

საქართველოს სსრ ფიზიკური კულტურის  
სამეცნიერო-სპორტული ინსტიტუტი



ფიზიკური  
სპორტული

F 193

# ყ ა ბ ე ს ი

(თამაზის წახეხი)

K 10.076  
1

საბჭო  
საბჭო  
საბჭო  
საბჭო



თბილისი - 1939

Handwritten text at the top of the page, including numbers and names, partially obscured by a stamp.

საქართველოს  
საბჭოთავო  
საზოგადოებრივი  
საბიბლიოთეკო

БИБЛИОТЕКА  
Академии Наук  
УРСР

ჩაბარებულია ასაწყობად 16/VII-39 წ.  
ხელმოწერილია დასაბეჭდათ 25/VIII-39 წ.

**გვგუჩ.მ.**

პ/მგ. რედაქტორი ბ. ვ. ქარუმისძე  
ტაშ. რედაქტორი }  
გამომშვეები } დ. ნ. ბარელი

Handwritten text at the bottom of the page, including numbers and names.



# წინასიტყვაობა

ყაბახი — უძველესი ქართული თამაშია, რომელიც განსაკუთრებით უყვარდა ხალხს. ჩვენს დრომდე დაცულ სალიტერატურო და სხვა ძეგლების მიხედვით ხდება ამ თამაშის შინაარსისა და მიზნების დადგენა. თამაშის მიზანი სრულიად უბრალო იყო: მხედარს მშვილდიდან გასროლით უნდა ჩამოეგდო განსაზღვრული სიმაღლის ბოძზე დადგმული ძვირფასი ჯილდო. თამაში მოითხოვდა და აწვითარებდა მხედარში ცხენის მოხმარების დიდ ოსტატობას, მშვილდიდან ზუსტად სროლას ნიშანში და, მაშასადამე, სიმარდეს, სიზუსტეს, თვალზომას და მოძრაობათა კოორდინაციას. შეჯიბრება ყაბახში ყოველთვის თავს უყრიდა მონაწილეთა და მაყურებელთა დიდძალ რაოდენობას. ცნობილია, რომ თბილისში ყაბახში შეჯიბრებისათვის გამოყოფილი იყო სპეციალური ადგილი — საყაბახო; ამჟამად აღნიშნულ ადგილას გაშენებულია 26 კომისრის სახელობის ბაღი.

ყაბახს ახლანდელ მომენტშიაც არ დაუკარგავს თავისი ღირებულება. ამ თამაშს შეუძლია დიდი მნიშვნელობა იქონიოს მხედართა აღზრდის საქმეში, ისე რო-

გორც შეგვიძლია დავიცვათ მისი (თამაშის) ყველა და-  
დებითი ღირსება.

ახალი წესების მიხედვით თამაშის მიზანი დატო-  
ვებულია უცვლელად: მზედარმა მშვილდიდან გასრო-  
ლით უნდა მოარტყას ბოძზე დაყენებულ ნიშანს. წეს-  
ები ითვალისწინებენ როგორც გუნდურ, ისე ინდივი-  
დუალურ შეჯიბრებას, ე. ი. თითოეულ მზედარს შე-  
უძლია მონაწილეობა მიიღოს შეჯიბრებაში ინდივი-  
დუალურად და თავის გუნდშიაც. წესები ადგენენ შე-  
ჯიბრების წყობას (წესრიგს), მისი ჩატარების პირო-  
ბებს და ა. შ., ერთის სიტყვით, თამაშს აძლევენ ფიზ-  
კულტურულ-სპორტულ მნიშვნელობას. რასაკვირვე-  
ლია, ეს წესები არ შეიძლება მივიჩნიოთ საბოლოოდ.  
ჩენი თხოვნაა ყველა ფიზკულტურელისადმი და მზე-  
დარ-სპორტსმენებისადმი, რომლებმაც პრაქტიკაში შე-  
ამოწმეს ეს წესები, გამოგვიგზავნონ თავიანთი შენიშ-  
ნები, სურვილები და წინადადებები; საქართველოს  
ფიზიკური კულტურის სამეცნიერო-საკვლევო ინსტი-  
ტუტი გაითვალისწინებს ამხანაგების მიერ მოწოდებ-  
ულ მასალებს თავის შემდგომ მუშაობაში — სპორტის  
საბალნო-ნაციონალური სახეების რეგლამენტაციასა და  
მოდერნიზაციაში.

საქართველოს ფიზიკური კულტურის  
სამეცნიერო-საკვლევო ინსტიტუტი

დამტკიცებულია საქართველოს სსრ სახკომსაბჭოსთან არსებული ფიზკულტურისა და სპორტის საქმეთა კომიტეტის მიერ.


## ყაბახის თამაშის წესები

### I. ზოგადი დებულება

#### § 1. შეჯიბრების ორგანიზაცია და ჩატარება

შეჯიბრებას ყაბახში აწყობენ და ატარებენ ფიზკულტურისა და სპორტის საქმეთა კომიტეტები, ნებაყოფლობითი სპორტულ საზოგადოებათა ცხენოსნობის სექციები, ვოროშილოველ მხედართა კლუბები და ცხენოსნობის სხვა სპორტული ორგანიზაციები.

შეჯიბრების დებულება და მსაჯთა კოლეგიის შემადგენლობა უნდა დამტკიცდეს ფიზკულტურისა და სპორტის საქმეთა სათანადო (ადგილობრივი ან რესპუბლიკური) კომიტეტის მიერ.



შეჯიბრების ჩატარებასა და მისი შედეგების სისწორეზე პასუხისმგებლობა და აგრეთვე მონაწილეთა ან ცხენებისათვის მოსალოდნელ უბედურ შემთხვევის თავიდან ასაცილებლად საჭირო ზომების მიღება ეკისრება შეჯიბრების ჩამტარებელ ორგანიზაციას.

## § 2. შეჯიბრების სახეები

შეჯიბრება შეიძლება იყოს გუნდური და პიროვნული (ინდივიდუალური). გუნდურისა და პიროვნული შეჯიბრების ერთდროულად ჩათვლის წარმოება არ შეიძლება.

## II. შეჯიბრების მონაწილენი

### § 3. შეჯიბრებაზე დაშვების პირობები

შეჯიბრებაზე დაიშვებიან: ცხენოსნობის ოსტატები, 1-ლი კლასის მხედრები და კოლმეურნე სპორტსმენი-მხედრები, რომლებიც გაივლიან სპეციალურ წვრთნას. საექიმო კონტროლი სავალდებულოა ყველა მონაწილისათვის.

#### § 4. გუნდური შეჯიბრების მონაწილენი

გუნდურ შეჯიბრებაში მონაწილეობს ორი გუნდი, თითოეული 15 მხედრის შემადგენლობით. გუნდში მონაწილეთა მინიმალური რაოდენობა 5 მხედარია. მონაწილეთა ზუსტი რაოდენობა განსაზღვრულია შეჯიბრების დებულებით. შესაჯიბრებელ გუნდებში უნდა იყოს მხედართა თანაბარი რაოდენობა. იმ შემთხვევაში, თუ შეჯიბრების დროს გუნდიდან სხვადასხვა მიზეზით მწყობრიდან გამოვა მხედარი ან ცხენი, გუნდს უფლება აქვს გამოიყვანოს სათანადო მხედარი ან ცხენი. შეცვლილ მხედართა ან ცხენების რაოდენობა გუნდისათვის, რომელშიაც 11—15 მონაწილეა, საერთო ჯამით არ უნდა აღემატოს სამ მხედარს, 8—10 მონაწილიან გუნდში — ორს, ხოლო 5 მხედარიან გუნდში — ერთს.

თუ გუნდს რაიმე მიზეზით არ შეუძლია თავის მხედართა შემადგენლობა გაუთანაბროს მოპირდაპირე გუნდის მხედართა რაოდენობას, იგი შეჯიბრების ყოველ კამარაში დებულებას იმდენ საჯარიმო წუთს, რამდენი მხედ-

რითაც განსხვავდება მოპირდაპირე გუნდისა-  
გან შეჯიბრების მოცემულ კამარაში. ამასთანა-  
ნავე გუნდების მხედართა რაოდენობაში გან-  
სხვავება არ უნდა აღემატოს სამ მხედარს.  
საჯარიმო დრო ემატება გუნდის მიერ შეჯიბ-  
რების მოცემულ კამარაში დახარჯულ დროს.

გუნდების შემადგენლობაში მომხდარი ყვე-  
ლა ცვლილება უნდა ეცნობოს მთავარ მსაჯს.

შეჯიბრების თითოეულ მონაწილეს მკერ-  
დის მარცხენა მხარეს მიმაგრებული აქვს სა-  
კუთარი ნომერი. შეჯიბრების დროს ნომრის  
გამოცვლა აკრძალულია.

ყოველ გუნდს ჰყავს თავისი გუნდისთავი.

### § 6. ინდივიდუალური შეჯიბრების მონაწილენი

ინდივიდუალურ შეჯიბრებაში ყოველი მხე-  
დარი გამოდის დამოუკიდებლად. ინდივიდუა-  
ლურ შეხვედრებში მონაწილეობის მისაღებად  
შეჯიბრების დაწყებამდე 30 წუთით ადრე  
წარმოებს მონაწილეთა ჩაწერა და კენჭისყრა.  
კენჭისყრის შემდეგ ინდივიდუალური შეჯიბ-



რების თითოეული მონაწილე ღებულობს რაღაც  
გითი ნომერს.

### §. 6. მხედართა ტანსაცმელი

მხედრებს უნდა ეცვათ ცხენოსნობისათვის  
ხელსაყრელი ტანსაცმელი. სასურველია ნაცი-  
ონალური ტანსაცმელის ჩაცმა.

### §. 7. მშვილდი და ისარი

გუნდური შეჯიბრება. თითოეულ  
გუნდს უნდა ჰქონდეს ორი მშვილდი: ერთი —  
სამოქმედო, მეორე — სათადარიგო. იმ შემთ-  
ხვევაში თუ შეჯიბრების დროს დაზიანდა სა-  
მოქმედო მშვილდი, იგი შეიცვლება სათადა-  
რიგოთი. გუნდის მიერ მშვილდის შეცვლაზე  
დახარჯული დრო ჩაითვლება შეჯიბრების  
მსვლელობის დროთ. თითოეულ მხედარს ყო-  
ველ კამარაზე უნდა ჰქონდეს თითო ისარი.  
მშვილდისა და ისრის ფორმა, მასალა და კონ-  
სტრუქცია ნებისმიერია, მხოლოდ იმ ერთი  
სავალდებულო პირობით, რომ ისარი არაევი-  
თარ შემთხვევაში არ იყოს გამწვეტიანებული.

ინდივიდუალური შეჯიბრება. პიროვნულ შეხვედრებში თითოეულ მხედარს უნდა ჰქონდეს ერთი მშვილდი და სამი ისარტა.

### III. შეჯიბრების აღბილი

#### § 8. მოედანი და მისი ზომა

ყაბახის სათამაშო მოედანი წარმოადგენს სწორკუთხედს, სიგრძით 120 — 160 მეტრს, ხოლო სიგანით 60—80 მ. (იხ. 16-17 გვ.).

მოედანი უნდა იყოს სწორი, თავისუფალი ყოველგვარ ორმო-თხრილებისაგან, გასუფთავებული ზედმეტ საგნებისაგან და დაბოლოს, შეძლებისამებრ, ბალახიანი.

#### § 9. მოედნის დაბაზვა

მოედანი შემოიფარგლება ხაზებით. გრძელ ხაზებს ეწოდება გვერდითი ხაზები, ხოლო მოკლე ხაზებს—პირითი ხაზები. გვერდითი და პირითი ხაზები შეერთებისას ჰქმნიან სწორ კუთხეებს.

თითოეულ პირითი ხაზიდან, მის გასწვრივ (პარალელურად) მოედნის სიღრმეში 20 მეტ-

რის დაშორებით გაყვანილია ეგრედწოდებულ  
ლი მხედართა ხაზი; თითოეულ გვერდი-  
თი ხაზიდან 15 მეტრის დაშორებით მოედნის  
სიღრმეში, მხედართა ხაზებს შორის გაყვანი-  
ლია ეგრედწოდებული დამატებითი ხა-  
ზი.

პირითი ხაზსა და მხედართა ხაზს შორის  
შექმნილ მოედანს ეწოდება უკმთი არე; გვე-  
რდითი ხაზსა და დამატებით ხაზს შორის შე-  
ქმნილ ფართობს — დერეფანი, ხოლო მოე-  
დნის დანარჩენ ნაწილს კი — სანავარდო  
არე.

უკმ არეზე, გვერდითი ხაზიდან 25 მეტრის  
მანძილით დაშორებულ წერტილიდან 5-მეტ-  
რიანი რადიუსით შემოიხაზება წრე, რომელსაც  
ეწოდება სტარტის ადგილი.

სტარტის ადგილი როგორც პირითი ხაზი-  
დან, ისე მხედართა ხაზიდან დაშორებული  
უნდა იყოს თანაბარი მანძილით (5-5 მეტრით).

მოედნის ყველა ხაზი გაიყვანება კირის და-  
ყრით. ხაზების სიგანე 10 სანტიმეტრია. მოე-  
დნის დანიშვნა ქვებით, დაღარვით, ხის ლარ-

ტყებით და ან სხვა საგნებით სასტიკად აჯი-  
რძალულია. პირითი და გვერდითი ხაზებიდან  
უცხო საგნები მოცილებული უნდა იქნას არა  
ნაკლებ 5 მეტრით.

### § 10. აღმები

გვერდითი და პირითი ხაზების და აგრეთ-  
ვე — მხედრებისა და დამატებითი ხაზების  
შეერთებით შექმნილ კუთხეებში უნდა დაი-  
სოს აღმები, რომელთა ხის ტარი უნდა იყოს  
სიგრძით არა ნაკლებ 3 მეტრისა და ამავე  
დროს წვერით ბლაგვი — გაუმწვეტიანებელი.

### § 11. ანძა

სანავარდო არეს ცენტრში დადგმულია 8  
მეტრის სიმაღლის ანძა; ანძა მზადდება ხის  
მასალისაგან.

### § 12. ბურთი

ანძის წვერზე დადებულია ბურთი წრეწი-  
რით 68-დან 70 სანტიმეტრამდე და წონით—  
350-400 გრამი. იმ შემთხვევისათვის, როდეს-  
საც ანძის წვეროდან ჩამოვადებენ ბურთს, ეს  
უკანასკნელი ისე უნდა გვექონდეს გამართული,

რომ იგი დაუყოვნებლივ დაეაბრუნოთ ნაძის  
წვერზე, თავის პირვანდელ მდგომარეობაში.

#### IV. გუნდური შეჯიბრება

##### § 13. მოედნის მხარისა და პირველი ტყორცნის არჩევა

გუნდური შეჯიბრების დაწყებამდე ორივე  
გუნდი, მარჯვენა ფრთაზე გუნდისთავის მე-  
თაურობით, ეწყობა მოედნის შუაგულში, პი-  
რით ერთმანეთისაკენ. ერთმანეთისადმი მისა-  
ლმების შემდეგ მსაჯი კენჭსუყრის მოედნის  
მხარისა და პირველი ტყორცნის ამორჩევას.  
გუნდი, რომელსაც ერგება კენჭი, თავისი სუ-  
რვილისა და შეხედულების მიხედვით ირჩევს  
მოედნის მხარეს ან პირველი ტყორცნის უფ-  
ლებას.

##### § 14. შეჯიბრების მსვლელობა

მხარის არჩევის შემდეგ, მარჯვენა ფრთაზე  
დგებიან № 1 მხედრები, რომელთა მეთაურობი-  
თაც გუნდები ეწყობიან მათ მიერ არჩეულ უკმ  
არეზე, უშუალოდ პირითი ხაზების შიგნით ისე,

რომ № 1 მხედრებს წინ ედვათ სტარტის ადგილი.

მთავარი მსაჯის ნიშანზე, პირველი ტყორცნის უფლების მქონე გუნდის მხედართა ხაზზე მყოფი გვერდითი მსაჯი № 1 მხედარს იძულებს ნიშანს შეჯიბრებაში შესვლის შესახებ, პირველი მხედარი, შეჯიბრებაში შესვლის შესახებ ნიშნის მიღებისთანავე გამოდის სანავარდო არეზე, ნებისმიერი სვლით მიჰყავს ცხენი და შეუჩერებლად, სანავარდო არეს სასურველ ადგილიდან ბურთს ერთხელ სტყორცნის ისარს.

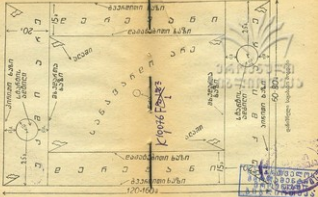
ისრის ტყორცნის შემდეგ მხედარი ვალდებულია მივიდეს მოწინააღმდეგის მხედართა ხაზამდე, გადასჭრას იგი, გარს შემოუაროს მოწინააღმდეგის მარჯვენა ფრთასთან დასობილ ალამს, გამოვიდეს დერეფანში და დერეფნითვე დაბრუნდეს თავის გუნდთან.

პირველი მხედარი როგორც კი შევა სანავარდო არეში, მისი გუნდის მორიგი მხედარი (№ 2) გამოდის სტარტის ადგილზე და ელოდება პირველი მხედრის დაბრუნებას.

№ 1 მხედარი მობრუნების შემდეგ მოვაღწეა ვარს შემოუაროს თავისი გუნდის მარცხენა ფრთასთან დასობილ ალამს და სტარტის ადგილზე მდგომ მორიგ მხედარს მოსვლისთანავე სწრაფად გადასცეს მშვილდი და მხოლოდ ამის შემდეგ დაიკავოს თავისი ადგილი.

როგორც კი შეჯიბრების დამწყები მხედარი გადაჰკვეთს მოწინააღმდეგის მხედართა ხაზს, მოწინააღმდეგე გუნდის პირველი ნომერი გვერდის მსაჯის ნიშნით გამოდის მოედანზე და როგორც წინა მხედარი, ანძასთან მიჰკენებს ცხენს, მშვილდიდან სტყორცნის ისარს მიზანში (ბურთს) და ზემოთაღწერილ წესის მიხედვით ბრუნდება უკანვე.

მხედრები შეჯიბრებაში შედიან რიგითი ნომრების მიხედვით. მორიგი მხედარი მშვილდის მიღებისთანავე დაუყოვნებლივ, მსაჯის ნიშანზე დაუცდელად შედის შეჯიბრებაში; სანავარდო არეში გასვლისთანავე ანძასთან მიჰკენებს ცხენს, მშვილდიდან სტყორცნის მიზანში და ზემოთაღწერილი წესით უბრუნდება თავის გუნდს. როგორც კი ერთი მხედარი შე-





დის სანავარდო არეში, სტარტის აღვიღზე  
დგება მორიგი მხედარი და ასე რიგრიგობით  
შედიან მხედრები შეჯიბრებაში. *საკონსულაციო*  
ყველა მხედრის ერთხელ შეხვედრას (თითოჯერ  
ჯერ გამოსვლას) ეწოდება შეჯიბრების კამა-  
რა (წრე).

### § 15. მიზანში მოხვედრების აღრიცხვა

ბურთში ისრის ყოველი მოხვედრებით გუნდს,  
ხოლო ინდივიდუალური შეჯიბრების დროს  
მხედარს ეთვლება ქულა. ქულა ეთვლებათ იმი-  
საგან დამოუკიდებლად—ჩამოვარდება ბურთი  
ანძიდან თუ არა. ბურთში ისრის მოხვედრების  
საკითხს წყვეტს მხოლოდ მთავარი მსაჯი.

თუ კი ბურთი ჩამოვარდება ანძიდან, იგი  
ანძის წვერზე თავის პირვანდელ მდგომარეო-  
ბას უნდა დაუბრუნონ მანამდე, ვიდრე მო-  
რიგი მხედარი შევიდოდეს შეჯიბრებაში.

### § 16. მიზანში მოხვედრების ჩაუთვლელიობა

მიზანში მოხვედრება არ ითვლება:

- ა) თუ მხედარი რიგსგარეშე იწყებს შეჯი-  
ბრებას;
- ბ) თუ მხედარი დაუბრუნდება თავის გუნდს  
სათანადო აღმების გარისშემოუვლელიად.

## §. 17. დროის აღრიცხვა

გუნდური შეჯიბრების დროს, როგორც კი პირველი მხედარი შევა სანაგარდო არეში, გვერდითი მსაჯი აამუშავებს წამმზომს, რომელსაც მხოლოდ მაშინ აჩერებს, როდესაც მის ხაზთან მდგომი გუნდის უკანასკნელი მხედარი უკან დაბრუნებისას გადაჰკვეთს თავისი გუნდის მხედართა ხაზს.

## § 18. შეჯიბრების ხანგრძლივობა

გუნდური შეჯიბრება გრძელდება ორ კამარას. მეორე კამარის წინ ეწყობა 5-წუთიანი დასვენება, რომლის დროსაც გუნდები ერთმანეთში ცვლიან ადგილებს.

მეორე კამარას იწყებს პირველი კამარის დამწყები გუნდის მოპირდაპირე გუნდი.

## § 19. შეჯიბრებაში გამარჯვების მიკუთვნება

გუნდურ შეჯიბრებას იგებს ის გუნდი, რომლის სასარგებლოდაც მთავარი მსაჯი, შეჯიბრების ყველა (ორივე ან სამივე) კამარაში აღნიშნავს ქულათა უმეტეს რაოდენობას.

ქულათა რაოდენობის თანასწორობის შემთხვევაში გამარჯვება მიეკუთვნება იმ გუნდს, რომელმაც დახარჯა ნაკლები დრო.

იმ შემთხვევაში, თუ ვერც ერთმა გუნდმა ვერ მიიღო ქულა, ხდება დამატებითი გამარის მიცემა, ხოლო თუ ამანაც არც ერთ გუნდს არ მოუტანა გამარჯვება, შეხვედრა ითვლება გაუთამაშებლად.

## V. ინდივიდუალური შეჯიბრება

### § 20. მონაწილეთა გამოსვლა

ინდივიდუალური შეჯიბრების დროს მონაწილენი რიგითი ნომრების მიხედვით დაწყობილნი გამოდიან მოედანზე. ამის შემდეგ, მთავარი მსაჯის მითითებით, ეწყობიან რომელიმე პირითი ხაზის გასწვრივ.

### § 21. შეჯიბრების მსვლელობა

ინდივიდუალური შეჯიბრების დროს პირითი ხაზის გასწვრივ დაწყობილი მხედრები უცდიან მთავარი მსაჯის ნიშანს შეჯიბრების დაწყების შესახებ. მსაჯის ნიშანზე მორიგი მხედარი დგება „სტარტის ადგილზე“ და გვერდითი მსაჯის ბრძანებაზე „იარ“! — სანაევადო არეში მიაკენებს ცხენს, მშვილდიდან ერთხელ სტყორცნის მიზანში და მხედრების ხაზის მოპირდაპირე ხაზზე დასობილ მარცხენა ალამის გარსშემოვლით ბრუნდება უკან. მომ-

დევნო მხედარი შეჯიბრებას იწყებს იმის შემდეგ, რაც დერეფნით დაბრუნებული წინა მხედარი გადაჰკვეთს იმ მხედართან ხაზს, რომლიდანაც დაიწყო შეჯიბრება.

### § 22. მიზანში მოხვედრების აღრიცხვა

ბურთში ისრის ყოველი მოხვედრებით მხედარს ენიჭება ქულა. ქულა ჩაითვლება დამოუკიდებლად იმისა, ჩამოვარდება ბურთი ანძიდან თუ არა. ისრის მოხვედრების საკითხს წყვეტს მხოლოდ მთავარი მსაჯი.

თუ ბურთს ჩამოავდებენ ანძიდან, ის უნდა დააბრუნონ ადგილზე დაუყოვნებლივ, ვიდრე მომდევნო მხედარი შევიდოდეს შეჯიბრებაში.

### § 23. მიზანში მოხვედრების ჩაუთვლელობა

მიზანში მოხვედრება არ ჩაითვლება:

ა) თუ მხედარი რიგსგარეშე დაიწყებს შეჯიბრებას;

ბ) თუ მხედარი დაბრუნდება სათანადო კუთხის აღმის გარსშემოუვლელად.

## § 24. დროის აღრიცხვა

ინდივიდუალური შეჯიბრების დროს წამზომს აამუშავებენ როგორც კი მხედარი გადაჰკვეთს მხედართა ხაზს და შევა სანავარდო არეში, ხოლო აჩერებენ, როდესაც მხედარი უკან დაბრუნებისას დერეთანში გადაჰკვეთს იმ მხედართა ხაზს, რომლიდანაც დაიწყო მან შეჯიბრება.

## § 25. შეჯიბრების ხანგრძლივობა

ინდივიდუალური შეჯიბრება გრძელდება სამ კამარას, ე. ი. თითოეული მხედარი შეჯიბრებაში შედის სამჯერ.

## § 26. შეჯიბრებაში გამარჯვების მიკუთვნება

ინდივიდუალურ შეხვედრებს იგებს ის მხედარი, რომელიც შეჯიბრების სამივე კამარაში მიიღებს ქულათა უდიდეს რაოდენობას. ქულათა თანასწორობის შემთხვევაში გამარჯვება ენიჭება იმ მხედარს, რომელმაც ნაკლები დრო დახარჯა. თუ კი ვერც ერთი მხედარი

ვერ მიიღებს ქულას, შეხვედრა ითვლება გაუ-  
თამაშებლად.

## VI მსაჯობა

### § 27. შეჯიბრების მსაჯები

ყოველ გუნდურსა და ინდივიდუალურ შე-  
ჯიბრებაზე უნდა იყოს სამი მსაჯი: ერთი —  
მთავარი და ორი — გვერდითი მსაჯი.

### § 28. მსაჯების უფლება-მოვალეობანი

ა) მთავარი მსაჯი მოვალეა შეჯიბრების  
დაწყების წინ შეამოწმოს მოედნის მდგომარ-  
ეობა, ანდა, ბურთი, მხედრების ისრები და  
მხოლოდ მათი სათანადო მდგომარეობაში და-  
რწმუნების შემდეგ იწყებს შეჯიბრების ჩატარ-  
ებას. მთავარი მსაჯი აწარმოებს კენჭისყრას,  
იძლევა ნიშანს შეჯიბრების ორივე კამარის  
დაწყებისა და დამთავრების შესახებ, აწარ-  
მოებს ბურთში მოხვედრების ჩათვლას, წყვეტს  
სადაო საკითხებს, ანიჭებს გამარჯვებას, სწერს  
შეჯიბრების ოქმს და ანგარიშს ურდგენს შე-  
ჯიბრების დამნიშვნელ ორგანიზაციას.

მთავარი მსაჯის ყველა გადაწყვეტილება უდავოა და შეჯიბრების მონაწილენი უსაცოდ ექვემდებარებიან მას. მთავარი მსაჯის გადაწყვეტილების გაპროტესტება შეიძლება მხოლოდ შეჯიბრების დამთავრების შემდეგ.

მთავარ მსაჯს უფლება აქვს მოხსნას შეჯიბრებიდან მხედარი, თუ კი ეს უკანასკნელი თავისი ყოფაქცევით ან უდისციპლინობით ხელს შეუშლის შეჯიბრების ნორმალურ მსვლელობას.

მსაჯთა კოლეგიის წევრთა თანხმობით მთავარ მსაჯს უფლება აქვს შეწყვიტოს შეჯიბრება ან სრულიად აკრძალოს იგი, თუ ამინდი, მოედნის ნიადაგი და ან მონაწილეთა ან მაყურებელთა ყოფაქცევა ხელს შეუშლის შეჯიბრების ნორმალურად ჩატარებას.

ბ) გვერდითი მსაჯები დგანან გუნდების მარჯვენა ფრთასთან დასობილ ალმებთან, მხედართა ხაზზე. გვერდითი მსაჯები აძლევენ ნიშანს პირველ და მომდევნო მხედრებს შეჯიბრებაში შესვლის შესახებ, ამ წესების 19 და 24 §-ის თანახმად აწარმოებენ დროის აღრი-

ცხვას, 14 და 21 §-ის თანახმად თვალყურს ადევნებენ, რომ მხედრებმა გარს შემოუარონ სათანადო აღმებს და რომ ყველა მხედარმა თავისი რიგის მიხედვით დაიწყოს შეჯიბრება. ისინი წესების დარღვევის ყოველ ცალკეულ შემთხვევას აცნობებენ მთავარ მსაჯს.

გვერდითი მსაჯები სავსებით ემორჩილებიან მთავარ მსაჯს, რომელსაც უფლება აქვს შეცვალოს გვერდითი მსაჯების გადაწყვეტილება, თუ ეს უკანასკნელი არ იქნება მართებული.

მთავარ მსაჯს უფლება აქვს აგრეთვე შეჯიბრებიდან მოხსნას გვერდითი მსაჯი, თუ ეს უკანასკნელი არ ასრულებს მის განკარგულებებს.



1939

1939	1 2 3 4 5				
	1939	1939	1939	1939	1939

1939

1939

1939

1939

1939

1939

1939

1939	1 2 3 4 5				
	1939	1939	1939	1939	1939

1939

1939

1939

1939

1939

1939

Table Title (Arabic)

Column 1	Column 2	Column 3	Column 4	Column 5

Table Footer (Arabic)

193 5.

Table Title (Arabic)

Column 1	Column 2	Column 3	Column 4	Column 5	Column 6

Table Footer (Arabic)

Handwritten number 909844



საქართველოს ენციკლოპედია

საქართველოს ენციკლოპედია





ს ა რ ჩ ი ვ ი

ქართული  
სამეცნიერო

83-

1. წინასიტყვაობა . . . . .	3
2. ყაბაჩის თამაშის წესები	
I. ზოგადი დებულება . . . . .	5
II. შეჯიბრების მონაწილენი . . . . .	6
III. შეჯიბრების ადგილი . . . . .	10
IV. გუნდური შეჯიბრება . . . . .	13
V. ინდივიდუალური შეჯიბრება . . . . .	20
VI. მსაჯობა . . . . .	23
3. გუნდური შეჯიბრების ოქმი . . . . .	26-27
4. ინდივიდუალური შეჯიბრების ოქმი . . . . .	28-29

ფასი 50 კპვ.

8911:30

საქართველოს  
საბჭოთაო  
სტამბის  
სამსახური

0/3 / 230.

მთავლიტის რეზუნ. № 5-461 შტკ. № 848. ტ. 1000

საქ. სსრ საბკომსაბტოს გამომცემლობის სტამბა  
„კომუნისტი“, ლენინის ქ., № 28.

Big. Kap. 090