

«Բլոտի Ազգային Լիգա»
հասարակական կազմակերպության
Կանոնադրության անքակտելի
Հավելված «Ա»

ԲԼՈՏ (ԲԱԶԱՐ-ԲԼՈՏ) ԹՂԹԱԽԱՂԻ
ԿԱՆՈՆԱԿԱՐԳԸ

ՆԱԽԱԳԻԾ

Հաստատվել է Բլոտի ազգային լիգայի հիմնադիր համագումարում
2010 թվի դեկտեմբերի 24-ին, Գյումրիում

1. ԲԼՈՏԻ ԽԱՂԱԹՂԹԵՐԻ ԿԱՊՈՒԿԸ

Բլոտի խաղաթղթերի կապուկը բաղկացած է 32 խաղաթղթից՝ չորս նիշերից յոթական խաղաթուղթ: Նիշերն են

- ♠ - Ազոավ, (սեւ, դառ, դրխա, փաստոն եւ այլ անվանումներ)
- ♣ - Խաչ (ղլեճ, ղլիջ եւ այլն անվանումներ)
- ♦ - Ազուռ (քյափ, քյարփինջ, դիներ եւ այլն անվանումներ)
- ♥ - Սիրտ (գուպա եւ այլ անվանումներ)

Բլոտի խաղաթղթերն են

- ♠ - 7, 8, 9, 10, J (Վալետ), Q (Թագուհի), K (Արքա), A (Տուգ)
- ♣ - 7, 8, 9, 10, J (Վալետ), Q (Թագուհի), K (Արքա), A (Տուգ)
- ♦ - 7, 8, 9, 10, J (Վալետ), Q (Թագուհի), K (Արքա), A (Տուգ)
- ♥ - 7, 8, 9, 10, J (Վալետ), Q (Թագուհի), K (Արքա), A (Տուգ)

2. ԲԼՈՏԻ ՄԻԱՎՈՐՆԵՐԻ ՀԱՄԱԿԱՐԳԸ

Մինչև խաղաթղթերի բաժանումը որեւէ բոլոր նիշերը հավասար են:

Հաղթաթղթային նիշը (**կոզիրը**, **խոզը**, **դոզը**) գերակա է մյուս նիշերի նկատմամբ, եթե խաղի սակարկությունների՝ **բազարի** ավարտին Հաղթաթղթային է հայտարարվում որեւէ նիշ: Այս կանոնագրքում՝ այսուհետ «Հաղթաթղթերով Խաղ»-ը կրճատ կարող է գրվել՝ ՀԽ:

Եթե հաղթաթղթային չի հայտարարվում որեւէ նիշ, խաղը համարվում է առանց հաղթաթղթերի (**անդոզ**, **առանց կոզիր**): Այս կանոնագրքում՝ այսուհետ «Առանց Հաղթաթղթերի Խաղ»-ը կարող է կրճատ գրվել ԱՀԽ:

ՀԽ-ում

Խաղաթղթերի արժեքները՝ սայիները հետևյալն է.

Հաղթաթղթային նիշերի անվանումը	Արժեքը	Ոչ հաղթաթղթային նիշերի անվանումը	Արժեքը
7	0	7	0
8	0	8	0
9	14	9	0
10	10	10	10
J	20	J	2
Q	3	Q	3
K	4	K	4
A	11	A	11

ՀԽ-ում խաղաթղթերի հանրագումարային արժեքը 152 է:

ԱՀԽ-ում

Խաղաթղթերի արժեքները՝ սայիները հետևյալն է.

Բոլոր նիշերի համար	Արժեքը
7	0
8	0
9	0
J	2
Q	3
K	4
10	10
A	19

ԱՀԽ-ում խաղաթղթերի հանրագումարային արժեքը 152 է:

3. ԲԼՈՏԻ ԽԱՂԱԹՂԹԵՐԻ ՇԵՐԹԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆԸ

Խաղաթղթերի հերթականությունը՝ բարձրից ցածր, հետևյալն է:

Խաղաթղթային հերթականությունը
A
K
Q
J
10
9
8
7

4. ԲԼՈՏԻ ՀԱՐՍՏՈՒԹՅՈՒՆԸ (ԱՐԺԵՔԱՅԻՆ ՀԱՄԱԿԱՐԳԸ)

4.1

Խաղացողի մոտ խաղաթղթային հերթականությամբ երեք իրար հաջորդող նույն նիշի խաղաթղթերի առկայությունը համարվում է **Թեղզ**, միավորային արժեքը՝ 2:

Խաղացողի մոտ խաղաթղթային հերթականությամբ չորս իրար հաջորդող նույն նիշի խաղաթղթերի առկայությունը համարվում է **Հիսուն**, միավորային արժեքը՝ 5:

Խաղացողի մոտ խաղաթղթային հերթականությամբ հինգ իրար հաջորդող նույն նիշի խաղաթղթերի առկայությունը համարվում է **Հարյուր**, միավորային արժեքը՝ 10:

Խաղացողի մոտ նույն անվանման բոլոր չորս նիշերի խաղաթղթերի առկայությունը համարվում է **Չորս թուղթ**:

Խաղացողի մոտ Հաղթաթղթով խաղի հաղթաթղթի նիշի Թագուհու եւ Արքայի առկայությունը համարվում է **Բլոտ-ռեբլոտ**, միավորային արժեքը՝ 2:

4.2

Հն դեպքում.

չորս Վալետների առկայությունը գնահատվում է 200 սայի, կամ 20 միավոր:
չորս Իննոցների առկայությունը գնահատվում է 150 սայի, կամ 15 միավոր:
չորս Տզերի, կամ **չորս Տասնոցների**, կամ **չորս Արքաների**, կամ **չորս Թագուհիների** առկայությունը գնահատվում է 100 սայի, կամ 10 միավոր:
չորս Ութնոցների առկայությունը չի գնահատվում որեւէ միավոր, բայց դրանք ունեցողը հնարավորություն ունի լուծարել (**ջրել**) մյուս բոլոր խաղացողների մոտ առկա արժեքները, բացառությամբ՝ Բլոտ-Ռեբլոտի եւ խաղաթղթերի արժեքների՝ սայիների, եթե **չորս Ութնոցների** առկայության մասին հայտարարում է խաղափուկի առաջին ձեռքում՝ իր խաղաթուղթը գցելուց՝ բացելուց, առաջ եւ ցույց է տալիս քառյակը՝ երկրորդ ձեռքում՝ իր խաղաթուղթը գցելուց առաջ:

Comment [A1]: ՇԵՐԹԱԿԱՆ ՈՒԹՅՈՒՆԸ ՊԵՏՔ Է ՓՈԽԵԼ 4 ՏԱՆՈՑՆԵՐԸ ՊԵՏՔ Է ԼԻՆԵՆ 4 ԹԱԳՈՒՆՉԻՆԵՐԻՑ ՇԵՏՈ

Comment [A2]: 4 ՈՒԹՆՈՑՆԵՐԸ ՈՉԻՆՉ ՉԵՆ ՆՇԱՆԱԿՈՒՄ ԻՆՉՊԵՄ ՆԱՆ 4 ՑՈԹՆՈՑՆԵՐԸ ԱՅՐ ՄԽԱԼԸ ՄԻԳՈՒՑԵ ԵԿԵԼ Է ԱՅՐ ԽԱՂԻ ԿՈՄՊՅՈՒՏԵՐԱՑԻՆ ԽԱՂ ԳՐՈՂԻՑ ԲԱՅՑ ՄԽԱԼ Է

չորս Յոթնոցների առկայությունը չի գնահատվում որեւէ միավոր, բայց դրանք ունեցողը հնարավորություն ունի դադարեցնել խաղափուլը, եթե այդ խաղաթղթերը ցույց է տալիս խաղափուլի առաջին ձեռքից առաջ՝ մինչև սակարկությունների սկիզբում իր առաջին անգամ խոսելը:

4.3

ԱՀԽ դեպքում.

չորս Տղերի առկայությունը գնահատվում է 200 սայի, կամ 20 միավոր:

չորս Տասնոցների առկայությունը գնահատվում է 150 սայի, կամ 15 միավոր:

չորս Արքաների, կամ **չորս Թագուհիների**, կամ **չորս Վալետների** կամ **Չորս Իննոցի** (քննարկման առարկա) առկայությունը գնահատվում է 100 սայի կամ 10 միավոր:

(քննարկման առարկա) **չորս Իննոցների** առկայությունը չի գնահատվում որեւէ միավոր:

Comment [A3]: ԷԼԻ 100 ՄԱՅԻ ԿԱՄ 10 ՄԻԱՎՈՐ ԵՆ ԼԱ ԱՎԵԼԻ ՑԱԾԸ Է ՔԱՆ 4 ՎԱԼԵՏԸ

Comment [A4]: ՈՉ ՄԻ ՄԻԱՎՈՐ

չորս Ութնոցների առկայությունը չի գնահատվում որեւէ միավոր, բայց դրանք ունեցողը հնարավորություն ունի լուծարել (ջրել) մյուս բոլոր խաղացողների մոտ առկա արժեքները, բացառությամբ խաղաթղթերի արժեքների՝ սայիների, եթե **չորս Ութնոցների** առկայության մասին հայտարարում է խաղափուլի առաջին ձեռքում՝ իր խաղաթուղը գցելուց՝ բացելուց առաջ եւ ցույց է տալիս քառյակը՝ երկրորդ ձեռքում՝ իր խաղաթուղթը գցելուց առաջ:

չորս Յոթնոցների առկայությունը չի գնահատվում որեւէ միավոր, բայց դրանք ունեցողը հնարավորություն ունի դադարեցնել խաղափուլը, եթե այդ խաղաթղթերը ցույց է տալիս խաղափուլի առաջին ձեռքից առաջ՝ մինչև սակարկությունների սկիզբում իր առաջին անգամ խոսելը:

4.4

Յուրաքանչյուր խաղափուլում տարված **Վերջին ձեռքը** արժե 10 սայի, որը կոչվում է **Վերջին ձեռք**, հավասար է մեկ միավորի եւ հաշվարկվում է այն տանող զույգի օգտին:

Վերը նկարագրված արժեքները, բացառությամբ **Չորս Յոթնոցների**, **Չորս Ութնոցների** եւ **Բլոտ-Ռեբլոտի** պարագաների, սկսում են գործել եւ հաշվարկվում են միայն այն դեպքում, երբ դրանք ունեցող խաղացողները հայտարարում են այդ արժեքը մինչև խաղափուլի առաջին ձեռքում իրենց խաղաթուղթը գցելը, եւ այդ արժեքները ներկայացնում են (ցույց են տալիս կամ բացում են) խաղացողներին (մրցավարի առկայության դեպքում՝ եւ մրցավարին), երկրորդ ձեռքի ժամանակ՝ մինչև իրենց խաղաթուղթը գցելը:

Բլոտ-ռեբլոտ արժեքը սկսում է գործել եւ հաշվարկվում են միայն այն դեպքում, երբ Հաղթաթղթային Արքա-Թագուհի զույգի որեւէ խաղաթղթի գցելուց առաջ կամ գցելու հետ միաժամանակ հայտարարվում է «Բլոտ» կամ «Ռեբլոտ», իսկ մյուս խաղաթղթի գցելուց առաջ, կամ միաժամանակ հայտարարվում է «Ռեբլոտ» կամ «Բլոտ»:

Իրենց խաղաթղթերում Բլոտի արժեքների առկայության մասին խաղացողներն իրավունք ունեն չհայտարարել:

«Բլոտ (Բազար-բլոտ) թղթախաղի Կանոնակարգը, ՆԱԽԱԳԻԾ
Շնորհել է Բլոտի ազգային լիգայի նախաձեռնող խորհուրդը առաջին ընթերցմամբ, 2009 թվի ապրիլի 5-ին, լրամշակվել է 2010 թվի դեկտեմբերի 21-ին՝ վերջին 450 տարում ամենամյա ու երկար կեսգիշերին:

4.5

Խաչվող արժեքներ

Նույն խաղացողի մոտ վերոհիշյալ արժեքների մեկից ավելի առկայությունը՝ նույն խաղափուկում, բացառությամբ այն դեպքի, երբ դրանցից մեկը՝ Բլոտ-ռեբլոտն է, կոչվում է **Խաչվող արժեքներ**: Օրինակ. ♠A, ♠K, ♠Q, ♠J, ♠10, ♦Q, ♥Q, ♣Q: Այս կոմբինացիայում **Ղառից 100**-ը խաչվում է **4 Թագուհիների** հետ, Խաչման խաղաթուղթը ♠Q-ն է:

Խաչվող արժեքների դեպքում խաղացողը իրավունք ունի ընտրել դրանցից մեկը, եւ հայտարարել դրանցից մեկի մասին միայն:

4.6

Բախվող արժեքներ

Մրցակցող զույգերի մոտ առկա խաղաթղթային արժեքները տեսական բախման մեջ են միմյանց հետ: Երբ մրցակից կողմերի խաղացողները հայտարարում են իրենց մոտ առկա արժեքների մասին, առաջանում է **Արժեքների** իրական **բախում**:

Արժեքների բախման ժամանակ հաղթում է այն արժեքը, որը ավելի բարձր է հետեւյալ հերթակարգով՝ բարձրից ցածր.

Հաղթաթղթերով խաղում.	Առանց հաղթաթղթի խաղում
Չորս Վալետ	Չորս Տուզ
Չորս Իննց	Չորս Տասնց
Չորս Տուզ	Չորս Արքա
Չորս Տասնց	Չորս Թագուհի
Չորս Արքա	Չորս Վալետ
Չորս Թագուհի	Չորս Իննց
Հարյուր A, K, Q, J, 10	Հարյուր A, K, Q, J, 10
Հարյուր K, Q, J, 10, 9	Հարյուր K, Q, J, 10, 9
Հարյուր Q, J, 10, 9, 8	Հարյուր Q, J, 10, 9, 8
Հարյուր J, 10, 9, 8, 7	Հարյուր J, 10, 9, 8, 7
Հիսուն A, K, Q, J	Հիսուն A, K, Q, J
Հիսուն K, Q, J, 10	Հիսուն K, Q, J, 10
Հիսուն Q, J, 10, 9	Հիսուն Q, J, 10, 9
Հիսուն J, 10, 9, 8	Հիսուն J, 10, 9, 8
Հիսուն 10, 9, 8, 7	Հիսուն 10, 9, 8, 7
Թերզ A, K, Q	Թերզ A, K, Q
Թերզ K, Q, J	Թերզ K, Q, J
Թերզ Q, J, 10	Թերզ Q, J, 10
Թերզ J, 10, 9	Թերզ J, 10, 9
Թերզ 10, 9, 8	Թերզ 10, 9, 8
Թերզ 9, 8, 7	Թերզ 9, 8, 7

Comment [A5]: ԱՍՎԱԾ Է ԱՐԴԵՆ

Հաղթաթղթով խաղի ժամանակ հավասար արժեքների բախման դեպքում հաղթում է այն արժեքը, որը խաղի հաղթաթղթի նիշն է կրում:

Մնացած բոլոր դեպքերում հավասար արժեքների բախման դեպքում հաղթում է այն արժեքը, որն ունեցողը խաղափուլի երկրորդ ձեռքում հերթով առաջինն է գցելու իր խաղաթուղթը:

Նույն խաղափուլում թիմը կարող է տիրապետել մեկից ավելի արժեքների: Այն թիմի արժեքներն են աշխում, ում մոտ խաղի գերակա արժեքներն են:

Խաղաթղթային **Արժեքների բախման** դեպքում, երբ առավել արժեքի տիրապետող խաղացողը ինչ-որ պատճառով երկրորդ ձեռքի իր քայից առաջ ցույց չի տալիս իր ունեցած արժեքը, արժեքը համարվում է **առոչինչ** եւ մրցակիցը իրավունք է ստանում բացել իր ունեցած արժեքը, ինչը պարտավոր է անել մինչեւ խաղափուլի երկրորդ ձեռքում իր խաղաթուղթը գցելը:

Բլոտ-Ռեբլոտը որեւէ այլ արժեքի հետ չի բախվում, եւ համարվում է բարձրագույն արժեք:

5. ԲԼՈՏ ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ

5.1

Զույգերի կազմավորումը.

Բլոտ խաղում են երկու զույգերով, որոնք իրար մրցակից են համարվում: Զույգերը կարող են կազմավորվել կամավորության սկզբունքով՝ կամ վիճակահանությամբ:

Խառնելը

Բաժանողն իրավունք ունի խառնել խաղաթղթերը իր կամեցած ձևով, բայց պայմանով, որ խաղաթղթերը խաղացողներից փակ լինեն: Բաժանողն իրավունք ունի չխառնել խաղաթղթերը:

Կիսելը

Բաժանողը խաղաթղթերը բաժանելուց առաջ պարտավոր է խաղաթղթերը առաջարկել կիսելու իրենից ժամացույցի սլաքի հակառակ ուղղությամբ գտնվող հաջորդ խաղացողին: Կիսելու իրավունք ստացած խաղացողը իրավունք ունի կիսել կամ չկիսել խաղաթղթերը:

Առաջինը խաղաթղթերը բաժանելու իրավունքը.

Խաղաթղթերը բաժանում է խաղացողներից մեկը, որը կարող է որոշվել բոլոր խաղացողների համաձայնությամբ, կամ նրանցից մեկի անհամաձայնության դեպքում՝ խաղաթղթերը ժամացույցի սլաքի ուղղությամբ հերթով բացելով. նա, ով ստանում է առաջին Տուզը՝ նա էլ բաժանում առաջին խաղափուլի խաղաթղթերը:

Հաջորդ խաղի ժամանակ խաղաթղթերը բաժանելու իրավունքը.

Յուրաքանչյուր նոր խաղափուլի համար խաղաթղթերը բաժանվում են սկսած ժամացույցի սլաքի ուղղությամբ հաջորդ խաղացողից, փակ եւ քառյակներով: Հաջորդ խաղափուլի համար խաղաթղթերը բաժանում է նախորդ բաժանողից ժամացույցի սլաքի ուղղությամբ գտնվող հաջորդ խաղացողը:

5.2

Խաղը

Խաղը բաղկացած է խաղափուլերից:

Խաղափուլը

Խաղափուլը բաղկացած է խաղաթղթերի մեկ բաժանումով սկսված եւ մինչեւ վերջին խաղաթուղթը խաղարկված, սայինների եւ միավորների հաշվարկով ու գրանցմամբ ավարտված գործողություններով: Խաղափուլը բաղկացած է ութ խաղարկվող ձեռքերից:

Ձեռքը

Խաղի **Ձեռքը** չորս խաղացողների մեկական խաղաթղթերով խաղարկված խաղադրվազն է: Խաղափուլի առաջին ձեռքը սկսում է բաժանողից ժամացույցի սլաքի ուղղությամբ հաջորդը գտնվող խաղացողը՝ **Բացվողը** եւ եզրափակում է բաժանողը: Հաջորդ ձեռքը սկսում է այն խաղացողը, ով տարել է նախորդ ձեռքը:

5.3

Բազարը կամ սակարկությունները

Բլոտում բազարը (սակարկությունները) սկսում է բաժանողից հետո ժամացույցի սլաքի ուղղությամբ գտնվող հաջորդ խաղացողը:

Բազարը տեղի է ունենքում յուրաքանչյուր խաղափուլի սկզբում խաղաթղթերի բաժանումից հետո: Բազարը սկսվում է ութ միավորից: Յուրաքանչյուր հաջորդ խաղացող, եթե կամենում է սակարկել, պարտավոր է ավելացնել հայտարարված միավորը իր կամեցած չափով: Բազարը շարունակվում է ժամացույցի սլաքի ուղղությամբ:

Խաղացողը կարող է մասնակցել կամ չմասնակցել բազարին:

Բազարի ժամանակ հայտարարվում է.

- Ա. Հաղթաթղթի հավակնող նիշը եւ միավորը,
- Բ. Առանց հաղթաթղթի խաղ եւ միավորը:

Բազարը ավարտվում է հետեւյալ դեպքերից որեւէ մեկով.

1. Որեւէ հաղթաթղթային նիշով կամ առանց հաղթաթղթի խաղափուլի հայտարարված առավելագույն նիշով:
2. Որեւէ սակարկության հայտարարության **Քուանշով** կամ **Սաք-Քուանշով**:

3. Երեք հաջորդական դիրքավորված խաղացողների՝ բազարին մասնակցելու հրաժարումից: (քննարկման առարկա)

Comment [A6]: ԵՐԲ 4 ԽԱՂԱՑՈՂ ԱՍՈՒՄ ԵՆ ԼԱՎ Ա, ՀԱՄԱԶԱՅՆՎՈՒՄ ԵՆ ԲԱԶԱՐԻ ԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻՆ ՈՒ ԴՐԱՆԻՑ ՀԵՏՈ ՆՈՒՑՆԵՄԿ ՔՈՒԱՆՇ ՉԻ ԹՈՒՑԼԱՏՎՈՒՄ ՔՈՒԱՆՇ ԿԱՐԵԼԻ Է ԱՍԵԼ ՆԱԿ ԱՐՏԱԶԵՐԹ ԲԱՑՑ ՈՉ ՈՒՇ ՔԱՆ ԲԱԶԱՐԻ ԱՎԱՐՏԻՑ ՀԵՏՈ

Երեք վերելի 3-դ կետը չի ընդունվում, ապա՝ երեք հաջորդական դիրքավորված խաղացողների՝ բազարին մասնակցելու հրաժարումից հետո չորրորդ խաղացողը իրավունք ունի շարունակել բազարը՝ ինքն իր հետ, պայմանով, որ շարունակաբար ավելացնի հայտարարվող միավորը եւ, որ յուրաքանչյուր հաջորդ հայտարարության դեպքում փոփոխի հայտարարված Հաղթաթղթային նիշը կամ առանց հաղթաթղթի կամ հաղթաթղթով խաղի պարագան:

Բազարի ավարտից հետո մրցավարը, կամ նրա բացակայության դեպքում՝ բոլոր խաղացողների համաձայնությամբ՝ իրենցից մեկը կամ մեկ այլ անձ խաղի **Դավթարում** գրանցում է Խաղափուլի բազարի եզրափակիչ արդյունքը:

5.4.

Բազարի ընթացքում խաղացողն իրավունք ունի կասկած հայտնել մրցակցի հայտարարությանը՝ մինչև որեւէ այլ հայտարարության հնչելը: Կասկածն արտահայտվում է **Քուա՛նշ** կամ **Քրի՛ս** բացականչությամբ, կամ՝ համրերի դեպքում, մեկ բութ մատով ներքեւ ցուցադրմամբ:

Քուանշ կամ **Քրիս** հայտարարություն անող կողմի մրցակիցը իրավունք ունի կասկած հայտնել հնչած կասկածի մասին: Այդ կասկածը արտահայտվում է **Մաբ-Քուա՛նշ** կամ **Սո՛ւր** կամ **Սրա՛ծ** բացականչությամբ կամ՝ համրերի դեպքում, մեկ բութ մատով ներքեւ ցուցադրմամբ:

5.5

Կապուտ,

Խաղացողն իրավունք ունի սակարկության ժամանակ հայտարարել այն մասին, որ ինքն իր գույգի հետ այդ խաղափուլում տանելու է բոլոր ութ ձեռքերը՝ բոլոր 32 խաղաթղթերը: Այդ հայտարարությունը հնչում է **Կապուտ** բացականչությամբ, որը ենթադրում է 25 միավոր:

Comment [A7]: ՈՐԻՑ ՀԵՏՈ ԲԱԶԱՐԸ ՉԻ ԱՎԱՐՏՎՈՒՄ ԻՉԱՐԿԵ ԲԱԶԱՐԸ ՈՐՈՇՎՈՒՄ Է ՄԻԱՅՆ ՎԵՐՋՆԱԿԱՆ ԹՎՈՎ

Քննարկման առարկա.

Կանաչ.

Խաղացողն իրավունք ունի սակարկության ժամանակ հայտարարել այն մասին, որ միայն ինքն իր խաղաթղթերով այդ խաղափուլում տանելու է բոլոր ութ ձեռքերը՝ բոլոր 32 խաղաթղթերը: Այդ հայտարարությունը հնչում է **Կանաչ** բացականչությամբ, որը ենթադրում է 30 միավոր:

Comment [A8]: ՉԿԱ ՆՄԱՆ ԲԱՆ ԱՆԻՄԱՍ Է

5.6

Մեկնարկ,

Խաղափուլի առաջին ձեռքի առաջին խաղաթուղթը խաղարկում է բաժանողից ժամացույցի սլաքի ուղղությամբ առաջինը գտնվող խաղացողը:

Յուրաքանչյուր հաջորդ խաղացող պարտավոր է խաղարկված նիշի խաղաթղթով շարունակել ձեռքը, ընդ որում Հաղթաթղթի խաղարկման դեպքում պարտավոր է իր մոտ եղած առավել բարձր արժեքի խաղաթուղթ գցել, իսկ ոչ հաղթաթղթային խաղաթղթի խաղարկման դեպքում՝ դա պարտադիր չէ:

Comment [A9]: Ոչ թե էր մոտ եղած առավել բարձր ԱՅԼ ՆԱԽՈՐԴԻՑ ԱՎԵԼԻ ԲԱՐՁՐ ԵԹԵ ՈՒՆԻ

5.7

Նույն նիշի ոչ հաղթաթղթային խաղաթուղթ չունենալու դեպքում մրցակից խաղացողը, Հաղթաթղթային խաղաթղթի առկայության դեպքում պարտավոր է **Չակել (կամ Չախել)**՝ վերցնել ձեռքը՝ այդ իրադրության մեջ: Ձեռքում հնարավոր է **Չակեչակ** իրադրություն, երբ յուրաքանչյուր հաջորդը **Չակում** է նախորդ խաղաթղթերը:

Բացառությամբ հաղթաթղթերի խաղարկման պարագայի, գուգրնկերը իրավունք ունի **չչաքել** գցված խաղաթղթերը, եթե դրանցում իր գուգրնկերոջ խաղաթուղթը այդ պահին ամենաբարձրն է:

5.8

Ձեռքով տարված չորս խաղաթղթերը հանգրվանում են այն գույգի մոտ, ում խաղացողը առավել որակի խաղաթուղթն է դրել ձեռքի խաղարկման մեջ:

Հաջորդ ձեռքը սկսում է այն խաղացողը, ում խաղաթղթով տարվել է նախորդ ձեռքը:

Խաղաթղթերը գցվում են ժամացույցի սլաքի ուղղության հերթականությամբ:

Խաղափուլի առաջին ձեռքից առաջ, բազարից հետո խաղացողներն իրավունք ունեն հայտարարել իրենց խաղաթղթերում արժեքների հայտարարումը, բացառությամբ՝ Բլոտ-ռեբլոտի: Արժեքների հայտարարման ընթացքում պարզաբանումների միջոցով պարզվում է գերակա արժեքը կամ արժեքները:

Խաղափուլի երկրորդ ձեռքում, այդ խաղափուլի գերակա արժեքների տիրապետողները, մինչև իրենց առաջին խաղաթղթերի գցելը ցույց են տալիս իրենց մոտ առկա արժեքները՝ այդ խաղաթղթերը բացելով բոլոր խաղացողների եւ՝ առկայության դեպքում՝ մրցավարի համար:

Խաղաթղթերի բացված արժեքների դիտումը կարող է տեւել այնքան, որ բոլոր խաղացողները հասցնեն տեսնել դրանք եւ դիտման ավարտը բոլորի համար միանշանակ կերպով հասկանալի լինի: Խաղացողները իրավունք ունեն չդիտել բացված արժեքները:

Խաղացողները իրավունք ունեն բացել իրենց խաղաթղթերը այն պահին, երբ իրենք կկամենան, պայմանով, որ խաղաթղթերը բացելուց հետո, դրանք առաջինը բացող կողմի հակառակորդ գույգը իրավունք ունի խաղարկել բացված խաղաթղթերը իր հայեցողությամբ եւ բլոտի այս Կանոնակարգով սահմանված կանոններով:

Մրցակցող Կողմերի տարած (մարված) ձեռքերը խաղացողներից փակ դարսվում են սեղանին՝ համապատասխան կողմերի մոտ: Արգելվում է բացել մարված խաղաթղթերը:

6. ԲԼՈՏ ԽԱՂԻ ՀԱՇՎԱՊԱՀՈՒԹՅՈՒՆԸ

6.1

Մրցակցող Կողմերի տարած (մարված) ձեռքերում առկա խաղաթղթերի սայիների հաշվարկը տարվում է վերջին ձեռքի ավարտից հետո միայն: Այդ խաղաթղթերի միավորները հաշվվում են ըստ այս Կանոնադրության 2-րդ գլխի միավորական համակարգի հաշվի առնելով խաղի Հաղթաթղթերով կամ առանց հաղթաթղթերի լինելու պարագան:

Մրցակցող կողմերից բազարում զիջած զույգի օգտին հաշվարկված սայիները վերածվում են միավորների հետեւյալ կարգով.

Սայիներ	Միավորներ
0, 2-5	0
6-15	1
16-25	2
26-35	3
36-45	4
46-55	5
56-65	6
66-75	7
76-85	8
86-95	9
96-105	10
106-115	11
116-125	12
126-135	13
136-145	14
146-155	15
156-160	16
162	25-Կապուտ

6.2.

Հանելը Բլոտում

Մրցակցող կողմերից բազարում հաղթած կողմը իր հայտարարած առավելագույն միավորը խաղափուլում հաղթահարած՝ **Հանած** է համարվում այն դեպքում, երբ խաղափուլում իր օգտին հաշվարկված սայիների միավորական արտահայտությունը

իր ունեցած բլոտի արժեքների միավորական արտահայտության հետ հավասար է Դավթարում գրանցված իր հայտարարած միավորին կամ դրանից ավելին է:

Մրցակցող կողմերից բազարում հաղթած գույզի օգտին հաշվարկված սայիները վերածվում են միավորների հետեւյալ կարգով.

Սայիներ	Միավորներ
80-89	8
90-99	9
100-109	10
110-119	11
120-129	12
130-139	13
140-149	14
150-159	15
160-162	16
ԲՈՒՈՐ	25-Կապուտ
ԽԱՂԱԹՂԹԵՐԸ	

Comment [A10]: ՔԱՆԻ ՈՐ ՀՆԱՐԱՎՈՐ Է ՏԱՆԵԼ 162 ՄԻԱՎՈՐ ՈՒ ԴԻՄԱՑԻՆԸ ՄԻԱՆ 7, 8 ԵՐ ՏԱՆԻ ԲԱՅՑ ԴԱ ԿԱՊՈՒՏ ԶԷ

Կողմերի՝ 6-ով ավարտվող սայինների հանրագումարները (օրինակ 66 + 96, կամ 26 + 136) վերածվում են միավորների՝ հավելումով կլորացումը կատարելով բազարում զիջած կողմի օգտին, իսկ մյուս կողմի սայինների վերածումը միավորի կատարվում է նվազեցմամբ, այսպես. 96 սային հաշվվում է որպես 9 միավոր: Ցանկացած դեպքում կողմերի հավաքած խաղաթղթային միավորների հանրագումարը կազմում է 16:

Բլոտի **Դավթարում** յուրաքանչյուր խաղափուլի բազարից հետո գրանցվում է վերջին հայտարարված միավորը, իսկ գրառողի ցանկության դեպքում՝ նաեւ Հաղթաթղթի նիշը (եթե խաղը հաղթաթղթով է), կողմերի խաղաթղթերում եղած արժեքները եւ այլն:

Բլոտի **Դավթարում** յուրաքանչյուր **Հանած** խաղափուլից հետո գրանցվում է հետեւյալ կերպ.

ա. Բազարում **զիջած** կողմի միավորները (1), առկայության դեպքում՝ այդ խաղափուլում իր հայտարարած եւ հաստատած խաղային արժեքների միավորները (2), դրանք գումարելով այդ կողմի օգտին Դավթարում արդեն եղած միավորներին:

բ. Բազարում **հաղթած** կողմի միավորները (1), առկայության դեպքում՝ այդ խաղափուլում իր հայտարարած եւ հաստատած խաղային արժեքների միավորները (2), եւ բազարում վերջինը հայտարարված եւ **Դավթարում** գրանցված միավորը (3), դրանք գումարելով այդ կողմի օգտին Դավթարում արդեն եղած միավորներին:

6.3. Տակ տալը Բլոտում

Մրցակցող կողմերից բազարում հաղթած կողմը իր հայտարարած առավելագույն միավորը խաղափուլում չհանած, չարդարացրած՝ **Տակ տված** է համարվում այն դեպքում, երբ իր օգտին հաշվարկված սայիների միավորական արտահայտությունը իր ունեցած բլոտի արժեքների միավորական արտահայտության հետ պակաս է, քան Դավթարում գրանցված՝ իր հայտարարած միավորը:

Տակ տված կողմի օգտին հաշվարկված սայիները վերածվում են միավորների հետևյալ կարգով.

Սայիներ	Միավորներ
80-89	8
90-99	9
100-109	10
110-119	11
120-129	12
130-139	13
140-149	14
150-159	15
160	16
162	25-Կապուտ

Comment [A11]: ՏՎՑԱԼ, ԹՎԻՑ ԱՍԵՆՔ 80 ԻՑ ԱՎԵԼ, ՔԱՆԻ ՈՐ ԿԱՐԵԼԻ Է ՀԱՅՏԱՐԱՐԵԼ 10 ՈՒ ՏԱՆԵԼ, 145 ՄԻԱՎՈՐ

Կողմերի՝ 6-ով ավարտվող սայիների հանրագումարները (օրինակ 66 + 96, կամ 26 + 136) վերածվում են միավորների՝ հավելումով կլորացումը կատարելով բազարում զիջած կողմի օգտին, իսկ մյուս կողմի սայիների վերածումը միավորի կատարվում է նվազեցմամբ, այսպես. 96 սային հաշվվում է որպես 9 միավոր: Ցանկացած դեպքում կողմերի հավաքած խաղաթղթային միավորների հանրագումարը կազմում է 16:

Բլոտի **Դավթարում** յուրաքանչյուր **Տակ տված** խաղափուլից հետո գրանցվում է հետևյալ կերպ.

ա. Բազարում **զիջած** կողմի օգտին 16 միավոր (1), առկայության դեպքում՝ այդ խաղափուլում իր կամ մրցակցի հայտարարած եւ հաստատած խաղային արժեքների միավորները (2), բացառությամբ Բլոտ-Ռեբլոտի, բազարում հաղթած ապա **Տակ տված** կողմի հայտարարած եւ Դավթարում գրանցված միավորները (3), դրանք գումարելով բազարում զիջած կողմի՝ Դավթարում արդեն եղած միավորներին:

բ. **Տակ տված** կողմի օգտին չի գրանցվում ոչինչ, բացառությամբ նրա ունեցած խաղային արժեքներից Բլոտ-Ռեբլոտի, եթե այդպիսին կա: Տակ տված կողմի մյուս բոլոր խաղային արժեքների միավորները հաշվվում են Բազարում զիջած կողմի օգտին:

Comment [A12]: ԱՄԲՈՂՋԸ ԳՐՎՈՒՄ Է ՀԱՂԹՈՂԻՆ և ԱՐԺԵՔՆԵՐԸ և ԲԼՈՏ ՌԵԲԼՈՏԸ

6.4

Այն խաղափուլը, որի ժամանակ մրցակից կողմերից մեկը որեւէ ձեռք չի տանում, համարվում է **Կասպուտ**, որն իր միավորական հայտարարությամբ հավասար է 25-ի:

Քուանշով ընթացող խաղափուլի դեպքում, երբ Քուանշված կողմը չի կարողանում խաղափուլի արդյունքում հավաքել իր հայտարարած միավորները, ապա Քուանշողի օգտին է հաշվվում այդ հայտարարված միավորի կրկնակին, բոլոր արժեքները, բացառությամբ Բլոտ-Ռեբլոտի, եթե այն առկա է Քուանշողի մոտ, եւ եւս 16 միավոր: Բլոտ-Ռեբլոտը գրանցվում է այն ունեցողի հաշվին:

Սաք-Քուանշով ընթացող խաղափուլի դեպքում, երբ Քուանշված կողմը կարողանում է խաղափուլի արդյունքում հավաքել իր հայտարարած միավորները, ապա նրա օգտին է հաշվվում այդ հայտարարված միավորի քառապատիկը, բոլոր արժեքները, բացառությամբ Բլոտ-Ռեբլոտի, եթե այն առկա է Քուանշողի մոտ, եւ եւս 16 միավոր: Բլոտ-Ռեբլոտը գրանցվում է այն ունեցողի հաշվին:

Comment [A13]: ԷԼԻ ՉՊԵՏՔ Է ԱՌԱՆՁՆԱՑՆԵԼ ԲԼՈՏ ՌԵԲԼՈՏԸ

7. ԲԼՈՏ ԽԱՂԻ ԱՎԱՐՏՈՒՄ

Բլոտ խաղը համարվում է մրցակից գույգերի այն պայքարի ամբողջ տեւողությունը, որ սկսվում է 0:0 հաշվով եւ ավարտվում է գույգերից մեկի հաղթանակով կամ անավարտ է թողնվում բոլոր մրցակիցների համաձայնությամբ:

Հաղթանակը

1. Բլոտում խաղի հաղթող համարվում է այն գույգը, որը առաջինն է հավաքում 301 միավոր, պայմանով, որ այդ սահմանային 300 միավորի հաղթահարումը տեղի ունենա ոչ **Կասպուտ** խաղափուլում: **Կասպուտ** խաղափուլով 300 միավորից անցման դեպքում խաղարկվում է նոր խաղափուլ, որի արդյունքում առավել միավոր հավաքած գույգը համարվում խաղի հաղթող, պայմանով, որ այդ խաղափուլն էլ Կասպուտով չավարտվի, եւ այդպես շարունակ:

Comment [A14]: ԱՎԵԼԱՑՆ ԵՆ ՆԱԽ ԵՐԲ ՄԻ ԿՈՂՄԸ ԱՆՑԵԼ Է 300 Ը ԿԱՊՈՒՏՈՎ ՈՒ ՀԱՋՈՐԴ ԽԱՂԱՓՈՒՂՈՒՄ ՀԱՅՏԱՐԱՐԵԼ Է ԽԱՂ ՈՒ ՏԱԿ Է ՏԿԵԼ ԱՊԱ ԷԼԻ ՉԻ ԱՎԱՐՏՎՈՒՄ ԽԱՂԸ

Այն դեպքը, որի ժամանակ խաղն ավարտվում է կողմերից մեկի հաղթանակով, երբ պարտվող կողմը ունի 150-ից ավելի միավոր, խաղի ընդհանուր հաշիվը համարվում է 1-0:

Այն դեպքը, որի ժամանակ խաղն ավարտվում է կողմերից մեկի հաղթանակով, երբ պարտվող կողմը ունի 150 կամ պակաս միավոր, խաղի ընդհանուր հաշիվը համարվում է 2-0: Նման իրադրությունը կոչվում է **Ռուբիկոնով հաղթանակ**:

2. Բլոտում խաղի հաղթող է համարվում այն գույգը, որի մրցակիցը բազարի ժամանակ Կասպուտ է հայտարարել, բայց չի կարողացել որեւէ ձեռք տանել: Այդ իրադրությունը կոչվում է **Թարս Կասպուտ**: Այդպիսի իրադրության դեպքում, անկախ խաղի ընթացիկ հաշվից, խաղը դադարեցվում է եւ հաղթող է հայտարարվում այն գույգը, ով **Թարս Կասպուտ** է արել: Ընդամին արձանագրվում է, որ պարտված գույգը գրկվում է

հրապարակայնորեն Բլոտ խաղալու իրավունքից մեկ տարով: Նույն գույգի երկրորդ անգամ **Թարս կապուտ** լինելու դեպքում գույգը գրկվում է հապարակայնորեն բլոտ խաղալու իրավունքից՝ ցմահ: Հրապարակայնորեն Բլոտ խաղալու իրավունքից գրկված գույգի հետ բլոտ խաղալը համարվում է անպատվություն Բլոտի եւ այս խաղը հարգողների նկատմամբ:

Անավարտ խաղը

Մրցակցող կողմերի համաձայնությամբ անավարտ թողնվող խաղը համարվում է **Անավարտ խաղ**, եւ չի համարվում է որեւէ **գույգի էական կամ անէական առավելությամբ Անավարտ խաղ կամ Ոչ-ոքի ավարտված անավարտ խաղ**: Անավարտ խաղի հաշիվը վարկանիշային հաշվարկներում չի ներառվում: Անավարտ խաղը, մրցակիցների համաձայնությամբ, կարող է շարունակվել նույն կամ այլ վայրում, նույն մրցակցող գույգերի նույն համադրությամբ եւ միմյանց նկատմամբ դասավորությամբ:

8. ՄԽԱԼՆԵՐԸ ԲԼՈՏՈՒՄ

Մարդկային օրգանիզմի եւ/կամ բարոյականության անկատարության պատճառով Բլոտում հնարավոր են հետեւյալ վրիպումները, սխալները եւ դիտավորությունները.

- Խաղաթուղթը չնկատելը,
- Մխալ բազար վարելը՝ խոսելը,
- Մահների սխալ հաշվարկը,
- Միավորների սխալ հաշվարկը,
- Միավորների սխալ գրանցումը,
- Խաղաթուղթ թաքցնելը,
- Խարդախությունը, կեղծիքը, խաբեությունը,
- Հուշումը եւ իշմարը,
- Բլոտ-ռեբլոտի առաջին կամ երկրորդ թղթի չհրապարակումը,
- Կեղծ պարտության կազմակերպումը:

Այս եւ այլ հնարավոր սխալների հայտնաբերման դեպքում խաղի բոլոր մասնակիցները եւ, առկայության դեպքում՝ մրցավարը, իրավագոր են բացատրություններ պահանջել դրա հեղինակից: Բացատրություններից հետո մրցակից կողմը որոշում է՝ սխալը համարել անմեղ, կամ՝ դիտավորյալ:

Խաղաթղթերը անմեղությամբ սխալ բաժանելու դեպքում խաղափուլը դադարեցվում է, սխալ բաժանող գույգի մրցակցի օգտին Դավթարում գրանցվում է 5 միավոր, ապա բաժանելու իրավունքն անցնում է հաջորդին՝ ժամացույցի սլաքի ուղղությամբ:

Comment [A15]: ԱՆԻՄԱՍՏ Է ՀԱՆԵԼ ԱՅՍ ԿԵՏԸ

Խաղաթուղթն անմեղությամբ սխալ գցելու դեպքում խաղափուլը դադարեցվում է, սխալ խաղացած գույգի մրցակցի օգտին Դավթարում գրանցվում է 16 միավոր եւ խաղում առկա բոլոր խաղային արժեքները: Ապա բաժանելու իրավունքն անցնում է հաջորդին՝ ժամացույցի սլաքի ուղղությամբ:

Comment [A16]: ԿԱՄ ԴԻՏԱՎՈՐՅԱԼ

Բլոտ-ռեֆրոտի խաղաթղթերից մեկի խաղարկելու ժամանակ Բլոտի կամ Ռեֆրոտի չհայտարարելու դեպքում այս արժեքը չի հաշվվում դրանք ունեցողի օգտին:

Ամենդրոյամբ կատարված մյուս հնարավոր սխալների դեպքում մրցակից կողմը որոշում է վերախաղարկել կամ շարունակել ձեռքը:

Վրիպումների եւ խախտումների դեպքում բացատրություններ ստանալուց հետո մրցակիցները կարող են գնահատել այդ խախտումները որպես դիտավորություն, ինչը կողմերից մեկը կամ երկուսը կարող են վիճարկել **Մրցավարին**, որն օժտված է վեճը լուծելու լիազորությամբ: Ինքնուրույն վեճը լուծելու անհնարին համարելու դեպքում **Մրցավարն** իրավունք ունի դիմել Բլոտի ազգային լիգայի Բմաստունների Ատյանին՝ Կանոնակարգային հակասությունների կամ թերասացությունների դեպքում, կամ՝ Վարքի ատյանին՝ Վարքականոնի հակասությունների կամ թերասացությունների դեպքում: Այս ատյաններին վեճերի հանգամանքները հաղորդվում են բանավոր կամ գրավոր, առանց մրցակից անձանց հիշատակման:

9. ՄՐՅԱՎԱՐՈՒԹՅՈՒՆԸ

Բլոտ խաղացող զույգերը փոխադարձ համաձայնությամբ կարող են խաղի **Մրցավար** հրավիրել: Այդ **Մրցավար** կարող է լինել ցանկացած մարդ, ով խաղացողների եւ իր կառնիքով կարող է հսկել խաղի համապատասխանությունը այս Կանոնադրությանը, Բլոտի ոգուն եւ Վարքականոնին:

Բլոտի ազգային լիգայի նախաձեռնությամբ իրականացվող Բլոտի մրցաշարարի ժամանակ անցկացվող յուրաքանչյուր խաղ հսկում է խաղի **Մրցավար**: Այդ **Մրցավարը** կարող է լինել ցանկացած մարդ, ով խաղացողների եւ իր կարնիքով կարող է հսկել խաղի համապատասխանությունը այս Կանոնադրությանը, Բլոտի ոգուն եւ Վարքականոնին, ինչպես նաեւ ունենալ ԲԱԼ-ի Բմաստունների Ատյանի եւ Վարքի Ատյանի տված Միացյալ հավաստագիրը:

Մրցավարի պարտականություններն են.

- Հսկել այս Կանոնակարգի պահանջների կատարումը խաղի ընթացքում,
- Վարել խաղի Դավթարը,
- Բանավոր լսել մրցակիցների վեճերը, որոշումներ կայացնել այդ վեճերի մասին եւ բանավոր հաղորդել դրանք մրցակիցներին,
- Իր համար անլուծելի համարվող **խաղային վեճերը** գրավոր կամ բանավոր փոխանցել ԲԱԼ Բմաստունների Ատյանին, առանց խաղի մասնակիցների անձանց հիշատակումների: Ստանալ Բմաստունների Ատյանից որոշումները եւ կիրառել խաղում:
- Իր համար անլուծելի համարվող **Վարքի վեճերը** գրավոր կամ բանավոր փոխանցել ԲԱԼ Վարքի Ատյանին, առանց խաղի մասնակիցների անձանց

հիշատակումների: Ստանալ Վարքի Աստյանից որոշումները եւ կիրառել խաղում կամ խաղացողների նկատմամբ:

- Անհրաժեշտության դեպքում՝ հայտարարել խաղի մեկնարկի, խաղացողների, ընդմիջումների, իրեն ներկայացված բողոքների, իր՝ ԲԱԼ Իմաստունների Աստյանին եւ/կամ Վարքի Աստյանին հղած բողոքների կամ պարզաբանումների խնդրանքների, խաղի ավարտի, հաղթող գույգի, կամ անավարտ մնացած խաղի մասին:
- Շահերի բախման հանգամանքի ի հայտ գալու դեպքում, հրաժարվել մրցավարական պարտականությունների կատարումից: Շահերի բախումն այն իրադրությունն է, երբ երրորդ անձինք ողջամիտ հիմքեր կունենան ենթադրելու, թե մրցավարը, անձնական, ընկերական, ազգակցական, պաշտոնական, ֆինանսական կամ այլ տեսակի կապի մեջ է խաղացողների, նրանցից մեկի, խաղի կամ մրցաշարի կազմակերպիչների հետ **այնպես, որ** կարող է բարեխիղճ չլինել՝ իր որոշումները կայացնել այս կամ այն կամ երրորդ կողմերին համակրելու կամ հակակրելու ազդեցության տակ:
- Մրցավարին խաղի որեւէ փուլում որեւէ մեկի կողմից ներկայացված Շահերի բախման հիմնավոր կասկածի պարագայում մրցավարը պարտավոր է հրաժարվել խաղի մրցավարությունից:

10. ԱՆՊԱՏՎՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ ԲԼՈՏՈՒՄ

Բլոտի եւ այս խաղը հարգողների նկատմամբ անպատվություն է համարվում.

1. Հուշումներն ու իշմարները (նշմարները),
2. Գրավը **կամ խաղադրույքը**,
3. Խարդախությունը եւ կեղծիքը,
4. Թարս կապույտ եղած գույգի հետ խաղը այն ժամանակահատվածում, երբ նրանք զրկված են հրապարակայնորեն Բլոտ խաղալու իրավունքից,
5. Կեղծ կամ կազմակերպված պարտությունը:

Բլոտի ազգային լիգայի Վարքի ասոյանը որոշում է ԲԱԼ անդամի հասցրած անպատվության պատժի՝ ապաշխարհանքի ձեւը եւ չափը, որը պիտի լինի ՀՀ օրենսդրության, Պատվի եւ Արժանապատվության շրջանակներում: Վարքի ասոյանը պարտադիր հրապարակում է իր որոշումները ապաշխարհանքի մասին: Վարքի ասոյանը հանրությանը պարզաբանումներ տալու համար կարող է մեկնաբանել իր որոշումները: Ապաշխարհանքի մասին Վարքի ասոյանի որոշումները բեկանման եւ բողոքարկման ենթակա չեն:

Բլոտի եւ այս խաղը հարգողների նկատմամբ անպատվությունը ներվում է միայն այն դեպքում, երբ Բլոտի ազգային լիգայի Վարքի ասոյանը գտնում է, թե անպատվություն հասցնողները բավարար չափով ապաշխարհել են:

11. ԲԼՈՏԸ, ԺԱՄԱՆԱԿԸ ԵՎ ՏԱՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆԸ

Ոչինչ հավերժական չէ:

Կյանքը խաղ է:

Բլոտը, խաղացողները, մրցավարները, Կանոնակարգը եւ Վարքականունը կարող են փոփոխվել ժամանակի եւ տարածության մեջ:

Բլոտը մշտապես ունենալու է այնքան հետետրոդներ, որ բավարար լինեն Բլոտի հետ կապված բոլոր փոփոխությունները եւ զարգացումները կանոնագրելու համար:

Կեցցե՛ Հայաստանի Հանրապետությունը, Բլոտը եւ Հաղթանակի ոգին: