მოედნის ფარგლებს გარეთ.
- იმავე გუნდის მოთამაშის ტრავმა.
- ამ გუნდის მიერ ჩადენილი ტექნიკური ჯარიმა.
- სადავო ბურთის სიტუაცია. (გამონაკლისია, როდესაც ბურთი იჭედება რგოლსა და ფარს შორის)
- ორმხრივი ჯარიმა.
- ორივე გუნდის მიმართ ერთნაირი სასჯელების კომპენსაცია.

გააჩეროს, მაგრამ ასევე არ ჩამოყაროს ჩვენებები დარჩენილი დროის ნათლად დასანახად, მაშინ, როდესაც გუნდს, რომელიც ამის წინ აკონტროლებდა ბურთს, ეძლევა გამოტანის უფლება მოწინავე ზონაში ჯარიმის ან დარღვევის გამო და ტყორცნის ტაიმერზე დაფიქსირებულია 14 ან მეტი წამი.

50.3 გააჩეროს და ჩამოყაროს 24 წამისკენ (ამ დროს ტაიმერზე არ უნდა იყოს არავითარი ჩვენება), როდესაც:

- ბურთი სწორად ჩადის კალათში.
- ბურთი ეხება მეტოქის კალათის რგოლს და მასზე კონტროლს ამყარებს გუნდი, რომელიც არ აკონტროლებდა ბურთს რგოლთან მის შეხებამდე.
- გუნდს ეძლევა ბურთის გამოტანის უფლება ზურგის ზონაში:
 - ჯარიმის ან დარღვევის გამო (მაგრამ არა ბურთის გასვლისას მოედნის ფარგლებს გარეთ).
 - სადავო ბურთის სიტუაციის გამო გუნდს, რომელიც ამის წინ არ აკონტროლებდა ბურთს.
 - თამაშის შეჩერების გამო იმ ქმედებისათვის, რომელიც არ არის დაკავშირებული ბურთის მაკონტროლებელ გუნდთან.
 - თამაშის შეჩერების გამო იმ ქმედებისათვის, რომელიც არ არის დაკავშირებული არცერთ გუნდთან, ოღონდ, თუ მეტოქე გუნდი არ იქნება ჩაყენებული არახელსაყრელ მდგომარეობაში.
- გუნდს ეძლევა საჯარიმო ტყორცნის (-ების) უფლება.

50.4 გააჩეროს, ჩამოყაროს 14 წამისკენ, როდესაც:

- იმავე გუნდს, რომელიც ამის წინ აკონტროლებდა ბურთს, ეძლევა მოწინავე ზონაში შემოტანის უფლება და ტყორცნისთვის განკუთვნილი დროის ათვლის მოწყობილობაზე რჩება 13 წამი ან ნაკლები:
 - ჯარიმის ან დარღვევის გამო (მაგრამ არა ბურთის გასვლისას მოედნის ფარგლებს გარეთ).
 - თამაშის შეჩერების გამო იმ ქმედებისთვის, რომელიც არ არის დაკავშირებული ბურთის მაკონტროლებელ გუნდთან.
 - თამაშის შეჩერების გამო იმ ქმედებისათვის, რომელიც არ არის დაკავშირებული არცერთ გუნდთან, ოღონდ, თუ მეტოქე გუნდი არ იქნება ჩაყენებული არახელსაყრელ მდგომარეობაში.
- გუნდს, რომელიც ამის წინ არ აკონტროლებდა ბურთს, უნდა მიეცეს გამოტანის უფლება მოწინავე ზონაში, რომლის მიზეზი გახდა:

- პერსონალური ჯარიმა ან დარღვევები (ბურთის აუტში გასვლის ჩათვლით).
- სადავო ბურთის სიტუაცია.
- გუნდს უნდა მიეცეს გამოტანის უფლება მოწინავე ზონის გამოტანის ხაზიდან არასპორტული ან მადისკვალიფიცირებული ჯარიმის გამო.
- მას შემდეგ, რაც ბურთი შეეხო რგოლს თამაშიდან წარუმატებელი ტყორცნის, ბოლო ან ერთადერთი საჯარიმო ტყორცნისას ან გადაცემის შემთხვევებში და ბურთზე კონტროლს ამყარებს იგივე გუნდი, რომელიც მანამდე აკონტროლებდა ბურთს, ვიდრე ბურთი შეეხოდა რგოლს.
- სათამაშო საათი აჩვენებს 2:00 წუთს ან ნაკლებს თამაშის მეოთხე მეოთხედში ან ნებისმიერ ოვერტაიმში იმ წუთშესვენების შემდეგ, რომელიც აიღო, საკუთარ ზურგის ზონაში ბურთის ფლობის უფლების მქონე გუნდმა და მწვრთნელი გადაწყვეტს, რომ თამაში უნდა განახლდეს მისი გუნდის მიერ ბურთის შემოტანით გუნდის მოწინავე ზონის გამოტანის ხაზიდან, ხოლო საათის გაჩერების დროს ტყორცნის ტაიმერზე დაფიქსირებული იყო 14 წამი ან მეტი.

50.5 გამორთოს მოწყობილობა, მას შემდეგ რაც ბურთი ხდება მკვდარი და სათამაშო საათი გაჩერდა ნებისმიერ მეოთხედში ან ოვერტაიმში, როდესაც ერთ-ერთი გუნდი ამყარებს ახალ კონტროლს ბურთზე და სათამაშო საათზე რჩება 14 წამზე ნაკლები.

ტყორცნის ტაიმერის სიგნალი არ აჩერებს სათამაშო საათს ან თამაშს, აგრეთვე არ აქცევს ბურთს მკვდრად, გარდა სიტუაციისა, როდესაც გუნდი აკონტროლებს ბურთს.

დანართი A - მსაჯების ჟესტები

A.1 ჟესტები, რომლებიც მოყვანილია წინამდებარე წესებში არის, ერთადერთი მოქმედი ოფიციალური ჟესტები.

A.2 დაჟინებით რეკომენდებულია მდივანთა მაგიდისთვის ჟესტების ჩვენების პროცედურას თან ახლდეს სიტყვიერი განმარტებები (საერთაშორისო თამაშებისთვის – ინგლისურ ენაზე).

A.3 აუცილებელია, რომ მსაჯ-მდივნები ასევე იცნობდნენ ამ ჟესტებს.

ჟესტები დაკავშირებული სათამაშო საათთან:

სათის გაჩერება საათის გაჩერება საათის ჩართვა
ჯარიმის შემთხვევაში

სათის გაჩერება



1

გაშლილი ხელის გული

სათის გაჩერება



2

ერთი მტევანი შეკრულია მუშტად

სათის ჩართვა



3

ხელის მკვეთრი დაქნევა ქვემოთ

ქულების ჩათვლა:

ერთი ქულა



4

ერთი თითი, მტევნის ძირს დაქნევა

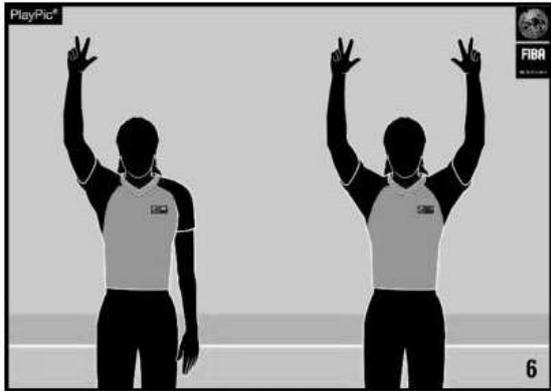
ორი ქულა



5

ორი თითი, მტევნის ძირს დაქნევა

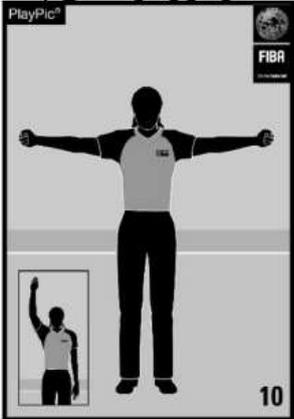
სამი ქულა



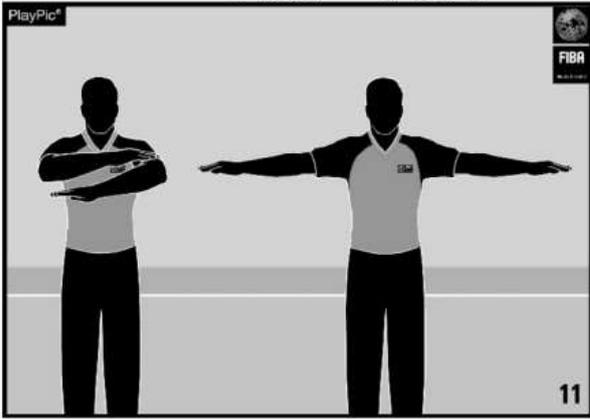
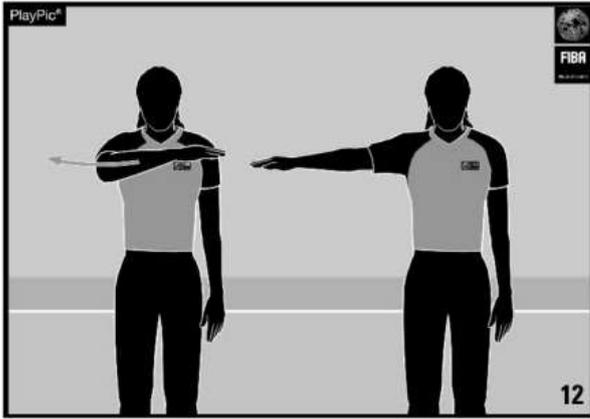
6

სამი გაშვებული თითი, ერთი ხელი : ჩაგდების მცდელობა
ორივე ხელი : წარმატებული ტყორცნა

შეცვლა და ფუთშესვენება:

<p>შეცვლა</p>  <p>7</p>	<p>მოწვევა მოედანზე</p>  <p>8</p>	<p>მოთხოვნილი წუთშესვენება</p>  <p>9</p>	<p>მედია წუთშესვენება</p>  <p>10</p>
<p>მკერდის წინ გადაჯვარედინებული ხელები</p>	<p>გახსნილი ხელისგულის აქნევა მკერდისაკენ</p>	<p>ხელისგული და საჩვენებელი თითი წარმოქმნიან ლათინურ ასო «T»-ს</p>	<p>განმკლავი მუშტებად შეკრული მტევნებით</p>

საინფორმაციო:

<p>ჩაგდებული ბურთის გაუქმება, სათამაშო ქმედების გაუქმება</p>  <p>11</p>	<p>საჩვენებელი ათვლა</p>  <p>12</p>
<p>ხელების ერთჯერადად მკერდთან მიტანა და გაშლა</p>	<p>წამების ათვლა, ხელის იდაყვი მოხრითა და გაშლით</p>

კომუნიკაცია



მალა აწვდილი წერი

ტყორცნისთვის განკუთვნილ ტაიმერზე ჩვენებების ჩამოყრა



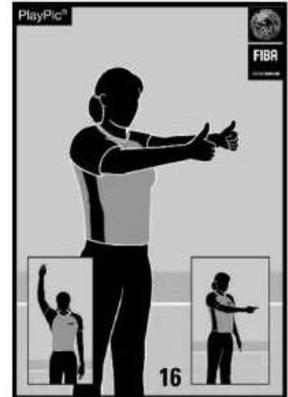
მტევნის ტრიალი მალა აშვებული საჩვენებელი თითით

ბურთის შემოტანა და/ან აუტის მიმართულება



ბურთის შემოტანის მიმართულების ჩვენება, ხელი გვერდითი ხაზის პარალელურად

სადავო ბურთის ან სადავო გდების სიტუაცია



მალა აწვდილი ცერები, შემომტანის მიმართულების შემდგომი ჩვენებით რიგრიგობითი ფლობის ისრის გამოყენებით

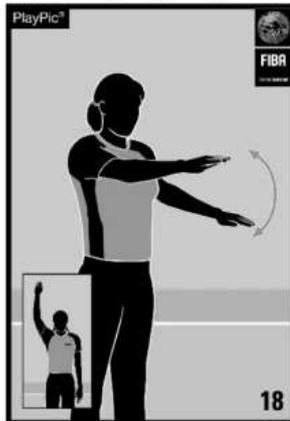
ღარღვევები

გარბენი



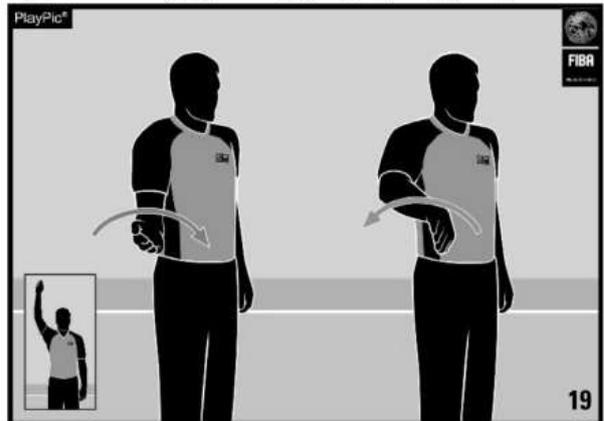
მუშტების ტრიალი

არასწორი ტარება: ორმაგი ტარება



გაშლილი ხელების მოძრაობა ზემოთ-ქვემოთ

არასწორი ტარება: ბურთის ხელში შეყოვნება ტარებისას



გაშლილი მტევნის ნახევარბრუნ

3 წამი



გაშლილი ხელის
ქნევითი მოძრაობა
3 გაშლილი თითით

5 წამი



5 თითის
ჩვენება

8 წამი



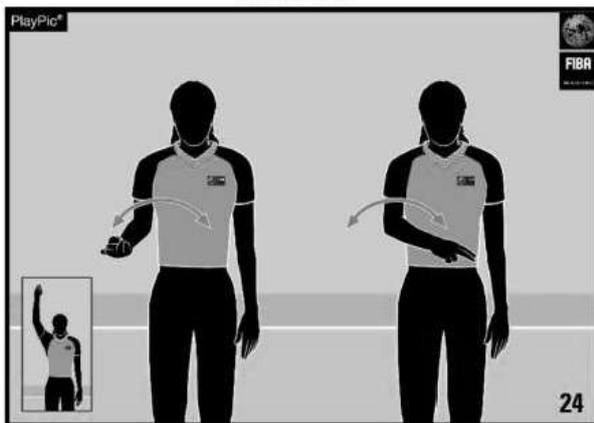
8 თითის
ჩვენება

24 წამი



თითებით მხარზე
შეხება

ბურთი დაბრუნებული ზურგის
ზონაში



ხელის ქნევითი მოძრაობა
სხეულის წინ

ბურთის განზრახ
ბლოკირება
ან თამაში ფეხით



თითის გაშვერა
ტერფისკენ

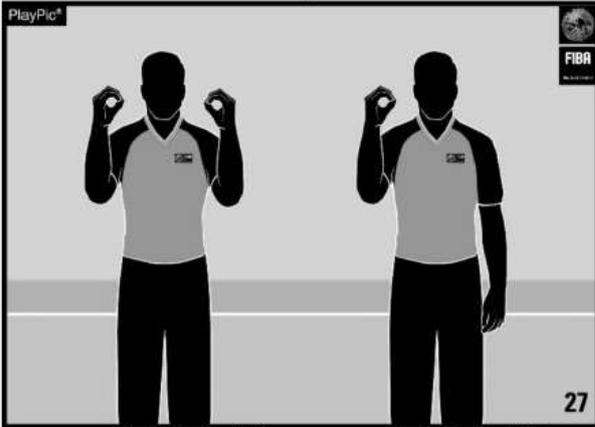
დაბრკოლება ბურთის
ჩაგდებისთვის და
დაბრკოლება
ბურთისთვის ტყორცნის
დროს



ატრიალეთ გაშლილი
საჩვენებელი თითი
მეორე ხელზე
წრიული მოძრაობით

ფოტოგრაფია ნომრები:

№ 00 და 0



ციფრი 0-ის ჩვენება
ორივე ხელით

ციფრი 0-ის ჩვენება
მარჯვენა ხელით

№ 1 - 5

№ 6 - 10

№ 11-15



მარჯვენა ხელით ციფრების
1-დან 5-მდე ჩვენება



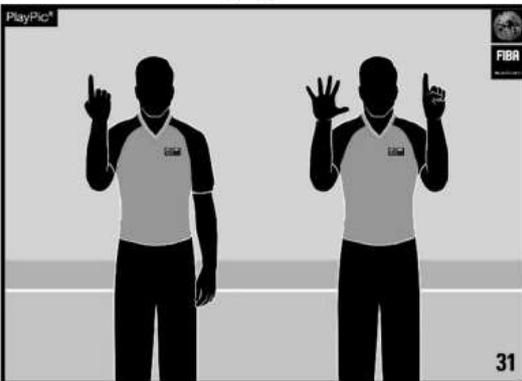
მარჯვენა ხელით ციფრი
5-ის ჩვენება, ხოლო
მარცხენა ხელით
ციფრების 1-დან 5-მდე



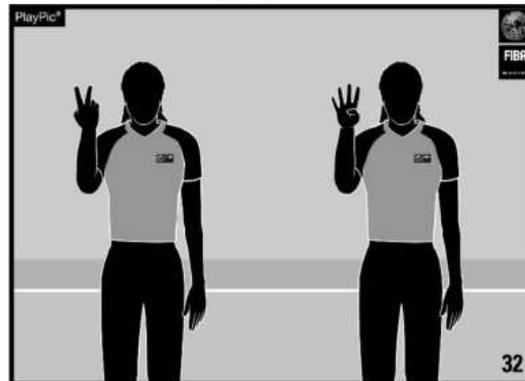
მარჯვენა ხელი უკერულია
მუშტად, ხოლო მარცხენა
ხელით ციფრების
1-დან 5-მდე ჩვენება

№ 16

№ 24

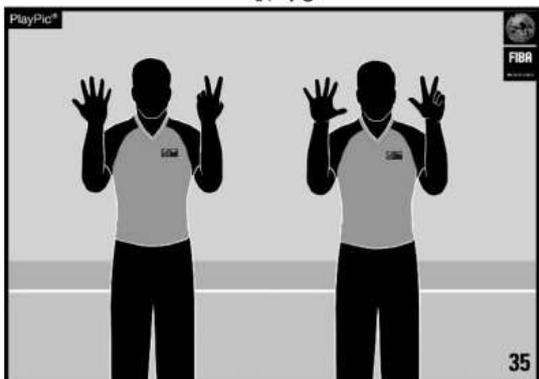


ჯერ ციფრი 1-ის ჩვენება (ათეულის) მტევნის
ზურგის მხრით, შემდეგ ხელის გულით
ჩვენება ციფრების 6-ის (ერთეულის)



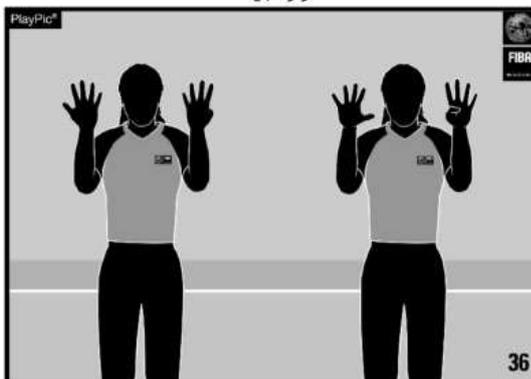
ჯერ ციფრი 2-ის ჩვენება (ათეულის) მტევნის
ზურგის მხრით, შემდეგ ხელის გულით
ჩვენება ციფრი 6-ის (ერთეულის)

№ 78



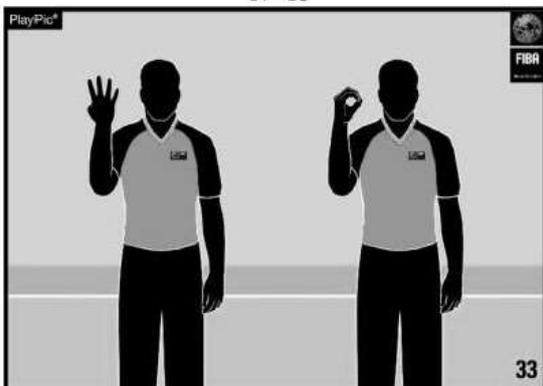
ჯერ ციფრი 7-ის ჩვენება (ათეულის) მტევნის ზურგის მხრით, შემდეგ ხელის გულით ჩვენება ციფრი 8-ის (ერთეულის)

№ 99



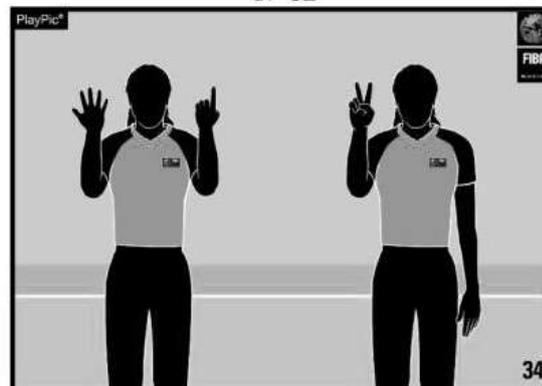
ჯერ ციფრი 9-ის ჩვენება (ათეულის) მტევნის ზურგის მხრით, შემდეგ ხელის გულით ჩვენება ციფრი 9-ის (ერთეულის)

№ 40



ჯერ ციფრი 4-ის ჩვენება (ათეულის) მტევნის ზურგის მხრით, შემდეგ ხელის გულით ჩვენება ციფრი 0-ის (ერთეულის)

№ 62



ჯერ ციფრი 6-ის ჩვენება (ათეულის) მტევნის ზურგის მხრით, შემდეგ ხელის გულით ჩვენება ციფრი 2-ის (ერთეულის)

ჯარიმების ტიპები:

მოთამაშის შეყოვნება



მაჯის ხელით ჩავლება ქვემოთ

ბლოკირება (დაცვაში) არასწორი ჩაღობვა თავდასხმაში



დონჯი ორი ხელით

ბიძგი ან შეჯახება



ბიძგის იმიტაცია

მოთამაშის შეყოვნება ხელით



მაჯის ხელით ჩავლება და ხელების მოძრაობა ძირს

ხელის არასწორი გამოყენება



მაჯაზე მუშტის დარტყმა

ბურთიანი მოთამაშის შეჯახება მეტოქესთან



მუშტის დარტყმა ხელისგულზე

არასწორი კონტაქტი ხელთან



მტევნის მირტყმა მეორე ხელის წინამხარეზე

ხელის წატანება



წინამხრის მოძრაობა უკან

არალეგალური ცილინდრი



იდაყვის ზღვარგადასული ქნევა



იდაყვის გვერდზე გაქნევა

თავში მორტყმა



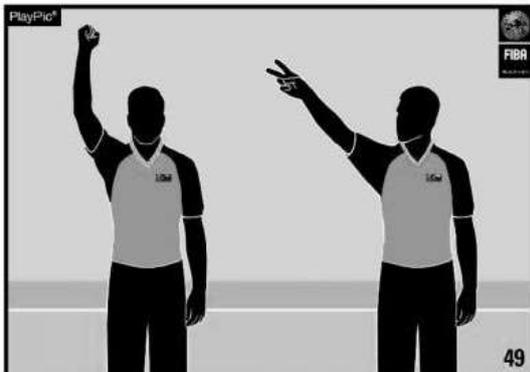
თავში ხელის მორტყმის იმიტაცია

ბურთის მაკონტროლებელი გუნდის ჯარიმა



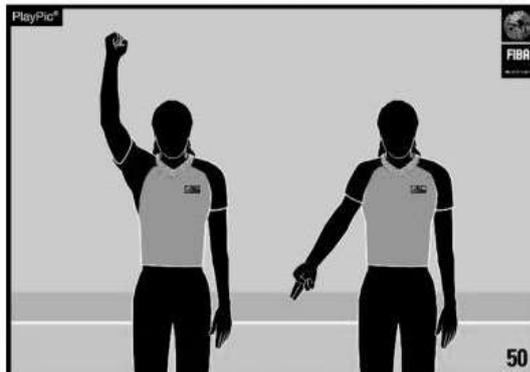
მუშტის მიმართვა დამნაშავე გუნდის კალათისკენ

ჯარიმა ტყორცნის პროცესში



მაღლა აღმართული მუშტი შემდგომი საჯარიმო ტყორცნების რაოდენობის ჩვენებით

ჯარიმა არა ტყორცნის პროცესში



მაღლა აღმართული მუშტი შემდგომი ხელის გაშვებით იატაკისკენ

ბანსაკუთრებული ჯარიმები:

ორმხრივი ჯარიმა



თავს ზემოთ მუშტებიანი ხელების გადაჯვარედინება

ტექნიკური ჯარიმა



გამოლილი მტევნები ქმნიან ასო «T»-ს

არასპორტული მადისკვალიფიცირებული ჯარიმა



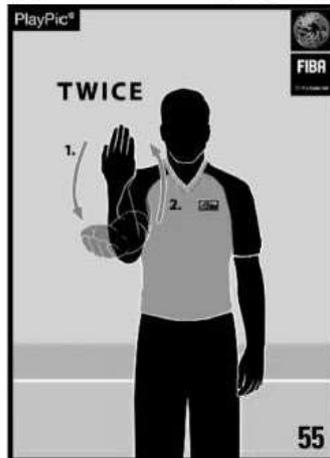
მუშტიანი მაჯის ხელით ჩავლება თავს ზემოთ



ორივე მუშტის მაღლა აწევა

შემოსაზღვრელი ხაზის არასწორი გადაკვეთა შემოტანისას

ჯარიმის იმიტაცია



წინამხრის ორჯერადი აწევა



ხელის აქნევა შემოსაძღვრელი ხაზის პარალელურად (მე-4 მეოთხედის ან ოვერტაიმის ბოლო 2 წუტში)

დაუყოვნებელი ვიდეოგანმეორების სისტემა:

დაუყოვნებელი
ვიდეოგანმეორების
სისტემის განხილვა

მთავარი მწვრთნელის
გამოწვევა



ჰორიზონტალურად
გაშვებული ხელისა
და საჩვენებელი თითის
ტრიალი



ჰაერში
ოთხკუთხედის
დახაზვა

ჯარიმისთვის სასჯელის ჩატარება :

საჯარიმო ტყორცნის
(-ების) გარეშე
ჯარიმის შემდეგ



ხელი უჩვენებს
შემოტანის
მიმართულებას და
პარალელურია
გვერდითი ხაზის

ბურთის
მაკონტროლებელი
გუნდის ჯარიმის
შემდეგ



მუშტი უჩვენებს
შემოტანის
მიმართულებას და
ხელი გვერდითი
ხაზის პარალელურია

1 საჯარიმო
ტყორცნა



1 თითი
ზემოთ

2 საჯარიმო
ტყორცნა



2 თითი
ზემოთ

3 საჯარიმო
ტყორცნა



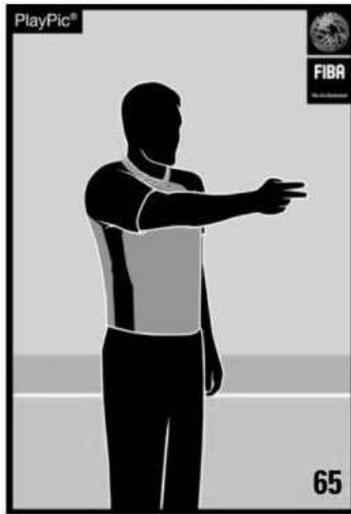
3 თითი
ზემოთ

საჯარიმო ტყორცნების ჩატარება – აქტიური მსაჯი :

1 საჯარიმო ტყორცნა 2 საჯარიმო ტყორცნა 3 საჯარიმო ტყორცნა



1 თითი
ჰორიზონტალურად



2 თითი
ჰორიზონტალურად



3 თითი
ჰორიზონტალურად

საჯარიმო ტყორცნების ჩატარება – პასიური მსაჯი :

1 საჯარიმო ტყორცნა 2 საჯარიმო ტყორცნა 3 საჯარიმო ტყორცნა



საჩვენებელი თითი



ორივე ხელის
თითები შეერთებულია



3 თითი ორივე
ხელზე

დანართი B – ოქმი

B.1 ოქმი, რომელიც გამოსახულია სურ. 9, დამტკიცებულია FIBA-ს ტექნიკური კომისიის მიერ.

B.2 იგი შედგება ერთი ორიგინალისა და სამი ასლისგან სხვადასხვა ფერის ქაღალდზე. ორიგინალი, თეთრ ქაღალდზე, განკუთვნილია FIBA-სთვის. პირველი ასლი ცისფერ ქაღალდზე – ჩამტარებული ორგანიზაციისთვის, მეორე ასლი, ვარდისფერ ქაღალდზე – გამარჯვებული გუნდისთვის, ხოლო ბოლო ასლი ყვითელ ქაღალდზე – წაგებული გუნდისთვის.

შენიშვნა: **1.** აუცილებელია, რომ მდივანმა ყველა ჩანაწერი გააკეთოს ორი სხვადასხვა ფერის კალმისტრის გამოყენებით: წითლით – პირველი და მესამე მეოთხედებისთვის, ლურჯით ან შავით – მეორე და მეოთხე მეოთხედებისთვის. ყველა დამატებითი პერიოდისათვის ჩანაწერი უნდა შესრულდეს ლურჯი ან შავი ფერით (იგივე ფერებით, როგორც მეორე და მეოთხე მეოთხედებისთვის).

2. ოქმი შეიძლება მომზადდეს და შეივსოს ელექტრონული მეთოდით.

B.3 თამაშის დაწყებამდე არა უგვიანეს 40 წუთისა მდივანმა უნდა მოამზადოს ოქმი შემდეგნაირად:

B.3.1 მან უნდა ჩაწეროს ორივე გუნდის სახელწოდება ოქმის ზედა ნაწილში სათანადო გრაფებში. პირველი ყოველთვის იწერება ადგილობრივი გუნდი (მასპინძელი გუნდი) ან გუნდი, რომელიც განრიგში წერია პირველი (ნეიტრალურ სათამაშო მოედანზე მიმდინარე ტურნირების ან თამაშებისათვის) და აღინიშნება „გუნდი A“-დ. მეორე გუნდი იწერება როგორც „გუნდი B“.

B.3.2 ამის შემდგომ მდივანმა უნდა ჩაწეროს:

- შეჯიბრის დასახელება.
- თამაშის რიგითი ნომერი.
- თამაშის ჩატარების თარიღი, დრო და ადგილი.
- უფროსი მსაჯისა და მსაჯის (-ების) გვარები, მოქალაქეობის მითითებით (IOC კოდი).



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A **HOOPERS**

Team B **POINTERS**

Competition	WCM	Date	22.11.2017	Time	20:00	Crew chief	WALTON, M. (USA)
Game No.	5	Place	GENEVA	Umpire 1	CHANG, Y. (CHN)	Umpire 2	BARTOK, K. (HUN)

სურ. 10 ოქმის სათაური

B.3.3 'A' გუნდი დაიკავებს ოქმის ზედა ნაწილს, 'B' გუნდი – ქვედას.

B.3.3.1 პირველ სვეტში მდივანმა უნდა ჩაწეროს ყოველი მოთამაშის, მთავარი მწვრთნელის და მწვრთნელის პირველი თანაშემწის ლიცენზიის ნომრები (ბოლო სამი ციფრი). ტურნირების დროს მოთამაშის ლიცენზიის ნომრის მითითება საჭიროა მისი გუნდის მხოლოდ პირველი თამაშის ოქმში.

B.3.3.2 მეორე სვეტში მდივანმა **ბეჭდური** ასოებით უნდა ჩაწეროს ყოველი მოთამაშის გვარი და ინიციალები მაისურებზე აღნიშნული ნომრების მიხედვით, რომლებიც ეთანადება მთავარი მწვრთნელის ან მისი წარმომადგენლის მიერ მოწოდებული გუნდის წევრთა სიას. გუნდის კაპიტნის გვარის შემდეგ კეთდება ჩანაწერი (CAP).

B.3.3.3 თუ გუნდი წარმოდგენილია 12-ზე ნაკლები მოთამაშით, მაშინ მოთამაშეთა მონაცემებით შევსებული გრაფების მომდევნო ცარიელ გრაფებში, რომლებიც განკუთვნილია მოთამაშის ლიცენზიის ნომრის, გვარის და სახელის, მოთამაშის ნომრის და თამაშში მისი მონაწილეობის ჩასაწერად, მდივანმა უნდა გაავლოს პორიზონტალური

საზი. თუ გუნდის განაცხადში წარმოდგენილია 11-ზე ნაკლები მოთამაშე, მაშინ საზი უნდა გაგრძელდეს ჯარიმების სექციამდე და შემდეგ დაეშვას დიაგონალურად ძირს სვეტის ბოლომდე.

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5						
002	JONES, M.	8						
003	SMITH, E.	9						
004	FRANK, Y.	12						
010	NANCE, L.	18						
012	KING, H. (CAP)	22						
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25						
021	MARTINEZ, M.	33						
022	SANCHES, N.	42						
Coach				LOOR, A. 				
Assistant Coach				MONTA, B.				

სურ. 11 გუნდები ოქმში (თამაშის წინ)

B.3.4 ყოველი გუნდისთვის გამოყოფილ ქვედა ნაწილში მდივანმა (ბეჭდური ასოებით) უნდა ჩაწეროს მთავარი მწვრთნელისა და მწვრთნელის პირველი თანაშემწის გვარები.

B.4 თამაშის დაწყებამდე არა უგვიანეს 10 წუთისა ორივე მწვრთნელი ვალდებულია :

B.4.1 დაადასტუროს, რომ ეთანხმება თავისი გუნდის წევრების გვარებისა და შესაბამისი ნომრების ჩანაწერებს.

B.4.2 დაადასტუროს მთავარი მწვრთნელისა და მწვრთნელის პირველი თანაშემწის გვარები. თუ გუნდს არ ჰყავს მთავარი მწვრთნელი და მისი თანაშემწე, მაშინ გუნდის კაპიტანმა უნდა შეასრულოს მოთამაშე-მწვრთნელის მოვალეობა. მისი გვარი უნდა

იქნეს შეტანილი გრაფაში „მთავარი მწვრთნელი“ და გვარის შემდეგ უნდა გაკეთდეს აღნიშვნა (CAP).

Head Coach	607	King, H. (CAP)			
First assistant coach					

B.4.3 მიუთითოს 5 მოთამაშე, რომელიც დაიწეებს თამაშს, რისთვისაც ნომრის გვერდით, სვეტში “მოთამაშე მოედანზე” უნდა დასვას მცირე ნიშანი ‘X.’

B.4.4 ხელი მოაწეროს ოქმს. „A“ გუნდის მწვრთნელმა პირველმა უნდა მიაწოდოს ეს ინფორმაცია.

B.5 თამაშის დასაწყისში მდივანმა უნდა შემოხაზოს წრეხაზით ყოველი გუნდის იმ ხუთი მოთამაშის X ნიშანი, რომლებიც იწყებენ თამაშს.

B.6 თამაშის მსვლელობისას, როდესაც სათადარიგო პირველად შემოდის მოედანზე როგორც მოთამაშე, მდივანმა მისი ნომრის გვერდით, სვეტში "მოთამაშე მოედანზე" უნდა დასვას მცირე ნიშანი ‘X’, წრეხაზის შემოხაზვა არ არის საჭირო.

B.7 წუთშესვენებები

B.7.1 გუნდებისთვის მიცემული წუთშესვენებები უნდა ჩაიწეროს ოქმში მეოთხედის ან ოვერტაიმის სათამაშო დროის წუთის შეტანით ოქმის შესაბამის უჯრებში გუნდების სახელწოდებების ქვეშ.

B.7.2 ყოველი ნახევრის და ოვერტაიმის დამთავრების შემდეგ, გამოუყენებელ უჯრებში უნდა გაესვას ორი პარალელური ჰორიზონტალური ხაზი. თუ გუნდმა არ აიღო მისი პირველი წუთშესვენება მეოთხე მეოთხედის ბოლო ორ წუთამდე, მდივანმა უნდა გაატაროს 2 ჰორიზონტალური ხაზი ამ გუნდის მეორე ნახევრის პირველ უჯრაში.

Time-outs		Team fouls	
H1	7	Q1	X X X X
H2	9 10	Q3	X X X X
OT		HCC	Q4 9

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5	X	P ₂				
002	JONES, M.	8	X	P	P ₂			
003	SMITH, E.	9	X	P ₂	U ₂	P	P ₁	
004	FRANK, Y.	12	X	T ₁	U ₂	GD		
010	NANCE, L.	18	X	P	U ₁			
012	KING, H. (CAP)	22	X	P ₁				
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25	X	P ₃	P ₂			
021	MARTINEZ, M.	33	X	T ₁	P ₂	T ₁	GD	
022	SANCHES, N.	42	X	P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂ GD
024	MANOS, K.	55	X	P ₂	D ₂			
Head coach		788	LOOR, A.				C ₁	B ₁
First assistant coach		555	MONTA, B.					

სურ. 12 გუნდები ოქმში (თამაშის შემდეგ)

B.8 ჯარიმები

B.8.1 მოთამაშეთა ჯარიმები შეიძლება იყოს პერსონალური, ტექნიკური, არასპორტული ან მადისკვალიფიკირებული და უნდა ჩაიწეროს მოთამაშის გვარის გასწვრივ.

B.8.2 მთავარი მწვრთნელების, მწვრთნელთა პირველი თანაშემწეების, სათადარიგო ან გაგარდნილი მოთამაშეების და დელეგაციის

თანმხლებ პირთა მიერ ჩადენილი ჯარიმები შეიძლება იყოს ტექნიკური ან მაღისკვალიფიცირებელი და უნდა ჩაეწეროს მთავარ მწვრთნელს.

B.8.3 ყველა ჯარიმის ჩაწერა უნდა ხდებოდეს შემდეგნაირად:

B.8.3.1 პერსონალური ჯარიმა აღინიშნება ასო **“P”**-ს ჩაწერით.

B.8.3.2 მოთამაშის ტექნიკური ჯარიმა აღინიშნება ასო **“T”**-ს ჩაწერით. მეორე ტექნიკური ჯარიმა ასევე აღინიშნება ასო **‘T’**-თი, შემდგომი **‘GD’**-ს ჩაწერით მომდევნო უჯრაში, მიმდინარე თამაშიდან დისკვალიფიკაციის შესახებ.

B.8.3.3 მთავარი მწვრთნელის ტექნიკური ჯარიმა მისი პირადი არასპორტული ქცევისათვის აღინიშნება ასო **‘C’**-ს ჩაწერით. მეორე ამგვარი ტექნიკური ჯარიმა ასევე აღინიშნება ასო **‘C’**-ს და შემდგომ **‘GD’**-ს ჩაწერით მომდევნო უჯრაში.

B.8.3.4 მთავარი მწვრთნელის ტექნიკური ჯარიმა ნებისმიერი სხვა მიზეზის გამო აღინიშნება ასოთ **‘B’**-ს ჩაწერით. მესამე ტექნიკური ჯარიმა (რომელთაგანაც ერთ-ერთი შეიძლება იყოს **‘C’**) აღინიშნება ასო **‘B’** ან **‘C’**-თი, ხოლო მომდევნო უჯრაში ჩაიწერება **‘GD’**.

B.8.3.5 მოთამაშის არასპორტული ჯარიმა აღინიშნება ასო **‘U’**-ს ჩაწერით. მეორე არასპორტული ჯარიმა ასევე აღინიშნება ასო **‘U’**-ს და შემდგომ **‘GD’**-ს ჩაწერით მომდევნო უჯრაში.

B.8.3.6 მოთამაშის ტექნიკური ჯარიმა, რომელმაც ადრე მიიღო არასპორტული ჯარიმა ან მოთამაშის არასპორტული ჯარიმა, რომელმაც ადრე მიიღო ტექნიკური ჯარიმა, ოქმში აღინიშნება **‘U’**-ს ან **‘T’** ასოების ჩაწერით და შემდგომში მომდევნო უჯრაში **‘GD’**-ს ჩაწერით.

B.8.3.7 მაღისკვალიფიცირებელი ჯარიმა აღინიშნება ასო **‘D’** -ს ჩაწერით.

B.8.3.8 ნებისმიერი ჯარიმა, რომელსაც სასჯელად მოჰყვება საჯარიმო ტყორცნა (-ები), უნდა აღინიშნოს შემდეგნაირად – ასოებს ‘P’, ‘T’, ‘C’, ‘B’, ‘U’ ან ‘D’ გვერდით დამატებით უნდა მიეწეროს საჯარიმო ტყორცნების რაოდენობის შესაბამისი ციფრი (1, 2 ან 3) დაბალი ინდექსის სახით.

B.8.3.9 ორივე გუნდის ყველა ჯარიმა, რომლებსაც სასჯელად მოჰყვება თანაბარი სიმძიმის სასჯელები და ხდება მათი კომპენსირება თანახმად მუხ. 42 (საგანგებო სიტუაციები), უნდა აღინიშნოს შემდეგნაირად – ასოებს ‘P’, ‘T’, ‘C’, ‘B’, ‘U’ ან ‘D’ გვერდით უნდა მიეწეროს მცირე ასო ‘E’.

B.8.3.10 მწვრთნელის თანაშემწის, სათადარიგო მოთამაშის, გაძევებული მოთამაშის ან თანმხლები პირის მადისკვალიფიცირებული ჯარიმა, ჩხუბის დროს (სკამის ზონის დატოვების შემთხვევაშიც), აღინიშნება მთავარი მწვრთნელისთვის ტექნიკური ჯარიმის დანიშვნით და ოქმში ჩაიწერება „B2“.

B.8.3.11 ასო “F” უნდა ჩაიწეროს “D2” ან „D“-ს შემდეგ ყველა ცარიელ უჯრედში (ჩხუბში მონაწილე დისკვალიფიცირებული მთავარი მწვრთნელის, თანაშემწის, სათადარიგოს ან გავარდნილი მოთამაშის გრაფაში).

B.8.3.12 მთავარი მწვრთნელის, მწვრთნელის თანაშემწის, სათადარიგო და გაძევებული მოთამაშის ან დელეგაციის თანმხლები პირების მადისკვალიფიცირებული ჯარიმების მაგალითები:

მთავარი მწვრთნელის მადისკვალიფიცირებული ჯარიმა ჩაიწერება შემდეგნაირად:

Head Coach	Loor, A.	D ₂		
First Assistant Coach	Monta, B.			

მწვრთნელის თანაშემწის მადისკვალიფიცირებული ჯარიმა ჩაიწერება შემდეგნაირად:

Head Coach	Loor, A.	B ₂		
First Assistant Coach	Monta, B.	D		

სათადარიგო მოთამაშის მადისკვალიფიცირებული ჯარიმა ჩაიწერება შემდეგნაირად:

001:	Mayer, F.	5	⊗	D				
------	-----------	---	---	---	--	--	--	--

და

Head Coach	Loor, A.	B ₂		
First Assistant Coach	Monta, B.			

მეხუთე ჯარიმით გაძევებული მოთამაშის მადისკვალიფიცირებული ჯარიმა უნდა ჩაიწეროს შემდეგნაირად:

015:	Rush, S.	25	⊗	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D
------	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

და

Head Coach	Loor, A.	B ₂		
First Assistant Coach	Monta, B.			

დელეგაციის თანმხლები პირის მადისკვალიფიცირებული ჯარიმა უნდა ჩაიწეროს შემდეგნაირად:

Head Coach	788	Loor, A.	B ₂		
First Assistant Coach	555	Monta, B.			

B.8.3.13 მთავარი მწვრთნელის, მისი თანაშემწის, სათადარიგო და გაძევებული მოთამაშის ან დელეგაციის თანმხლები პირის მადისკვალიფიცირებული ჯარიმების მაგალითები ჩხუბის დროს სკამის ზონის დატოვებისთვის:

მიუხედავად გუნდის სკამის ზონის დატოვებისთვის დისკვალიფიცირებულ პირთა რაოდენობისა, ერთადერთი ტექნიკური ჯარიმით („B₂“ ან „D₂“) უნდა დაისაჯოს მწვრთნელი.

მთავარი მწვრთნელისა და მწვრთნელის თანაშემწის მადისკვალიფიცირებული ჯარიმა უნდა ჩაიწეროს შემდეგნაირად თუ დისკვალიფიცირებულია მხოლოდ მწვრთნელი:

Head Coach	Loor, A.	D ₂	F	F
First Assistant Coach	Monta, B.			

თუ დისკვალიფიცირებულია მხოლოდ მწვრთნელის თანაშემწე:

Head Coach	788	Loor, A.	B₂		
First Assistant Coach	555	Monta, B.	D	F	F

თუ დისკვალიფიცირებულნი არიან მთავარი მწვრთნელიც და მისი თანამშემწეც:

Head Coach	788	Loor, A.	D₂	F	F
First Assistant Coach	788	Monta, B.	D	F	F

სათადარიგო მოთამაშის მადისკვალიფიცირებული ჯარიმა უნდა ჩაიწეროს შემდეგნაირად:

თუ სათადარიგო მოთამაშეს აქვს 4-ზე ნაკლები ჯარიმა, მაშინ ჯერ უნდა ჩაიწეროს “D” და ყველა დარჩენილ ჯარიმის უჯრაში “F” :

003	Smith, E.		9	⊗	P₂	P₂	D	F	F
------------	-----------	--	----------	----------	----------------------	----------------------	----------	----------	----------

და :

Head Coach	788	Loor, A.	B₂		
First Assistant Coach	555	Monta, B.			

თუ მადისკვალიფიცირებული ჯარიმა არის მოთამაშის მე-5 ჯარიმა, მაშინ დარჩენილ ჯარიმის უჯრედში იწერება ასო “D” და მის გვერდით ასო “F” შემდეგნაირად:

015	Rush, S.	25	×	P₁	P₃	P₂	P₁	D	F
------------	----------	-----------	----------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------	----------

და:

Head Coach	788	Loor, A.	B₂		
First Assistant Coach	555	Monta, B.			

გაძევებული მოთამაშის მადისკვალიფიცირებული ჯარიმა ჩაიწერება შემდეგნაირად:

015	Rush, S.	25	×	P₁	P₃	P₂	P₁	P₂	DF
------------	----------	-----------	----------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	-----------

და:

Head Coach	788	Loor, A.	B₂		
First Assistant Coach	555	Monta, B.			

დელეგაციის თანმხლები პირის მიერ მიღებული მადისკვალიფიცი-
რებელი ჯარიმისთვის უნდა დაისაჯოს მთავარი მწვრთნელი და
ეს უნდა ჩაიწეროს შემდეგნაირად:

Head Coach	788	Loor, A.	B ₂	B	
First Assistant Coach	555	Monta, B.			

დელეგაციის ყოველი თანმხლები პირის დისკვალიფიკაციისთვის
უნდა დაისაჯოს მთავარი მწვრთნელი (ჩაიწერება შემოხაზული
ასო **B**), მაგრამ ეს ჯარიმა არ უნდა ჩაეთვალოს მას, როგორც სა-
მიდან ერთ-ერთი ტექნიკური ჯარიმა, რომელიც გამოიწვევს მის
დისკვალიფიკაციას.

B.8.3.14

**მთავარი მწვრთნელის, მისი თანაშემწის, სათადარიგო და გაძვე-
ბული მოთამაშის ან დელეგაციის თანმხლები პირის მადისკვალი-
ფიცირებელი ჯარიმების მაგალითები ჩხუბში აქტიური
მონაწილეობისთვის:**

მიუხედავად გუნდის სკამის ზონის დატოვებისთვის დისკვალიფი-
ცირებულ პირთა რაოდენობისა, ერთადერთი ტექნიკური ჯარიმით
(„B₂“ ან „D₂“) უნდა დაისაჯოს მწვრთნელი.

თუ მთავარი მწვრთნელი აქტიურად მონაწილეობს ჩხუბში, მან
უნდა დაისაჯოს მადისკვალიფიცირებელი ჯარიმით („D₂“)

მთავარი მწვრთნელისა და მწვრთნელის თანაშემწის მადისკვალი-
ფიცირებელი ჯარიმა უნდა ჩაიწეროს შემდეგნაირად

თუ დისკვალიფიცირებულია მხოლოდ მწვრთნელი:

Head Coach		Loor, A.	D ₂	F	F
First Assistant Coach		Monta, B.			

თუ დისკვალიფიცირებულია მხოლოდ მწვრთნელის თანაშემწე:

Had Coach	788	Loor, A.	B ₂		
First Assistant Coach	555	Monta, B.	D ₂	F	F

თუ დისკვალიფიცირებულია როგორც მთავარი მწვრთნელი, ისე მისი თანაშემწე:

Head Coach	788	Loor, A.	D₂	F	F
First Assistant Coach	555	Monta, B.	D₂	F	F

სათადარიგო მოთამაშის მადისკვალიფიცირებული ჯარიმა უნდა ჩაიწეროს შემდეგნაირად:

თუ სათადარიგო მოთამაშეს აქვს 4-ზე ნაკლები ჯარიმა, მაშინ ჯერ უნდა ჩაიწეროს “**D₂**“ და ყველა დარჩენილ ჯარიმის უჯრაში “**F**” :

003	Smith, E.	9	⊗	P₂	P₂	D₂	F	F
------------	-----------	----------	---	----------------------	----------------------	----------------------	----------	----------

და :

Head Coach	788	Loor, A.	B₂		
First Assistant Coach	555	Monta, B.			

თუ მადისკვალიფიცირებული ჯარიმა არის მოთამაშის მე-5 ჯარიმა, მაშინ დარჩენილ ჯარიმის უჯრედში იწერება ასო “**D**“ და მის გვერდით ასო “**F**“ შემდეგნაირად:

015	Rush, S.	25	×	P₁	P₃	P₂	P₁	D₂	F
------------	----------	-----------	---	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------

და:

Head Coach	788	Loor, A.	B₂		
First Assistant Coach	555	Monta, B.			

გაძევებული მოთამაშის მადისკვალიფიცირებული ჯარიმა ჩაიწერება შემდეგნაირად:

015	Rush, S.	25	×	P₁	P₃	P₂	P₁	P₂	D₂F
------------	----------	-----------	---	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	-----------------------

და:

Head Coach	788	Loor, A.	B₂		
First Assistant Coach	555	Monta, B.			

დელეგაციის თანმხლები პირის მიერ, ჩხუბში აქტიური მონაწილეობისთვის მიღებული მადისკვალიფიცირებელი ჯარიმისთვის უნდა დაისაჯოს მთავარი მწვრთნელი და ეს უნდა ჩაიწეროს შემდეგნაირად:

Head Coach	788	Loor, A.	B ₂	(B ₂)	
First Assistant Coach	555	Monta, B.			

დელეგაციის ორი თანმხლები პირის დისკვალიფიკაცია ჩაიწერება შემდეგნაირად:

Head Coach	788	Loor, A.	B ₂	(B ₂)	(B ₂)
First Assistant Coach	555	Monta, B.			

დელეგაციის ყოველი თანმხლები პირის დისკვალიფიკაციისთვის უნდა დაისაჯოს მთავარი მწვრთნელი (ჩაიწერება შემოხაზული ასო (B₂)), მაგრამ ეს ჯარიმა არ უნდა ჩაეთვალოს მას, როგორც სამიდან ერთ-ერთი ტექნიკური ჯარიმა, რომელიც გამოიწვევს მის დისკვალიფიკაციას.

შენიშვნა: მუხ. 39 თანახმად ტექნიკური ან მადისკვალიფიცირებელი ჯარიმები არ ითვლება გუნდურ ჯარიმებად.

B.8.4

მეორე მეოთხედის დამთავრებისას მდივანმა უნდა გამოჰყოს გამოყენებული უჯრები გამოუყენებლად დარჩენილი უჯრებისაგან ფართო ხაზით.

სათამაშო ღრის დამთავრების შემდეგ მდივანმა უნდა გადახაზოს ფართო ჰორიზონტალური ხაზით დარჩენილი ცარიელი უჯრები.

B.9 გუნდური ჯარიმები

B.9.1 ოქმში გუნდური ჯარიმების ჩასაწერად გათვალისწინებულია ოთხი უჯრა თითოეული მეოთხედისთვის (გუნდის სახელწოდების ქვემოთ და გვარების ზემოთ; Q1, Q2, Q3 და Q4).

B.9.2 ყოველთვის, როდესაც მოთამაშე ჩაიდენს პერსონალურ, ტექნიკურ, არასპორტულ ან მადისკვალიფიცირებელ ჯარიმას, მდივანმა უნდა ჩაუწეროს ჯარიმა ამ მოთამაშის გუნდს, რისთვისაც სათანადო უჯრას გადახაზავს დიდი 'X' ნიშნით.

B.10 მიმდინარე ანგარიში

B.10.1 მდივანმა უნდა ჩაწეროს ყოველი გუნდის მიერ დაგროვილი ქულების ჯამური რაოდენობის ქრონოლოგიური ცვლილება.

B.10.2 ანგარიშის ცვლილების ფიქსაციისათვის ოქმში არის ოთხი სვეტი.

B.10.3 ყოველი სვეტი იყოფა ოთხ ვერტიკალურ კოლონად. ორი კოლონა მარცხნივ ეთმობა 'A' გუნდს, ხოლო ორი მარჯვენა კოლონა- 'B' გუნდს. სვეტის ცენტრალური კოლონები გამოყოფილია თითოეული გუნდის მიმდინარე ანგარიშისთვის (160 ქულა).

მდივანმა უნდა მოიმოქმედოს შემდეგი:

	A		B
	1	1	6
	2	2	6
6	3	3	
	4	4	
11	5	5	5
11	6	6	5
	7	7	
10	8	8	
	9	9	10
	10	10	
10	11	11	
	12	12	7
4	13	13	7
5	14	14	
5	15	15	6
	16	16	
5	17	17	
	18	18	6
6	19	19	
	20	20	9
	21	21	
11	22	22	9
	23	23	9
11	24	24	
	25	25	7
	26	26	7
5	27	27	
	28	28	6
10	29	29	
	30	30	8
4	31	31	
	32	32	5
4	33	33	5
4	34	34	
	35	35	10
10	36	36	
	37	37	12
	38	38	
10	39	39	12
10	40	40	12

სურ. 13
მიმდინარე
ანგარიში

- **თავდაპირველად** გაატაროს დიაგონალური ხაზი ("/" მემარჯვენეებისთვის და "\" მემარცხენეებისთვის) სწორად ჩაგდებული ბურთის შემთხვევაში და მუქი პატარა წრე „•“ სწორად ჩაგდებული საჯარიმო ტყორცნის შემთხვევაში. ხაზი და წრე უნდა დაეხაზოს ზემოდან ქულების **ახალი ჯამური** რაოდენობის ამსახველ რიცხვზე, გუნდისა, რომელმაც ჩააგდო ბურთი.
- **შემდეგ** ცარიელ უჯრაში, იმავე მხარეს, სადაც აღნიშნულია ქულების ახალი ჯამური რაოდენობა (ახალი ნიშნების "/" და „•“ აგვერდით), ჩაწეროს იმ მოთამაშის ნომერი, რომელმაც ჩააგდო ბურთი თამაშიდან ან საჯარიმო ტყორცნით.

B.11 მიმდინარე ანგარიში: დამატებითი ინსტრუქციები

B.11.1 წარმატებული სამქულიანი ტყორცნა უნდა აღინიშნოს წრე-ხაზით მოთამაშის ნომრის გარშემო.

B.11.2 საკუთარ კალათში შემთხვევით თამაშიდან ჩაგდებული ბურთი ჩაიწერება, როგორც ჩაგდებული სათამაშო მოედანზე მყოფი მეტოქეთა კაპიტნის მიერ.

B.11.3 იმ შემთხვევაში, როდესაც ქულები ჩათვლილია, ხოლო ბურთი არ ჩავარდა კალათში (მუხ.31), ისინი უნდა ჩაეწეროს მოთამაშეს, რომელმაც შეასრულა ტყორცნა.

B.11.4 ყოველი მეოთხედის ან ოვერტაიმის დამთავრებისას მდივანმა უნდა შემოხაზოს ფართე მუქი წრეხაზით "O" თითოეული გუნდის ქულების საბოლოო რაოდენობის მაჩვენებელი რიცხვი, აგრეთვე გაატაროს ფართე პორიზონტალური ხაზი ამ ქულების ქვეშ და იმ მოთამაშეთა ნომრების ქვეშ, რომლებმაც დააგროვეს ეს უკანასკნელი ქულები.

B.11.5 ყოველი მეოთხედის ან ოვერტაიმის (-ების) დასაწყისში მდივანი აგრძელებს მოგროვილი ქულების აღნიშვნას ქრონოლოგიური თანამიმდევრობით იმ რიცხვიდან, რომელზეც ის შეჩერდა.

B.11.6 ყოველთვის, როდესაც მდივანს მიეცემა ამის შესაძლებლობა, მან უნდა შეადაროს ოქმის ანგარიში ტაბლოს ანგარიშის მაჩვენებლებს. თუ არსებობს განსხვავება და მისი ანგარიში სწორია, მდივანმა დაუყოვნებლივ უნდა მიიღოს ზომები იმისთვის, რათა ანგარიში ტაბლოზე გასწორდეს. თუ წარმოიშვა ეჭვი ან თუ ერთ-ერთი გუნდი არ ეთანხმება გასწორებას, მაშინ მდივანმა უნდა აცნობოს ამის შესახებ უფროს მსაჯს, როგორც კი ბურთი გახდება მკვდარი და სათამაშო საათი გაჩერდება.

B.11.7 მსაჯებს უფლება აქვთ შეასწორონ ანგარიშთან, ჯარიმების რაოდენობასთან, ან წუთშესვენებებთან დაკავშირებული ნებისმიერი შეცდომები წესების დებულებათა შესაბამისად. უფროსმა მსაჯმა უნდა მოაწეროს ხელი შესწორებების გვერდით. მნიშვნელოვანი შესწორებების შემთხვევაში, ჩანაწერი ამის შესახებ უნდა გაკეთდეს ოქმის მეორე მხარეს.

B.12 მიმდინარე ანგარიში: შეჯამება

B.12.1 ყოველი მეოთხედის ან ბოლო ოვერტაიმის დამთავრებისას მდივანმა უნდა ჩაწეროს ამ მეოთხედის ან ყველა ოვერტაიმის ანგარიში შესაბამის გრაფაში ოქმის ქვედა ნაწილში.

სურ. 14 შეჯამება

B.12.2 თამაშის დამთავრებისთანავე მდივანმა უნდა ჩაწეროს დრო გრაფაში „თამაშის დამთავრების დრო (სთ: წთ.)“ – „Game ended at (hh: mm)“.

B.12.3 თამაშის დამთავრებისას მდივანი გაატარებს ფართო ჰორიზონტალურ ხაზებს ორივე გუნდის ქულათა ჯამური რიცხვისა და იმ მოთამაშეთა ნომრების ქვეშ, რომელთაც მოიპოვეს ბოლო ქულები. შემდეგ ის გაავლებს კოლონის ბოლომდე დიაგონალურ ხაზს, რითაც გადახაზავს ორივე გუნდის დარჩენილ რიცხვებს (მიმდინარე ანგარიშს).

7	70	70	6
7	71	71	
7	72	72	6
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

Scorer	<u>MAIER, N.</u>	Scores	Quarter ①	A	<u>15</u>	B	<u>18</u>
Assistant scorer	<u>SABAY, O.</u>		Quarter ②	A	<u>19</u>	B	<u>10</u>
Timer	<u>LEBLANC, R.</u>		Quarter ③	A	<u>26</u>	B	<u>19</u>
Shot clock operator	<u>AUSTIN, K.</u>		Quarter ④	A	<u>16</u>	B	<u>25</u>
			Overtimes	A	<u>/</u>	B	<u>/</u>
Crew chief	<u>M. Walton</u>	Final Score	Team A	<u>76</u>	Team B	<u>72</u>	
Umpire 1	<u>Y. Chang</u>	Name of winning team	<u>HOOPERS</u>				
Umpire 2	<u>K. Bartok</u>	Game ended at (hh:mm)	<u>21:50</u>				
Captain's signature in case of protest	_____						

სურ. 15 ოქმის ქველა ნაწილი

B.12.4 თამაშის დამთავრებისას მდივანმა უნდა ჩაწეროს საბოლოო ანგარიში და გამარჯვებული გუნდის სახელწოდება.

B.12.5 შეძღვომში მდივანმა უნდა ჩაწეროს თავისი გვარი ბეჭდური ასოებით ოქმში მას შემდეგ, რაც ამას გააკეთებენ მდივნის თანაშემწე, წამმზომის ოპერატორი და ტყორცნისთვის განკუთვნილი დროის ოპერატორი. ოქმის შევსების შემდეგ ყველა მსაჯ-მდივანი აწერს ხელს თავისი გვარის გასწვრივ.

B.12.6 ოქმზე მსაჯის (-ების) ხელმოწერის შემდეგ, უფროსმა მსაჯმა საბოლოოდ უნდა დაამტკიცოს ოქმი და მოაწეროს მას ხელი. ეს ქმედება ნიშნავს მსაჯების სათამაშო იურისდიქციისა და მათი თამაშთან კავშირის დასასრულს.

შენიშვნა: იმ შემთხვევაში, თუ ერთ-ერთი გუნდის კაპიტანი (CAP) ხელს აწერს ოქმს პროტესტის გამო (გრაფაში “კაპიტნის ხელმოწერა პროტესტის შემთხვევაში”), მსაჯი-მდივნები და მსაჯი (-ები) უნდა დარჩნენ უფროსი მსაჯის განკარგულებაში მანამ, ვიდრე ის არ მისცემს მათ წასვლის ნებართვას.

B.13 მთავარი მწვრთნელის გამოწვევა (“ჩელენჯი”)

B.13.1 თამაშებზე, რომლებზეც გამოიყენება დაუყოვნებელი ვიდეოგანმეორების სისტემა, ყველა გუნდს აქვს უფლება თამაშის მსვლელობისას ერთჯერადად გამოიყენოს მთავარი მწვრთნელის გამოწვევა. თუ გამოწვევა მიღებულია, ის უნდა ჩაიწეროს ოქმში

შესაბამის გრაფაში (HCC). პირველ უჯრაში იწერება მეოთხედი ან ოვერტაიმი (Q1, Q2, Q3, Q4 ან OT), ხოლო მეორეში სათამაშო დროის შესაბამისი წუთი.

დანართი C - პროტესტის შეტანის პროცედურა

C.1 გუნდს აქვს პროტესტის შეტანის უფლება თუ მისი უფლებები შელახულია:

ა) შეცდომით, რომელიც დაკავშირებულია ოქმთან, სათამაშო დროის ათვლასთან ან ტყორცნისათვის განკუთვნილი დროის ათვლასთან, რომელიც არ იქნა შესწორებული მსაჯების მიერ.

ბ) გადაწყვეტილებით, დაისაჯოს გუნდი „უფლების ჩამორთმევით“, თამაშის გაუქმებით ან გადატანით, თამაშის განახლებაზე ან დაწყებაზე უარის თქმით.

გ) გუნდის დაშვების მოქმედი წესების დარღვევით.

C.2 იმისთვის, რათა პროტესტი იქნას მიღებული განსახილველად, ის უნდა იქნეს წარმოდგენილი შემდეგი პროცედურის შესაბამისად:

ა) ამ გუნდის კაპიტანმა (კაპ.), თამაშის დამთავრების შემდეგ, არა უგვიანეს 15 წუთისა, უნდა მიაწოდოს ინფორმაცია უფროს მსაჯს იმის შესახებ, რომ მისი გუნდი აპირებს პროტესტის შეტანას თამაშის შედეგზე და ხელი მოაწეროს ოქმს გრაფაში: „კაპიტნის ხელმოწერა პროტესტის შემთხვევაში“.

ბ) გუნდმა უნდა წარმოუდგინოს პროტესტის შემოტანის მიზეზები უფროს მსაჯს წერილობითი ფორმით არა უგვიანეს 1 საათისა თამაშის დამთავრების შემდეგ.

გ) ყოველ პროტესტს უნდა ახლდეს ფულადი შემონატანის გარანტია 1500 შვეიცარული ფრანკის ოდენობით, რომელიც უნდა იქნეს გადახდილი პროტესტის უარყოფის შემთხვევაში.

C.3 უფროსმა მსაჯმა, პროტესტის შემოტანის მიზეზების წერილობითი ფორმით მიღების შემდეგ, უნდა წარუდგინოს ახსნა-განმარტებითი წერილი ინცინდენტის შესახებ, რომელმაც გამოიწვია

პროტესტი, FIBA-ს წარმომადგენელს ან შეიტანოს შესაბამის კონპეტენტურ ორგანოში.

C.4 კომპეტენტურმა ორგანომ უნდა წარუდგინოს გუნდს ნებისმიერი პროცედურული მოთხოვნები, რომლებსაც ჩათვლის აუცილებლად და აგრეთვე გამოიტანოს გადაწყვეტილება პროტესტთან დაკავშირებით უმოკლეს ვადებში, მაგრამ არა უგვიანეს 24 საათისა თამაშის დამთარების შემდეგ. კომპეტენტურმა ორგანომ უნდა გამოიყენოს ნებისმიერი სარწმუნო მტკიცებულება და უფლებამოსილია მიიღოს ნებისმიერი გადაწყვეტილება, მათ შორის თამაშის ძალიანად ან ნაწილობრივი გადათამაშების ჩათვლით, და არ შემოიფარგლოს მხოლოდ ამით. კომპეტენტურ ორგანოს არ აქვს თამაშის შედეგის შეცვლის უფლება, გარდა შემთხვევებისა, როდესაც არსებობს აშკარა და სარწმუნო მტკიცებულებები იმისა, რომ პროტესტის გამომწვევი შეცდომა რომ არ მომხდარიყო, თამაშის შედეგი იქნებოდა აბსოლუტურად სხვა.

C.5 კომპეტენტური ორგანოს მიერ მიღებული გადაწყვეტილება ექცევა თამაშის წესების სამართლებრივი ველის ფარგლებში და არ ექვემდებარება შემდგომ გადახედვას ან გასაჩივრებას. განსაკუთრებულ შემთხვევებში გადაწყვეტილება შეიძლება იქნეს გასაჩივრებული მოქმედი რეგლამენტების მიხედვით.

C.6 განსაკუთრებული წესები FIBA-ს შეჯიბრებისთვის ან შეჯიბრებისთვის, რომლებიც არ ითვალისწინებენ თავის რეგლამენტებში სხვა შემთხვევებს:

ა) თუ შეჯიბრი ტარდება ტურნირის ფორმატში, მაშინ ყველა პროტესტის განხილვისათვის კომპეტენტურ ორგანოს წარმოადგენს ტექნიკური კომისია (FIBA-ს შიდა რეგლამენტი, წიგნი 2).

ბ) თუ შეჯიბრის ფორმატი ითვალისწინებს თამაშებს შინ და გარეგანად, მაშინ კომპეტენტურ ორგანოს იმ პროტესტების განხილვისათვის, რომლებიც დაკავშირებულია დაშვების მართლზომიერებასთან, წარმოადგენს FIBA-ს დისციპლინური კომიტეტი. პროტესტის ყველა სხვა მიზეზით შემოტანის შემთხვევაში, კომპეტენტურ ორგანოს წარმოადგენს FIBA, რომელიც მოქმედებს ერთი ან რამდენიმე

ნიმე პირის მეშვეობით, რომელთაც აქვთ სპეციალური ცოდნა და გამოცდილება კალათბურთის ოფიციალური წესების გამოყენებისა და ინტერპრეტაციისთვის (FIBA-ს შიდა რეგლამენტი, წიგნი 2).

დანართი D – გუნდების კლასიფიკაცია

D.1 პროცედურა

D.1.1 გუნდების კლასიფიკაცია უნდა ხდებოდეს ქულების საფუძველზე მათი გამარჯვებებისა და დამარცხებების მაჩვენებელთა შესაბამისად, სახელდობრ კი: გუნდს ენიჭება 2 საკლასიფიკაციო ქულა ყოველი მოგებული თამაშისთვის, 1 საკლასიფიკაციო ქულა – ყოველი წაგებული თამაშისთვის (მოთამაშეთა უკმარობის გამო დამარცხების ჩათვლით) და 0 საკლასიფიკაციო ქულა თამაშის წაგებისას “უფლების ჩამორთმევით”.

D.1.2 წინამდებარე პროცედურა გამოიყენება ყველა შეჯიბრისთვის, რომელიც ტარდება წრიული სისტემით.

D.1.3 თუ ორ ან მეტ გუნდს, ჯგუფში ჩატარებულ ყველა თამაშის მოგების ან წაგების მაჩვენებელთა მიხედვით, აქვს ქულათა თანაბარი რაოდენობა, მაშინ კლასიფიკაციისთვის უნდა იქნეს გამოყენებული ამ ორ, ან მეტ გუნდს შორის ჩატარებული თამაშების შედეგები. თუ ორ ან მეტ გუნდს, ურთიერთშორის ჩატარებული თამაშების შედეგების მიხედვით აქვს ქულათა თანაბარი რაოდენობა, მაშინ უნდა იქნეს გამოყენებული დამატებითი კრიტერიუმები შემდეგი თანამიმდევრობით:

- მათ შორის ჩატარებულ თამაშებში მოგროვებულ სათამაშო ქულების მაქსიმალური სხვაობა.
- მათ შორის ჩატარებულ თამაშებში სათამაშო ქულების მაქსიმალური რაოდენობა .
- სათამაშო ქულათა მაქსიმალური სხვაობა ჯგუფის ყველა თამაშში.

- სათამაშო ქულათა მაქსიმალური რაოდენობა ყველა ჯგუფურ თამაშში.

თუ აღნიშნული კრიტერიუმების გამოყენების შემთხვევაშიც კი შენარჩუნებულია თანაბარი მდგომარეობა, მაშინ გუნდების საბოლოო კლასიფიკაციისათვის გამოიყენება FIBA-ს შესაბამისი რეიტინგი.

D.1.4 თუ ზემომოყვანილი კრიტერიუმების გამოყენების ნებისმიერ ეტაპზე შესაძლებელია ერთი ან მეტი გუნდის კლასიფიცირება, მაშინ **D.1.3** მუხლში მოყვანილი პროცედურა უნდა იქნეს გამოყენებული თავიდანვე ყველა დანარჩენი გუნდის მიმართ, რომელიც არ იყო კლასიფიცირებული.

D.2 მაგალითები:

D.2.1 მაგალითი 1:

A, B-ს	წინააღმდეგ	100-55	B, C-ს	წინააღმდეგ	100-95
A, C-ს	წინააღმდეგ	90-85	B, D-ს	წინააღმდეგ	80-75
A, D-ს	წინააღმდეგ	75-80	C, D-ს	წინააღმდეგ	60-55

გუნდები	თამაშის რაოდენობა	გამარჯვება	წაგება	საკლასიფიკაციო ქულები	სათამაშო ქულები	სათამაშო ქულების სხვაობა
A	3	2	1	5	265:220	+45
B	3	2	1	5	235:270	-35
C	3	1	2	4	240:245	-5
D	3	1	2	4	210:255	-5

მაშასადამე: 1 არის **A – B-სთან** გამარჯვებული
 მე-2 **B**
 მე-3 **C – D-სთან** გამარჯვებული
 მე-4 **D**

D.2.2 მაგალითი 2:

A – B-ს	წინააღმდეგ	100-55	B – C-ს	წინააღმდეგ	100-85
A – C-ს	წინააღმდეგ	90-85	B – D-ს	წინააღმდეგ	75-80
A – D-ს	წინააღმდეგ	120-75	C – D-ს	წინააღმდეგ	65-55

გუნდები	თამაშის რაოდენობა	გამარჯვება	წაგება	საკლასიფიკაციო ქულები	სათამაშო ქულები	სათამაშო ქულების სხვაობა
A	3	3	0	6	310:215	+95
B	3	1	2	4	230:265	-35
C	3	1	2	4	235:245	-10
D	3	1	2	4	210:260	-50

მაშასადამე: A არის პირველი

B, C, D გუნდებს შორის კლასიფიკაცია შემდეგია:

გუნდები	თამაშის რაოდენობა	გამარჯვება	წაგება	საკლასიფიკაციო ქულები	სათამაშო ქულები	სათამაშო ქულების სხვაობა
B	2	1	1	3	175:165	+10
C	2	1	1	3	150:155	-5
D	2	1	1	3	135:140	-5

მაშასადამე: მე-2 **B**
 მე-3 **C** – გამარჯვებული **D**-ს წინააღმდეგ
 მე-4 **D**

D.2.3 მაგალითი 3:

A – B-ს	წინააღმდეგ	85-90	B – C-ს	წინააღმდეგ	100-95
A – C-ს	წინააღმდეგ	55-100	B – D-ს	წინააღმდეგ	75-85
A – D-ს	წინააღმდეგ	75-120	C – D-ს	წინააღმდეგ	65-55

კლასიფიკაცია **B, C, D** გუნდებს შორის შეძლება:

გუნდები	თამაშის რაოდენობა	გამარჯვება	წაგება	საკლასიფიკაციო ქულები	სათამაშო ქულები	სათამაშო ქულების სხვაობა
B	2	1	1	3	175:175	0
C	2	1	1	3	155:155	0
D	2	1	1	3	140:140	0

მაშასადამე: 1 არის **B**
 მე-2 არის **C** და
 მე-3 არის **D**

D.2.5 მაგალითი 5:

A – B -ის წინააღმდეგ	100:55	B – F -ის წინააღმდეგ	110:90
A – C -ის წინააღმდეგ	85:90	C – D -ის წინააღმდეგ	55:60
A – D -ის წინააღმდეგ	120:75	C – E -ის წინააღმდეგ	90:75
A – E -ის წინააღმდეგ	80:100	C – F -ის წინააღმდეგ	105:75
A – F -ის წინააღმდეგ	85:80	D – E -ის წინააღმდეგ	70:45
B – C -ის წინააღმდეგ	100:95	D – F -ის წინააღმდეგ	65:60
B – D -ის წინააღმდეგ	80:75	E – F -ის წინააღმდეგ	75:80
B – E -ის წინააღმდეგ	75:80		

A, B, C, D, E, F გუნდების კლასიფიკაცია:

გუნდები	თამაშის რაოდენობა	გამარჯვება	წაგება	საკლასიფიკაციო ქულები	სათამაშო ქულები	სათამაშო ქულების სხვაობა
A	5	3	2	8	470:400	+70
B	5	3	2	8	420:440	-20
C	5	3	2	8	435:395	+40
D	5	3	2	8	345:360	-15
E	5	2	3	7	375:395	-20
F	5	1	4	6	385:440	-55

მაშასადამე: მე-5 არის **E**, მე-6 არის **F**

A, B, C, D გუნდების კლასიფიკაცია:

გუნდები	თამაშის რაოდენობა	გამარჯვება	წაგება	საკლასიფიკაციო ქულები	სათამაშო ქულები	სათამაშო ქულების სხვაობა
A	3	2	1	5	305:220	+85
B	3	2	1	5	235:270	-35
C	3	1	2	4	240:245	-5
D	3	1	2	4	210:255	-45

მაშასადამე: 1-ია **A** – გამარჯვებული **B**-ს წინააღმდეგ
 მე-2 **B**
 მე-3 **D** – გამარჯვებული **C**-ს წინააღმდეგ
 მე-4 **C**

D.2.6 მაგალითი 6:

A – B -ის წინააღმდეგ	71-65	B – F -ის წინააღმდეგ	95-90
A – C -ის წინააღმდეგ	85-86	C – D -ის წინააღმდეგ	95-100
A – D -ის წინააღმდეგ	77-75	C – E -ის წინააღმდეგ	82-75
A – E -ის წინააღმდეგ	80-86	C – F -ის წინააღმდეგ	105-75
A – F -ის წინააღმდეგ	85-80	D – E -ის წინააღმდეგ	68-67
B – C -ის წინააღმდეგ	88-87	D – F -ის წინააღმდეგ	65-60
B – D -ის წინააღმდეგ	80-75	E – F -ის წინააღმდეგ	80-75
B – E -ის წინააღმდეგ	75-76		

გუნდები	თამაშის რაოდენობა	გამარჯვება	წაგება	საკლასიფიკაციო ქულები	სათამაშო ქულები	სათამაშო ქულების სხვაობა
A	5	3	2	8	398:392	+6
B	5	3	2	8	403:399	+4
C	5	3	2	8	455:423	+32
D	5	3	2	8	383:379	+4
E	5	3	2	8	384:380	+4
F	5	0	5	5	380:430	-50

შესაბამისად: მე-6 ადგილზეა **F**

A, B, C, D, E გუნდების კლასიფიკაცია:

გუნდები	თამაშის რაოდენობა	გამარჯვება	წაგება	საკლასიფიკაციო ქულები	სათამაშო ქულები	სათამაშო ქულების სხვაობა
A	4	2	2	6	313:312	+1
B	4	2	2	6	308:309	-1
C	4	2	2	6	350:348	+2
D	4	2	2	6	318:319	-1
E	4	2	2	6	304:305	-1

მაშასადამე: 1 არის **C**, მე-2 არის **A**

B, D, E გუნდების კლასიფიკაცია:

გუნდები	თამაშის რაოდენობა	გამარჯვება	წაგება	საკლასიფიკაციო ქულები	სათამაშო ქულები	სათამაშო ქულების სხვაობა
B	2	1	1	3	155:151	+4
D	2	1	1	3	143:147	-4
E	2	1	1	3	143:143	0

შესაბამი- მე-3 არის **B**; მე-4 – **E**; მე-5 – **D**

სად:

D.2.7 მაგალითი 7:

A – B -ის წინააღმდეგ	73-71	B – F -ის წინააღმდეგ	95-90
A – C -ის წინააღმდეგ	85-86	C – D -ის წინააღმდეგ	95-96
A – D -ის წინააღმდეგ	77-75	C – E -ის წინააღმდეგ	82-75
A – E -ის წინააღმდეგ	90-96	C – F -ის წინააღმდეგ	105-75
A – F -ის წინააღმდეგ	85-80	D – E -ის წინააღმდეგ	68-67
B – C -ის წინააღმდეგ	88-87	D – F -ის წინააღმდეგ	80-75
B – D -ის წინააღმდეგ	80-79	E – F -ის წინააღმდეგ	80-75
B – E -ის წინააღმდეგ	79-80		

გუნდები	თამაშის რაოდენობა	გამარჯვება	წაგება	საკლასიფიკაციო ქულები	სათამაშო ქულები	სათამაშო ქულების სხვაობა
A	5	3	2	8	410:408	+2
B	5	3	2	8	413:409	+4
C	5	3	2	8	455:419	+36
D	5	3	2	8	398:394	+4
E	5	3	2	8	398:394	+4
F	5	0	5	5	395:445	-50

შესაბამისად: მე-6 ადგილზეა F

A, B, C, D, E გუნდების კლასიფიკაცია:

გუნდები	თამაშის რაოდენობა	გამარჯვება	წაგება	საკლასიფიკაციო ქულები	სათამაშო ქულები	სათამაშო ქულების სხვაობა
A	4	2	2	6	325:328	-3
B	4	2	2	6	318:319	-1
C	4	2	2	6	350:344	+6
D	4	2	2	6	318:319	-1
E	4	2	2	6	318:319	-1

შესაბამისად: 1-ზე – C, მე-5 არის A

B, D და **E** გუნდების კლასიფიკაცია:

გუნდები	თამაშის რაოდენობა	გამარჯვება	წაგება	საკლასიფიკაციო ქულები	სათამაშო ქულები	სათამაშო ქულების სხვაობა
B	2	1	1	3	159:159	0
D	2	1	1	3	147:147	0
E	2	1	1	3	147:147	0

მაშასადამე: მე-2 – **B**

მე-3 **D** – გამარჯვებული

მე-4 **E**

E-ს წინააღმდეგ

D.3 წაგება „უფლების ჩამორთმევით“.

D.3.1 გუნდი, რომელიც საპატიო მიზეზის გარეშე არ ცხადდება ცხრილით გათვალისწინებულ თამაშზე, ან ტოვებს მოედანს თამაშის დამთავრებამდე, აგებს თამაშს “უფლების ჩამორთმევით” და მიიღებს 0 საკლასიფიკაციო ქულას.

D.3.2 იმ შემთხვევაში თუ გუნდი განმეორებით აგებს თამაშს “უფლების ჩამორთმევით”, ამ გუნდის მიერ ნათამაშები ყველა მატჩის შედეგი უნდა იქნეს ანულირებული.

D.3.3 თუ გუნდი განმეორებით აგებს თამაშს „უფლების ჩამორთმევით“, იმ შეჯიბრში, რომელიც ტარდება ჯგუფებში და კლასიფიკაციის შედეგად უნდა გადავიდეს შეჯიბრის შემდეგ რაუნდში, მაშინ ქვეჯგუფში ბოლო ადგილზე მყოფი გუნდის მიერ ჩატარებული ყველა თამაშის შედეგი ასევე უნდა გაუქმდეს.

მაგალითი:

A ჯგუფში მოთამაშე გუნდი **4A** აგებს 2 თამაშს „უფლების ჩამორთმევით“ შესაბამისად ყველა მისი თამაშის შედეგი უნდა იქნეს ანულირებული. შემაჯამებელი მდგომარეობა:

ჯგუფი A	მოგებები	წაგებები	საკვალიფიკაციო ქულები
გუნდი 1A	4	0	8
გუნდი 2A	2	2	6
გუნდი 3A	0	4	4
გუნდი 4A			

ჯგუფი B	მოგებები	წაგებები	საკლასიფიკაციო ქულები
გუნდი 1B	6	0	12
გუნდი 2B	4	2	10
გუნდი 3B	1	5	7
გუნდი 4B	1	5	7

3B და **4B** გუნდებს შორის თამაშების შედეგები:

3B – 4B-ის წინააღმდეგ 88-71

4B – 3B-ის წინააღმდეგ 76-75

შესაბამისად: მე-3-ზე **3B** და მე-4-ზე **4B**

გადახედული შემაჯამებელი მდგომარეობა **B** ჯგუფში:

ჯგუფი B	მოგებები	წაგებები	საკლასიფიკაციო ქულები
გუნდი 1B	4	0	8
გუნდი 2B	2	2	6
გუნდი 3B	0	4	4

D.4 კლასიფიკაცია ჯგუფებს შორის

ჯგუფებს შორის კლასიფიკაციისთვის (ე.ი საუკეთესო, მეორეადგილოსანი და მესამეადგილოსანი გუნდის გამოსავლენად) გამოიყენება შემდეგი კრიტერიუმი:

თუ ყველა ჯგუფის ყველა გუნდმა ერთი და იგივე რაოდენობის თამაში ითამაშა, თითოეულ ჯგუფში ერთ პოზიციაზე მყოფი გუნდები უნდა განთავსდნენ ერთ ჯგუფში. კრიტერიუმი უნდა იყოს გამოყენებული შემდეგი თანამიმდევრობით :

- გამარჯვებათა და დამარცხებათა საუკეთესო მაჩვენებელი ყველა ჩატარებული თამაშის შედეგების მიხედვით, თავიანთ ჯგუფებში გუნდების მდგომარეობის გადახედვის შემდეგ.
- დაგროვილი სათამაშო ქულების მაქსიმალური რაოდენობა ყველა თამაშში, თავიანთ ჯგუფებში გუნდების მდგომარეობის გადახედვის შემდეგ.
- სათამაშო ქულების მაქსიმალური სხვაობა ყველა თამაშში, თავიანთ ჯგუფებში გუნდების მდგომარეობის გადახედვის შემდეგ.
- თუ წინამდებარე კრიტერიუმების გამოყენების შემდეგ, მაინც შენარჩუნებულია თანაბარი მდგომარეობა, მაშინ გუნდების საბოლოო კლასიფიკაციისათვის გამოიყენება FIBA-ს შესაბამისი რეიტინგი.

ჯგუფი A	მოგებები	წაგებები	საკლასიფიკაციო ქულები
გუნდი 1A	8	0	16
გუნდი 2A	6	2	14
გუნდი 3A	4	4	12
გუნდი 4A	2	6	10
გუნდი 5A	0	8	8

ჯგუფი B	მოგებები	წაგებები	საკლასიფიკაციო ქულები
გუნდი 1B	8	0	16
გუნდი 2B	6	2	14
გუნდი 3B	4	4	12
გუნდი 4B	2	6	10
გუნდი 5B	0	8	8

ჯგუფი C	მოგებები	წაგებები	საკლასიფიკაციო ქულები
გუნდი 1C	8	0	16
გუნდი 2C	6	2	14
გუნდი 3C	3	5	11
გუნდი 4C	3	5	11
გუნდი 5C	0	8	8

ჯგუფი D	მოგებები	წაგებები	საკლასიფიკაციო ქულები
გუნდი 1D	7	1	15
გუნდი 2D	7	1	15
გუნდი 3D	4	4	12
გუნდი 4D	2	6	10
გუნდი 5D	0	8	8

საუკეთესო მეორე ადგილოსანი გუნდის გამოსავლენად:

გუნდები	გამარჯვებები	დამარცხებები	სათამაშო ქულები	საკლასიფიკაციო ქულები	სათამაშო ქულების სხვაობა
2A	7	1	628 – 521	15	
2B	6	2	551 – 488	14	+63
2C	6	2	531 – 506	14	+25
2D	6	2	525 – 500	14	+25

D.4.2

მას შემდეგ, რაც შედეგა ჯგუფი, რომლის შემადგენლობაშიც სხვადასხვა ჯგუფიდან, ერთსა და იმავე ადგილზე გასული გუნდები შევა და ამ გუნდებმა ჩაატარეს თამაშების სხვადასხვა რაოდენობა თავიანთ ჯგუფებში;

უნდა ანულირდეს შემდეგი თამაშები: თამაშები ჯგუფის ბოლოადგილოსანთან ან ჯგუფებში, სადაც გუნდების ყველაზე დიდი რაოდენობა. აღნიშნული პროცესი უნდა განმეორდეს მანამდე, ვიდრე თამაშების რაოდენობა არ გახდება თანაბარი ყველა ჯგუფში. შემდგომ უნდა იყოს გამოყენებული კრიტერიუმი შემდეგი თანმიმდევრობით:

- გამარჯვებათა და დამარცხებათა საუკეთესო მაჩვენებელი ყველა ჩატარებული თამაშის შედეგების მიხედვით, თავიანთ ჯგუფებში გუნდების მდგომარეობის გადახედვის შემდეგ.
- დაგროვილი სათამაშო ქულების მაქსიმალური რაოდენობა ყველა თამაშში, თავიანთ ჯგუფებში გუნდების მდგომარეობის გადახედვის შემდეგ.
- სათამაშო ქულების მაქსიმალური სხვაობა ყველა თამაშში, თავიანთ ჯგუფებში გუნდების მდგომარეობის გადახედვის შემდეგ.
- თუ წინამდებარე კრიტერიუმების გამოყენების შემდეგ, მაინც შენარჩუნებულია თანაბარი მდგომარეობა, მაშინ გუნდების საბოლოო კლასიფიკაციისათვის გამოიყენება FIBA-ს შესაბამისი რეიტინგი.

შენიშვნა :

ეჭვის თავიდან ასაცილებლად, ჯგუფებს შორის კლასიფიკაციისთვის ანულირებულმა ზემოთ ნახსენებმა თამაშებმა, არ უნდა შეიცვალოს გუნდების თავდაპირველი მდგომარეობა კონკრეტულ ჯგუფში.

მაგალითი:

ჯგუფი A	მოგებები	წაგებები	საკლასიფიკაციო ქულები
გუნდი 1A	5	0	10
გუნდი 2A	4	1	9
გუნდი 3A	3	2	8
გუნდი 4A	2	3	7
გუნდი 5A	1	4	6
გუნდი 6A	0	5	5

ჯგუფი B	მოგებები	წაგებები	საკლასიფიკაციო ქულები
გუნდი 1B	4	1	9
გუნდი 2B	4	1	9
გუნდი 3B	4	1	9
გუნდი 4B	2	3	7
გუნდი 5B	1	4	6
გუნდი 6B	0	5	5

ჯგუფი C	მოგებები	წაგებები	საკლასიფიკაციო ქულები
გუნდი 1C	4	0	8
გუნდი 2C	3	1	7
გუნდი 3C	2	2	6
გუნდი 4C	1	3	5
გუნდი 5C	0	4	4

ჯგუფი D	მოგებები	წაგებები	საკლასიფიკაციო ქულები
გუნდი 1D	3	1	7
გუნდი 2D	3	1	7
გუნდი 3D	2	2	6
გუნდი 4D	2	2	6
გუნდი 5D	0	4	4

მესამე ადგილზე გასულ გუნდებს შორის საუკეთესო გუნდის გამოსავლენად, ყველა მესამეადგილოსანი გუნდი უნდა შევიდეს ერთ ჯგუფში:

ჯგუფი X	მოგებები	წაგებები	საკვალიფიკაციო ქულები
გუნდი 3B	4	1	9
გუნდი 3A	3	2	8
გუნდი 3D	2	2	6
გუნდი 3C	2	2	6

გუნდებმა 3A და 3B ითამაშეს ხუთ-ხუთი თამაში, ამავე დროს 3D-მ და 3C-მ ითამაშეს ოთხ-ოთხი თამაში.

A და B ჯგუფებში ბოლოადგილოსანი გუნდების თამაშები უნდა ანულირდეს იმისთვის, რომ ოთხ თამაშამდე განათანაბრდეს ყველა მესამეადგილოსანი გუნდი და შემდეგ შეიქმნას ახალი ცხრილი.

თამაშები A და B ჯგუფებში დამთავრდა შემდეგი შედეგებით:

ჯგუფი A

	2A	3A	4A	5A	6A
1A	71 - 65	86 - 85	77 - 75	86 - 80	85 - 80
2A		80 - 75	90 - 84	98 - 79	87 - 85
3A			87 - 67	101 - 76	86 - 74
4A				78 - 54	87 - 81
5A					84 - 65

ჯგუფი B

	2B	3B	4B	5B	6B
1B	81 - 76	85 - 86	77 - 75	90 - 80	85 - 69
2B		90 - 85	96 - 79	81 - 73	87 - 85
3B			87 - 67	101 - 76	86 - 74
4B				78 - 54	87 - 81
5B					84 - 65

6A და 6B გუნდების თამაშების ანულირების შემდეგ, შესწორებული გუნდების მდგომარეობა ჯგუფში საუკეთესო მესამე ადგილოსანი გუნდის გამოსავლენად იქნება შემდეგნაირი:

ჯგუფი X	გამარჯვებუ- ბი	დამარცხე- ბები	სათამაშო ქულები	საკლასიფი- კაციო ქუ- ლები	სათამაშო ქულების სხვაობა
გუნდი 3B	3	1	359 – 323	7	
გუნდი 3A	2	2	348 – 309	6	+39
გუნდი 3D	2	2	363 – 359	6	+4
გუნდი 3C	2	2	302 – 298	6	+4

D.5 გუნდების კლასიფიკაცია ტურნირში, რომელშიც არის ეტაპები

ტურნირებში, სადაც ჯგუფში თამშის შედეგი ერთი ეტაპიდან გადადის მეორეზე, თუ გუნდი იხსნება ტურნირიდან ან აგებს თამაშს “უფლებების ჩამორთმევით” მეორედ ნებისმიერი მიზეზით, მოხსნილი ან დისკვალიფიცირებული გუნდის შედეგები უნდა გაუქმდეს ყველა შესაბამის ეტაპზე. კრიტერიუმების გამოყენების თანამიმდევრობა შემდეგნაირია:

- გამარჯვებათა და დამარცხებათა საუკეთესო მაჩვენებელი ყველა ჩატარებული თამაშის შედეგების მიხედვით, თავიანთ ჯგუფებში გუნდების მდგომარეობის გადახედვის შემდეგ.
- დაგროვილი სათამაშო ქულების მაქსიმალური რაოდენობა ყველა თამაშში, თავიანთ ჯგუფებში გუნდების მდგომარეობის გადახედვის შემდეგ.
- სათამაშო ქულების მაქსიმალური სხვაობა ყველა თამაშში, თავიანთ ჯგუფებში გუნდების მდგომარეობის გადახედვის შემდეგ.
- თუ წინამდებარე კრიტერიუმების გამოყენების შემდეგ, მაინც შენარჩუნებულია თანაბარი მდგომარეობა, მაშინ გუნდების საბოლოო კლასიფიკაციისათვის გამოიყენება FIBA-ს შესაბამისი რეიტინგი.

მაგალითი:

1 უტაპი

2 ჯგუფი ოთხ-ოთხი გუნდით თამაშობს სახლში და გასვლაზე, გუნდების მდგომარეობა შემდეგნაირია:

ჯგუფი A	მოგებები	წაგებები	საკლასიფიკაციო ქულები
გუნდი 1A	6	0	12
გუნდი 2A	4	2	10
გუნდი 3A	2	4	8
გუნდი 4A	0	6	6

ჯგუფი B	მოგებები	წაგებები	საკლასიფიკაციო ქულები
გუნდი 1B	5	1	11
გუნდი 2B	4	2	10
გუნდი 3B	2	4	8
გუნდი 4B	1	5	7

ჯგუფი A

	2A	3A	4A	5A
1A		71 - 65	86 - 85	101 - 76
2A	80 - 86		80 - 75	90 - 84
3A	80 - 85	79 - 98		87 - 76
4A	75 - 77	85 - 87	74 - 86	

ჯგუფი B

	2A	3A	4A	5A
1B		71 - 65	86 - 85	101 - 76
2B	81 - 76		80 - 75	90 - 84
3B	80 - 92	98 - 79		87 - 67
4B	75 - 77	85 - 100	86 - 65	

მე-2 ეტაპი

A და B ჯგუფის სამ-სამი საუკეთესო გუნდი ქმნის C ჯგუფს, საკვალიფიკაციო ქულების და შედეგების ჩათვლით. თავდაპირველი მდგომარეობა უნდა იყოს შემდეგნაირი:

ჯგუფი C	გამარჯვებუ- ბი	დამარცხე- ბები	საკლასიფი- კაციო ქუ- ლები	სათამაშო ქულები	სათამაშო ქულების სხვაობა
გუნდი 1A	6	0	12	506 - 461	+45
გუნდი 1B	5	1	11	503-462	+41
გუნდი 2A	4	2	10	500-480	+20
გუნდი 2B	4	2	10	495-489	+6
გუნდი 3A	2	4	8	492-490	+2
გუნდი 3B	2	4	8	490-490	0

თუ გუნდები თამაშობენ სერიას სახლში და გასვლაზე იმ გუნდებთან რომლები არ იყვნენ მათ ჯგუფში, შემდეგი შედეგებით:

	1A	1 B	2A	2B	3A	3B
1A		77 - 98		100 - 89		95 - 74
1B	87 - 83		87 - 75		99 - 92	
2A		71 - 96		87 - 86		88 - 84
2B	65 - 76		“უფლების ჩამორთმებით”		“უფლების ჩამორთმებით”	
3A		87 - 97		69 - 73		83 - 81
3B	68 - 96		82 - 81		74 - 67	

რადგან გუნდმა B2-მა ორჯერ წააგო თამაში “უფლების ჩამორთმევით”, ამ გუნდის ყველა თამაშის შედეგი (ორივე ეტაპზე) უნდა ანუღირდეს შემდეგნაირად:

	1B	2B	3B	4B
1B		71 - 65	86 - 85	101 - 76
2B	81 - 76		80 - 75	90 - 84
3B	80 - 95	98 - 79		87 - 67
4B	75 - 77	85 - 100	86 - 65	

მეორე ეტაპის შესწორებული შედეგები :

	1A	1 B	2A	2B	3A	3B
1A		77 - 98		100 - 89		95 - 74
1B	87 - 83		87 - 75		99 - 92	
2A		71 - 96		87 - 86		88 - 84
2B	65 - 76		“უფლების ჩამორთმევით”		“უფლების ჩამორთმევით”	
3A		87 - 97		69 - 73		83 - 81
3B	68 - 96		82 - 81		74 - 67	

საბოლოო მდგომარეობა :

ჯგუფი C	გამარჯვებუ- ბი	დამარცხე- ბები	საკლასიფი- კაციო ქუ- ლები	სათამაშო ქულები	სათამაშო ქულების სხვაობა
გუნდი 1A	10	0	20	916 - 801	+115
გუნდი 1B	8	2	18	857 - 788	+69
გუნდი 2A	5	5	15	815 - 785	+30
გუნდი 3A	4	6	14	825 - 837	-12
გუნდი 3B	3	7	13	780 - 841	-61

D.6 თამაშები სახლში და გასვლაზე (ჯამური ანგარიში)

D.6.1 ორთამაშიანი სერიის შემთხვევაში (სახლში და გასვლაზე), რომელიც თამაშდება ანგარიშის დაჯამების პრინციპით, 2 თამაში უნდა განიხილებოდეს როგორც ერთი 80 წუთიანი ხანტგრძლივობის თამაში.

D.6.2 თუ პირველი თამაშის დასრულების შემდეგ ანგარიში თანაბარია, ოვერტაიმი არ ტარდება.

D.6.3 თუ ორივე თამაშის შედეგად ჯამური ანგარიში თანაბარია, მაშინ მეორე თამაში უნდა გახანგრძლივდეს იმდენი ხუთწუთიანი ოვერტაიმით, რამდენიც საჭირო გახდება ანგარიშის თანაბრობის დასარღვევად.

D.6.4 სერიაში გამარჯვებული გახდება გუნდი, რომელმაც:

ა) მოიგო ორივე თამაში.

ბ) თითო გამარჯვების მქონე გუნდებს შორის, მეორე თამაშის დამთავრების შემდეგ, ჯამში შეაგროვა ქულათა მეტი რაოდენობა.

D.7 კლასიფიკაციის მაგალითები

D.7.1 მაგალითი 1

A – B-ის წინააღმდეგ 80-75

B – A-ის წინააღმდეგ 72-73

A გუნდი სერიის გამარჯვებულია (გამარჯვებული ორივე თამაშში)

D.7.2 მაგალითი 2

A – B-ის წინააღმდეგ 80-75

B – A-ის წინააღმდეგ 73-72

A გუნდი სერიის გამარჯვებულია (ჯამური ანგარიშია 152-148)

D.7.3 მაგალითი 3

A – B-ის წინააღმდეგ 80-80

B – A-ის წინააღმდეგ 92-85

B გუნდი სერიის გამარჯვებულია (ჯამური ანგარიშია 165-172). პირველ თამაშში ოვერტაიმი არ ტარდება.

D.7.4 მაგალითი 4

A – B-ის წინააღმდეგ 80-85

B – A-ის წინააღმდეგ 75-75

B გუნდი სერიის გამარჯვებულია (ჯამური ანგარიშია 155-160). მეორე თამაშში ოვერტაიმი არ ტარდება.

D.7.5 მაგალითი 5

A – B-ის წინააღმდეგ 83-81

B – A-ის წინააღმდეგ 79-77

ჯამური ანგარიშია 160-160. მეორე თამაშში ოვერტაიმის (-ების) შემდეგ ანგარიში გახდა:

B-A-ის წინააღმდეგ 95-88.

B გუნდი სერიის გამარჯვებულია (ჯამური ანგარიშია 171-176).

D.7.6 მაგალითი 6

A – B-ის წინააღმდეგ 76-76

B – A-ის წინააღმდეგ 84-84

ჯამური ანგარიშია 160-160. მეორე თამაშში ოვერტაიმის (-ების) შემდეგ:

B-A-ის წინააღმდეგ 94-91.

B გუნდი სერიის გამარჯვებულია (ჯამური ანგარიშია 167-170).

დანართი E – მედია-წუთშესვენებები

E.1 განსაზღვრა

ორგანიზაციას, რომელიც ატარებს შეჯიბრს, შეუძლია დამოუკიდებლად გადაწყვიტოს იქნება, თუ არა გამოყენებული მედია-წუთშესვენებები და თუ იქნება, რა ხანგრძლივობის (60, 75, 90 ან 100 წამი).

E.2 წესი

E.2.1 ჩვეულებრივ, წუთშესვენებებთან ერთად დასაშვებია 1 დამატებითი მედია-წუთშესვენება თითოეულ მეოთხედში. ოვერტაიმებში მედია-წუთშესვენებები დაუშვებელია.

E.2.2 პირველი წუთშესვენება (გუნდური ან მედია) ყოველ მეოთხედში უნდა იყოს 60, 75, 90 ან 100 წამის ხანგრძლივობის.

E.2.3 ყველა სხვა წუთშესვენების ხანგრძლივობა მეოთხედის განმავლობაში უნდა იყოს 60 წამი.

E.2.4 ორივე გუნდს თამაშის პირველი ნახევრის განმავლობაში ეძლევა 2 წუთშესვენების მოთხოვნის უფლება და 3 წუთშესვენების მოთხოვნის უფლება – თამაშის მეორე ნახევრის განმავლობაში.

ამ წუთშესვენებების მოთხოვნა დასაშვებია თამაშის ნებისმიერ დროს და მათი ხანგრძლივობა შეიძლება იყოს:

- 60, 75, 90 ან 100 წამი, თუ წუთშესვენება განიხილება როგორც მედია-წუთშესვენება ე.ი. პირველი მეოთხედის განმავლობაში ან
- 60 წამი, თუ შესვენება არ განიხილება, როგორც მედია-წუთშესვენება, ე.ი. მოთხოვნილია ნებისმიერი გუნდის მიერ, მას შემდეგ, რაც მედია-წუთშესვენება უკვე იქნა მიცემული.

E.3 პროცედურა

E.3.1 იდეალურია მედია-წუთშესვენების გამოყენება მეოთხედის დამთავრებამდე 5 წუთით ადრე. მაგრამ არ არის არავითარი გარანტია, რომ ეს მოხდება.

E.3.2 თუ იმ დრომდე, როდესაც მეოთხედის დამთავრებამდე რჩება 5 წუთი, არცერთმა გუნდმა არ მოითხოვა წუთშესვენება, მაშინ მედია-წუთშესვენება უნდა მიეცეს პირველსავე შესაძლებლობისას, როდესაც ბურთი გახდება მკვდარი და შეჩერდება სათამაშო საათი. ეს წუთშესვენება არ ჩაეწერება არცერთ გუნდს.

E.3.3 თუ იმ მომენტამდე, როდესაც მეოთხედის დამთავრებამდე რჩება 5 წუთი, ნებისმიერმა გუნდმა მოითხოვა წუთშესვენება, იგი გამოიყენება, როგორც მედია-წუთშესვენება.

ეს წუთშესვენება ერთდროულად განიხილება როგორც მედია-წუთშესვენებაც და როგორც იმ გუნდის წუთშესვენებაც, რომელმაც ის მოითხოვა.

E.3.4 ამ პროცედურის შესაბამისად შეიძლება იყოს მინიმუმ 1 წუთშესვენება ყოველ მეოთხედში და მაქსიმუმ 6 წუთშესვენება თამაშის პირველ ნახევარში, და აგრეთვე არა უმეტეს 8 წუთშესვენებისა მეორე ნახევარში.

დანართი F – დაუყოვნებელი ვიდეოგამეორების სისტემა (IRS)

F.1 განსაზღვრა

დაუყოვნებელი ვიდეოგამეორების სისტემის გადახედვა – არის მსაჯების მიერ გამოყენებული სამუშაო მეთოდი, რომლის საშუალებით მათ შეუძლიათ წინასწარ დამტკიცებულ ვიდეოტექნიკის ეკრანზე გარკვეული სათამაშო სიტუაციების გადახედვა და მიღებული გადაწყვეტილებების გადამოწმება.

F.2 პროცედურა

F.2.1 მსაჯები უფლებამოსილები არიან გამოიყენონ ვიდეოგამეორების სისტემა ამ დანართში ყველა მითითებული შეზღუდვის ჩათვლით, ვიდრე მთავარი მსაჯი ხელს მოაწერს ოქმს.

F.2.2 ვიდეოგამეორების გადახედვა უნდა განხორციელდეს, როდესაც თამაში იქნა შეჩერებული მსაჯების მიერ ნებისმიერი მიზეზის გამო იმის შემდეგ, როდესაც მოხდა სიტუაცია, რომელიც ექვემდებარება ვიდეოგადახედვას.

F.2.3 ვიდეოგამეორების გამოყენებისთვის საჭიროა შემდეგი პროცედურა:

- უფროსმა მსაჯმა უნდა დაამტკიცოს დაუყოვნებელი ვიდეოგამეორების სისტემის მოწყობილობა თამაშის წინ (თუ არის).
- უფროსი მსაჯი იღებს გადაწყვეტილებას, უნდა თუ არა იყოს გამოყენებული IRS.
- თუ მსაჯის გადაწყვეტილება ექვემდებარება გადახედვას, მაშინ თავდაპირველი გადაწყვეტილება უნდა იქნეს წარდგენილი სათამაშო მოედანზე.
- იმის მერე, რაც უფროსი მსაჯი მიიღებს ყველა საჭირო ინფორმაციას სხვა მსაჯებისგან, მსაჯ-მდივნებისგან და

კომისრისგან (თუ არის), მან რაც შეიძლება სწრაფად უნდა დაიწყოს გადახედვის პროცედურა.

- ვიდეოს გადახედვის პროცესში მონაწილეობა უნდა მიიღოს უფროსმა მსაჯმა და კიდევ მინიმუმ ერთმა მსაჯმა (ვინც მისცა სასტვენი). თუ უფროსმა მსაჯმა დაუსტვინა გადასახედ სიტუაციაში, მაშინ მან უნდა აირჩიოს ერთ-ერთი მსაჯი ვინც თან უნდა ახლდეს ვიდეოს გადახედვის დროს.
- ვიდეოს გადახედვის პროცესში მთავარმა მსაჯმა უნდა უზრუნველყოს, რომ არაუფლებამოსილ პირებს არ ექნება მონიტორთან ხელმისაწვდომობა.
- გადახედვა უნდა მოხდეს წუთშესვენების ან შეცვლის მიცემამდე, თამაშის ინტერვალის დაწყებამდე ან თამაშის განახლებამდე.
- თუ მსაჯებმა გადაწყვიტეს ვიდეოგამეორების გამოყენება და წუთშესვენება დაწყებულია ან მოხდა მოთამაშის შეცვლა, მაშინ ეს ქმედებები უნდა გაუქმდეს სანამ მსაჯები არ მიიღებენ საბოლოო გადაწყვეტილებას.
- საბოლოო გადაწყვეტილების ჩვენების შემდეგ, ორივე მთავარ მწვრთნელს აქვთ უფლება გააუქმონ ან მოსთხოვონ წუთშესვენება, ასევე ნებისმიერ მოთამაშეს აქვს უფლება მოითხოვოს შეცვლა.
- ვიდეოს გამეორების შემდეგ მსაჯმა რომელმაც მისცა სასტვენი გადასახედ სიტუაციაში, უნდა აჩვენოს საბოლოო გადაწყვეტილება და თამაში უნდა განახლდეს შესაბამისად.
- მსაჯის (-ების) თავდაპირველი გადაწყვეტილების გამოსწორება შესაძლებელია მხოლოდ იმ შემთხვევაში, როდესაც ვიდეოგამეორება სთავაზობს დამაჯერებელ და სუფთა ვიზუალურ მტკიცებულებას შესწორებისთვის.

F.3 წესი

შესაძლებელია შემდეგი სათამაშო სიტუაციების გადახედვა.

F.3.1 მეოთხედის ან ოვერტაიმის დამთავრების შემდეგ:

- იყო, თუ არა თამაშიდან წარმატებული ტყორცნა შესრულებული მანამდე, ვიდრე გაიჟღერდა სათამაშო საათის სიგნალი მეოთხედის ან ოვერტაიმის დამთავრების შესახებ.
- რა დრო უნდა დარჩეს სათამაშო საათზე იმ შემთხვევაში თუ:
 - მოხდა დარღვევა – მოედნის ფარგლებს გარეთ გავიდა მოთამაშე, რომელიც ტყორცნიდა ბურთს.
 - დაირღვა ტყორცნისათვის განკუთვნილი დროის წესი.
 - დაირღვა 8 წამის წესი.
 - მეოთხედის ან ოვერტაიმის დამთავრებამდე დაფიქსირდა ჯარიმა.

თამაშის შესვენება არ უნდა დაიწყოს მანამდე, ვიდრე მსაჯებმა არ მიიღეს საბოლოო გადაწყვეტილება IRS-ის გამოყენების შემდეგ, და ნებისმიერი დამატებული სათამაშო დრო არ ამოიწურა.

F.3.2 როდესაც მეოთხე მეოთხედში, ან ყოველ ოვერტაიმში სათამაშო საათზე რჩება 2:00 წუთი, ან ნაკლები:

- იყო თუ არა თამაშიდან წარმატებული ტყორცნა შესრულებული მანამდე, ვიდრე გაიჟღერდა ტყორცნისთვის განკუთვნილი დროის ტაიმერის სიგნალი.
 - მსაჯებს აქვთ უფლება დაუყოვნებლივ გააჩერონ თამაში ვიდუგამეორების გამოსაყენებლად, რათა შეამოწმონ იყო თუ არა ტყორცნა შესრულებული მანამდე, ვიდრე გაიჟღერდა ტყორცნისთვის განკუთვნილი დროის ტაიმერის სიგნალი.
 - მსაჯებმა უნდა გამოავლინონ ვიდუგამეორების გამოყენების აუცილებლობა და გადახედვა უნდა მოხდეს მსაჯების მიერ თამაშის პირველივე გაჩერების დროს.
- როდესაც ფიქსირდება ჯარიმა ტყორცნის სიტუაციისგან მოშორებით.
 - ამოიწურა თუ არა სათამაშო ან ტყორცნისთვის განკუთვნილი დრო,
 - დაიწყო თუ არა ტყორცნის პროცესი, როდესაც ჯარიმა დაფიქსირდა ტყორცნის პროცესში მყოფი მოთამაშის ოპონენტზე,

- იყო თუ არა ბურთი ტყორცნის პროცესში მყოფი მოთამაშის ხელში, როდესაც ჯარიმა დაფიქსირდა ამ მოთამაშს თანაგუნდელზე.
- იყო თუ არა დაბრკოლება ბურთის ჩაგდებისთვის ან დაბრკოლება ბურთისთვის ტყორცნის დროს დაფიქსირებული სწორად.
როდესაც ვიდეოგამოკრების გამოყენების შემდეგ დამტკიცებულია, რომ დაბრკოლება ბურთის ჩაგდებისთვის ან დაბრკოლება ბურთისთვის ტყორცნის დროს შეცდომით არის დაფიქსირებული, თამაში უნდა განახლდეს შემდეგნაირად, თუ სასტვენის შემდეგ:
 - ტყორცნა თამაშიდან წარმატებულია, ბურთი უნდა ჩაითვალოს და დაცვაში მყოფ გუნდს აქვს პირიტი ხაზიდან ბურთის შემოტანის უფლება.
 - ნებისმიერი გუნდის მოთამაშე ამყარებს მყისიერ და აშკარა კონტროლს ბურთზე, ამ გუნდს უნდა ჰქონდეს მომდევნო ბურთის შემოტანის უფლება იმ ადგილიდან სადაც იმყოფებოდა ბურთი სასტვენის დროს.
 - არცერთი გუნდი არ ამყარებს მყისიერ და აშკარა კონტროლს ბურთზე, წარმოიქმნება სადავო გდების სიტუაცია.
- იმ მოთამაშის გამოსაგლენად, რომელმაც გამოიწვია ბურთის გასვლა მოედნის ფარგლებს გარეთ.

F.3.3 თამაშის მსვლელობის ნებისმიერ დროს,

- ბურთი იყო ჩაგდებული 2-ქულიანი თუ 3-ქულიანი ტყორცნების ზონიდან.
- მსაჯებს აქვთ უფლება გააჩერონ თამაში დაუყოვნებლივ, რათა შეამოწმონ ბურთი ჩაგდებული იყო 2-ქულიანი თუ 3-ქულიანი ტყორცნების ზონიდან.
- მსაჯებმა უნდა გამოავლინონ ვიდეოგამოკრების გამოყენების აუცილებლობა და გადახედვა უნდა მოხდეს მსაჯების მიერ თამაშის პირველივე გაჩერების დროს.

- 2 ან 3 საჯარიმო ტყორცნის უფლება უნდა მიეცეს წარუმატებელი ტყორცნის შემსრულებელ მოთამაშეს, მას შემდეგ, რაც მის წინააღმდეგ დაფიქსირდა ჯარიმა.
- შეესაბამება, თუ არა პერსონალური, არასპორტული ან მალისკვალიფიცირებული ჯარიმა ასეთი ჯარიმის კრიტერიუმებს, თუ სასჯელი უნდა გამკაცრდეს ან შემსუბუქდეს, ან ჯარიმა უნდა განიხილებოდეს, როგორც ტექნიკური.
- სათამაშო საათისა ან ტყორცნის ტაიმერის არაკორექტული მუშაობის შემთხვევაში, რა დრო უნდა დაფიქსირდეს საათსა ან ტაიმერზე.
- სწორად განსაზღვროს მოთამაშე, რომელმაც უნდა შეასრულოს საჯარიმო ტყორცნა (-ები).
- განსაზღვროს გუნდის წევრთა, მწვრთნელთა, მათ თანაშემწეთა და დელეგაციის თანმხლებ პირთა მონაწილეობა ძალადობის ნებისმიერ აქტში ან ძალადობის პოტენციურ აქტში.
 - მსაჯებს აქვთ უფლება გააჩერონ თამაში დაუყოვნებლივ, რათა გადახედონ ძალადობის ან პოტენციური ძალადობის აქტი.
 - მსაჯებმა უნდა გამოავლინონ ვიდეოგამეორების გამოყენების აუცილებლობა, გადახედვა უნდა მოხდეს ინციდენტის შემდეგ მსაჯების მიერ თამაშის პირველივე გაჩერების დროს.

F.4 მთავარი მწვრთნელის გამოწვევა (“ჩელენჯი”)

F.4.1 ყველა თამაშზე, სადაც გამოიყენება დაუყოვნებელი ვიდეოგამეორების სისტემა (IRS), მთავარ მწვრთნელს აქვს უფლება მოითხოვოს “მთავარი მწვრთნელის გამოწვევა”, ანუ მოსთხოვოს უახლოეს მსაჯს გადახედოს ვიდეოგამეორების სისტემის გამოყენებით მათი გადაწყვეტილება.

F.4.2 მთავარი მწვრთნელის გამოწვევისთვის გამოიყენება შემდეგი პროცედურა:

- მთავარ მწვრთნელს მხოლოდ ერთხელ შეუძლია გამოიყენოს გამოწვევა, მიუხედავად იმისა წარმატებული იყო თუ არა ის.
- გამოწვევა მოქმედებს მხოლოდ დანართ F3-ში მითითებულ სიტუაციებზე.
- დანართ F3-ში მითითებული დროის შეზღუდვები არ მოქმედებს. მთავარ მწვრთნელს შეუძლია მოითხოვოს გამოწვევა თამაშის მსვლელობისას ნებისმიერ დროს.
- გამოწვევის მოთხოვნისას მთავარმა მწვრთნელმა უნდა დაამყაროს ვიზუალური კავშირი უახლოეს მსაჯთან და გარკვევით მოითხოვოს “ჩელენჯი” – ხმამაღლა ინგლისურ ენაზე თქვას სიტყვა “ჩელენჯი” (challenge) და ამავდროულად ანახოს მთავარი მწვრთნელის გამოწვევის შესაბამისი ფესტი (ხელებით ოთხკუთხედის გამოსახვა).

თხოვნა არის საბოლოო და შეუცვლელი.

- მთავარმა მწვრთნელმა უნდა მოითხოვოს “ჩელენჯი” და გადახედვა უნდა მოხდეს არაუგვიანეს მსაჯების მიერ თამაშის პირველი შეჩერებისა.
- თუ თამაში გრძელდება გაუჩერებლად, მსაჯებს აქვთ უფლება მთავარი მწვრთნელის გამოწვევის მოთხოვნისას დაუყოვნებლივ გააჩერონ თამაში, თუ არც ერთი გუნდი არ აღმოჩნდება არახელსაყრელ მდგომარეობაში.
- მთავარმა მწვრთნელმა უნდა აცნობოს უახლოეს მსაჯს იმ სიტუაციის შესახებ, რომლის გადახედვას ის მოითხოვს.
- მსაჯმა უნდა აცნობოს მსაჯ-მდივნებს მთავარი მწვრთნელის გამოწვევის გამოყენების შესახებ შესაბამისი ფესტით (ფესტი №58).
- ვიდეოს გადახედვის დროს ყველა მოთამაშე უნდა დარჩეს სათამაშო მოედანზე.
- თუ ვიდეოგამეორების შემდეგ დამტკიცდა, რომ განხილული სიტუაცია უნდა იყოს იმ გუნდის სასარგებლოდ, რომელმაც მოითხოვა ჩელენჯი, თავდაპირველი გადაწყვეტილება უნდა შეიცვალოს.
- თუ ვიდეოგამეორების შემდეგ დამტკიცდა, რომ განხილული სიტუაცია არ უნდა იყოს იმ გუნდის

სასარგებლოდ, რომელმაც მოითხოვა ჩელენჯი, თავდაპირველი გადაწყვეტილება რჩება ძალაში.

- მსაჯებმა უნდა გამოიყენონ ვიდეოგამეორების წესის ანალოგიური პროცედურა.
- მსაჯის საბოლოო გადაწყვეტილების ჩვენების შემდეგ, თამაში განახლდება, როგორც ნებისმიერი სხვა ვიდეო გამეორების შემდეგ.

წესებისა და სათამაშო
პროცედურების დასასრული