

## 2023 - 2024 | საქართველოს ჩემპიონატი დიდი 10

1. მონაწილეთა რაოდენობა: 10

1	ხარები რუსთავი
2	ბათუმი ბათუმი
3	ლელო სარასენს თბილისი
4	აია ქუთაისი
5	ყოჩები ბოლნისი
6	არესი ქუთაისი
7	ყაზბეგი სტეფანწმინდა
8	ხვამლი თბილისი
9	აკადემია თბილისი
10	არწივები ოზურგეთი

შეჯიბრის ჩატარების სავარაუდო ვადები

- 2023 წლის სექტემბერი – 2024 წლის მაისი
- სათამაშო დღეები: პარასკევი, შაბათი, კვირა

## 2. დიდი 10-ის გათამაშებაში მონაწილეობის უფლება

- 2.1. კლუბები (გუნდები) დიდი 10-ის გათამაშებაში მონაწილეობისათვის ვალდებული არიან რაგბის კავშირის საშეჯიბრო კომიტეტში წარმოადგინონ:
    - 2.1.1. სათანადო ფორმით შედგენილი განცხადება შეჯიბრში მონაწილეობის თაობაზე (იხ. საშეჯიბრო დებულების დანართი #1) არაუგვიანეს მიმდინარე საშეჯიბრო სეზონის დასრულებიდან 30 კალენდარული დღის ვადაში. განცხადებას თან უნდა ახლდეს კლუბის (გუნდის), როგორც იურიდიული პირის დამადასტურებელი დოკუმენტაცია (ამონაწერი მარეგისტრირებელი ორგანოს რეესტრიდან), კლუბის წესდება, საბანკო რეკვიზიტები, ფაქტობრივი მისამართი; ელექტრონული ფოსტის მისამართი და **საშინაო მოედნის ხელშეკრულება**. ზემოთ ჩამოთვლილი დოკუმენტების საშეჯიბრო სეზონის განმავლობაში ნებისმიერი ცვლილების შემთხვევაში, კლუბი (გუნდი) ვალდებულია 10 დღის ვადაში შესაბამისი ცვლილება წერილობითი ფორმით წარმოადგინოს საშეჯიბრო კომიტეტში.
  - 2.2. შეჯიბრში მონაწილეობის მსურველმა კლუბმა (გუნდმა) უნდა შეავსოს დანართი #2 (ინფორმაცია კლუბზე). სპეციალურად გამოყოფილ ადგილას მიუთითოს როგორც ბუნებრივსაფარიანი, ასევე ხელოვნურსაფარიანი მოედანის შესახებ ინფორმაცია, რომელზეც აპირებს შესაბამისი შეჯიბრებების მიმდინარეობისას მასპინძელი კლუბის (გუნდის) სტატუსით თამაშების ჩატარებას, და რომელიც უნდა აკმაყოფილებდეს მე-9 მუხლის (რაგბის სათამაშო გარემოს სტანდარტი) მოთხოვნებს. მოედნების არჩევისას გამონაკლისს წარმოადგენს ის სათამაშო მოედნები, რომელიც სრკ-ს წინასწარ აქვს შერჩეული სანაკრებო და ფრენჩაიზის სავარჯიშო და საერთაშორისო მატჩების გამართვის ლოკაციად.
    - დანართი #2-ს ხელს აწერს კლუბის (გუნდის) წარმომადგენლობაზე უფლებამოსილი პირი.
  - 2.2.1.1. საშეჯიბრო განაცხადი უნდა შეიცავდეს სათანადო წესით რეგისტრირებულ და **დაზღვეულ** არანაკლებ 32 მოთამაშეს.
  - 2.2.1.2. კლუბი რომელიც გადაწყვეტს დუბლიორთა ლიგაში მონაწილეობის მიღებას, საშეჯიბრო განაცხადში შეყვანილი უნდა ჰყავდეს სათანადო წესით რეგისტრირებული არანაკლებ 45 (ორმოც და ხუთი) მოთამაშე.
- 2.3. **საშეჯიბრო განაცხადში სავალდებულოა მინიმუმ 8 პირველ ხაზელის ყოლა.**
    - 2.3.1 **კლუბი, რომელიც მონაწილეობს დუბლების გათამაშებაში - პირველ ხაზელების მინიმალური რაოდენობაა - 10.**
  - 2.4. კლუბი (გუნდი) ვალდებულია შეჯიბრში მონაწილეობისათვის გადაიხადოს საწევრო გადასახადი **8862 ლარის** ოდენობით. კლუბების (გუნდების) საწევრო გადასახადის გაქვითვა მოხდება შეჯიბრის დაფინანსების ხელშეკრულებიდან.
  - 2.5. სალიცენზიო გადასახადი თითო მოთამაშეზე შეადგენს 15 ლარს.

### 3. მორაგბეთა ასაკი

- 3.1. კლუბი (გუნდი) უფლებამოსილია დიდი 10-ში ათამაშოს 18 წლის და 18 წელზე ზემოთ ასაკის მორაგბეები.
- 3.2. ამ დებულების მიზნებისთვის, მოთამაშის ასაკი განისაზღვრება მისი დაბადების წლისა და მიმდინარე წლის სხვაობით, მიუხედავად იმისა თუ მიმდინარე წელს (1 იანვრიდან - 31 დეკემბრამდე პერიოდში) როდის შეუსრულდა/შეუსრულდება კონკრეტული ასაკი.
- 3.3. საქართველოს ჩემპიონატის “დიდი-10”-ის გათამაშებაში კლუბიდან (გუნდიდან) თამაშზე დაიშვება 17 წლის 1 მორაგბე. ამ შემთხვევაში კლუბი (გუნდი) ვალდებულია წარმოადგინოს ასეთი მოთამაშის მშობლის/მეურვის მიერ თამაშში მის მონაწილეობაზე გაცემული და ნოტარიულად დამტკიცებული თანხმობა და ექიმის მიერ სპეციალური ნებართვა. ასეთ მორაგბეს შერკინებაში თამაშის უფლება არა აქვს. ასეთი მოთამაშეები კლუბის (გუნდის) მიერ წარმოდგენილ სამეჯიბრო განაცხადში უნდა იყვნენ გამოყოფილი.
- 3.4. საქართველოს ჩემპიონატის “დიდი-10”-ის გათამაშებაში კლუბიდან (გუნდიდან) თამაშზე წარდგენილი 18 წლის შერკინების I ხაზის მოთამაშე ვალდებულია წარმოადგინოს ამ მოთამაშის მშობლის/მეურვის მიერ თამაშში მის მონაწილეობაზე გაცემული და ნოტარიულად დამტკიცებული თანხმობა და ექიმის მიერ გაცემული სპეციალური ნებართვა, ასეთი მოთამაშეები კლუბის (გუნდის) მიერ წარმოდგენილ სამეჯიბრო განაცხადში უნდა იყვნენ გამოყოფილი.

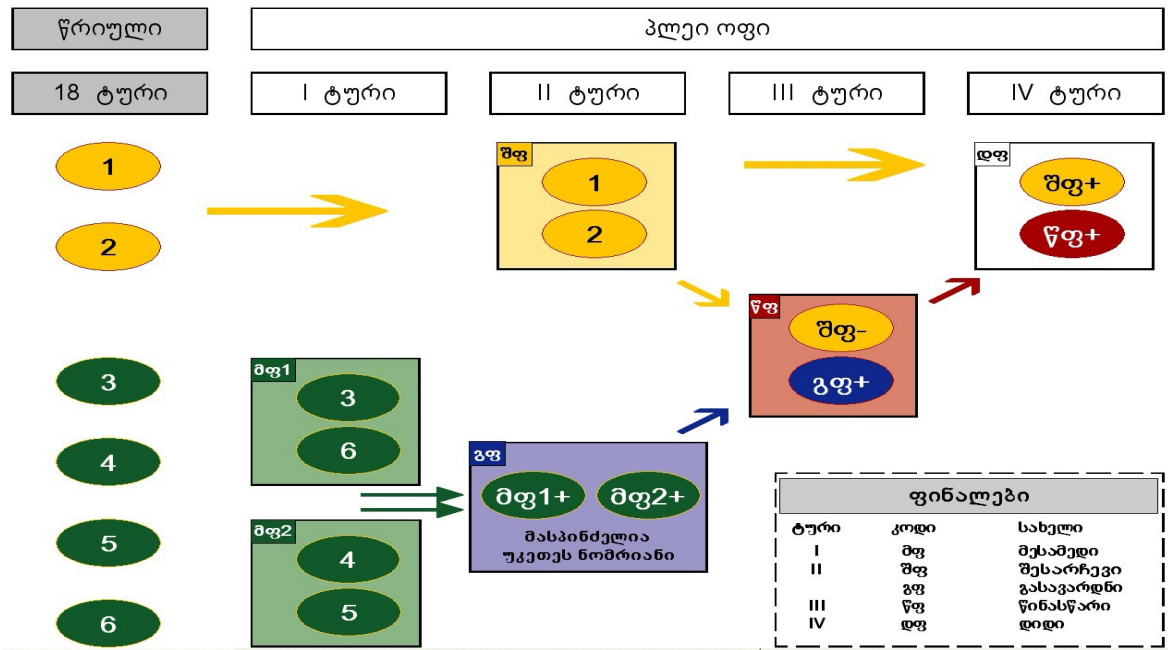
### 4. გათამაშების სისტემა

- 4.1. მეჯიბრი ტარდება ორ ეტაპად:
  - 4.1.1. I ეტაპი – რეგულარულ ჩემპიონატი – გაიმართება ორ წრედ: მიმოსვლით – შინ და გარეთ (18 ტურად)
  - 4.1.2. ჩემპიონი გამოვლინდება II ეტაპზე – პლეი-ოფში. ამ ეტაპში მონაწილეობს რეგულარული ჩემპიონატის ექვსი (6) მოწინავე გუნდი
- 4.2. პირველ ეტაპზე (რეგულარულ ჩემპიონატში) ადგილები განაწილდება დაგროვილი ქულებით:
  - 4.2.1. თუ ორ ან მეტ გუნდს დაუგროვდა ტოლი ქულა, დაწინაურდება ის გუნდი,
    - ა) რომელმაც დააგროვა მეტი (საცხრილო) ქულა ორ ურთიერთ-შეხვედრაში
    - ბ) რომელსაც გატანილი და მიღებული ქულების (ბურთების) უკეთესი სხვაობა ექნება ორ ურთიერთ-შეხვედრაში
    - გ) რომელსაც გატანილი და მიღებული ლელოების უკეთესი სხვაობა ექნება ორ ურთიერთ-შეხვედრაში
    - დ) რომელსაც გატანილი და მიღებული ქულების (ბურთების) უკეთესი სხვაობა ექნება ეტაპის ორ წრეში
    - ე) რომელსაც გატანილი და მიღებული ლელოების უკეთესი სხვაობა ექნება ეტაპის ორ წრეში
    - ვ) რომელიც ნაკლებ დისციპლინარულ სასჯელს (ჯერ წითელ, მერე ყვითელ ბარათს) მიიღებს ეტაპის ორ წრეში

4.2.2. ჩემპიონატის II ეტაპზე – პლეი-ოფში – თამაშები გაიმართება ავსტრალიური სქემით, ოთხ (4) ტურად:

- რეგულარულ ჩემპიონატში დაკავებული ადგილების მიხედვით გუნდებს მიენიჭებათ ნომრები – 1, 2, 3, 4, 5 და 6 – ჩემპიონატის ბოლომდე
- „მასპინძლობს“ ნიშნავს "ირჩევს მოედანს განაცხადში მითითებული სტადიონებიდან“

4.3. პლეიოფის ჩატარების წესი



- 4.3.1. პირველ ტურში ორი მატჩია – მესამედ-ფინალებში (მფ)
- 4.3.2. 1 და 2 ისვენებენ  
 მფ1: 3 მასპინძლობს 6-ს  
 მფ2: 4 მასპინძლობს 5-ს  
 მოგებულები გადიან გასავარდნ ფინალში (გფ)  
 წაგებულები ვარდებიან: უკეთეს-ნომრიანი იკავებს – V, უარეს-ნომრიანი – VI ადგილს
- 4.3.3. მეორე ტურშიც ორი მატჩია:  
 ა) შესარჩევ ფინალში (შფ) 1 მასპინძლობს 2-ს;  
 მოგებული გადის დიდ ფინალში (დფ) და ისვენებს მესამე ტურში  
 წაგებული გადის წინასწარ ფინალში (წფ)  
 ბ) გასავარდნ ფინალში (გფ) თამაშობენ მესამედ-ფინალების (მფ) მოგებულები.  
 მასპინძელია უკეთეს-ნომრიანი. მოგებული გადის წინასწარ ფინალში (წფ), წაგებული ვარდება და იკავებს IV ადგილს
- 4.3.4. მესამე ტურში ერთი მატჩია: წინასწარი ფინალი (წფ) შესარჩევი ფინალის (შფ) წაგებული მასპინძლობს გასავარდნი ფინალის (გფ) მოგებულს  
 მოგებული გადის დიდ ფინალში (დფ)  
 წაგებული ვარდება და იკავებს III ადგილს
- 4.3.5. მეოთხე ტურშიც ერთი მატჩია – დიდი ფინალი (დფ)  
 შესარჩევი ფინალის (შფ) მოგებული ეთამაშება წინასწარი ფინალის (წფ) მოგებულს სრკ-ს მიერ მეორე წრის დაწყებამდე განსაზღვრულ სტადიონზე.  
 მოგებული ხდება ჩემპიონი (იკავებს I ადგილს), წაგებული იკავებს II ადგილს
- 4.3.6. პლეი-ოფში ფრეზე ინიშნება ორი დამატებითი, 10-წუთიანი ტაიმი.  
 თუ გამარჯვებული ამის შემდეგაც ვერ გამოვლინდა, გამარჯვებულად ცხადდება ის გუნდი:  
 ა) რომელმაც მეტი ლელო გაიტანა ამ მატჩში;  
 ბ) რომელმაც ნაკლები დისციპლინარული სასჯელი (ჯერ წითელი, მერე ყვითელი ბარათი) მიიღო ამ მატჩში;  
 გ) რომელსაც უკეთესი ნომერი მიენიჭა პლეი-ოფის დაწყების წინ

#### 4.4. დაწინაურება/დაქვეითება

##### ჩემპიონატის I ეტაპის დასრულების შემდეგ

- 4.4.1. ბოლო, X ადგილოსანი გუნდი პირდაპირ ტოვებს დიდ 10-ს;
- 4.4.2. მის ადგილს, შემდეგ, 2024-2025 სეზონში იკავებს 2023-2024 სეზონში I ლიგის გამარჯვებული
- 4.4.3. ბოლოსწინა, IX ადგილოსანი გუნდი შემდეგი, 2024-2025 სეზონისთვის დიდ 10-ში დასარჩენად ორ-მატჩა დუელში ეთამაშება 2023-2024 სეზონში I ლიგაში II ადგილზე გასულ გუნდს
- 4.4.4. თამაშები გაიმართება შინ და გარეთ. პირველ შეხვედრაში მასპინძელია I ლიგის გუნდი
- 4.4.5. დუელის გამარჯვებული გამოვლინდება ორი თამაშის ჯამური ანგარიშით ამ მატჩებში ბონუსების დარიცხვა არ ხდება
- 4.4.6. ჯამურ ფრეზე გამარჯვებულად გამოცხადდება ის გუნდი,  
 ა) რომელსაც გატანილი და მიღებული ლელოების უკეთესი სხვაობა ექნება ამ ორ მატჩში  
 ბ) რომელიც ნაკლებ დისციპლინარულ სასჯელს (ჯერ წითელ, მერე ყვითელ ბარათს) მიიღებს ამ ორ მატჩში  
 გ) რომელიც მოიგებს მატჩის შემდეგ დანიშნულ შუთაუთს – 5 დარტყმა მიწიდან, 22-მეტრა ხაზზე, სამი ადგილიდან (დანართი #10)

## 5. მატჩის გამართვის წესი

5.1. შეჯიბრის ეფექტური მართვის და გუნდების მომსახურების ხარისხის გაზრდის მიზნით, საქართველოს რაგბის კავშირი თითოეულ მატჩზე მიავლენს შესაბამის თანამშრომლებს, რომლებიც მასპინძელი გუნდის პერსონალთან და მატჩის ოფიციალურ პირებთან ერთობლივად მოახდენენ მატჩის ორგანიზებას.

5.2. მატჩის ორგანიზებაში ჩართულ პირთა სავალდებულო ფუნქციები:

<p>მატჩის მეთვალყურე</p> <p>(სრკ)</p>	<p>მთავარი როლი: უზრუნველყოს მოედნის დათვალიერება, სტადიონის ტექნიკური დათვალიერება, გასახდელები, მსაჯის ოთახი, ტელევიზია, ინტერნეტი, ჩაატაროს ბრიფინგი მატჩის მომსახურე პირებთან, სტადიონის ტექნიკურ პერსონალთან და დაცვასთან, ყინული, წყალი, მოსაცმელები (გუნდები, ექიმები, ტექ. პერსონალი, ტელევიზია, ფოტოგრაფები)</p> <p>სტადიონზე უნდა გამოცხადდეს თამაშის დღეს, მატჩის დაწყებამდე 2 საათით ადრე, დანიშნოს ბრიფინგი და ყველა პასუხისმგებელ პირთან ერთად გაიაროს თამაშის გეგმა თამაშის დაწყებიდან გუნდების გასახდელში დაბრუნებამდე - უზრუნველყოს წესრიგი სათამაშო მოედნის პერიმეტრზე</p>
<p>მოედნის მენეჯერი / სტადიონის დირექტორი</p> <p>(მასპინძელი კლუბი)</p>	<p>მთლიანი პასუხისმგებლობა სტადიონზე, ყველანაირი თანადგომა და დახმარება მატჩის მეთვალყურეს</p> <p>თამაშამდე - მოედნის მოწესრიგება, საფარის მდგომარეობის შეფასება, მოედნის დახაზვა, ალმების და ძელის ბალიშების განთავსება</p>
<p>უსაფრთხოების უფროსი</p> <p>(მასპინძელი კლუბი)</p>	<p>მთლიანად სტადიონის (ტრიბუნების, გასახდელების, ტექნიკური ოთახების, გასასვლელის, მოედნის მიმდებარე პერიმეტრის) უსაფრთხოების უზრუნველყოფა</p>
<p>მატჩის სტატისტიკოსი</p> <p>(სრკ)</p>	<p>მატჩის მსვლელობის ყველა აქტივობის (ჯარიმა, ლელო, გარდასახვა, შეცვლა, ტრავმა და სხვა) აღრიცხვა</p>
<p>მატჩის მედია მენეჯერი / გუნდის მენეჯერი</p> <p>(მასპინძელი კლუბი)</p>	<p>უზრუნველყოფს მედიასთან კომუნიკაციას და მეთვალყურეობას უწევს მატჩზე დამსწრე ჟურნალისტებს, ფოტოგრაფებს და ვიდეოგრაფებს</p>
<p>მე-4 / მე-5 მსაჯი</p> <p>(სრკ)</p>	<p>პასუხისმგებელია ყველა აქტივობაზე ტექნიკური ზონის ფარგლებში, ასევე შეცვლებზე</p>

გამომცხადებელი (მასპინძელი კლუბი)	ვალდებულია გამოაცხადოს გუნდები, ანგარიში და, შეძლებისდაგვარად, შეცვლები, გუნდების სპონსორები
ბურთის მომტანების მენეჯერი (მასპინძელი კლუბი)	პასუხისმგებელია ბურთის მომტანების დროულად მოსვლაზე და განლაგებაზე
ბურთის მომტანები მინიმუმ 8 (მასპინძელი კლუბი)	გუნდებისთვის ბურთის დროულად მიწოდება
გუნდების მენეჯერები	მატჩის მეთვალყურესთან თამაშის წინ სხვადასხვა ტექნიკური დეტალების შეთანხმება; მეთვალყურისთვის სათამაშო განაცხადის დროულად შევსება და მიწოდება; გუნდის მოთხოვნების შესრულება; გუნდის მიერ მატჩის სცენარის დაცვის უზრუნველყოფა და ა.შ.
მატჩის ექიმი  (სრკ)	თამაშის დღეს სამედიცინო ოთახი გამართული მუშაობა, გამომყვანთა გუნდის დროულად და სწრაფად რეაგირება, უზრუნველყოს სტადიონზე სასწრაფო დახმარების ბრიგადის მისვლა
ფოტოგრაფი (სრკ)	თამაშის ფოტოგადაღება
საიტინგ-კომისარი (სრკ)	სრკ-ს სადისციპლინო რეგულაციით დადგენილი წესით მოქმედი მატჩის ოფიციალური პირი (შეიძლება მუშაობდეს დისტანციურად)

შენიშვნა: სრკ-ს მიერ მივლენილი პირები ითვლებიან მატჩის ოფიციალურ პირებად

- 5.3. კლუბები (გუნდები) ვალდებული არიან ითამაშონ “ჟილბერტის” ფირმის ბურთით. მასპინძელი გუნდი ვალდებულია მატჩზე წარმოადგინოს მინიმუმ 4 სათამაშო ბურთი.
- 5.4. დიდი-10-ის გათამაშებაში მონაწილე კლუბები (გუნდები) ვალდებული არიან მატჩის წინა დღის 20:00 საათამდე საქართველოს რაგბის კავშირის ელექტრონული ფორმით, მისამართზე siebi@rugby.ge წარუდგინონ მატჩის განაცხადი (მოთამაშეთა სიის ელექტრონული ვერსია), რომელშიც მომდევნო შესწორების შეტანა შესაძლებელია განხორციელდეს მხოლოდ მატჩის დღეს, რაც დასაშვებია მხოლოდ განსაკუთრებული საპატიო მიზეზის არსებობის შემთხვევაში (ტრავმა, დადასტურებული ავადმყოფობა, უბედური შემთხვევა, განსაკუთრებული მნიშვნელობის ოჯახური და/ან პირადი მდგომარეობა). ამ წესის დარღვევის შემთხვევაში კლუბს დაეკისრება სადისციპლინო რეგულაციით გათვალისწინებული სანქცია.
- 5.5. თითოეული მატჩი გაიმართება სტანდარტული გეგმით, რომლის შედგენას და დაცვას ერთობლივად უზრუნველყოფენ მატჩის მეთვალყურე და მასპინძელი კლუბის (გუნდის) წარმომადგენლები.

5.5.1. მატჩის გეგმის ნიმუში:



დრო	წუთები	მოქმედება
	-65 წთ	გუნდები მოდიან სტადიონზე
	-60 წთ	მენეჯერები აბარებენ მატჩის კომისარს საბოლოო შემადგენლობებს
	-55 წთ	ეკიპირების შემოწმება
	-50 წთ	წილისყრა (დიდი 10-ის პრესბანერის ფონზე)
	-45 წთ	გუნდების მოთელვა მოედანზე
	-15 წთ	გუნდები ბრუნდებიან გასახდელში
	-4 წთ	გუნდები იკრიბებიან გვირაბში
	-2 წთ	გუნდები და მსაჯები გამოდიან მოედანზე
	-1 წთ	მატჩისწინა მზადება
<b>[მატჩის დაწყების დრო]</b>		<b>I ტაიმი</b>
		<b>შესვენება</b>
		<b>II ტაიმი</b>
	+1 წთ	გუნდების დერეფანი
	+2 წთ	ბლიც-ინტერვიუები (წაგებული გუნდის კაპიტანი+მწვრთნელილ მოგებული გუნდის კაპიტანი+მწვრთნელი)

## 6. მატჩის მასპინძელი გუნდის ვალდებულებები

- 6.1. მატჩის ეფექტურად ორგანიზების მიზნით, მასპინძელი გუნდი ვალდებულია:
  - 6.1.1. ჩაატაროს მატჩები საშეჯიბრო განაცხადში მითითებულ სტადიონებზე.
  - 6.1.2. უზრუნველყოს სათამაშო მოედნის და პერიმეტრის მზადყოფნა მე-9 მუხლის („რაგბის სათამაშო გარემოს სტანდარტი“) თანახმად.
  - 6.1.3. მოამზადოს და აღჭურვოს სტადიონის სამედიცინო ოთახი წინამდებარე დანართის მე-10 მუხლის („შეჯიბრის სამედიცინო მომსახურების წესი“) და უზრუნველყოს მასზე წვდომა მატჩში მონაწილე ორივე გუნდისთვის.
  - 6.1.4. მოთხოვნის შემთხვევაში მიაწოდოს სტუმარი გუნდის ექიმს / ფიზიოთერაპევტს სათანადო ოდენობის ყინული.
  - 6.1.5. მოამზადოს და სათანადოდ აღჭურვოს მსაჯების ოთახი.
  - 6.1.6. მატჩზე დასასწრები ბილეთების გაყიდვის შემთხვევაში - წინასწარი შეთანხმებით, გამოყოს გარკვეული რაოდენობის ბილეთები სტუმარი გუნდისთვის, სრკ-სთვის, ტურნირის სპონსორ(ებ)ისთვის.

## 7. მედიასთან ურთიერთობა

- 7.1. ნებისმიერი მედიის წარმომადგენელი (ფოტოგრაფი, ტელეჟურნალისტი / ოპერატორი, ბეჭდური მედიის წარმომადგენელი) თამაშებზე დაიშვება აკრედიტაციის გარეშე. ჩემპიონატის დასაწყისში დიდი 10-ის გუნდებმა უნდა ელექტრონული ფოსტის მისამართზე a.ujmajuridze@rugby.ge გამოაგზავნონ მოთამაშეების და მთავარი მწვრთნელის პორტრეტები (ჰედშოტები - პორტრეტის ტიპის ფოტოსურათები ნეიტრალურ ერთგვაროვან - სასურველია თეთრ - ფონზე; ყველა მორაგბეს უნდა ეცვას ერთნაირი სათამაშო მაისური და შორტი, ფოტოს გადაღებისას მორაგბე უნდა იყურებოდეს წინ, ხელები ზურგსუკან უნდა ჰქონდეს



დაწყობილი. ფაილის ზომა: 25 მბ) სეზონის დაწყებამდე არაუგვიანეს 2 კვირით ადრე. სეზონის განმავლობაში მოთამაშის დამატების/ჩანაცვლების შემთხვევაში, მისი ფოტო უნდა გამოიგზავნოს გუნდის განაცხადში მისი ჩამატებისთანავე.

7.2. კლუბები (გუნდები) ვალდებული არიან ჰყავდეთ 1 ან 1-ზე მეტი თანამშრომელი, რომელსაც დაევალება:

- კლუბის მედია-მენეჯმენტი და საზოგადოებასთან ურთიერთობა;
- მატჩის მასპინძლობის შემთხვევაში: კლუბისთვის (გუნდისთვის) დამზადებული პრესბანერის (მოედანზე გასატანი შტენდერი ან სტატიკური ბანერი) ფონზე „რაგბი TV“ - სთვის და/ან მატჩზე დამსწრე სხვა მედიის წარმომადგენლებისთვის მატჩის შემდგომ მასპინძელი და სტუმარი გუნდების მთავარი მწვრთნელებისა და კაპიტნების კომენტარების ორგანიზება; მატჩის შემდგომი ინტერვიუების ჩაწერა სხვა ფონზე დაუშვებელია.

7.3. მატჩის წინა და მატჩის შემდგომი პრესკონფერენციები გაიმართება მხოლოდ დიდი 10-ის ფინალურ მატჩზე.

## 8. კომერციული წესები

8.1. მარკეტინგი

8.1.1. კლუბის სპონსორი: კლუბი უფლებამოსილი არაა გააფორმოს სასპონსორო ხელშეკრულება ისეთ კომპანიასთან / ორგანიზაციასთან, რომელიც მოლვაწეობს იგივე ბიზნეს-სექტორში, რაც სრკ-ს და ტურნირის ძირითადი სპონსორები და უშუალო კონკურენციას უწევს მათ. მსგავსი კონფლიქტების თავიდან აცილების მიზნით, კლუბები ვალდებული არიან ყველა პოტენციურ სპონსორებთან მოლაპარაკების სტადიაზე მოახდინონ გარიგების კოორდინაცია საქართველოს რაგბის კავშირთან.

8.1.2. რეკლამა სტადიონზე: მატჩის მასპინძელი კლუბი ვალდებულია სრკ-ს მოთხოვნის საფუძველზე უზრუნველყოს მოედანზე სრკ-ს და შეჯიბრის სპონსორების სარეკლამო ბანერების განთავსება.

8.1.3. მატჩებზე დასასწრები ბილეთები: ყველა კლუბს აქვს უფლება გაყიდოს საკუთარ საშინაო მატჩებზე დასასწრები ბილეთები. ამასთან, ბილეთების გაყიდვასთან დაკავშირებული ყველა საფინანსო და საგადახადო ასპექტი გვარდება კლუბის მიერ.

8.2. სატელევიზიო რეპორტაჟი

8.2.1. შესავალი:

დიდი 10-ის მატჩების გადაღება ხდება როგორც მოძრავი სატელევიზიო სადგურით (4-6 კამერა), ასევე 2-კამერიანი პორტატული მოწყობილობით.

თითოეული მატჩის გადაღების რეჟიმის თაობაზე გადაწყვეტილებას ერთობლივად ღებულობენ საშეჯიბრო კომიტეტისა და სრკ-ს პარტნიორი ტელევიზიის უფლებამოსილი წარმომადგენლები

2-კამერიანი გადაღების დროს, საერთო ხედის და საშუალო ხედის კამერები განთავსებულია ტრიბუნაზე სპეციალურად ტელევიზიისთვის გამოყოფილ ადგილებზე.

4 კამერით გადაღების დროს კი 2 სტაციონარულ კამერას 2 მობილური (ხელის) კამერა ემატება.

ტელეოპერატორები, მობილური კამერებით გადაადგილდებიან მოედნის „აუტის“ ხაზის გასწვრივ.

მსაჯების მოთხოვნის საფუძველზე, შესაძლებელია ერთი მობილური კამერა განთავსდეს ძირითადი ტრიბუნის მოპირდაპირე მხარეს.

6 კამერით გადაღებისას, ზემოთ აწერილ განლაგებას ემატება სტაციონარი 2 კამერა ჩათვლის მოედანზე.

სტადიონზე არსებული მოედნის განათება ირთვება გადამღები ჯგუფის მოთხოვნის შესაბამისად.

8.2.2. სატელევიზიო რეპორტაჟების ხარისხიანად წარმოებისთვის, მატჩის მასპინძელი გუნდი ვალდებულია შეასრულოს შემდეგი მოთხოვნები:

8.2.2.1. მატჩის 4-6 კამერით გადაღების შემთხვევაში:

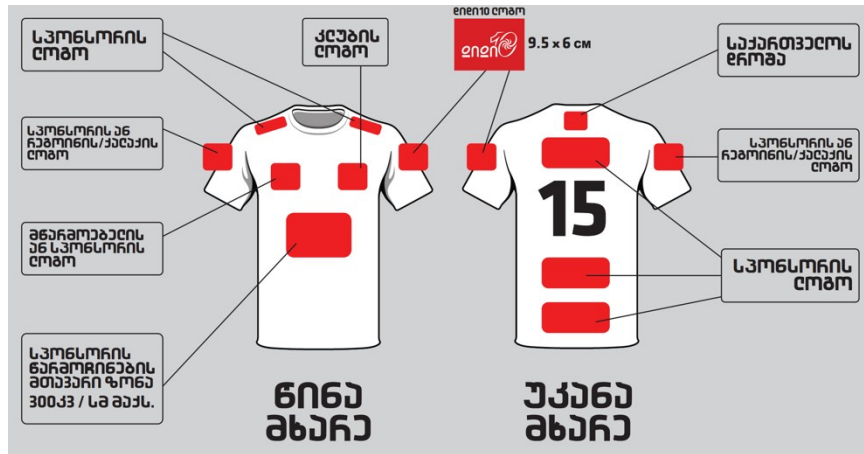
- ჩემპიონატის მასპინძელ თითოეულ სტადიონზე სრკ-ს პარტნიორ ტელევიზიასთან შეთანხმებით გამოიყოს ე.წ. „სატელევიზიო ზონა“. აღნიშნული ზონა უნდა მდებარეობდეს ძირითად ტრიბუნისთან ახლოს.
- მოძრავი სატელევიზიო სადგურის და საჭიროების შემთხვევაში- სატელიტური გადამცემის („Flyway“) განთავსების ზონაში, აუცილებლად უნდა არსებობდეს ელექტროკარადა. ელექტროკარადაში მიყვანილი უნდა იყოს 3 ფაზა, ასევე 2 როზეტი 220v (არანაკლებ 3 კვტ) ძაბვისთვის.
- „სატელევიზიო ზონაში“ აუცილებლად უნდა იყოს მიყვანილი ინტერნეტის კაბელი მაღალი სიჩქარის ინტერნეტით (არანაკლებ 50 მეგაბიტი/წამში).

8.2.2.2. მატჩის 2 კამერით გადაღების შემთხვევაში:

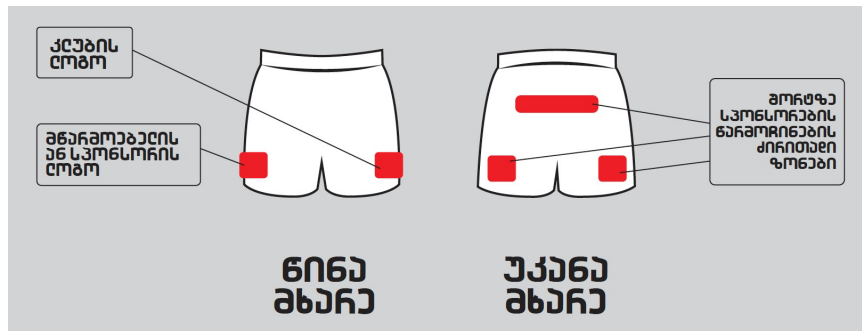
- სტადიონის ტრიბუნებზე, წამყვან კამერებთან ახლოს, გამოიყოს ოთახი პორტატული სატელევიზიო აპარატურის განსათავსებლად.
- ოთახში აუცილებელია იყოს 220V ძაბვისთვის („დამიწებით“) 2-4 როზეტი.
- გადამღები ჯგუფის უზრუნველყოფა მაღალი სიჩქარის ინტერნეტით (არანაკლებ 50 მეგაბიტი/წამში).

### 8.3. გუნდების ეკვიპირება:

#### 8.3.1. მაისური



#### 8.3.2. შორტი



#### 8.3.3. დიდი 10-ის ლოგო - ფერების დაშვება მაისურის მკლავზე



8.3.4. გუნდები ვალდებული არიან წარმოადგინონ 2 (განსხვავებული) ფერის ფორმა საშეჯიბრო სეზონის დაწყებამდე 1 კვირით ადრე.

8.3.5. სათამაშო ფორმები დანომრილი უნდა იყოს 1-დან 23-ის ჩათვლით. თამაშზე დასაშვებია მხოლოდ 1 უნომრო მაისურის ქონა.

8.3.6. სათამაშო ფორმის არჩევისას უპირატესობა ენიჭება სტუმარ გუნდს. სათამაშო ფერთან დაკავშირებული ნებისმიერი შეუსაბამობის შემთხვევაში ერთპიროვნულ გადაწყვეტილებას იღებს მატჩის მთავარი მსაჯი.

8.3.6. ჩემპიონი კლუბი (გუნდი) უფლებამოსილია მთელი წლის განმავლობაში ითამაშოს იმ ფერის სათამაშო ფორმით, რომელიც განაცხადის წარდგენის დროს ექნება დაფიქსირებული.

## 9. რაგბის სათამაშო გარემოს სტანდარტი

9.1. დიდი 10-ის თამაშები გაიმართება ბუნებრივსაფარიან მოედნებზე, გარდა იმ შემთხვევებისა, როდესაც ბუნებრივი მოვლენების გამო არამიზანშეწონილია ზემოაღნიშნული ტიპის მოედნების გამოყენება, რის შესახებაც მონაწილე კლუბებს (გუნდებს) წინასწარ, 24 საათით ადრე ეცნობებათ.

9.2. ტერმინთა განმარტება:

9.2.1. სათამაშო მოედანი - ფართობი კარის და აუტის კიდის ხაზებს შორის.

9.2.2. ლელო - ფართობი კარის ხაზიდან ლელოს უკანა და მისი აუტის (კიდის) ხაზებს შორის.

9.2.3. სათამაშო არე - ფართობი სათამაშო მოედნისა და ლელოს მოედნების ჩათვლით. პერიმეტრი - სათამაშო არის ოთხივე მხრიდან არსებული გარემომცველი ე.წ. უსაფრთხოების ზოლი.

9.2.4. სათამაშო გარემო - ფართობი სათამაშო არისა და პერიმეტრის ჩათვლით.

9.2.5. ტექნიკური ზონა - პერიმეტრის ზოლში მწვრთნელის, წყლის მიმტანისა და ექიმისათვის გამოყოფილი ადგილი.

9.2.6. ლუქსი - განათებულობის საზომი ერთეული.

9.3. მოედნის ფორმა, დახაზვა და ზომები:

9.3.1. სათამაშო არე მართკუთხა ფორმისაა.

9.3.2. სათამაშო არე უწყვეტი და წყვეტილი ხაზებით მსოფლიო რაგბის 1.3. სქემისა და 1.4. 1.5. და 1.6. რეგულაციების მიხედვით იხაზება.

9.3.3. ბუნებრივსაფარიანი სათამაშო და ლელოს მოედნის ზომები:

ზომა	სათამაშო მოედნის სიგრძე	სათამაშო მოედნის სიგანე	ლელოს მოედანი
მაქსიმუმი	100 მ.	70 მ.	22 მ.
მინიმუმი	94 მ.	68 მ.	6 მ.

9.3.4. ხელოვნურსაფარიანი სათამაშო და ლელოს მოედნის ზომები:

ზომა	სათამაშო მოედნის სიგრძე	სათამაშო მოედნის სიგანე	ლელოს მოედანი
------	-------------------------	-------------------------	---------------

მაქსიმუმი	100 მ.	70 მ.	22 მ.
მინიმუმი	94 მ.	65 მ.	5 მ.

შენიშვნა: მსოფლიო რაგბის 1.3. რეგულაციის მიხედვით, სათამაშო არის მინიმალური სიგანე 68, ხოლო ლელოს მოედნის სიგრძე კი 6 მეტრია.

9.3.5. თუ სათამაშო მოედნის სიგრძე 100 მ-ზე ნაკლებია, მაშინ 10 და 22 მეტრიან ხაზებს შორის მანძილი შესაბამისად უნდა შემცირდეს.

9.3.6. თუ სათამაშო მოედნის სიგანე 70 მ-ზე ნაკლებია, მაშინ მანძილი 15 მეტრიან ხაზებს შორის შესაბამისად უნდა შემცირდეს.

9.4. პერიმეტრი სათამაშო არიდან თანაბარი მანძილით უნდა იყოს დაშორებული (გარშემორტყმული), რომლის მინიმალური ზომები აუტის კიდის ხაზიდან 2 მეტრი, ხოლო ლელოს მოედნის აუტის ხაზიდან 2 მეტრი უნდა იყოს.

შენიშვნა: მსოფლიო რაგბის 1.3.(e) რეგულაციის მიხედვით, პერიმეტრის სიგანე, როგორც აუტის კიდის ხაზიდან, ასევე ლელოს მოედნის აუტის ხაზიდან სასურველია, რომ 5 მეტრზე ნაკლები არ იყოს.

9.5. ტექნიკური ზონა აუტის კიდის ხაზის გასწვრივ, 10 მეტრიან წყვეტილ და 22 მეტრიან ხაზებს შორის უწყვეტი ხაზებით იხაზება. მისი მინიმალური სიგანე 1 მეტრი, ხოლო სიგრძე კი 10 მეტრია, რომელიც აუტის კიდის ხაზიდან მინიმუმ 1 მეტრით უნდა იყოს დაშორებული.

9.6. სათამაშო გარემოს ზედაპირი:

9.6.1. სათამაშო გარემოს ზედაპირი ყოველთვის უნდა იყოს უსაფრთხო. ზედაპირი დასაშვებია იყოს ბალახის, ქვიშის, თიხნარის, თოვლის და ხელოვნური ბალახის.

9.6.2. სათამაშო გარემოს ზედაპირი დაუშვებელია იყოს მკვრივი (ხისტი) ბეტონისა და ასფალტის შესაბამისად.

9.6.3. სათამაშო გარემოს ზედაპირი არ შეიძლება იყოს ქვიანი, ღრმულებიანი, ტალღოვანი, შუშის, რკინის, პლასტმასისა და სხვა მსგავსი ნივთების ნამსხვრევებითა თუ ნამტვრევებით დანაგვიანებული.

9.6.4. სათამაშო გარემოში არსებული სარწყავი სისტემის თავები (სპრინკლერები) არ უნდა იყოს ამოშვებული მოედნის ზედაპირიდან და ისინი გრუნტის სიღრმეში უნდა მდებარეობდნენ. ასევე აუცილებლობას წარმოადგენს პერიმეტრის არეში არსებული საკომუნიკაციო ჭის თავსახურების შეფუთვა.

9.6.5. სათამაშო გარემოს ზედაპირი თოვლიან ამინდში ყინულისგან უნდა იქნას გაწმენდილი, ხოლო მოედნის დატბორვის შემთხვევაში თუ იგი მოთამაშეებსათვის საფრთხის შემცველია მატჩის დაწყება მსაჯის დისკრეციულ უფლებას წარმოადგენს.

9.7. პერიმეტრის 2 მეტრიანი ზოლის მიმდებარედ, მის აშკარა სიახლოვით განლაგებული ობიექტები (ხე, რკინის ძელი, ბეტონის კონსტრუქცია, ღობე, კედელი და სხვა), რომლებიც შესაძლებელია მოთამაშისთვის საფრთხეს წარმოადგენდეს, სავალდებულოა შეიფუთოს ისე, რომ უსაფრთხოება იქნას დაცული.

9.8. სათამაშო გარემოს ტერიტორიაზე აკრძალულია მაგიდის, სკამების, სარეკლამო კონსტრუქციის, სავარჯიშო და სათამაშო აღჭურვილობის ჩანთების, შერკინების დაზგის, საბურავების, რკინის საგორავებლების და სხვა მსგავსი ტიპის ნივთების არსებობა, გარდა მატჩის კომისრისა და დროებით გაძევებული მოთამაშეებისთვის (სინ ბინი) განკუთვნილი მაგიდა და სკამები.

9.9. სათამაშო გარემოში 14 ალამიანი სარი უნდა იყოს დასობილი, რომელთა მინიმალური სიმაღლე 1.2 მეტრია და ისინი მსოფლიო რაგბის 1.9. 1.10. რეგულაციის მიხედვით უნდა იყოს განლაგებული.

9.10. ყველა სარი შალითით შეფუთული და შეჯახებისას დრეკადი (კეცვადი) უნდა იყოს.

9.11. რაგბის კარის ზომები მსოფლიო რაგბის 1.7. სქემის მიხედვით რეგულირდება, მაგრამ ხარიხიდან ძელის მინიმალური სიმაღლე სასურველია 7 მეტრი იყოს.

9.12. კარის ქვედა ძელების შალითებით შეფუთვა სავალდებულოა, რომელიც კარის ხაზიდან მოედანში 30 სანტიმეტრზე მეტად არ უნდა გადიოდეს. შენიშვნა: თუ რომელიმე გუნდს პრეტენზია გააჩნია სათამაშო გარემოსთან დაკავშირებით, თამაშის დაწყებამდე მსაჯს და მეთვალყურეს უნდა მიმართოს. მსაჯი მოვალეა რეაგირება მოახდინოს და შეეცადოს პრობლემის გადაჭრას, მაგრამ მან არ უნდა დაიწყოს მატჩი თუ სათამაშო გარემოს რომელიმე ნაწილი საფრთხის შემცველია. (მსოფლიო რაგბის 1.11. 1.12. რეგულაციების მიხედვით)

9.13. სათამაშო გარემოს დამხმარე ნაგებობები

- ხელოვნური განათება
- გასახდელი ოთახები
- საშხაპეები
- საპირფარეშოები
- სამედიცინო ოთახი
- მსაჯების ოთახი

- კომისრის ოთახი
- დოპინგის ოთახი

- 9.14. თუ მატჩი ხელოვნური განათების პირობებში უნდა გაიმართოს, განათების მინიმალური დაშვებადობა 300 ლუქსია.
- 9.15. 15-კაცა რაგბის ერთ გუნდზე მინიმუმ 23 მოთამაშეზე შესაბამისად მოწყობილი გასახდელია სავალდებულო, შესაბამისად მოწყობილი საპირფარეშოთი და საშხაპეებით, რომელიც ცივი და ცხელი წყლით თანაბრად უნდა იყოს უზრუნველყოფილი.
- 9.16. 7 კაცა/ქალა რაგბის ერთ გუნდზე მინიმუმ 12 მოთამაშეზე შესაბამისად მოწყობილი გასახდელია სავალდებულო, შესაბამისად მოწყობილი საპირფარეშოთი და საშხაპეებით, რომელიც ცივი და ცხელი წყლით თანაბრად უნდა იყოს უზრუნველყოფილი.
- 9.17. სამედიცინო ოთახი შესაბამისი სამედიცინო აღჭურვილობებით, მასალითა და მედიკამენტებით უნდა იყოს მოწყობილი (იხ. დანართი).
- 9.18. სამედიცინო ოთახის არ არსებობის შემთხვევაში სავალდებულოა სათამაშო გარემოს სიახლოვეს განთავსებულ იქნას დროებითი სამედიცინო კარავი მინიმალური 3x4 12კვ.მ ზომით, რომელიც (გ) პუნქტის შესაბამისად უნდა იყოს მოწყობილი.
- 9.19. სასწრაფო სამედიცინო დახმარების მანქანა შეუფერხებლად უნდა გადაადგილდებოდეს, როგორც სამედიცინო ოთახის ან კარვის, ასევე სათამაშო გარემომდე მისასვლელ გზაზე.
- 9.20. მსაჯების ოთახი დამოუკიდებელი გასახდელით, საშხაპითა და საპირფარეშოთი უნდა იყოს მოწყობილი, რომელიც ცივი და ცხელი წყლით თანაბრად უნდა იყოს უზრუნველყოფილი.
- 9.21. დამოუკიდებელი კომისრის ოთახის არარსებობის შემთხვევაში, დასაშვებია სხვა ადმინისტრაციული ოთახის გამოყოფა, რომელიც შეჯიბრის დღეს კომისრის სრულ განკარგულებაში იქნება.
- 9.22. დამხმარე ნაგებობები, კერძოდ გასახდელი ოთახები, საპირფარეშოები და საშხაპეები ისევე, როგორც სათამაშო გარემოს მიმდებარედ არსებული საჯარო სველი წერტილები, ექვემდებარება ყოველთვიურ სავალდებულო დეზინფექციას, რომელიც ეპიდემიოლოგის მითითებების შესაბამისად უნდა განხორციელდეს.

## 10. შეჯიბრის სამედიცინო მომსახურების წესი

- 10.1. საქართველოს რაგბის კავშირი უზრუნველყოფს დიდი 10-ის თითოეულ სასწრაფო დახმარების ბრიგად(ებ)ის დასწრებას.
- 10.2. დიდი 10-ის მონაწილე ყველა კლუბი (გუნდი) ვალდებულია სეზონის დაწყებამდე წარმოადგინოს მოთამაშეების სამედიცინო შემოწმების დამადასტურებელი დოკუმენტი (ფორმა #100), რომელიც უნდა მოიცავდეს (მინიმუმ):
- თერაპევტის კონსულტაციას
  - კარდიოლოგის კონსულტაციას (მსოფლიო რაგბის მიერ შემუშავებული კარდიოლოგიური სკრინინგის დოკუმენტაცია)
  - ეკგ-ს
- ფორმა #100-ის დოკუმენტაცია, სრკ-ს უნდა ჩაბარდეს გუნდის ექიმის ხელმოწერით, რომელიც ადასრუტებს აღნიშნული დაკუმენტების სიზუსტეს.**
- 10.3. ყველა კლუბი (გუნდი) ვალდებულია, სეზონის დაწყებამდე წარმოადგინოს გუნდში დასაქმებული სამედიცინო პერსონალის სამედიცინო განათლების დამადასტურებელი დოკუმენტაცია.
- 10.4. დიდი 10-ის მონაწილე თითოეული კლუბი (გუნდი), ვალდებულია თამაშზე ჰყავდეს კვალიფიური სამედიცინო პერსონალი, კერძოდ: მინიმუმ - 1 ექიმი და 1 ფიზიოთერაპევტი/მასაჟისტი.
- 10.5. ყველა გუნდი ვალდებულია დააზღვიოს დიდი 10-ის მატჩის სათამაშო განაცხადში შეყვანილი თითოეული მოთამაშე.
- 10.6. ყველა გუნდი ვალდებულია მის მოთამაშეებს აუნაზღაუროს გუნდის აქტივობების დროს მიღებული ტრავმების მკურნალობისა და რეაბილიტაციისთვის საჭირო ხარჯი.
- 10.7. „დიდი 10-ში მონაწილე ყველა გუნდის სამედიცინო პერსონალი ვალდებულია მონაწილეობა მიიღოს სრკ-ს ტრავმების კვლევის პროგრამაში, რაც გულისხმობს ყოველი თამაშის შემდგომ ტრავმის სრკ-ს სამედიცინო სამსახურისთვის ტრავმის ოქმების წარდგენას (ტრავმების კვლევის პროგრამის დეტალური აღწერა, ტრავმის ოქმის შაბლონი, მისი შევსების წესი და ვადები გუნდების ექიმებთან გაიგზავნება დამატებით).
- 10.8. მასპინძელი გუნდი ვალდებულია უზრუნველყოს სამედიცინო ოთახის ხელმისაწვდომობა და აღჭურვა სამედიცინო სტანდარტებით (იხ. მუხლი 11 – „სამედიცინო ოთახის მოწყობის წესი“).
- 10.9. ყველა მოთამაშე, რომელსაც თამაშში დაუდასტურდება ტვინის შერყევა ტოვებს მოედანს/ არ ბრუნდება თამაშზე და ისვენებს მინიმუმ 8 დღე (19 წლამდე ასაკის მორაგბე ისვენებს მინიმუმ 14 დღე).
- 10.10. კავშირი ვალდებულია, გუნდის მოთხოვნის შემთხვევაში, წარმოადგინოს სამედიცინო დოკუმენტაციის საფუძველზე, განიხილოს გუნდში არსებული მიმდინარე სამედიცინო პრობლემა, რომელიც შეიძლება იყოს ვირუსი, ინფექცია ან სხვა, და მიიღოს თამაშის გადადების გადაწყვეტილება.



## 11. სამედიცინო ოთახის მოწყობის წესი

### 11.1. სამედიცინო ოთახის აღჭურვის მინიმალური მოთხოვნები

- საკაცე
- სამედიცინო გასასინჯი მაგიდა
- სამედიცინო ლამფა
- ერთჯერადი სამედიცინო ზეწრები
- ხელსაბანი (საპონი)
- პირსახოცი (6 ცალი)
- სკამი, სარკე
- სასწრაფო დახმარების და უახლესი სამედიცინო პუნქტის ინფორმაცია
- სამედიცინო ნარჩენების ურნა
- მჭრელი სამედიცინო ნარჩენების ურნა
- ყინულის შესანახი კონტეინერი
- ყინულის შესანახი პარკები
- კისრის ფიქსატორი (1 საშუალო და 1 დიდი)
- IV ხსნარები (1 ლიტრი ფიზიოლოგიური ხსნარი - 2პაკეტი; კრისტალოიდური ხსნარი - 1 ლიტრი + იმფუზიისათვის საჭირო მოწყობილობა)
- IV კანულა (ვენის კათეტერი : ზომა - 21G და 19G
- ყავარჯნები
- მრგვალპირიანი მაკრატელი ტეიპის მოსახსნელად
- საკერავი ინსტრუმენტები (მინიმუმ 10 ცალი)
- საკერავი მასალა (3.0 და 5.0 - მინიმუმ 10 ცალი თითო)
- ქსილოკაინი 2% (ლოდიკაინი ან ულტრაკაინი) / ნებისმიერი ადგილობრივი ანესთეზიის ხსნარი
- არასტერილური ხელთათმანი / სტერილური ხელთათმანი
- სფლინთ ბოქსი (არტამანები - ზემო და ქვემო კიდურების იმობილიზაციისთვის)
- სტეტოსკოპი, წნევის აპარატი, თერმომეტრი, გლუკომეტრი

### 11.2. სამედიცინო მასალა

წებოვანი საფენები	1 კოლოფი
ჭრილობის საფენები	10 ცალი
Rigid Tape	4 ცალი
ბამბის ჩხირები	1 კოლოფი
ტეიპი	2 ცალი
ელასტიური ბინტი	2 ცალი
სტერილური საფენები	1 კოლოფი
სპირტი	1 კოლოფი
ბეტადინი	1 კოლოფი

### 11.3. მედიკამენტები

სალბუტამოლის ინჰალატორი	2 ცალი
ელექტროლიტური ხსნარი	1 კოლოფი
ანტიჰისტამინი	1 კოლოფი
გაციების წამალი	1 კოლოფი
ცხვირის გამხსნელი სპრეი	2 ცალი

ასპირინი	1 კოლოფი
პარაცეტამოლი 500მგ	1 კოლოფი
ლოპერამიდი 2მგ	1 კოლოფი
ამოქსიცილინი 500მგ	1 კოლოფი
ცევალექსინი 500 მგ / კაპსულები	1 კოლოფი
დოქსოციკლინი 100მგ	1 კოლოფი
დიკლოფენაკი ტაბ 50მგ	1 კოლოფი
ნებისმიერი სახის ძლიერი გამაყუჩებელი	1 კოლოფი
ადრენალინი (ამპულებში)	1 კოლოფი
დექსამეტაზონი (ამპულებში)	1 კოლოფი

## 12. ტექნიკური მოთხოვნები

12.1 კლუბები ვალდებული არიან რაგბის კავშირის საბაზო დაფინანსებიდან 2024 წლის 1 აპრილამდე (ამ საგნების არ ქონის შემთხვევაში) შეიძინონ:

- "ჰადლი"-ს 1 მომხმარებელი კლუბზე
- "რაგბი საიტი"-ს მინიმუმ 1 მომხმარებელი კლუბზე
- 25 ჯიპიეს სისტემის ერთეული
- 1 კომპიუტერი, რომელიც უზრუნველყოფს პროგრამების გამართულ მუშაობას
- 1 კამერა და მისი სადგამი
- 1 პროექტორი
- 1 პრინტერი, სკანერი, კარტრიჯები და ამოსაბეჭდი ფურცლები

12.2. რაგბის კავშირის მოთხოვნის შემთხვევაში სრკ-ს დაფინანსების თანხიდან კლუბი ვალდებულია გამოყოს შემდეგი სახის დაფინანსება:

- კლუბში დასაქმებულ პირთათვის (მწვრთნელი, მენეჯერი, ფიზ.მომზადების მწვრთნელი და სხვა) სწავლებისა და განვითარებისთვის (მსოფლიო რაგბის აკრედიტაცია და სხვა ლიცენზირება) - მინიმუმ 4 000 ლარი.
- კვალიფიკაციის ამაღლება (CPD - უწყვეტი პროფესიული განვითარება) - მინიმუმ 12 500 ლარი