

Contents

1. [အထွေထွေစည်းမျဉ်းများနှင့် အဓိပ္ပာယ်ဖွင့်ဆိုချက်များ](#)
2. [အထွေထွေ စည်းမျဉ်းများ](#)
3. [အထွေထွေ လောင်းကစားစည်းမျဉ်းများ](#)
 - 3.1. [လောင်းကြေးလက်မှတ် ရောင်းချမှု](#)
 - 3.2. [လောင်းကစားလက်မှတ် ပြင်ဆင်ခြင်း](#)
4. [လောင်းကြေး အမျိုးအစားများ](#)
 - 4.1. [တစ်ပွဲချင်း လောင်းကြေး](#)
 - 4.2. [မောင်းလောင်းခြင်း](#)
 - 4.3. [စနစ်လောင်းခြင်း](#)
 - 4.4. [ကွင်းဆက်](#)
 - 4.5. [ကြိုတင်လောင်းခြင်း](#)
 - 4.6. [ပရိုမိုကုဒ် လောင်းခြင်း](#)
 - 4.7. [အလောင်းအစားမျိုးစုံ](#)
 - 4.8. [အခြေအနေ လောင်းခြင်း](#)
 - 4.9. [ဆန့်ကျင်မောင်း လောင်းခြင်း](#)
 - 4.10. [လပ်ကီး](#)
 - 4.11. [မူပိုင်](#)
5. [မိမိကိုယ်ကို ချန်လှပ်ခြင်း](#)
6. [အငြင်းပွားမှု ဖြေရှင်းခြင်း](#)
7. [အကောင့်များ၊ ပေးချေမှုများနှင့် အပိုဆုများ](#)
 - 7.1. [အကောင့်များ](#)
 - 7.2. [သွင်းငွေနှင့် ထုတ်ငွေများ](#)
 - 7.3. [အပိုဆုများ](#)
8. [တိုက်ရိုက်ပွဲ လောင်းခြင်း](#)
9. [ပြိုင်ပွဲရလဒ်များ၊ နေ့ရက်များနှင့် ပွဲစချိန်များ](#)
10. [ရရှိနိုင်သော အလောင်းအစားများ \(ရလဒ်များ\)](#)
11. [အားကစားဆိုင်ရာ စည်းမျဉ်းများ](#)
 - 11.1. [ဩစတြေးလျ ဘောလုံးစည်းမျဉ်းများ](#)
 - 11.2. [အမေရိကန်ဘောလုံး](#)
 - 11.3. [ကြက်တောင်ရိုက်၊ စားပွဲတင်တင်းနစ်၊ သဲသောင်ပြင် ဘော်လီဘော](#)
 - 11.4. [ဘက်စကက်ဘော](#)
 - 11.5. [ဘတ်စကက်ဘော 3x3](#)
 - 11.6. [ဘော့စ်ဘော၊ ဆော့ဘော](#)
 - 11.7. [နှင်းလျှောသေနတ်ပစ်](#)
 - 11.8. [လက်ဝှေ့၊ ကိုယ်ခံပညာ](#)
 - 11.9. [UFC](#)
 - 11.10. [စက်ဘီးပြိုင်ပွဲ](#)
 - 11.11. [ဝါးတားပိုလို](#)
 - 11.12. [ဘော်လီဘော](#)

- 11.13. [လက်ပစ်ဘော](#)
- 11.14. [ဂေါက်ရိုက်](#)
- 11.15. [မြားတိုပစ်](#)
- 11.16. [ကျောက်ခိုးပစ်](#)
- 11.17. [ခရစ်ကတ်](#)
- 11.18. [သဲသောင်ပြင် လက်ပစ်ဘော](#)
- 11.19. [သဲသောင်ပြင် ဘောလုံး](#)
- 11.20. [ရပ်ဘီ](#)
- 11.21. [မြင်းပြိုင်ပွဲ](#)
- 11.22. [နံရံတင်းနှစ်](#)
- 11.23. [စနူကာ](#)
- 11.24. [တင်းနှစ်](#)
- 11.25. [ကြမ်းပြင်တွင် ကစားရသော ဘောလုံးကစားနည်း](#)
- 11.26. [ဘောလုံး](#)
- 11.27. [ဖူဆယ်](#)
- 11.28. [ကွင်းအတွင်း ကစားရသည့် ဟော်ကီ](#)
- 11.29. [ဘန်ဒီ](#)
- 11.30. [ရေခဲပြင်ဟော်ကီ](#)
- 11.31. [ဘိုးလင်းကစားခြင်း](#)
- 11.32. [စစ်တုရင်](#)
- 11.33. [ဖော်မြူလာဝမ်း၊ ဆိုင်ကယ်များ၊ မော်တော်ဆိုင်ကယ်မောင်း ပြိုင်ပွဲ](#)
- 11.34. [လှေပြိုင်ပွဲ](#)
- 11.35. [ကီရင်စက်ဘီး](#)
- 11.36. [ကားပြိုင်ပွဲ \(ဂျပန် အမြန်လမ်း\)](#)
- 11.37. [Lacrosse](#)
- 11.38. [Skate Cross](#)
- 11.39. [တီဗီဂိမ်းများ](#)
- 11.40. [နိုင်းငံရေး](#)
- 11.41. [Esports](#)
- 11.42. [အိုလံပစ် အားကစားပွဲတော်](#)
- 11.43. [ဆောင်းရာသီ အားကစားများ](#)
- 11.44. [ဂေးလစ် ဘောလုံး၊ ပစ်ပေါက်ခြင်း](#)
- 11.45. [ရာသီဥတု](#)
- 11.46. [ဘောလုံး အတိုချုံးကစားခြင်း](#)
- 11.47. [လမ်း ဘောလုံး 3k3](#)
- 11.48. [လမ်းဘေး ပါဝါဘောလုံး 2x2။ ကမ္ဘာ့ဖလား](#)
- 11.49. [ဘောလုံးတင်းနှစ်](#)
- 11.50. [Headis](#)
- 11.51. [ဆပ်ပြာမြှုပ် မျက်နှာပေါ် ကစားရသော ပြင်ဘောလုံး \(အမျိုးသမီးများ၏\)](#)
- 11.52. [ဆပ်ပြာမြှုပ် မျက်နှာပေါ် ကစားရသော ပြင်ဘောလုံး \(အမျိုးသားများ၏\)](#)
- 11.53. [ခရော့ ဘော်လီဘော](#)
- 11.54. [ကျပ်နန်းလိဂ်](#)

- 11.55. [Esports ဘောလုံး \(ဖီဖာ\)](#)
- 11.56. [Kabaddi](#)
- 11.57. [မွေထိုင်း](#)
- 11.58. [UFC အန်စူလီ ပြိုင်ပွဲ](#)
- 11.59. [Counter-Strike နှင့် CS:GO Wingman](#)
- 11.60. [Esports ရေခဲပြင် ဟော်ကီ](#)
- 11.61. [eSports UFC](#)
- 11.62. [Need for Speed](#)
- 11.63. [လောင်းကြေး တည်ဆောက်သူ](#)
- 11.64. [Esports ဘက်စကတ်ဘော](#)
- 11.65. [Esports ဘက်စကတ်ဘော \(3x3 နှင့် 1x1\)](#)
- 11.66. [Esports ဘက်စကတ်ဘော။ NBA 2K18](#)
- 11.67. [World of Tanks](#)
- 11.68. [Esports တင်းနစ်](#)
- 11.69. [ဒိုတာ 2](#)
- 11.70. [Worms](#)
- 11.71. [Esports။ ကိုယ်ခံပညာ။ WWE](#)
- 11.72. [Esports ခရစ်ကက်](#)
- 11.73. [Big Bash Cricket](#)
- 11.74. [Mortal Kombat X](#)
- 11.75. [Esports လက်ပစ်ဘော](#)
- 11.76. [လှေလှော်ခြင်း၊ ရွက်လွှင့်ခြင်း](#)
- 11.77. [Tegball](#)
- 11.78. [Kung ဘော်လီဘော](#)
- 11.79. [Tegvoly](#)
- 11.80. [Rocket League](#)
- 11.81. [Battlefield](#)
- 11.82. [ထီ](#)
- 11.83. [Esports ရပ်ဂျီ](#)
- 11.84. [Esports အမေရိကန် ဘောလုံး](#)
- 11.85. [Esports ကားမောင်းပြိုင်ပွဲ](#)
- 11.86. [Esports ဂေါက်ရိုက်](#)
- 11.87. [Esports ဘော့စ်ဘော](#)
- 11.88. [Street Fighter V](#)
- 11.89. [Quake 4](#)
- 11.90. [Call of Duty](#)
- 11.91. [HearthStone](#)
- 11.92. [Esports Lacrosse](#)
- 11.93. [Steep](#)
- 11.94. [CrossFit ဂိမ်းများ](#)
- 11.95. [Esports Floorball](#)
- 11.96. [Esports ဖော်မြူလာဝမ်း 1](#)
- 11.97. [Esports Angry Birds](#)
- 11.98. [Injustice 2](#)
- 11.99. [Pesápalló ဘော့စ်ဘောဂိမ်း](#)

- 11.100. [Tekken VII](#)
- 11.101. [အထူးအလောင်းအစားများ](#)
- 11.102. [ပရော်ဖက်ရှင်နယ် နပန်းပွဲ](#)
- 11.103. [ကတ်ဂိမ်း "Durak"](#)
- 11.104. [ကတ်ဂိမ်း](#)
- 11.105. [Seca](#)
- 11.106. [ပိုကာ](#)
- 11.107. [Baccarat \(ဖဲဂိမ်း\)](#)
- 11.108. [အန်စာတုံး](#)
- 11.109. [StarCraft](#)
- 11.110. [Disc Jam](#)
- 11.111. [League Of Legends \(ARAM\)](#)
- 11.112. [League Of Legends](#)
- 11.113. [King Of Fighters](#)
- 11.114. [Heros Of Might And Magic III](#)
- 11.115. [Esports စားပွဲတင်တင်းနှစ်](#)
- 11.116. [Esports Pool](#)
- 11.117. [Esports Pool \(စနုကာ\)](#)
- 11.118. [FlatOut4](#)
- 11.119. [Esports ရေခဲပြင် ဟော်ကီ \(ပစ်သွင်း\)](#)
- 11.120. [PUBG သေနတ်ပစ်ဂိမ်း](#)
- 11.121. [Kok-boru](#)
- 11.122. [NBA Playgrounds](#)
- 11.123. [လေဆာ လိပ်](#)
- 11.124. [BATTLERITE| WWE BATTLEGROUNDS](#)
- 11.125. [Mutant Football League](#)
- 11.126. [Crossout](#)
- 11.127. [Rainbow Six Siege](#)
- 11.128. [Esports ခြေဘော်လီဘော](#)
- 11.129. [Esports မိနီ ရေခဲပြင်ဟော်ကီ](#)
- 11.130. [Killer Instinct](#)
- 11.131. [SociableSoccer](#)
- 11.132. [Pixel Cup Soccer](#)
- 11.133. [Esports စားပွဲခုံဘောလုံးဂိမ်း](#)
- 11.134. [စားပွဲတင်ဘောလုံးပရို](#)
- 11.135. [Esports ဘောလုံး \(PES\)](#)
- 11.136. [Esports ဩစတေးလျ ဘောလုံး](#)
- 11.137. [Super Arcade Football](#)
- 11.138. [မာဘယ် ဘောလုံး](#)
- 11.139. [မာဘယ် ဘက်စကတ်ဘော](#)
- 11.140. [မာဘယ် ဂေါက်ရိုက်](#)
- 11.141. [MARBLE SHOOTING](#)
- 11.142. [မာဘယ် ဖစ်ဂျက် လှည့်ခိုး](#)
- 11.143. [မာဘယ် ဘိုလီယက်](#)
- 11.144. [မာဘယ် ကျောက်ခိုးပစ်](#)

- 11.145. [MARBLE COLLISION](#)
- 11.146. [MARBLE WAVES](#)
- 11.147. [MARBLE ROUND TARGET](#)
- 11.148. [MARBLE SLIDES](#)
- 11.149. [MARBLE RACE](#)
- 11.150. [MARBLE MMA](#)
- 11.151. [MARBLE BLOCK BREAKER](#)
- 11.152. [မာဘယ် ထိ](#)
- 11.153. [မာဘယ် ဘေ့စ်ဘော](#)
- 11.154. [မာဘယ် ဘော်လီဘော](#)
- 11.155. [RAID- SHADOW LEGENDS](#)
- 11.156. [Esports ဘက်စကတ်ဘော \(ကစားကွင်း\)](#)
- 11.157. [Assault Squad](#)
- 11.158. [Cut the Rope](#)
- 11.159. [Crash](#)
- 11.160. [Subway Surfers](#)
- 11.161. [Sonic Generations](#)
- 11.162. [SpykeBots](#)
- 11.163. [Blade and Soul](#)
- 11.164. [Ball Grabbers](#)
- 11.165. [Overcooked](#)
- 11.166. [eTaekwondo](#)
- 11.167. [Esports ဘော်လီဘော](#)
- 11.168. [Jump Force](#)
- 11.169. [Totally Accurate Battle Simulator \(TABS\)](#)
- 11.170. [Sekiro](#)
- 11.171. [eSports စက်ဘီးစီးပြိုင်ပွဲ](#)
- 11.172. [Rumble Stars](#)
- 11.173. [Brawlout](#)
- 11.174. [Bomberman](#)
- 11.175. [War Thunder](#)
- 11.176. [Robot Champions](#)
- 11.177. [Card football](#)
- 11.178. [SEGA FOOTBALL](#)
- 11.179. [Dead Or Alive VI](#)
- 11.180. [Dota Auto Chess](#)
- 11.181. [Darts Live](#)
- 11.182. [Kopanito Soccer \(Cyber\)](#)
- 11.183. [SUPER BLOOD HOCKEY](#)
- 11.184. [Super Kickers League](#)
- 11.185. [BATTLESHIP](#)
- 11.186. [WORLD OF WARSHIPS](#)
- 11.187. [စားပွဲတင် ဟော်ကီ](#)
- 11.188. [စားပွဲတင်ဘောလုံး](#)
- 11.189. [လေဟော်ကီ](#)
- 11.190. [လေဟော်ကီ အင်ဖန်နတီဖလား](#)
- 11.191. [Victory Formula](#)
- 11.192. [Russian Lotto](#)

- 11.193. [RUGBALL](#)
- 11.194. [Guilty Gear](#)
- 11.195. [Dead Or Alive VI ပြိုင်ပွဲ](#)
- 11.196. [Pickleball](#)
- 11.197. [Killer Joker](#)
- 11.198. [SETTE E MEZZO](#)
- 11.199. [BIGRUMBLEBOXING. CREED CHAMPIONSHIP](#)
- 11.200. [FRISBEE](#)
- 11.201. [Crystal](#)
- 11.202. [ShortStrike ပြိုင်ပွဲ](#)
- 11.203. [HyperBrawl](#)
- 11.204. [Subsoccer](#)
- 11.205. [Super Soccer Blast. ကမ္ဘာ့ဖလား](#)
- 11.206. [Higher vs Lower](#)
- 11.207. [TapeToTape Cup](#)
- 11.208. [Power of Power](#)
- 11.209. [Undisputed](#)
- 11.210. [ရှလက်](#)
- 11.211. [Mortal Kombat 1](#)
- 11.212. [Roller Champions](#)
- 11.213. [Phygital Football](#)
- 11.214. [ပိုကာ အန်စာတုံး](#)
- 11.215. [Overwatch](#)
- 11.216. [ရှလက်](#)
- 11.217. [World of Warcraft](#)
- 11.218. [အမြန် ရွှေဒဂီ:](#)
- 11.219. [CardsCricket](#)
- 11.220. [ကတ်ဘတ်စကက်ဘော](#)
- 11.221. [Esports Quidditch](#)
- 11.222. [Hellish Quart](#)
- 11.223. [Cuphead](#)
- 11.224. [Fatal Fury](#)
- 11.225. [Looney Tunes](#)
- 11.226. [Rematch. Cyber League](#)
- 11.227. [Mega Baseball](#)
- 11.228. [Tekken 8](#)
12. [အပို လောင်းကြေးများ](#)
13. [OptionBet](#)
14. [ဥပမာများ](#)
 - 14.1. [တစ်ပွဲချင်းလောင်းကြေး ဥပမာ](#)
 - 14.2. [မောင်းလောင်းကြေး ဥပမာ](#)
 - 14.3. [စနစ်အလောင်းအစားဥပမာ](#)
 - 14.4. [အရှဟုန်းဒီးကပ် တစ်ပွဲချင်းလောင်းကြေး](#)
 - 14.5. [မောင်းလောင်းကြေး၏အစိတ်အပိုင်းအဖြစ် အရှဟုန်းဒီးကပ်လောင်းကြေး](#)
 - 14.6. [အရှ စုပေါင်းလောင်းကြေး](#)
 - 14.7. [ကွင်းဆက်လောင်းကြေး ဥပမာ](#)
15. [TOTALIZATOR 15-TOTO](#)

- 15.1. [အထွေထွေ စည်းမျဉ်းများ](#)
- 15.2. [ဆုပေးငွေကို ခွဲဝေခြင်းအမျိုးအစားများ](#)
- 15.3. [အထွေထွေ ပြဌာန်းချက်များ](#)
- 15.4. [TOTO လောင်းကြေးတင်ပုံ](#)
- 15.5. [ဆုကြီး ငွေထုတ်မှု](#)
- 15.6. [အငြင်းပွားဖွယ် ကိစ္စများ](#)
- 15.7. [အတွဲလိုက် လောင်းကြေး](#)
- 16. [TOTO «ရမှတ်အမှန်»](#)
 - 16.1. [Toto လောင်းနည်း «ရမှတ်အမှန်»](#)
- 17. [Totalizator ဘောလုံး-TOTO](#)
 - 17.1. [အထွေထွေ ပြဌာန်းချက်များ](#)
 - 17.2. [TOTO-ဘောလုံး လောင်းကြေး](#)
 - 17.3. [TOTO-ဘောလုံး တွက်ချက်ပုံ](#)
 - 17.4. [ဆုကြေးငွေ ခွဲဝေခြင်း](#)
 - 17.5. [အနိုင်ရမှုများ တွက်ချက်ပုံ](#)
- 18. [TOTO «ရေခဲဟော်ကီ»](#)
- 19. [«ဘက်စကတ်ဘော»](#)
- 20. [TOTO «ဖီဖာ»](#)
- 21. [Esports TOTO](#)
 - 21.1. [ဆုပေးငွေနှင့် ကံထူးဆုများ ခွဲဝေခြင်း](#)
- 22. [TOTO အခမဲ့](#)
- 23. [ခရစ်ကတ် TOTO](#)
- 24. [အဓိက သတင်းအရင်းအမြစ်များ](#)
- 25. [«မောင်း» နှင့် «စနစ်» လောင်းကြေးများ တွက်ချက်ခြင်း](#)
- 26. [ကာစီနို](#)
 - 26.1. [ပရိုမိုးရှင်းများ](#)
 - 26.2. [ရပ်ထားသော လောင်းကစားပွဲများ စာရင်း](#)
 - 26.3. [အမှားများ သို့မဟုတ် လွဲချော်မှုများ](#)
 - 26.4. [ပွဲပျက်စေသော အဖြစ်အပျက်ကြီးများ](#)
- 27. [GOLDEN RACE](#)
 - 27.1. [အွန်လိုင်းဘောလုံး](#)
 - 27.2. [အွန်လိုင်း သရီးဒီလိဂ်](#)
 - 27.3. [အမဲလိုက်ခွေးနှင့် မြင်းစီးပြိုင်ပွဲ](#)
 - 27.4. [မော်တော်ဆိုင်ကယ် ပြိုင်ပွဲများ](#)
 - 27.5. [မော်တော်ဆိုင်ကယ်မောင်း ပြိုင်ပွဲ](#)
- 28. [ကမ္ဘာလုံးဆိုင်ရာ လောင်းကြေး](#)
 - 28.1. [အွန်လိုင်းဘောလုံး](#)
 - 28.2. [ခွေးများနှင့် မြင်း အလောင်းအစားများ](#)
 - 28.3. [ဘောလုံးလိဂ်](#)
 - 28.4. [မော်တော်ဆိုင်ကယ်မောင်းပြိုင်ပွဲ \(ပါဝင်ယှဉ်ပြိုင်သူ 4 ဦးသာ\)](#)
- 29. [မျှတမှုနှင့် RNG စမ်းသပ်မှု နည်းလမ်းများ](#)

- 30. ပုဂ္ဂိုလ်ရေး အချက်အလက်များ၏ ကိုယ်ရေးလုံခြုံမှုနှင့် စီမံခန့်ခွဲမှု
 - 30.1. ကိုယ်ရေးလုံခြုံမှု
 - 30.2. ကိုယ်ရေးအချက်အလက် စီမံဆောင်ရွက်မှုအတွက် သဘောတူညီချက်
 - 30.3. အချက်အလက် စုဆောင်းခြင်း၏ ရည်မှန်းချက်များ
 - 30.4. အချက်အလက်စုဆောင်းခြင်းနှင့် စီမံခြင်း အဓိပ္ပာယ်
 - 30.5. ဒေတာအသုံးပြုမှု
 - 30.6. သတင်းအချက်အလက် ထုတ်ပြန်ခြင်း
 - 30.7. ဝင်ရောက်အသုံးပြုခွင့်
 - 30.8. ကွတ်ကီးများ
 - 30.9. အီလက်ထရောနစ် ဝန်ဆောင်မှုပေးသူများ၏ အသုံးပြုရန် သဘောတူညီချက်
 - 30.10. လုံခြုံရေးသုံးသပ်ချက်များအတွက် သဘောတူညီချက်
 - 30.11. လုံခြုံရေး
 - 30.12. သက်ငယ်များအား ကာကွယ်စောင့်ရှောက်ခြင်း
 - 30.13. နိုင်ငံတကာ အလွှဲအပြောင်းများ
 - 30.14. ပြင်ပအဖွဲ့အစည်းဖြင့် ချိတ်ဆက်မှုများ
 - 30.15. ဥပဒေဆိုင်ရာ မသက်ဆိုင်ကြောင်း ရှင်းလင်းချက်
 - 30.16. ကိုယ်ရေးလုံခြုံမှု မူဝါဒကို သဘောတူညီခြင်း
- 31. ငွေကြေးခဝါချမှု တိုက်ဖျက်ရေး/ အကြမ်းဖက်မှုအပေါ် ငွေကြေးထောက်ပံ့မှုကို တိုက်ဖျက်ခြင်း
- 32. KYC မူဝါဒများ
- 33. တာဝန်ယူမှုရှိသော လောင်းကစား

1. အထွေထွေစည်းမျဉ်းများနှင့် အဓိပ္ပာယ်ဖွင့်ဆိုချက်များ

လောင်းကစားခိုင် 1xBet နှင့် သက်ဆိုင်သော အောက်ပါ လောင်းကစားစည်းမျဉ်းများ (ယခုမှစ၍ စည်းမျဉ်းများဟု သုံးနှုန်းမည်) တွင် လောင်းကစားလက်ခံခြင်း၊ အနိုင်အတွက် ငွေပေးခြင်းနှင့် အငြင်းပွားမှု ဖြေရှင်းခြင်းအတွက် နည်းလမ်းများကို သတ်မှတ်ထားပြီး၊ အချို့အားကစားများရှိ အချို့လောင်းကစားခြင်း၏သီးခြားလုပ်ဆောင်ချက်များလည်း ပါဝင်သည်။ ဤစည်းမျဉ်းများသည် လောင်းကစားခိုင် 1xBet နှင့် ဖောက်သည်တို့အကြား အခြားဆက်ဆံရေးများကို ထိန်းသိမ်းပေးပါသည်။ ဤစည်းမျဉ်းများသည် ဝက်ဘ်ဆိုက်နှင့် 1xBet လောင်းကစားရုံများတွင် လောင်းကစားမှုပြုခြင်းနှင့် သက်ဆိုင်သည်။

လောင်းကြေး	သည် အလားအလာရှိသော အနိုင်ရမှုများအတွက် ဖောက်သည်နှင့် ခိုင်တို့အကြား သတ်မှတ်ထားသော စည်းမျဉ်းများအရ ပါဝင်ကြခြင်းဖြစ်ပြီး၊ ဖြစ်ရပ်တစ်ခုကြောင့် - ထိုသူ၏ရလဒ်ကို ဆုံးဖြတ်ပေးရန် အခြေအနေဖြစ်လာပါက ၎င်းစည်းမျဉ်းအတိုင်း ဆုံးဖြတ်ကြရန် သဘောတူညီမှု ဖြစ်ပါသည်။ လောင်းကစားခိုင်မှ ကမ်းလှမ်းသော အခြေအနေအရ လောင်းကြေးများကို လက်ခံပါသည်။
ရလဒ်	- ဆိုသည်မှာ လောင်းကြေး တင်ခဲ့သော ပွဲ (ပွဲများ) ၏ ရလဒ်ဖြစ်သည်။
ဖောက်သည်	- ဆိုသည်မှာ ရလဒ်တစ်ခုအတွက် လောင်းကစားရုံတွင် လောင်းကစားသော လူတစ်ဦး ဖြစ်ပါသည်။
လောင်းကြေးဖျက်သိမ်းခြင်း	ဆိုသည်မှာ လောင်းကြေးကို လက်မခံခြင်းနှင့် အနိုင်ရမှုကို ပေးချေမှု မပြုသောရလဒ် ဖြစ်ပါသည်။ စည်းမျဉ်းများအတိုင်း "လောင်းကြေး ဖျက်သိမ်းမှု" ဖြစ်ပါက၊ လောင်းကစားရုံနှင့် ဖောက်သည်အကြား စီမံလုပ်ဆောင်မှုကို မပြီးပြတ်သေးဟု ယူဆပြီး လောင်းကြေးငွေကို ပြန်လည်ပေးအပ်ရမည်။
ပုံမှန်အချိန်	ပြိုင်ပွဲ၏ယှဉ်ပြိုင်ချိန်သည် သက်ဆိုင်ရာ အားကစား၏ စည်းမျဉ်းစည်းကမ်းများပေါ် မူတည်ပါသည်။ ၎င်းတို့တွင် ခိုင်မှ ထပ်မံထည့်သွင်းသော အချိန်လည်း ပါဝင်ပါသည်။ ပုံမှန်အချိန်တွင် အချိန်ပို၊ အချိန်လွန်(များ)၊ ပယ်နယ်တီ ကန်ချိန်များ စသည်တို့ မပါဝင်ပါ။

2. အထွေထွေ စည်းမျဉ်းများ

1. 1xBet လောင်းကစား ကုမ္ပဏီသည် ကမ္ဘာတစ်ဝှမ်း ကျင်းပလျက်ရှိသော အားကစားများ နှင့် အခြားပွဲစဉ်များပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို လက်ခံပေးသည်။
2. အသက် 18 နှစ် (သို့) ၎င်းတို့၏ တရားစီရင်ရေးနယ်မြေတွင် တရားဝင်အသက် (ထိုတရားဝင်အသက်သည် 18 နှစ်အထက်) ပြည့်ပြီးသူများ၊ လောင်းကစား ကုမ္ပဏီက ချမှတ်ထားသော လောင်းကစား စည်းမျဉ်းများ နှင့် သတ်မှတ်ချက်များကို သဘောတူညီသူများသာ လောင်းကြေးတင်နိုင်သည်။
ဝတ်ဆိုက်တွင် မှတ်ပုံတင်ပြီး ကစားခြင်းအားဖြင့်၊ သင့်တွင် လောင်းကစား စွဲလမ်းမှုဆိုင်ရာ ထိခိုက်မှုများ မရှိကြောင်း အတည်ပြုရာ ရောက်ပါသည်။
3. လောင်းကြေးများကို အောက်ပါအခြေအနေများတွင် လက်မခံပါ-
 - လောင်းကစားချိန်တွင် အသက် 18 နှစ် မပြည့်သေးသူများ
 - လောင်းကြေးဖွင့်ထားသော ပွဲစဉ်များတွင် ပါဝင်နေသူများ (အားကစားသမားများ၊ နည်းပြများ၊ နိုင်ငံလူကြီးများ၊ ကလပ်ပိုင်ရှင်များ သို့မဟုတ် ကလပ်စီမံခန့်ခွဲသူများ နှင့် ပွဲရလဒ်ကို ဩဇာလွှမ်းမိုးနိုင်သော အခြားပုဂ္ဂိုလ်များ) အပြင် ၎င်းတို့ ကိုယ်စားလှုပ်ဆောင်သူများ သို့မဟုတ် ထိုသူတို့နှင့် ပူးပေါင်းဆောင်ရွက်သူများ
 - အခြားလောင်းကစား ကုမ္ပဏီများကို ကိုယ်စားပြုသူများ
 - သက်ဆိုင်ရာ ဥပဒေများအရ လောင်းကစား ကုမ္ပဏီနှင့် သဘောတူညီချက် စာချုပ်ချုပ်ဆိုခြင်းမှ တားမြစ်ခံထားရသူများ
4. ဝတ်ဆိုက်သို့ ဝင်ရောက် အသုံးပြုခွင့် နှင့်/ သို့မဟုတ် အသုံးပြုခြင်း (ဝတ်ဆိုက်မှတစ်ဆင့် ပေးအပ်သော ထုတ်ကုန်အားလုံး အပါအဝင်) ကို အချို့သောနိုင်ငံများ (ဥပမာ- ဗြိတိန်၊ အမေရိကန်၊ ဆိုက်ပရပ်၊ နယ်သာလန် စသည်) များတွင် တရားမဝင်ဟု သတ်မှတ်ထားနိုင်သည်။ ထိုကဲ့သို့သော လုပ်ရပ်များကို တရားမဝင်ဟု သတ်မှတ်သော နိုင်ငံများ သို့မဟုတ် တရားစီရင်ရေးနယ်မြေများတွင် နေထိုင်သူများအနေဖြင့် အားကစားပွဲ လောင်းခြင်း၊ လောင်းကစား သို့မဟုတ် အခြားရည်ရွယ်ချက်များအတွက် ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝတ်ဆိုက်ကို အသုံးပြုစေရန် ကျွန်ုပ်တို့ ရည်ရွယ်ခြင်း မရှိပါ။
5. ထိုကဲ့သို့သော နိုင်ငံ နှင့်/သို့မဟုတ် တရားစီရင်ရေးနယ်မြေတွင် ကျွန်ုပ်တို့၏ဝတ်ဆိုက်သို့ ဝင်ရောက်အသုံးပြုခြင်း
 - သို့မဟုတ် ထိုနိုင်ငံတွင် တစ်နည်းနည်းဖြင့် ကျွန်ုပ်တို့အား တရားဝင် ကိုယ်စားပြုကြောင်း မညွှန်ပြနိုင်မည့် ထိုနိုင်ငံ၏ တရားဝင်ဘာသာစကားတွင် ပြသခြင်း
 - သို့မဟုတ် ဝတ်ဆိုက် အသုံးပြုမှုအပြင် ငွေသွင်း သို့မဟုတ် ငွေထုတ်ခြင်းများသည် ထိုနေရာတွင် တရားဝင်ကြောင်း ရှင်းချက်ထုတ်ခြင်း။
ထိုကဲ့သို့သော လုပ်ရပ်များကို ဥပဒေအရ တားမြစ်ထားသော မည်သည့်တရားစီရင်ရေးနယ်မြေတွင်မဆို အားကစားပွဲ လောင်းခြင်း၊ လောင်းကစား သို့မဟုတ် အခြားဝန်ဆောင်မှုများအတွက် ဝတ်ဆိုက်တွင် ရရှိနိုင်မှုသည် ၎င်းတို့အား အသုံးပြုရန် သို့မဟုတ် စာရင်းသွင်းရန် အဆိုပြုချက်များ၊ လွှဲဆောင်မှုများ သို့မဟုတ် ဖိတ်ခေါ်ချက်များ ပါဝင်သည်ဟု မဆိုလိုပါ။
6. ဝတ်ဆိုက်သို့ ဝင်ရောက်ခြင်း နှင့်/သို့မဟုတ် ၎င်းထုတ်ကုန်များ အသုံးပြုခြင်းသည် သင့်နိုင်ငံ၏ ဥပဒေကို ချိုးဖောက်မှု ရှိ၊ မရှိ သင်ကိုယ်တိုင် သက်သေပြရန် တာဝန်ရှိပြီး သင်နေထိုင်ရာနယ်မြေတွင် လောင်းကစားမှု ပြုခြင်းသည် တရားဝင်ဖြစ်ကြောင်း ကျွန်ုပ်တို့အား သင်အာမခံခြင်း ဖြစ်ပါသည်။
အကောင့်တစ်ခုကို သင်ဖွင့်သောအခါ နှင့်/သို့မဟုတ် ဝတ်ဆိုက်ကို အသုံးပြုသောအခါ သင့်လုပ်ဆောင်ချက်သည် သင်၏ တရားစီရင်ရေးနယ်မြေတွင် တရားဝင်ကြောင်းကို

သေချာလုပ်ဆောင်ရမည် ဖြစ်ပြီး၊ ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝတ်ဆိုင်တွင် စာရင်းမသွင်းမီ ရှေ့နေများနှင့် တိုင်ပင်ဆွေးနွေးပြီးကြောင်း သင်အာမခံခြင်း ဖြစ်ပါသည်။ ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝတ်ဆိုင်ကို အသုံးပြုခြင်းသည် တရားမဝင်ဟု ယူဆသည့် နိုင်ငံတစ်ခုတွင် နေထိုင်သူဖြစ်ကြောင်း ကျွန်ုပ်တို့ သိရှိလာပါက၊ သင်၏ အကောင့်ကို ပိတ်ပစ်ရန်နှင့် ပိတ်သိမ်းချိန်တွင် သင်၏အကောင့်တွင် ကျန်ရှိနေသော ငွေကြေးများကို (သင်၏ လတ်တလော ငွေသွင်းထားသည့် ကာလနောက်ပိုင်း ရရှိထားသော အနိုင်ရငွေများကို ဖြတ်တောက်ပြီးနောက်) ပြန်လည်ထုတ်ပေးရန် ကျွန်ုပ်တို့တွင် အခွင့်အရေး ရှိပါသည်။

7. လောင်းကစားကုမ္ပဏီသည် ထိုစည်းမျဉ်းများ နှင့် သတ်မှတ်ချက်များကို မလိုက်နာသော ဖောက်သည်များ၏ လောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ပိုင်ခွင့် ရှိသည်။ ဖောက်သည်များသည် လူမှုရေး အပြုအမူစံနှုန်းများ နှင့် ပြည်သူ့စည်းကမ်းများကိုချိုးဖောက်ပါက လောင်းကစားကုမ္ပဏီသည် ဖောက်သည် တင်ထားသော မည်သည့်လောင်းကြေးအမျိုးအစားကိုမဆို ပယ်ဖျက်ပိုင်ခွင့်ရှိသည်။
8. လောင်းကစားကုမ္ပဏီသည် ရှင်းလင်းချက် ထုတ်ပြန်မှုမရှိဘဲ တစ်စုံတစ်ယောက် တင်ထားသော မည်သည့်လောင်းကြေးကိုမဆို ပယ်ဖျက်ပိုင်ခွင့်ရှိသည်။
9. လောင်းကြေးအားလုံးကို လောင်းကြေးကုမ္ပဏီမှ ပံ့ပိုးသောအချက်အလက်များအပေါ် အခြေခံ၍ ရှင်းလင်းပေးပါမည်။
10. လောင်းကစားလက်မှတ်ပေါ်တွင် ပါသော နောက်ဆုံးပွဲရလဒ်များကို တရားဝင်ထုတ်ပြန်သည့်နေ့မှစ၍ ပြက္ခဒိန်ရက် 30 (သုံးဆယ်) အတွင်း အနိုင်ရငွေကို လောင်းကစားသူအား ပေးချေရမည်။
11. ဆုငွေများကို ကြေငြာသည့်အခါ လောင်းကစားသူသည် မိမိတို့၏ဆုငွေများ မှန်ကန်စွာ တွက်ချက်ထားမှု ရှိ မရှိကို စစ်ဆေးရမည်။ ဖော်ပြထားသော ဆုငွေများကို သဘောမတူသည့်အခါ သူတို့သည် လောင်းကစားကုမ္ပဏီထံ အကောင့်နံပါတ်၊ ရက်စွဲ၊ အချိန်၊ ပွဲစဉ်၊ ပမာဏ၊ ရွေးထားသော ပွဲစဉ်ရလဒ်၊ ပေါက်ကြေးများအပြင် တွက်ချက်ထားသော ဆုငွေကို သဘောမတူရသည့် အကြောင်းအရင်းများကို ဖော်ပြ၍ အသိပေးရမည်။ ဆုငွေ တွက်ချက်မှုနှင့် ဆက်နွယ်သော အဆိုပြုချက်အားလုံးကို 10 (တစ်ဆယ်) ရက်အတွင်း တင်သွင်းရမည်။ အဆိုပြုချက်ကို ထိုနေရာတွင် ဖော်ပြထားသော တောင်းဆိုချက်များကို အတည်ပြု သက်သေပြထားသော စာရွက်စာတမ်းများဖြင့် ပူးတွဲတင်ပြရမည်။ အဆိုပြုချက်တွင် သတ်မှတ်ထားသော တောင်းဆိုချက်များကို ပံ့ပိုးပေးရန်အတွက် သက်သေ မလုံလောက်ပါက၊ အဆိုပြုချက်ကို ထည့်သွင်းစဉ်းစားခြင်းမရှိဘဲ ပယ်ဖျက်ပါမည်။ အီးစပေါ့ တိုက်ရိုက်ဂိမ်းများ (အီးစပေါ့များမှလွဲ၍) ၏ လောင်းကြေး ရှင်းလင်းမှုနှင့်ပတ်သက်သော အဆိုပြုချက်များကို ဂိမ်းအပြီး 72 နာရီအတွင်း တင်သွင်းရမည်။
12. လောင်းကစားသူ တင်ထားသော လောင်းကြေးသည် အဆိုပါအလောင်းအစားတွင် ဖော်ပြထားသော ရလဒ်များအားလုံးကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားပါက အနိုင်ရသည်ဟု ယူဆရပါမည်။
13. လောင်းကစားအသုံးအနှုန်းများ (ပေါက်ကြေးများ၊ ဟန်းဒီကတ်များ၊ စုစုပေါင်း၊ အများဆုံး လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များ စသည်) သည် အလောင်းအစားတစ်ခုခုအပြီးတွင် ပြောင်းလဲနိုင်သော်လည်း ယခင် တင်ထားသော အလောင်းအစားများတွင် အသုံးပြုထားသည့် အသုံးအနှုန်းများသည် လောင်းကြေးတင်စဉ်ကအတိုင်း ရှိနေပါလိမ့်မည်။ သဘောတူညီချက် စာချုပ်မချုပ်ဆိုမီ လောင်းကစားသူသည် သက်ဆိုင်ရာ အလောင်းအစားများနှင့်ပတ်သက်သော မည်သည့်အပြောင်းအလဲကိုမဆို စစ်ဆေးရမည်။
14. ဤစည်းမျဉ်းများ နှင့် သဘောတူညီချက်များအရ လောင်းကစားသူ (သဘောတူညီမည့်သူ) နှင့် လောင်းကစားကုမ္ပဏီအကြား အကောင်အထည်ဖော် ဆောင်ရွက်ရေး နှင့် လောင်းကြေးငွေ ရှင်းလင်းရေးတို့နှင့် စပ်လျဉ်း၍ အငြင်းပွားမှုဖြစ်ပေါ်မှု မရှိစေရန် လောင်းကစားသူ (သဘောတူစာချုပ်၏ အဖွဲ့အစည်း) နှင့် လောင်းကစားကုမ္ပဏီအကြား စာချုပ်ချုပ်ဆိုရမည်။ ၎င်းစာချုပ်တွင် ဆုငွေပေးချေမှုနှင့် ပတ်သက်သော ပြဿနာများ၊ ပွဲစဉ်ရလဒ်၊ အနိုင်ရပေါက်ကြေးများ နှင့် အဆိုပါသဘောတူစာချုပ်၏ အခြားစည်းမျဉ်းများအပြင် ထွက်ပေါ်လာနိုင်သော ပြဿနာများ ပါဝင်သည်။ သဘောတူညီချက်ကို

အတည်မပြုနိုင် သို့မဟုတ် မခိုင်လုံပါက၊ နှစ်ဘက်အဖွဲ့များသည် ထွက်ပေါ်လာနိုင်သည့် ငြင်းဆိုမှုတစ်ခုခု၏ ဖြေရှင်းချက် (အကြိုစမ်းသပ်လုပ်ငန်းစဉ်) အတွက် မဖြစ်မနေ အဆိုပြုလုပ်ငန်းစဉ်များအတိုင်း ဆက်လက်လုပ်ဆောင်ပါမည်။ အခွင့်အရေး ချိုးဖောက်ခံရသည်ဟု ထင်မြင်ယူဆသော အဖွဲ့အစည်းက တစ်ဘက်အဖွဲ့သို့ 10 ရက်အတွင်း သက်ဆိုင်ရာ အဆိုပြုချက်ကို ရေးသားတင်သွင်းရမည်။

15. အငြင်းပွားမှု ဖြေရှင်းရေး အကြိုစမ်းသပ်ချက်လုပ်ငန်းစဉ်၏ တစ်စိတ်တစ်ပိုင်းအဖြစ် အခွင့်အရေး ချိုးဖောက်ခံရသည်ဟု ထင်မြင်ယူဆသော အဖွဲ့အစည်းက တစ်ဘက်အဖွဲ့သို့ သက်ဆိုင်ရာ အဆိုပြုချက်ကို ရေးသား အမှုဖွင့်ရမည်။ အဆိုပြုချက်ကို လောင်းကစားကုမ္ပဏီသို့ လိပ်မူပါက၊ ၎င်းအဆိုပြုချက်ကို လောင်းကစားကုမ္ပဏီ၏ သက်ဆိုင်ရာ စာရွက်စာတမ်းများတွင် သတ်မှတ်ထားပြီး ပူးပေါင်းမှတ်ပုံတင်စာရင်းမှ ကောက်နုတ် အတည်ပြုထားသော ကုမ္ပဏီ၏ တည်နေရာ (တရားဝင်လိပ်စာ) သို့ ပေးပို့ရပါမည်။ အဆိုပြုချက်ကို လောင်းကစားသူ (သဘောတူညီမညွှန်သူ) သို့ လိပ်မူပါက၊ ထိုအဆိုပြုချက်ကို ၎င်း၏အမြဲတမ်းလိပ်စာ (သို့မဟုတ် နေသည့်နေရာ) သို့ ပေးပို့ရပါမည်။
16. အီးစပေါ့ တိုက်ရိုက်လွှင့်ငှါမ်းများအတွက် နည်းပညာချို့ယွင်းခြင်း၊ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု မပြီးဆုံးခြင်း စသည့်ကိစ္စရပ်များတွင် မကျင်းပဖြစ်ခဲ့သော ပွဲများအတွက်သာ ငွေပြန်အမ်းပေးသည်/ပြန်အမ်းပေးရန် ထည့်မတွက်ပါ။
17. ဝန်ထမ်းများသည် လောင်းကြေး လက်ခံသည့်အချိန် အမှားပြုလုပ်မိခြင်း (ဥပမာ - စာရင်းသွင်းထားသော အလောင်းအစားများတွင် ထင်ရှားသော ပုံနှိပ်အမှားများ၊ အားကစားစာရင်း နှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်တွင် ပြသထားသော ပေါက်ကြေးများအကြား ကွဲလွဲမှုများ)၊ လောင်းကြေး လက်ခံချိန်တွင် ထိုစည်းမျဉ်းများ နှင့် သတ်မှတ်ချက်များကို ချိုးဖောက်ခြင်း၊သို့မဟုတ် လွဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံမှ အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။ ထိုလောင်းကြေးကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် တွက်ချက်ပါမည်။
18. 1xBet လောင်းကစားကုမ္ပဏီသည် အားကစားတွင် မျှတစွာ စီမံဆောင်ရွက်ရန် ဝန်ခံကတိပြုပြီး အားကစားပွဲစဉ်များ၏ (နှင့် အခြားပွဲစဉ်များ) ကြိုးကိုင်ခြယ်လှယ်မှုသည် ရာဇဝတ်မှု (ညှိပွဲလုပ်ခြင်း၊ အကျင့်ပျက်ခြစားခြင်း) အပြင် ကြိုတင်စီစဉ်ထားသော ပြစ်မှုအပါအဝင် နိုင်ငံဖြတ်ကျော် (နယ်စပ်ဖြတ်ကျော်) သည့်အတိုင်းအတာအထိ ပါဝင်ပတ်သက်နေကြောင်း နားလည်သိမြင်ပါသည်။ ထို့ကြောင့် ကုမ္ပဏီသည် အားကစား ယှဉ်ပြိုင်မှုအပေါ် ခြယ်လှယ်ခြင်းဆိုင်ရာ ဥရောပကောင်စီ ကွန်ဗန်းရှင်း (CETS No.215) ၏ စည်းမျဉ်းများနှင့် ပင်မရည်မှန်းချက်များအပြင် ဥပဒေဆိုင်ရာ သတ်မှတ်ချက်များကိုလည်း အပြည့်အဝ လိုက်နာပါသည်။ ကုမ္ပဏီသည် ပွဲစဉ် (ညှိပွဲလုပ်ခြင်း)၊ တစ်စုံတစ်ယောက်၏ အကောင့်မှ လောင်းကြေး၊ အတည်ပြုမထားသော ပုဂ္ဂိုလ်၏ အကောင့်အသုံးပြုခြင်း သို့မဟုတ် ပုံမှန်မဟုတ်သည့် လောင်းကစား လုပ်ရပ်များ (လောင်းကြေးများသည် အမျိုးအစား၊ အရွယ်အစား၊ ပမာဏ နှင့် လောင်းကြေးအထားအသို) စသည်တို့နှင့်ပတ်သက်သည့် အားကစားသမား မဆန်သော လုပ်ရပ်တို့ကို သံသယဖြစ် သို့မဟုတ် အတည်ပြုမိပါက၊ လောင်းကစားကုမ္ပဏီတွင် အဆိုပါ လောင်းကြေးကို ပယ်ဖျက်ခွင့်ရှိသည်။ ပြိုင်ပွဲနှင့်ပတ်သက်သော အားကစားမဆန်သည့် လုပ်ရပ်တွင် အလေးသာသည့် အဖွဲ့က တမင်သက်သက် အရှုံးပေးခြင်း သို့မဟုတ် ငွေရေးကြေးရေး၊ ပြိုင်ပွဲနောက်တစ်ဆင့် တက်ရန် သို့မဟုတ် အခြားအကြောင်းပြချက်ကြောင့် ညှိပွဲလုပ်ခြင်းအပြင် အားကစားစည်းမျဉ်းများကို ချိုးဖောက်ခြင်း စသည်တို့ ပါဝင်သည်။
19. ကျွန်ုပ်တို့၏ ပေါက်ကြေးများတွင် သိသာသော အမှားအယွင်းများ ရှိပါက၊ ထိုလောင်းကြေးကို သက်ဆိုင်ရာအလောင်းအစား၏ လက်ရှိပေါက်ကြေးများကို အသုံးပြုထားသော နောက်ဆုံးရလဒ်အတိုင်း ပေးချေပါမည်။
20. အဆိုပြုချက်စာအတွင်းရှိ အဖွဲ့သည် သတ်မှတ်ထားသော ကာလအတွင်း ၎င်းကို မစဉ်းစားနိုင်ပါက၊ အခွင့်အရေး ချိုးဖောက်ခံရသည်ဟု ထင်မြင်ယူဆသော အဖွဲ့သည် လောင်းကစားကုမ္ပဏီ၏ တည်နေရာ

(တရားဝင်လိပ်စာ) အတွက် သင့်လျော်သော တရားခွင့်ကို လျှောက်ထားခွင့်ရှိသည်။

21. လောင်းကစားသူများသည် ကြေညာချက်များနှင့် သက်ဆိုင်သော စည်းမျဉ်းများ နှင့် သတ်မှတ်ချက်များ၏ အပြောင်းအလဲများကို သတိပြုသင့်သည်။ ထိုရက်မှ စတင်၍ လက်ခံရရှိထားသော လောင်းကြေးများသည် ပြင်ဆင်ထားသော စည်းမျဉ်းများ နှင့် သတ်မှတ်ချက်များအပေါ် မူတည်သည်။ ယခင်တင်ထားသော လောင်းကြေးများတွင် ချမှတ်ထားသော သတ်မှတ်ချက်များသည် ယခင်အတိုင်း ရှိနေမည်။
22. လောင်းကြေးအတည်ပြုချိန်တွင် ချိတ်ဆက်မှု ပြတ်တောက်သွားပါက အဆိုပါ လောင်းကြေးကို မပယ်ဖျက်ပါ။
23. လောင်းကြေးတစ်ခုခုတင်ခြင်းသည် လောင်းကစားသူက ထိုအလောင်းအစား စည်းမျဉ်းများ နှင့် သတ်မှတ်ချက်များကို သဘောတူ လက်ခံကြောင်း အတည်ပြုခြင်း ဖြစ်သည်။
24. လောင်းကစားကုမ္ပဏီက ထုတ်ပြန်ထားသော ပွဲစဉ်ရလဒ်များသည်သာ လောင်းကြေး ရှင်းလင်းခြင်း နှင့် ဆုငွေဆုံးဖြတ်ခြင်းတို့အတွက် အခြေခံအဖြစ် အသုံးဝင်နိုင်သည်။ သက်ဆိုင်ရာ အားကစားအဖွဲ့ချုပ်မှ တရားဝင် စာရွက်စာတမ်းများကို အတူတကွ တင်ပြခဲ့လျှင် ပွဲစဉ်ရလဒ်များနှင့်ပတ်သက်သော အဆိုပြုချက်များကို ထည့်သွင်းစဉ်းစားပါမည်။
25. အဖွဲ့အမည်၊ ကစားသမားအမည် သို့မဟုတ် ပြိုင်ပွဲကျင်းပရာနေရာများကို ဘာသာပြန် (အခြားဘာသာစကားမှ ဘာသာပြန်ဆိုခြင်း) ရာ၌ ကွဲလွဲချက်များနှင့်ပတ်သက်သော အဆိုပြုချက်များကို လောင်းကစားကုမ္ပဏီက လက်မခံပါ။ ပြိုင်ပွဲခေါင်းစဉ်တွင် ပေးထားသော အချက်အလက်အားလုံးသည် အပိုဖြည့်စွက်ချက် ဖြစ်သည်။ ဤအချက်အလက်တွင် ဖြစ်နိုင်ခြေရှိသော အမှားများသည် လောင်းကြေးပြန်အမ်းရန်အတွက် အကြောင်းကိစ္စ မဖြစ်နိုင်ပါ။
26. စာရင်းသွင်းထားသော လောင်းကစားသူတိုင်းတွင် အကောင့်တစ်ခုသာ ရှိရမည်။ ဝတ်ဆိုင်တွင် စာရင်းသွင်းထားသော အကောင့်များကို မိသားစု၊ လိပ်စာ၊ အီးမေးလ်လိပ်စာ၊ အိုင်ပီလိပ်စာ၊ ခရက်ဒစ်/ဒက်ဘစ်ကတ် နှင့် အီး-ပိုက်ဆံအိတ် သို့မဟုတ် အီလက်ထရောနစ် ငွေသွင်းနည်း တစ်ခုစီလျှင် အကောင့်တစ်ခုသာ သုံးရန် ကန့်သတ်ထားသည်။ အခြားနည်းများအရ ဖောက်သည်ဖြင့် ပူးပေါင်းဆောင်ရွက်သော သူများကိုလည်း စာရင်းသွင်းခြင်းမှ တားမြစ်ထားသည်။
27. မှတ်ပုံတင်ထားပြီးသော လောင်းကစားသူသည် လောင်းကစားသူ အသစ်အဖြစ် (အမည်သစ်၊ အီးမေးလ်လိပ်စာအသစ် စသည်ဖြင့် သုံး၍) ပြန်လည်မှတ်ပုံတင်ခွင့် မရှိပါ။
28. အောက်ပါကိစ္စရပ်များ-
 - ပုံတူပွား မှတ်ပုံတင်ခြင်း (အမည်သစ်ဖြင့် မှတ်ပုံတင်ခြင်းအပါအဝင်) သို့မဟုတ် တရားမဝင်သော ထောက်ခံချက်အတူ သို့မဟုတ် အခြားသူများ၏ စာရွက်စာတမ်းများ (ဆော့ဝဲလ် သို့မဟုတ် ရုပ်ပုံတည်းဖြတ်မှု တစ်ခုခုကို အသုံးပြု၍ ပြုပြင်ထားမှုများအပါအဝင်)
 - လောင်းကစားကုမ္ပဏီ၏ စည်းမျဉ်းများကို သုံးစွဲသူများက အကြိမ်ကြိမ်အခါခါ ချိုးဖောက်ခြင်းများ
 - လောင်းကစားသူ၏ အထောက်အထားအမှန် သို့မဟုတ် ပေးထားသော အချက်အလက် တိကျမှု (လိပ်စာ၊ ခရက်ဒစ် သို့မဟုတ် ဒက်ဘစ်ကတ် နှင့် အခြားအချက်အလက်များ) တွင် သံသယဖြစ်ပေါ်လာခြင်း
 - သင် သို့မဟုတ် သင့်အတွက် ကိုယ်စားပြုလုပ်ပေးသူ သို့မဟုတ် သင်နှင့် ပူးပေါင်းလိမ်လည်သူတို့က ကျူးလွန်သော အောက်ပါလိမ်လည်မှု အမျိုးမျိုးသာမက အခြားကန့်သတ်မထားသော လိမ်လည်မှုပုံစံများ- က) တိုင်တန်းမှုကြောင့် ငွေပြန်အမ်းရခြင်း သို့မဟုတ် ငွေလိမ်လည်သုံးယူခြင်း၊ ခ) ငွေရင်းအတွက် ခိုးယူခံရသော သို့မဟုတ် အတည်ပြုမထားသော ဘဏ်ကတ်အသုံးပြုခြင်း၊ ဂ) သက်ဆိုင်ရာ တရားစီရင်ရေးနယ်မြေတွင် ကျွန်ုပ်တို့က တရားမဝင်အဖြစ် သတ်မှတ်ထားနိုင်သော လုပ်ရပ်ကို လုပ်ဆောင်ပြီးခြင်း သို့မဟုတ် လုပ်ဆောင်ရန် ကြိုးပမ်းခြင်း၊ တမင်သက်သက် ကျူးလွန်ခြင်း သို့မဟုတ် ကျွန်ုပ်တို့အား တမင်သက်သက် လှည့်စားခြင်း နှင့်/သို့မဟုတ် ဤလုပ်ရပ် သို့မဟုတ် ကြိုးပမ်းမှုကြောင့် နောက်ဆုံး ဖြစ်ပေါ်လာနိုင်သည့် ဆုံးရှုံးမှု သို့မဟုတ် ပျက်စီးမှုတို့ကို

အမှုမထားဘဲ ဥပဒေအရ ချမှတ်ထားသော ကန့်သတ်ချက်များကို ရှောင်တိမ်းခြင်း

- လောင်းကြေးတင်ချိန်တွင် ပြိုင်ပွဲရလဒ်နှင့်ပတ်သက်သော ကြိုတင်သိရှိထားသည့်အချက်အလက်ဖြင့် ဆောင်ရွက်မှုများ
- တိုက်ရိုက်ပါဝင်သူ (အားကစားသမား၊ ခိုင်၊ နည်းပြ စသည်) သို့မဟုတ် တိုက်ရိုက်ပါဝင်သူကိုယ်စားပြုသူတို့ကြောင့် ပွဲစဉ်ရလဒ်ကို လွှမ်းမိုးနိုင်သော လောင်းကစားသူ
- ကုမ္ပဏီက ချမှတ်ထားသော ကန့်သတ်ချက်များကို ကျော်လွန်ရန် အခြားသူများနှင့် ပူးပေါင်းပြီး ကျွန်ုပ်တို့ ကမ်းလှမ်းသော အပိုဆုအစီအစဉ်များ သို့မဟုတ် အခြားပရိမိုးရှင်းများဆီမှ မမျှတသော အသာစီးရရန် လောင်းကစားသူ တစ်စုက (အသင်းအဖွဲ့ တစ်ခုအဖြစ်) ပူးပေါင်းကာ လောင်းကြေး တင်ခဲ့ကြခြင်း
- လောင်းကစားလုပ်ငန်းစဉ်ကို အလိုအလျောက် လုပ်ဆောင်စေသော အထူးဆော့ဖ်ဝဲလ်များ၊ ဟာဒ်ဝဲလ်များ၊ (၎င်းတို့သာမက အခြားကန့်သတ်မထားသည့်များ) အသုံးပြုခြင်း အပါအဝင်- ကျွန်ုပ်တို့၏ ဆော့ဖ်ဝဲလ်၏ ပြဿနာများ၊ အားနည်းချက်များ သို့မဟုတ် ချို့ယွင်းချက်များအပေါ် (ဂိမ်းများအပါအဝင်)တွင် အမြတ်ထုတ်ခြင်း၊ ပြင်ပအဖွဲ့အစည်း၏ ဟာဒ်ဝဲလ် နှင့် ပရိုဂရမ်များ သို့မဟုတ် စိစစ်ရေးစနစ် အသုံးပြုမှုသာမက အခြားကန့်သတ်မထားသည့်ပုံစံ များလည်း ပါဝင်သည့် လူသား၏ ဝင်ရောက် ဆောင်ရွက်မှု မရှိဘဲ လောင်းကစား ပြုလုပ်နိုင်သော ဆော့ဖ်ဝဲလ် (ဥပမာ၊ ဘော့များ) စသည်တို့ အသုံးပြုသော လောင်းကစားသူဟု သံသယရှိခြင်း။
- ကုမ္ပဏီမှ ချမှတ်ထားသော ကန့်သတ်ချက်များကို ရှောင်လွှဲရန် သို့မဟုတ် အချက်အလက်များ ရယူရန်အတွက် မရိုးသားသည့် ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် အသုံးပြုခြင်း -
ကုမ္ပဏီမှ သတ်မှတ်ချက်အရ လောင်းကစားသူ၏ အထောက်အထားကို အတည်ပြုထားသော စာရွက်စာတမ်းများနှင့် ထိုသူတို့ တင်သွင်းထားသော အခြားအချက်အလက် (ဥပမာ- နိုင်ငံကူးလက်မှတ် အချက်အလက်၊ အိုင်ဒီ၊ စာရင်းသွင်းထားသည့်လိပ်စာ) အပေါ်တွင် သံသယဖြစ်ဖွယ် လုပ်ဆောင်ချက်များရှိပါက အဆိုပါအထောက်အထားများကို လောင်းကစားသူထံမှ တောင်းဆိုရန် နှင့် ထိုအချက်အလက်အားလုံးကို အတည်မပြုခင် မည်သည့်ပေးချေမှုကိုမဆို ပယ်ဖျက်နိုင်ခွင့် ကုမ္ပဏီတွင် ရှိသည်။ လောင်းကစားကုမ္ပဏီသည် ပိုင်ရှင်၏ အထောက်အထားကို ဗီဒီယိုလင့်ခ်မှတစ်ဆင့် အတည်ပြုရန် နှင့်/သို့မဟုတ် မေးလ်မှတစ်ဆင့် စာရွက်စာတမ်းများ ပေးပို့၍ မေးမြန်းပိုင်ခွင့်ရှိသည်။ စာရွက်စာတမ်းများ လက်ခံရရှိပြီးနောက် (လက်ခံရရှိထားသော အချက်အလက်) စစ်ဆေးမှုသည် 72 နာရီအထိ ကြာနိုင်သည်။ အတည်ပြုချက် ပြီးဆုံးပြီး အလုပ်ဖွင့်ရက် 5 ရက်အတွင်း ဗီဒီယို အတည်ပြုချက်ရလဒ်ကို သုံးစွဲသူအား အသိပေးပါမည်။ သုံးစွဲသူသည် အတည်ပြုချက်ကို ပြက္ခဒိန်ရက် 30 အတွင်း ဗီဒီယိုလင့်ခ်မှတစ်ဆင့် မလုပ်ဆောင်ပါက၊ ကုမ္ပဏီသည် သုံးစွဲသူ၏ အကောင့်ကို ပိတ်ခွင့်ရှိပြီး သုံးစွဲသူ၏ လောင်းကြေးအားလုံးကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ရှင်းပေးပါမည်။
လက်ခံရရှိထားသော အချက်အလက်များသည် မတိကျဟု သတ်မှတ်ခံရပါက၊ ကုမ္ပဏီသည် ၎င်း၏ကိုယ်ပိုင်ဆုံးဖြတ်ချက်အရ ကျိုးကြောင်းညီညွတ်သော ကန့်သတ်ချက်များကို ချမှတ်ပိုင်ခွင့်ရှိသည်။ လောင်းကြေးအားလုံး ပယ်ဖျက်ခြင်း နှင့် စစ်ဆေးနေစဉ် ငွေပေးချေမှုကို ဆိုင်းငံ့ခြင်းသာမက (အခြားကန့်သတ်မထားသော) လုပ်ဆောင်ချက်များအပြင် ယုံကြည်စိတ်ချရသော အကောင့်အတည်ပြုချက်အတွက် လိုအပ်သော စာရွက်စာတမ်းများကို ပေးအပ်ရန် သုံးစွဲသူထံ တောင်းဆိုခြင်းဖြင့် အတည်ပြုလုပ်ငန်းစဉ်ကို ဆက်လက်လုပ်ဆောင်ခြင်းတို့လည်း ပါဝင်သည်။

29. အတည်ပြုလုပ်ငန်းစဉ် ပယ်ဖျက်ခံရပါက၊ ကုမ္ပဏီသည် အဆိုပါအကောင့် (ထို့ပြင် ပုံတူပွားအကောင့်တစ်ခုခု) မှ တင်ထားသော လောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ခွင့်ရှိပါသည်။ ထို့အပြင် အကောင့်ပိုင်ရှင်အနေဖြင့် ၎င်းတို့၏ ငွေသွင်းနည်းလမ်းများကို အတည်ပြုမှု မပြုမချင်း အကောင့်ကို

ပိတ်ဆိုခြင်းနှင့် ရှိနေသော ငွေကြေးများကို ပိတ်ပင်ခြင်းသာမက (အခြားကန့်သတ်မထားသော) သင့်တင့်သည့် အစီအမံများကို ဆောင်ရွက်ရန် စီမံခန့်ခွဲမှုဌာနတွင် အခွင့်အရေးရှိသည်။

30. စစ်ဆေးမှု ပြီးစီးမှုအပေါ် မူတည်၍ ကုမ္ပဏီသည် မှုတပြီး သင့်တင့်သည်ဟု ယူဆသော လုပ်ဆောင်ချက်လမ်းကြောင်းတစ်ခုခုကို ချမှတ်နိုင်သည်။ အတိအကျဆိုရသော်-

1. ကုမ္ပဏီသည် အကောင့် (ပုံတူပွား အကောင့်များ အပါအဝင်) ကို ပိတ်ပင် (ပိတ်သိမ်း) နိုင်သည်။ ဆိုလိုသည်မှာ-

- အပိုဆုများနှင့် အခမဲ့လောင်းကြေးများအားလုံး၊ အဆိုပါ အပိုဆုများနှင့် အခမဲ့လောင်းကြေးများဖြင့် ရရှိခဲ့သော အနိုင်ရငွေများအားလုံး ပျက်ပြယ်ကာ ဆုံးရှုံးခြင်း
- အဓိကအကောင့် သို့မဟုတ် ပုံတူပွားအကောင့်များမှ ရရှိသည့် ဆုကြေးငွေအားလုံး ပယ်ဖျက်ခြင်း နှင့် ထိုလုပ်ဆောင်ချက် စတင်သည့် (ပယ်ဖျက်ခံရသော ဆုငွေများ လျှော့ချခြင်း) ရက်တွင် ဖောက်သည်၏ အကောင့်လက်ကျန်ငွေသို့ ငွေပြန်အမ်းခြင်း အဆိုပါ ဆောင်ရွက်ချက် စတင်သည်နှင့် (အနိုင်ရငွေများကို ရုပ်သိမ်းခြင်း) - ဤပုံတူပွား အကောင့်နှင့် ဆက်စပ်၍ ကျွန်ုပ်တို့အား ပေးချေရန်ရှိသည့် ငွေပမာဏများကို ဖောက်သည်၏အကောင့်များ (အခြား ပုံတူပွား အကောင့်များ အပါအဝင်) ထံမှ တိုက်ရိုက်ပြန်အမ်းပေးရန်လည်း ကျွန်ုပ်တို့မှာ အခွင့်အရေးရှိသည်

2. ကျွန်ုပ်တို့၏ တစ်ဦးတည်းသော ဆုံးဖြတ်ချက်အရ (ခြွင်းချက်ကိစ္စများတွင်) အဓိက အကောင့်ကို ဆက်လက်အသုံးပြုခွင့်ပေးရန်နှင့် ၎င်းကို ခိုင်လုံကြောင်း အသိအမှတ်ပြုရန်၊ ပုံတူပွားအကောင့်မှ သင်ထည့်သွင်းထားသော လောင်းကြေးအားလုံးကို ပယ်ဖျက်ရန်၊ ပုံတူပွား အကောင့်(များ)ကို ကုမ္ပဏီ၏ ဆုံးဖြတ်ချက်အရ ပိတ်ပင်ရန် နှင့်/သို့မဟုတ် ဖျက်သိမ်းရန် ဖြစ်ပါသည် (ချိုးဖောက်မှု၏ အတိုင်းအတာနှင့်အညီ သီးခြားကိစ္စ တစ်ခုချင်းစီအတွက် ဆုံးဖြတ်ချက် ချပါသည်)။

31. အကောင့်ပိုင်ရှင်သည် အကောင့်ပေါ်ရှိ မည်သည့်လုပ်ဆောင်မှုမဆို ကိုယ်တိုင်သာ လုပ်ဆောင်ကြောင်း အတည်ပြု/သဘောတူပါသည်။ အကယ်၍ အကောင့်ကို ပြင်ပပုဂ္ဂိုလ်က စီမံခန့်ခွဲလျှင်၊ အကောင့်ပိုင်ရှင်သည် အကောင့်သို့ ဝင်ရောက်ခွင့်အတွက် သီးသန့် တာဝန်ယူရမည်။

32. လောင်းကစားသူသည် ဤစည်းမျဉ်းများ နှင့် သတ်မှတ်ချက်များ၏ အထက်ပါ ပုဒ်မများကို ချိုးဖောက်မှုများအတွက် တာဝန်ခံရမည်။ ဤစည်းမျဉ်းများ နှင့် သတ်မှတ်ချက်များကို ချိုးဖောက်ပါက၊ လောင်းကစားကုမ္ပဏီသည် ဆုငွေများ ပေးချေမှုကို ငြင်းဆိုရန် သို့မဟုတ် လောင်းကြေးပြန်အမ်းရန်အပြင် လောင်းကြေးများကိုလည်း ပယ်ဖျက်နိုင်ခွင့် ရှိသည်။ လောင်းကစားသူသည် ဖော်ပြထားသော လူအမျိုးအစားထဲမှ လူပုဂ္ဂိုလ်တစ်ဦး ဖြစ်ကြောင်း သတ်ပြမိပါက ကုမ္ပဏီအနေဖြင့် မည်သည့်ကိစ္စ တာဝန်မခံပါ။ လောင်းကစားသူသည် ထိုသို့သော ပုဂ္ဂိုလ်တစ်ဦး ဖြစ်ကြောင်း သိရှိပြီးနောက် လောင်းကစားကုမ္ပဏီသည် ဤကန့်သတ်ချက်များကို အချိန်မရွေး ချမှတ်ပိုင်ခွင့်ရှိသည်။

33. လောင်းကစားသူကို ဆုံးရှုံးမှုများ သို့မဟုတ် ပျက်ဆီးမှုများ ဖြစ်နိုင်ကြောင်း အသိပေးထားသော်မှ၊ မည်သည့်အခြေအနေတွင်မဆို 1xBet သည် လောင်းကစားသူ၏ သွယ်ဝိုက်သော သို့မဟုတ် မတော်တဆ ဆုံးရှုံးမှု သို့မဟုတ် နစ်နာမှု (အမြတ်ဆုံးရှုံးမှု အပါအဝင်) အတွက် တာဝန် မရှိပါ။

34. အကယ်၍ အလောင်းအစားအကောင့် တစ်ခုသည် 3 လကြာ အသုံးမပြုဘဲ ထားပါက၊ ကုမ္ပဏီသည် ၎င်းကို ပိတ်ပင်ရန် အခွင့်အရေးကို ပိုင်ဆိုင်ထားသည်။ အကောင့်ပိတ်ဆိုမှုကို ပြန်ဖွင့်ရန်၊ ကျေးဇူးပြု၍ security@1xBet-team.com သို့ ဆက်သွယ်ပါ။

35. ကုမ္ပဏီသည် ဤစည်းမျဉ်းများ နှင့် သတ်မှတ်ချက်များကို အချိန်မရွေး မွမ်းမံပြင်ဆင်ရန် နှင့် ပြဋ္ဌာန်းချက်အသစ်များကို ဖြည့်စွက်ပိုင်ခွင့် ရှိသည်။ ဤကဲ့သို့သောစည်းမျဉ်းအသစ်များ သို့မဟုတ် ပြင်ဆင်ချက်များသည် ဝဘ်ဆိုက်တွင် ထုတ်ဝေပြီးနောက် ချက်ချင်း သက်ရောက်မှုရှိသည်။

36. လောင်းကစား စွဲလမ်းခြင်း ဆိုသည်မှာ အဘယ်နည်း။ လောင်းကစားပြဿနာများသည် စိတ်ကျန်းမာရေး ချို့တဲ့ခြင်းနှင့် ဆက်စပ်နေပြီး စိတ်ကျခြင်း၊ ပူပန်သောကဖြစ်ခြင်းနှင့် မိမိကိုယ်ကို သတ်သေချင်စိတ်တို့ကို

ဖြစ်ပေါ်လာစေနိုင်သည်။ ၎င်းတို့သည် မိသားစု ဆက်ဆံရေး၊ အလုပ် နှင့် ပညာရေး စွမ်းဆောင်ရည်တို့အပေါ်တွင် ဆိုးကျိုးသက်ရောက်စေနိုင်ပြီး ဒေဝါလီခံရခြင်း သို့မဟုတ် ရာဇဝတ်မှုသို့ ဦးတည်စေနိုင်သည်။

လောင်းကစားခြင်းသည် ဝါသနာအရ ပျော်စရာကောင်းပြီး ငွေရှာရန် နည်းလမ်းမဟုတ်ပါ။ ကံမကောင်းစွာဖြင့်၊ လောင်းကစားမှုသည် အချို့ကိစ္စရပ်များတွင် ပြဿနာများသို့ ဦးတည်နိုင်သည်။ ကျွန်ုပ်တို့၏ အသုံးပြုသူများကို အလေးထားသည့်အပြင် ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝတ်ဆိုင်ကို ဆိုးကျိုးတစ်စုံတစ်ရာ မရှိဘဲ လုံခြုံစွာနှင့် စိတ်ချစွာ အသုံးပြုနိုင်ရန် ကြိုးပမ်းထားပါသည်။ ကျွန်ုပ်တို့၏ ထုတ်ကုန်များနှင့် ဝန်ဆောင်မှုများကို အသက်မပြည့်သူများ သို့မဟုတ် စိတ်ပိုင်းဆိုင်ရာ အားနည်းချက်ရှိသော လူများအတွက် ကြော်ငြာခြင်း မပြုလုပ်ပါ။

37. အသက်မပြည့်သေးသူများ။ ကျွန်ုပ်တို့၏ ကုမ္ပဏီသည် အသက်မပြည့်သေးသူများ (အသက် 18 နှစ် မပြည့်သေးသော ပုဂ္ဂိုလ်များ) အား လောင်းကစားခွင့် မပြုပါ။

ဤစည်းမျဉ်း ချိုးဖောက်မှုများမှ ကာကွယ်ရန် ဖြစ်နိုင်ခြေရှိသည့် ကန့်သတ်ချက်အားလုံးကို ကျွန်ုပ်တို့ ချမှတ်ပါမည်။

ကျွန်ုပ်တို့၏ ကြော်ငြာ၊ စပွန်ဆာ နှင့် အရောင်းမြှင့်တင်ရေး လုပ်ဆောင်ချက်များတွင် အသက်မပြည့်သေးသူများကို ဝန်ဆောင်မှုများသို့ ဆွဲဆောင်ရန် ရည်ရွယ်ထားသော အချက်အလက်တစ်ခုမှ မပါဝင်ကြောင်း ကျွန်ုပ်တို့ အာမခံပါသည်။

38. လောင်းကစား စွဲလမ်းခြင်းမှ ကာကွယ်ခြင်း။ ကျွန်ုပ်တို့၏ ကြော်ငြာကမ်ပိန်းများ နှင့် ကြော်ငြာချက်များသည် သုံးစွဲသူများအား လှည့်စားခြင်း သို့မဟုတ် စိတ်ထိခိုက်ခံစားလွယ်ခြေရှိသော လောင်းကစားသူများအတွက် ကျွန်ုပ်တို့၏ ထုတ်ကုန်သဘာဝကို မှားယွင်းစွာ တင်ပြထားပါ။ ဖောက်သည်များကို ၎င်းတို့၏ အနိုင်ရအခွင့်အရေးများအပြင် ဖြစ်နိုင်ခြေရှိသည့် ဆုံးရှုံးနိုင်ခြေများနှင့်ပတ်သတ်၍ အကြောင်းကြားပါမည်။ ဝန်ဆောင်မှုများအတွက် ငွေပေးချေရဖွယ်ရှိပြီး လွန်ကဲသော သုံးစွဲမှုကို အားမပေးပါ။

အောက်ပါ မေးခွန်းများမှ "ဟုတ်" သို့မဟုတ် "မဟုတ်" ကို ဖြေဆိုပါ-

- သင့်အသုံးစရိတ်ကို သင် မထိန်းချုပ်နိုင်ဘူးလား။
- ဆက်ကစားရန် ငွေချေးရန် သို့မဟုတ် ခိုးယူရန် ရည်ရွယ်ထားပါသလား။
- ယခုတလော သင့်မိသားစု၊ ချစ်ရသူများအပေါ် အာရုံစိုက်မှု နည်းပါးလာပါသလား။
- သင့်အွန်လိုင်း လောင်းကစားလုပ်ဆောင်မှုနှင့်ပတ်သက်၍ အခြားသူများ၏ အမြင်များကို အပျက်သဘောဖြင့် တုံ့ပြန်ဖူးပါသလား။
- သင့်ဝါသနာများ သို့မဟုတ် ပုံမှန် အားလပ်ချိန် လုပ်ဆောင်ချက်များတွင် စိတ်ဝင်စားမှု သင်ပျောက်ဆုံးနေပါသလား။
- လောင်းကစား ရှုံးသောကြောင့် စိတ်ကျပြီး တခါတရံတွင် သေကြောင်းကြံစည်သည့် အတွေးများ တွေးဖူးပါသလား။
- လောင်းကစားတွင် သင်သုံးစွဲဖူးသော ငွေ သို့မဟုတ် အချိန်ပမာဏကို ဖုံးကွယ်ရန် သင်လိမ်ညာဖူးပါသလား။

အထက်ပါမေးခွန်းအများစုတွင် "ဟုတ်" ဟု သင်ဖြေထားပါက၊ သင့်တွင် လောင်းကစား ပြဿနာရှိသည်မှာ ဖြစ်နိုင်ပါသည်။

သင့်တွင် စွဲလမ်းမှုရှိကြောင်း ဝန်ခံရန်နှင့် ၎င်းကို ဖြေရှင်းရန် မည်သည့်အခါမှ နောက်မကျသေးပါ။ ကျွန်ုပ်တို့၏ ဖောက်သည်များကို ကျွန်ုပ်တို့ တန်ဖိုးထားပြီး မည်သည့်အခါမှ ထိုစွဲလမ်းမှုကို မြင့်တက်စေမည် မဟုတ်ပါ။

လောင်းကစား စွဲလမ်းမှု တိုးလာခြင်း၏ အန္တရာယ်ကို သင့်အား ကူညီလျှော့ချပေးရန်

အောက်ပါအကြံပြုချက်များကို ဖတ်ရှုပါ-

- လောင်းကစားကို သင့်အဓိကဝင်ငွေ အရင်းအမြစ်အဖြစ် မစဉ်းစားပါနှင့်။
- လောင်းကစားရာတွင် သင် သုံးစွဲလိုသော အချိန် နှင့် ငွေကို ကန့်သတ်ပြီး ၎င်းတို့ကို မချိုးဖောက်ပါနှင့်။
- သင်အရှုံးခံနိုင်သော ငွေဖြင့်သာ လောင်းကစားပါ။
- သင့်ဆုံးရှုံးမှုများကို လိုက်ရန် ကြိုးစားခြင်းအား ရှောင်ရှားပါ။
- အောက်ပါအခြေအနေများတွင် လောင်းကစား မပြုလုပ်ရ-
 - သင်သည် အရက် သို့မဟုတ် အခြားအရာများ သုံးစွဲထားခြင်း။
 - စိတ်ကျရောဂါ ခံစားနေရခြင်း။

3. အထွေထွေ လောင်းကစားစည်းမျဉ်းများ

လောင်းကစားခိုင်သည် ရလဒ်တစ်ခုစီ၏ ဖြစ်နိုင်ခြေကို ထင်ဟပ်သော အလောင်းအစားများစာရင်းကို အခြေခံသော လောင်းကြေးများကို လက်ခံပါသည်။

1. ရွေးချယ်မှု တစ်ခုချင်းအတွက် အနည်းဆုံး လောင်းကြေးအစုတစ်ခုမှာ \$0.30/€0.20 ဖြစ်ပါသည်။
2. အနည်းဆုံးနှင့် အများဆုံးလောင်းကြေးများကို ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် လောင်းကစားခိုင်က သီးခြားသတ်မှတ်ပါသည်။ အများဆုံး လောင်းကြေးအစု ကန့်သတ်ချက်များသည် အားကစားနှင့် ပွဲအလိုက် ကွဲပြားပါသည်။ မောင်း(စနစ်) လောင်းကြေးတွင် လောင်းကြေးအစု ကန့်သတ်ချက် အမျိုးမျိုးရှိသည့် ထောက်များစွာ ပါဝင်ပါက အနိမ့်ဆုံးသော အများဆုံးလောင်းကြေးအစုကန့်သတ်ချက်ကို အသုံးပြုရမည်။
3. အမြင့်ဆုံးအကျိုးအမြတ်သည် လောင်းကြေးတစ်ခုလျှင် €50,000 (သို့မဟုတ် ၎င်းနှင့် ညီမျှသော နိုင်ငံခြားငွေပမာဏ) အထိသာ ကန့်သတ်ထားသည်။
4. ကုမ္ပဏီသည် သီးခြားဈေးကွက်များတွင် အများဆုံးလောင်းကြေးအစုနှင့် ပေါက်ကြေးများကို ကန့်သတ်ရန်၊ အပြင် အများဆုံး လောင်းကြေးအစုနှင့် ပေါက်ကြေးများကို ကန့်သတ်ရန် သို့မဟုတ် တိုးမြှင့်ရန်၊ နှင့် ကြိုတင်အသိပေးချက် သို့မဟုတ် အကြောင်းပြချက် မပေးဘဲ သီးခြားဖောက်သည်များအပေါ် အခြားကန့်သတ်ချက်များကို ချမှတ်ရန်လည်း အခွင့်အရေးရှိသည်။
5. လောင်းကစားခိုင်သည် မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသော လောင်းကစားပွဲပေါင်းများစွာကို (တူညီသော ရလဒ် သို့မဟုတ် ပေါက်ကြေး မတူသော ရလဒ် ပေါင်းစပ်မှုအပေါ် လောင်းခြင်းများ) ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာပိုင်ခွင့်ရှိသည်။ ဤလောင်းကြေးများ၏ စုစုပေါင်း ပမာဏသည် လောင်းကစားခိုင်က သတ်မှတ်ထားသော အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေး ကန့်သတ်ချက်များကို ကျော်လွန်သွားပါက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 နှုန်းထားဖြင့် ပေးချေပါမည်။
6. လောင်းကြေးကို ဆာဗာပေါ်တွင် မှတ်ပုံတင်ပြီးနောက်နှင့် အွန်လိုင်းတွင် အတည်ပြုပြီးနောက် လက်ခံသည်ဟု ယူဆရပါမည်။ မှတ်ပုံတင်ထားသော လောင်းကြေးများကို ပြောင်းလဲခြင်း သို့မဟုတ် ရုပ်သိမ်းခြင်း မပြုရပါ။
7. လောင်းကြေးများကို ဖောက်သည်၏ အကောင့်ထဲရှိ လက်ကျန်ငွေထက် မပိုသော ပမာဏကိုသာ လက်ခံပါသည်။ လောင်းကြေးတစ်ခု မှတ်ပုံတင်ပြီးသည်နှင့်တစ်ပြိုင်နက် လောင်းကြေးအစုကို ငွေစာရင်းထဲမှ ထုတ်ယူမည် ဖြစ်ပါသည်။ လောင်းကြေးများ စာရင်းရှင်းပြီးနောက်တွင် ပြန်ရငွေကို ဖောက်သည်၏ အကောင့်ထဲ ထည့်ပေးပါမည်။
8. လောင်းကစားပွဲ မစတင်မီ လောင်းကြေးများကို လက်ခံပါသည်။ သက်ဆိုင်ရာ နေ့ရက်၊ စတင်ချိန် နှင့် အားကစားကဏ္ဍတွင် ဖော်ပြထားသော မှတ်တမ်းများသည် ညွှန်ပြချက် ဖြစ်ပါသည်။ ပွဲကစားချိန်အတွင်း အလောင်းကစားပြုသော ကစားချိန်တွင်း (တိုက်ရိုက်ပွဲ) လောင်းခြင်းမှလွဲ၍ ပွဲစတင်ပြီးနောက် မည်သည့်အကြောင်းကြောင့်မဆို ထည့်ဝင်သော လောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ပါလိမ့်မည်။ ထိုကဲ့သို့သော လောင်းကြေးများကို ပွဲပြီးသည်အထိ သက်တမ်းရှိသည်ဟု ယူဆရပါမည်။
9. အပိုဒ် 10-14 တွင်ဖော်ပြထားသော အချို့ကိစ္စများမှ လွဲ၍ အားကစားနှင့် တိုက်ရိုက်လောင်းကစားများကို ပြောင်းလဲခြင်း သို့မဟုတ် ဖျက်ပစ်ခြင်း မပြုရပါ။
10. တစ်ပွဲချင်း လောင်းခြင်းကို ဖျက်သိမ်းလိုက်ပါက၊ သက်ဆိုင်ရာ လောင်းကြေးအစုကို ပြန်ပေးမည် ဖြစ်ပါသည်။ မောင်းနှင့် စနစ်လောင်းကြေးတွင် ထောက် သို့မဟုတ် ထောက်ပွဲများကို ဖျက်သိမ်းသည့်အခါ၊ ၎င်းထောက်များကို လောင်းကြေး ရှင်းလင်းမှုအတွင်းမှ ပယ်ထားပါမည်။
11. လောင်းကြေးများကို မှားယွင်းစွာ ရှင်းထားပါက (ဥပမာ - ရလဒ်များကို မှားယွင်းစွာ ထည့်သွင်းခဲ့ခြင်း) ထိုလောင်းကြေးများကို ပြန်လည်တွက်ချက်ရမည်။ သို့သော်လည်း မှားယွင်းသော ရှင်းလင်းမှုနှင့် ပြန်လည်တွက်ချက်မှုအကြားရှိ ကာလအတွင်း ထည့်ဝင်သော လောင်းကြေးများကို မှန်ကန်သည်ဟု

ယူဆရမည်။ လောင်းကစားသူ၏ အကောင့်သည် ထိုကဲ့သို့သော ပြန်လည်တွက်ချက်မှုအပြီးတွင် အနုတ်သဘောဖြစ်ကြောင်း သက်သေပြပါက၊ လောင်းကစားသူသည် လုံလောက်သော ငွေသွင်းမှု မပြုလုပ်မီ လောင်းကစားခြင်း မပြုနိုင်ပါ။

12. ပွဲစီစဉ်သူက ထုတ်ပြန်သော တရားဝင်စာရွက်စာတမ်းများ၊ အားကစားအဖွဲ့ချုပ်များ၏ တရားဝင်ဝက်ဘ်ဆိုဒ်များ၊ အားကစားကလပ်များ၏ ဝက်ဘ်ဆိုဒ်များ သို့မဟုတ် အခြားအားကစား သတင်းအရင်းအမြစ်များမှ ကြေညာခြင်းများ မရှိလျှင် အားကစားပွဲတစ်ခုကိုမျှ ပြန်လည်စီစဉ်ခြင်း သို့မဟုတ် ဖျက်သိမ်းခြင်း မပြုရ။ အားကစားကဏ္ဍတွင် ဖော်ပြထားသော ပွဲများကို သင့်လျော်သည့်အတိုင်း ပြင်ဆင်ရမည်။
13. ဖောက်သည်သည် လောင်းကစားခြင်း၊ ငွေပေးချေခြင်း၊ ပွဲရလဒ်များ သို့မဟုတ် အခြားအသေးစိတ် အချက်အလက်များ သို့မဟုတ် ထိုကဲ့သို့သော တောင်းဆိုချက်များနှင့်ပတ်သက်၍ မှားယွင်းသော အချက်အလက်များနှင့် တောင်းဆိုချက်များကို ပေးပို့ခြင်းဖြင့် ဝန်ထမ်းများ (လောင်းကစားရုံဝန်ထမ်းများ) အား တမင်တကာ လှည့်စားခဲ့လျှင် လောင်းကစားပွဲကို ဖျက်သိမ်းရမည်။ ဤစည်းမျဉ်းသည် သက်ငယ်များ (အသက် 18 နှစ်အောက်) နှင့် မိဘများအတွက်လည်း အကျုံးဝင်သည်။
14. လောင်းကြေးတစ်ခုသည် ကြိုတင်သိထားသော ရလဒ်တစ်ခုပေါ်တွင် လောင်းခဲ့လျှင် (ပွဲတစ်ခု ပြီးဆုံးခဲ့သော်လည်း၊ ရလဒ်များကို မပြုပြင်ရသေးချိန်) ဖျက်သိမ်းရမည်။
15. "တစ်ပြိုင်နက်ပြီးဆုံးခြင်း" စည်းမျဉ်းသည် ကစားပွဲ၊ ပြိုင်ပွဲ၊ ချန်ပီယံ စသည်တို့တွင် တစ်ဦးထက်ပိုသော အနိုင်ရသူများ ပေါ်လာသည့် ရလဒ်ဖြစ်ပါသည်။ အနိုင်ရသူနှစ်ဦး ရှိကြောင်း ကြေညာပါက လောင်းကြေး တွက်ချက်ရာတွင် အစုကို 2 ခု ခွဲပါမည်။ အနိုင်ရသူ သုံးဦး သို့မဟုတ် ၎င်းထက်ပို၍ ကြေညာလျှင် လောင်းကြေးများကို "1.00" နှင့်ညီသော ပေါက်ကြေးဖြင့် ရှင်းပေးပါမည်။ ဤစည်းမျဉ်းသည် "ပိုမြင့်"/"ယှဉ်ပြိုင်မှု" အလောင်းအစားများတွင် သက်ရောက်မှု မရှိပါ။
16. SP (စတင်ဈေးနှုန်း) - စတင်ပေါက်ကြေး။ ဤအသုံးအနှုန်းသည် ပြိုင်ပွဲတစ်ခု၏ အစတွင် ဖြစ်ပေါ်လာသော ပေါက်ကြေးကို ရည်ညွှန်းပြီး ပြိုင်ပွဲမစတင်မီ ပွဲစီစဉ်ပေးသည့် အဖွဲ့များက ပေးထားသော အခွင့်အလမ်းများကို ပျမ်းမျှထားကာ တွက်ချက်ထားသည်။ ပြိုင်ပွဲဝင်တစ်ဦးသည် ပြိုင်ပွဲတစ်ခုမစတင်မီ နှုတ်ထွက်သွားလျှင် သို့မဟုတ် ပြိုင်ပွဲတစ်ခုတွင် ပါဝင်ခြင်းမရှိလျှင် (သက်ဆိုင်ရာ တရားဝင်ပြိုင်ပွဲဆိုင်ရာ စည်းမျဉ်းစည်းကမ်းများနှင့်အညီ) နှင့် SP အလောင်းအစားသစ်တစ်ခု မဖွဲ့စည်းပါက၊ ဤပြိုင်ဘက်အပေါ် ထည့်ဝင်ထားသည့် လောင်းကြေးအားလုံးကို ပယ်ဖျက်ရမည် ဖြစ်သည် (ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ရှင်းပါမည်)။
17. ဒေသတွင်း ချန်ပီယံရှစ် (ဘောလုံး၊ ဖူဆယ်၊ ဟော်ကီ စသည်) အတွက် ၎င်း၏ တရားဝင်ဝက်ဘ်ဆိုဒ်များတွင် ရလဒ်များထုတ်ဝေပြီးနောက် 10 ရက်အတွင်း လောင်းကြေးများကို ရှင်းပေးပါမည်။ တရားဝင် ဝက်ဘ်ဆိုဒ်များ စာရင်းကို "အဓိက သတင်းရင်းမြစ်များ" ကဏ္ဍတွင် တွေ့နိုင်ပါသည်။ အသင်းတစ်သင်း ပြိုင်ပွဲသို့ ရောက်မလာပါက၊ လောင်းကြေးအားလုံးကို ပေါက်ကြေး 1.00 (ငွေပြန်အမ်းခြင်း) ဖြင့် ရှင်းပေးရမည်။ ဒီဖြစ်ရပ်တွင် ဝင်မပြိုင်သူက ကစားပွဲကို စွန့်လွှတ်ခြင်း ဖြစ်ပါသည်။
18. ဖြစ်ရပ်များအတွက် လက်ခံထားသော အတိုကောက်များ-

- CK - ထောင့်ကန်ဘောများ
- ACE - aces
- SO - စေလွှတ်ပြီ
- PT - ပင်နယ်တီချိန်
- YC - အဝါကဒ်
- YRC - ကဒ်များ (အဝါနှင့် အနီကဒ်များ)
- MS - လွဲသည်
- SOT - ပစ်မှတ်ထိခြင်း

- OFF - စည်းကျော်
- F - အမှား
- SOG - ဂိုးသွင်းမှု
- EB - အပိုလောင်းကြေးများ
- S - စီးရီး
- FT - အခမဲ့ ပစ်ချက်တွင် ရမှတ် ရရှိထားသည်
- 2P - ကွင်းဂိုး 2-မှတ် ရရှိထားသည်
- 3P - ကွင်းဂိုး 3-မှတ် ရရှိထားသည်
- R - ရီဘောင်းများ
- AST - အကူအညီများ
- TOV - လည်ပတ်မှု
- BLK - ပိတ်ဆို့မှု
- DF - နှစ်ထပ်အမှားများ
- PC- တိုင် သို့မဟုတ် ဘားတန်းကို ထိခြင်း
- BS - ပိတ်ဆို့ခဲ့သော ပစ်သွင်းမှုများ
- C - စစ်ဆေးခြင်း
- I - အိုက်စီး
- WF - မျက်နှာချင်းဆိုင် အနိုင်ရမှု

3.1. လောင်းကြေးလက်မှတ် ရောင်းချမှု

ကုမ္ပဏီသည် "လောင်းကြေးလက်မှတ် ရောင်းချမှု" စနစ်ကို ကမ်းလှမ်းပါသည်။ အကယ်၍ ဖောက်သည်သည် သူတို့၏ လောင်းကြေးကို ရှင်းပြီးသည်အထိ မစောင့်ဆိုင်းလိုပါက၊ လောင်းကြေးလက်မှတ်ကို ကုမ္ပဏီအား အပိုင်းလိုက်သို့မဟုတ် အပြည့် ပြန်လည်ရောင်းချနိုင်ပြီး သူတို့၏ အကောင့်တွင် ချက်ချင်းငွေရယူနိုင်ပါသည်။ ဤဝန်ဆောင်မှုကို "ကျွန်ုပ်၏အကောင့် - လောင်းကစားမှတ်တမ်း" သို့မဟုတ် လောင်းကြေးလက်မှတ်ပေါ်ရှိ "ကျွန်ုပ်၏ လောင်းကြေးများ" တက်ဘ်တွင် ရှာတွေ့နိုင်ပါသည်။

ဖောက်သည်သည် လောင်းကြေးလက်မှတ်ရောင်းချမှု အခန်းတွင် အပြည့် သို့မဟုတ် အပိုင်းလိုက် ရောင်းချမှုတစ်ခုခုကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ ဤအခန်းတွင် ဖောက်သည်အနေဖြင့် သူတို့၏ ဂိမ်းကစားအကောင့်သို့ ပြန်ပို့ချင်သော လောင်းကြေးအစုအပိုင်းကို ရွေးနိုင်ပါသည်။ လောင်းကြေးအစု၏ ကျန်အပိုင်းသည် သူတို့၏ လောင်းကြေးလက်မှတ်တွင် ကျန်နေမည် ဖြစ်ပြီး လောင်းကြေးကို ရှင်းပြီးချိန်အထိ ထည့်သွင်းတွက်ချက်မည် ဖြစ်ပါသည်။ ငွေပမာဏများကို "ရောင်းမည်" ခလုတ်ကို နှိပ်ခြင်းဖြင့် အတည်ပြုနိုင်ပါသည်။

ဖောက်သည်သည် သူတို့၏ အကောင့်သို့ ပြန်လည်ဝင်ရောက်နိုင်သည့် အနည်းဆုံးနှင့် အများဆုံးပမာဏများကို သီးခြားလောင်းကြေးပေါ် မူတည်၍ တစ်ကြိမ်ချင်းအလိုက် သတ်မှတ်ပါသည်။ တချို့ကိစ္စများတွင် ဖောက်သည်အနေဖြင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်ကို အပြည့်သာ ရောင်းနိုင်မည် ဖြစ်ပါသည်။ အခြားကိစ္စများတွင် လောင်းကြေးပေါ်မူတည်ပြီး၊ ဖောက်သည်သည် လောင်းကြေးလက်မှတ်ကို အပိုင်းလိုက်၊

အရောင်းအဝယ်များစွာတွင် လောင်းကြေးအစုပမာဏအတွင်း ရောင်းချနိုင်ဖွယ် ရှိပါသည်။

လောင်းကြေးလက်မှတ်ရောင်းချမှု အခန်းကို ဖွင့်ပြီးသည်နှင့် ဖောက်သည်က အချိန်ပိုမို အသုံးပြုလေ၊ လောင်းကြေးလက်မှတ်ကို ရောင်းချရန် ကမ်းလှမ်းသည့် ပမာဏ ပြောင်းလဲရန် အခွင့်အလမ်းပိုများလေ ဖြစ်ပါသည်။ ပွဲအခြေအနေများ ပြောင်းလဲသွားပါက လောင်းကြေးလက်မှတ်ရောင်းရန် ကမ်းလှမ်းသည့် ဈေးနှုန်းလည်း ပြောင်းသွားနိုင်ပါသည်။

လောင်းကြေးလက်မှတ် ရောင်းချမှုသည် တစ်ပွဲချင်းလောင်းခြင်း၊ မောင်းလောင်းခြင်းနှင့် စနစ်လောင်းခြင်းတို့အတွက် ဖြစ်နိုင်ပါသည်။

အောက်ပါကိစ္စများတွင် လောင်းကြေးလက်မှတ်ရောင်းချမှုသည် မဖြစ်နိုင်ပါ-

- လောင်းကြေးကို ဖြေရှင်းပြီးလျှင်၊
- လောင်းကြေးလက်မှတ်ပေါ်ရှိ ရလဒ်တစ်ခု သို့မဟုတ် ၎င်းထက်ပိုသော ရလဒ်များကို ပိတ်ထားလျှင်၊
- လောင်းကြေးလက်မှတ်တွင် ရောင်းရန် မဖြစ်နိုင်သော ရလဒ်များ ပါဝင်လျှင်၊
- လောင်းကြေးလက်မှတ်ကို အာမခံ ထားရှိလျှင်၊
- လောင်းကြေးလက်မှတ်ကို ရောင်းချပြီးလျှင်၊
- လောင်းကြေးလက်မှတ်အတွက် ဖောက်သည်အား ကမ်းလှမ်းသော ဈေးနှုန်းသည် ပြောင်းလဲသွားလျှင်။

ဤကိစ္စမျိုးတွင် ဖောက်သည်သည် လောင်းကြေးလက်မှတ်ရောင်းချမှု အခန်းတွင် ပမာဏအသစ်များကို ရွေးချယ်သင့်သည်။

- လောင်းကစားလက်မှတ် ရောင်းချမှုကို လောင်းကစားကုမ္ပဏီ၏ ဆုံးဖြတ်ချက်အရ ပိတ်ပင်နိုင်ပါသည်။

နည်းပညာပိုင်းဆိုင်ရာ ချို့ယွင်းမှုကြောင့် ဝန်ဆောင်မှုကို မရရှိနိုင်ပါက ကုမ္ပဏီသည် တာဝန်ယူမည် မဟုတ်ပါ။ ကုမ္ပဏီသည် အကြောင်းပြချက်မပြဘဲ လောင်းကစားပွဲ တစ်ခုခုနှင့်ပတ်သက်၍ မည်သည့်အချိန်တွင်မဆို ဝန်ဆောင်မှုကို ရပ်ဆိုင်းပိုင်ခွင့် ရှိသည်။ ရောင်းချမှု၏ မည်သည့်အဆင့်တွင်မဆို နည်းပညာဆိုင်ရာ ပြဿနာများ တွေ့ရှိခဲ့လျှင် လောင်းကစားလက်မှတ် ရောင်းချမှုဆိုင်ရာ အလွှဲအပြောင်းကို ဖျက်သိမ်းနိုင်သည်။

ဤသို့အခြေအနေအားလုံးတွင် ပွဲရလဒ်အပေါ် အခြေခံပြီး လောင်းကြေးများကို ပုံမှန်အတိုင်း ရှင်းပေးပါမည်။

ကုမ္ပဏီသည် ဝက်ဘ်ဆိုဒ်ပေါ်ရှိ လောင်းကြေးအားလုံး ရောင်းထွက်နိုင်သည်ဟု အာမခံချက် မပေးနိုင်ပါ။

လောင်းကြေးကို လက်ခံပြီးနောက်မှသာ လောင်းကြေးကို ရောင်းချနိုင်သည် မရောင်းချနိုင်သည်ကို

ဖောက်သည်အနေဖြင့် သိရှိနိုင်သည်။ ကုမ္ပဏီက ကမ်းလှမ်းသော လောင်းကြေးလက်မှတ်၏ အရောင်းဈေးနှုန်းကို

ညှိနှိုင်းရန် မဖြစ်နိုင်ပါ။ ဖောက်သည်သည် သတ်မှတ်ထားသော ဈေးနှုန်းဖြင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်ကို

ရောင်းချနိုင်ရေးအတွက် ရောင်းချမှုစည်းမျဉ်းများကို လက်ခံရန် သို့မဟုတ် ငြင်းဆန်ရန် အခွင့်အရေးရှိပါသည်။

"အော်တို ရောင်းချမှု" လုပ်ဆောင်ချက်ကိုလည်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ ဖောက်သည်သည်

လောင်းကြေးလက်မှတ်အတွက် ရောင်းချသော ဈေးနှုန်းကို ဖော်ပြနိုင်သည်။ လောင်းကြေးလက်မှတ်၏

ရောင်းချမှုဈေးနှုန်းကို ပေါက်ကြေးများနှင့်အညီအဆက်မပြတ် ညှိနှိုင်းမည်ဖြစ်ပြီး၊ ဈေးနှုန်းတည့်သည့်အချိန်

လောင်းကြေးလက်မှတ်ကို အလိုအလျောက်ရောင်းချမည် ဖြစ်သည်။

လောင်းကြေးကို အလိုအလျောက်မရောင်းမီတွင် ဖောက်သည်သည် ကိုယ်တိုင် လောင်းကြေးလက်မှတ်ကို အပြည့် သို့မဟုတ် တစ်စိတ်အပိုင်း ရောင်းနိုင်ပါသည်။ ဤကိစ္စတွင် "အော်တိုရောင်းချမှု" လုပ်ဆောင်ချက်ကို ပိတ်ထားမည် ဖြစ်သည်။

"အော်တိုရောင်းချမှု" စည်းမျဉ်းများသည် "လောင်းကြေးလက်မှတ် ရောင်းချမှု" စည်းမျဉ်းများ၊ ၎င်း၏

ကန့်သတ်ချက်များနှင့် အပြည့်အဝ လိုက်လျောမှု ရှိပါသည်။

3.2. လောင်းကစားလက်မှတ် ပြင်ဆင်ခြင်း

အကြိုပြိုင်ပွဲနှင့် တိုက်ရိုက်လွှင့်ချိန် လောင်းကြေးလက်မှတ် ရောင်းချသည့် ကာလအတွင်း

တစ်ပွဲချင်းလောင်းခြင်းနှင့် မောင်းလောင်းခြင်းများအတွက် လောင်းကစားလက်မှတ် ပြင်ဆင်ခြင်း

လုပ်ဆောင်ချက်ကို ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။

လောင်းကြေးလက်မှတ် ပြင်ဆင်ခြင်း လုပ်ဆောင်ချက်သည် ဖောက်သည်အား မောင်းတစ်ခုအတွင်းမှ

လောင်းကြေးများကို အစားထိုးရန်၊ ဖြည့်စွက်ရန် သို့မဟုတ် ဖျက်ရန် ခွင့်ပြုပေးသည်။ လောင်းကြေးတစ်ခု

သို့မဟုတ် ၎င်းထက်ပိုပြီး အစားထိုး၊ ဖြည့်သွင်း သို့မဟုတ် ဖျက်နိုင်ပါသည်။ သို့သော် လောင်းကြေးအစုကို

မပြောင်းလဲနိုင်ပါ။

လောင်းကြေး ထည့်ခြင်း-

- အကယ်၍ လောင်းကစားတစ်ခု သို့မဟုတ် ၎င်းထက်ပိုပြီး မောင်းတစ်ခုတွင် အစားထိုးထားလျှင်၊ လောင်းကစားလက်မှတ် ရောင်းချချိန်တွင် ကောက်ခံမည့် နှုန်းအတိုင်း ကော်မရှင်ခကို နုတ်ယူပါလိမ့်မည်။

- လောင်းကြေးတစ်ခုကို အလားတူအလောင်းအစားရှိ ဆက်စပ်သော အခြားလောင်းကြေးတစ်ခုဖြင့်သာ အစားထိုးနိုင်ပါသည်။ ဥပမာ၊ W1 ကို အစပိုင်းတွင် ရွေးချယ်ခဲ့လျှင်၊ X (သရေ) သို့မဟုတ် W2 သို့သာ ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ အပြောင်းအလဲပြုလုပ်ရန် ကြိုးစားနေစဉ်တွင် ထည့်သွင်းလိုသော လောင်းကြေးသည် ရရှိနိုင်သေးလားဆိုသည်ကို ဖောက်သည့်အနေဖြင့် စစ်ဆေးသင့်ပါသည်။

လောင်းကြေးကို ဖျက်ခြင်း-

- လောင်းကြေးတစ်ခု သို့မဟုတ် ၎င်းထက်ပို၍ ဖျက်ပစ်နိုင်ပါသည်။
- အကယ်၍ လောင်းကစားတစ်ခု သို့မဟုတ် ၎င်းထက်ပိုပြီး မောင်းတစ်ခုတွင် ဖျက်ထားလျှင်၊ လောင်းကစားလက်မှတ် ရောင်းချချိန်တွင် ကောက်ခံမည့် နှုန်းအတိုင်း ကော်မရှင်ခကို နုတ်ယူပါလိမ့်မည်။

လောင်းကြေး ထပ်ဖြည့်ခြင်း-

- လောင်းကြေးတစ်ခု သို့မဟုတ် ၎င်းထက်ပို၍ ထပ်ဖြည့်နိုင်ပါသည်။
- လောင်းကြေးလက်မှတ်တစ်ခုတွင် လောင်းကြေးတစ်ခု သို့မဟုတ် ထိုထက်ပိုသော လောင်းကြေးများကို ထည့်သွင်းပါက ကော်မရှင်ကို ကောက်ခံမည် မဟုတ်ပါ။
- လောင်းကြေးလက်မှတ် တစ်ခုအတွင်းသို့ လောင်းကြေးများ ထပ်ဖြည့်သည့်အခါ အစပိုင်းတွင် ရွေးထားသော လောင်းကြေးများ၏ ပေါက်ကြေးများ ပြောင်းလဲမည် မဟုတ်ပါ။

အကယ်၍ လောင်းကြေးလက်မှတ်၏ အမျိုးအစား ပြောင်းလဲသွားလျှင်၊ လောင်းကစားလက်မှတ် ရောင်းချချိန်တွင် ကောက်ခံမည့် နှုန်းအတိုင်း ကော်မရှင်ခကို နုတ်ယူပါလိမ့်မည်။ ထိုကိစ္စတွင် ကနဦး ရွေးချယ်ထားသော လောင်းကြေးများ၏ ပေါက်ကြေးနှုန်းများ ပြောင်းလဲသွားမည် (လောင်းကြေးလက်မှတ် အမျိုးအစားသည် တစ်ပွဲချင်းလောင်းခြင်းမှ မောင်းလောင်းခြင်းသို့ ပြောင်းလဲသည့် အခါမှလွဲ၍)။ လောင်းကြေးလက်မှတ်တွင် ပြုသော မည်သည့်အပြောင်းအလဲကိုမဆို "ပြောင်းလဲမှုကို သိမ်းပါ" ကို နှိပ်၍ အတည်ပြုရမည်။

လောင်းကြေးကို အပိုင်းလိုက် ရောင်းချထားလျှင် သို့မဟုတ် အာမခံ ပြုလုပ်ထားလျှင် လောင်းကြေးလက်မှတ် ပြင်ဆင်ခြင်းကို ခွင့်မပြုပါ။ လောင်းကြေးလက်မှတ်ကို အပိုဆုကမ်းလှမ်းချက်များ သို့မဟုတ် ပရိုမိုးရှင်းများတွင် ထည့်သွင်းထားပါက လောင်းကစားလက်မှတ် ပြင်ဆင်ခြင်းကို ခွင့်မပြုပါ။

4. လောင်းကြေး အမျိုးအစားများ

လောင်းကစားနိုင်သည့် အောက်ပါ လောင်းကြေး အမျိုးအစားများကို ကမ်းလှမ်းပါသည်-

4.1. တစ်ပွဲချင်း လောင်းကြေး

တစ်ပွဲချင်း လောင်းခြင်းသည် ရလဒ်တစ်ခုအပေါ်တွင် ထည့်ဝင်သော လောင်းကြေးတစ်ခု ဖြစ်ပါသည်။ တစ်ပွဲချင်း လောင်းခြင်း၏ အမြတ်ကို တွက်ချက်ရန် လောင်းကြေးအစုကို သင့်ရွေးချယ်မှု၏ ပေါက်ကြေးနှင့် မြှောက်ပါသည်။

4.2. မောင်းလောင်းခြင်း

- မောင်းလောင်းခြင်း ဆိုသည်မှာ ဆက်စပ်မှု မရှိသော ပွဲများအပေါ် ရွေးချယ်မှုများစွာ ပါဝင်သော လောင်းကြေးတစ်ခုဖြစ်သည်။ မောင်းလောင်းခြင်းအပေါ် အမြတ်ကို တွက်ချက်ရန် မောင်းအတွင်းရှိ ရွေးချယ်မှုအားလုံး၏ လောင်းကြေးအစုကို သက်ဆိုင်ရာ ပေါက်ကြေးများနှင့် မြှောက်ပါသည်။ ထောက်ပံ့တစ်ခု ရှုံးသွားလျှင်၊ လောင်းကြေးတစ်ခုလုံး ဆုံးရှုံးပါသည်။
- မောင်းလောင်းခြင်းတွင် ဆက်စပ်သော ပွဲရလဒ်များ မပါရှိနိုင်ပါ။ မောင်း (စနစ်) တစ်ခုသည် ဆက်စပ်ရလဒ် နှစ်ခု သို့မဟုတ် ထို့ထက်ပို၍ ပါဝင်ပါက၊ အနိမ့်ဆုံးပေါက်ကြေး ရှိသော ရလဒ်များကို မောင်း (စနစ်) မှ ပယ်ချမည် ဖြစ်သည်။
- ဆက်စပ်သော ရလဒ်များ (ဆက်စပ်သော ပွဲများ) ဆိုသည်မှာ လောင်းကြေး၏ အစိတ်အပိုင်းတစ်ခုသည် လောင်းကြေး၏ အခြားအပိုင်းကို သက်ရောက်သည့် ရလဒ်များ ဖြစ်ခြင်းကို ဆိုလိုသည်။

4.3. စနစ်လောင်းခြင်း

စနစ်လောင်းကြေးသည် ကြိုတင်သတ်မှတ်ထားသော ရလဒ်အရေအတွက်ပေါ်တွင် အရွယ်အစားတူသော မောင်းများစွာ ပါဝင်သည့် လောင်းကြေးဖြစ်သည်။

စနစ်တစ်ခုအတွင်းရှိ အများဆုံး မောင်းအရေအတွက်မှာ 184756 ခု ဖြစ်သည်။

စနစ်တစ်ခုအတွင်းရှိ အများဆုံးရလဒ် အရေအတွက်မှာ 20 ခု ဖြစ်ပါသည်။

ပေးချေမှုကို တွက်ချက်ရန် စနစ်အတွင်းရှိ မောင်းအားလုံး၏ အမြတ်ကို ထည့်ပေါင်းပါသည်။

စနစ်တစ်ခုအတွင်းရှိ မောင်းအရေအတွက် ဇယား

	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
2	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91	105	120	136	153	171	190
3		4	10	20	35	56	84	120	165	220	286	364	455	560	680	816	969	1140
4			5	15	35	70	126	210	330	495	715	1001	1365	1820	2380	3060	3876	4845
5				6	21	56	126	252	462	792	1287	2002	3003	4368	6188	8568	11628	15504
6					7	28	84	210	462	924	1716	3003	5005	8008	12376	18564	27132	38760
7						8	36	120	330	792	1716	3432	6435	11440	19448	31824	50388	77520
8							9	45	165	495	1287	3003	6435	12870	24310	43758	75582	125970

9	10	55	220	715	2002	5005	11440	24310	48620	92378	167960
10		11	66	286	1001	3003	8008	19448	43758	92378	184756
11			12	78	364	1365	4368	12376	31824	75582	167960
12				13	91	455	1820	6188	18564	50388	125970
13					14	105	560	2380	8568	27132	77520
14						15	120	680	3060	11628	38760
15							16	136	816	3876	15504
16								17	153	969	4845
17									18	171	1140
18										19	190
19											20

4.4. ကွင်းဆက်

ကွင်းဆက်လောင်းကြေးသည် ဆက်စပ်မှုမရှိသော ရလဒ်များအပေါ် တစ်ပွဲချင်းလောင်းခြင်းများဖြင့် စုဖွဲ့ထားခြင်း ဖြစ်သည်။ လောင်းကြေးတစ်ခုစီ၏ အစုသည် ပထမရွေးချယ်မှုတွင် ထားရှိသော လောင်းကြေးအစုနှင့် ညီမျှပြီး လောင်းကြေးတစ်ခုစီက အနိုင်ရသည်နှင့်အမျှ ပြန်ပြောင်းတွက်ချက်ခြင်း ဖြစ်သည်။ လောင်းကစားသူသည် ကွင်းဆက်တစ်ခုအတွင်း ရှိသော လောင်းကြေး တင်သည့် အစီအစဉ်ကို သတ်မှတ်ပြီး ပထမဆုံးရွေးချယ်မှုတွင် စတင်လောင်းခြင်း ဖြစ်ပါသည်။ လောင်းကြေးတင်မည့် ရည်ရွယ်ချက်အတွက် "ကွင်းဆက် အကောင့်" ဟူသော အယူအဆကို သုံးပါသည်။ ကွင်းဆက်အတွင်းရှိ လောင်းကြေးတစ်ခုစီကို ဖြေရှင်းပြီးသည်နှင့်၊ "ကွင်းဆက် အကောင့်" ၏ လက်ကျန်ငွေကို သင့်လျော်သလို ချိန်ညှိမည် ဖြစ်ပါသည်။ အစပိုင်းတွင် လက်ကျန်ငွေသည် ပထမအစုနှင့် ညီမျှမည် ဖြစ်ပါသည်။

ကွင်းဆက် လုပ်ဆောင်နေသည်နှင့်အမျှ၊ ကွင်းဆက်အကောင့်အတွင်းရှိ လက်ကျန်ငွေသည် ကြိုတင်သတ်မှတ်ထားသော အစုရှယ်ယာထက် နည်းသွားပါက၊ လက်ကျန်ငွေကို နောက်ရွေးချယ်မှုတွင် ထည့်သွင်းပေးသွားမည် ဖြစ်သည်။

ကွင်းဆက်ကို အချိန်ကာလအလိုက် မဟုတ်ဘဲ လောင်းကြေးလက်မှတ်ပေါ်ရှိ လောင်းကြေးအစီအစဉ်ကို အခြေခံပြီး သတ်မှတ်ပါသည်။ "ကွင်းဆက် အကောင့်" တွင် ကျန်ရှိနေသော ငွေပမာဏကို လောင်းပွဲအားလုံး ပြီးစီးပြီးနောက် ပေးချေရပါမည်။ "ကွင်းဆက် အကောင့်" ရှိ လက်ကျန်ငွေသည် သုညအထိ ကျသွားပါက၊ ကွင်းဆက်ကို အဆုံးသတ်ပြီး လောင်းကြေးကို အရှုံးဟု သတ်မှတ်ပါမည်။

4.5. ကြိုတင်လောင်းခြင်း

1. မပြီးပြတ်သေးသော လောင်းကြေးများမှ အလားအလာရှိသော အမြတ်အစွန်းကို အခြေခံပြီး ဖောက်သည်အား ကြိုတင်လောင်းခြင်းကို ကမ်းလှမ်းပေးသည်။
2. 1xBet သည် ထိုကဲ့သို့သော လောင်းကြေးများကို ကမ်းလှမ်းရန် သို့မဟုတ် ငြင်းပယ်ရန် အကြောင်းပြချက် မပေးဘဲ အကြွင်းမဲ့ဆုံးဖြတ်နိုင်သော အခွင့်အရေးကို ပိုင်ဆိုင်ထားသည်။
3. ရရှိနိုင်သော ကြိုတင်လောင်းကြေး ပမာဏကို သင်၏ လောင်းကြေးလက်မှတ်တွင် ကြည့်ရှုနိုင်ပါသည်။
4. ကြိုတင်လောင်းကြေးကို တိုက်ရိုက်အားကစားပွဲများ သို့မဟုတ် 48 နာရီအတွင်း စတင်ရန် စီစဉ်ထားသော

အားကစားပွဲများတွင် လောင်းနိုင်သည်။

5. ရရှိနိုင်သော ကြိုတင်လောင်းကြေး ပမာဏကို တွက်ချက်ရာတွင်၊ 48 နာရီအတွင်း စတင်မည့်ပွဲများ၏ လောင်းကြေးများကိုသာ ထည့်သွင်းဆုံးဖြတ်ပါသည်။
6. ကြိုတင်လောင်းကြေးများ မတိုင်မီ တင်ထားသော လောင်းကြေးများနှင့် ချထားပြီးနောက် 48 နာရီအတွင်း ရှင်းပေးထားသော လောင်းကြေးများအားလုံးကို ကြိုတင်လောင်းကြေးများ ပြန်ဆပ်ရန် အသုံးပြုပါသည်။
7. သင့်တွင် မပြီးပြတ်သေးသော ကြိုတင်လောင်းကြေးများ ရှိသော်ငြားလည်း ကြိုတင်လောင်းကြေးတစ်ခုကို ကမ်းလှမ်းနိုင်ပါသည်။
8. အကယ်၍ ကြိုတင်လောင်းကြေးများ မတင်မီ ရှင်းပေးထားသော လောင်းကြေးများပေါ်ရှိ ပေးချေမှုသည် ကြိုတင်လောင်းကြေးတစ်ခုကို ပြန်ဆပ်ရန် မလုံလောက်ပါက၊ ထိုကြိုတင်လောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ပါမည်။
9. ကြိုတင်လောင်းကြေးကို အသုံးပြုပြီးနောက် ပြုလုပ်သော သွင်းငွေများကို ထိုကြိုတင်လောင်းကြေးများအတွက် ပြန်ဆပ်ရန် အသုံးပြု၍ မရပါ။

ဥပမာ

သင့်ငွေစာရင်းလက်ကျန်မှာ €260 ရှိသည် ဆိုပါစို့။ အောက်ပါ လောင်းကြေးများကို သင်ပြုလုပ်ထားသည်-
€100 အတွက် ပေါက်ကြေး 1.50 နှုန်း — အလားအလာ အမြတ်ငွေမှာ €150 ဖြစ်ပါသည်။

€150 အတွက် ပေါက်ကြေး 2.00 နှုန်း — အလားအလာ အမြန်ငွေမှာ €300 ဖြစ်ပါသည်။

ယခု သင့်လက်ကျန်ငွေမှာ €10 ဖြစ်ပါမည်။

1xBet က သင့်ကို ကြိုတင်လောင်းကြေး €100 ကမ်းလှမ်းပါသည်။ ယခု သင်သည် စုစုပေါင်း လောင်းကြေးအစု တန်ဖိုး €110 ကို လောင်းကြေးတင်နိုင်ပါပြီ။

ထို့နောက် သင်သည် €30 (သင်၏ လက်ရှိလက်ကျန်ငွေမှ €10 နှင့် ကြိုတင်လောင်းကြေးပမာဏ၏ €20) ကို ပေါက်ကြေး 1.50 ဖြင့် လောင်းသည်။

အလားအလာရှိသော အမြတ်ငွေမှာ €45 ဖြစ်ပါမည်။

သင်သည် €50 (သင်၏ ကြိုတင်လောင်းကြေး လက်ကျန်ငွေမှ) ကို ပေါက်ကြေး 2.00 ဖြင့် ထပ်လောင်းပါသည်။

အလားအလာရှိသော အမြတ်ငွေမှာ €100 ဖြစ်ပါမည်။

ဖြစ်နိုင်ခြေရှိသော ရလဒ်များကို စဉ်းစားကြည့်ကြပါစို့။

1. ကြိုတင်လောင်းကြေးကို သုံးထားသည့် လောင်းကြေးများ အနိုင်ရသည်။ မျှော်မှန်းပေးချေမှုမှာ €45 နှင့် €100 ဖြစ်ပါမည်။ ကိုယ်ပိုင်ငွေဖြင့် လောင်းသော လောင်းကြေးများ ရှုံးပါသည်။ ထို့ကြောင့် ကြိုတင်လောင်းကြေးဖြင့် ပြုလုပ်သော လောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်မည် ဖြစ်သည်။ သင်၏ ကြိုတင်လောင်းကြေး အစုရှယ်ယာတွင် ပါဝင်သော သင်၏ကိုယ်ပိုင် €10 ကို သင်၏အကောင့်သို့ ပြန်အမ်းပေးမည် ဖြစ်ပါသည်။

2. ကြိုတင်လောင်းကြေးဖြင့် ပြုလုပ်ထားသော လောင်းကြေးများ ရှုံးပါသည်။ ကိုယ်ပိုင်ငွေဖြင့် လောင်းသော လောင်းကြေးများ အနိုင်ရသည်။ ငွေပေးချေမှုမှာ $(150+300) = €450$ ဖြစ်သည်။ €50 နှင့် €20 ကို ကြိုတင်လောင်းကြေးအဖြစ် အသုံးပြုခဲ့သည် (၎င်းအပြင် သင့်ကိုယ်ပိုင်ငွေ €10)။ ကြိုတင်လောင်းကြေး ပမာဏကို ပေးချေမှုမှ နုတ်ယူမည် $(150+300)-50-20 = €380$ ။ ထို့ကြောင့် သင့်အကောင့်တွင် €380 ကို ထည့်သွင်းပေးမည် ဖြစ်သည်။

3. ကြိုတင်လောင်းကြေးဖြင့် ပြုလုပ်ထားသော လောင်းကြေးများ ရှုံးပါသည်။ ကိုယ်ပိုင်ငွေဖြင့် လောင်းသော လောင်းကြေးများ ရှုံးပါသည်။ ဤကိစ္စတွင် ကြိုတင်လောင်းကြေးဖြင့် ပြုလုပ်သော လောင်းကြေးများ ပျက်ပြယ်သွားပါမည်။ သင်၏ ကြိုတင်လောင်းကြေး အစုရှယ်ယာတွင် ပါဝင်သော သင်၏ကိုယ်ပိုင် €10 ကို ဆုံးရှုံးပါမည်။

4.6. ပရိုမိုကုဒ် လောင်းခြင်း

1. လောင်းကစားခိုင်းသည် "ပရိုမိုကုဒ်" အပိုဆု လောင်းကြေး ကမ်းလှမ်းပါသည်။
2. ပရိုမိုကုဒ်ကို လောင်းကစားခိုင်း၏ အကြွင်းမဲ့ဆုံးဖြတ်ချက်အရ ဖောက်သည်တစ်ဦးချင်းကို ပေးပါသည်။
3. ပရိုမိုကုဒ်ကို စာဖြင့် ပေးပို့ခြင်း သို့မဟုတ် ဖောက်သည်၏ အွန်လိုင်းအကောင့်ရှိ "ကျွန်ုပ်၏ မက်ဆေ့များ" မှတစ်ဆင့် ပို့နိုင်သည်။
4. ပရိုမိုကုဒ်တိုင်းတွင် ၎င်း၏ ကိုယ်ပိုင်အသုံးပြုမှု စည်းမျဉ်းများ ရှိပါသည်။ ပရိုမိုကုဒ်တစ်ခုစီ၏ စည်းမျဉ်းများကို ပရိုမို ကဏ္ဍ ("ပရိုမိုကုဒ် စစ်ဆေးရန်") တွင် တွေ့နိုင်သည်။
5. ပရိုမိုကုဒ်များဖြင့် ပြုလုပ်သော လောင်းကြေးများကို ပြန်အမ်းပေးမည် မဟုတ်ပါ။
6. ပရိုမိုကုဒ်များဖြင့် ပြုလုပ်သော လောင်းကြေးများကို အနာဂတ် ပရိုမိုရှင်းများတွင် ထည့်သွင်းတွက်ချက်မည် မဟုတ်ပါ။
7. အသုံးပြုသူတစ်ဦးတည်းက ဖန်တီးထားသော အကောင့်များစွာတို့သည် ပရိုမိုရှင်းတွင် ပါဝင်နိုင်မည် မဟုတ်ပါ။ အဆိုပါဆုကြေးငွေကို လူတစ်ဦး၊ အကောင့်တစ်ခု၊ လိပ်စာတစ်ခု၊ အီးမေးလ်လိပ်စာတစ်ခု၊ ခရက်ဒစ်/ဒက်ဘစ်ကတ်နံပါတ် သို့မဟုတ် IP လိပ်စာတစ်ခုလျှင် တစ်ကြိမ်သာ ရရှိနိုင်ပါသည်။
8. ပရိုမိုရှင်းများကို အလွဲသုံးစားပြုနေသည်ဟု လုံခြုံရေးဌာနက သံသယရှိလျှင် သို့မဟုတ် မူမမှန်သော လောင်းကစားပွဲစဉ်များ တွေ့ရှိပါက ပရိုမိုကုဒ်များ အသုံးပြု၍ အခမဲ့လောင်းကစားခြင်းများကို လောင်းကစားခိုင်းသည် တားဆီးပိုင်ခွင့်ရှိသည်။
9. အခမဲ့လောင်းကြေးကို အပိုင်းလိုက် အသုံးပြု၍ မရပါ။

စာသားဖြင့် ကုဒ်ရလျှင် ပရိုမိုကုဒ်ကို အသုံးပြု၍ လောင်းနည်း-

- သင်၏ ပရိုမိုကုဒ်ကို စစ်ဆေးရန်၊ ပရိုမို - ပရိုမို သို့သွားပြီး "ပရိုမိုကုဒ်ကို စစ်ဆေးရန်" ကိုနှိပ်ပါ။ စာသားထဲရှိ ကုဒ်ကို ရိုက်ထည့်ပါ။ "မှတ်တမ်းကို ကြည့်ရန်" ကို နှိပ်ပြီး ရရှိထားသော ပရိုမိုကုဒ်အားလုံးကို ကြည့်နိုင်သည်။
- အားကစား သို့မဟုတ် တိုက်ရိုက်ပွဲ ကဏ္ဍများသို့ သွားပြီး ပရိုမိုကုဒ်၏ စည်းမျဉ်းများနှင့် ကိုက်ညီသော ရလဒ်ကို ရွေးချယ်ပါ (တစ်ပွဲချင်းလောင်းခြင်း သို့မဟုတ် မောင်းလောင်းခြင်း)။
- သင်၏ လောင်းကြေးလက်မှတ်တွင် ထည့်သွင်းရန် ရွေးထားသော ရလဒ်ကို နှိပ်ပါ။
- ပရိုမိုကုဒ်ကို လောင်းကြေးလက်မှတ်ပေါ်ရှိ "ပရိုမိုကုဒ်"အကွက်ထဲသို့ ရိုက်ထည့်ပါ။ လောင်းကြေးအစုကို မရိုက်ထည့်ပါနှင့်။
- "လောင်းကြေးထည့်မည်"ကို နှိပ်ပါ။
- သင့်လောင်းကြေးက အနိုင်ရလျှင် ဆုများကို သင့်အကောင့်တွင် ထည့်ပေးမည် ဖြစ်ပါသည်။

4.7. အလောင်းအစားမျိုးစုံ

အလောင်းအစားမျိုးစုံ ဆိုသည်မှာ မောင်းများနှင့် တစ်ပွဲချင်း လောင်းကြေးများ၏ အစုတစ်ခု ဖြစ်ပါသည်။ ဘက်စုံလောင်းကြေးတွင် လော်ဘီ လောင်းကြေး ပါနိုင်သလို၊ မပါဝင်သည်လည်း ရှိပါသည်။ လော်ဘီ ပါသော ဘက်စုံလောင်းကြေးကို လောင်းကြေးနှစ်ခုပါ မောင်းအဖြစ် ဖော်ပြနိုင်သည့်- လော်ဘီလောင်းကြေးနှင့် စနစ်လောင်းကြေးတို့တွင် ရွေးချယ်စရာများစွာ ပါဝင်သည်။

လော်ဘီ ဆိုသည်မှာ ဘက်စုံလောင်းကြေးတစ်ခု၏ နိုင်ငံပွဲအပေါ် မူတည်သော ရလဒ်ဖြစ်ပါသည်။ လော်ဘီကို တစ်ပွဲချင်း လောင်းကြေး သို့မဟုတ် မောင်းလောင်းကြေးအဖြစ် ထားနိုင်ပါသည်။ ဘက်စုံလောင်းကြေးတစ်ခုကို ဖန်တီးရန်အတွက် လောင်းကြေးလက်မှတ်ပေါ်တွင် အနည်းဆုံး ရွေးချယ်မှု သုံးခု ရှိရပါမည် (လော်ဘီတစ်ခုခု မှလွဲ၍)။ လော်ဘီ ရှုံးလျှင်၊ လောင်းကြေးတစ်ခုလုံး ရှုံးမည် ဖြစ်ပါသည်။ စနစ်လောင်းကြေး ရှုံးလျှင်၊ လောင်းကြေးတစ်ခုလုံး ရှုံးမည် ဖြစ်ပါသည်။ လော်ဘီ နှင့် စနစ်လောင်းကြေး၏ ထောက်တစ်ခု သို့မဟုတ် များစွာ အနိုင်ရလျှင်၊ လော်ဘီ၏ ပေါက်ကြေးများကို စနစ်၏ ပေါက်ကြေးများ (စနစ်၏ ထောက် မည်မျှနိုင်သည်ပေါ် မူတည်၍) နှင့် စနစ် အတွင်းရှိ ထောက်တစ်ခုပေါ်ရှိ လောင်းကြေးအစုဖြင့် မြှောက်ယူရမည်။ အကယ်၍ လော်ဘီသည် ဘက်စုံလောင်းကြေးတွင် မပါဝင်ပါက၊ ဘက်စုံလောင်းကြေးကို စနစ်လောင်းကြေးအဖြစ် မှတ်ယူရမည်။ လော်ဘီ မပါရှိသော ဘက်စုံလောင်းကြေးနှင့် တစ်ပွဲချင်းလောင်းကြေးများသာ ပါဝင်သော ဘက်စုံလောင်းကြေးတစ်ခုကို စနစ်လောင်းကြေးအဖြစ် မှတ်ယူရမည်။ ဥပမာ။ အောက်ပါ ဘက်စုံလောင်းကြေး၏ နေရာချပုံကို စဉ်းစားကြစို့ (လော်ဘီတစ်ခု၊ တစ်ပွဲချင်း လောင်းကြေး နှစ်ခုနှင့် မောင်း တစ်ခု)

လော်ဘီ - ပေါက်ကြေး 1.80

ဘလော့ 1 - ပေါက်ကြေး 1.39

ဘလော့ 2 - ပေါက်ကြေး 1.78

ဘလော့ 3 - ပေါက်ကြေး 2.44

လောင်းကြေးအစု - €300

စနစ်လောင်းကြေး၏ ထောက်တစ်ခုအတွက် လောင်းကြေးအစုသည် $300/3 = €100$ ဖြစ်သည်

ပထမ ရွေးချယ်မှု

လော်ဘီ ရှုံးသည်။ လောင်းကြေးလက်မှတ် ရှုံးသည်။

ဒုတိယ ရွေးချယ်မှု

စနစ်အနက် တစ်ပွဲချင်းလောင်းကြေး 2 ခုနှင့် မောင်း ရှုံးသည်။ လောင်းကြေးလက်မှတ် ရှုံးသည်။

တတိယ ရွေးချယ်မှု

လော်ဘီ နိုင်သည်။

စနစ်၏ ထောက်တစ်ခုသည် တစ်ပွဲချင်းလောင်းကြေး 2 ပွဲဖြင့် အနိုင်ရသည်- ဘလော့ 1 + ဘလော့ 3။ စနစ်၏ ထောက်တစ်ခုအတွက် လောင်းကြေးအစုသည် €100 ဖြစ်သည်။ $(1.39 \times 2.44) \times 1.80 = 6.10 \times €100 = €610$.

စတုတ္ထ ရွေးချယ်မှု

လော်ဘီ နိုင်သည်။

စနစ်ထဲရှိ ထောက်အားလုံး အနိုင်ရသည်။ စနစ်၏ ထောက်တစ်ခုအတွက် လောင်းကြေးအစုသည် €100 ဖြစ်သည်။ $(1.39 \times 2.44 + 1.39 \times 1.78 + 1.78 \times 2.44) \times 1.80 = 18.36 \times €100 = €1,836$ ။

4.8. အခြေအနေ လောင်းခြင်း

အခြေအနေအရ လောင်းခြင်းဆိုသည်မှာ ဆက်စပ်မှုမရှိသော ရလဒ်များအပေါ် လောင်းကြေးများ (တစ်ပွဲချင်း လောင်းကြေးများနှင့် မောင်းလောင်းကြေးများ)ကို ပေါင်းစပ်ထားခြင်း ဖြစ်သည်။ လောင်းကစားသူသည် အခြေအနေအရ လောင်းကြေးတစ်ခုတွင် ပါဝင်စေမည့် ရလဒ်များ၏ အစီအစဉ်ကို ကိုယ်ပိုင်ဆုံးဖြတ်ချက်ဖြင့် သတ်မှတ်နိုင်သည်။ ရလဒ်အားလုံးကို လောင်းကြေးလက်မှတ်တွင် ဖော်ပြထားသည့် အစီအစဉ်အတိုင်း သတ်မှတ်ရပါမည်။ လောင်းကစားသမားသည် ရလဒ်တစ်ခုစီ၏ လောင်းကြေးအစုကို သူတို့ကိုယ်ပိုင်ဆုံးဖြတ်ချက်ဖြင့် ဆုံးဖြတ်နိုင်သည်။ နောက်ဆက်တွဲ ရလဒ်တစ်ခုစီ၏ လောင်းကြေးအစုသည်

ယခင်ရလဒ်များ၏ အမြတ်ထက် မပိုနိုင်ပါ။ လောင်းကစားသမားသည် ကနဦး လောင်းကြေးအစုကိုသာ သတ်မှတ်နိုင်ပါသည်။ ဤဖြစ်ရပ်တွင် အခြေအနေအရ လောင်းခြင်း၏ နောက်ဆက်တွဲ ရလဒ်တစ်ခုစီအတွက် လောင်းကြေးအစုသည် ယခင်ရွေးချယ်မှုမှ အများဆုံး (100%) အမြတ်နှင့် ညီမျှပါလိမ့်မည်။ ပထမရွေးချယ်မှု ရှုံးလျှင်၊ အခြေအနေအရလောင်းကြေး ရှုံးမည်။ ရွေးချယ်မှုတစ်ခု ရှုံးပြီးနောက်ပိုင်း နောက်ဆက်တွဲ အစုများအတွက် ငွေမကျန်တော့ပါက အခြေအနေအရ လောင်းကြေးတစ်ခု၏ ပေးချေမှုကို ရပ်ဆိုင်းရပါမည်။ ဥပမာ။ အခြေအနေအရလောင်းကြေးတွင် ဘလော့ သုံးခု ရှိပါမည်။

ဘလော့ 1 - ပေါက်ကြေး 1.15, လောင်းကြေးအစု €100 (လောင်းကြေးလက်ခံသည့်အခါ ဖောက်သည်မှ ပေးချေသော ထည့်ဝင်ငွေ)။

ဘလော့ 2 - 1.39 နှင့် 1.13 တို့ဖြင့် အသီးသီး ပေါက်ကြေးကို ဆတိုးပါမည်။ လောင်းကြေးအစု ပမာဏကို အများဆုံးအဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်။ ဘလော့ 3 - ပေါက်ကြေး 1.13, လောင်းကြေးအစု €100

ပထမ ရွေးချယ်မှု

Block 1 ရှုံးသည်။ နောက်ဆက်တွဲ ဘလော့များအတွက် လောင်းကြေးအစု မရှိတော့သဖြင့် လောင်းကြေးတစ်ခုလုံး ရှုံးပါသည်။

ဒုတိယ ရွေးချယ်မှု

ဘလော့ 1 အနိုင်ရသည်။ ပြန်ရငွေမှာ €115 ဖြစ်ပါမည်။

ဘလော့ 2 (နှစ်ဆ)။ လောင်းကြေးအစုကို အများဆုံး (€115) အဖြစ် သတ်မှတ်ထားသည်။ ၎င်းက အနိုင်ရသည့်အတွက် အမြတ်ငွေမှာ $(1.39 \times 1.13) \times 115 = 1.57 \times 115 = €180.63$ ဖြစ်ပါမည်။

ဘလော့ 3 အတွက် လောင်းကြေးအစုကို ပြန်ရငွေမှ နုတ်ယူမည်။ ဘလော့ 3 အတွက် လောင်းကြေးအစုမှာ €100 ဖြစ်သည်။ $180.63 - 100 = €80.63$ စုပေါင်းငွေ €80.63 သည် အခြေအနေအရလောင်းခြင်း အကောင့်တွင် ရှိပါသည်။

Block 3 ရှုံးသည်။

အခြေအနေအရ လောင်းခြင်းအကောင့်၏ လက်ကျန်ငွေမှာ €80.63 ဖြစ်ပါမည်။ ပြန်ရငွေမှာ €80.63 ဖြစ်သည်။

တတိယ ရွေးချယ်မှု

ဘလော့ 1 အနိုင်ရသည်။ ပြန်ရငွေမှာ €115 ဖြစ်ပါမည်။

ဘလော့ 2 (နှစ်ဆ)။ လောင်းကြေးအစုကို အများဆုံး (€115) အဖြစ် သတ်မှတ်ထားသည်။ ပြန်ရငွေမှာ $(1.39 \times 1.13) \times 115 = 1.57 \times 115 = €180.63$ ဖြစ်သည်။

ဘလော့ 3 အတွက် လောင်းကြေးအစုကို ပြန်ရငွေမှ နုတ်ယူမည်။ ဘလော့ 3 အတွက် လောင်းကြေးအစုမှာ €100 ဖြစ်သည်။ $180.63 - 100 = €80.63$ စုစုပေါင်း

€80.63 ကို အခြေအနေအရလောင်းခြင်း ငွေစာရင်းတွင် ထည့်သွင်းပါမည်။

ဘလော့ 3 အနိုင်ရသည် $-100 \times 1.13 = €113$

ပြန်ရငွေ ပမာဏသည် $80.63 + 113 = €193.63$ ဖြစ်သည်။

စတုတ္ထ ရွေးချယ်မှု

ဘလော့ 1 အနိုင်ရသည်။ ပြန်ရငွေမှာ €115 ဖြစ်ပါမည်။

ဘလော့ 2 (နှစ်ဆ) ရှုံးသည်။ ဘလော့ 2 ၏ လောင်းကြေးအစုကို အများဆုံးအဖြစ် သတ်မှတ်ထားသည့်အတွက် စုစုပေါင်း €115 ဆုံးရှုံးသည်။

ဘလော့ 3 အနိုင်ရသည်။ လောင်းကြေးအစုမှာ €100 ဖြစ်သည်။ ဘလော့ 2 ရှုံးချိန်တွင် လောင်းကြေးအစု မရှိပါ။ လောင်းကြေးလက်မှတ် ရှုံးသည်။

4.9. ဆန့်ကျင်မောင်း လောင်းခြင်း

ဆန့်ကျင်မောင်းသည် လောင်းကြေး ရှင်းပေးမှုအရ မောင်းလောင်းခြင်း၏ ဆန့်ကျင်ဘက် ဖြစ်ပါသည်။ ဆိုလိုသည်မှာ သက်ဆိုင်ရာ မောင်း ရှုံးပါက လောင်းကြေးအနိုင်ရမည် ဖြစ်ပါသည်။ ဆက်စပ်မှုမရှိသော ပွဲများတွင် နှစ်ခု သို့မဟုတ် ၎င်းထက်ပိုသော ရွေးချယ်မှုများလောင်းကြေးတွင် ပါဝင်ရမည်။ အနည်းဆုံးရွေးချယ်မှု တစ်ခုရှုံးလျှင်လောင်းကြေးက အနိုင်ရမည်။

ထောက်တူသော မောင်း၏ နိုင်ခြေဆန့်ကျင်ဘက်ကို အခြေခံပြီး ဆန့်ကျင်မောင်း၏ စုပေါင်းပေါက်ကြေးများကို တွက်ချက်ခြင်း ဖြစ်သည်။

ဥပမာ။ လောင်းကြေးလက်မှတ်တွင် ရွေးချယ်မှု 3 ခု ပါဝင်သည်။

ရွေးချယ်မှု 1 - ပေါက်ကြေး 1.25
 ရွေးချယ်မှု 2 - ပေါက်ကြေး 1.65
 ရွေးချယ်မှု 3 - ပေါက်ကြေး 1.85

ဤမောင်းအတွက် စုစုပေါင်းပေါက်ကြေးမှာ 3.81 ဖြစ်ပါသည်။ ကျွန်ုပ်တို့၏ ဆော့ဖ်ဝဲလ်က တွက်ချက်ထားသော အဆိုပါ မောင်း၏ အနိုင်ရမှုသည် 1.17 နှင့် ညီမျှပါသည်။ ဆန့်ကျင်မောင်း လောင်းကြေးကို အောက်ပါအတိုင်း ရှင်းနိုင်ပါသည်-

ပထမ ရွေးချယ်မှု

အနည်းဆုံး ရွေးချယ်မှုတစ်ခု အနိုင် မရသည့်အပြင် (မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းမထားပါ)၊ အခြားရွေးချယ်မှုများ အနိုင် ရသွားခဲ့လျှင်၊ ပြန်ရငွေမှာ $100 \times 1.17 = \text{€}117$ ဖြစ်လိမ့်မည်။

ဒုတိယ ရွေးချယ်မှု

ရွေးချယ်မှု 3 တွင် ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ပေးချေမှုရှိလျှင်၊ မောင်း၏ နောက်ဆုံးပေါက်ကြေးမှာ 2.06 ဖြစ်လိမ့်မည်။ ထို့ကြောင့် သက်ဆိုင်ရာ ဆန့်ကျင်မောင်း၏ အနိုင်ရပေါက်ကြေးသည် 1.17 မှ 1.58 သို့ တိုးလာမည် ဖြစ်သည်။

ရွေးချယ်မှု 1 သို့မဟုတ် ရွေးချယ်မှု 2 အနိုင် မရသည့်အပြင် (မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းမထားပါ) ဆန့်ကျင်မောင်း လောင်းကြေး အနိုင်ရပါက ပြန်ရငွေမှာ $100 \times 1.58 = \text{€}158$ ဖြစ်လိမ့်မည်။

တတိယ ရွေးချယ်မှု

ရွေးချယ်မှု 2 နှင့် ရွေးချယ်မှု 3 တွင် ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ပေးချေမှု ရှိပါက၊ မောင်း၏ နောက်ဆုံး ပေါက်ကြေးမှာ 1.25 ဖြစ်ပါမည်။ ထို့ကြောင့် သက်ဆိုင်ရာ ဆန့်ကျင်မောင်း၏ အနိုင်ရ ပေါက်ကြေးသည် 1.17 မှ 3.16 သို့ တိုးလာမည် ဖြစ်သည်။ ရွေးချယ်မှု 1 အနိုင် မရသည့်အပြင် (မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းမထားပါ) ဆန့်ကျင်မောင်း အနိုင်ရသွားပါက ပေးချေမှုသည် $100 \times 3.16 = \text{€}316$ ဖြစ်ပါမည်။

စတုတ္ထ ရွေးချယ်မှု

ရွေးချယ်မှု တစ်ခုခုက အနိုင်ရခဲ့ပြီး (မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသည်) ကျန်ရှိသော ရွေးချယ်မှုများတွင် ပေါက်ကြေး 1.00 နှုန်းဖြင့် ပေးချေမှုရှိပါက၊ ဆန့်ကျင်မောင်း လောင်းကြေးက ရှုံးမည် ဖြစ်ပါသည်။

ရွေးချယ်မှု သုံးခုစလုံးအတွက် ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ပေးချေမှုရှိလျှင် လောင်းကြေးအစုကို ဖောက်သည်၏ အကောင့်သို့ ပြန်အမ်းမည် ဖြစ်သည်။

4.10. လပ်ကီး

လပ်ကီးလောင်းကြေး ဆိုသည်မှာ သီးခြားရွေးချယ်စရာ အရေအတွက်များအတွက် တစ်ပွဲချင်းလောင်းကြေးနှင့် ဆက်စပ်နေသော မောင်းအားလုံး၏ ပေါင်းစပ်မှုတစ်ခု ဖြစ်ပါသည်။ အနည်းဆုံးရွေးချယ်မှု အရေအတွက်သည် 2 ခု ဖြစ်ပြီး၊ အများဆုံးရွေးချယ်မှု အရေအတွက်မှာ 8 ခု ဖြစ်ပါသည်။

ငွေပေးချေမှုရရန် အနည်းဆုံး ရွေးချယ်မှုတစ်ခုကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းရန် လိုပါသည်။

ဥပမာ။ လောင်းကြေးလက်မှတ်တွင် ရွေးချယ်စရာ 4 ခု ပါဝင်သည်။

ရွေးချယ်မှု 1 - ပေါက်ကြေး 2.00

ရွေးချယ်မှု 2 - ပေါက်ကြေး 3.50

ရွေးချယ်မှု 3 - ပေါက်ကြေး 4.00

ရွေးချယ်မှု 4 - ပေါက်ကြေး 1.50

လောင်းကြေးအစုမှာ €150 ဖြစ်ပါသည်

လပ်ကီး လောင်းကြေးတွင် အောက်ပါလောင်းကြေးများ ပါဝင်ပါလိမ့်မည်-

တစ်ပွဲချင်းလောင်းကြေး 4 ခု

ပတ်လည် နှစ်ခုတွဲ 6 ခု

ပတ်လည် သုံးခုတွဲ 4 ခု

လေးသင်းမောင်း 1 ခု

သင့်တွင် စုစုပေါင်း 15 ခု ရှိသည်။ လောင်းကြေးအစုကို အောက်ပါအတိုင်း တွက်ချက်ရပါမည်- €150/15

လောင်းကြေး = လောင်းကြေးတစ်ခုလျှင် €10။

တစ်ပွဲချင်းလောင်းကြေး 4 ပွဲအတွက် €10 စီ

ရွေးချယ်မှုများ	ပေါက်ကြေးများ	ပြန်ရငွေ
ပွဲ 1	2.00	20
ပွဲ 2	3.50	35
ပွဲ 3	4.00	40
ပွဲ 4	1.50	15

ပတ်လည် နှစ်ခုတွဲ 6 ပွဲအတွက် €10 စီ

ရွေးချယ်မှုများ	ပေါက်ကြေးများ	ပြန်ရငွေ
ပွဲ 1 + ပွဲ 2	2.00 x 3.50	70
ပွဲ 1 + ပွဲ 3	2.00 x 4.00	80
ပွဲ 1 + ပွဲ 4	2.00 x 1.50	30
ပွဲ 2 + ပွဲ 3	3.50 x 4.00	140
ပွဲ 2 + ပွဲ 4	3.50 x 1.50	52.5
ပွဲ 3 + ပွဲ 4	4.00 x 1.50	60

ပတ်လည် သုံးခုတွဲ 4 ပွဲအတွက် €10 စီ

ရွေးချယ်မှုများ	ပေါက်ကြေးများ	ပြန်ရငွေ
ပွဲ 1 + ပွဲ 2 + ပွဲ 3	2.00 x 3.50 x 4.00	280
ပွဲ 1 + ပွဲ 2 + ပွဲ 4	2.00 x 3.50 x 1.50	105
ပွဲ 1 + ပွဲ 3 + ပွဲ 4	2.00 x 4.00 x 1.50	120
ပွဲ 2 + ပွဲ 3 + ပွဲ 4	3.50 x 4.00 x 1.50	210

လေးသင်းမောင်း 1 ပွဲအတွက် €10

ရွေးချယ်မှုများ	ပေါက်ကြေးများ	ပြန်ရငွေ
-----------------	---------------	----------

ပွဲ 1 + ပွဲ 2 + ပွဲ 3 + ပွဲ 4	2.00 x 3.50 x 4.00 x 1.50	420
-------------------------------	---------------------------	-----

တစ်ပွဲချင်းလောင်းကြေး အားလုံး နိုင်ပါက၊ လောင်းကြေးလက်မှတ်ပေါ်ရှိ အခြားရွေးချယ်မှု အားလုံးနိုင်သည်ဟု မှတ်ယူပါမည်။ ပြန်ရငွေ အားလုံးသည် €1,677.50 အထိ တိုးလာပါလိမ့်မည်။
ရွေးချယ်မှု တစ်ခုသာ နိုင်လျှင်၊ ဥပမာ ရွေးချယ်မှု 4 အရ၊ ပြန်ရငွေမှာ $1.50 \times €10 = €15$ ဖြစ်ပါသည်။ ကျန်သော ရွေးချယ်မှု 14 ခုစလုံး ဆုံးရှုံးမှာ ဖြစ်ပါသည်။

4.11. မူပိုင်

မူပိုင်တစ်ခုတွင် သတ်မှတ်ထားသော ရွေးချယ်မှုများမှ ထုတ်ယူထားသည့် ဖြစ်နိုင်ခြေရှိသော မောင်းအားလုံး ပါဝင်သည်။ အနည်းဆုံး ရွေးချယ်မှု 3 ခု၊ အများဆုံး ရွေးချယ်မှု 8 ခု ဖြစ်သည်။
အနိုင်ရရန်အတွက် အနည်းဆုံး မောင်းတစ်ခုကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းရန် လိုအပ်သည် (ဤတွင် အနည်းဆုံး ရွေးချယ်မှု နှစ်ခုကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းရမည်ဟု ဆိုလိုသည်)။
ဥပမာ။ လောင်းကြေးလက်မှတ်တွင် ရွေးချယ်မှု 4 ခု ရှိပါမည်။
ရွေးချယ်မှု 1 - ပေါက်ကြေး 2.00
ရွေးချယ်မှု 2 - ပေါက်ကြေး 3.50
ရွေးချယ်မှု 3 - ပေါက်ကြေး 4.00
ရွေးချယ်မှု 4 - ပေါက်ကြေး 1.50
လောင်းကြေးအစု €110 ဖြစ်ပါသည်။

မူပိုင်တွင် အောက်ပါလောင်းကြေးများ ပါဝင်ပါလိမ့်မည်-
ပတ်လည် နှစ်ခုတွဲ 6 ခု
ပတ်လည် သုံးခုတွဲ 4 ခု
လေးသင်းမောင်း 1 ခု။
ပေါင်းစပ်မှု 11 ခု ရှိပါမည်။ လောင်းကြေးအစုကို အောက်ပါအတိုင်း တွက်ချက်သည်- $€110/11$ ပေါင်းစပ်မှု = ပေါင်းစပ်မှုတစ်ခုလျှင် €10။

ပတ်လည် နှစ်ခုတွဲ 6 ပွဲအတွက် €10 စီ

ရွေးချယ်မှုများ	ပေါက်ကြေးများ	ပြန်ရငွေ
ပွဲ 1 + ပွဲ 2	2.00 x 3.50	70
ပွဲ 1 + ပွဲ 3	2.00 x 4.00	80
ပွဲ 1 + ပွဲ 4	2.00 x 1.50	30
ပွဲ 2 + ပွဲ 3	3.50 x 4.00	140
ပွဲ 2 + ပွဲ 4	3.50 x 1.50	52.5
ပွဲ 3 + ပွဲ 4	4.00 x 1.50	60

သုံးခုတွဲ 4 ပွဲအတွက် €10 စီ

ရွေးချယ်မှုများ	ပေါက်ကြေးများ	ပျံ့နှံ့မှု
ပုံ 1 + ပုံ 2 + ပုံ 3	2.00 x 3.50 x 4.00	280
ပုံ 1 + ပုံ 2 + ပုံ 4	2.00 x 3.50 x 1.50	105
ပုံ 1 + ပုံ 3 + ပုံ 4	2.00 x 4.00 x 1.50	120
ပုံ 2 + ပုံ 3 + ပုံ 4	3.50 x 4.00 x 1.50	210

လေးသင်းမောင်း 1 ပွဲအတွက် €10

ရွေးချယ်မှုများ	ပေါက်ကြေးများ	ပျံ့နှံ့မှု
ပုံ 1 + ပုံ 2 + ပုံ 3 + ပုံ 4	2.00 x 3.50 x 4.00 x 1.50	420

တစ်ပွဲချင်း လောင်းကြေးအားလုံး နိုင်ပါက၊ ဤလောင်းကြေးလက်မှတ်ရှိ ရွေးချယ်မှုအားလုံး နိုင်သည်ဟု ယူဆရပါမည်။ ပြန်ရငွေအားလုံး ပေါင်းလျှင် €1,567.50 ဖြစ်ပါမည်။
ရွေးချယ်မှု လေးခုရှိ တစ်ခုသာ ခန့်မှန်းထားသည့်အတိုင်း ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ ဤလောင်းကြေးလက်မှတ်ရှိ ရွေးချယ်မှုအားလုံး ဆုံးရှုံးသည်ဟု ယူဆရပါမည်။

5. မိမိကိုယ်ကို ချန်လှပ်ခြင်း

1. ကျွန်ုပ်တို့၏ ဖောက်သည်များတွင် ကိုယ့်ကိုကိုယ် ပယ်ချနိုင်သော ရွေးချယ်မှုတစ်ခု ရှိပါသည်။
2. ကျေးဇူးပြု၍ block@1xBet-team.com မှတစ်ဆင့် ဖောက်သည် အကူအညီပေးအဖွဲ့သို့ စာရေးသား ဆက်သွယ်ပြီး လိုအပ်ပါက မိမိကိုယ်ကို ကန့်သတ်ခြင်း ရွေးချယ်မှုကိုလည်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။
3. လောင်းကစား ပြဿနာများ ရှိနိုင်သည့် ကစားသမားများအတွက် အလွယ်တကူရရှိနိုင်ပြီး စနစ်တကျ ထောက်ပံ့ပေးမှုနှင့် မှတ်တမ်းတင်ထားပေးခြင်း ကဲ့သို့သော အကူအညီများ ပေးပါသည်။ တောင်းဆိုချက်အားလုံးကို ကျွန်ုပ်တို့ စောင့်ကြည့်ပါသည်။
4. 1xBet သည် သင်၏ အကောင့်ကို တစ်ပတ်၊ တစ်လ၊ ခြောက်လ၊ တစ်နှစ်တာ ကာလတစ်ခုအတွက် ပိတ်ထားခွင့်ပြုသော မိမိကိုယ်ကို ကန့်သတ်ခြင်း ရွေးချယ်မှုကို ပေးပါသည်။ သင့်အကောင့်ကို အပြည့်အဝ အတည်ပြုပြီးနောက်မှသာ ပိတ်ထားမှာ ဖြစ်ပါသည်။ မိမိကိုယ်ကို ကန့်သတ်နိုင်ရန် သင်၏ မှတ်ပုံတင်/နိုင်ငံကူးလက်မှတ်၏ ဓာတ်ပုံကို သင်၏လျှောက်လွှာတွင် ထည့်သွင်းပေးရန် လိုအပ်ကြောင်း ကျေးဇူးပြု၍ အသိပေးအပ်ပါသည်။ ဤလုပ်ဆောင်ချက်ကို အသုံးပြုလိုက်လျှင် 1xBet တွင် လောင်းကစားခြင်း ပြုနိုင်တော့မည် မဟုတ်ပါ။

6. အငြင်းပွားမှု ဖြေရှင်းခြင်း

1. ဤကိစ္စနှင့်စပ်လျဉ်း၍ ပေးချေမှု၊ ရလဒ်၊ ပေါက်ကြေးနှင့် အခြားအရေးကြီးသော သဘောတူညီချက်များအပြင် သဘောတူညီချက်တစ်ခုကို အတည်မပြုနိုင်ခြင်း သို့မဟုတ် ပျက်ပြယ်ခြင်းတို့ အပါအဝင် ဖောက်သည်နှင့် လောင်းကစားခိုင်တို့အကြား စောင့်ကြည့်ရန်နှင့် ဖြည့်ဆည်းပေးချက်များ စသည့် မည်သည့်ကိစ္စရပ်တွင်မဆို လောင်းကစားခိုင်အပေါ် ဖောက်သည်မှ သဘောတူညီပါက၊ လောင်းကစားခိုင်ထံ တိုင်ကြားစာတင်ခြင်းဖြင့် အငြင်းပွားမှုများကို ဖြေရှင်းရန် ဖောက်သည်အနေဖြင့် သဘောတူညီပါသည်။
2. စီရင်မှု အကြိုလုပ်ငန်းစဉ်အရ သူ၏ အခွင့်အရေးများ ချိုးဖောက်ခံရသည်ဟု ဆိုသော ဖောက်သည်အနေဖြင့် လောင်းကစားခိုင်ထံ အီးမေးလ်မှတစ်ဆင့် စာဖြင့် တိုင်ကြားရမည်။
3. ဖောက်သည်သည် မိမိ၏ အခွင့်အရေးများ ချိုးဖောက်ခံရသည်ကို သိရှိလာသည့် သို့မဟုတ် သိရှိသင့်သည့် နေ့မှစ၍ တိုင်ကြားမှုကို 10 (တစ်ဆယ်) ရက် အတွင်း ပေးပို့ရမည်။ ထိုတိုင်ကြားမှုအတွက် အကူအညီ ဖြစ်နိုင်မည့် စာရွက်စာတမ်းများနှင့်အထောက်အထားများကို ပူးတွဲတင်ပြရပါမည်။ တိုင်ကြားချက်အတွက် လုံလောက်သော အကြောင်းပြချက်များ မရှိပါက၊ စစ်ဆေးမှု မပြုနိုင်ကြောင်း အကြောင်းပြန်ပါမည်။ Cyberlive ဂိမ်းများအတွက် လောင်းကြေးတွက်ချက်မှု တောင်းဆိုချက်အားလုံးကို ဂိမ်းပြီးဆုံးချိန်မှ 72 နာရီ အတွင်း လက်ခံပါသည်။
4. ဖောက်သည်အကူအညီပေးအဖွဲ့သည် တိုင်ကြားစာ တင်သွင်းသည့်နေ့မှစ၍ ရက်ပေါင်းသုံးဆယ် (30) အတွင်း တိုင်ကြားစာနှင့်ပတ်သက်၍ ဖောက်သည်အား အပြည့်အစုံနှင့် အသေးစိတ် ပြန်ကြားပေးရန် တာဝန်ယူသည်။ ထို့အပြင် ဆုံးဖြတ်ချက်သည် ဖောက်သည်မှ နောက်ထပ် အချက်အလက်များ ပေးရမည့်အပေါ် မူတည်ပါက၊ လိုအပ်သော အချက်အလက်များအားလုံး ပေးပို့သည်အထိ ရက်ပေါင်း သုံးဆယ် (30) ကို သက်တမ်းတိုးပေးပါမည်။
5. လောင်းကစားသူသည် တိုင်ကြားစာကို ဝက်ဘ်ဆိုဒ် 1xbet.com တွင် တံဆိပ်ခတ်ပုံစံမှ တစ်ဆင့်လည်း ဖြည့်စွက်ခွင့် ရှိသည်။
6. အငြင်းပွားဖွယ်အခြေအနေတစ်ခုတွင်၊ အလားတူဖြစ်ရပ်အတွက် ရလဒ်အမျိုးမျိုးကို ၎င်းတို့၏ ထင်ရှားသော အမှားများနှင့်အတူ အရင်းအမြစ်မျိုးစုံမှ တင်လာသည့်အခါ၊ လောင်းကြေးဖြေရှင်းမှုအတွက် ရလဒ်ဆုံးဖြတ်ချက်နှင့် ပတ်သက်သော နောက်ဆုံးဆုံးဖြတ်ချက်ကို ကုမ္ပဏီမှ ချမှတ်မည် ဖြစ်ပါသည်။ မကြုံစဖူး အငြင်းပွားဖွယ် အခြေအနေများတွင် နောက်ဆုံး ဆုံးဖြတ်ချက်ကို လောင်းကစားခိုင်မှ ချမှတ်ပါမည်။
7. ဖောက်သည်သည် Curaçao eGaming ကိုသာ ဆက်သွယ်သင့်ပါသည်။ (Master-Licensee) ကုမ္ပဏီသည် လိုင်စင်ကို ချိုးဖောက်သည်ဟု ယုံကြည်သည့်အခါ ဖြစ်သည်။ ငွေပေးချေမှုတစ်ခု၊ ပိတ်ထားသော အကောင့်တစ်ခု၊ နှောင့်နှေးမှုတစ်ခု၊ ပျက်စီးနေသော လုပ်ဆောင်ချက်များ စသည်တို့နှင့် ပတ်သက်သော ကုမ္ပဏီနှင့် အငြင်းပွားမှုအားလုံးကို လောင်းကစားခိုင်နှင့် တိုက်ရိုက် ဦးစွာ ဖြေရှင်းသင့်ပါသည်။

7. အကောင့်များ၊ ပေးချေမှုများနှင့် အပိုဆုများ

7.1. အကောင့်များ

1. မှတ်ပုံတင်ထားသော ဖောက်သည်တစ်ဦးစီတိုင်းတွင် အကောင့်တစ်ခုသာ ခွင့်ပြုပါသည်။
ဖောက်သည်များသည် မိသားစုတစ်စု၊ လိပ်စာ၊ အီးမေးလ်လိပ်စာ၊ IP လိပ်စာ၊ ခရက်ဒစ်/ဒက်ဘစ်ကဒ်၊ ewallet သို့မဟုတ် အီလက်ထရောနစ် ငွေပေးချေမှုနည်းလမ်းတစ်ခုချင်းအတွက် အကောင့်တစ်ခုသာ မှတ်ပုံတင်ခွင့်ရှိသည်။ တစ်နည်းနည်းဖြင့် ဖောက်သည်တစ်ဦးနှင့် ဆက်စပ်နေသူများကို ဝက်ဘ်ဆိုဒ်တွင် မှတ်ပုံတင်ခွင့် မပြုပါ။
2. မှတ်ပုံတင်ထားပြီးသော ဖောက်သည်ကို ဖောက်သည် အသစ်အဖြစ် (အမည်သစ်၊ အီးမေးလ်လိပ်စာအသစ် စသည်ဖြင့် သုံး၍) ပြန်လည်မှတ်ပုံတင်ခွင့် မရှိပါ။
3. ဤဖြစ်ရပ်များတွင်
 - နှစ်ခါထပ် မှတ်ပုံတင်ခြင်း (အမည်သစ်ဖြင့် မှတ်ပုံတင်ခြင်း အပါအဝင်) တွင် အခြားသူ၏ မမှန်ကန်သော သို့မဟုတ် အတုပြုလုပ်ထားသော စာရွက်စာတမ်းများ (မည်သည့်ဆော့ဖ်ဝဲလ် သို့မဟုတ် ဂရပ်ဖစ်အယ်ဒီတာအမျိုးအစားကိုမဆို အသုံးပြု၍ တည်းဖြတ်ထားသော စာရွက်စာတမ်းများအပါအဝင်) ကို တင်ပြခြင်း
 - လောင်းကစားကုမ္ပဏီ၏ T&C (စည်းမျဉ်းနှင့်သတ်မှတ်ချက်များ) အပေါ် ချိုးဖောက်မှုများစွာ ပြုလုပ်ခြင်း
 - ဖောက်သည်၏ အထောက်အထား သို့မဟုတ် ထိုသူတို့ ပေးထားသောအချက်အလက်များ (ဥပမာ- လိပ်စာ၊ ခရက်ဒစ်/ဒက်ဘစ်ကဒ် အချက်အလက်၊ အခြားအချက်အလက်များ) နှင့် ပတ်သက်၍ သံသယရှိခြင်း
 - သင် သို့မဟုတ် သင့်အကျိုးစီးပွားအတွက် သို့မဟုတ် သင်နှင့်ပူးပေါင်း၍ အခြားသူတစ်ဦးက ကျူးလွန်သော မည်သည့် လိမ်လည်မှုမျိုးမဆို သာမက အခြားကန့်သတ်မထားသော အချက်များလည်း ပါဝင်ခြင်း-
 - က) ငွေပြန်အမ်းခြင်း သို့မဟုတ် လိမ်လည်ခြင်း
 - ခ) ခိုးယူထားသော သို့မဟုတ် အတည်မပြုနိုင်သော ဘဏ်ကဒ်ကို ငွေကြေးအရင်းအမြစ်အဖြစ် အသုံးပြုခြင်း
 - ဂ) ဤလုပ်ဆောင်မှု သို့မဟုတ် ကြိုးပမ်းမှုသည် နောက်ဆုံးတွင် သင့်အကောင့်ကို ဆုံးရှုံးမှု သို့မဟုတ် ထိခိုက်မှု ဖြစ်စေသော်လည်းကောင်း၊ မဖြစ်စေသော်လည်းကောင်း ဥပဒေတွင် ပြဌာန်းထားသော ကန့်သတ်ချက်များကိုတမင်တကာ သို့မဟုတ် လှည့်စားရန် နှင့်/သို့မဟုတ် ရှောင်လွှဲရန် ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့်ကျူးလွန်ခဲ့ခြင်း ကဲ့သို့သော သက်ဆိုင်ရာ တရားစီရင်ပိုင်ခွင့် နယ်မြေတစ်ခုခုတွင် တရားမဝင်ဟု ယူဆနိုင်သည့် သင်လုပ်ဆောင်ခဲ့သော သို့မဟုတ် လုပ်ဆောင်ရန်ကြိုးစားခဲ့သော မည်သည့်လုပ်ဆောင်မှုမဆို
 - ပွဲတစ်ခု၏ ရလဒ်အကြောင်း သတင်းအချက်အလက် ရခဲ့ပြီး၊ ထိုပွဲအတွက် ဖောက်သည်မှ လောင်းကြေးတင်သည့်အခါ
 - ဖောက်သည်သည် ပွဲတစ်ခု၏ ရလဒ်ကို ပွဲတွင် တိုက်ရိုက်ပါဝင်နိုင်မှုကြောင့် (အားကစားသမားများ၊ နည်းပြများ၊ ဦးစီးများ စသည်) လွှမ်းမိုးနိုင်ခဲ့ခြင်း သို့မဟုတ် ပါဝင်သူများ၏ ကိုယ်စား လုပ်ဆောင်ခဲ့ခြင်း
 - လောင်းကစားဒိုင်က သတ်မှတ်ထားသော ကန့်သတ်ချက်များကို ကျော်လွန်ရန်၊ အခြားသူများနှင့်

ပူးပေါင်းပြီး ကျွန်ုပ်တို့ ကမ်းလှမ်းသော အပိုဆုအစီအစဉ်များ သို့မဟုတ် အခြားပရိုမိုးရှင်းများဆီမှ မမျှတသော အသာစီးရရန် လောင်းကစားသူ တစ်စုက (အသင်းအဖွဲ့ တစ်ခုအဖြစ်) ပူးပေါင်းကာ လောင်းကြေး တင်ခဲ့ကြခြင်း

- ကျွန်ုပ်တို့ ကမ်းလှမ်းသော ဝန်ဆောင်မှုများ (လောင်းကစားခြင်းအပါအဝင်) နှင့် ဆက်စပ်၍ ကျွန်ုပ်တို့၏ ဆော့ဖ်ဝဲလ်တွင် ချို့ယွင်းချက်များ၊ မှားယွင်းမှုများ သို့မဟုတ် အမှားများကို အသုံးပြုခြင်း အပါအဝင် အလိုအလျောက် လောင်းကစားခြင်းကို လွယ်ကူစေသော အထူးဆော့ဖ်ဝဲလ် သို့မဟုတ် ဟာဒ်ဝဲလ်ကို အသုံးပြုသည်ဟု လောင်းကစားသူအပေါ် သံသယရှိသည်။ လူသား၏ ဝင်ရောက် ဆောင်ရွက်မှု မရှိဘဲ လောင်းကစား ပြုလုပ်နိုင်သော ဆော့ဖ်ဝဲလ် (ဥပမာ၊ ဘော့များ) စသည်တို့ ပါဝင်သည်သာမက ကန့်သတ်မထားသော အခြား မမှန်မကန် ဖြစ်စေသော ပစ္စည်းကိရိယာများ၊ ပရိုဂရမ်များ သို့မဟုတ် အကဲဖြတ်စနစ်များကို အသုံးပြုခြင်း

- ကုမ္ပဏီက ချမှတ်ထားသော ကန့်သတ်ချက်များကို ရှောင်လွှဲရန် သို့မဟုတ်အချက်အလက်များ ရယူရန် မည်သည့် မတရားသောနည်းလမ်းကိုမဆို အသုံးပြုခဲ့ခြင်း

ကုမ္ပဏီ၏ စီမံခန့်ခွဲမှုသည် လောင်းကစားသူ၏ မှတ်ပုံတင် သို့မဟုတ် ထိုသူတို့ ပေးပို့ထားသော အခြားအချက်အလက်များ (ဥပမာ၊ နိုင်ငံကူးလက်မှတ် အချက်အလက်၊ နေရပ်လိပ်စာ) ကို အထောက်အထားပြသော လောင်းကစားသူ၏ စာရွက်စာတမ်းများကို ၎င်းတို့၏ ဆုံးဖြတ်ချက်အရ တောင်းခံခွင့်ရှိပြီး ယင်းအချက်အလက်များအားလုံးကို စစ်ဆေးမှု မပြီးမချင်း ငွေပေးချေမှုများကို ရုပ်သိမ်းပိုင်ခွင့်ရှိသည်။

ကုမ္ပဏီ၏ စီမံခန့်ခွဲမှုသည် အထောက်အထားစစ်ဆေးမှု လုပ်ငန်းစဉ်၏ အစိတ်အပိုင်းအဖြစ် ဗီဒီယိုအစည်းအဝေး တစ်ခု ကျင်းပရန် နှင့်/သို့မဟုတ်စာရွက်စာတမ်းများကို စာတိုက်မှတစ်ဆင့် ပေးပို့ရန်အတွက် တောင်းဆိုနိုင်သည့် အခွင့်အရေးရှိသည်။ စာရွက်စာတမ်းများ လက်ခံရရှိပြီးနောက် စစ်ဆေးမှုသည် 72 နာရီအထိ ကြာနိုင်သည်။ ဗီဒီယို အစည်းအဝေး၏ ရလဒ်ကို ဗီဒီယိုအစည်းအဝေး ကျင်းပပြီးနောက် ရုံးဖွင့်ရက် 5 ရက်အတွင်း ဖောက်သည်ထံ ပေးပို့နိုင်သည်။ ပေးထားသော အချက်အလက်များသည် မမှန်ကန်ကြောင်း သက်သေခိုင်လုံပါက၊ ကုမ္ပဏီသည် ၎င်းတို့၏ စုံစမ်းစစ်ဆေးမှု ကာလအတွင်း လောင်းကစားအားလုံးဖျက်သိမ်းခြင်းနှင့် ငွေပေးချေမှုအားလုံးကို ရပ်ဆိုင်းခြင်းကိုသာမက ကန့်သတ်မထားသော အခြားလုပ်ဆောင်မှုများဖြစ်သည့် စိစစ်ရေးလုပ်ငန်းစဉ်အတွက် လိုအပ်သော စာရွက်စာတမ်းများ တောင်းခံပြီးနောက် အကောင့်ကို အပြည့်အဝစိစစ်မှုများ ဆက်လက်ဆောင်ရွက်ရန် စသည့် သင့်တင့်သော အစီအမံများကို ဆောင်ရွက်ရန် အခွင့်အရေး ရှိသည်။

4. အကယ်၍ ဖောက်သည်သည် စစ်ဆေးမှု ခံယူရန် ငြင်းဆန်ပါက၊ ကုမ္ပဏီသည် ထိုသူ၏ လောင်းကြေးများ (ပုံတူပွား အကောင့်များရှိ လောင်းကြေးများအပါအဝင်) ကို ပယ်ဖျက်ရန် အခွင့်အရေးကို ပိုင်ဆိုင်ထားသည်။ ထို့အပြင် အကောင့်ပိုင်ရှင်အနေဖြင့် လိုအပ်ချက်များ ဖြည့်ဆည်းပြီး သူတို့၏ ငွေသွင်းနည်းလမ်းများကို အတည်ပြုမှု မပြုမချင်း အကောင့်ကို ပိတ်ဆို့ခြင်းနှင့် ရှိနေသော ငွေကြေးများကို ပိတ်ပင်ခြင်းသာမက အခြားကန့်သတ်မထားသော သင့်တင့်သည့် အစီအမံကိုမဆို ဆောင်ရွက်ရန် စီမံခန့်ခွဲမှုဌာနတွင် အခွင့်အရေးရှိသည်။

5. စုံစမ်းစစ်ဆေးမှု ပြီးဆုံးပြီးနောက် ကုမ္ပဏီသည် မျှတပြီး သင့်တင့်သည်ဟု ယူဆသည့် မည်သည့်ဆုံးဖြတ်ချက်မဆို ချမှတ်နိုင်သည်။

- အကောင့် (ပုံတူပွား အကောင့်များ အပါအဝင်) ကို ပိတ်ပင် (ပိတ်သိမ်း) ရန်၊ ဖြစ်လာနိုင်သည့် အချက်မှာ-

- ဤပုံတူပွားအကောင့်ကို အသုံးပြုသောအခါ အပိုဆုများနှင့် အခမဲ့လောင်းကြေးများမှ ရရှိသည့် ဆုကြေးငွေများ၊ အခမဲ့လောင်းကြေးများနှင့် အနိုင်ရငွေများအားလုံး ပျက်ပြယ်ကာ သင်ဆုံးရှုံးသွားပါမည်

- ကျွန်ုပ်တို့၏ တစ်ဦးတည်းသော ဆုံးဖြတ်ချက်အရ၊ သင်၏ အဓိက အကောင့်နှင့် ပုံတူပွား အကောင့်များမှ ပြုလုပ်သော စုံစမ်းစစ်ဆေးမှု အစပိုင်းတွင် (ပယ်ဖျက်ထားသော ဆုကြေးငွေများမပါဘဲ) ဆုကြေးငွေအားလုံးကို ဖျက်သိမ်းပြီး သင့်အကောင့်၏ လက်ကျန်ငွေကို ပြန်အမ်းရန် ဤပုံတူပွား အကောင့်နှင့် ဆက်စပ်၍ ကျွန်ုပ်တို့အား ပေးချေရန်ရှိသည့် ငွေပမာဏများကို သင်၏အကောင့်များ (အခြား ပုံတူပွား အကောင့်များ အပါအဝင်) ထံမှ တိုက်ရိုက်ပြန်အမ်းပေးရန်လည်း ကျွန်ုပ်တို့မှာ အခွင့်အရေးရှိပါသည်။

- ကျွန်ုပ်တို့၏ တစ်ဦးတည်းသော ဆုံးဖြတ်ချက်အရ (အထူးကိစ္စများတွင်) အဓိက အကောင့်ကို ဆက်လက်အသုံးပြုခွင့် ပေးရန်နှင့် ၎င်းကို ခိုင်လုံကြောင်း အသိအမှတ်ပြုရန်၊ ပုံတူပွားအကောင့်မှ သင်ထည့်သွင်းထားသော လောင်းကြေးအားလုံးကို ပယ်ဖျက်ရန်၊ ပုံတူပွား အကောင့်(များ)ကို ကုမ္ပဏီ၏ ဆုံးဖြတ်ချက်အရ ပိတ်ပင်ရန် နှင့်/သို့မဟုတ် ဖျက်သိမ်းရန် ဖြစ်ပါသည်။ (ချိုးဖောက်မှု၏ အတိုင်းအတာနှင့်အညီ သီးခြားကိစ္စ တစ်ခုချင်းစီအတွက် ဆုံးဖြတ်ချက် ချပါသည်။)

6. ဖောက်သည်သည် မှတ်ပုံတင်စဉ်က ရရှိခဲ့သော စကားဝှက် နှင့် အကောင့်နံပါတ်ကိုလျှို့ဝှက်စွာ ထိန်းသိမ်းရန် တာဝန်ရှိပါသည်။ လောင်းကစားရုံတွင် စာရင်းတင်ထားသော လောင်းကြေးအားလုံးသည် မှန်ကန်ရပါမည်။ လောင်းကြေး ဖျက်သိမ်းခြင်းသည် ဤစည်းမျဉ်းများနှင့် ကိုက်ညီရမည်။ သုံးစွဲသူ၏ လော့ဂ်အင်အချက်အလက်များသည် ပြင်ပပုဂ္ဂိုလ်သို့ ပေါက်ကြားသွားပါက၊ လောင်းကစားရုံအား အသိပေးသင့်ပြီး ဖောက်သည်သည် သူ၏ အသုံးပြုသူအမည်နှင့် စကားဝှက်အပြင် အီးမေးလ်၏ စကားဝှက်ကို ပိုမိုခိုင်မာသော စကားဝှက်သို့ ပြောင်းလဲသင့်ပါသည်။ ငွေထုတ်ယူမှုကုန်များ သို့မဟုတ် သင့်ဖုန်းနံပါတ် ပြောင်းနိုင်သည့် ကုန်များကို ပြင်ပပုဂ္ဂိုလ်သို့ ထုတ်ဖော်ပြောကြားခြင်း မပြုရပါ။
7. အကောင့်ပိုင်ရှင်သည် အကောင့်ပေါ်ရှိ မည်သည့်လုပ်ဆောင်မှုမဆို ကိုယ်တိုင်သာလုပ်ဆောင်ကြောင်း အတည်ပြုပါသည်။ အကယ်၍အကောင့်ကို ပြင်ပပုဂ္ဂိုလ်က စီမံခန့်ခွဲလျှင်၊ အကောင့်ပိုင်ရှင်သည် အကောင့်သို့ ဝင်ရောက်ခွင့်အတွက် သီးသန့် တာဝန်ယူရမည်။
8. အကယ်၍ အကောင့်တစ်ခုသည် 3 လကြာ အသုံးမပြုဘဲ ထားပါက၊ ကုမ္ပဏီသည် ၎င်းကို ပိတ်ပင်ရန် အခွင့်အရေးကို ပိုင်ဆိုင်ထားသည်။ အကောင့်ပိတ်ဆို့မှုကို ပြန်ဖွင့်ရန်၊ ကျေးဇူးပြု၍ ကျွန်ုပ်တို့၏ လုံခြုံရေးအဖွဲ့ အား security-en@1xBet-team.com တွင် ဆက်သွယ်ပေးပါ။
9. အသုံးပြုသူ အကောင့်ကို အကြောင်းတစ်ခုခုကြောင့် ပိတ်ထားပါက၊ လိုင်စင်ပိုင်ရှင် Caecus N.V. နှင့်ဆက်စပ်သော ဝက်ဘ်ဆိုဒ်အားလုံးသို့ ဝင်ရောက်ခွင့်ကို ကန့်သတ်မည် ဖြစ်သည်။ ဆိုလိုသည်မှာ အသုံးပြုသူသည် သူ၏အကောင့်ပိတ်ပင်မှု မပွင့်မချင်း လော့ဂ်အင်ဝင်ခြင်း သို့မဟုတ် ဤဝက်ဘ်ဆိုဒ်များမှ ပေးထားသော ဝန်ဆောင်မှုများ သို့မဟုတ် လုပ်ဆောင်ချက်များကို ဝင်ရောက်ကြည့်ရှုနိုင်ခြင်းအား ပြုလုပ်နိုင်မည်မဟုတ်ပါ။
ဤမူဝါဒသည် Caecus N.V. နှင့်ဆက်စပ်သော ဝက်ဘ်ဆိုဒ်များ၏ လုံခြုံရေးနှင့် ဖြောင့်မတ်မှုကို အာမခံရန်နှင့် လိုင်စင်ပိုင်ရှင်နှင့် ၎င်းအသုံးပြုသူများ၏ အကျိုးစီးပွားကို ကာကွယ်ရန် ချမှတ်ထားခြင်း ဖြစ်ပါသည်။ အသုံးပြုသူများသည် သူတို့၏ အကောင့်ကို ပိတ်ပင်ခြင်းမှ ရှောင်ရှားရန် ဤဝက်ဘ်ဆိုဒ်များ၏ အသုံးပြုမှုစည်းမျဉ်းနှင့် သတ်မှတ်ချက်များကို လိုက်နာရန် အရေးကြီးပါသည်။

7.2. သွင်းငွေနှင့် ထုတ်ငွေများ

1. ဖောက်သည်၏ အကောင့်ထံမှ ငွေသွင်းခြင်းနှင့် ထုတ်ယူခြင်းဆိုင်ရာ နည်းလမ်းအမျိုးမျိုး ရှိပါသည်။ ငွေသွင်းခြင်းနှင့် ငွေထုတ်ခြင်းနည်းလမ်းများ အားလုံးကို "ငွေပေးချေမှုများ" ကဏ္ဍတွင် တွေ့ရှိနိုင်ပါသည်။
2. ငွေထုတ်ယူမှု တောင်းဆိုချက်အားလုံးကို 24/7 အချိန်မရွေး ဆောင်ရွက်ပါသည်။
3. 1xBet လုံခြုံရေးဝန်ဆောင်မှုသည်-

- e-payment စနစ်များမှတစ်ဆင့် ငွေသွင်းခဲ့လျှင် ငွေသားထုတ်ယူရန် တောင်းဆိုချက်များကို ငြင်းပယ်ပါသည်။
- ငွေသွင်းခြင်း သို့မဟုတ် ငွေထုတ်ယူမှု ပမာဏသည် လောင်းကြေးတင်ထားသည့် (ဖောက်သည်သည် သွင်းငွေအားလုံး စုစုပေါင်းတွင် ပေါင်းထည့်သော အစုငွေနှင့် အနည်းဆုံး ပေါက်ကြေး 1.1 ရှိသော လောင်းကြေးများဖြင့် ကစားရမည်။ သင့်လက်ကျန်ငွေအပေါ် အနည်းဆုံး သက်ရောက်မှုရှိသော ပမာဏဖြင့်သည့် လောင်းကြေးများကို ထည့်သွင်းစဉ်းစားခြင်းမပြုရ။ ဆိုလိုသည်မှာ ရှုလက်၊ ဘက်ကာရတ်၊ ခရက်နှင့် အန်စာတုံးများကဲ့သို့သော ဂိမ်းများတွင် ဆန့်ကျင်ဘက် ရလဒ်များအပေါ် လောင်းခြင်း) ပမာဏနှင့် မကိုက်ညီပါက မည်သည့်ငွေထုတ်ယူမှုကိုမဆို ငြင်းပယ်သည်။ ပေးထားသော သွင်းငွေ၏ လောင်းကြေးပမာဏကို အခြေခံ၍ ခွင့်ပြုသည့် ငွေထုတ်ယူမှု ပမာဏများကို တွက်ချက်ရမည်။
- လောင်းကစားအကောင့်ကို အလွဲသုံးစား ပြုလုပ်ပါက ငွေထုတ်ယူမှုကို ငြင်းပယ်မည်။ ဤကိစ္စတွင် ငွေထုတ်ယူမှု မပြုလုပ်မီ သင်၏ အကောင့်ကို အတည်ပြုစစ်ဆေးရမည်။

4. 1xBet လုံခြုံရေးဝန်ဆောင်မှုသည် အောက်ပါကိစ္စများအတွက် ဖောက်သည်များကို အားပေးမှု မပြုပါ-

- ငွေများကို ငွေပေးချေမှုစနစ်တစ်ခုမှ နောက်တစ်ခုသို့ လွှဲပြောင်းခြင်း၊
- လောင်းကြေးတင်ခြင်း မပြုဘဲ ငွေသွင်း နှင့် ငွေထုတ်ခြင်း။

အထက်ပါဖြစ်ရပ်များတွင် ငွေများကို သင်၏အကောင့်သို့ ပြန်လည်ပေးပို့မည်ဖြစ်သည်။

5. သင့်အကောင့်သို့ ငွေသွင်းရန် သုံးခဲ့သော ငွေပေးချေမှု အချက်အလက်များကိုသာ သုံးလျက် ငွေများကို ထုတ်ယူနိုင်ပါသည်။ ငွေသွင်းရန် နည်းလမ်းအမျိုးမျိုး အသုံးပြုပါက၊ ငွေထုတ်ယူမှုသည် အဆိုပါ မည်သည့်နည်းလမ်းကိုမဆို အသုံးပြု၍ ပြုလုပ်သော ငွေသွင်းမှုနှင့် အချိုးကျဖြစ်ရမည်။
6. 1xBet သည် ငွေပေးချေမှုစနစ်များ သို့မဟုတ် ငွေသားဖြင့် ငွေထုတ်ယူခြင်းကိုငြင်းဆန်နိုင်ပြီး ဘဏ်ငွေလွှဲမှုကို အစားထိုး သုံးနိုင်သည်။ ကုမ္ပဏီသည် ၎င်း၏ ဆုံးဖြတ်ချက်အရ ငွေသွင်းခြင်း နှင့်/သို့မဟုတ် ငွေထုတ်ခြင်းအတွက် သင်အသုံးပြုသော ငွေပေးချေမှုနည်းလမ်း တစ်ခု သို့မဟုတ် အများအပြားကို ကန့်သတ်နိုင်သည်။
7. သတိပြုရန် ကျွန်ုပ်တို့၏ အုပ်ချုပ်ရေးအဖွဲ့သည် အခြားသူတစ်ဦး၏ အီလက်ထရောနစ် ပိုက်ဆံအိတ်ကို သုံးပြီး ငွေသွင်းခြင်းနှင့် ငွေထုတ်ခြင်းအား အကြံမပေးပါ။
- ကျွန်ုပ်တို့၏ လုံခြုံရေးအဖွဲ့ သည် ထိုကဲ့သို့သော သွင်းငွေများကို လိမ်လည်မှုအဖြစ် သတ်မှတ်ရန်နှင့် ကြိုတင်အသိပေးခြင်း မပြုဘဲ အသုံးပြုသူများ၏ ငွေပေးချေမှုများကို ပိတ်ပင်ရန် အခွင့်အရေးရှိသည်။
 - ကျွန်ုပ်တို့၏ အုပ်ချုပ်ရေးအဖွဲ့သည် အကောင့်ပိုင်ရှင်နှင့် မသက်ဆိုင်သော ငွေပေးချေမှု အချက်အလက်များကို အသုံးပြု၍ ငွေထုတ်ယူခြင်းကို ငြင်းပယ်ပိုင်ခွင့်ရှိသည်။
8. အချို့အခြေအနေများတွင် အချို့သော ဖောက်သည်များနှင့် ပတ်သက်ပြီး ပုံမှန်အားဖြင့် 1xBet က ပြန်အမ်းပေးလေ့ရှိသော ငွေသွင်းခြင်း သို့မဟုတ် ငွေထုတ်ယူခြင်းအပေါ် ငွေပေးချေမှုစနစ်များက ကောက်ခံသော ဝန်ဆောင်ခများအတွက် ပြန်မဆပ်ရန် 1xBet အနေဖြင့် ဆုံးဖြတ်နိုင်ပါသည်။
9. ကွဲပြားသော ငွေအလွှဲအပြောင်းများအတွက် ပြထားသည့် ငွေလဲနှုန်းမှာ ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝတ်ဆိုက်တွင် ဖော်ပြထားသည့် လက်ရှိငွေလဲနှုန်းနှင့် တူညီမည် မဟုတ်ပါ။ ငွေအလွှဲအပြောင်းများ (သွင်းငွေများနှင့် ထုတ်ငွေများ) ကို ဆောင်ရွက်စဉ် ထိုအချိန်၌ ကုမ္ပဏီ၏ဝတ်ဆိုက်တွင် ဖော်ပြထားသည့် ငွေလဲနှုန်းအရ ငွေများကို လဲလှယ်ပါသည်။
- နှုန်းထားမှာ ပုံသေ မဖြစ်နိုင်ပါ။ တစ်နေ့တာအတွင်း အကြိမ်များစွာ ပြောင်းလဲနိုင်သကဲ့သို့ မပြောင်းလဲ၍လည်း အချိန်ကြာမြင့်စွာ တည်ရှိနိုင်သည်။ အမှန်တကယ် ငွေလဲလှယ်သည့် နေ့ရက်နှင့် အချိန်မှာ အဆိုပါအချိန်၌ ဝတ်ဆိုက်တွင် ဖော်ပြထားသော ရွေးချယ်သည့် ငွေလဲနှုန်းအပေါ် မူတည်ပါသည်။ ငွေသွင်းသော နောက်ဆုံးပမာဏနှင့် ငွေလဲနှုန်းအတိအကျကို သွင်းငွေ/ထုတ်ငွေ တောင်းဆိုချက်အတွင်း

သင်ကြည့်ရှုနိုင်သည်။

ကုမ္ပဏီသည် ငွေလဲနှုန်းထား၊ ငွေလဲလှယ်နှုန်းများနှင့် ဆက်စပ်၍ သွယ်ဝိုက်သော၊ ထင်မှတ်မထားသော သို့မဟုတ် မတော်တဆဖြစ်ပွားသော လောင်းသူများ၏ ဆုံးရှုံးမှုများအတွက် တာဝန်ရှိမည် မဟုတ်ကြောင်း ကျေးဇူးပြု၍ သတိပြုပါ။

10. အချို့ကိစ္စများတွင် ကုမ္ပဏီသည် ဖောက်သည်၏ ငွေပေးချေမှုများအပေါ် တဖက်သတ်စိစစ်သော လုပ်ငန်းစဉ်ကို စတင်ရန်နှင့် ငွေပေးချေမှုစနစ်မှ ထပ်ဆောင်းအချက်အလက်များအတွက် တောင်းဆိုရန် အခွင့်အရေးရှိပါသည်။
စိစစ်မှု ပြုလုပ်နေစဉ်အတွင်း ငွေကြေးဆိုင်ရာ လုပ်ငန်းစဉ်အတွက် ဖောက်သည်၏ အကောင့်ကို ပိတ်ထားနိုင်ဖွယ် ရှိသည်။
11. ငွေပေးချေမှုစနစ်အချို့၏ စည်းမျဉ်းများအရ စိစစ်ရေးလုပ်ငန်းစဉ်သည် အများဆုံးရက်ပေါင်း 180 အထိ ကြာမြင့်နိုင်သည်။
အကယ်၍ ဖောက်သည်သည် ကုမ္ပဏီ၏ စည်းမျဉ်းများကို မလိုက်နာပါက (ဥပမာ T&C ကို ချိုးဖောက်ခြင်းဖြင့်၊ ငွေထုတ်ယူရန် တောင်းဆိုခြင်းမပြုမီ လောင်းကြေး မတင်ခြင်း စသည်ဖြင့်)၊ ကုမ္ပဏီသည် ထိုဖောက်သည်အား ငွေထုတ်ယူခွင့်ပြုရန် ငြင်းဆန်ပိုင်ခွင့် ရှိသည်။
12. Bitcoin ငွေပေးချေမှုစနစ်ကို အသုံးပြုလျက် BTC ငွေကြေးဖြင့် အသုံးပြုသူ၏ အကောင့်ထဲသို့ ထည့်သွင်းခြင်း သို့မဟုတ် ထုတ်ယူခြင်း ပြုလုပ်ပါက ဝန်ဆောင်မှုကြေးကို ကောက်ခံပါသည်။
သင်၏ ခရက်ဒစ်ကဒ် ဖော်ပြချက်တွင် "လောင်းကြေး_သွင်းငွေ" ဟု ရေးထားပါလိမ့်မည်။

7.3. အပိုဆုများ

1. ဤကဏ္ဍသည် လောင်းကစားကုမ္ပဏီက ပေးသော အပိုဆုအစီအစဉ်များကို ဖော်ပြထားသည်။
2. အပိုဆုကို မှတ်ပုံတင်ထားသော ဖောက်သည်များသာ ရရှိနိုင်ပါသည်။
3. ဖောက်သည်၏ အကောင့်ရှိ ကိုယ်ရေးအချက်အလက် ကွက်လပ်များအားလုံးကို ဖြည့်သွင်းရပါမည်။
4. ကျွန်ုပ်၏အကောင့် ရှိ "အပိုဆုကမ်းလှမ်းချက်များတွင် ပါဝင်မည်" အကွက်ကို အမှတ်ခြစ်ထားရမည်။
5. ကုမ္ပဏီသည် မည်သည့်အကြောင်းကြောင့်မဆို ဖောက်သည်များ၏ ငွေပေးချေမှုမှတ်တမ်းများနှင့် အခြားမှတ်တမ်းများကို စိစစ်သုံးသပ်ပိုင်ခွင့် ရှိသည်။ ဤကဲ့သို့ စိစစ်သုံးသပ်ရာတွင် ကုမ္ပဏီသည် ၎င်း၏ကိုယ်ပိုင်အမြင်အရ မတရားပြုသည်ဟု ယူဆသော နည်းလမ်းဗျူဟာများတွင် ဖောက်သည်တစ်ဦး သို့မဟုတ် ဖောက်သည်များ ပါဝင်နေသည်ဟု ထင်ရလျှင်၊ ကုမ္ပဏီသည် ထိုဖောက်သည်များ၏ ပရိုမိုးရှင်း ရရှိခွင့်ကို ရုပ်သိမ်းရန်နှင့် အပိုဆုကို ပယ်ဖျက်ရန် အခွင့်အရေး ရှိသည်။
6. ဖောက်သည်၊ မိသားစု၊ လိပ်စာ၊ မျှဝေသုံးသော ကွန်ပျူတာ၊ မျှဝေသုံး IP လိပ်စာနှင့် ခွဲခြားသိမြင်နိုင်သော အကောင့် အချက်အလက်များဖြစ်သည့် အီးမေးလိပ်စာ၊ ဘဏ်အကောင့် အချက်အလက်၊ ခရက်ဒစ်ကတ် အချက်အလက်နှင့် ငွေပေးချေမှုစနစ် အပါအဝင် တစ်ဦးလျှင် အပိုဆုတစ်ခုကိုသာ ခွင့်ပြုပါသည်။ အပိုဆု ကမ်းလှမ်းမှုကို အလွဲသုံးစားပြုမှုတိုင်းအတွက် သက်ဆိုင်ရာ အကောင့်ကို ပိတ်ပစ်ပါလိမ့်မည်။
7. လိုအပ်ပါက ဖောက်သည်သည် မိမိ၏ ကိုယ်ပိုင်အထောက်အထား (KYC) ကို အတည်ပြုရန်အတွက် စာရွက်စာတမ်းများ တင်ပြရမည်။ လုံခြုံရေးအဖွဲ့က တောင်းဆိုသည့်အခါ ဤစာရွက်စာတမ်းများကို မတင်ပြပါက အပိုဆုကြေး/ အနိုင်ရငွေများ ဆုံးရှုံးရမည် ဖြစ်သည်။ ဖောက်သည်သည် မိမိ၏ မှတ်ပုံတင်ကို ကိုင်ဆောင်လျက် ရိုက်ကူးထားသည့် ဓာတ်ပုံအထောက်အထားများ (ဖောက်သည်၏ မျက်နှာကို ဓာတ်ပုံတွင် ရှင်းလင်းစွာမြင်နိုင်ရမည်) သို့မဟုတ် ဖုန်းဖြင့် အထောက်အထားစစ်ဆေးမှုကို ပြီးပြည့်စုံစွာ ပြုလုပ်ရန် ကုမ္ပဏီသည် မည်သည့်အချိန်တွင်မဆို တောင်းဆိုပိုင်ခွင့်ရှိသည်။
8. အပိုဆု ကမ်းလှမ်းမှုကို အလွဲသုံးစားပြုကြောင်း အထောက်အထားကို ကုမ္ပဏီမှ တွေ့ရှိပါက၊ ကျူးလွန်သူ

ဖောက်သည်အား အောက်ပါ အရေးယူမှုများကို ဆောင်ရွက်ရန် အခွင့်အရေးရှိသည်- လက်ရှိ အပိုဆုများနှင့် အပိုဆုဖြင့် အနိုင်ရသော ငွေများအားလုံးကို ဖျက်သိမ်းပြီး ဖောက်သည်၏ အကောင့်ကို ပိတ်ပင်ပါမည်။

9. . ကုမ္ပဏီသည် အပိုဆုကမ်းလှမ်းချက်၏ စည်းမျဉ်းများကို ပြောင်းလဲရန် သို့မဟုတ် အချိန်မရွေး ရပ်ဆိုင်းရန် သို့မဟုတ် ဖျက်သိမ်းရန် အခွင့်အရေးရှိသည်။

မှတ်ပုံတင် အပိုဆုငွေ

- ငွေသွင်းမည်။
- ပထမဆုံး သွင်းငွေ အပိုဆုကို သွင်းငွေပမာဏအား လောင်းကစားပြုခြင်းဖြင့် လဲလှယ်ရပါမည်။
- အပိုဆု၏ သက်တမ်း ကုန်ဆုံးသွားသည်နှင့် ၎င်းအား ဆုံးရှုံးသွားပြီဟု မှတ်ယူရပါမည်။
- "ပထမဦးဆုံး သွင်းငွေ" အပိုဆု၏ ပြည့်စုံသော စည်းမျဉ်းနှင့် သတ်မှတ်ချက်များ (make line a hyperlink)

သွင်းငွေ အပိုဆုများ

- အကောင့်ကို အသုံးပြု၍ နေ့စဉ် ငွေပေးချေမှုများကို ပြုလုပ်သော အမြဲသုံး ဖောက်သည်များသာ ဤကမ်းလှမ်းမှုအတွက် သတ်မှတ်ချက် ပြည့်မီပါသည်။
- ငွေသွင်းမည်။
- သွင်းငွေပမာဏကို လောင်းကစားပြုခြင်းဖြင့် အပိုဆုကို လဲလှယ်ရပါမည်။
- အပိုဆု၏ သက်တမ်း ကုန်ဆုံးသွားသည်နှင့် ၎င်းအား ဆုံးရှုံးသွားပြီဟု မှတ်ယူရပါမည်။
- "လပ်ကီး သောကြာနေ့" အပိုဆုကြေး၏ ပြည့်စုံသော စည်းမျဉ်းနှင့် အခြေအနေများ (make line a hyperlink)
- "x2 ဗုဒ္ဓဟူးနေ့" အပိုဆု၏ ပြည့်စုံသော စည်းမျဉ်းနှင့် အခြေအနေများ (make line a hyperlink)

လက်ဆောင်များ

- လက်ဆောင်သည် ငွေသွင်းရန် လိုအပ်သော အပိုဆုအမျိုးအစား တစ်ခုဖြစ်သည် (စည်းမျဉ်းများတွင် အခြားသတ်မှတ်ချက် မရှိလျှင်)။ လောင်းကစားပြုရန် လိုအပ်မှု ရှိခြင်း/မရှိခြင်းဖြင့် ပေးသော အခမဲ့လှည့်ခြင်းများအတွက် လက်ဆောင်အပြင် ငွေအစစ်ဖြင့် လောင်းကစား ပြုရန် လိုအပ်မှု ရှိခြင်း/မရှိခြင်းဖြင့် ပေးသော အခမဲ့လှည့်ခွင့်များနှင့် အပိုဆုပေးငွေအတွက် ပရိုမိုကုဒ်များ။
- လက်ဆောင်များကို အထူးစည်းမျဉ်းများနှင့် သတ်မှတ်ချက်များဖြင့် ရရှိနိုင်သည်။ ထို့ကြောင့် ၎င်းတို့ကို မဖွင့်မီ ဤစည်းမျဉ်းများ (အပိုဆုငွေ၊ လောင်းကစားပြုရန် လိုအပ်ချက်များ စသည်) ကို သင်္ကေတတိုင် ဂရုတစိုက် လေ့လာရန် ကျွန်ုပ်တို့ အလေးအနက်အကြံပြုပါသည်။ အသေးစိတ်အချက်အလက်များနှင့် မည်သည့်နားလည်မှုလွဲမှားမှုများကိုမဆို ရှောင်ရှားရန် ၎င်းတို့ကို သင့်အကောင့်၏ သက်ဆိုင်ရာ ကဏ္ဍတွင် ကြည့်ရှုပါ။
- လက်ဆောင်ကို နည်းလမ်းနှစ်ခုဖြင့် ပေးအပ်နိုင်သည်- ဖောက်သည်အကောင့်၏ သင့်လျော်သော ကဏ္ဍတွင် (အပိုဆုငွေနှင့် လက်ဆောင်များ) ချက်ချင်းရရှိနိုင်ရန် သို့မဟုတ် ပရိုမိုကုဒ်အဖြစ် (မိတ်ဖက်ဝဘ်ဆိုဒ်မှတစ်ဆင့်၊ ကိုယ်ရေးကိုယ်တာ သတင်းစကားဖြင့် စသည်) ပေးပို့နိုင်သည်။ ၎င်းတို့ကို အပိုဆုများနှင့် လက်ဆောင်များ ကဏ္ဍရှိ သင့်လျော်သော ကွက်လပ်တွင် ထည့်သွင်းရမည် ဖြစ်သည်။
- လက်ဆောင်ကို အသုံးပြုရန်အတွက် ဖောက်သည်အနေဖြင့် ငွေသွင်းရန် မလိုအပ်ပါ။ သို့သော်လည်း လက်ဆောင်တစ်ခုကို သုံးလျက် အနိုင်ရရှိသော ငွေကြေးများကို အသုံးပြုနိုင်ရန် သတ်မှတ်ချက်များနှင့် ကိုက်ညီရမည် ဖြစ်ပါသည်။
- လက်ဆောင်တစ်ခုကို တစ်ကြိမ်သာ အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ အခြားအရာများကို အသုံးပြုခွင့် ပိတ်ခြင်း၊ ရပ်ဆိုင်းခြင်း၊ ဖျက်သိမ်းခြင်း ပြုလုပ်ပါမည်။

- ပရိုမိုးရှင်းအဖြစ် ပေးသော ပရိုမိုကုဒ်များနှင့် လက်ဆောင်များကို ဖောက်သည်၏ အဓိကပိုက်ဆံအိတ်တွင်သာ ထည့်သွင်းအသုံးပြုနိုင်သည်။ အခြားငွေကြေး ပိုက်ဆံအိတ်များတွင် ပရိုမိုကုဒ်များကို အသုံးပြုပါက ကမ်းလှမ်းမှုကို ဖျက်သိမ်းခြင်းနှင့် လောင်းကစားပြုခြင်းတွင် ဆုံးရှုံးခြင်းတို့ ဖြစ်ပေါ်စေမည်ဖြစ်သည်။
- လက်ဆောင်နှင့် ၎င်းအား သုံးလျက် အနိုင်ရရှိသော ငွေများသည် သက်တမ်းကုန်ဆုံးသည့် နေ့ရက် နောက်ပိုင်းတွင် ပျောက်ဆုံးသွားမည် ဖြစ်ပါသည်။ သက်တမ်းကုန်ဆုံးသည့်ရက်ကို ဖောက်သည်အကောင့်၏ အပိုဆုများနှင့် လက်ဆောင်များ ကဏ္ဍတွင် ဖော်ပြထားသည်။
- လက်ဆောင်တစ်ခု အသက်ဝင်နေချိန် ဖောက်သည်သည် သူတို့၏ အဓိကအကောင့်ရှိ ငွေများကို သုံးပြီး လောင်းကစား ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ ထိုကဲ့သို့ ပြုလုပ်ခြင်းသည် အသက်ဝင်နေသော လက်ဆောင်ကမ်းလှမ်းမှုကို သက်တမ်းကုန်စေမည် မဟုတ်ပါ။
- လောင်းကစားပြုရန် လိုအပ်ချက်များ ပြည့်မီပြီးသော လက်ဆောင်များမှ ရရှိသော ငွေများကို လောင်းကစားပြုရန် လိုအပ်ချက်များ ပြည့်မီပြီးနောက် 24 (နှစ်ဆယ့်လေး) နာရီအတွင်း ဖောက်သည်၏ အကောင့်တွင် အခြားသတ်မှတ်ချက်များ ပြဌာန်းထားလျှင် ထည့်သွင်းပေးမည် ဖြစ်သည်။
(2 links to the 1xBet Promotions page)

ပြိုင်ပွဲများ

- ပြိုင်ပွဲများတွင် ပါဝင်ရန်အတွက် ကမ်းလှမ်းချက် စာမျက်နှာပေါ်ရှိ "ပါဝင်မည်" ခလုတ်ကို နှိပ်၍ စာရင်းသွင်းရပါမည်။
- သက်ဆိုင်ရာပြိုင်ပွဲ ပြီးဆုံးပြီးနောက် 72 နာရီအတွင်း ပြိုင်ပွဲအနိုင်ရသူများကို ဆုအားလုံး ပေးအပ်ပါမည်။
- ဆုရနေရာတွင် ဖောက်သည် နှစ်ဦးက ရှိနေလျှင် ပြိုင်ပွဲ၏ သတ်မှတ်များနှင့် ပိုမိုကိုက်ညီသော ပထမဆုံးဖောက်သည်က ဆုရသူ ဖြစ်လိမ့်မည်။
- ရလဒ်များကို တွက်ချက်ရာတွင် အစစ်မှန်ငွေဖြင့် ပြုလုပ်သော လောင်းကြေးများကိုသာ ထည့်သွင်း ရေတွက်မှာ ဖြစ်ပါသည်။

8. တိုက်ရိုက်ပွဲ လောင်းခြင်း

1. အဓိကအလောင်းအစားများ (အနိုင်၊ စုပေါင်း၊ ဟန်းဒီးကပ်) နှင့် အခြားအလောင်းအစားများ (HT-FT စသည်တို့) တွင် တိုက်ရိုက်လောင်းခြင်းများကို လက်ခံသည်။ တစ်ပွဲချင်းလောင်းကြေးများ သို့မဟုတ် မောင်းများအဖြစ် ပေါင်းစပ်ကာ လောင်းနိုင်ပါသည်။
2. ဆာဗာတွင် မှတ်ပုံတင်ပြီး အွန်လိုင်းအတည်ပြုချက် ရရှိပြီးနောက် လောင်းကြေးကို လက်ခံသည်ဟု ယူဆရမည်။ လက်ခံပြီးသည်နှင့် လောင်းကြေးကို ပြောင်းလဲခြင်း မပြုနိုင်ပါ။ "အထွေထွေစည်းမျဉ်းများ"၏ စာမျက်နှာ 2.7 တွင် ဖော်ပြထားသော အခြေအနေများ ဖြစ်ပေါ်ပါက တိုက်ရိုက်လောင်းကြေးကို ပေါက်ကြေး 1.00 အဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်။
3. လောင်းကြေးလက်ခံနေသော လက်ရှိတိုက်ရိုက်လောင်းကစားပွဲများရှိ ပြိုင်ပွဲများ၏ ရလဒ်များနှင့်ပတ်သက်၍ မတိကျသော အချက်များအတွက် လောင်ကစားနိုင်မှ တာဝန်ယူမည် မဟုတ်ပါ။ ဖောက်သည်များသည် အခြားလွတ်လပ်သော သတင်းအချက်အလက် ရင်းမြစ်များကို အသုံးပြုသင့်သည်။
4. တိုက်ရိုက်လောင်းကြေးများကို ပြုပြင်ခြင်း၊ ဖျက်ပစ်ခြင်း မပြုနိုင်ပါ။

9. ပြိုင်ပွဲရလဒ်များ၊ နေ့ရက်များနှင့် ပွဲစချိန်များ

လောင်းကစားရုံမှ မမှန်ကန်သော ရလဒ်များ တင်ပြသည့်အခါ လောင်းကြေးရှင်းလင်းမှုကို ပြန်လည်သုံးသပ်နိုင်ပါသည်။

1. ပွဲကို စီစဉ်ကျင်းပသည့် အဖွဲ့အစည်းများ၏ တရားဝင်စာရွက်စာတမ်းများနှင့်အညီ သတ်မှတ်ထားသော ပွဲစတင်ချိန်ကို အခြေခံ၍ လောင်းကြေးများကို သတ်မှတ်ပေးပါသည်။ ထိုကဲ့သို့သော မှန်ကန်ထိရောက်သော စာရွက်စာတမ်းများ မရှိပါက အားကစားအဖွဲ့အစည်းများ၏ တရားဝင် ဝက်ဘ်ဆိုဒ်များ၊ အားကစားကလပ်များ၏ ဝက်ဘ်ဆိုဒ်များနှင့် အခြားသော အားကစားသတင်းရင်းမြစ်များမှ အချက်အလက်များကို ရယူရမည်။
2. လောင်းကစားရုံသည် ဖော်ပြထားသော နေ့ရက်၊ အချိန်နှင့် ပွဲတစ်ခု၏ အမှန်တကယ် ဖြစ်ပေါ်သော နေ့ရက်၊ အချိန်တို့အကြား ကွာဟချက်အတွက် မည်သည့်တာဝန်မျှ မယူပါ။ "အားကစား"ကဏ္ဍတွင် ပြထားသည့်အတိုင်း ပွဲ၏ နေ့စွဲနှင့် စတင်ချိန်ကို ဖော်ပြထားပါသည်။ ပွဲစီစဉ်သူ၏ တရားဝင်စာရွက်စာတမ်းများတွင် ဖော်ပြထားသည့် အမှန်တကယ် ပွဲစတင်ချိန်နှင့် ညှိနှိုင်းလျက် လောင်းကြေးများကို ရှင်းပေးပါသည်။
3. ချန်ပီယံရှစ် အမည် သို့မဟုတ် ပြိုင်ပွဲ (အားကစားပွဲ) ၏ ကြာချိန်နှင့်ပတ်သက်၍ မမှန်ကန်သော ရည်ညွှန်းချက်များအတွက် လောင်းကစားရုံသည် တာဝန်ယူမည် မဟုတ်ပါ။ "အားကစား" သို့မဟုတ် "တိုက်ရိုက်" ကဏ္ဍများရှိ အသေးစိတ်အချက်အလက်များသည် ညွှန်ပြချက် ဖြစ်သည်။ ဖောက်သည်များသည် သက်ဆိုင်ရာ အားကစားပွဲ၏ အသေးစိတ်အချက်အလက်များကို သိရှိရန် အခြားလွတ်လပ်သော သတင်းရင်းမြစ်များကို အသုံးပြုသင့်သည်။
4. အားကစားနှင့် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု ကဏ္ဍများတွင် မိုးလေဝသအချက်အလက်များကို ညွှန်ပြထားသည်။ အားကစားနှင့် တိုက်ရိုက်ပွဲ ကဏ္ဍများရှိ ရာသီဥတု အခြေအနေများ၏ မညီမျှမှုသည် လောင်းကစားပွဲများကို ဖျက်သိမ်းရန် အကြောင်းရင်း မဖြစ်နိုင်ပါ။
5. ပွဲစီစဉ်သူက ထုတ်ပြန်သော ပွဲရလဒ်များနှင့် ပတ်သက်သော တရားဝင် စာရွက်စာတမ်းများရှိပါက ပွဲပြီးဆုံးပြီးနောက် 10 ရက်အတွင်း ရလဒ်များနှင့်ပတ်သက်၍ တိုင်ကြားစာများ တင်ပြရမည်။
6. ပွဲစတင်ချိန် နောက်ပိုင်းတွင် လောင်းထားသော လောင်းကြေးများကို (တိုက်ရိုက်လောင်းကြေးများ မှအပ) ပေါက်ကြေး 1.00 အဖြစ် သတ်မှတ်ရမည်။ မောင်းတစ်ခုတွင် ဖြစ်လျှင် ထိုထောက်များ၏ ပေါက်ကြေးကို 1.00 အဖြစ် သတ်မှတ်ရမည်။
7. အကယ်၍ ဖောက်သည်သည် ရလဒ် သိရှိထားသော ပွဲတစ်ခုအပေါ် လောင်းကြေးတင်လျှင်၊ အဆိုပါ လောင်းကြေးကို ဖျက်သိမ်းပါမည်။ ဤကိစ္စတွင် လောင်းကစားရုံသည် အထူးပုဂ္ဂလိက စုံစမ်းစစ်ဆေးမှုတစ်ခု အပြီးတွင်သာ ဆုံးဖြတ်ချက် ချပါမည်။ ဤကဲ့သို့ လောင်းကြေးနှင့် ဆက်စပ်သော မည်သည့်လုပ်ဆောင်ချက်ကိုမဆို ယာယီ ဆိုင်းငံ့ထားရပါမည်။
8. အကြံပြု လောင်းခြင်း။ ပွဲစဉ် သို့မဟုတ် ပြိုင်ပွဲကို အကြောင်းအမျိုးမျိုးကြောင့် 48 နာရီထက် ပိုကြာအောင် ရွှေ့ဆိုင်း (ပြန်လည်စီစဉ်ခြင်း) ပြုလုပ်ပါက ဤပွဲအပေါ် လောင်းကြေးအားလုံးကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာရမည် (ဤအချိန်သည် ခန့်မှန်းချိန်ဖြစ်သည်။ လောင်းကစားရုံသည် တရားဝင်စီစဉ်ထားသော ပွဲစတင်ချိန်မှ 48 နာရီကျော်ကြာ ရွှေ့ဆိုင်းပါက ဖြစ်ပေါ်လာနိုင်သည့် အငြင်းပွားမှုများကို ရှောင်ရှားရန်အတွက် ၎င်း၏ လုံးဝဆုံးဖြတ်ချက်အရ ထိုလောင်းကြေးများကို ဆက်လက်ထားရှိခွင့် ရှိသည်။) ပွဲစတင်ရန် တရားဝင် စီစဉ်ထားသော အချိန်ကို ပြောင်းလဲလိုက်ပါက ပွဲကို ရွှေ့ဆိုင်းခြင်း သို့မဟုတ် ပြန်လည်စီစဉ်ခြင်းအဖြစ် သတ်မှတ်ရမည်။
9. တိုက်ရိုက်လောင်းခြင်း။ ပြိုင်ပွဲတစ်ခု သို့မဟုတ် ယှဉ်ပြိုင်ပွဲ တစ်ခုသည် အကြောင်းတစ်ခုခုကြောင့် ရပ်တန့်သွားပြီး ပွဲစတင်ချိန်မှ 5 နာရီအတွင်း ပြန်လည်စတင်ပါက၊ လောင်းကြေးအားလုံး ဆက်လက်

တည်တံ့မည်။ ပြိုင်ပွဲစတင်ချိန်မှ 5 နာရီအတွင်း ရပ်ဆိုင်းထားသော ပွဲ သို့မဟုတ် ယှဉ်ပြိုင်ပွဲကို ဆက်လက် မကျင်းပဖြစ်ပါက၊ လောင်းကြေးရလဒ်ကို သတ်မှတ်ပြီးသည့်မှလွဲ၍ လောင်းကြေးအားလုံးကို ပေါက်ကြေး 1.00 အဖြစ် ဖြေရှင်းရမည်။ ဤစည်းမျဉ်းသည် ၎င်းတို့၏ စည်းမျဉ်းများအရ 5 နာရီထက် မပိုသော ကာလအတွင်း အဆုံးသတ်နိုင်သော ပွဲများအတွက် မသက်ရောက်ပါ (စာမျက်နှာ 9 ရှိ "အားကစားစည်းမျဉ်းများ"ကို ကြည့်ပါ)။

10. ပွဲတစ်ခု မပြီးဆုံးဘဲ စွန့်ပစ်ခံရလျှင် (စာမျက်နှာ 9 "အားကစားစည်းမျဉ်းများ" ကို ကြည့်ပါ)။ ထိုစွန့်လွှတ်မှု မတိုင်မီ သတ်မှတ်ထားသော ရလဒ်များ (ဥပမာ၊ ပထမပိုင်း အလောင်းအစားများ၊ ပထမပန်းတိုင်နှင့် ၎င်း၏ အချိန်အလောင်းအစား စသည်) ကို လောင်းကြေး ရှင်းလင်းမှုအတွက် ထည့်တွက်ရမည်။ ကျန်ရှိနေဆဲ လောင်းကြေးအားလုံးကို ပေါက်ကြေး 1.00 အဖြစ် ဖြေရှင်းပါလိမ့်မည်။
11. အကယ်၍ ယှဉ်ပြိုင်သူတစ်ဦးသည် ပွဲတစ်ခု မစတင်မီ နုတ်ထွက်ပါက၊ ထိုပါဝင်သူအပေါ်ရှိ လောင်းကြေးအားလုံးကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာရမည်။
12. ပြိုင်ပွဲအတွင်း အကြောင်းတစ်ခုခုကြောင့် ပါဝင်သူတစ်ဦး နုတ်ထွက်သွားလျှင် (ဒဏ်ရာ၊ ထွက်ခွာခြင်း စသည်)။ သူ/သူမ ပါဝင်ခဲ့သော ပြိုင်ပွဲ၏ နောက်ဆုံးအဆင့် မစတင်မီ ထားရှိသော လောင်းကြေးအားလုံးသည် ရပ်တည်မည်ဖြစ်သည်။ အခြားလောင်းကြေးအားလုံးကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာရပါမည်။ ကစားသမားတစ်ဦးသည် တင်းနစ်ပွဲတစ်ခုမှ နုတ်ထွက်ပါက၊ လောင်းကြေးများကို စာမျက်နှာ 9.23 ရှိ စည်းမျဉ်းအရ ဖြေရှင်းရမည်။
13. အသင်းရှိ အသင်းသားတစ်ဦး (ဘောလုံး၊ ဟော်ကီ၊ ဘက်စကက်ဘော ကစားသမားစသည်) သည် ပြိုင်ပွဲတွင် ပါဝင်ခဲ့ခြင်း မရှိပါက၊ ၎င်းတို့နှင့် ပတ်သက်၍ အခြားနည်းလမ်းမရှိလျှင် အလေးသာ ပေါက်ကြေးသည် 1.00 နှင့် ညီမျှသည်ဟု ယူဆရမည်။
14. တင်းနစ်ပွဲ မစတင်မီ နုတ်ထွက်ခြင်း သို့မဟုတ် သတ်မှတ်ချက် မပြည့်မီခြင်းများ ဖြစ်ပါက၊ အဆိုပါ ယှဉ်ပြိုင်သူ၏ အနိုင်ရခြင်းအပေါ် ပြုလုပ်သော လောင်းကြေးများ (ဤကဲ့သို့သော လောင်းကြေးများကို ဆုံးရှုံးသည်ဟု ယူဆရမည်) မှလွဲ၍ အလေးသာပေါက်ကြေးကို 1.00 အဖြစ် သတ်မှတ်မည်။ တင်းနစ်ပွဲစဉ်တစ်ခု ရပ်တန့်သွားပြီး၊ အဆိုပါ နေ့တွင် မပြီးဆုံးဘဲ ရွှေ့ဆိုင်းသွားပါက၊ ပွဲကစားခြင်း သို့မဟုတ် ယှဉ်ပြိုင်သူတစ်ဦးဦးမှ ပွဲမှ ထွက်သွားခြင်းများ မဖြစ်မချင်း၊ ပွဲစီစဉ်ထားစဉ်အတွင်း ပြိုင်ပွဲအဆုံး မသတ်မချင်း လောင်းကြေးအားလုံး ရပ်တည်မည် ဖြစ်သည်။ ကစားသမားတစ်ဦးသည် တင်းနစ်ပွဲတစ်ခုမှ နုတ်ထွက်ပါက၊ လောင်းကြေးများကို စာမျက်နှာ 9.23 ရှိ စည်းမျဉ်းအရ ဖြေရှင်းရမည်။
15. အမည်တပ်ထားသော ပြိုင်ဘက်နှစ်ဦး (အသင်းများ၊ အားကစားသမားများ) သည် ပွဲတစ်ခု (ပွဲ၊ ပြိုင်ပွဲ သို့မဟုတ် တိုက်ပွဲ) တွင် ပါဝင်ရန် မျှော်လင့်ထားသော်လည်း၊ နောက်ပိုင်းတွင် ထိုပြိုင်ဘက်တစ်ဦး သို့မဟုတ် နှစ်ဦးစလုံး ပြောင်းလဲသွားပါက၊ ပွဲအပေါ်လောင်းကြေးအားလုံးကို ဖျက်သိမ်းရမည်။
16. အသင်းပြိုင်ပွဲများတွင် အကြောင်းအမျိုးမျိုးကြောင့် အသင်းတစ်သင်းတွင် ကစားသမားတစ်ဦး သို့မဟုတ် အချို့ကို အစားထိုးသည့်အခါ ပွဲရလဒ်အပေါ် လောင်းကြေးအားလုံး ရပ်တည်ရမည်။
17. နှစ်ယောက်တွဲ ပွဲများတွင် စုံတွဲများ၏ အမည်များကို သတ်မှတ်ထားပြီး အနည်းဆုံး ယှဉ်ပြိုင်သူတစ်ဦးကို အစားထိုးသည့်အခါ အလေးသာ ပေါက်ကြေးသည် 1.00 ဖြစ်ပါမည်။ စုံတွဲများ၏ အမည်များကို ဖော်ပြထားလျှင် လောင်းကြေးအားလုံး ရပ်တည်ပါမည်။
18. "အိမ်" နှင့် "အဝေး"ဟူသော စကားရပ်များကို အသုံးပြုသော ပြိုင်ပွဲများတွင် ပြိုင်ပွဲကို အခြားနေရာတစ်ခုတွင် ကျင်းပမည်ဆိုပါက၊ အောက်ပါအတိုင်း သတ်မှတ်ဆောင်ရွက်သည်-
 - ဘက်မလိုက်သော ပြိုင်ကွင်းနေရာ ဖြစ်ပါက၊ လောင်းကြေးများ ရပ်တည်မည်။
 - ပြိုင်ဘက်အသင်း၏ ကွင်းဖြစ်လျှင် လောင်းကြေးများ ရပ်တည်မည်။
19. "အိမ်" နှင့် "အဝေး"ဟူသော စကားရပ်များသည် ပွဲတစ်ခု (ဥပမာ နှစ်ဦး သို့မဟုတ် တစ်ဦးချင်း အားကစားများတွင်) အတွက် အသုံးမပြုပါက၊ မူလသတ်မှတ်ထားသော နေရာနှင့် မတူသော နေရာတွင် ပွဲကိုကျင်းပပါက၊ လောင်းကြေးအားလုံး ရပ်တည်ရမည်။ NBA၊ NHL၊ AHL၊ CHL၊ OHL၊ WHL နှင့် East Coast

ဟော်ကီလိဂ် အသင်းများကို တိုက်ရိုက်အစဉ် (အိမ် - အဝေး) နှင့် ပြောင်းပြန်အစဉ်ဖြင့် ပြသနိုင်သည်။
နောက်ဘက် ဖော်ပြချက်နှင့် သက်ဆိုင်ပါက၊ လောင်းကြေးအစုများကို ပြန်အမ်းမည် မဟုတ်ပါ။

20. ကလပ်ချစ်ကြည်ရေးပွဲများ အပါအဝင် ချစ်ကြည်ရေးပွဲများကို အခြား ပြိုင်ကွင်းတစ်ခုတွင် ကျင်းပသောအခါ လောင်းကြေးအားလုံး ရပ်တည်ရမည်။
21. အကယ်၍ အားကစားပွဲ တစ်ခုခု သို့မဟုတ် အခြေအနေ တစ်ခုခုအတွက် လောင်းကြေး ဖြေရှင်းရေး ဖော်ပြချက် မရှိပါက၊ ၎င်းကို အထွေထွေစည်းမျဉ်းများအတိုင်း ဆောင်ရွက်ရမည်။
22. သီးခြားအငြင်းပွားမှုတစ်ခု ပထမဆုံးအကြိမ် ဖြစ်ပွားသည့်အခါ လောင်းကစားရုံကသာ နောက်ဆုံးဆုံးဖြတ်ချက်ကို ချမှတ်မည် ဖြစ်သည်။
23. တရားဝင်နှင့် လွတ်လပ်သော အရင်းအမြစ်များမှ ရမှတ်စာရင်းများ ကွဲပြားပါက ကုမ္ပဏီသည် ဗီဒီယိုမှတ်တမ်း သို့မဟုတ် လွတ်လပ်သော အရင်းအမြစ်မှ ရရှိထားသော ရမှတ်စာရင်းများအပေါ် အခြေခံ၍ လောင်းကြေးများကို ရှင်းပေးရန် အခွင့်အရေးရှိသည်။
24. အချက်အလက် ရင်းမြစ်အမျိုးမျိုးမှ အချက်အလက်များ (ရက်စွဲ၊ အချိန်၊ ရလဒ်၊ အသင်းခေါင်းစဉ်) ကွဲပြားမှုရှိပါက၊ လောင်းကစားရုံသည် ထိုအချက်အလက်များ၏ စစ်မှန်မှုကို စုံစမ်းစစ်ဆေးခြင်းမှတစ်ဆင့် ဖော်ထုတ်မှု မပြီးမချင်း ပေးချေမှုများကို ရပ်ဆိုင်းထားရမည်။ တရားဝင်ဝက်ဘ်ဆိုဒ်တစ်ခုတွင် ထုတ်ဝေထားသည့် ပြီးစီးသော ပွဲတစ်ခု၏ ရလဒ်သည် ရုပ်မြင်သံကြား ထုတ်လွှင့်မှုတစ်ခုတွင် ပြသထားသော ရလဒ်နှင့် မတူပါက၊ လောင်းကစားရုံသည် ရုပ်မြင်သံကြားထုတ်လွှင့်မှုအပေါ် အခြေခံ၍ လောင်းကြေးများကို ဖြေရှင်းရန် အခွင့်အရေးကို ပိုင်ဆိုင်ထားသည်။
25. အကယ်၍ အက်ပ်တွင် ထုတ်ပြန်သော ပေါက်ကြေးတွင် အမှားတစ်ခုရှိပြီး လောင်းကစားရုံမှ အဆိုပါအမှားကို ဝန်ခံပါက၊ ဤရွေးချယ်မှုများအပေါ်ရှိ လောင်းကြေးအားလုံးကို အနိုင်ရသည်ဟု ယူဆရမည် ဖြစ်ပြီး ငွေပေးချေမှုကို ပေါက်ကြေး 1.00 အဖြစ် သတ်မှတ်ရမည် ဖြစ်သည်။
26. လောင်းကစားကုမ္ပဏီသည် ဤအသုံးအနှုန်းများကို ဘာသာစကားအမျိုးမျိုးဖြင့် ထုတ်ဝေနိုင်ပြီး၊ ၎င်းတို့တစ်ခုစီတွင် တူညီသော အခြေခံမူများကို ဖော်ပြနိုင်သည်။
ဤသည်မှာ ဖောက်သည်များအား သတင်းအချက်အလက်များ နှင့် အထောက်အပံ့များ ပေးနိုင်ရန်အတွက် ပြုလုပ်ခြင်း ဖြစ်သည်။
တစ်ချိန်တည်းမှာပင် ဖောက်သည်နှင့် လောင်းကစားကုမ္ပဏီတို့ အကြားရှိ ဆက်ဆံရေးအတွက် ဥပဒေဆိုင်ရာ အခြေခံမူရင်းအဖြစ် အင်္ဂလိပ်ဘာသာကိုသာ အသုံးပြုပါသည်။
အခြားဘာသာစကားများရှိ စာသားနှင့် အင်္ဂလိပ်စာသားတို့အကြား အသုံးအနှုန်းများ ကွဲလွဲမှု ဖြစ်ပါက၊ အင်္ဂလိပ်စာသားကိုသာ အတည်အဖြစ် မှတ်ယူမည်။
27. အကယ်၍ ပြီးဆုံးသွားသော ပွဲ၏ ကနဦးရလဒ်ကို အကြောင်းအမျိုးမျိုးကြောင့် နောက်ပိုင်းတွင် ပြန်လည်သုံးသပ်ပြီး တစ်ဖက်အသင်းက ပွဲကို စွန့်လွှတ်ပါက (စွန့်လွှတ်မှုကို လျစ်လျူရှုရမည်)၊ ကနဦး (လက်တွေ့) ရလဒ်ကို အခြေခံ၍ လောင်းကြေးအားလုံးကို ပေးချေရမည်။ အမှန်တကယ် ရလဒ်သည် တရားဝင် မိနစ်အရ နှင့် ပွဲပြီးဆုံးချိန် အခြားတရားဝင် သတင်းရင်းမြစ်များကို အခြေခံပြီး ကြေညာထားသော ရလဒ်ဖြစ်ပါသည်။

10. ရရှိနိုင်သော အလောင်းအစားများ (ရလဒ်များ)

1. "အသင်း 1 နိုင်မည်" အလောင်းအစားကို "1" အဖြစ် ညွှန်ပြထားသည်။
2. "သရေ" အလောင်းအစားကို "X" အဖြစ် ညွှန်ပြထားသည်။
3. "အသင်း 2 နိုင်မည်" အလောင်းအစားကို "2" အဖြစ် ညွှန်ပြထားသည်။
4. "အသင်း 1 အနိုင်ရမည် သို့မဟုတ် သရေကျမည်" အလောင်းအစားကို "1X" အဖြစ် ညွှန်ပြထားသည်။
လောင်းကြေး အနိုင်ရရန် အသင်း 1 သည် အနိုင်ရရှိရမည် သို့မဟုတ် သရေကျရမည်။
5. "အသင်း 1 နိုင်မည် သို့မဟုတ် အသင်း 2 နိုင်မည်" အလောင်းအစားကို "12" အဖြစ် ညွှန်ပြထားသည်။
လောင်းကြေး အနိုင်ရရန် အသင်းတစ်ခုခု အနိုင်ရရမည် (ပွဲတစ်ခုသည် သရေပွဲအဖြစ် အဆုံးမသတ်သင့်ပါ)။
6. "အနိုင်ရရန် သို့မဟုတ် သရေကျရန် အသင်း 2" အလောင်းအစားကို "X2" အဖြစ် ညွှန်ပြထားသည်။
လောင်းကြေး အနိုင်ရရန် အသင်း 2 သည် အနိုင်ရရှိရမည် သရေကျရမည်။
7. "အသင်း (ကစားသမား၊ ယာဉ်မောင်း စသည်) အလောင်းအစား ဟန်းဒီကပ်ဖြင့် အနိုင်ရရန်" ကို "ဟန်းဒီကပ်" အဖြစ် ညွှန်ပြထားသည် (ဟန်းဒီကပ် တစ်ခုစီတွင် ၎င်းကိုယ်ပိုင်ပေါက်ကြေးများ ရှိသည်)။
ဟန်းဒီကပ်သည် အသင်း (ကစားသမား၊ ယာဉ်မောင်း) တစ်သင်း၏ အသာစီးရမှု သို့မဟုတ် အားနည်းမှုတစ်ခု ဖြစ်ပြီး ဂိုးများ၊ ပွိုင့်များ၊ ပွဲငယ်များ၊ စက္ကန့်များဖြင့် ဖော်ပြသည့်အပြင် အလောင်းအစားတစ်ခုစီအလိုက် လောင်းကစားရုံက ဆုံးဖြတ်ပေးသည်။ ဟန်းဒီကပ် ပါရှိသော ပွဲတစ်ခု၏ရလဒ်ကို ရလဒ်အမှန်သို့ အကြောင်းပေးမှုအား ထပ်ပေါင်းခြင်းဖြင့် ဆုံးဖြတ်သည်။ ရလဒ်ကို ရွေးချယ်ထားသောအသင်း (ကစားသမား၊ ယာဉ်မောင်း စသည်)ဘက်တွင် ရှိပါက၊ လောင်းကြေးကို အနိုင်ရခြင်းအဖြစ် တွက်ချက်ပါမည်။ ပြောင်းပြန်ကိစ္စရပ်တွင်၊ လောင်းကြေးကို အရှုံးအဖြစ် တွက်ချက်ပါမည်။ အကြောင်းပေးခြင်းကို အသုံးပြုပြီးနောက် ရလဒ်သည် သရေဖြစ်ပါက၊ လောင်းကြေးကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် တွက်ချက်ပါမည်။
8. စုစုပေါင်းအလောင်းအစားပေါင်း နှစ်မျိုးကို လောင်းကစားရုံက ကမ်းလှမ်းပေးပါသည်- ရလဒ်နှစ်ခု (အထက်/အောက်) သို့မဟုတ် ရလဒ်သုံးခု (အထက်/အတိအကျ/အောက်)။
"စုစုပေါင်း" အထက်/အောက်" အလောင်းအစားကို "စုစုပေါင်း" အဖြစ် ညွှန်ပြထားသည်။
ဤအရာသည် အသင်းများ (ကစားသမား စသည်) က အမှတ်ရသော၊ ရှာဖွေရရှိသော၊ ကစားသော ဂိုး၊ ပွိုင့်၊ ဂိမ်း (စသည်) အရေအတွက်၏ စုစုပေါင်းပေါ်တွင် အလောင်းအစားတစ်ခု ဖြစ်သည်။ ဖောက်သည်သည် ဂိုးများ၊ ပွိုင့်များ၊ ဂိမ်းများ (စသည်)တို့ မည်မျှ အမှတ်ရမည်၊ ရှာဖွေနိုင်မည်၊ ကစားရမည်ကို ခန့်မှန်းရမည်။ (ဆိုထားသော နံပါတ်စုစုပေါင်းထက် ပို၍ သို့မဟုတ် နည်း၍)။ ဈေးကွက်ကို တစ်နည်းနည်းဖြင့် ဖော်ပြထားပါက၊ အားကစားတစ်ခုစီအတွက် အကြောင်းကြောင်းကြောင့် သတ်မှတ်ထားသော လောင်းကစားချိန် တွက်ချက်မှုကို ထည့်သွင်းစဉ်းစားပါမည်။ တစ်ဦးချင်း စုစုပေါင်း တွက်ချက်မှု ("ကစားသမား စုစုပေါင်း" သို့မဟုတ် "အသင်းစုစုပေါင်း" ဟုလည်း ခေါ်သည်) ကိုယ့်ဂိုးကိုယ်သွင်းခြင်းကို မတွက်ပါ။
အသင်း တစ်ခုခု(ကစားသမား)မှ ရရှိထား၊ ရှာဖွေထား၊ ကစားထားသော တစ်ဦးချင်း ဂိုး၊ ပွိုင့်၊ ဂိမ်း စုစုပေါင်း အရေအတွက် အလောင်းအစား တွက်ချက်မှု ("ကစားသမား စုစုပေါင်း" သို့မဟုတ် "အသင်းစုစုပေါင်း" ဟုလည်း ခေါ်သည်) တို့ကို ထည့်သွင်းစဉ်းစားထားသည်။
ရလဒ်သည် လောင်းကစားရုံမှ အဆိုပြုထားသော စုစုပေါင်းနှင့် တူညီပါက၊ "အပေါ်" နှင့် "အောက်" အလောင်းအစားများကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် တွက်ချက်ပါမည်။
9. အထက်/အတိအကျ/အောက် အလောင်းအစားများကို စုစုပေါင်း 3 နည်းအဖြစ် ရည်ညွှန်းထားပါသည်။
ထိုကဲ့သို့ အလောင်းအစားများကို "3နည်း" ဟု အညွှန်းတပ်ထားပြီး အောက်ပါအတိုင်း အတိအကျ

တွက်ချက်သင့်သည်-

- "စုစုပေါင်း အောက် 123 (3နည်း)" - စုစုပေါင်းနံပါတ်သည် 123 အောက်နည်းသည်။
- "စုစုပေါင်း အတိအကျ 123 (3နည်း)" - စုစုပေါင်းနံပါတ်သည် 123 နှင့် ညီသည်။
- "စုစုပေါင်း အထက် 123 (3နည်း)" - စုစုပေါင်း ကန့်သတ်ထားသော အပေါ်"နောက်ဆုံးရမှတ်သည် 123 ဖြစ်ပါက၊ အလောင်းအစားတစ်ခု "စုစုပေါင်း 123 အတိအကျ (3နည်း)" သာ အနိုင်ရသည်။ "3နည်း" အဖြစ် အညွှန်းတပ်ထားသော စုစုပေါင်း အထက် သို့မဟုတ် အောက် 123 ရှိ အလောင်းအစားများသည် သာမန် အထက်/အောက် အလောင်းအစားကိစ္စများကဲ့သို့ ငွေပြန်မအမ်းပါ။ တစ်ဦးချင်း 3 နည်း စုစုပေါင်းရှိ အလောင်းအစားများကို အခါအားလျော်စွာ တွက်ချက်သင့်ပါသည်။

10. "စုစုပေါင်းကြားကာလ" အလောင်းအစား

ဝယ်ယူမှု တစ်ခုချင်းကြားကာလ စုစုပေါင်းကို ခန့်မှန်းသင့်သည်။ ဥပမာအနေဖြင့်၊ "0 မှ 1 အထိ စုစုပေါင်း" အလောင်းအစားကို တင်ပြီး ရမှတ်သည် 0:0 ဖြစ်ပါက၊ စုစုပေါင်းနံပါတ်သည် 0 ဖြစ်သည်၊ ရမှတ်သည် 1:0 သို့မဟုတ် 0:1 ဖြစ်ပါက၊ စုစုပေါင်း နံပါတ်သည် 1 ဖြစ်သည်။ ကိစ္စရပ်နှစ်ခုလုံးတွင်၊ လောင်းကြေး အနိုင်ရသည်။ အခြားအလောင်းအစားများအားလုံး ရှုံးသည်။ "ဝိုးမရှိပါ" - နောက်ဆုံးရမှတ်သည် 0:0 ဖြစ်ပါက အလောင်းအစား နိုင်သည်။ «ရမှတ်အမှန်» အလောင်းအစား — ပုံမှန်အချိန်တွင် ကစားပွဲရမှတ်ကို ခန့်မှန်းရန်လိုသည် (အချိန်ပို၊ ပြစ်ဒဏ် အဆုံးအဖြတ်များ မပါပါ)။

11. "ရမှတ်အမှန်" အလောင်းအစား။ ပုံမှန်အချိန်အတွက် ရမှတ်အတိအကျကို ဖောက်သည်က ခန့်မှန်းသင့်သည် (အချိန်ပို၊ ပြစ်ဒဏ်အဆုံးအဖြတ်များ မပါပါ)။

12. "HT-FT" အလောင်းအစားကို "W" (အနိုင်ရခြင်းအတွက်)၊ နှင့် "X" (သရေအတွက်) တို့ဖြင့် ဖော်ပြထားသည်။ ပထမတစ်ဝက် (အချိန်ကာလ) ရလဒ်သည် ဦးစွာပြပြီး ပွဲအပြည့်၏ ရလဒ်ကို နောက်တွင် ပြထားသည်။ ဥပမာအနေဖြင့်၊ W1W2 သည် အသင်း 1 က ပထမတစ်ဝက်ကို အနိုင်ရမည် (W1)၊ အသင်း 2 က ပွဲတွင် အနိုင်ရမည် (W2) ဖြစ်ကြောင်း ဆိုလိုသည်။ ပွဲတစ်ခုသည် ကွာတားလေးပိုင်း ရှည်ကြာသော အားကစားတွင် (ဘက်စကက်ဘော၊ ဝါးတားပိုလို စသည်) "HT-FT" အလောင်းအစားများကို ပထမတစ်ဝက် ရလဒ်(ပထမ နှစ်ပိုင်း) နှင့် ပွဲရလဒ် (ပုံမှန်အချိန်) တို့အပေါ်အခြေခံ၍ တွက်ချက်ထားသည်။

13. "ရလဒ် + ဂိုးပေါင်း" အလောင်းအစား

ဖောက်သည်သည် မည်သည့်အသင်းက အနိုင်ရမည့်အပြင် ဂိုးပေါင်းအရေအတွက်ကိုလည်း ခန့်မှန်းသင့်သည်။

14. "ဂိုး () 78 မိနစ် အထိ အလောင်းအစား။ - ဟုတ်"။ 78 မိနစ်တွင် သို့မဟုတ် ၎င်းမတိုင်မီ အသင်းသည် ဂိုး ရ၊ မရကို ဖောက်သည်က ခန့်မှန်းသင့်သည်။

15. "ရမှတ်ကာလများ (တစ်ဝက်/ကွာတား/ဂိမ်းများ/တစ်လှည့်)" အလောင်းအစား၊ "ပွဲငယ်များ အမှတ်ပေးခြင်း"၊ "အချိန်တစ်ဝက်စီအလိုက် ရမှတ်များ"။
ပွဲတစ်ခု၏ မည်သည့် တစ်ဝက်၊ အချိန်ကာလ၊ ကွာတား စသည်တို့တွင် ရမှတ်အမြင့်ဆုံးဖြင့် အဆုံးသတ်မည် သို့မဟုတ် တစ်ဝက်များ၊ အချိန်ကာလများ၊ ကွာတား စသည်တို့တွင် ရမှတ်တူဖြင့် အဆုံးသတ်မည်(ဂိုး/ပွိုင့် အရေအတွက်) ကို ဖောက်သည်က ခန့်မှန်းသင့်သည်။

16. "နောက်ဆုံးပြိုင်ပွဲဇယားတွင် ကစားသမားယှဉ်ပြိုင်မှု"။

ပြိုင်ပွဲကြီးတစ်ခုတွင် မည်သည့်ကစားသမားက စွမ်းဆောင်မှု ပိုမိုကောင်းမွန်ကြောင်း ဖောက်သည်က ခန့်မှန်းရမည်။ ကစားသမား၏ အခြေအနေကို နှိုင်းယှဉ်သောအခါ၊ ပြိုင်ပွဲကြီး၏တရားဝင် ဝတ်ဆိုးမှု ကိန်းဂဏန်းဆိုင်ရာ အချက်အလက်များကို အသုံးပြုထားသည်။ ပြစ်ဒဏ် အဆုံးအဖြတ်များကို မရေတွက်သည့်အပြင် ကစားသမားတစ်ဦးစီ ယှဉ်ပြိုင်သော ပွဲအရေအတွက်ကိုလည်း ထည့်သွင်းမစဉ်းစားပါ။ ကစားသမားတစ်ဦးသည် ပွဲတစ်ခုတည်းကိုပင် မယှဉ်ပြိုင်နိုင်ပါက၊ အလောင်းအစားများကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် တွက်ချက်ထားပါသည်။

17. "တံခွန်စိုက်ပြိုင်ပွဲအဆုံးတွင် ပိုမြင့်မည်" အလောင်းအစားသည် ပြိုင်ပွဲကြီးအဆုံး၌ အမည်ပေးထားသော အသင်းနှစ်သင်းအနက် မည်သည့်အသင်းသည် ပြိုင်ပွဲကြီးတွင် ပိုမိုမြင့်မားကြောင်း ဖောက်သည်က ခန့်မှန်းသင့်သည်။ ရမှတ်တူပါက၊ လောင်းကြေးကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် တွက်ချက်ပါမည်။ ပြိုင်ပွဲကြီး၏ ပွဲစဉ်များတွင် အသင်းတစ်သင်း မယှဉ်ပြိုင်ပါက၊ လောင်းကြေးကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် တွက်ချက်ပါမည်။
18. "အိမ်ကွင်း - အဝေးကွင်း"/"အသင်း 1-အသင်း 2"/"ကစားသမား 1-ကစားသမား 2" အလောင်းအစားပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများသည် ပြိုင်ပွဲကြီးနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်ပေါ်ရှိ သတ်မှတ်ရက်စွဲများတွင်သာ အကျိုးဝင်ပါသည်။
ဟန်းဒီးကပ် တစ်ခုခု အပါအဝင် အိမ်နှင့် အဝေးသင်းအသီးသီးတို့ ရရှိထားသော ဂိုး(ပွိုင့်) ကွာခြားချက်အပေါ်မူတည်၍ အိမ်ရှင် သို့မဟုတ် အဝေးသင်း၏ အောင်ပွဲကို ဆုံးဖြတ်ပါသည်။ အကျော့တစ်ခုစီတွင် တင်ထားသော "အိမ်-အဝေး" လောင်းကြေးများကို အကျော့အဆုံးတွင် တွက်ချက်ထားပါသည်။
ပြိုင်ပွဲရက် (အကျော့တစ်ခုတွင်) တွင် ပွဲတစ်ခုကို ရုပ်သိမ်း၊ ဆိုင်းငံ့၊ အဆုံးမသတ်၊ သို့မဟုတ် ပယ်ဖျက်ကြောင်း သတ်မှတ်ထားပါက၊ "အိမ်-အဝေး" အလောင်းအစားများပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို ရလဒ်ဆုံးဖြတ်ပြီးသား ခြွင်းချက်အလောင်းအစားများမှလွဲ၍ ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် တွက်ချက်ထားပါသည်။ ဥပမာများ-
အနည်းဆုံး ပွဲစဉ်တစ်ခုသည် ရမှတ် 2:2 ဖြင့် အဆုံးသတ်ပါက၊ "အိမ် - အဝေး၊ သရေ 2:2 - ဟုတ်" အလောင်းအစားကို အနိုင်အဖြစ် တွက်ချက်ပါမည်။
အနည်းဆုံးပွဲစဉ်တစ်ခုတွင် ပထမဂိုးကို တစ်မိနစ်နှင့် ငါးမိနစ်အကြား ရရှိပါက၊ "အိမ် - အဝေး၊ 1 မိနစ်မှ 5 မိနစ်အထိ ပထမပွဲစဉ်၏ဂိုး - ဟုတ်" အလောင်းအစားကို အနိုင်အဖြစ် တွက်ချက်ပါမည်။
အနည်းဆုံး ပွဲတစ်ခုတွင် ဦးဆောင်းအသင်း ပြောင်းလဲပါက၊ "အိမ် - အဝေး၊ အချိန်တစ်ဝက်-အချိန်ပြည့် W2W1 သို့မဟုတ် W1W2 - ဟုတ်" အလောင်းအစားကို အနိုင်အဖြစ် တွက်ချက်ပါမည်။
"အိမ် - အဝေး၊ အသင်းသည် ပထမဂိုးကို အစောဆုံး ရရှိလိမ့်မည်" လောင်းကြေးအတွက်၊ အခြားအသင်းမတိုင်မီ မည်သည့်အသင်းက သတ်မှတ်ထားသော ပွဲနေ့(အကျော့) တွင် ပထမဂိုးရရှိမည်ဖြစ်ကြောင်း လောင်းသူက ခန့်မှန်းရမည်။ တစ်ချိန်တည်းတွင် တစ်သင်းထက်ပိုသော အသင်းများက ၎င်းတို့၏ ပထမဂိုးကို ရရှိပါက၊ ဤအသင်းများပေါ်ရှိလောင်းကြေးများကို အနိုင်အဖြစ် တွက်ချက်ပါမည်။
19. "စုစုပေါင်း ဂိုးမိနစ်" အလောင်းအစား
ပုံမှန်အချိန်တွင် ဂိုးရရှိသော မိနစ်စုစုပေါင်းပေါ်ကို အခြေခံ၍ လောင်းကြေးများကို တွက်ချက်ထားပါသည်။ ဥပမာအားဖြင့်၊ 13 မိနစ်မြောက်၊ 25 မိနစ်မြောက် နှင့် 47 မိနစ်မြောက်တို့တွင် ဂိုးများရရှိပါက၊ လောင်းကြေးတွက်ချက်ရန် ရည်ရွယ်ထားသော စုစုပေါင်းနံပါတ်သည် $13 + 25 + 47 = 85$ ဖြစ်သည်။
20. "ပွိုင့်များ" (ဘော်လီဘော၊ စားပွဲတင်တင်းနစ်၊ စကွပ်၊ ကြက်တောင်ရိုက်) လောင်းကြေး။ ပွိုင့်တစ်ပွိုင့်သည် သတ်မှတ်ထားသော ဂိမ်း သို့မဟုတ် ပွဲငယ်တွင် ပေးသည့်ရလဒ်တစ်ခု ဖြစ်သည်။
ဥပမာ အားဖြင့်- "ဘော်လီဘော။ 1 က 19 ပွိုင့် အနိုင်ရရန် (1 ပွဲငယ်)"။ ပထမပွဲငယ်ရမှတ်သည် နေရာချထားချိန်တွင် (8:9) ဖြစ်ခဲ့ပြီး၊ ရမှတ်သည် (8:10) သို့ ပြောင်းလဲခဲ့သည်။ ဆိုလိုသည်မှာ အသင်း 2 က ပွဲကို အနိုင်ရခဲ့သည်။ ရမှတ်သည် (9:10) ဖြစ်ပြီးနောက်၊ အသင်း 1 က 19 ပွိုင့်ကို အနိုင်ရကြောင်း ဆိုလိုသည်။ လောင်းကြေး အနိုင်ရသည်။
21. () မှ () မိနစ်အထိ ပထမပွဲစဉ်ဂိုး။ အဆိုပြုထားသော အချိန်ကာလအတွင်း ပထမဂိုး ရ၊ မရကို ဖောက်သည်က ခန့်မှန်းသင့်သည်။
22. () မှ () မိနစ်အတွင်း နောက်ဆုံးသွင်းဂိုး။ အဆိုပြုထားသော အချိန်ကာလအတွင်း နောက်ဆုံးဂိုး ရ၊ မရကို ဖောက်သည်က ခန့်မှန်းသင့်သည်။
23. နောက်ဆုံးသွင်းဂိုး မရှိပါ။ ပွဲသည် ရမှတ် 0:0 ဖြင့် အဆုံးသတ်ပါက၊ အလောင်းအစား အနိုင်ရပါမည်။

24. ပထမရိုးရမှတ်။ အလောင်းအစားအတွက် ရည်ရွယ်၍၊ ကိုယ့်ရိုးကိုယ်သွင်းခြင်းကို မရေတွက်ပါ။ ပွဲစဉ်တစ်ခုရှိ ပထမဆုံးရိုးသည် ကိုယ့်ရိုးကိုယ်သွင်းခြင်း ဖြစ်ပါက၊ ပထမရိုးရမှတ် လောင်းကြေးကို ဒုတိယရိုးရရှိသူအပေါ် မူတည်၍ တွက်ချက်ပါမည်။ ပွဲစဉ်တစ်ခုရှိ ရိုးများအားလုံးသည် ကိုယ့်ရိုးကိုယ်သွင်းခြင်း ဖြစ်ပါက၊ "ရိုးမရရှိမှု" အပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများသည် အနိုင်အဖြစ် ရလဒ်ထွက်ပါမည်။
25. နောက်ဆုံးရိုးရမှတ်။ အလောင်းအစားအတွက် ရည်ရွယ်၍၊ ကိုယ့်ရိုးကိုယ်သွင်းခြင်းကို မရေတွက်ပါ။ ပွဲစဉ်ရှိ နောက်ဆုံးရိုးသည် ကိုယ့်ရိုးကိုယ်သွင်းခြင်း ဖြစ်ပါက၊ ဒုတိယနောက်ဆုံးရိုးမှတ် ရရှိသူအပေါ်မူတည်၍ နောက်ဆုံးမှတ်ရရှိသူ၏လောင်းကြေးများကို တွက်ချက်ပါမည်။ ပွဲစဉ်တစ်ခုရှိ ရိုးများအားလုံးသည် ကိုယ့်ရိုးကိုယ်သွင်းခြင်း ဖြစ်ပါက၊ "ရိုးမရရှိမှု" အပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများသည် အနိုင်အဖြစ် ရလဒ်ထွက်ပါမည်။
26. အများဆုံးရမှတ်ကွာတား - စုစုပေါင်း အောက် ()။ အများဆုံးရမှတ်ကွာတားသည် အခြားကွာတားများထက်စာလျှင် ရရှိသော အများဆုံးရိုး (ပွိုင့်)ရှိ ကွာတား ဖြစ်သည်။ အများဆုံးရမှတ်ကွာတားတွင် ရရှိထားသော ရိုး (ပွိုင့်) အရေအတွက် စုစုပေါင်းသည် အဆိုပြုထားသောနံပါတ်ထက် လျော့နည်းပါက အလောင်းအစား အနိုင်ရပါမည်။ နှစ်ခု သို့မဟုတ် နှစ်ခုထက်ပိုသော ကွာတားများသည် ရမှတ်တူအများဆုံးနှင့် အဆုံးမသတ်ပါက လောင်းကြေးပြန်မအမ်းပါ။ ရိုး(ပွိုင့်) အရေအတွက် စုစုပေါင်းအပေါ်မူတည်၍ လောင်းကြေးများကို တွက်ချက်ပါသည်။
27. အနိမ့်ဆုံးရမှတ်ကွာတား - စုစုပေါင်း အောက် ()။ အနိမ့်ဆုံးရမှတ်ကွာတားသည် အခြားကွာတားများထက်စာလျှင် ရရှိသော အနည်းဆုံးရိုး (ပွိုင့်)ရှိ ကွာတား ဖြစ်သည်။ အနည်းဆုံးရမှတ်ကွာတားတွင် ရရှိထားသော ရိုး (ပွိုင့်) အရေအတွက် စုစုပေါင်းသည် အဆိုပြုထားသောနံပါတ်ထက် လျော့နည်းပါက အလောင်းအစား အနိုင်ရပါမည်။ နှစ်ခု သို့မဟုတ် နှစ်ခုထက်ပိုသော ကွာတားများသည် ရမှတ်တူအနည်းဆုံးနှင့် အဆုံးမသတ်ပါက လောင်းကြေးပြန်မအမ်းပါ။ ရိုး(ပွိုင့်) အရေအတွက်စုစုပေါင်းအပေါ်မူတည်၍ လောင်းကြေးများကို တွက်ချက်ပါသည်။
28. "အမြင့်ဆုံးရမှတ် ကာလ" အလောင်းအစား။ အမြင့်ဆုံးရမှတ်ကွာတားကို မဆုံးဖြတ်နိုင်ပါက (နှစ်ခု သို့မဟုတ် နှစ်ခုထက်ပိုသော ကွာတားများသည် ရမှတ်တူနှင့် အဆုံးသတ်ခဲ့သည်)။ ထိုကွာတားများပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် တွက်ချက်ပါမည်။ အခြားကွာတားများပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို အရှုံးအဖြစ် တွက်ချက်ပါသည်။
ဥပမာအားဖြင့်- ရမှတ်သည် (19:20၊ 22:17၊ 21:18၊ 12:20) ဖြစ်သည်။
အမြင့်ဆုံး ရမှတ်ကာလ (1) - ပြန်အမ်းမည်၊
အမြင့်ဆုံး ရမှတ်ကာလ (2) - ပြန်အမ်းမည်၊
အမြင့်ဆုံး ရမှတ်ကာလ (3) - ပြန်အမ်းမည်၊
29. "ရရှိသည်အထိ... အလောင်းအစား ရမှတ်များ"။ ပွဲတစ်ခုအတွင်း မည်သည့်ယှဉ်ပြိုင်သူက အဆိုပြုထားသော ပွိုင့်အရေအတွက်ကို ဦးစွာရှာဖွေနိုင်မည်ကို ဖောက်သည်က ခန့်မှန်းသင့်သည်။
ဥပမာအားဖြင့်-
"အသင်း 1 သည် 15 ပွိုင့် ဦးစွာရရှိမည်"။ ရမှတ်သည် 15-13 ဖြစ်ပါက၊ အလောင်းအစား အနိုင်ရပါသည်။
ရမှတ်သည် 12-16 ဖြစ်ပါက၊ အလောင်းအစား ရှုံးပါသည်။ ရမှတ်သည် 10-12 ဖြစ်ပါက၊ အလောင်းအစား ရှုံးပါသည်။
"တစ်သင်းကမှ 15 ပွိုင့် မရရှိပါ"။ ရမှတ်သည် 15-13 ဖြစ်ပါက၊ အလောင်းအစား ရှုံးပါသည်။ ရမှတ်သည် 12-16 ဖြစ်ပါက၊ အလောင်းအစား ရှုံးပါသည်။ ရမှတ်သည် 10-12 ဖြစ်ပါက၊ အလောင်းအစား အနိုင်ရပါသည်။ ယှဉ်ပြိုင်သူများ သို့မဟုတ် ၎င်းတို့၏ပြိုင်ဘက်မှ အဆိုပြုထားသော ပွိုင့်အရေအတွက်ကို မရရှိမီ၊ ပြိုင်ပွဲဝင်တစ်ဦးဦးက အကြောင်းကြောင်းကြောင့် ဆက်ကစားရန် ငြင်းဆန်ခဲ့ပါက၊ လောင်းကြေးကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် တွက်ချက်ပါမည်။

30. "နောက်ထပ်ထောင့် () အသင်း ()" နှင့် "နောက်ထပ် () Y/C အသင်း ()" အလောင်းအစားများ။
လောင်းကြေးလက်မှတ်ပေါ်တွင် သတ်မှတ်ထားသော ရလဒ် မဖြစ်ပေါ်ပါက၊ လောင်းကြေးပြန်အမ်းပါမည်။
31. "ကစားသမားများ၊ ပွဲစဉ်များ၊ ဟန်းဒီကပ်များ" အလောင်းအစားကို တွေ့ဆုံယှဉ်ပြိုင်သော ကစားသမား
တစ်ဦးချင်း၏ စုစုပေါင်း (ဂိုးရမှတ်အရေအတွက်) ကို ဟန်းဒီကပ်နှင့်အတူ အခြေခံ၍
တွက်ချက်ထားပါသည်။ ကိုယ့်ဂိုးကိုယ်သွင်းဂိုးများကို မရေတွက်ပါ။ ကစားသမားတစ်ဦးသည်
စတင်တန်းစီသည့်နေရာတွင် မပါဝင်ပါက၊ ဤကစားသမားပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00
ဖြင့် တွက်ချက်ပါမည်။
32. "ကစားသမားများ၊ အထူး၊ စုစုပေါင်း" အလောင်းအစား။ ရွေးချယ်ထားသော ကစားသမားများ၏ ရရှိသော
ဂိုးအရေအတွက်စုစုပေါင်းပေါ်တွင် အလောင်းအစားကို တင်ထားပါသည်။ ကိုယ့်ဂိုးကိုယ်သွင်းဂိုးများကို
မရေတွက်ပါ။ ကစားသမားတစ်ဦးသည် စတင်တန်းစီသည့်နေရာတွင် မပါဝင်ပါက၊ ဤကစားသမားပေါ်ရှိ
လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် တွက်ချက်ပါမည်။
33. အမည်ပေါက် အသင်းများသည် သတ်မှတ်အမှာစာရှိ အုပ်စုအဆင့်၌ ပထမနှင့် ဒုတိယနေရာများတွင်
အဆုံးသတ်ခဲ့ပါက "အုပ်စုပွဲ ပထမနှင့် ဒုတိယနေရာ" အလောင်းအစားသည် အနိုင်ရပါမည်။
34. "ပထမဆုံး ကိုယ့်ဂိုးကိုယ်သွင်းမိခြင်း" အလောင်းအစား။ ရမှတ်သည် 0-0 ဖြစ်ပါက၊ "ပထမဆုံး ဂိုးမရှိ"
အလောင်းအစားသည် အနိုင်ရပါမည်။
35. "ကျန်ရှိသောအချိန်ရလဒ်" အလောင်းအစား ("ရမှတ် ()-()") အလောင်းအစား။ အဆိုပြုထားသော ရမှတ်သို့
ရောက်ရှိပြီးနောက် ပွဲစဉ်မည်သို့ ဆက်သွားမည်ကို ဖောက်သည်က ခန့်မှန်းသင့်သည်။ ဥပမာအားဖြင့်၊
ပွဲပြီးဆုံးချိန်အထိ ရမှတ် မပြောင်းလဲပါက၊ "3-2 ပြီးနောက် 1X" အလောင်းအစားက အနိုင်ရပါမည်။
သတ်မှတ်ထားသော ရမှတ်မှ နောက်ဆုံးရမှတ်ကို နှုတ်ယူပါမည်- ဤဥပမာအားဖြင့်၊ 3-2 ရမှတ်နောက်တွင်
ရမှတ် 0-0 (သရေ) လိုက်ပါမည်။ ရမှတ်သည် 3- 3 ဖြစ်ပါက၊ အလောင်းအစား ရှုံးပါမည်။
အဘယ့်ကြောင့်ဆိုသော် 3-2 ပြီးနောက် ကျန်ရှိနေသော အချိန်အတွင်း ရမှတ်သည် 0-1 ဖြစ်သည် (အသင်း
2 ရရှိထားသည်)။
36. စုစုပေါင်းကစားချိန်ရှိ အလောင်းအစားကို မိနစ်များဖြင့် ပြုလုပ်ပါသည်။ စုစုပေါင်းကစားချိန်ကို အတိအကျ
ခန့်မှန်းထားပါက၊ လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် တွက်ချက်ထားပါသည်။ ဥပမာအားဖြင့်၊
ကစားသမား၏စုစုပေါင်း ကစားချိန်ပမာဏသည် 39 မိနစ် 30 စက္ကန့်အထိ ဖြစ်ပါက၊ "စုစုပေါင်း Kyrie
Irving အထက် (39.5)" အလောင်းအစားကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် တွက်ချက်ပါမည်။
37. မှန်ကန်သော ရမှတ်။ အုပ်စု အလောင်းအစား။ "အခြားရမှတ်တစ်ခုခု" အလောင်းအစားကို အုပ်စုရှိ
သတ်မှတ်ထားသော ရလဒ်များအပေါ် အခြေခံ၍ တွက်ချက်ထားပါသည်။ ၎င်းတို့တွင် ရလဒ်အုပ်စု
သုံးမျိုးနှင့် ပွဲတစ်ခု၏ လက်ရှိ ရမှတ်ပေါ် မူတည်၍ ရမှတ်ဂဏန်းများ ရှိသည်။ ဥပမာအားဖြင့်၊
လက်ရှိပွဲစဉ်ရမှတ်သည် 0-1 ဖြစ်ပါက၊ အောက်ပါရွေးချယ်မှုများကို ကမ်းလှမ်းထားပါသည်-
ရမှတ်အမှန် 2-1၊ သို့မဟုတ် 3-1၊ သို့မဟုတ် 3-2။
ရမှတ်အမှန်- 1-2၊ သို့မဟုတ် 1-3၊ သို့မဟုတ် 2-3။
အခြားရမှတ် တစ်ခုခု။
ပွဲစဉ်သည် 0-1 ရမှတ်ဖြင့် အဆုံးသတ်ပါက၊ "တခြားရမှတ်တစ်ခုခု" အလောင်းအစား အနိုင်ရပါမည်။
38. "အနိုင် သို့မဟုတ် သရေ" အလောင်းအစား။ အလောင်းအစားတွင် ရလဒ်နှစ်ခုသာ ပါဝင်သည်။
ဥပမာအားဖြင့်၊ "X သို့မဟုတ် 2 (အိမ်ကွင်း အနိုင်ရခြင်း - ပြန်အမ်းမည်) - 2" အလောင်းအစားဆိုသည်မှာ
အသင်း 2 ၏ သရေ သို့မဟုတ် အနိုင်ပေါ်တွင် ပြုလုပ်ထားသော အလောင်းအစားဖြစ်ပြီး
ရွေးချယ်ထားသောရလဒ်သည် အသင်း 2 ၏အနိုင်ရခြင်းကို ဆိုလိုသည်။ အသင်း 2 အနိုင်ရပါက
အလောင်းအစား အနိုင်ရပါမည်၊ ပွဲသည် သရေအဖြစ် အဆုံးသတ်ပါက အလောင်းအစား ရှုံးပါမည်။ အသင်း
1 အနိုင်ရပါက၊ လောင်းကြေး ပြန်အမ်းပါမည် (အလောင်းအစားတွင် သတ်မှတ်ထားသော
အခြေအနေအလိုက်)။ ပုံမှန်အချိန်အတွင်း လောင်းကြေးများကို လက်ခံသည်။

39. ကျင်းပပြီးပွဲစဉ် နှင့် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု။ ဤအလောင်းအစားသည် ပွဲစဉ်နှစ်ခုမှ ဖြစ်ပေါ်လာသည်။ တစ်ခုသည် လက်ရှိပွဲနေ့တွင် ကျင်းပပြီးထားပြီး အခြားတစ်ခုကို တိုက်ရိုက် LIVE ထုတ်လွှင့်ပါသည်။ အခြားနည်းပြောရလျှင်၊ ဖောက်သည်များသည် သိပြီးသား ရလဒ်တစ်ခုအတွက် အလောင်းအစားရလဒ်ကို ခန့်မှန်းရန် လိုသည်။
အသင်းတစ်သင်းသည် ပွဲစဉ်တစ်ခုအတွက် အရှုံးပေးခြင်း သို့မဟုတ် ပွဲတစ်ခုကို စွန့်လွှတ်ခြင်း သို့မဟုတ် ရပ်ဆိုင်းခြင်းများ ပြုလုပ်ပါက၊ "ကျင်းပပြီးပွဲစဉ် နှင့် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု" အလောင်းအစားသည် အကျုံးမဝင်ပါ (ငွေပြန်အမ်းပါမည်)။
40. ဟန်းဒီကပ်နှင့်အတူ အနိုင်ရသူ လောင်းကြေးသည် ယှဉ်ပြိုင်သည့် ရာသီတစ်ခုလုံးတွင် အကျုံးဝင်ပါသည်။ နှစ်သက်သောအသင်းသည် 0 ဟန်းဒီကပ်ဖြင့် ပြိုင်ပွဲရာသီကို အနိုင်ရပါမည်။ ပြိုင်ပွဲရာသီအဆုံးတွင်၊ အသင်းအားလုံး၏ ဟန်းဒီကပ်ပွိုင့်များကို ၎င်းတို့၏ လက်ရှိရမှတ်များသို့ ပေါင်းထည့်ပါမည်။ ပွိုင့်အများဆုံးရရှိသောအသင်းကို အနိုင်ရသူအဖြစ် ဆုံးဖြတ်ပါမည်။
41. မောင်းရလဒ်များ။ အထူးအလောင်းအစားများ။
နှစ်ခု သို့မဟုတ် နှစ်ခုထက်ပိုသော ရလဒ်များ ပါဝင်သော အလောင်းအစားများ ရှိသည်။ ဥပမာအားဖြင့်- "2.5 ဂိုးထက်နည်းပြီး 4 ကတ်ထက်နည်းသော"
"ပထမမိနစ် 20 တွင် ဂျူပင်တပ်၊ ဘိုရုရှား ဒေါ့မွန် နှင့် မန်ချက်စတာယူနိုက်တက်အားလုံး အမှတ်ရရှိမည်" ဤအလောင်းအစားအမျိုးအစားများကို အနိုင်ရရန်အတွက်၊ အလောင်းအစားရှိ ရလဒ်များအားလုံးကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းရပါမည်။ အခြားသတ်မှတ်ချက်များ မဖော်ပြပါက၊ အပို/ရပ်နားချိန် အပါအဝင် ပုံမှန်အချိန်အတွက် အလောင်းအစားများကို လက်ခံပါမည်။ အားလုံးမဟုတ်သော်လည်း အချို့ရလဒ်များကိုသာ မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းနိုင်ပါက၊ ငွေပြန်မအမ်းပါ။ ဥပမာအားဖြင့်- "ထောင့်ကန်ဘော 10 ခုထက်နည်းပြီး ကတ် 4 ခုထက် နည်းမည်" - ထောင့်ကန်ဘော 9 ခုနှင့် ကတ် 4 ခု ဖြစ်ပါက၊ အလောင်းအစား ရှုံးပါမည်။
တစ်ခု သို့မဟုတ် တစ်ခုထက်ပိုသော ရလဒ်များကို ဆုံးဖြတ်မထားပါက၊ (ပွဲစဉ် အနှောင့်အယှက်ခံရခြင်း၊ ပယ်ဖျက်ခံရခြင်း၊ အားကစားသမားသည် ပြိုင်ပွဲတွင် မပါဝင်ခဲ့ခြင်း)၊ လောင်းကြေးများကို ဆုံးဖြတ်ထားသော ရလဒ်များအရ တွက်ချက်ပါမည်။
ဥပမာအားဖြင့်- "ပထမမိနစ် 20 တွင် ဂျူပင်တပ်၊ ဘိုရုရှား ဒေါ့မွန် နှင့် မန်ချက်စတာယူနိုက်တက်အားလုံး အမှတ်ရရှိမည်"။ ဘိုရုရှားပွဲစဉ်ကို ပယ်ဖျက်ထားပြီး ဂျူပင်တပ်က ပထမပိုင်း မိနစ် 20 တွင် အမှတ်မရရှိထားပါ။ ရလဒ်တစ်ခုကို မှားယွင်းစွာ ခန့်မှန်းထားသောကြောင့် မောင်းလောင်းခြင်းကို အရှုံးအဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်။
42. "မျှော်မှန်းထားသော တိုက်ခိုက်မှုများ" / "နာမည်ကျော်ပုဂ္ဂိုလ်၏ တိုက်ခိုက်မှုများ"။ တိုက်ခိုက်မှု၏ အဆိုပြုရက်စွဲသည် လက်ရှိနှစ်အဆုံးမတိုင်ခင် ဖြစ်ရမည် (အခြားသတ်မှတ်ချက် မရှိပါက)။ ဖြစ်ပေါ်ပြီးခဲ့သော ကမ်းလှမ်းထားသည့် စာရင်းမှ တိုက်ခိုက်မှုများနှင့်ပတ်သတ်သော လောင်းကြေးများကိုသာ တွက်ချက်ပါမည်။ မဖြစ်ပေါ်သော တိုက်ခိုက်မှုများနှင့် ပတ်သတ်သည့် လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် တွက်ချက်ပါမည်။
43. လောင်းကစားရုံသည် အခြားအလောင်းအစားပုံစံများကို ကမ်းလှမ်းနိုင်သည်။

11. အားကစားဆိုင်ရာ စည်းမျဉ်းများ

11.1. သြစတြေးလျ ဘောလုံးစည်းမျဉ်းများ

1. လောင်းကစားရုံက လက်ခံသည့် လောင်းကြေးများမှာ-
 - မိနစ် 80 ပုံမှန်အချိန် (မိနစ် 20 စီ လေးပိုင်း သို့မဟုတ် မိနစ် 40 စီ နှစ်ပိုင်း)
 - အချိန်ပို အပါအဝင် ပုံမှန်အချိန် ("အချိန်ပို အပါအဝင်" ဟု အညွှန်းတပ်ထားသည်)
ပွဲတစ်ခု၏ ကြာချိန်ကို မမှန်ကန်စွာ ကြေညာခြင်းအတွက် လောင်းကစားရုံသည် မည်သည့်တာဝန်မျှ မယူပါ။ "အားကစား"နှင့် "တိုက်ရိုက်" ကဏ္ဍများတွင် ဖော်ပြထားသော အသေးစိတ်အချက်အလက်သည် ညွှန်ပြချက်များသာ ဖြစ်သည်။ ဖောက်သည်သည် တရားဝင်ရင်းမြစ်များနှင့် တိုက်ဆိုင်ကာ စည်းမျဉ်းများကို စစ်ဆေးသင့်သည်။
2. ပွဲတစ်ခုသည် မိနစ် 80 မကုန်မီ ရပ်တန့်သွားပါက၊ ပြိုင်ပွဲရပ်တန့်ချိန်တွင် ခြွင်းချက်မရှိ သတ်မှတ်ထားပြီးဖြစ်သော အလောင်းအစားများမှလွဲ၍ ၎င်း၏ ပေါက်ကြေးအားလုံးကို 1.00 ဖြင့် ရှင်းမည် ဖြစ်ပါသည်။
3. အကယ်၍ ပွဲကျင်းပရာ နေရာကို ပြောင်းလဲလိုက်ပြီး အိမ်ကွင်းအသင်းကို ထိုကဲ့သို့သာ သတ်မှတ်ထားဆဲဖြစ်ပါက ထည့်ပြီးသား လောင်းကြေးများအားလုံး ရပ်တည်ပါမည်။
4. ပထမဆုံး ဂိုးသွင်းရန်။ ကစားသမားသည် ပွဲတစ်ခုတွင် ပါဝင်ခြင်းမရှိပါက သို့မဟုတ် ပထမဂိုးသွင်းပြီးနောက် အစားထိုးခံရပါက၊ ဤကစားသမားအပေါ် လောင်းကြေးအားလုံးကို ပယ်ဖျက်မည်ဖြစ်သည်။ ပထမဂိုးမသွင်းခင် အစားထိုးခံရသော သို့မဟုတ် ထုတ်ပယ်ခံရသော ကစားသမားအပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို အရှုံးဟု သတ်မှတ်ပါမည်။ ပထမဂိုးကို ဈေးနှုန်း ကမ်းလှမ်း မထားသော ကစားသမားက သွင်းယူပါက၊ "အခြားကစားသမား" အလောင်းအစားမှလွဲ၍ အခြားကစားသမားများအပေါ်ရှိ လောင်းကြေးအားလုံး ဆုံးရှုံးသွားမည် ဖြစ်သည်။ ပထမဂိုးမသွင်းမီ ပွဲရပ်တန့်သွားခဲ့လျှင်၊ လောင်းကြေးအားလုံးကို ဖျက်သိမ်းခံရမည်။
5. ဂိုးတစ်ဂိုး (6 မှတ်) ဆိုသည်မှာ ဘောလုံးအား အခြားကစားသမားကို မထိဘဲ ကျင်းမြောင်းသော အတွင်းဂိုးတိုင်များအကြား ကန်သွင်းလိုက်ခြင်းဖြစ်ပြီး ဂိုးသွင်းသည့်အသင်းမှ 6 မှတ်ရခြင်းကို ခေါ်သည်။
6. နောက်ကျော (1 မှတ်) ဆိုသည်မှာ ဘောလုံးကို အတွင်းဂိုးတိုင်နှင့် အပြင်ဘက် နောက်တိုင်ကြားသို့ သွင်းလိုက်ခြင်း သို့မဟုတ် ဘောလုံးသည် ဂိုးတိုင်ကို ထိခြင်း သို့မဟုတ် ဂိတ်လိုင်း သို့မဟုတ် နောက်လိုင်းကို ကျော်ဖြတ်ခြင်း ဖြစ်သည်။
7. "HT-FT" အလောင်းအစားများအပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို အချိန်တစ်ဝက်နှင့် ပွဲချိန်အပြည့်အားဖြင့် လက်ခံပါသည်။

11.2. အမေရိကန်ဘောလုံး

1. အခြားနည်းဖြင့် မဖော်ပြထားလျှင်၊ လောင်းကြေးများကို အချိန်ပို ပါဝင်ပြီး ပုံမှန်အချိန်အတွင်း လက်ခံသည်။
2. အကယ်၍ ပွဲတစ်ခု စတင်သော်လည်း မပြီးဆုံးပါက၊ အောက်ပါဖြစ်စဉ်များမှလွဲ၍ လောင်းကြေးအားလုံးကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ရှင်းပေးပါမည်-
 - ကစားပွဲရပ်တန့်သွားသည့်အချိန် လောင်းကြေး၏ရလဒ်ကို ရှင်းရှင်းလင်းလင်း ဆုံးဖြတ်ထားပြီး ဖြစ်ပါက။

- ကစားပွဲရပ်တန့်သွားသည့်အချိန် ပွဲစဉ်ကို အနည်းဆုံး 55 မိနစ်ကြာကစားထားပြီး ဖြစ်ပါက။
ဒီဖြစ်ရပ်တွင်၊ ပွဲစဉ်ကို ပွဲဖြစ်မြောက်သည်ဟု ယူဆမည်ဖြစ်ပြီး တကယ်ရရှိသည့်ရမှတ်အပေါ်
အခြေခံ၍ လောင်းကြေးများကို ဖြေရှင်းပေးပါမည်။

3. "ပြိုင်ပွဲအဆုံးတွင် ပိုမြင့်မားသော" အလောင်းအစားများအပေါ် လောင်းကြေးများအတွက်
အသင်းများအနေဖြင့် အုပ်စုအဆင့်မှ ကျကျန်ခဲ့ပါက၊ အုပ်စုအတွင်းရှိ ၎င်းတို့၏ သက်ဆိုင်ရာနေရာများ၊
ထို့အပြင် အနိုင်ရရှိမှု ရာခိုင်နှုန်း သို့မဟုတ် အမှတ်များအပေါ် မူတည်၍ ဦးစားပေးကို သတ်မှတ်ပေးမည်။
4. "ရမှတ် အများဆုံး (အနည်းဆုံး) ကွာတား - စုစုပေါင်း"။ ကွာတား နှစ်ခု သို့မဟုတ် နှစ်ခုနှင့်အထက်သည်
တူညီသော အများဆုံး/အနည်းဆုံးရမှတ်ဖြင့် ပြီးဆုံးပါက၊ လောင်းကြေးများကို အမှန်တကယ်ရရှိသော
စုစုပေါင်းအပေါ်အခြေခံ၍ ရှင်းပေးပါမည်။ ထိုကဲ့သို့သော အခြေအနေများတွင်၊ ငွေပြန်အမ်းပေးခြင်း မရှိပါ။
5. "ရမှတ် အများဆုံး ကွာတား"။ အကယ်၍ ရမှတ် အများဆုံး ကွာတားကို ဆုံးဖြတ်ဖို့ရန် မဖြစ်နိုင်ပါက
(ဆိုလိုသည်မှာ ကွာတား နှစ်ခုနှင့်အထက်က ရလဒ်တူဖြင့် ပြီးဆုံးသောအခါ)၊ အဆိုပါ ကွာတားများအပေါ်
လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ဖြေရှင်းပါမည်။ အခြားကွာတားများအပေါ်
လောင်းကြေးများသည် ရှုံးပါမည်။
6. "ရမှတ်အများဆုံး အချိန်ဝက်"။ အချိန်ဝက် နှစ်ပိုင်းစလုံးသည် တူညီသောရမှတ်များဖြင့် ပြီးဆုံးသည့်
အခြေအနေတွင် လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ရှင်းပေးပါမည်။
7. ပွဲတစ်ပွဲသည် (အချိန်ပိုအပါအဝင်) သရေဖြင့် အဆုံးသတ်လျှင်၊ W1 နှင့် W2 လောင်းကြေးများကို
ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ရှင်းပါမည်။ စုစုပေါင်းများနှင့် ဟန်းဒီကပ်များအပေါ် လောင်းကြေးများကို ကစားပွဲ၏
ရလဒ်အမှန်အပေါ် အခြေခံ၍ ရှင်းပေးမည်ဖြစ်သည်။
8. ကစားသမားများ၏ တစ်ဖက်ဂိုးစည်း ထိ၊ ကျော် ရမှတ်များ (အချိန်မရွေး၊ ပထမ/နောက်ဆုံး၊ စုစုပေါင်း)
အပေါ် လောင်းကြေးများတွင် အပြေးအလွှား၊ ဘောလုံးလက်ခံခြင်း၊ ကြားဖြတ်လှေ့ ပြန်ယူခြင်း၊ စပေးဘော
ပြန်ယူခြင်း၊ ပြန်မြှောက်တင်ဘော နှင့် ဟန်တားဘောလုံးပြန်လုယူခြင်း တို့မှတစ်ဆင့် တစ်ဖက်ဂိုးစည်း ထိ၊
ကျော် ရဂိုးများ ပါဝင်သည်။
9. "Drive ရလဒ် (X)"။ ပထမပိုင်း သို့မဟုတ် ပွဲပြီးဆုံးမှုကြောင့် drive တစ်ခု မပြီးမြောက်ခဲ့ပါက၊
ဤအလောင်းအစားအပေါ် လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ရှင်းပေးပါမည်။
 - တစ်ဖက်ဂိုးစည်း ထိ/ကျော် ရမှတ်- ဤလောင်းကြေးသည် တိုက်စစ်ဆင်သည့် လိုင်း သို့မဟုတ်
အထူးအသင်းများ၏ လုပ်ဆောင်ချက်ရလဒ်များကြောင့် အပါအဝင် (ဥပမာ- စပေးဘော ပြန်ယူခြင်း)၊
drive အစတွင် ဘောလုံးပိုင်ဆိုင်ထားသောအသင်းမှ တစ်ဖက်ဂိုးစည်း ထိ/ ကျော် ဂိုးရရှိပါက
အနိုင်ရပါသည်။
 - ဖီးလ်ဂိုး- ဤလောင်းကြေးသည် ခံစစ်အသင်းမှ တစ်ဖက်ဂိုးစည်း ထိ/ကျော် ရမှတ်အတွက်
ဘောလုံးပြန်ပေးခြင်းမှလွဲ၍ အောင်မြင်သော နှင့် လွဲသွားသော ကြိုးစားမှုနှစ်ခုလုံး (ပိတ်ထားခြင်း၊
လွဲချော်ခြင်း သို့ ဂိုးဘားတန်းထိမှန်ခြင်း အပါအဝင်) တွင် အနိုင်ရသည်။ ထိုအခြေအနေတွင်၊
"Turnover" တွင် လောင်းကြေးများ အနိုင်ရသည်။
 - Turnover။ ၎င်းတွင် ခံစစ်ဖြစ်ဖြစ် သို့မဟုတ် အထူးအသင်းဖြစ်ဖြစ် ကြားဖြတ်လှေ့များ၊
ဟန်တားဘောလုံးဆယ်ယူခြင်းများ၊ down များတွင် turnover များ နှင့် ခံစစ်အသင်းမှ
တစ်ဖက်ဂိုးစည်း ထိ/ကျော် ဂိုးသွင်းခြင်းများအားလုံး ပါဝင်သည်။
 - ပြန်မြှောက်တင်ဘော။ ဤလောင်းကြေးသည် အောက်ပါအခြေအနေမျိုးမှလွဲ၍ မြှောက်တင်ဘော
ကန်တင်ပြီးသည့်နောက် ဘောလုံးပိုင်ဆိုင်မှုကို အခြားအသင်းမှ ရရှိမှသာ အနိုင်ရပါသည်။
 - ကစားနေစဉ် တိုက်စစ်အသင်းသည် တစ်ဖက်ဂိုးစည်း ထိ/ကျော် ရမှတ် ရရှိပါက၊
"တစ်ဖက်ဂိုးစည်း ထိ/ကျော် ရမှတ်" အပေါ် လောင်းကြေးများ အနိုင်ရပါသည်။
 - ကစားနေစဉ် ခံစစ်အသင်းသည် တစ်ဖက်ဂိုးစည်း ထိ/ကျော် ရမှတ် ရရှိပါက၊ "Turnover"
အပေါ် လောင်းကြေးများ အနိုင်ရပါသည်။

- အခြားတစ်ခုခု- အထက်ဖော်ပြပါ အမျိုးအစားမဟုတ်သော အခြားပြီးမြောက်သည့်ရလဒ် ထွက်ပေါ်ခြင်းကြောင့် ဤလောင်းကြေးကို အနိုင်ရပါသည်။

10. "Drive (X) တွင် ပထမ Down - မှန်/မှား"

- မှန်- ပယ်နယ်တီများကြောင့် အလိုအလျောက် ရရှိသော ပထမဆုံး down များအပါအဝင် အသင်းသည် ပထမဆုံး down ကို အနည်းဆုံးတစ်ကြိမ် ရရှိပါက ဤလောင်းကြေး အနိုင်ရသည်။
- မှား- Drive အတွင်း ပထမဆုံး down များမရှိခဲ့ပါက ဤလောင်းကြေး အနိုင်ရသည်။
- ပထမပိုင်း သို့မဟုတ် ပွဲပြီးဆုံးမှုကြောင့် drive တစ်ခု မပြီးမြောက်ခဲ့ပါက၊ ထို့အပြင် လောင်းကြေးရလဒ်ကို မဆုံးဖြတ်ရသေးပါက၊ ဤလောင်းအစားအပေါ် လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ရှင်းပေးပါမည်။

11.3. ကြက်တောင်ရိုက်၊ စားပွဲတင်တင်းနစ်၊ သဲသောင်ပြင် ဘော်လီဘော

1. ပွဲစချိန်ကို အကြောင်းတစ်ခုခုကြောင့် နှောင့်နှေးခြင်း သို့မဟုတ် ရွှေ့ဆိုင်းခြင်းခံရလျှင်၊ ပွဲ သို့မဟုတ် ပွဲလုပ်ဆောင်ချက် ပါဝင်သည့် ပွဲစဉ်များ ပြီးဆုံးချိန်အထိ သို့မဟုတ် ယှဉ်ပြိုင်သူ တစ်ဦး၏ နုတ်ထွက်မှု ဖြစ်ပေါ်ချိန်အထိ လောင်းကြေးအားလုံး ရပ်တည်မည် ဖြစ်သည်။
2. ပထမဂိမ်း/အဖြတ်တွင် အသင်းတစ်သင်းကို ထုတ်ပယ်ခြင်း သို့မဟုတ် ပယ်ချခြင်းကြောင့် ပွဲပျက်သွားပါက၊ ပွဲပျက်ချိန်တွင် ခြွင်းချက်မရှိ သတ်မှတ်ထားပြီးသား အလောင်းအစားများမှလွဲ၍ လောင်းကြေးအားလုံးကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ရှင်းပေးမည် ဖြစ်သည်။ ဤဖြစ်ရပ်ရှိ ပြိုင်ပွဲ အနိုင်ရသူ၏ လောင်းကြေးကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ရှင်းပါမည်။
3. အသင်းတစ်သင်းကို ထုတ်ပယ်ခြင်း သို့မဟုတ် သတ်မှတ်ချက် မပြည့်မီခြင်းကြောင့် ပွဲပျက်သွားလျှင်၊ ပွဲအနိုင်ရသူအပေါ် လောင်းကြေးများ ရပ်တည်နိုင်ရန် ပထမဂိမ်း/အဖြတ်ကို ပြီးစီးခဲ့ရပါမည်။ မဟုတ်ပါက ဤရလဒ်အပေါ်ရှိ လောင်းကြေးအားလုံးကို ပေါက်ကြေး 1.00 အဖြစ် ရှင်းမည် ဖြစ်ပါသည်။ ကစားသမားတစ်ဦးကို ထုတ်ပယ်ခြင်း သို့မဟုတ် ပယ်ချခြင်း ဖြစ်ပါက၊ အရှုံးဖြစ်ကြောင်း ကြေညာမည် ဖြစ်သည်။
4. ပွဲစတင်သော်လည်း မည်သည့်အကြောင်းကြောင့်မဆို မပြီးဆုံးပါက (ဥပမာ၊ ပြိုင်ဘက်တစ်ဦးက ဆက်လက်ပြိုင်ဆိုင်ရန် ငြင်းဆန်ပါက သို့မဟုတ် ပယ်ချခံရပါက) နှင့် နှစ်ဂိမ်း/ဖြတ် ထက် ပိုပြီး ကစားထားလျှင်၊ ပွဲပျက်ချိန်တွင် ခြွင်းချက်မရှိ သတ်မှတ်ထားပြီးသား ရလဒ်များ (ဥပမာ၊ ပထမဂိမ်း/ဖြတ်၏ ရလဒ်၊ ပထမဂိမ်း/ဖြတ်၏ စုစုပေါင်း စသည်) သည် လောင်းကြေး ရှင်းလင်းမှုတွင် ထည့်တွက်မည် ဖြစ်သည်။ ပွဲအနိုင်ရသူအတွက် လောင်းကြေးမှလွဲ၍ အခြားလောင်းကြေးများကိုမူ ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ရှင်းပါမည်။ နောက်တစ်ဆင့်သို့ တက်လှမ်းခဲ့သော အသင်း သို့မဟုတ် ပွဲအနိုင်ရသူကို ပြိုင်ပွဲ၏ အနိုင်ရသူအဖြစ် သတ်မှတ်မည် ဖြစ်သည်။
5. အားကစားသမား/အားကစားအမျိုးသမီး (ဥပမာ၊ A. Smith အစား B. Smith) ၏ ပထမအမည် စာလုံးအပေါ် မှားယွင်းသော ပုံနှိပ်မှုကြောင့် လောင်းကြေးကို ဖျက်သိမ်းမည် မဟုတ်ပါ။ ဒီဖြစ်ရပ်တွင် လောင်းကြေးများ ရပ်တည်ပါမည်။
6. "ပွဲ အနိုင်ရခြင်း"၊ အကယ်၍ ရလဒ်တွင် အမည် ဖော်ပြထားသော ကစားသမားတစ်ဦးကို ပွဲမစမီ အစားထိုးထားပါက၊ လောင်းကြေးအားလုံး ပယ်ဖျက်မည် ဖြစ်သည်။
7. "အဖြတ်အလိုက် ဟန်းဒီကပ်" နှင့် "စုစုပေါင်းပွဲစု" အလောင်းအစားများမှလွဲ၍ အထက်ပါအားကစားပွဲများအတွက် ဟန်းဒီကပ်နှင့် စုစုပေါင်းများကို အမှတ်များဖြင့် ဖော်ပြရမည် ဖြစ်သည်။
8. "အနိုင်ရသူ"၊ ပြိုင်ပွဲ၏ ပထမနေရာတွင် ရပ်တည်သော အားကစားသမား/အားကစားအမျိုးသမီး (အသင်း)

ကို အနိုင်ရသူအဖြစ် သတ်မှတ်မည်ဖြစ်သည်။ အားကစားသမား/အားကစားအမျိုးသမီးသည် ပြိုင်ပွဲမစမီ ပြိုင်ပွဲမှ နုတ်ထွက်သွားပါက၊ ထိုအားကစားသမား/အားကစားအမျိုးသမီးအပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 အဖြစ် ရှင်းပေးပါမည်။

9. "အရည်အချင်း ပြည့်မီရန်"။ ဖောက်သည်သည် စာရင်းသွင်းထားသော ကစားသမားနှစ်ဦးအနက် မည်သူသည် ပြိုင်ပွဲ၏ အထက်အဆင့်များသို့ တက်ရောက်နိုင်မည်ကို ခန့်မှန်းသင့်သည်။ ကစားသမားနှစ်ဦးစလုံး ပြိုင်ပွဲတွင် ရှုံးနိမ့်ထွက်ခွာသွားပါက၊ အထက်အဆင့်သို့ တက်ရောက်လာနိုင်သူကို အနိုင်ရသူအဖြစ် သတ်မှတ်မည် ဖြစ်သည်။ ကစားသမားနှစ်ဦးစလုံး ပွဲချိတ်စုတည်းမှ ထွက်ခဲ့ရလျှင်၊ လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 အဖြစ် ရှင်းပါမည်။ ကစားသမားသည် ပြိုင်ပွဲမစမီ ပွဲမှ နုတ်ထွက်လျှင်၊ လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 အဖြစ် ရှင်းပါမည်။

11.4. ဘက်စကက်ဘော

1. လောင်းကစားရုံက လက်ခံသည့် လောင်းကြေးများမှာ-
 - ပုံမှန်အချိန် (ကစားချိန်သည် 12 မိနစ်စီ လေးပိုင်း ပါဝင်သော 48 မိနစ် သို့မဟုတ် 10 မိနစ်စီ လေးပိုင်း ပါဝင်သော မိနစ် 40 ဖြစ်နိုင်ပါသည်။ NCAA - မိနစ် 20 စီ ပါဝင်သော နှစ်ပိုင်း)
 - အချိန်ပို အပါအဝင် ပုံမှန်အချိန် ("အချိန်ပို အပါအဝင်" ဟု အညွှန်းတပ်ထားသည်) စာရင်းပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများတွင် အခြားနည်းလမ်းများ ဖော်ပြထားလျှင် OT ပါဝင်သည်။ အခြားလောင်းကစားစည်းမျဉ်းများကို လောင်းကစားကဏ္ဍတွင် အသေးစိတ် ဖော်ပြထားသည်။
2. အကယ်၍ ပွဲစတင်ခဲ့သော်လည်း မပြီးဆုံးပါက၊ ပွဲပျက်ချိန်တွင် သတ်မှတ်ထားပြီးသား အလောင်းအစားများမှလွဲ၍ ပွဲအပေါ်ရှိ လောင်းကြေးအားလုံးကို ပေါက်ကြေး 1.00 အဖြစ် ရှင်းပါမည်။
3. ပွဲချိန်သည် မိနစ် 40 ဖြစ်လျှင်၊ လောင်းကြေးများ ရပ်တည်ရန် အနည်းဆုံး 35 မိနစ် ကစားခဲ့ရပါမည်။ ပွဲချိန်သည် 48 မိနစ်ဖြစ်ပြီး လောင်းကြေးများ ရပ်တည်ရန် အနည်းဆုံး မိနစ် 40 ကစားခဲ့ရပါမည်။ ဤကိစ္စများတွင် ပွဲပျက်ခဲ့သောအချိန်ရှိ ရလဒ်များအပေါ် အခြေခံ၍ လောင်းကြေးအားလုံးကို ဖြေရှင်းပါမည်။
4. ဘက်စကက်ဘောပွဲများတွင် ("အချိန်ပိုအပါအဝင်" ဟု အညွှန်းတပ်ထားသော ပွဲများ) လေးခုမြောက် ကွာထား နှင့် ဒုတိယ အချိန်ဝက်တွင် ဟန်းဒီကပ် နှင့် စုစုပေါင်း အလောင်းအစားများအပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို အချိန်ပိုကစားခြင်းမပါဘဲ ဖြေရှင်းသည်။
5. NBA အသင်းများကို တိုက်ရိုက်အစဉ် (အိမ်-အဝေး) နှင့် ပြောင်းပြန်အစဉ်တို့ဖြင့် ပြသနိုင်သည်။ နောက်ဘက် ဖော်ပြချက်နှင့် သက်ဆိုင်ပါက၊ လောင်းကြေးအစုများကို ပြန်အမ်းမည် မဟုတ်ပါ။
6. "ပြိုင်ပွဲအဆုံးရှိ ပိုမြင့်မှု"။ အသင်းများသည် အုပ်စုအဆင့်မှ ထွက်ခွာခဲ့ရလျှင်၊ အုပ်စုအတွင်း ၎င်းတို့ အဆုံးသတ်သည့် နေရာပေါ် မူတည်၍ လောင်းကြေးများကို ရှင်းပေးမည် ဖြစ်ပါသည်။ အသင်းများသည် အုပ်စုအတွင်း တူညီသော နေရာတွင် ရပ်တည်ပါက၊ ၎င်းတို့၏ ရမှတ်ကို အခြေခံပြီး လောင်းကြေးများကို ဖြေရှင်းပါမည်။
7. ဖောက်သည်သည် ဘက်စကက်ဘော ချစ်ကြည်ရေးပွဲများ (ဖလား သို့မဟုတ် ကလပ်အသင်း ချစ်ကြည်ရေးပွဲ) ၏ စည်းမျဉ်း စည်းကမ်းများကို တရားဝင် သတင်းရင်းမြစ်များမှတစ်ဆင့် စစ်ဆေးသင့်သည်။ အကယ်၍ ချစ်ကြည်ရေးပွဲသည် သရေကျကာ ပြီးဆုံးပါက (ပွဲစည်းမျဉ်းများ ပြောင်းလဲထားပြီး)၊ အနိုင်ရသူအပေါ် လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 အဖြစ် ရှင်းပါမည်။ သို့သော်လည်း စုစုပေါင်းနှင့် ဟန်းဒီကပ် အလောင်းအစားများအပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို ရလဒ်အပေါ်တွင် ဆုံးဖြတ်သွားမည် ဖြစ်သည်။
8. ဖလားပြိုင်ပွဲများရှိ အဆုံးအဖြတ်ပွဲတွင် ရမှတ်တူနေသောကြောင့် အချိန်ပိုကစားရပါက၊ ဒုတိယအကြိမ် ယှဉ်ပြိုင်မှုတွင် အချိန်ပိုကို လောင်းကြေးများ ရှင်းရန် ထည့်တွက်ပါမည်။ အလားတူပင် အဆုံးအဖြတ်ပွဲတွင်

ရလဒ်တူနေသောကြောင့် ကစားရသော အချိန်ပိုများကိုလည်း "အရည်အသွေး ပြည့်မီရန်"၊ "တန်းတက်ရန်/တန်းဆင်းရန်"၊ "ပြိုင်ပွဲ အနိုင်ရသူ" နှင့် အခြားအလားတူ လောင်းကြေးများတွင် ထည့်သွင်းထားသည်။

9. ဘက်စကက်ဘောပွဲ တစ်ပွဲသည် သရေကျသွားလျှင်၊ "အချိန်ပို ကစားချိန် ရှိမလား။ - ရှိပါသည်" က လောင်းကြေး နိုင်ပြီး "အချိန်ပို ကစားချိန် ရှိမလား - မရှိပါ" က လောင်းကြေး ရှုံးပါသည်။
10. "အချိန်ဝက်/အချိန်ပြည့်" လောင်းကြေးများ။ အားကစား ကဏ္ဍတွင် "W" သည် နိုင်ပွဲကို ကိုယ်စားပြုပြီး "X"သည် သရေပွဲကို ကိုယ်စားပြုသည်။ ပထမပိုင်း၏ ရလဒ်ကို ပထမဦးဆုံး ပြသပြီးနောက်၊ ပုံမှန်အချိန်အပြီးတွင် ကစားပွဲ၏ ရလဒ်ကို ပြသသည်။ ဥပမာအားဖြင့်၊ W1W2 ဆိုသည်မှာ အသင်း 1 သည် ပထမပိုင်းတွင် (W1) နိုင်ပြီး၊ အသင်း 2 သည် ပုံမှန်အချိန်အဆုံးတွင် (W2) နိုင်ခဲ့သည်။ အချိန်ပို အပါအဝင် "အချိန်ဝက်/အချိန်ပြည့်" လောင်းကြေးများ။ ပထမပိုင်းတွင် ဘယ်အသင်းက နိုင်မလဲ၊ ဘယ်အသင်းက အချိန်ပို ပါဝင်သော ဂိမ်းကို နိုင်မလဲ ဆိုသည်ကို ဖောက်သည်က ခန့်မှန်းရမည် ဖြစ်ပါသည်။ ဖောက်သည်များအနေဖြင့် သရေရလဒ်အတွက် လောင်းကြေးမတင်နိုင်သည်လည်း ဖြစ်နိုင်ပါသည်။
11. "အမြင့်ဆုံး (အနိမ့်ဆုံး) ကွာတား ရမှတ် - စုစုပေါင်း"။ အမြင့်ဆုံး (အနိမ့်ဆုံး) ရှိ နှစ်ခု သို့မဟုတ် ၎င်းထက်ပိုသော ကွာတားရမှတ်များတွင် တူညီသော စုစုပေါင်းရှိလျှင်၊ လောင်းကြေးအစုကို ပြန်အမ်းပေးမည် မဟုတ်ပါ။ ဤဖြစ်ရပ်တွင် လောင်းကြေးများကို စုစုပေါင်းအပေါ် အခြေခံ၍ ရှင်းပေးမည် ဖြစ်သည် (စတုတ္ထကွာတား၏ စုစုပေါင်းကို ပေးချေသည့်အခါ အချိန်ပိုရှိ ရမှတ်များကို ရေတွက်မည် မဟုတ်ပါ)။
12. "အမြင့်ဆုံး ကွာတား ရမှတ်"။ အကယ်၍ အများဆုံး ကွာတားရမှတ်ကို ခြွင်းချက်မရှိ သတ်မှတ်ရန် မဖြစ်နိုင်လျှင် (ဆိုလိုသည်မှာ၊ နှစ်ခု သို့မဟုတ် ၎င်းထက်ပိုသော ကွာတားများ ရလဒ်တူပြီးဆုံးသောအခါ)၊ အဆိုပါ ကွာတားများပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 အဖြစ် ရှင်းပါမည်။ အခြားကွာတားများရှိ လောင်းကြေးများ ရှုံးပါမည် (စတုတ္ထကွာတား၏ စုစုပေါင်းကို ဖြေရှင်းချိန်တွင် အချိန်ပိုရှိ ရမှတ်များကို ရေတွက်မည် မဟုတ်ပါ)။
13. "အမြင့်ဆုံး အချိန်ဝက် ရမှတ်"။ အကယ်၍ နှစ်ပိုင်းစလုံးသည် တူညီသောရလဒ်ဖြင့် အဆုံးသတ်ခဲ့ပါက၊ လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ဖြေရှင်းမည် (ဒုတိယပိုင်း၏ စုစုပေါင်းကို ဖြေရှင်းချိန်တွင် အချိန်ပိုရှိ ရမှတ်များကို ရေတွက်မည် မဟုတ်ပါ)။
14. "အသင်းသည်... အချိန် နှစ်ပိုင်းစလုံး နိုင်မည် - မှန်ပါသည်"။ ဒုတိယပိုင်း၏ စုစုပေါင်းရလဒ်ကို တွက်ချက်သည့်အခါ အချိန်ပိုရှိ ရမှတ်များကို ရေတွက်မည် မဟုတ်ပါ။ "အသင်းသည်... အချိန်နှစ်ပိုင်းစလုံး နိုင်မည် - မမှန်ပါ"။ ဖော်ပြသော အသင်းသည် အနည်းဆုံး အချိန်ဝက် တစ်ခုတွင် သရေကျလျှင် သို့မဟုတ် ရှုံးလျှင် လောင်းကြေး နိုင်မည် ဖြစ်ပါသည်။
15. "အသင်းတိုင်းက 72.5 မှတ် ကျော်ရမည် - မှန်ပါသည်"။ ပွဲချိန်အတွင်း အသင်းအသီးသီးက ရမှတ်စုစုပေါင်း 73 သို့မဟုတ် ၎င်းထက်ပိုရလျှင် လောင်းကြေးနိုင်မည် ဖြစ်ပါသည်။
16. "အသင်းတိုင်းက 72.5 မှတ် ကျော်ရမည် - မမှန်ပါ"။ အနည်းဆုံး အသင်းတစ်သင်းသည် သတ်မှတ်ထားသော စုစုပေါင်းသို့ မရောက်ရှိလျှင် လောင်းကြေးနိုင်မည် ဖြစ်ပါသည်။
17. "ကွာတားတိုင်းအတွက် စုစုပေါင်း 32.5 - မှန်ပါသည်"။ ကွာတားတိုင်းတွင် ရမှတ်စုစုပေါင်းက 33 မှတ် သို့မဟုတ် ၎င်းထက်ပိုရလျှင် လောင်းကြေးနိုင်မည် ဖြစ်ပါသည်။
18. "ပထမဆုံး ပြစ်ဒဏ်" နှင့် "စုစုပေါင်း ပြစ်ဒဏ်" အလောင်းအစားများ။ လောင်းကြေး ရှင်းခြင်းကို ကစားသမားများ၏ တစ်ဦးချင်းအလိုက် ပြစ်ဒဏ်များသာပါသော နောက်ဆုံးရမှတ်စာရင်းပေါ် အခြေခံ၍ လုပ်ဆောင်ပေးသည်။ နည်းပြတစ်ဦး၊ တရားဝင်အသင်းကိုယ်စားလှယ်တစ်ဦး သို့မဟုတ် အရံခုံတန်းရှိ ကစားသမားတစ်ဦးမှရရှိသော နည်းစနစ်ပိုင်းဆိုင်ရာပြစ်ဒဏ်များကို တစ်ပွဲပြီးတစ်ပွဲကစားခြင်းတွင် ဖော်ပြနိုင်သော်လည်း တွက်ချက်ရှင်းပေးခြင်းတွင် မပါဝင်ပါ။ သို့သော်လည်း၊ တရားဝင် ရမှတ်စာရင်းတွင်

သတ်မှတ်ထားသော နည်းစနစ်ပိုင်းဆိုင်ရာပြစ်ဒဏ်များ ပါဝင်ပါသည်။

19. "ပထမဆုံး ရီဘောင်း"။ ဘယ်အသင်းက ပထမဆုံး ရီဘောင်း ရမည်ဆိုတာကို ခန့်မှန်းရပါမည်။
20. "Turnovers" အလောင်းအစားများအပေါ် လောင်းကြေးများကို အသင်းစာရင်းအင်းများထက် ကစားသမားများ၏ တစ်ဦးချင်း စာရင်းအင်းများပေါ်တွင်သာ အခြေခံ၍ ရှင်းပါသည်။
21. "ရီဘောင်းများ" အလောင်းအစားများအပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို ကစားသမားများ၏ တစ်ဦးချင်း စာရင်းနှင့် အသင်းစာရင်းများအပေါ်အခြေခံ၍ သတ်မှတ်သည်။ NBA၊ WNBA၊ ပွဲများအတွက် ပုဂ္ဂိုလ်ရေး ရီဘောင်းများကိုသာ ထည့်သွင်းဆုံးဖြတ်သည်။
22. "ပြိုင်ပွဲသို့ ... ရှိ လောင်းကြေးများ အလောင်းအစားများကို "အားကစား" ကဏ္ဍတွင် အောက်ပါအချက်များနှင့်တကွ ရရှိနိုင်သည်-
 - ရလဒ် နှစ်ခု (W1၊ W2)။ ထိုကဲ့သို့သော လောင်းကြေးများအတွက်၊ အသင်းတစ်သင်းကမျှ သတ်မှတ်ထားသော အမှတ်အရေအတွက်ကို မရရှိပါက၊ အနိုင်ရသူအပေါ် လောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ခံရမည် (ဥပမာ၊ အမှတ်က 19-19 ဖြစ်ပါက၊ "ရမှတ် 20 သို့ ပြိုင်ပွဲ W1" လောင်းကြေးများ ပယ်ဖျက်မည် ဖြစ်သည်။)။
 - ရလဒ်သုံးခု (W1၊ W2၊ တစ်ခုမှမဟုတ်)၊ ဤကိစ္စတွင် ရလဒ်များအတိုင်း လောင်းကြေးများကို ရှင်းမည် ဖြစ်ပါသည်။
23. "ကွာတားရမှတ်အလိုက် 2-0" လောင်းကြေးသည် အသင်း 1 က ကွာတား လေးခုတွင် နှစ်ခု နိုင်ပြီး ကျန်သော နှစ်ခုတွင် သရေကျလျှင် နိုင်မည် ဖြစ်ပါသည်။ "ကွာတားအလိုက် ရမှတ် 1-1" လောင်းကြေးသည် အသင်းတစ်သင်းက ကွာတား တစ်ခုနိုင်ပြီး၊ အခြားအသင်းက ကွာတား တစ်ခု နိုင်ကာ ကျန်သော ကွာတား နှစ်ခု သရေကျလျှင် နိုင်ပါလိမ့်မည်။
24. "ကွာတားများအလိုက် ဟန်းဒီးကပ်"။ ဥပမာ၊ "ကွာတားများအလိုက် ဟန်းဒီးကပ် 2 ခု -2.5"။ နောက်ဆုံးရမှတ်သည် 81:102 (17:22၊ 26:25၊ 18:20၊ 20:35) ဖြစ်သည်။ ထို့ကြောင့် ကွာတားအမှတ်က 1:3 ဖြစ်ပါမည် (0:1၊ 1:0၊ 0:1၊ 0:1 အသီးသီး)။ အသင်း 2 တွင် ဟန်းဒီးကပ်ကို သုံးသည့်အခါ လောင်းကြေးရှုံးမည် ဖြစ်ကာ ကွာတားရမှတ်က 1:0.5 ဖြစ်ပါမည်။
25. "စုစုပေါင်း သရေ ကွာတားများ"၊ "ကွာတားအလိုက် ဟန်းဒီးကပ်"၊ "ကွာတားအလိုက် ရမှတ်" နှင့် "ကွာတားအလိုက် နိုင်ပွဲ" အလောင်းအစားများအတွက် ပုံမှန်ချိန်အဆုံးရှိ ရလဒ်ပေါ် မူတည်၍ ဆုံးဖြတ်သည်။
26. "1 မှ 9 အထိ အမှတ်ကွာခြားချက်တွင် 1 နိုင်ပွဲအကွာ" လောင်းကြေးသည် အသင်း 1 နှင့်အသင်း 2 တို့က ရမှတ်အရေအတွက် ကွာခြားချက်သည် 1 မှ 9 မှတ် အတွင်းသို့ ကျရောက်ပါက အနိုင်ရမည် ဖြစ်ပါသည်။ ဥပမာ၊ ရမှတ်သည် (85:90) ဆိုလျှင် အသင်း 1 ၏ နိုင်ပွဲအကွာက -5 ဖြစ်ပြီး လောင်းကြေး ရှုံးပါသည်။
27. "ဝိုးရမှတ် 2 မှတ် ရာခိုင်နှုန်း"၊ "ဝိုးရမှတ် 3 မှတ် ရာခိုင်နှုန်း" နှင့် "အလွတ်ပစ်သွင်းသော ရာခိုင်နှုန်း" အလောင်းအစားများအပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို တရားဝင်ဝက်ဘ်ဆိုဒ်မှ စာရင်းအင်းများပေါ်တွင် အခြေခံ၍ ရာခိုင်နှုန်းတန်ဖိုးများကို အနီးဆုံးကိန်းပြည့်သို့ ဆွဲယူသတ်မှတ်ပါသည်။
28. "စုစုပေါင်းကစားချိန်" အလောင်းအစားအပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို မိနစ်ပိုင်းအလိုက် သတ်မှတ်သင့်ပါသည်။ စုစုပေါင်းကို အတိအကျ အမည်ပေးထားလျှင်၊ လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ရှင်းပါမည်။ ဥပမာအားဖြင့်၊ "စုစုပေါင်း Kyrie Irving 39.5 အထက်" လောင်းကြေးနှင့် ပတ်သက်ပြီး ကစားသမား၏ စုစုပေါင်းကစားချိန်က 39 မိနစ် 30 စက္ကန့်ဆိုလျှင် လောင်းကြေးကို ပေါက်ကြေး 1.00 အဖြစ် ရှင်းပါမည်။
29. Netball သည် အမျိုးသမီးဘတ်စကက်ဘော အမျိုးအစားတစ်ခု ဖြစ်သည် (15 မိနစ်စီ ပါဝင်သော ကွာတား လေးချိန်ဖြစ်သည်။ လောင်းကြေးများကို ပုံမှန်အချိန်နှင့် အချိန်ပို အပါအဝင် ပုံမှန်အချိန် ("အချိန်ပို အပါအဝင်" ဟု အညွှန်းတပ်ထားသည်) ဟု သတ်မှတ်ကာ ရှင်းပေးပါသည်။
30. ဘက်စကက်ဘော။ ရလဒ်များ။ ပြိုင်ပွဲအဆုံးတွင် ပိုမြင့်သော အဆင့်သို့ ရောက်ရှိမည့် အသင်း။ ဤဈေးကွက်ရှိ အလောင်းအစားများကို တရားဝင်ဝက်ဘ်ဆိုဒ်တွင် ရရှိနိုင်သော စာရင်းအင်းများပေါ်တွင်

အခြေခံ၍ ရှင်းပေးပါမည်။

31. "အထူး စုစုပေါင်း () အပေါ်/အောက်"။ အသင်းများသည် အဆိုပြုထားသော စုစုပေါင်းရမှတ်ထက် ပိုများ သို့မဟုတ် ပိုနည်းမည်လား ဆိုသည်ကို ဖောက်သည်က ခန့်မှန်းသင့်ပါသည်။ ဥပမာ၊ "အထူး စုစုပေါင်း- (166-167 ပြန်အမ်း) 167.5 အပေါ်"။ အသင်းများ၏ စုစုပေါင်း 167.5 မှတ်ထက် ပိုရလျှင် လောင်းကြေးနိုင်မည် ဖြစ်ပါသည်။ အသင်းများက စုစုပေါင်း 166 မှတ် သို့မဟုတ် 167 မှတ် ရလျှင် လောင်းကြေးအစုကို ပြန်အမ်းပေးမည် ဖြစ်ပါသည်။
32. "စူပါဟန်းဒီးကပ် 1/2 ()"။ အဆိုပြုထားသော ဟန်းဒီးကပ်အတွက် အသင်းက အနိုင်ရမည်လားဆိုသည်ကို ဖောက်သည်က ခန့်မှန်းသင့်ပါသည်။ ဥပမာ၊ "စူပါဟန်းဒီးကပ် 2- (-4) -3 ပြန်အမ်း) -4.5"။ အမှတ်ကွာခြားချက်က အသင်း 2 အတွက် 5 မှတ် သို့မဟုတ် ပိုများလျှင် လောင်းကြေးနိုင်မည် ဖြစ်ပါသည်။ အကယ်၍ ဟန်းဒီးကပ် တန်ဖိုးများသည် (-4) သို့မဟုတ် (-3) ဖြင့် အကျုံးဝင်ပြီးနောက် သရေကျပါက၊ လောင်းကြေးအစုများကို ပြန်အမ်းမည် ဖြစ်ပါသည်။
33. ပုံမှန် NBA ရာသီအတွင်း ပျမ်းမျှကစားသမား၏ စာရင်းအင်းများအပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများ (အမှတ်၊ ရီဘောင်း၊ အကူအညီများ၊ ပစ်သွင်းမှု ပိတ်ဆို့ခြင်း စသည်) ကို ပြိုင်ပွဲ၏ တရားဝင်ဝက်ဘ်ဆိုဒ်တွင် ရရှိနိုင်သော စာရင်းအင်းများပေါ်တွင် အခြေခံ၍ ရှင်းပါသည်။
34. ပွဲတွင် နှစ်ခု-နှစ်ထပ် (သုံးခု-နှစ်ထပ်)။ ဤလောင်းကြေးအတွက် ကစားသမားသည် ပြိုင်ပွဲတွင် နှစ် (နှစ်ခု-နှစ်ထပ်)၊ သုံး (သုံးခု-နှစ်ထပ်) အမျိုးအစားများတွင် ဂဏန်းနှစ်လုံးပါ စွမ်းဆောင်ရည် ရ/မရ ဆိုသည်ကို ခန့်မှန်းနိုင်ရန် လိုအပ်သည်။ စာရင်းအင်း အမျိုးအစားများ- အမှတ်၊ ရီဘောင်းများ၊ အကူအညီများ၊ ပစ်သွင်းမှု ပိတ်ဆို့ခြင်းများ။ အားကစားသမားသည် သုံးခု-နှစ်ထပ် ရှိလျှင်၊ အဆိုပါ ကစားသမားအပေါ်ရှိ နှစ်ခု-နှစ်ထပ် လောင်းကြေးကို နိုင်ပွဲအဖြစ် ရှင်းပေးပါမည်။
35. ကြားကာလ ရမှတ်။ ဒီအလောင်းအစားအတွက် ကွာတားအမှတ်သည် ရွေးထားသည့် ကြားကာလတွင် ဖြစ်မလားဆိုသည်ကို မှန်းဆရန် အကြံပြုပါသည်။ ဘယ်ဘက်တွင် ပထမအသင်း ရမှတ်၏ အတိုင်းအဆကို ပြထားသည်၊ ညာဘက်တွင် ဒုတိယအသင်းရမှတ်၏ အတိုင်းအဆကို ပြထားသည်။ ဥပမာ။ "တတိယ ကွာတား ကြားကာလတွင် အမှတ်ရမည်။ 22-33: 8-19 - မှန်ပါသည်။" တတိယပိုင်း ကွာတားတွင် 24-15 မှတ်ဖြင့် အဆုံးသတ်လျှင် လောင်းကြေးအနိုင်ရမည်။
36. အလားတူ ပြိုင်ပွဲများ။ ဤကဲ့သို့သော ပွဲများတွင် အသင်းများ၏ ရလဒ်များကို သတ်မှတ်ထားသောပွဲများတွင်သာ နှိုင်းယှဉ်သည်(ပုံမှန်ချိန်သာ ဖြစ်သည်)။ အသင်းတစ်သင်းသည် ပွဲစဉ်တစ်ခုခုမှ ထွက်ခဲ့လျှင်၊ အခြားပွဲစဉ်များအပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 (ပြန်အမ်းခြင်း) ဖြင့် ရှင်းပေးပါမည်။
37. ဘက်စကက်ဘော 4x4။ ကစားပွဲတစ်ခုတွင် 10 မိနစ်စီ ကြာသော နှစ်ချိန် ပါဝင်သည်။ ကစားပွဲတစ်ခုသည် သရေကျနေလျှင်၊ အချိန်ပို 5 မိနစ် ကစားပါမည်။
ကစားပွဲအတွင်း အဓိကကွာခြားချက်များ-
 - ဂိုးစံနှုန်းတစ်ခုသည် 2 မှတ် တန်ပါသည်။
 - ကွင်းတွင်းဂိုး (3 မှတ်လိုင်းမှ) သည် 3 မှတ် ရပါသည်။
 - ဆလန်းဒန့် တစ်ခုသည် 3 မှတ် ရပါသည်။
 - အသင်းများတွင် တိုက်စစ်အတွင်း ပစ်သွင်းရန် 24 စက္ကန့် အချိန်ရှိသည်။
38. ဘက်စကက်ဘော 1x1 ဤကစားပွဲကို အနိုင်ရမှတ် 11 မှတ် ရရှိသည်အထိ သို့မဟုတ် 10 မိနစ် ပြီးဆုံးသည်အထိ ကစားရသည် (ပထမဆုံး ဖြစ်သည့်အရာပေါ် မူတည်သည်)။ ပွဲတစ်ပွဲသည် သရေကျနေလျှင်၊ အချိန်ပို ၁၆ မိနစ် ကစားရပါမည်။ ဖိုင်နယ်တွင် အနိုင်ရမှတ် 11 မှတ်နှင့်အတူ အကောင်းဆုံးကစားသမား သုံးဦး ပါဝင်သည်။ ကစားပွဲတွင် အဓိက ခြားနားချက်များ-
 - အလယ်အလတ် ပစ်သွင်းချက်သည် 2 မှတ် ဖြစ်သည်

- အဝေးပစ်သွင်းချက် (သုံးမှတ်စီး အပြင်မှ) သည် 3 မှတ် ဖြစ်သည်
- သူတို့ ပစ်သွင်းလိုက်ပြီ ဆိုပါက၊ ကစားသမားကို "လုပ်လိုက်၊ ယူလိုက်" ပိုင်ဆိုင်ခွင့် ပေးပါသည်
- ပိုင်ဆိုင်ခွင့် ရယူပြီး 7 စက္ကန့်အတွင်း ပစ်သွင်းရပါမည်

11.5. ဘတ်စကက်ဘော 3x3

1. မိနစ်ကြာသည့် ကာလတစ်ခုပါဝင်သော ကစားပွဲများ။ ကစားချိန်ကုန်သောအခါ သို့မဟုတ် အသင်းတစ်သင်းမှ 21 မှတ် ရရှိသောအခါ ကစားပွဲပြီးဆုံးသည်ဟု ယူဆသည်။ ပွဲတစ်ပွဲသည် သရေကျသွားခဲ့လျှင်၊ အသင်းတစ်သင်းက 2 မှတ် ရသည်အထိ အချိန်ပို ကစားရမည် ဖြစ်ပါသည်။
2. ကစားပွဲတွင် အဓိက ခြားနားချက်များ-
 - အလယ်အလတ် ပစ်သွင်းချက်သည် 1 မှတ် ဖြစ်သည်
 - အဝေးပစ်သွင်းချက် (သုံးမှတ်စီး အပြင်မှ) သည် 2 မှတ် ဖြစ်သည်
 - ပစ်သွင်းချိန်သည် 12 စက္ကန့် ကြာမြင့်သည်။
3. ဘတ်စကက်ဘော၏ ယေဘုယျစည်းမျဉ်းများသည် ဘတ်စကက်ဘော 3x3 နှင့်လည်း သက်ဆိုင်ပါသည်-
 - အကယ်၍ ပွဲတစ်ခု စတင်သော်လည်း မပြီးဆုံးပါက၊ ပွဲရပ်တန့်သွားချိန်တွင် ဆုံးဖြတ်ထားပြီးဖြစ်သည့် အလောင်းအစားများမှလွဲ၍ လောင်းကြေးအားလုံးကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ရှင်းပေးမည်ဖြစ်သည်။
 - ကိန်းဂဏန်းအချက်အလက်ပေါ်လောင်းကြေးများတွင် အခြားနည်းလမ်းများ ဖော်ပြထားလျှင် အချိန်ပို ပါဝင်သည်။
 - "အချိန်ပို ဆက်ကစားရမှာလား။ - ဟုတ်" လောင်းကြေး အနိုင်ရပြီး၊ "အချိန်ပို ဆက်ကစားရမှာလား - မရှိပါ" လောင်းကြေး ရှုံးပါသည်။
 - "2 မှတ်တန် ပစ်သွင်းရိုး ရာခိုင်နှုန်း"၊ "3 မှတ်တန် ပစ်သွင်းရိုး ရာခိုင်နှုန်း" နှင့် "အလွတ်ပစ်သွင်းသော ရာခိုင်နှုန်း" အလောင်းအစားများအပေါ် လောင်းကြေးများကို တရားဝင်ဝဘ်ဆိုဒ်မှ ကိန်းဂဏန်းအချက်အလက်များပေါ် အခြေခံ၍ရှင်းပေးပြီး ရာခိုင်နှုန်းတန်ဖိုးများကို အနီးဆုံးကိန်းပြည့်သို့ ဆွဲယူသတ်မှတ်ပါသည်။
 - ကစားသမားများ၏ ပျမ်းမျှကိန်းဂဏန်းအချက်အလက်များအပေါ် လောင်းကြေးများကို ပြိုင်ပွဲ၏ တရားဝင်ဝဘ်ဆိုဒ်မှ စာရင်းအင်းများပေါ်တွင် အခြေခံ၍ ရှင်းပေးပါမည်။
 - "ပထမဆုံး ပြစ်ဒဏ်" နှင့် "စုစုပေါင်း ပြစ်ဒဏ်" အလောင်းအစားများ။ လောင်းကြေးများကို ရှင်းပေးသောအခါ ကွင်းထဲ၌ ကစားသမားများမှ ကျူးလွန်သော တစ်ဦးချင်းအလိုက် ပြစ်ဒဏ်ဘောများကိုသာ ထည့်သွင်းတွက်ချက်သည်။
 - နည်းပြ၊ အသင်းတာဝန်ရှိသူများ သို့မဟုတ် အရန်ခုံရှိ ကစားသမားများမှ ကျူးလွန်သော နည်းစနစ်ပိုင်းဆိုင်ရာ ပြစ်ဒဏ်များကို ထည့်မတွက်ပါ။

11.6. ဘော့စ်ဘော၊ ဆော့ဘော

1. ဘော့စ်ဘောပွဲများအပေါ် လောင်းကြေးများကို အပိုကစားချိန်များ ပါဝင်လျက် လက်ခံသည်။ ပွဲနှင့်ပတ်သက်၍ အမည်များ ဖော်ပြထားပါက စပစ်သမားများ၏ အမည်များကို လောင်းကြေးလက်ခံသည့် အချိန်တွင် ထည့်သွင်းစဉ်းစားသွားမည် ဖြစ်သည်။ လောင်းကြေးများ ရပ်တည်နိုင်ရန် စာရင်းဝင် စပစ်သမားနှစ်ဦးစလုံးသည် အနည်းဆုံး တစ်ကြိမ် ပစ်ရပါမည်။ စာရင်းသွင်းထားသော စပစ်သမား တစ်ဦးဦးသည် အကြောင်းတစ်ခုခုကြောင့် စတင်ရန် ပျက်ကွက်လျှင်၊ အဆိုပါ ကစားပွဲအပေါ်ရှိ လောင်းကြေးအားလုံးကို ပယ်ဖျက်ပါမည်။ အကယ်၍ ကနဦး စပစ်သမားများသည် စာရင်းတွင် မပါရှိလျှင်၊

ကနဦး စပစ်သမားသည် မည်သူဖြစ်ပါစေ လောင်းကြေးများကို လက်ခံပါလိမ့်မည်။

2. ပြိုင်ပွဲစည်းမျဉ်းများနှင့်အညီ စီစဉ်ထားသော ကစားချိန် အရေအတွက်ကို လျှော့ချခြင်း သို့မဟုတ် အသင်းတစ်သင်းသည် မချေပနိုင်သော ရမှတ်များဖြင့် ဦးဆောင်နေသည့်အတွက် ပွဲကို အတိုဖြတ် ပြုလုပ်လျှင် လောင်းကြေးများ ရပ်တည်သည်။
3. "အိမ်ကွင်း - အဝေးကွင်း"။ ကစားပွဲရက်အတွင်း အနည်းဆုံးတစ်ပွဲကို ပယ်ဖျက်ပါက၊ ရွှေ့ဆိုင်းပါက၊ မပြီးဆုံးပါက၊ ထို့အပြင် မကျင်းပဟု မှတ်ယူပါက (inning အပြည့် 5 ကြိမ်အောက် ကစားသော)၊ ဤအလောင်းအစားအပေါ် လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ရှင်းပေးသည်။
4. ကစားချိန် အောက်ခြေရှိ ဘောရိုက်မည့် အသင်းကို ပွဲကျင်းပရာနေရာဖြစ်သော်လည်း အမှုမထားပဲ အိမ်ကွင်းအသင်းအဖြစ် ဆက်ဆံပါမည်။
5. အပိုကစားချိန်များ (ပွဲစဉ် အပိုင်းများရှိ လောင်းကြေးများမှလွဲ၍) အပါအဝင် တရားဝင် ပွဲရလဒ်များကို အခြေခံ၍ လောင်းကြေးများကို ရှင်းပါမည်။
6. အနည်းဆုံးကစားချိန် ငါးလှည့် အပြည့် သို့မဟုတ် 4.5 လှည့် ကစားပြီးလျှင် လောင်းကြေးအားလုံး ရပ်တည်မည်။ ကစားချိန် 4.5 လှည့်ထက် နည်းပြီး ကစားခဲ့လျှင်၊ ပွဲရပ်ချိန်တွင် ဆုံးဖြတ်ပြီးသော ရလဒ်များကို အခြေခံပြီး လောင်းကစားရုံသည် လောင်းကြေးများကို ရှင်းပေးပါမည်။ ဤပွဲပေါ်ရှိ အခြားလောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 အဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်။
7. ပွဲမတိုင်မီ အလောင်းအစားများ။ ဘေ့စ်ဘော ပွဲတစ်ပွဲသည် သတ်မှတ်ထားသောအချိန်တွင် မစတင်သည့်အပြင် ပွဲကို ရွှေ့ဆိုင်းလိုက်ကြောင်း တရားဝင်ဝက်ဘ်ဆိုဒ်က အတည်ပြုပါက၊ ဤပွဲအပေါ်ရှိ လောင်းကြေးအားလုံးကို ပေါက်ကြေး 1.00 အဖြစ် ရှင်းပါမည်။
8. ပွဲချိန်တွင်း အလောင်းအစားများ။ အကယ်၍ ပွဲတစ်ခု ရပ်နား (ရပ်တန့်) လိုက်ပြီး 72 နာရီအတွင်း ဆက်လက်ယှဉ်ပြိုင်ပါက၊ ပွဲပြီးဆုံးသည်အထိ လောင်းကြေးအားလုံး ရပ်တည်ပါလိမ့်မည်။ ပြိုင်ပွဲကို 72 နာရီအတွင်း အပြီးမသတ်နိုင်ပါက၊ သတ်မှတ်ပြီးသား အလောင်းအစားများမှလွဲ၍ လောင်းကြေးအားလုံးကို ပယ်ဖျက်ပါမည်။
9. ဘေ့စ်ဘောပွဲများ (NPB သို့မဟုတ် MLB နှင့် KBO တို့၏ ရာသီကြိုပွဲများတွင်) တွင် အမှတ်တူညီပါက၊ W1 နှင့် W2 လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 (လောင်းကြေးများကို ပြန်အမ်းမည်) ဖြင့် ဖြေရှင်းမည် ဖြစ်သည်။
10. "ကစားသမားများ၊ နှိုင်းယှဉ်ပွဲများ"။ နှစ်ဦးထဲမှ ဘယ်ကစားသမားက ပို၍ စွမ်းဆောင်နိုင်မည်ကို ဖောက်သည်အနေဖြင့် ခန့်မှန်းရန် လိုအပ်ပါသည်။ ကစားသမားများ သရေကျလျှင်၊ လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 အဖြစ် ရှင်းပါမည်။
11. MLB ရာသီကြိုပွဲများတွင် အသင်းများသည် ကစားချိန် 9 လှည့်မြောက် အဆုံးတွင် သရေကျသွားသည့်အခါ ကစားချိန် 10 ကြိမ်မြောက်အလှည့်ကို ထပ်ကစားပါမည်။ သို့သော် 10 ကြိမ်မြောက်အလှည့်တွင် မည်သည့်အသင်းမှ အနိုင်မရသေးလျှင် ပွဲကို သရေဖြင့် အဆုံးသတ်ပါမည်။ ဤဖြစ်ရပ်တွင် W1 နှင့် W2 လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 (လောင်းကြေးများကို ပြန်အမ်းမည်) အဖြစ် ဖြေရှင်းပါမည်။
12. ဆော့ဘောသည် အသင်းလိုက် ဘောလုံးကစားနည်း ဖြစ်ပြီး ပိုငယ်သော ကွင်းတွင် ပိုကြီးသော ဘောလုံးဖြင့် ကစားသည့် ဘေ့စ်ဘော၏ မူကွဲတစ်ခု ဖြစ်ပါသည်။ တရားဝင်ပွဲတစ်ခုတွင် အသင်းများသည် ကစားချိန် ခုနစ်လှည့် ကစားရသည်။ အမှတ်တူညီလျှင် အပိုကစားချိန်များ ပေးပါသည်။

11.7. နှင်းလျှောသေနတ်ပစ်

1. "ပိုမြင့်ရန်"။ အမည်တပ်ထားသော နှင်းလျှောသေနတ်ပစ် (သို့မဟုတ် လက်ဆင့်ကမ်း အသင်းများ) နှစ်သင်း အနက် မည်သူသည် နောက်ဆုံးအဆင့်သတ်မှတ်ချက်တွင် ပိုမြင့်မည်ကို ခန့်မှန်းရပါမည်။ ပြိုင်ပွဲဝင်

နှစ်ဦးစလုံး ပြိုင်ပွဲမှ ကျရှုံးသွားလျှင် သို့မဟုတ် ပြိုင်ပွဲဝင်တစ်ဦး စတင်ရန် ပျက်ကွက်လျှင်၊
လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 အဖြစ် သတ်မှတ်မည်။ ပြိုင်ပွဲဝင်တိုင်း ပန်းတိုင်စည်းကို
မကျော်နိုင်လျှင်၊ သူတို့အပေါ်ရှိ လောင်းကြေးအားလုံး ဆုံးရှုံးသွားသည်ဟု သတ်မှတ်ပါမည်။

2. "လွဲမှုများ"။ ယှဉ်ပြိုင်သူများ၏ ပစ်မှတ် မထိသော စုစုပေါင်းအရေအတွက်ကို နှိုင်းယှဉ်ခြင်း ဖြစ်သည်။
အမည်တပ်ထားသော နှင်းလျှောသေနတ်ပစ်သမားများတွင် ဘယ်သူက ပစ်မှတ်ကို အများဆုံး လွဲချော်မည်
ဆိုသည်ကို ခန့်မှန်းပါ။ လွဲချော်မှုအရေအတွက်သည် ဟန်းဒီးကပ် တန်ဖိုးနှင့် ညီမျှသည်ဆိုလျှင်၊ အလေးသာ
ပေါက်ကြေးသည် 1.00 ဖြစ်ပါမည်။ ပြိုင်ပွဲဝင်သည် ပစ်ချက်အလှည့်အားလုံးတွင် မပစ်ဘဲ ပြိုင်ပွဲမှ
ကျရှုံးသွားလျှင်၊ အလေးပေး ပေါက်ကြေးသည် 1.00 ဖြစ်ပါမည်။
3. "လက်ဆင့်ကမ်းခြင်းတွင် လွဲချော်မှုများ"။ လက်ဆင့်ကမ်းထဲရှိ လွဲချော်မှုအရေအတွက်ကို ပြစ်ဒဏ်စာရင်း
အရေအတွက်နှင့် အသင်းဝင်အားလုံးအတွက် အသုံးပြုထားသော အပို ကတ်ထရစ်များကို ပေါင်းပြီး
တွက်ချက်ခြင်း ဖြစ်သည်။
4. "ဘယ်နိုင်ငံရှိ ထိပ်တန်းအားကစားသမားက ပိုမြင့်မလဲ"။ စာရင်းဝင် နှစ်နိုင်ငံမှ ဘယ်ထိပ်တန်း
နှစ်မျိုးအားကစားသမားက ပြိုင်ပွဲတစ်ခု၏ နောက်ဆုံးအဆင့်တွင် ပိုမိုမြင့်မားစွာ ရပ်တည်မည်ကို ခန့်မှန်းပါ။
5. "ပြိုင်ပွဲ အနိုင်ရသူ"။ နောက်ဆုံးအဆင့် ဦးဆောင်သူကို ပြိုင်ပွဲ၏ အနိုင်ရသူအဖြစ် သတ်မှတ်မည် ဖြစ်သည်။
အကယ်၍ ပြိုင်ပွဲဝင်နှစ်ဦး သို့မဟုတ် နှစ်ဦးထက်ပိုပြီး အနိုင်ရကြောင်း ကြေညာထားပါက၊
"တစ်ပြိုင်နက်ပြီးဆုံးခြင်း" စည်းမျဉ်းကို ကျင့်သုံးပါမည်။
6. "ပထမ (ဒုတိယ) အလှည့်တွင် ဦးဆောင်သူ"။ နောက်ဆုံးအဆင့်သတ်မှတ်ချက်တွင် အလှည့်၏
အနိုင်ရသူကို သတ်မှတ်ပါသည်။ တစ်လှည့်အတွင်း နှစ်ယောက် သို့မဟုတ် ထို့ထက်ပိုသော အနိုင်ရသူ
ရှိလျှင်၊ "တစ်ပြိုင်နက်အဆုံးသတ်ခြင်း" စည်းမျဉ်းကို ကျင့်သုံးပါမည်။
7. "နှင်းလျှောသေနတ်ပစ်။ အနိုင်ရသူ။ အမျိုးသား။ အမှီလိုက်ခြင်း။ 12,5 km. Hochfilzen. ထိပ်ဆုံး 1-10
(08.12.2013 | 16:30) - "Daniel Mesotitsch နိုင်မလား - မှန်သည်"။ Daniel Mesotitsch သည် ပြိုင်ပွဲ၏
ထိပ်တန်း နှင်းလျှော သေနတ်ပစ်သမား 10 ဦးထဲတွင် ပါဝင်လျှင် လောင်းကြေး နိုင်မည် ဖြစ်ပါသည်။
8. "အပို ကတ်ထရစ်များ။ ဆွီဒင် (13.12.2013 | 17:25) စုစုပေါင်း 7.5 အောက်"။ ဆွီဒင် နှင်းလျှော
သေနတ်ပစ်သမားများသည် ကတ်ထရစ် 7 လုံး သို့မဟုတ် ၎င်းထက် လျော့ပြီး သုံးလျှင်
လောင်းကြေးနိုင်မည် ဖြစ်ပါသည်။
9. "အားကစားသမား၏ ဒုတိယနေရာအတွက် အနိုင်ရနှုန်း 0-20 စက္ကန့်၊ - မှန်ပါသည်"။ အနိုင်ရသူသည်
ဒုတိယနေရာရသူကို စက္ကန့် 20 သို့မဟုတ် ၎င်းထက် နည်းသောအချိန်ဖြင့် အနိုင်ရလျှင် လောင်းကြေး
နိုင်မည် ဖြစ်ပါသည်။
10. "လွဲချော်မှုများ။ မှောက်ပစ် ထက် မတ်တပ်ပစ် ပိုများသည် - မှန်သည်/ မမှန်ပါ"။ အကယ်၍
မှောက်ပစ်ချိန်အတွင်း လွဲချော်သွားသည့် ပစ်မှတ်အရေအတွက်သည် မတ်တပ်ရပ်ပစ်သော
အရေအတွက်နှင့် (သို့မဟုတ် လွဲချော်မှု မရှိလျှင်) တူညီသည်ဟု ယူဆပါက၊ လောင်းကြေး "လွဲချော်သည်။
မှောက်ပစ်ထက် မတ်တပ်ပစ် ပိုများမည် - မမှန်ပါ" သည် အနိုင်ရမည်ဖြစ်ပြီး လောင်းကြေး "လွဲချော်သည်။
မှောက်ပစ်ထက် မတ်တပ်ပစ် ပိုများမည် - မှန်ပါသည်" က လောင်းကြေး ရှုံးမည် ဖြစ်ပါသည်။
11. . "ပစ်ချိန်"။ ပစ်ချိန်သည် မည်မျှဖြစ်မည်ကို (စက္ကန့်ဖြင့်) ခန့်မှန်းပါ။
12. "ပစ်ခတ်မှုပုံစံအလိုက် အချိန်"။ နှင်းလျှောသေနတ်ပစ်သမားသည် ပစ်ခတ်မှု ပုံစံအလိုက်
အချိန်ဘယ်လောက်ကုန်ဆုံးမည်ကို (စက္ကန့်ဖြင့်) ခန့်မှန်းပါ။ ပစ်ခတ်မှုပုံစံရှိ အချိန် တွင်
ပစ်ခတ်မည့်နေရာသို့ ဝင်ထွက်မှုအပြင် ပစ်ခတ်ချိန်လည်း ပါဝင်ပါသည်။
13. "IBU ဖလား အလောင်းအစားများ"။ စုစုပေါင်းအဆင့်သတ်မှတ်ချက်များ ကို ရာသီတစ်လျှောက်
ရလဒ်များကို အခြေခံပြီး ဆုံးဖြတ်မည် ဖြစ်ပါသည်။

11.8. လက်ငွေ၊ ကိုယ်ခံပညာ

1. ပထမအချို့ မတိုင်မီ ခေါင်းလောင်းသံ ပေးခြင်းဖြင့် တိုက်ပွဲစတင်မှုကို ပြသပါသည်။
2. အကယ်၍ တိုက်ပွဲတစ်ခုအား ပြိုင်ပွဲမရှိကြောင်း ကြေညာခဲ့လျှင် သို့မဟုတ် အနိုင်ရသူကို မဆုံးဖြတ်မီ အကြောင်းတစ်ခုခုကြောင့် ပြိုင်ပွဲတစ်ခု ရပ်တန့်ခဲ့လျှင်၊ လောင်းကြေးအားလုံးကို ပယ်ဖျက်ပါမည်။ တိုက်ပွဲရလဒ်ကို သတ်မှတ်ပြီးပြီဆိုလျှင်၊ ကြေညာထားသည့် ရလဒ်ကို အခြေခံပြီး လောင်းကြေးများကို ဖြေရှင်းပေးမည်ဖြစ်သည်။
3. အချို့ အရေအတွက်ကို ပြောင်းလဲလိုက်လျှင်၊ တိုက်ပွဲရလဒ်အပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများ ဆက်လက် ရပ်တည်မည် ဖြစ်သော်လည်း၊ အချို့အရေအတွက်အပေါ် လောင်းကြေးများကိုမူ ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ရှင်းပေးမည်ဖြစ်သည်။
4. "စုစုပေါင်း အချို့များ"။ ဖောက်သည်သည် တိုက်ပွဲအတွင်း ဖြစ်ပေါ်မည့် အချို့ အရေအတွက်ကို ခန့်မှန်းသင့်သည်။ ပြီးစီးသော အချို့များကိုသာ လောင်းကြေးရှင်းသည့် ရည်ရွယ်ချက်အတွက် ထည့်သွင်းစဉ်းစားမည် ဖြစ်ပါသည်။
5. ပွဲငွေများ ဆုံးဖြတ်ခြင်း ဟန်းဒီကပ် (သတ်မှတ်အကွာအဝေးအတွင်း အနိုင်ရခြင်း အပါအဝင်)။ တရားဝင်ပြိုင်ပွဲအရင်းအမြစ်များတွင် ဖော်ပြထားသည့် တိုက်ပွဲ၏ နောက်ဆုံးရမှတ်ပေါ်အခြေခံ၍ ဟန်းဒီကပ်ကို တွက်ချက်ပါသည်။ တိုက်ပွဲ စောစောပြီးဆုံးပါက၊ သတ်မှတ်အကွာအဝေးအတွင်း အနိုင်ရမည့် ဖိုက်တာအပေါ် လောင်းကြေးများကို အနိုင်ရလောင်းကြေးများအဖြစ် ရှင်းပေးမည်ဖြစ်ပြီး ထိုဖိုက်တာ၏ ပြိုင်ဘက်အပေါ်လောင်းကြေးများကို အရှုံးအဖြစ် သတ်မှတ်မည် (ဟန်းဒီကပ်တန်ဖိုးကို ထည့်သွင်းမစဉ်းစားဘဲ)။
6. အကယ်၍ အားကစားသမားတစ်ဦးသည် အချို့အစတွင် ခေါင်းလောင်းသံ ကြားပြီးနောက် ကွင်းထဲသို့ မဝင်ပါက၊ ယခင်အချို့တွင် ပြိုင်ပွဲ ပြီးဆုံးခဲ့သည်ဟု ယူဆရမည်။
7. "1 (2) က နိုင်မည်"။ "အားကစား" ကဏ္ဍတွင် ဤအလောင်းအစားပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို "1" နှင့် "2" ဟု တံဆိပ်တပ်ထားပြီး အောက်ပါတို့ ပါဝင်သည်-
 - "အမှတ် အောင်ပွဲ"၊
 - "အလဲထိုး အနိုင်ရခြင်း"၊
 - "နည်းပညာဆိုင်ရာ အလဲထိုး အနိုင်ရခြင်း"၊
 - "နည်းပညာဆိုင်ရာ ဆုံးဖြတ်ချက်ဖြင့် အနိုင်ရခြင်း"၊
 - "သတ်မှတ်ချက် မပြည့်မီခြင်း သို့မဟုတ် ငြင်းပယ်ခြင်းဖြင့် နိုင်ခြင်း"၊
8. "သရေ"။ ဤအလောင်းအစားရှိ လောင်းကြေးများကို "X" ဟု တံဆိပ်တပ်ထားသည်။ နောက်ဆုံးအချို့အပြီးတွင် အားကစားသမားများက အမှတ်တူညီစွာ ရရှိကြောင်း အမှတ်ပေးခိုင်များမှ ဆုံးဖြတ်လိုက်သောအခါ ပြိုင်ပွဲသည် သရေဖြင့် အဆုံးသတ်ပါမည်။
9. "အမှတ်များ အောင်ပွဲ"။ ဆိုလိုသည်မှာ နောက်ဆုံးအချို့အပြီးတွင် အမှတ်ပေးခိုင်များ၏ ဆုံးဖြတ်ချက်ဖြင့် အနိုင်ရသူကို ကြေညာမည်ဖြစ်သည်။
10. "သတ်မှတ်အကွာအဝေးအတွင်း အနိုင်ရခြင်း"။ ဤထဲတွင် အလဲထိုး၊ နည်းပညာဆိုင်ရာ အလဲထိုး၊ ပြိုင်ဘက်က သတ်မှတ်ချက် မပြည့်မီခြင်း၊ သို့မဟုတ် ပြိုင်ဘက်က တိုက်ပွဲမှ နုတ်ထွက်ခြင်းများကြောင့် နိုင်ပွဲရရှိခြင်းများ ပါဝင်သည်။
11. "အနိုင်ရရှိခြင်း (2 နည်း)"။ ပွဲတစ်ပွဲသည် သရေဖြင့် အဆုံးသတ်လျှင်၊ W1 နှင့် W2 လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ဖြေရှင်းပါမည်။
12. "အချို့ 3 တွင် W2 - မှန်ပါသည်"။ ဒုတိယ အားကစားသမားက သတ်မှတ်အကွာအဝေးအတွင်း အလဲထိုးဖြင့် သို့မဟုတ် တတိယအချို့တွင် နည်းပညာပိုင်းဆိုင်ရာ ဆုံးဖြတ်ချက်ဖြင့် နိုင်လျှင် လောင်းကြေးနိုင်မည်

ဖြစ်သည်။

13. "တိုက်ပွဲသည် 10-12 ချီတွင် အဆုံးသတ်မည်"။ အားကစားသမားတစ်ဦးသည် သတ်မှတ်အကွာအဝေးအတွင်း အလဲထိုးဖြင့် သို့မဟုတ် ဆယ်ချီမြောက်မှ ဆယ်နှစ်ချီမြောက် ကာလအတွင်း နည်းပညာဆိုင်ရာ ဆုံးဖြတ်ချက်ဖြင့် အနိုင်ရလျှင် ဤလောင်းကြေးသည် အနိုင်ရမည်ဖြစ်သည်။
14. "TD ဖြင့် အနိုင်ရခြင်း"။ ဒဏ်ရာကြောင့် သို့မဟုတ် အခြားအကြောင်းပြချက်ကြောင့် တိုက်ပွဲရပ်ဆိုင်းခြင်းဖြစ်ပြီး အကဲဖြတ်များ၏ မှတ်ချက်များနှင့် အကဲဖြတ်ချက်များက အချီပြည့် ကစားရန် မလိုသော ရလဒ်ဖြစ်လာသည်။
15. အမှတ်စဉ် ရေတွက်ခံရမှု စုစုပေါင်း။ ဖောက်သည်သည် ထိုးပွဲအတွင်း အမှတ်စဉ် ရေတွက်ခံရမည့် အကြိမ်ရေကို ခန့်မှန်းသင့်သည်။ အလဲထိုးခြင်း သို့မဟုတ် နည်းစနစ်ဆိုင်ရာ အလဲထိုးခြင်းတို့ အပါအဝင် အမှတ်စဉ် ရေတွက်ခံရမှုအားလုံး ပါဝင်သည်။

11.9. UFC

1. ပထမအချီ မတိုင်မီ ခေါင်းလောင်းသံ ပေးခြင်းဖြင့် တိုက်ပွဲစတင်မှုကို ပြသပါသည်။
2. အကယ်၍ တိုက်ပွဲတစ်ခုအား ပြိုင်ပွဲမရှိကြောင်း ကြေညာခဲ့လျှင် သို့မဟုတ် အနိုင်ရသူကို မဆုံးဖြတ်မီ အကြောင်းတစ်ခုခုကြောင့် ပြိုင်ပွဲတစ်ခု ရပ်တန့်ခဲ့လျှင်၊ လောင်းကြေးအားလုံးကို ပယ်ဖျက်ပါမည်။ တိုက်ပွဲရလဒ်ကို သတ်မှတ်ပြီးပြီဆိုလျှင်၊ ကြေညာထားသည့် ရလဒ်ကို အခြေခံပြီး လောင်းကြေးများကို ဖြေရှင်းပေးမည်ဖြစ်သည်။
3. အချီ အရေအတွက်ကို ပြောင်းလဲလိုက်လျှင်၊ တိုက်ပွဲရလဒ်အပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများ ဆက်လက် ရပ်တည်မည် ဖြစ်သော်လည်း၊ အချီအရေအတွက်အပေါ် လောင်းကြေးများကိုမူ ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ရှင်းပေးမည်ဖြစ်သည်။
4. "အချီ စုစုပေါင်း"။ ဤအလောင်းအစားအပေါ် လောင်းကြေး အနိုင်ရရန်အတွက် ဖောက်သည်သည် ထိုးသတ်ပွဲ၏ အချီအရေအတွက်ကို မှန်ကန်စွာခန့်မှန်းရမည်။ စုစုပေါင်းအချီ အရေအတွက်တွင် သတ်မှတ်ချိန်ထက် တစ်ဝက်ကျော် ကုန်ဆုံးသွားသော အချီများကိုသာ ထည့်သွင်းရေတွက်ပါသည်။ 5 မိနစ်အချီ၏ တစ်ဝက်သည် 2 မိနစ် 30 စက္ကန့်ဖြစ်သည်။ ထို့ကြောင့်၊ 2.5 ချီသည် နှစ်ချီနှင့် တတိယအချီ၏ 2 မိနစ် 30 စက္ကန့်ဟု ဆိုလိုပါသည်။ အကယ်၍ ထိုးသတ်ပွဲတစ်ခုသည် အချီတစ်ခု၏ တစ်ဝက် (2 မိနစ် 30 စက္ကန့်) တိတိဖြင့် ပြီးဆုံးပါက၊ အချီစုစုပေါင်းအပေါ် "အထက်/အောက်" လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ရှင်းပေးပါသည်။
5. အကယ်၍ အားကစားသမားတစ်ဦးသည် အချီအစတွင် ခေါင်းလောင်းသံ ကြားပြီးနောက် ကွင်းထဲသို့ မဝင်ပါက၊ ယခင်အချီတွင် ပြိုင်ပွဲ ပြီးဆုံးခဲ့သည်ဟု ယူဆရမည်။
6. ပထမအချီသည် ပထမ 2 မိနစ်တွင် ပြီးဆုံးပါက၊ စုစုပေါင်း အချီ 0.5 အောက် လောင်းကြေးသည် အနိုင်ရမည်။
7. "1 (2) က နိုင်မည်"။ "အားကစား" ကဏ္ဍတွင် ဤအလောင်းအစားပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို "1" နှင့် "2" ဟု တံဆိပ်တပ်ထားပြီး အောက်ပါတို့ ပါဝင်သည်-
 - "အမှတ် အောင်ပွဲ"၊
 - "အလဲထိုး အနိုင်ရခြင်း"၊
 - "နည်းပညာဆိုင်ရာ အလဲထိုး အနိုင်ရခြင်း"၊
 - "နည်းပညာဆိုင်ရာ ဆုံးဖြတ်ချက်ဖြင့် အနိုင်ရခြင်း"၊
 - "သတ်မှတ်ချက် မပြည့်မီခြင်း သို့မဟုတ် ငြင်းပယ်ခြင်းဖြင့် နိုင်ခြင်း"၊
8. "သရေ"။ ဤအလောင်းအစားရှိ လောင်းကြေးများကို "X" ဟု တံဆိပ်တပ်ထားသည်။

နောက်ဆုံးအချိန်အတိုင်းတွင် အားကစားသမားများက အမှတ်တူညီစွာ ရရှိကြောင်း အမှတ်ပေးနိုင်များမှ ဆုံးဖြတ်လိုက်သောအခါ ပြိုင်ပွဲသည် သရေဖြင့် အဆုံးသတ်ပါမည်။

9. "အမှတ်များ အောင်ပွဲ"။ ဆိုလိုသည်မှာ နောက်ဆုံးအချိန်အတိုင်းတွင် အမှတ်ပေးနိုင်များ၏ ဆုံးဖြတ်ချက်ဖြင့် အနိုင်ရသူကို ကြေညာမည်ဖြစ်သည်။
10. "သတ်မှတ်အကွာအဝေးအတွင်း အနိုင်ရခြင်း"။ ဤထဲတွင် အလဲထိုးခြင်း၊ နည်းပညာဆိုင်ရာ အလဲထိုးခြင်း၊ နာကျင်စွာ ချုပ်ထားခြင်း/မေ့ကြောချုပ်ခြင်း/အလျော့ပေးခြင်း၊ ပြိုင်ဘက်က သတ်မှတ်ချက် မပြည့်မီခြင်း သို့မဟုတ် တိုက်ပွဲမှ ဆုတ်ခွာခြင်းကြောင့် နိုင်ပွဲရမှုများ ပါဝင်သည်။
11. "အနိုင်ရရှိခြင်း (2 နည်း)"။ ပွဲတစ်ပွဲသည် သရေဖြင့် အဆုံးသတ်လျှင်၊ W1 နှင့် W2 လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ဖြေရှင်းပါမည်။
12. «() သည် () ချီတွင် အနိုင်ရလိမ့်မည်»။ ရွေးချယ်ထားသော အားကစားသမားသည် သတ်မှတ်ထားသော အတိုင်းအတာအတွင်း အလဲထိုးဖြင့် သို့မဟုတ် ရွေးချယ်ထားသော အချိန်တွင် နည်းပညာဆိုင်ရာ ဆုံးဖြတ်ချက်ဖြင့် အနိုင်ရလျှင် ဤလောင်းကြေးသည် အနိုင်ရမည်ဖြစ်သည်။
13. ထိုးနှက်ချက်များ။ သိသာထင်ရှားသော ထိုးနှက်ချက်များ။ ဤအလောင်းအစားရှိ လောင်းကြေးများ ရှင်းနေစဉ် ထိရောက်သော ထိုးနှက်ချက်များကိုသာ ထည့်တွက်သည်။ လွဲချော်သည့် ထိုးနှက်ချက်များကို ထည့်သွင်းစဉ်းစားမည်ဟု ဖော်ပြထားပါက၊ ပစ်မှတ် မထိသည့် ထိုးနှက်ချက်များကို ထည့်သွင်းမစဉ်းစားပါ။
14. ပွိုင့်များ ဆုံးဖြတ်ခြင်း ဟန်းဒီကပ် (သတ်မှတ်အကွာအဝေးအတွင်း အနိုင်ရခြင်း အပါအဝင်)။ တရားဝင်ပြိုင်ပွဲအရင်းအမြစ်များတွင် ဖော်ပြထားသည့် တိုက်ပွဲ၏ နောက်ဆုံးရမှတ်ပေါ်အခြေခံ၍ ဟန်းဒီကပ်ကို တွက်ချက်ပါသည်။ တိုက်ပွဲ စောစောပြီးဆုံးပါက၊ သတ်မှတ်အကွာအဝေးအတွင်း အနိုင်ရမည့် ဖိုက်တာအပေါ် လောင်းကြေးများကို အနိုင်ရလောင်းကြေးများအဖြစ် ရှင်းပေးမည်ဖြစ်ပြီး ထိုဖိုက်တာ၏ ပြိုင်ဘက်အပေါ်လောင်းကြေးများကို အရှုံးအဖြစ် သတ်မှတ်မည် (ဟန်းဒီကပ်တန်ဖိုးကို ထည့်သွင်းမစဉ်းစားဘဲ)။

11.10. စက်ဘီးပြိုင်ပွဲ

1. ပထမအဆင့် စကာတင်ရွေးပွဲ စတင်သည်နှင့် ပြိုင်ပွဲ စတင်ခဲ့သည်ဟု ယူဆရမည်။
2. တစ်ဦးချင်း အားကစားသမားများ သို့မဟုတ် အသင်းများကို တစ်သင်းနှင့် တစ်သင်း (နှိုင်းယှဉ်ပွဲ) နှိုင်းယှဉ်သည့် လောင်းကြေးများအတွက် အဆိုပါ ယှဉ်ပြိုင်သူများသည် ၎င်းတို့အပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများ ရပ်တည်နိုင်ရန် ပြိုင်ပွဲကို စတင်ရမည် ဖြစ်သည်။
 - အကယ်၍ သတ်မှတ်ထားသော ယှဉ်ပြိုင်သူ တစ်ဦး သို့မဟုတ် အများအပြားသည် ပြိုင်ပွဲကို မစတင်ပါက၊ လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ပေးချေမည်ဖြစ်သည်။
 - ပြိုင်ပွဲဝင်တစ်ဦး သို့မဟုတ် နှစ်ဦးစလုံး ပြိုင်ပွဲအတွင်းမှ ထွက်သွားခဲ့လျှင်၊ နောက်ဆုံးအမှတ်ပေးဇယားအတိုင်း လောင်းကြေးများကို ဖြေရှင်းပါမည်။
 - ယှဉ်ပြိုင်သူ နှစ်ဦးစလုံးသည် ရက်ရှည် စက်ဘီးစီးပြိုင်ပွဲတစ်ခု စတင်ခဲ့သော်လည်း နောက်ဆုံးအဆင့်တွင် ပါဝင်ခြင်း မရှိပါက၊ အဆင့်များစွာတွင် ပိုမိုပါဝင်ခဲ့သူကို အဆင့်ပိုမြင့်သည်ဟု သတ်မှတ်ရမည်။

11.11. ဝါးတားပိုလို

1. နောက်ဆုံးရလဒ်ကို ပုံမှန်အချိန် (8 မိနစ်စီ လေးပိုင်းပါဝင်သော 32 မိနစ် ပွဲချိန်) အဆုံးတွင် လောင်းကြေးအားလုံးကို ရှင်းပါမည်။
လောင်းကစားရုံသည် ကစားပွဲတစ်ခု၏ ကြာချိန်ကို မမှန်ကန်စွာ ကြေညာခြင်းအတွက် မည်သည့်တာဝန်မျှ မယူပါ။
"အားကစား"နှင့် "တိုက်ရိုက်" ကဏ္ဍများတွင် ဖော်ပြထားသော အသေးစိတ်အချက်အလက်သည် ညွှန်ပြချက်များသာ ဖြစ်သည်။ ဖောက်သည်သည် ဝါးတားပိုလို စည်းမျဉ်းများကို တရားဝင် သတင်းရင်းမြစ်များနှင့် တိုက်ဆိုင်စစ်ဆေးသင့်သည်။
2. အပို ကစားချိန်များနှင့် ပြစ်ဒဏ်ဘော ပစ်သွင်းမှုများသည် "အရည်အချင်း"၊ "အနိုင်" နှင့် အလားတူ အလောင်းအစားများအတွက်သာ ရေတွက်ပါလိမ့်မည်။
3. အကယ်၍ ပွဲစတင်ခဲ့သော်လည်း မပြီးဆုံးပါက၊ ပွဲရပ်တန့်ချိန်တွင် ခြွင်းချက်မရှိ သတ်မှတ်ထားပြီးသော အလောင်းအစားများမှလွဲ၍ ၎င်း၏ လောင်းကြေးအားလုံးကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ဖြေရှင်းပေးမည်ဖြစ်သည်။
4. လောင်းကြေးများ ရပ်တည်နိုင်ရန် အနည်းဆုံးမိနစ် 30 ကျော်အောင် ကစားဖို့ လိုပါသည်။ ဤဖြစ်ရပ်တွင် ပွဲရပ်တန့်သည့် အချိန်တွင် ကြေညာထားသော ရလဒ်များကို အခြေခံပြီး လောင်းကြေးအားလုံးကို ဖြေရှင်းမည်ဖြစ်သည်။

11.12. ဘော်လီဘော

1. အကယ်၍ ပွဲစတင်ခဲ့သော်လည်း မပြီးဆုံးပါက၊ ပွဲရပ်တန့်ချိန်တွင် ခြွင်းချက်မရှိ သတ်မှတ်ထားပြီးသော အလောင်းအစားများမှလွဲ၍ ဤပွဲအပေါ်ရှိ လောင်းကြေးအားလုံးကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ပေးချေမည်ဖြစ်သည်။
2. အကယ်၍ ပွဲအဖြစ် အဆုံးထိ မကစားခဲ့လျှင်၊ ပွဲရပ်တန့်ချိန်တွင် ခြွင်းချက်မရှိ သတ်မှတ်ထားသော ရလဒ်များကို လောင်းကစား ရည်ရွယ်ချက်များအတွက် ထည့်သွင်းဆုံးဖြတ်ပါမည်။
အခြားလောင်းကြေးအားလုံးကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ရှင်းပါလိမ့်မည်။ အကယ်၍ ပွဲအဖြစ် အဆုံးထိ ကစားပြီးခဲ့သော်လည်း၊ ပွဲက မပြီးဆုံးသေးလျှင် ဤပွဲအဖြစ်ပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများ ရပ်တည်ပါမည်။
3. ဥရောပ ဘော်လီဘော ချန်ပီယံရှစ် နှင့် CEV စိန်ခေါ်ဖလားပွဲများတွင် ရွေးပွဲအဖြစ်ကို ရွေးချယ်မှု (ဥရောပ ချန်ပီယံရှစ်၏ မည်သည့်အဆင့်တွင်မဆို အသင်းများက တူညီသော အမှတ်များ ရရှိလျှင် ရွေးပွဲအဖြစ် (15 မှတ် အထိ) ကို ပေးအပ်မည် ဖြစ်သည်) အပါအဝင် လောင်းကြေးများကို ရှင်းပေးမည်ဖြစ်သည်။
4. ဟန်ဒီကပ် ပွဲအဖြစ်များနှင့် စုစုပေါင်း ပွဲစုမှလွဲ၍ ဘော်လီဘော ဟန်ဒီကပ် နှင့် စုစုပေါင်း အလောင်းအစားများကို အမှတ်ဖြင့် သတ်မှတ်ထားသည်။
5. "ပွဲအဖြစ် ရမှတ်"၊ "အားကစား" ကဏ္ဍတွင် သက်ဆိုင်ရာ ကော်လံများကို 3:0၊ 3:1 စသည်ဖြင့် ခေါင်းစဉ် ပေးထားသည်။
6. "ပြိုင်ပွဲအဆုံးရှိ ပိုမြင့်မှု"၊ အသင်းများသည် နောက်တစ်ဆင့်သို့ တက်ရောက်ခွင့် မရလျှင်၊ အုပ်စုအတွင်း ရရှိသော နေရာအလိုက် လောင်းကြေးများကို ရှင်းပေးမည်ဖြစ်သည်။ အသင်းများသည် အုပ်စုအတွင်း နေရာတစ်ခုတည်းတွင် ကျရောက်ပါက၊ ၎င်းတို့၏ အမှတ်များကို အခြေခံပြီး လောင်းကြေးများကို ဖြေရှင်းမည်။
7. "ပွဲသည် အချိန်ဘယ်လောက် ကြာမည်နည်း"၊ ပြိုင်ပွဲအတွက် သတ်မှတ်ထားသော မိနစ်ပိုင်းထက် ပိုကြာမလား၊ ပိုနည်းမလား ဆိုသည်ကို ဖောက်သည်က ခန့်မှန်းသင့်သည်။ စုစုပေါင်းကြာချိန်ကို တရားဝင် ပြိုင်ပွဲမှတ်တမ်းအရ ပြိုင်ပွဲအတွင်းရှိ အဖြစ်အပျက်၏ ကြာချိန်ကို ပေါင်းပြီး တွက်ချက်မည် ဖြစ်သည်။
8. "3 (5 စသည်) သို့ ပြိုင်ပွဲ ရမှတ်များ"၊ ပွဲအဖြစ်တစ်ခုအတွင်း ဘယ်အသင်းက သတ်မှတ်ထားသော အမှတ်အရေအတွက်ကို ပထမဆုံး ရမည်ကို ဖောက်သည်က ခန့်မှန်းသင့်သည်။ ယှဉ်ပြိုင်သူတစ်ဦးဦးသည် သူတို့ သို့မဟုတ် သူတို့၏ ပြိုင်ဘက်က သတ်မှတ်ထားသည့် အမှတ်အရေအတွက်ကို မရရှိခင်

အကြောင်းတစ်ခုခုကြောင့် ဆက်လက်ယှဉ်ပြိုင်ရန် ငြင်းဆန်လျှင်၊ လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 အဖြစ် ရှင်းပါမည်။

9. "အပိုအမှတ်များ"။ ဖောက်သည်သည် ပွဲအဖြစ်တွင် အပိုအမှတ်များ ရှိ/မရှိ ဆိုသည်ကို ခန့်မှန်းသင့်သည်။ "ပွဲအဖြစ်အတွင်း အပိုမှတ်များ - မှန်ပါသည်" တွင် ရမှတ် 24:24 ရပြီးနောက် အသင်းတစ်သင်းသည် ပွဲစုကို အနိုင်ရလျှင် လောင်းကြေးအနိုင်ရမည် ဖြစ်သည်။
10. "အဆုံးအဖြတ်ပွဲ - ရှိ/မရှိ"။ ပဉ္စမမြောက် ပွဲအဖြစ် ရှိ/မရှိကို ဖောက်သည်သည် ခန့်မှန်းသင့်သည်။ "အဆုံးအဖြတ်ပွဲ - ရှိသည်" ဆိုသော လောင်းကြေးသည် ပဉ္စမပွဲစု ရှိလျှင် နိုင်ပါလိမ့်မည်။
11. "အမြင့်ဆုံး ရမှတ်ကာလ စုစုပေါင်း (ပဉ္စမပွဲစု မပါ)"။ ဥပမာအားဖြင့်၊ အမှတ်များသည် (25:23၊ 26:24၊ 23:25၊ 23:25၊ 18:16) ဖြစ်ကြလျှင် "အမြင့်ဆုံး ရမှတ်ကာလ စုစုပေါင်း 47.5 အောက်" လောင်းကြေးသည် ရှုံးပါမည်။
12. "အနိမ့်ဆုံး ရမှတ်ကာလ စုစုပေါင်း (ပဉ္စမပွဲစု အပါအဝင်)"။ ဥပမာအားဖြင့်၊ ရမှတ်သည် (25:23၊ 26:24၊ 23:25၊ 23:25၊ 18:16) ဖြစ်ကြလျှင် "အနိမ့်ဆုံး ရမှတ်ကာလ စုစုပေါင်း 40.5 အောက်" လောင်းကြေးသည် အနိုင်ရပါမည်။

11.13. လက်ပစ်ဘော

1. ပုံမှန်အချိန် (မိနစ် 30 စီ နှစ်ကြိမ် ပါဝင်သော ကစားချိန် မိနစ် 60 ဖြစ်သည်) အဆုံးတွင် ရလဒ်အပေါ် မူတည်၍ လောင်းကြေးများကို ရှင်းပါမည်။
2. အချိန်ပို ကစားခြင်း နှင့် ပြစ်ဒဏ်ဘောသွင်းယူခြင်းသည် အောက်ပါအလောင်းအစားများအတွက်သာ ထည့်တွက်မည် ဖြစ်သည်- "နောက်တစ်ဆင့်ကို တက်လှမ်းနိုင်ခြင်း"၊ "နောက်လိပ်ပွဲတစ်ခုသို့ တက်လှမ်းနိုင်ခြင်း"၊ "အနိုင်" နှင့် အလားတူများ။
3. ပွဲချိန်တွင်း လောင်းခြင်း။ အကယ်၍ ပွဲတစ်ခု မပြီးဆုံးပါက၊ ပွဲရပ်တန့်ချိန်တွင် ခြွင်းချက်မရှိ ဆုံးဖြတ်ထားပြီးသော အလောင်းအစားများမှလွဲ၍ လောင်းကြေးအားလုံးကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ဖြေရှင်းပေးမည်ဖြစ်သည်။
4. "ထိပ်တန်းဂိုးသမား" အလောင်းအစားအပေါ် လောင်းကြေးများအတွက် အချိန်ပိုကို ထည့်တွက်ကာ ရှင်းပေးသော်လည်း ပြစ်ဒဏ်ဘော သွင်းယူမှုများကို ချန်လှပ်ထားပါသည်။
5. တရုတ်ချန်ပီယံရှစ်၏ စည်းမျဉ်းများအရ အမှတ်ကွာခြားချက်သည် 15 မှတ်နှင့် အနည်းဆုံးမိနစ် 30 ကစားပြီးပါက ပွဲပြီးဆုံးဟု သတ်မှတ်သည် (ကရုဏာစည်းမျဉ်း အကျုံးဝင်သည်)။
6. အဝါကဒ်များပေါ် လောင်းကစားရာတွင် ဖောက်သည်သည် ကစားသမားများအား ပြစ်ဒဏ်ပေးမည့် အဝါကဒ် အရေအတွက်ကို ခန့်မှန်းသင့်သည်။
7. ခုနစ် မီတာ ပြစ်ဒဏ် ရိုက်ချက်များအပေါ် လောင်းကြေးများတွင် ဖောက်သည်သည် ပြစ်ဒဏ်ဘော သွင်းမှုများ (ဂိုး) အရေအတွက်ကို ခန့်မှန်းသင့်သည်။
8. "2 မိနစ် ဆိုင်းငံ့မှု" လောင်းကြေးများ။ နှစ်မိနစ်စာ ဆိုင်းငံ့မှုကိုသာ ရေတွက်ပါသည်။ နောက်ဆုံးပွဲမှတ်တမ်းတွင် ပါဝင်သော (ပွဲချိန်) တစ်ဝက် မစတင်မီ သို့မဟုတ် ပွဲပြီးဆုံးပြီးနောက် ချမှတ်သော ပြစ်ဒဏ်မိနစ်များကို လောင်းကြေး ရှင်းသည့်အခါ ထည့်တွက်ပါသည်။ လောင်းကစားရုံသည် အောက်ပါလောင်းကြေးများကို ကမ်းလှမ်းသည်- "ပထမ 2 မိနစ် ဆိုင်းငံ့မှု"၊ "နောက်ဆုံး 2 မိနစ် ဆိုင်းငံ့မှု" နှင့် "စုစုပေါင်း 2 မိနစ် ဆိုင်းငံ့မှု"၊ "စုစုပေါင်း 2 မိနစ်ဆိုင်းငံ့မှု (အသင်းအလိုက်)"။
9. "အလားတူ ပြိုင်ပွဲများ"။ ဤထဲတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်နေသော အသင်းများ၏ နှိုင်းယှဉ်ပွဲများအပေါ် လောင်းကြေးများ ပါဝင်သည်။ အကယ်၍ ပွဲတစ်ပွဲကို ပယ်ဖျက်ခဲ့လျှင်၊ အခြားပွဲများအပေါ် လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 (လောင်းကြေးအစုများကို ပြန်အမ်းမည်) ဖြင့် ဖြေရှင်းပေးမည်

ဖြစ်သည်။

10. "လက်ပစ်ဘော။ စာရင်းအင်း"။ အချိန်ပိုများပါအောင် လောင်းကြေးများကို ရှင်းပေးသော်လည်း ပြစ်ဒဏ်ဘော သွင်းယူမှုများကိုမူ ထည့်မတွက်ပါ။

11.14. ဂေါက်ရိုက်

1. အဓိကဂေါက်ရိုက်ပြိုင်ပွဲများသည် သုံးရက် သို့မဟုတ် လေးရက် ကြာနိုင်ပြီး ပုံမှန်အားဖြင့် ကျင်းပေါင်း 72 ခုအထိ ရှိသည်။
2. ကစားသမားအား ဆက်လက်ပါဝင်သူအဖြစ် သတ်မှတ်နိုင်ရန် တီခုံတွင် ရိုက်ခဲ့ရပါမည်။
ဂေါက်ရိုက်သမားအနေဖြင့် ဆက်လက် ကစားရန် ငြင်းပယ်လျှင်၊ ၎င်းတို့အပေါ်ရှိ လောင်းကြေးအားလုံး ဆုံးရှုံးသည်ဟု သတ်မှတ်ပါမည်။
3. "ပြိုင်ပွဲ နိုင်ရန်"။ ပြိုင်ပွဲ၏ ပထမနေရာတွင် ရပ်တည်သော ဂေါက်ရိုက်သမားကို အနိုင်ရသူအဖြစ် သတ်မှတ်မည်။ ပြိုင်ပွဲ၏ စည်းမျဉ်းတွေအရ အဆိုပါ အဆင့်မျိုး သတ်မှတ်ထားလျှင် ပလေးအော့ဖ် အပြီးတွင် အနိုင်ရသူကို ဆုံးဖြတ်ပါမည်။
4. ပုံမှန်အချိန် - 72 ကျင်းအဆုံးတွင် ထိပ်တန်းပြိုင်ဘက်နှစ်ဦး (သို့မဟုတ် နှစ်ဦးထက်) ပို၍ တန်းတူရှိပါက၊ ကျင်းပို ရိုက်မှု စည်းမျဉ်းများကို ပလေးအော့ဖ်တွင် ပုံမှန်ကျင့်သုံးသည်။ ဤဖြစ်ရပ်တွင် ပလေးအော့ဖ် အနိုင်ရသူကို ပြိုင်ပွဲ၏ အနိုင်ရသူနှင့် လောင်းကစား ရည်ရွယ်ချက်များအတွက် အနိုင်ရသူအဖြစ် ကြေညာပါမည်။ အခြားဂေါက်ရိုက်သမားများကို ဒုတိယနေရာအဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်။
5. "နှိုင်းယှဉ်ပွဲများ"။ ပလေးအော့ဖ် အပါအဝင် ပြိုင်ပွဲအဆုံးတွင် အဆင့်အမြင့်ဆုံးနေရာ၌ ရပ်တည်နေသော ကစားသမားသည် အနိုင်ရသူ ဖြစ်သည်။ ကစားသမားတစ်ဦးသည် ဖြတ်တောက်မှုမှ လွတ်သွားလျှင်၊ အခြားကစားသမားကို နိုင်သူအဖြစ် သတ်မှတ်မည်။ ကစားသမားနှစ်ဦးစလုံး ဖြတ်တောက်မှုမှ လွတ်သွားလျှင်၊ ဖြတ်တောက်ပြီးနောက် အနိမ့်ဆုံးရမှတ်ကို အခြေခံပြီး လောင်းကြေးများကို ဖြေရှင်းမည် ဖြစ်သည်။ ဂေါက်ရိုက်သမားတစ်ဦးသည် နှစ်ကျော့ မပြီးခင် သို့မဟုတ် ဂေါက်ရိုက်သမားနှစ်ဦးစလုံး အဖြတ်ခံရပြီးနောက်၊ ကျန်ရှိသော ကစားသမားကို နိုင်သူအဖြစ် သတ်မှတ်ပါသည်။ အကယ်၍ ပြိုင်ဘက်က ဖြတ်တောက်မှုကို လွတ်သွားပြီးနောက် တတိယ သို့မဟုတ် စတုတ္ထအကျော့တွင် ကစားသမားတစ်ဦး ပယ်ချခံရပါက၊ ထိုကဲ့သို့ ပယ်ချခံရသော ကစားသမားကို အနိုင်ရသူအဖြစ် သတ်မှတ်မည်ဖြစ်သည်။ သရေကျခြင်းအတွက် ကမ်းလှမ်းထားသော ပေါက်ကြေးများ မရှိပါက၊ တစ်နေရာတည်းတွင် မျှဝေသော ကစားသမားများအပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 အဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်။
6. "ဟန်းဒီးကပ် နိုင်ပွဲ"။ ဟန်းဒီးကပ်ဖြင့် စတင်သော ကစားသမားသည် သူတို့၏ နောက်ဆုံးရမှတ်တွင် အကျုံးဝင်ပါမည်။ ဖြတ်တောက်ခြင်း၊ နုတ်ထွက်ခြင်း သို့မဟုတ် ပယ်ချခြင်းခံရသော ကစားသမားများအပေါ် လောင်းကြေးများ ရှုံးနိမ့်သည်ဟု ယူဆရမည်။ ကစားသမားနှစ်ဦးစလုံး ဖြတ်တောက်မှုမှ လွတ်ခဲ့လျှင်၊ ဖြတ်တောက်သည့် အချိန်ရှိ သူတို့၏ ရမှတ်များတွင် ဟန်းဒီးကပ်သည် အကျုံးဝင်သည်။ ကစားသမားနှစ်ဦးစလုံး နုတ်ထွက်ခြင်း သို့မဟုတ် ပယ်ချခံရခြင်း သို့မဟုတ် ကစားသမားတစ်ဦးဦးက တီခုံရိုက် မစတင်နိုင်လျှင် ကစားပွဲအပေါ်ရှိလောင်းကြေးများကို ဖျက်သိမ်းပါမည်။ အကယ်၍ အကျော့အားလုံး မကစားနိုင်ခဲ့သလို၊ ပွဲရလဒ်ကို မဆုံးဖြတ်နိုင်သေးလျှင် ဟန်းဒီးကပ် အလောင်းအစားအပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ရှင်းပါမည်။
7. "အုပ်စု လောင်းခြင်း"။ ပြိုင်ဘက်ရှိ ထိပ်တန်းကစားသမားများ"စသည်ဖြင့်။ ပြိုင်ပွဲအဆုံးတွင် အမြင့်ဆုံးနေရာရသော ကစားသမားကို အနိုင်ရသူအဖြစ် သတ်မှတ်ရမည်။ ဖြတ်တောက်မှုကို လွတ်သွားသော ကစားသမားတိုင်းကို ရှုံးသည်ဟု ယူဆပါမည်။ ကစားသမားအားလုံး ဖြတ်တောက်မှုကို လွတ်ခဲ့လျှင်၊ ဖြတ်တောက်ပြီးနောက် အနိမ့်ဆုံးရမှတ် ရှိသူကို ရှင်းပေးမည်ဖြစ်သည်။ ကစားသမားများကို

လောင်းကစား ရည်ရွယ်ချက်များအတွက်သာ စည်းမျဉ်းထားခြင်း ဖြစ်သည်။ ကစားသမားသည် တီရိုက်မစလျှင်၊ အဆိုပါကစားသမား၏ လောင်းကြေးများကို ဖျက်သိမ်းမည်။ စည်းမျဉ်း 4 ကို အခြားကစားသမားများအပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများတွင် အသုံးပြုမည်။ အနိုင်ရသူကို ပလေးအောင်ဖြင့် ဆုံးဖြတ်မှုမှလွဲ၍ အမှတ်တူ စည်းမျဉ်းများသည် လောင်းကြေးဖြေရှင်းမှုတွင် အကျုံးဝင်ပါသည်။

8. "ဟန်းဒီးကပ်အုပ်စု လောင်းခြင်း"။ အုပ်စုတစ်ခုအတွင်းရှိ ကစားသမားများကို ဟန်းဒီးကပ်များတွင် ခွဲဝေနေရာချမည်။ ဟန်းဒီးကပ်များ အသုံးပြုပြီးသည်နှင့် နောက်ဆုံးရမှတ်ကို အခြေခံ၍ အုပ်စု၏ အနိုင်ရသူကို ဆုံးဖြတ်မည်ဖြစ်သည်။ ဖြတ်တောက်မှုကို လွတ်သွားသည့် ဂေါက်ရိုက်သမားများကို ရှုံးသည်ဟု ယူဆပါမည်။ သို့သော်လည်း အလောင်းအစားများအတွက် ကစားသမားအရေအတွက် မလုံလောက်သည်အထိ ဖြတ်တောက်မှု ပြုလုပ်ထားပါက၊ ဟန်းဒီးကပ်များ အသုံးပြုပြီးသည်နှင့် သူတို့၏ နောက်ဆုံးရမှတ်များအပေါ် အခြေခံ၍ ဖြတ်တောက်မှု လွတ်သွားသော ကစားသမားများအကြား ကျန်ရှိသောနေရာများကို ခွဲဝေပေးမည် ဖြစ်သည်။
9. တချို့ပြိုင်ပွဲများတွင် ပြိုင်ပွဲဝင်များအား အပိုကျင်းများ ကစားသင့်သည်ဟု တာဝန်ရှိသူများက အကြံပြုနိုင်ပါသည်။ ထိုကဲ့သို့သော ပွဲများတွင် သတ်မှတ်ထားသော ကျင်းအရေအတွက်ကို ကစားပြီးနောက် အမှတ်အနည်းဆုံးရသူကို အနိုင်ရသူအဖြစ် ကြေညာမည်ဖြစ်ပြီး အခြားပြိုင်ဘက်များကို ဒုတိယနေရာတွင် ထားမည်ဖြစ်သည်။
10. "18 ကျင်း လောင်းခြင်း"။ ကျင်း 18 ခုတွင် အမှတ်အနည်းဆုံး ရသူကို နိုင်သူအဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်။ ကျွန်ုပ်တို့မှ ဘောလုံး 2 ခု သို့မဟုတ် 3 ခုကို ပြန်စဉ်ခြင်း သို့မဟုတ် မတူညီစွာ ပြသခြင်း ဖြစ်ပါက၊ လက်ခံထားသော လောင်းကြေးများသည် လောင်းကြေး တင်ထားချိန်တွင် ပြသထားသော အုပ်စုများအပေါ်တွင် ရပ်တည်လိမ့်မည်။ ကစားသမားတစ်ဦးမှ တီရိုက် မစတင်နိုင်လျှင်၊ ၎င်းဘောလုံး 2 သို့မဟုတ် 3 ၏ လောင်းကြေးကို ပယ်ဖျက်ပါမည်။ ဘောလုံး 2 လောင်းခြင်းတွင် ဂေါက်ရိုက်သမားနှစ်ဦးစလုံး တူညီသော ရမှတ်များ ရရှိကာ သရေကျခြင်းအတွက် ကမ်းလှမ်းချက်များ မရှိပါက၊ လောင်းကြေးအားလုံးကို ပေါက်ကြေး 1.00 အဖြစ် ရှင်းပေးမည်ဖြစ်သည်။ ဘောလုံး 3 ခု လောင်းခြင်းတွင် ကစားသမားအားလုံး တူညီသော အမှတ်များ ရှိလျှင်၊ လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ဖြေရှင်းမည်ဖြစ်သည်။ ဘောလုံး 3 ခု ကစားခြင်းတွင် ကစားသမားနှစ်ဦးသည် တူညီသော ရမှတ်များ ရှိလျှင်၊ အမှတ်တူစည်းမျဉ်းများကို ကျင့်သုံးမည်။ အထူးလောင်းကြေးများကို တစ်ကျော့တည်းတွင် ကစားသမား သုံးယောက်ထက် ပိုပြီး အုပ်စုဖွဲ့ပေးသည့်အခါ အမှတ်တူစည်းမျဉ်းများကို ကျင့်သုံးမည်။ မစတင်သူများအပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို ဖျက်သိမ်းပါမည်။
11. "ဖြတ်တောက်မှု ပြုခြင်း/လွဲခြင်း"။ ဂေါက်ရိုက်သမားတစ်ဦးသည် ဖြတ်တောက်မှု မလုပ်မီ နုတ်ထွက်ခြင်း သို့မဟုတ် ပယ်ချခံရလျှင်၊ သူတို့အပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများ ဆုံးရှုံးမည်။ ကစားသမားတစ်ဦးသည် ဖြတ်တောက်ပြီးနောက်တွင် နုတ်ထွက်ခြင်း သို့မဟုတ် ပယ်ချခံရလျှင် သူတို့အပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများ အနိုင်ရမည်။ ကစားသမားသည် ပြိုင်ပွဲတွင် ပါဝင်ခြင်း မရှိပါက၊ လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ရှင်းပါမည်။
12. "ပိုမြင့်ရန်"။ စာရင်းရှိ နှစ်ဦးထဲမှ မည်သည့်ကစားသမားက ပိုမို စွမ်းဆောင်နိုင်မည် ဆိုသည်ကို ဖောက်သည်က ခန့်မှန်းသင့်သည်။ အနိမ့်ဆုံးရမှတ်ဖြင့် 18 ကျင်းကို အပြီးသတ်ခဲ့သော ကစားသမားကို နိုင်သူအဖြစ်သတ်မှတ်မည်။ ဘောလုံး 2 ခု လောင်းခြင်းတွင် ကစားသမားနှစ်ဦးစလုံးသည် တူညီသော ရမှတ်များရှိပြီး သရေကျခြင်းအတွက် ကမ်းလှမ်းချက် မရှိပါက၊ လောင်းကြေးအားလုံးကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ရှင်းပေးပါမည်။ ဘောလုံး 3 ခု လောင်းခြင်းတွင် ကစားသမားအားလုံး တူညီသော အမှတ်များ ရှိလျှင်၊ လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ဖြေရှင်းမည်ဖြစ်သည်။
13. ကစားသမားတစ်ဦးသည် တီရိုက် စတင်ပြီးနောက် 18 ကျင်းလုံး မကစားဘဲ နုတ်ထွက်သွားလျှင်၊ ရမှတ်ကို ထည့်တွက်မည် မဟုတ်ဘဲ အရှုံးဟု သတ်မှတ်ပါမည်။ ကစားပွဲ တစ်ပွဲကို ကျင်းတစ်ကျင်းသို့ ပထမဆုံးရိုက်ချက်ဖြင့် စတင်ပါသည်။ ကစားသမားတစ်ဦးသည် တီရိုက်စတင်မှု မပြုမီ နုတ်ထွက်သွားလျှင်၊

ဤအုပ်စုအတွင်းရှိ အခြားကစားသမားအားလုံး၏ လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 အဖြစ် သတ်မှတ်ဖြေရှင်းပါမည်။

14. ပြိုင်ပွဲတစ်ခုသည် မိုးလေဝသအခြေအနေ ဆိုးရွားခြင်းများကြောင့် ထိခိုက်ခဲ့လျှင်၊ လက်ရှိ ရလဒ်များအပေါ် လောင်းကြေးများကို ရှင်းပေးမည် ဖြစ်သော်လည်း အနည်းဆုံး 36 ကျင်း ကစားခဲ့ရမည်ဖြစ်သည်။ ပြိုင်ပွဲအား ကွင်းများစွာတွင် ကျင်းပသည့်အခါ ဤအချက်သည် သက်ရောက်မှု မရှိပါ။
15. Ryder Cup နှင့် Presidents Cup ရှိ လောင်းကြေးများ။ အမှတ်များကို အောက်ပါအတိုင်း ရရှိပါမည်- အနိုင် - 1 မှတ်၊ သရေ - 0.5 မှတ်။

11.15. မြားတိုပစ်

1. "ပြိုင်ပွဲ လောင်းခြင်း"။ ပွဲစတင်သော်လည်း မပြီးဆုံးပါက၊ နောက်တစ်ဆင့်သို့ တက်လှမ်းသော ကစားသမားကို အနိုင်ရသူအဖြစ် သတ်မှတ်မည်ဖြစ်သည်။ သို့သော်လည်း သီးခြား ပွဲအဖြစ်တစ်ခု၊ ထောက်တစ်ခု၊ ဟန်းဒီကပ်တစ်ခုနှင့် အထူးလောင်းကြေးများအပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများသည် သီးခြားလောင်းကြေးတစ်ခု၏ ရလဒ်အချို့ကို မသတ်မှတ်ထားလျှင် ပယ်ဖျက်ပါမည်။
2. "အားကစား"ကဏ္ဍတွင် အခြားသတ်မှတ်ချက်များ ဖော်ပြထားခြင်း မရှိလျှင် မြားတိုပစ် ပွဲတစ်ခုတွင် ဟန်းဒီကပ်နှင့် စုစုပေါင်းများကို ပွဲအဖြစ်အလိုက်သတ်မှတ်ထားသည်။ 180 သည် ဘုတ်ပေါ်သို့ တစ်ကြိမ်ပစ်သော မြားတို သုံးချောင်း၏ အမြင့်ဆုံး ရနိုင်သော အမှတ်ဖြစ်ပါသည်။
3. "နောက်ဆုံး အဆုံးသတ်အမှတ် စုစုပေါင်း 40 သို့မဟုတ် ၎င်းထက်နည်း/(41 သို့မဟုတ် ၎င်းထက်ပို)"။ အဆုံးသတ်အမှတ် ဆိုသည်မှာ ကစားသမားတစ်ဦးသည် ပွဲအား အဆုံးသတ်ရန် လိုအပ်သော အမှတ်အရေအတွက် ဖြစ်သည်။ ဤအသုံးအနှုန်းသည် ကစားသမားများက ပုံသေရမှတ် (301 သို့မဟုတ် 501) ဖြင့် စတင်ပြီး ပန်းတိုင်သည် သုညအထိ ကစားရန် ဖြစ်သည့် မြားတိုပစ် ကစားပွဲကို ရည်ညွှန်းသည်။ သီအိုရီအရ ကစားသမား၏ ရမှတ်သည် 170 ဆိုပါစို့၊ သူတို့အလှည့်တွင် အမှတ် 170 ရလျှင် ကစားပွဲကို အဆုံးသတ်နိုင်သည်။

11.16. ကျောက်ဒိုးပစ်

1. အခြားသတ်မှတ်ချက် မရှိလျှင် အပို အလှည့်များ အပါအဝင် ကျောက်ဒိုးပစ်ပွဲများအပေါ် လောင်းကြေးများကို လက်ခံသည်။ ကစားပွဲတစ်ခုတွင် အလှည့် 10 ခု ပါဝင်သည်။ 10 လှည့်ပြီးချိန်တွင် အသင်းများ သရေကျနေလျှင်၊ အပိုတစ်လှည့် ကစားသည်။ အပိုလှည့်တွင် အနိုင်ရသူကို ပြိုင်ပွဲ၏ အနိုင်ရသူအဖြစ် ကြေညာပါသည်။
2. ကျောက်ဒိုး တစ်ခုမှ အိမ်သို့ မရောက်သောအခါ သို့မဟုတ် အိမ်၏ အလယ်ဗဟိုနှင့် အနီးဆုံးဖြစ်သော ပြိုင်ဘက်အသင်းများ၏ ကျောက်ဒိုးနှစ်ခုသည် အိမ်၏ အလယ်ဗဟိုနှင့် တူညီသောအကွာအဝေးတွင် ရှိနေကြသောအခါ အဆုံးသတ် ရမှတ်သည် 0:0 ဖြစ်လိမ့်မည်။
3. အကယ်၍ ပွဲစတင်သော်လည်း မပြီးဆုံးပါက၊ ပွဲရပ်နားချိန်တွင် သတ်မှတ်ထားပြီးသော အလောင်းအစားများမှလွဲ၍ ပွဲအပေါ် လောင်းကြေးအားလုံးကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ရှင်းသွားမည်ဖြစ်သည်။
4. အနည်းဆုံး ငါးလှည့် အပြည့် ကစားပြီးသွားလျှင် ကမ်းလှမ်းထားသော လောင်းကြေးအားလုံး ရပ်တည်ပါမည်။ ဒီဖြစ်ရပ်တွင် ပွဲရပ်တန့်သည့် အချိန်ရှိ ရလဒ်အပေါ် အခြေခံ၍ လောင်းကြေးအားလုံးကို ရှင်းပေးမည်ဖြစ်သည်။
5. . အသင်းသည် ပစ်လိမ့်မှု အားလုံးကို အချိန်မီ မပြုလုပ်နိုင်ပါက အမှတ်ကို ထည့်မတွက်ဘဲ ရှုံးနိမ့်သည်ဟု

သတ်မှတ်သည် (အသင်းများသည် တစ်လှည့်တွင် ကျောက်ခိုး ရှစ်လုံးပစ်ရပါသည်။)။

6. အပိုအဆုံးသတ်များ အပါအဝင် တရားဝင်ရလဒ်များအပေါ် လောင်းကြေးအားလုံးကို ဖြေရှင်းပါမည် (အပိုင်းလိုက် လောင်းကြေးများမှလွဲ၍ ပွဲ၏)။

11.17. ခရစ်ကတ်

1. လောင်းကစားပွဲ သို့မဟုတ် ပြိုင်ပွဲ၏ အုပ်ချုပ်ရေးအဖွဲ့က ကြေညာသော တရားဝင် ရလဒ်ကို အခြေခံ၍ လောင်းကြေးများကို ရှင်းပေးမည် ဖြစ်သည်။
2. အကယ်၍ ပြိုင်ပွဲတစ်ခု ရပ်တန့်သွားပြီး မပြီးဆုံးပါက၊ ၎င်း၏လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 အဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်။
3. ခရစ်ကတ်ပြိုင်ပွဲ အမျိုးအစားများစွာ ရှိပါသည်-
 - Twenty20 နိုင်ငံတကာသည် ခရစ်ကတ်ကစားနည်းတစ်ခု ဖြစ်ပြီး ပျမ်းမျှအားဖြင့် သုံးနာရီခွဲအထိ ကြာမြင့်သည်။
 - One Day နိုင်ငံတကာ (ODI) သည် ရှစ်နာရီကျော်ကြာသည့် ခရစ်ကတ်ကစားနည်းပုံစံ ဖြစ်သည်။
 - အစမ်းပွဲသည် တစ်ရက်လျှင် အနည်းဆုံး မိနစ် 90 ဖြင့် ငါးရက်အထိ ကြာမြင့်နိုင်သော ခရစ်ကတ်ပုံစံဖြစ်ပြီး အသင်းအသီးသီးသည် နှစ်ကြိမ်ရိုက်ရန် အခွင့်အလမ်း ရသည်။
4. မည်သည့် ကစားပွဲ ရလဒ်များ သို့မဟုတ် စာရင်းအင်းများကိုမဆို မရရှိပါက လောင်းကြေးများအတွက် ရလဒ်ကို ဆုံးဖြတ်ထားပြီးဖြစ်သည့် အခြေအနေမှလွဲ၍ လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ရှင်းလင်းပါသည်။
5. တရားဝင် အရင်းအမြစ်တစ်ခုထံမှ ပွဲနှင့်ပတ်သက်သော မည်သည့်အချက်အလက်မဆို ကြန့်ကြာနေပါက -
 - ပွဲအကြိုလောင်းကြေးများ - ပွဲစဉ်ပြီးဆုံးပြီးနောက် 48 နာရီအကြာတွင် လောင်းကြေးများကို ရှင်းလင်းပါမည်။
 - တိုက်ရိုက်လွှင့် လောင်းကြေးများ - ပွဲစဉ်ပြီးဆုံးပြီးနောက် 12 နာရီအကြာတွင် လောင်းကြေးများကို ရှင်းလင်းပါမည်။
 - တရားဝင် အရင်းအမြစ်က ၎င်း၏ မည်သည့်ဒေတာကိုမဆို ချိန်ညှိပါက ယင်းကစားပွဲများအတွက် လောင်းကြေးများကို ပြန်လည်တွက်ချက်မည် မဟုတ်ပါ။
6. အကယ်၍ ပွဲ၏ တရားဝင်ရလဒ်သည် သရေဖြစ်ပြီး ဤရလဒ်အတွက် ဈေးနှုန်းများ ကမ်းလှမ်းထားခြင်း မရှိပါက၊ မည်သည့် သရေပွဲကိုမဆို ရေတွက်မည်ဖြစ်သည်။ ဥပမာ၊ ဘောင်းအောက်၊ ဂူပါအိုဟ စသည်တို့ဖြစ်သည်။ (ဘောင်းအောက်နှင့် ဂူပါအိုဟများကို အခြားလောင်းကြေးများအတွက် မရေတွက်နိုင်ပါ)။
7. One Day နိုင်ငံတကာပြိုင်ပွဲကို အိုဟ 1 မှ 20 အထိ တိုအောင် လုပ်ထားလျှင်၊ ပွဲအပေါ်ရှိ လောင်းကြေးအားလုံး ရပ်တည်မည်ဖြစ်ကာ ပွဲရလဒ်ကို အခြေခံပြီး လောင်းကြေးကို ရှင်းပေးပါမည်။ ပွဲတစ်ပွဲကို 20 နှင့်အထက် တိုအောင် ပြုလုပ်လျှင်၊ သတ်မှတ်ပြီးသား အလောင်းအစားများမှ လွဲ၍ လောင်းကြေးများကို ပြန်အမ်းပေးမည် ဖြစ်သည်။
8. Twenty20 နိုင်ငံတကာ ပြိုင်ပွဲကို 1 မှ 5 အထက်အထိ တိုအောင် ပြုလုပ်ခဲ့လျှင်၊ ပြိုင်ပွဲအပေါ် လောင်းကြေးအားလုံး ရပ်တည်မည် ဖြစ်ပြီး ပွဲရလဒ်ကို အခြေခံ၍ ရှင်းပေးမည်ဖြစ်သည်။ ပွဲတစ်ပွဲကို 5 နှင့် ၎င်းအထက် တိုအောင် ပြုလုပ်ခဲ့လျှင်၊ သတ်မှတ်ပြီးသား အလောင်းအစားများမှလွဲ၍ လောင်းကြေးများကို ပြန်အမ်းမည် ဖြစ်သည်။

Bets on top batsmen in test matches are accepted before each team's first inning and will be voided if fewer than 50 overs are played, except in cases where the result of these bets has already been determined.

9. "အသင်း၏ ထိပ်ဆုံးရိုက်လှည့်ကျသူ"။

ပြေးမှတ် အများဆုံးရသည့် ကစားသမားကို အသင်း၏ ထိပ်ဆုံးရိုက်လှည့်ကျသူ အဖြစ် ဆုံးဖြတ်ပါသည်။
စူပါအိုဗာ အတွင်းရှိ ပြေးမှတ်များကို ထည့်မတွက်ပါ။ ကစားသမားနှစ်ဦး သို့မဟုတ် နှစ်ဦးထက် ပိုပြီး
တူညီသော ပြေးမှတ်များ ရရှိလျှင်၊ "ဒက်ဟိ" စည်းမျဉ်းကို သုံးပါသည်။
ဘောရိုက်သမားသည် ဒဏ်ရာကြောင့် ထွက်ခွာပြီးနောက် ကွင်းထဲသို့ ပြန်ဝင်လာပါက၊ အဆိုပါပွဲရှိ
ထိုဘောရိုက်သမား၏ ပြေးမှတ် စုစုပေါင်းကို ထည့်သွင်း ဆုံးဖြတ်ပါမည်။ ဘောရိုက်သမားသည် ကွင်းထဲသို့
ပြန်ဝင်မလာပါက၊ သူတို့၏ စုစုပေါင်းသည် ကစားပွဲမှ မထွက်ခွာမီ ရရှိထားသော ရမှတ်အရေအတွက်
ဖြစ်ပါသည်။

အသင်း၏ ပွဲဦးထွက် ကစားသမား XI ဦးတွင် ဘောရိုက်သမားတစ်ဦး မပေါ်လာပါက၊ သူတို့အပေါ်ရှိ
လောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်မည်ဖြစ်သည်။ မရိုက်သော သို့မဟုတ် မကစားသော ဘောရိုက်သမားပေါ်ရှိ
လောင်းကြေးများကို ရှုံးသည်ဟု သတ်မှတ်မည်။

ပြင်ပအကြောင်းရင်းများဖြစ်သော မိုးလေဝသ အခြေအနေဆိုးများ၊ အကျော့ပြီးဆုံးချိန်တွင် ရလဒ်ကို
ဆုံးဖြတ်ခဲ့သည့် ကိစ္စများမှလွဲ၍ ကန့်သတ်အိုဗာများ ပါဝင်သော ပွဲများတွင် အသင်းအိုဗာ၏ 50%
အောက်သာ ကစားရပါက လောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်မည်ဖြစ်သည်။

အစမ်းပွဲများတွင် ထိပ်တန်းဘောရိုက်သမားများအပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို အသင်းတစ်ခုစီ၏ ပထမ
အကျော့မတိုင်မီ လက်ခံပြီး ဤလောင်းကြေးများ၏ ရလဒ်ကို သတ်မှတ်ပြီးသား ကိစ္စများမှလွဲ၍ အိုဗာ 50
အောက်နည်းလျက် ကစားရလျှင် လောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်မည်ဖြစ်သည်။

10. ပွဲ၏ ထိပ်တန်း ဘောပစ်သမား။ ရွေးချယ်ခံထားရသော်လည်း ဘောလုံး မပစ်သော သို့မဟုတ်
ကစားကွင်းထဲ မဝင်သော ကစားသမားများအပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို ရှုံးသည်ဟု သတ်မှတ်မည်။
အကယ်၍ ကစားသမား နှစ်ဦး သို့မဟုတ် နှစ်ဦးထက် ပိုပြီး ဂုဏ်ကတ် တူညီစွာဖြင့် ပြီးဆုံးပါက၊
အနည်းဆုံးပြေးမှတ် ဖြစ်အောင် သွင်းယူခဲ့သော ဘောပစ်သမားကို အနိုင်ရသူအဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်။
တစ်ပြိုင်နက်တည်း အပြီးသတ်ခြင်း စည်းမျဉ်းများကို ကျင့်သုံးပါသည်။ ဘောပစ်သမား တစ်ဦးမှ ဂုဏ်ကတ်
မရရှိလျှင်၊ လောင်းကြေးအားလုံးကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ရှင်းပေးပါမည်။

11. ပွဲထွက်ကစားသမား 11 ဦးစာရင်းတွင် မပါဝင်သော ကစားသမားတစ်ဦးအပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို
ပယ်ဖျက်ပါမည်။ စတင်ကစားရန် ရွေးချယ်ခံရသော်လည်း မရိုက်သော ကစားသမားများအပေါ်ရှိ
လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 အဖြစ် ရှင်းပေးပါမည်။

12. "ဂုဏ်ကတ် ကျချိန်တွင် ပြေးမှတ်များ"။ အောက်ပါ သတ်မှတ်ချက်များကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားလျှင်
လောင်းကြေးများ အနိုင်ရသည်- ဂုဏ်ကတ် ယူခြင်းနှင့် စုစုပေါင်း ပြေးမှတ်များ။ ဂုဏ်ကတ်ကို မရယူဘဲ
စုစုပေါင်းသည် သတ်မှတ်ထားသော အနည်းဆုံးစုစုပေါင်းထက် ပိုမြင့်နေလျှင်၊ လောင်းကြေးကို အရှုံးအဖြစ်
သတ်မှတ်ပါသည်။ ဂုဏ်ကတ် မရယူဘဲ စုစုပေါင်း ပြေးမှတ်သည် သတ်မှတ်ထားသော အများဆုံး
စုစုပေါင်းထက် ပိုများလျှင်၊ လောင်းကြေးကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ရှင်းပါမည်။

13. . ပြိုင်ပွဲတွင် ပြေးမှတ် 10 ရှိမည်။ စာရင်းဝင်ကစားသမားများက ဦးစွာ မရိုက်လျှင်၊ လောင်းကြေးများ
ရပ်တည်သည် - အဆိုပါကိစ္စတွင် လောင်းကြေးအားလုံးကို ပယ်ဖျက်မည်။ စာရင်းသွင်းထားသော
ကစားသမားများမှ ဘယ်ကစားသမားက ပထမဆုံး ဘောလုံးကို ရိုက်သည်ဖြစ်စေ၊ မရိုက်သည်ဖြစ်စေ
လောင်းကြေးများ ရပ်တည်ပါမည်။ ကစားသမားတစ်ဦးမှ ပြေးမှတ် 10 မှတ် မရလျှင်၊ "မည်သူမှ"
ရလဒ်အပေါ် လောင်းကြေးသည် အနိုင်ရပါမည်။ ရာသီဥတုကြောင့် ထိခိုက်ခံရသော ပွဲများတွင်
ဘယ်ဘောရိုက်သမားကမှ ပြေးမှတ် 10 မရသလို သူတို့တစ်ဦးကမှ ပျက်ကွက်မှု မရှိလျှင်၊
လောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်မည်။ ဘောရိုက်သမားတစ်ဦးမှ ပြေးမှတ် 10 မှတ် မရဘဲ လွဲချော်ခဲ့လျှင်၊
"မည်သူမှ" ရလဒ်ပေါ်ရှိ လောင်းကြေးကို အနိုင်ပေးပါသည်။

14. "()" တစ်ဦးချင်း ပထမဆုံး စုစုပေါင်း ပြေးမှတ် () အိုဗာ အထက်/အောက် ()"။

ချမှတ်ခဲ့သော ပင်နယ်တီများကို အဆိုပါအလှည့်များအတွင်း ပြေးသည့်အကြိမ်ရေ၌ ထည့်သွင်းရေတွက်ခြင်းမပြုပါ။

ပြင်ပအကြောင်းရင်းများ သို့မဟုတ် မိုးလေဝသအခြေအနေဆိုးများကြောင့် ရွေးချယ်ထားသော အိုဗာအရေအတွက်အထိ မကစားပါက ရလဒ်ကို သတ်မှတ်ပြီးသား အခြေအနေများမှလွဲ၍ လောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်မည်ဖြစ်သည်။ အကယ်၍ ရွေးချယ်ထားသော အိုဗာအရေအတွက်ကို တစ်ကျော့တည်းတွင် မကစားပါက (ဥပမာ - တစ်သင်းလုံး ဘောလုံးရိုက်ခွင့် ကုန်သွားခြင်း သို့မဟုတ် ရွေးချယ်ထားသော အိုဗာအရေအတွက် မကစားမီ လိုအပ်သော ပြေးမှတ်ကိုရောက်ရှိခြင်း)၊ လောင်းကြေးများ ဆက်လက်ရပ်တည်မည်။

ရရှိခဲ့သော ပြေးမှတ်များမှာ မည်သည့်အကြောင်းကြောင့်ဖြစ်စေ၊ လောင်းကြေးများ ရှင်းချိန်တွင် အပိုပြေးမှတ်များ ပါဝင်သည်။

အစမ်းပွဲတွင် တစ်သင်းလုံး ဘောရိုက်ခွင့် ကုန်သွားခြင်း သို့မဟုတ် ဖော်ပြထားသော အိုဗာများထက် နည်းလျက် လိုအပ်သော ပြေးမှတ်သို့ ရောက်ရှိသွားသည့် ကိစ္စများမှလွဲ၍ လောင်းကြေးများ ရပ်တည်နိုင်ရန် သတ်မှတ်ထားသော အိုဗာအရေအတွက်ကို အပြည့်အဝ ကစားရမည်ဖြစ်သည်။

15. အသင်း၏ တစ်ဦးချင်းစုစုပေါင်း ပြေးမှတ်များ။ ဘက်တံဖြင့် ရိုက်ရသည့်အလှည့်များပြီးနောက် ချမှတ်ခဲ့သော ပင်နယ်တီများကို အဆိုပါအလှည့်များအတွင်း ပြေးသည့်အကြိမ်ရေ၌ ထည့်သွင်းရေတွက်ခြင်းမပြုပါ။ ဤအလောင်းအစားရှိ လောင်းကြေးများကို အသင်း၏ နောက်ဆုံး ဘောရိုက်ချက် ရမှတ်ကို အခြေခံပြီး သတ်မှတ်ပါသည်။ သရေကျခြင်း သို့မဟုတ် ထပ်တိုး အိုဗာများ (စူပါအိုဗာ သို့မဟုတ် ရွှေဘောလုံး) ကစားပါက၊ ပုံမှန်အချိန်တွင် ရရှိထားသော ပြေးမှတ်အရေအတွက်ပေါ် မူတည်၍ အဆိုပါပွဲ၏ ရလဒ်အပေါ် လောင်းကြေးများကို ရှင်းပေးမည်။ မိုးလေဝသဆိုးကျိုးများ အပါအဝင် ပြင်ပအကြောင်းရင်းများ၊ ပွဲကျော့ မရပ်ဆိုင်းမီ ရလဒ်ကို သတ်မှတ်ထားပြီးသည့် ကိစ္စများမှလွဲ၍ အသင်း အစီအစဉ်ချထားသော အိုဗာများ၏ 80% အောက်သာ ကစားပါက အိုဗာအကန့်အသတ်အရေအတွက်ပါ ပွဲများအပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို ဖျက်သိမ်းပါမည်။ ပွဲ သရေကျခဲ့လျှင်၊ ရလဒ်များ ထွက်ပေါ်လာပြီး ဖြစ်သည့် အခြေအနေများမှလွဲ၍ အိုဗာ 60 ထက်နည်းလျက် ကစားခဲ့လျှင် အစမ်းပွဲရှိ လောင်းကြေးများကို ဖျက်သိမ်းမည်ဖြစ်သည်။
16. အမြင့်ဆုံး တစ်ဦးချင်းရမှတ် (ကစားသမား၏ ပြေးမှတ်)၊ ကစားသမား၏ စုစုပေါင်း ပြေးမှတ်၊ ကစားသမား၏ ပြေးမှတ် အရေအတွက်။ အစမ်းပွဲများတွင် ထိုကဲ့သို့သော လောင်းကြေးများကို ရိုက်ကျော့ တစ်ကျော့အတွင်း ပြေးမှတ်အများဆုံးအရ ရှင်းပေးသည်။ အခြားသတ်မှတ်ချက် မရှိပါက ရိုက်ကျော့ နှစ်ကျော့အတွင်းရှိ ပြေးမှတ်များကို ပေါင်းပြီး မတွက်ပါ။
17. အိုဗာ၊ ပေးပို့မှု၊ စုစုပေါင်းပြေးမှတ်ရ အသင်း 1/2။ လောင်းကြေး ရှင်းပေးသည့် ရည်ရွယ်ချက်အတွက် ပြန်လည်ဘောပစ်ရသော ပေးပို့မှုများ - နှင့် ၎င်းတို့အတွက် ထပ်မံပေးအပ်သော ပြေးမှတ်များကို - ထည့်တွက်ပါသည်။ ဥပမာ၊ အိုဗာသည် အောက်ပါတို့နှင့် စတင်လျှင်- Wide - No Ball - Foun ထို့နောက် "Four" ကို အိုဗာတွင် တတိယမြောက် ပေးပို့မှုအဖြစ် သတ်မှတ်သည်။
18. တရားဝင်အရင်းအမြစ်မှ စာရင်းအင်းအားလုံး ထုတ်ပြန်ပြီးနောက်မှသာ အချို့အလောင်းအစားများကို ဖြေရှင်းပေးနိုင်ပြီး ၎င်းသည် 10 နာရီမှ 12 နာရီထိ ကြာနိုင်သည်။
19. "ထိပ်ဆုံးရိုက်လှည့်ကျသူ"။ ဘောရိုက်သမား နှစ်ဦး သို့မဟုတ် နှစ်ဦးထက်ပိုပြီး တူညီသော ရမှတ်များ ရရှိလျှင်၊ ဤကစားသမားများ အပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 အဖြစ် ရှင်းပါမည်။ ကစားသမားကို ပွဲဦးထွက် 11 ဦးတွင် စာရင်းသွင်းထားသော်လည်း ကစားကွင်းထဲသို့ မဝင်ပါက၊ "ထိပ်ဆုံးရိုက်လှည့်ကျသူ" လောင်းကြေးသည် ရှုံးလိမ့်မည်။
20. ဒီအလောင်းအစားများတွင် သူတို့၏ ရလဒ်ကို ဆုံးဖြတ်ရန် အမှတ်များအပေါ် အခြေခံသော အမှတ်ပေးစနစ်ကို သုံးပါသည်။ အမှတ်ဇယားမှာ အောက်ပါအတိုင်း ဖြစ်ပါသည်- ပြေးမှတ်တစ်ခုလျှင် 1

မှတ်၊ ဝှစ်ကတ်တစ်ခုလျှင် 20 မှတ်၊ ဖမ်းယူမှုတစ်ခုလျှင် 10 မှတ်၊ စတန့်တစ်ခုလျှင် 25 မှတ်။

- ရွေးချယ်ထားသော ကစားသမားများအပေါ်ရှိ လောင်းကြေးအစုများကို ပြန်အမ်းပါမည်။ ကစားသမားတစ်ဦးသည် ကနဦးကစားသမားစာရင်းတွင် ပါဝင်ခဲ့ခြင်းမရှိသော်လည်း နောက်ပိုင်းတွင် ပွဲစဉ်၌ လူစားထိုးအဖြစ် ဝင်ရောက်ခဲ့ပါက ၎င်း၏ရလဒ်ကို ပွဲစဉ်သို့ ဝင်ရောက်ချိန်နှင့်မဆိုဘဲ အမှတ်ရရှိခဲ့သော ပြေးသည့်အကြိမ်ရေပေါ် မူတည်၍ တွက်ချက်မည်ဖြစ်သည်။
- One Day ပွဲစဉ် များတွင် လောင်းကြေး ရှင်းပေးထားပြီးသည့် အခြေအနေမှ လွဲ၍ အသင်းနှစ်သင်းစလုံးသည် အနည်းဆုံးအိုဗာ 40 ကစားရမည်ဖြစ်ပြီး မပြည့်လျှင် လောင်းကြေးများ ပယ်ဖျက်ပါမည်။
- အစမ်းပွဲ နှင့် ပထမတန်းပွဲများတွင် တစ်ပွဲလုံးကို ထည့်တွက်ပါသည်။ အနည်းဆုံးအိုဗာ 200 ရှိသော ပွဲများတွင် လောင်းကြေးများကို ရှင်းပေးရန် သတ်မှတ်ထားပြီးသည်မှ လွဲ၍ ဘောလုံးပစ်ရပါမည်။ မဟုတ်ပါက လောင်းကြေး ပယ်ဖျက်ပါမည်။ Twenty20 ပွဲများတွင် ပွဲစဉ်ကို အိုဗာ 20 အပြည့်အဝ စီစဉ်ရမည်ဖြစ်ပြီး လောင်းကြေးရှင်းရန် သတ်မှတ်ပြီးသား မဟုတ်လျှင် တရားဝင်ရလဒ် ရှိရမည် ဖြစ်သည်။

21. ကစားသမားသည် လူစားထိုးခံရပြီး ကစားပွဲတွင် ပြန်လည်ပါဝင်ရခြင်းမရှိပါက ၎င်း၏အပြီးသတ်ရလဒ်ကို လူစားထိုးခြင်းခံရသည့်အချိန်အထိ ရလဒ်ပေါ် မူတည်၍ ဆုံးဖြတ်မည်ဖြစ်သည်။ အလားတူပင် လူစားထိုးအဖြစ် ပွဲစဉ်သို့ ဝင်ရောက်သော ကစားသမား၏ရလဒ်များကိုလည်း ၎င်း အမှတ်ရရှိခဲ့သော ပြေးသည့်အကြိမ်ရေပေါ် မူတည်၍ တွက်ချက်မည်ဖြစ်သည်။

22. ရိုက်ချက် X အတွက် စုစုပေါင်းဆုံးရှုံးသောကတ်များ သတ်မှတ်ထားသော ရိုက်ချက် အရေအတွက်သို့ ရောက်သောအခါ ဆုံးရှုံးသောကတ် အရေအတွက်ပေါ် အခြေခံ၍ လောင်းကြေးများကို တွက်ချက်ရှင်းပေးသည်။ လိုအပ်သည့် ရိုက်ချက် အရေအတွက်ကို ကျော်လွန်သွားပြီးနောက်၊ ဆုံးရှုံးသောကတ်ကို အမှတ်ရေတွက်ရာတွင် ထည့်မတွက်ပါ။

ဥပမာအားဖြင့်- အသင်း 2၊ ရိုက်ချက် 50 အတွက် စုစုပေါင်း ဆုံးရှုံးသောကတ် — 1.5 အောက် အသင်း တစ်သင်းသည် ရိုက်ချက် 50 ရရှိထားပြီး၊ 19 ကြိမ်မြောက် ပစ်ပေးရာတွင် 1 ကတ် ရှုံးသွားသည့်အပြင် 20 ကြိမ်မြောက် ပစ်ပေးရာတွင် 2 ကတ် ရှုံးသွားပါက၊ ရိုက်ချက် 50 ကို ကတ် 1 ကတ်အဖြစ် အမှတ်ယူသည့်အတွက် အလောင်းအစားကို အနိုင်အဖြစ် ရှင်းပေးပါမည်။

အသင်းအနေဖြင့် လိုအပ်သည့် ရိုက်ချက် အရေအတွက် မရရှိမီ၊ အလောင်းအစားတွင် သတ်မှတ်ထားသော ကတ်အရေအတွက် ဆုံးရှုံးသွားပါက၊ လက်ရှိကတ်အရေအတွက်ပေါ် အခြေခံ၍သာ ရှင်းပေးပါမည်။

ဥပမာအားဖြင့်- အသင်း 2၊ ရိုက်ချက် 50 အတွက် စုစုပေါင်း ဆုံးရှုံးသောကတ် — 1.5 ရိုက်ချက် 40 ရရှိချိန်တွင် အသင်းသည် ကတ် 2 ကတ် ဆုံးရှုံးထားပါက၊ အလောင်းအစားကို အရှုံး တစ်ခုအဖြစ် ရှင်းပေးပါမည်။

အစမ်းပွဲ တစ်ခုတွင် အသင်း တစ်သင်းဘက်မှ ပွဲအဆုံးသတ်ရန် ကြေငြာလိုက်သည်ဖြစ်စေ၊ သရေပွဲအဖြစ် အဆုံးသတ်သည်ဖြစ်စေ၊ ဂိုးရရှိသည်ဖြစ်စေ၊ ရိုက်ချက် နှင့် ကတ်တို့၏ လက်ရှိအရေအတွက်ကို နောက်ဆုံးပိတ်အဖြစ် မှတ်ယူမည် ဖြစ်ကာ၊ လောင်းကြေးများကို ရှင်းပေးရန် အသုံးပြုပါမည်။

23. ပထမပွဲကစားချိန် ပြေးမှတ်အသာ / ဟန်းဒီကပ်။ ဤအလောင်းအစားအပေါ် လောင်းခြင်းတွင် အစမ်းပွဲစဉ်များ၌ နှစ်သင်းလုံး ၎င်းတို့၏ ပထမပွဲကစားချိန် ပြေးမှတ်ကွာခြားချက် အဆုံးအဖြတ် ပါဝင်သည်။

ပွဲတစ်ပွဲသည် သရေဖြင့်အဆုံးသတ်ပြီး တစ်သင်းစီမှ 200 အိုဗာ အောက်သာ ကစားခဲ့လျှင်၊ လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ရှင်းပေးပါမည်။ ၎င်းတွင် ပထမပွဲကစားချိန်အဆုံးတွင် လောင်းကြေး၏ရလဒ်ကို ဆုံးဖြတ်ခဲ့သော ဖြစ်ရပ်များ မပါဝင်ပါ။ ပထမပွဲကစားချိန်တွင် ကြေငြာချက် ဖြစ်ပေါ်ခဲ့လျှင်၊ ကြေငြာချက်ထွက်ပေါ်လာစဉ် ရရှိခဲ့သော ရလဒ်အတိုင်းသာ လောင်းကြေးများကို

ရှင်းပေးပါမည်။

24. ပထမဘောလုံး။ အသင်းတစ်သင်း/တစ်ပွဲအတွင်း ပထမဆုံးစပေးဘော၏ရလဒ်အပေါ် အလောင်းအစား။ ပထမဆုံးစပေးဘောသည် free hit ဖြစ်ပါက free hit ၏ရလဒ်အားလုံးကို အကျုံးမဝင်ဟု ယူဆပါမည်။ လောင်းကြေးများကိုရှင်းပေးသည့်အခါ အချိန်ပိုရသည့်စပေးဘောအားလုံးကို ထည့်သွင်းစဉ်းစားပါမည်။ အကယ်၍ စပေးဘောတစ်ခုသည် အချိန်ပိုများအပြင် အခြားရလဒ်များပါ ထွက်ပေါ်လာပါက လောင်းကြေးများကိုရှင်းပေးရာတွင် (အခြားတစ်နည်းဖော်ပြထားခြင်းမရှိပါက) အချိန်ပိုများကို ဦးစားပေးပါမည်။ အချိန်ပိုများ သို့မဟုတ် wicket များဖြစ်စေသော စပေးဘောများအတွက် အပို run များကို ထည့်သွင်းစဉ်းစားမည်မဟုတ်ပါ (အခြားတစ်နည်းဖော်ပြထားသည်မှလွဲ၍)။
25. "ဘယ်သူမှာ run-out ပိုမိုများလဲ?", "အသင်း၊ စုစုပေါင်း run-out အရေအတွက်။" ကိန်းဂဏန်းများကို တိုက်ပွဲ၏ တရားဝင် စာရင်းအင်းများအရ ကစားသမားအသင်းက သူတို့၏ inning အတွင်း ပြုလုပ်သော run-out အရေအတွက်အပေါ် အခြေခံ၍ တွက်ချက်သည်။

Chennai daily cricket သည် ဒေသတွင်း လိဂ်တစ်ခု ဖြစ်ပြီး ရုံတွင်းခရစ်ကတ် စည်းမျဉ်းများနှင့်အညီ ကစားသည်။ အသင်းများသည် သတ်မှတ်ထားသော အိုဗာများအားလုံး သို့မဟုတ် 5 ဝက်ကတ် ကျသည့်အထိ ကစားရမည်ဖြစ်သည်။

1. အမှတ်ပေး စည်းမျဉ်းများ:-

- ဘောပစ်သမား၏ တိုက်ရိုက်ပစ်ချက်ကြောင့် ဘေးလ် သည် ဝက်ကတ်မှ ပြုတ်ခဲ့လျှင်၊ ဘောရိုက်သမားကို ထုတ်ပယ်မည်ဖြစ်သည်
- ဘောလုံးပစ်လွှတ်ပြီးနောက် ဘောရိုက်သမားသည် ဘောလုံးကို ထိအောင် မရိုက်မိဘဲ ဝက်ကတ်စောင့်က ဘောလုံးကို ဖမ်းမိလျှင် (မဖမ်းမိလျှင်)။ ဘောရိုက်သမားသည် အမှတ် 0 ရသည်
- ဘောရိုက်သမားက ဘောလုံးကို ထိပြီး ကွင်းလယ်သမား သို့မဟုတ် ဝက်ကတ်စောင့်က မြေပြင်ကို မထိဘဲ ဘောလုံးကို ဖမ်းမိလျှင်၊ ဘောရိုက်သမားကို ထုတ်ပယ်မည်
- ဘောရိုက်သမားသည် ဘောလုံးကို ရိုက်ပြီး ဘောလုံးသည် မြေပြင်ကို ထိလျှင်၊ ဤဖြစ်ရပ်တွင် ဘောရိုက်သမား သို့မဟုတ် တိုက်စစ်မှူး မဟုတ်သော ကစားသမားသည် ၎င်းတို့၏ သက်ဆိုင်ရာစည်း (နယ်မြေ) ကို မရောက်ပါက၊ ကွင်းလယ်လူသည် ဘောလုံးဖြင့် ဝက်ကတ်ကို ဘေးလ်က ဖြုတ်ထုတ်နိုင်လျှင် ဘောရိုက်သမားကို ထုတ်ပယ်မည်ဖြစ်သည်
- ဘောရိုက်သမားသည် ဘောလုံးကို အချို့ဇုန်များသို့ ရိုက်ထုတ်သောအခါ အောက်ပါအတိုင်း အမှတ်များ ရရှိသည်:
 - A - 0 အမှတ်
 - B၊ C (ကွင်းလယ်အထိ) - 1 မှတ်
 - B၊ C (ကွင်းလယ်ကို ကျော်ပြီး ဇုန် D အထိ) - 2 မှတ်
 - D (မြေပြင်ကို မထိဘဲ) - 6 မှတ်၊ သို့မဟုတ် ဘောလုံးက မြေပြင်ကို ထိလျှင် 4 မှတ်.

2. ဘောလုံးသည် ဇုန် B၊ C တွင် ဦးစွာ ကျပြီး ကွင်းလယ် (2 မှတ်) ကိုကျော်ပြီးနောက်၊ ဇုန် D (နောက်ထပ် 1 မှတ်) တွင် ဆင်းသက်ပါက၊ အသင်းသည် စုစုပေါင်း 3 မှတ် ရသည်။ ဘောလုံးသည် ဇုန် B၊ C မှ ကွင်းလယ်အထိ (1 မှတ်) ကျသွားပြီးနောက်၊ ဇုန် B၊ C ၏ ကွင်းလယ်ကို ကျော်သွားလျှင် စုစုပေါင်း 2 မှတ် ပေးပါသည်။

3. ဘောလုံးသေအတွက် (ဘောလုံးကို အလယ်တန်း အပါအဝင် ၎င်းအထိရောက်အောင် ပစ်လိုက်သည့်အခါ) အမှတ် 0 ပေးပြီး ဘောလုံးကို ပြန်ပစ်ပါမည်။ နောက်ထပ်တစ်လုံးသည်လည်း ဘောလုံးသေ ဖြစ်သွားလျှင်၊ ဘောရိုက်သမားကို 5 မှတ် ပေးသည်။

4. ဘောရိုက်သမားသည် ကိုယ်ထိလက်ရောက် နှောင့်ယှက်ခြင်း ခံရမှုအတွက် ဘောလုံးသမားကို 5 မှတ်

ပေးသည်။

5. ဘောလုံးကောင်း တစ်လုံးအတွက် (ဘောလုံးသည် ဘောရိုက်သမားကို မထိဘဲ ဘောလုံးရိုက်ဧရိယာအတွင်း ကျရောက်သည့်အခါ) အမှတ် 0 ပေးသည်။
6. ကျယ်ပြန့်သော ဘောလုံးအတွက် (ဘောလုံးကို ဘောရိုက်ဧရိယာအပြင်သို့ ပစ်သောအခါ သို့မဟုတ် ဘောရိုက်စည်းကို ဖြတ်သောအခါ) ဘောရိုက်သမားသည် 2 မှတ် ရသည်။
7. ခြေတစ်ဖက် အနားပေးခြင်းအတွက် (ဘောလုံးသည် ဘောရိုက်သမား၏ ကိုယ်ခန္ဓာကို ထိမှန်သောအခါ) အမှတ် 0 ပေးပြီး ပွဲကို ဆက်ကစားမည်။ ဘောရိုက်သမားနှင့် တိုက်စစ်မှူးမဟုတ်သူများ နေရာပြောင်းပြီးလျှင် 1 မှတ်ပေးရမည်။
8. ဘောလုံးမရှိခြင်းအတွက် (ဘောပစ်သမားသည် ဘိုးလင်းစည်း နောက်သို့ ခြေချခြင်း၊ မြေပြင်ကို မထိဘဲ ဝှစ်ကတ်အထက်သို့ တိုက်ရိုက်ပစ်ခြင်း၊ ဘောလုံးကို ပစ်လိုက်ပြီး မြေပြင်သို့ ထိကာ ပခုံးအမြင့်၏ အထက်သို့ ပြန်ကန်ခြင်း၊ ဘောလုံးကို ကွင်းပြင်သို့ ကျော်ပစ်လိုက်ခြင်း) ဘောရိုက်သမားသည် 2 မှတ်ရသည်။
9. အသင်း () က Follow On ကို သိမ်းရန်။ ဖိအားပေးမှု ပါဝင်သည်ဖြစ်စေ၊ မပါဝင်သည်ဖြစ်စေ ဒုတိယအကြိမ်တွင် ဘောရိုက်မည့် အသင်းအတွက် ဖောလိုအွန်ကို ဖြစ်အောင် ဖိအားပေးနိုင်မလားဆိုသည်ကို သင်ဆုံးဖြတ်ရန် လိုအပ်ပါသည်။ လောင်းကြေးများ အကျုံးဝင်သည်ဟု ယူဆနိုင်ရန် အသင်းနှစ်သင်းစလုံးသည် ၎င်းတို့၏ ပထမရိုက်ကျော့ (ကြေညာချက်များ အပါအဝင်) ကို ပြီးစီးရမည် ဖြစ်ပြီး၊ သို့မဟုတ်ပါက လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ရှင်းမည်ဖြစ်သည်။

Cricket 24. Cyber League, Cyber Indian League 24

1. ဤဂိမ်း၏စည်းမျဉ်းများသည် တကယ့် ခရစ်ကတ်ကစားပွဲအစစ်များနှင့် တူညီသည်- အဖွဲ့တစ်ခုစီသည် အိုဗာအကြိမ် ၂၀တွင် တစ်ကြိမ်ဘတ်တိုက်ရိုက်အလှည့်ရသည်။
2. လောင်းကြေးငွေပေးချေမှုစည်းမျဉ်းများ-
 - စူပါအိုဗာ၏ ရလဒ်ကို "ပြိုင်ပွဲ အနိုင်ရသူ" လောင်းကြေးများတွင်ထည့်သွင်းလျက် ရှင်းပေးပါသည်။
 - "အိုဗာ၊ တစ်ဦးချင်း စုစုပေါင်းရမှတ်" လောင်းကြေးများကို အသင်းများ၏ရမှတ်အရေအတွက်ကို အခြေခံတွက်ချက်ရှင်းပေးပြီး နည်းစနစ်အပိုရမှတ်များကိုပါ ထည့်သွင်းဆုံးဖြတ်သည်။ အဆိုပါအိုဗာသည် မကစားဖြစ်ပါက ၎င်းအပေါ်လောင်းကြေးများကို ပြန်အမ်းပေးမည်ဖြစ်သည်။
 - "စုစုပေါင်း"၊ "တစ်ဦးချင်း စုစုပေါင်း"၊ "အိုဗာတစ်ခုတွင်း စုစုပေါင်းရမှတ်" နှင့် "ပထမဆုံးအိုဗာများတွင်တစ်ဦးချင်းစုစုပေါင်းရမှတ်" လောင်းကြေးများကို အသင်းများ၏ရမှတ်အရေအတွက်နှင့်နည်းစနစ်အပိုရမှတ်များကိုပါ ထည့်တွက်ရှင်းပေးမည် ဖြစ်သော်လည်း စူပါအိုဗာများကိုမူ ထည့်တွက်မည်မဟုတ်ပါ။
 - "ပေးပို့မှုတစ်ခုချင်းအလိုက်ရမှတ်စုစုပေါင်း" လောင်းကြေးများကို အသင်းတစ်သင်းမှ သွင်းယူသောရမှတ်အရေအတွက်ပေါ်အခြေခံ၍ (နည်းစနစ်အပိုရမှတ်များပါလျှင် နည်းစနစ်အပိုရမှတ်များပါထည့်) ရှင်းသည်။ အဆိုပါအိုဗာသည် မကစားဖြစ်ပါက ၎င်းအပေါ်လောင်းကြေးများကို ပြန်အမ်းပေးမည်ဖြစ်သည်။
 - "အိုဗာတွင် Wicket လဲကျမည်လား" လောင်းကြေးများကို ရည်အဆိုပါအိုဗာ၏ရလဒ်အပေါ် အခြေခံလျက် ရှင်းပေးပါမည်။ အကယ်၍ အဆိုပါအိုဗာကို မကစားပါက ၎င်းအပေါ် လောင်းကြေးများကို ပြန်အမ်းပါမည်။
 - "အမြင့်ဆုံး အဖွင့်နှစ်ယောက်တွဲပွဲများ" လောင်းကြေးများကို အသင်းတစ်သင်းချင်းစီ၏ အဖွင့်နှစ်ယောက်တွဲပွဲများမှ ရမှတ်အရေအတွက်အပေါ် အခြေခံ၍ တွက်ချက်ရှင်းပေးသည်။
 - "ရမှတ်မရသော ပထမဘောလုံးဖြစ်မည်" လောင်းကြေးများကို မည်သည့်အသင်းဘက်မှ ဘောလုံးပေးပို့သည်ဖြစ်စေ၊ ပြိုင်ပွဲတွင်း ပထမဆုံးပေးပို့မှုရလဒ်အပေါ် အခြေခံပြီး နည်းစနစ်အပိုရမှတ်များကိုပါထည့်တွက်ရှင်းပေးသည်။

- “Wicket လဲမကျမီစုစုပေါင်းရမှတ်များ” နှင့် “Wicket လဲကျချိန်တွင် စုစုပေါင်းရမှတ်များ”
လောင်းကြေးများကို အောက်ပါနည်းလမ်းများဖြင့်ရှင်းပေးသည်-
 - ကိန်းရှင်နှစ်ခုစလုံးကိုမှန်ကန်စွာခန့်မှန်းနိုင်သော လောင်းကြေးများသည် အနိုင်ရသည် (Wicket အကျနှင့်စုစုပေါင်း)
 - စုစုပေါင်း မှန်ကန်စွာခန့်မှန်းထားသော်လည်း wicket အကျအတွက်မှားသော လောင်းကြေးများကိုအရင်းအတိုင်းပြန်အမ်းပေးမည်
 - အခြားသောအခြေအနေများအားလုံးတွင်လောင်းကြေးရှုံးသည်
- စုစုပေါင်းအမှတ်ပေါ်တွင် “စုစုပေါင်း”လောင်းကြေးများကိုအနိုင်အဖြစ်ရှင်းပေးသည်။
ထိုသို့မဟုတ်ပါကထိုလောင်းကြေးများကို အရှုံးအဖြစ်သတ်မှတ်သည်။
- “ပထမအိုဗာများအပြီးရလဒ်” လောင်းကြေးများသည် သတ်မှတ်ထားသော
အိုဗာကိုရောက်သောအခါတွင် အသင်းတစ်သင်းစီမှရခဲ့သည့် ရမှတ်အရေအတွက်အပေါ်
အခြေခံ၍တွက်ချက်ရှင်းပေးသည်။
- “ပွဲစဉ်တွင်အမှတ်အမြင့်ဆုံးအိုဗာတွင်ရမှတ်စုစုပေါင်း” လောင်းကြေးများကို အသင်းတစ်သင်းမှ
အမှတ်အမြင့်ဆုံးအိုဗာတွင် ရရှိသောရမှတ်အရေအတွက်ပေါ်အခြေခံတွက်ပြီး
နည်းစနစ်အပိုရမှတ်များပါထည့်တွက်၍ရှင်းပေးသည်။
- “ဘယ်အသင်း Wickets ပိုဆုံးရှုံးမလဲ”၊ “စုစုပေါင်း Wickets” နှင့် “အသင်းစုစုပေါင်း Wicket ဆုံးရှုံးမှု”
လောင်းကြေးများ wicket အရေအတွက်အပေါ်အခြေခံတွက်ချက်ရှင်းပေးပြီး
စုစုပေါင်းများကိုထည့်မတွက်ပါ။
- “စုစုပေါင်းအနိုင်”လောင်းကြေးများကို စုစုပေါင်းကစားဖြစ်ပြီး တစ်သင်းကအနိုင်ရလျှင်
အနိုင်အဖြစ်ရှင်းပေးသည်။
- “အိုဗာတွင် နည်းစနစ်အပိုရမှတ်ပေးမလား” လောင်းကြေးများ
သည်ဘောပစ်သမားမှစည်းမျဉ်းနှင့်မညီပေးပို့မှုအတွက်ဘောရိုက်အသင်းကိုပေးသည့်နည်းစနစ်အပို
ရမှတ်များကိုရည်ညွှန်းသည်။
နည်းစနစ်အပိုရမှတ်တစ်မှတ်ပေးလိုက်ပြီးနောက်
အသင်းသည်အမှတ်ရရန်ကျန်သေးပါကထပ်တိုးဘောပေးပို့မှုပြုလုပ်သည်။

11.18. သဲသောင်ပြင် လက်ပစ်ဘော

1. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပုံမှန်အချိန် ကုန်ဆုံးသည့် ရလဒ်ပေါ် မူတည်၍ ဖြေရှင်းပေးသည် (ကစားချိန်မိနစ် 20 သည် 10 မိနစ်စီ ကြာသည့် ကာလနှစ်ခု ပါဝင်သည်)။
2. ပင်နယ်တီ သွင်းယူခြင်းများကို “ပွဲ အနိုင်”၊ “နောက်တစ်ဆင့်သို့ တက်ရောက်နိုင်ရန်”၊ “ပွဲစဉ်တွင် အနိုင်ရ” နှင့် အလားတူ အလောင်းအစားများအပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများအတွက်သာ တွက်ချက်လိမ့်မည်။
3. အကယ်၍ ပွဲတစ်ခုရပ်တန့်ပြီး ရွှေ့ဆိုင်းခဲ့လျှင်၊ ပွဲကစားပြီးသည်အထိ၊ ယှဉ်ပြိုင်သူတစ်ဦးဦးက နုတ်ထွက်သည်အထိ သို့မဟုတ် အဆိုပါပွဲ ပါဝင်သည့် ပွဲစဉ်ယှဉ်ပြိုင်မှုများ ပြီးဆုံးသည်အထိ လောင်းကြေးအားလုံး ရပ်တည်ပါလိမ့်မည်။
4. အနည်းဆုံး 18 မိနစ်ကြာ ကစားပြီးလျှင် လောင်းကစားပွဲ ရည်ရွယ်ချက်အတွက် ပွဲပြီးသွားပြီဟု ပွဲတစ်ပွဲကို ကြေညာပါမည်။ ဤဖြစ်ရပ်တွင် ပွဲရပ်သည့် အချိန်ရှိ ရလဒ်အပေါ် မူတည်၍ လောင်းကြေးအားလုံး ရှင်းပါမည်။
5. အကယ်၍ ကာလတစ်ခုအဆုံးတွင် ရမှတ်သည် တူညီပါက၊ အနိုင်ရသူကို ဆုံးဖြတ်ရန် ရွှေ့ကို အသုံးပြုသည်။ ဆိုလိုသည်မှာ၊ ပထမဆုံး ဂိုးသွင်းသည့်အသင်းကို အနိုင်ရသူအဖြစ် ကြေညာမည်ဖြစ်သည်။

နှစ်ချိန်စလုံးတွင် တစ်သင်းတည်း နိုင်ခဲ့လျှင်၊ ဤအသင်းကို အမှတ် 2:0 ဖြင့် အနိုင်ရသူအဖြစ် ကြေညာမည်။

6. အသင်းနှစ်သင်းစလုံးက တစ်ချိန်စီကို နိုင်လျှင်၊ သရေဟု သတ်မှတ်မည်။ ထို့နောက် "ပစ်သွင်းမှု" ဖြင့် ပွဲတစ်ပွဲကို ဆုံးဖြတ်ကာ ကွင်းလယ်ကစားသမားသည် အတိုက်အခံ ဂိုးသမားနှင့် ယှဉ်ပြိုင်မည်။

11.19. သဲသောင်ပြင် ဘောလုံး

1. ပုံမှန်အချိန် (12 မိနစ်စီ သုံးကြိမ် ပါဝင်သော 36 မိနစ် ကစားချိန်) အဆုံးတွင် ရလဒ်အပေါ် လောင်းကြေးအားလုံးကို ရှင်းပေးပါမည်။
ပွဲတစ်ခု၏ ကြာချိန်ကို မမှန်ကန်စွာ ကြေညာခြင်းအတွက် လောင်းကစားရုံသည် မည်သည့်တာဝန်မျှ မယူပါ။
"တိုက်ရိုက်" သို့မဟုတ် "အားကစား" ကဏ္ဍများတွင် ဖော်ပြထားသော အသေးစိတ်အချက်အလက်များသည် ညွှန်ပြချက်များသာ ဖြစ်သည်။ ဖောက်သည်သည် တရားဝင်ရင်းမြစ်များနှင့် တိုက်ဆိုင်ကာ စည်းမျဉ်းများကို စစ်ဆေးသင့်သည်။
2. အပိုကာလနှင့် ပြစ်ဒဏ်ဘော သွင်းယူမှုများသည် "နိုင်ပွဲ"၊ "နောက်တစ်ဆင့်သို့ တက်ရောက်ရန်"၊ "ပွဲစဉ်တွင် အနိုင်ရ" နှင့် အလားတူ အလောင်းအစားများတွင်သာ လောင်းကြေးများကို ရေတွက်မည်ဖြစ်သည်။
3. အကယ်၍ ပွဲတစ်ခု စတင်ခဲ့သော်လည်း မပြီးဆုံးပါက၊ ပွဲရပ်တန့်ချိန်တွင် သတ်မှတ်ပြီးသား အလောင်းအစားများမှလွဲ၍ ၎င်း၏ လောင်းကြေးအားလုံးကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ဖြေရှင်းပေးမည်ဖြစ်သည်။
4. လောင်းကြေးများ ရပ်တည်နိုင်ရန် အနည်းဆုံးမိနစ် 30 ကစားဖို့ လိုပါသည်။ ဤဖြစ်ရပ်တွင် ပွဲရပ်တန့်ချိန်ရှိ ရလဒ်အပေါ် လောင်းကြေးအားလုံးကို ဖြေရှင်းပါမည်။

11.20. ရပ်ဘီ

1. ပုံမှန်အချိန်အဆုံးတွင် ရလဒ်အပေါ် လောင်းကြေးအားလုံးကို ရှင်းပေးမည် (မိနစ် 40 ကြာ နှစ်ပိုင်း ပါဝင်သော မိနစ် 80 ကစားချိန်)။
ပွဲတစ်ခု၏ ကြာချိန်ကို မမှန်ကန်စွာ ကြေညာခြင်းအတွက် လောင်းကစားရုံသည် မည်သည့်တာဝန်မျှ မယူပါ။
"တိုက်ရိုက်" သို့မဟုတ် "အားကစား" ကဏ္ဍများတွင် ဖော်ပြထားသော အသေးစိတ်အချက်အလက်များသည် ညွှန်ပြချက်များသာ ဖြစ်သည်။ ဖောက်သည်သည် တရားဝင်ရင်းမြစ်များနှင့် တိုက်ဆိုင်ကာ စည်းမျဉ်းများကို စစ်ဆေးသင့်သည်။
2. အချိန်ပိုကစားခြင်းနှင့် ပင်နယ်တီသွင်းယူမှုများကို "နောက်တစ်ဆင့်သို့ တက်ရောက်ရန်"နှင့် "ပွဲစဉ်တွင် အနိုင်ရ" အလောင်းအစားများအပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများအတွက်သာ ရေတွက်မည်ဖြစ်သည်။
3. ပွဲရပ်တန့်ချိန်တွင် သတ်မှတ်ပြီးသား အလောင်းအစားများမှလွဲ၍ လောင်းကြေးများ ရပ်တည်နိုင်ရန် ပွဲတစ်ခုလုံး ပြီးအောင် ကစားဖို့ လိုပါသည်။

11.21. မြင်းပြိုင်ပွဲ

1. ပြိုင်ပွဲကို နောက်တစ်ရက်သို့ ရွှေ့ဆိုင်းပြီး တရားဝင်သတင်းရင်းမြစ်များတွင် ဖော်ပြထားပါက၊ လောင်းကြေးအားလုံး ရပ်တည်ပါလိမ့်မည်။ သို့သော်လည်း တစ်ပွဲချင်း လောင်းကြေးကို ပယ်ဖျက်ပြီး မောင်းတစ်ခုအတွင်းမှ သက်ဆိုင်ရာ ထောက်ကို ပယ်ချမည့် လုပ်ဆောင်မှုကို အောက်ပါတို့ ဖြစ်ပွားလျှင်

ဆောင်ရွက်မည်-

- ပြိုင်ပွဲတစ်ခုကို အဆုံးသတ်လိုက်သည်။
 - ပြိုင်ပွဲတစ်ခုကို တရားဝင် ပယ်ဖျက်လိုက်သည်။
 - ပြိုင်ပွဲတစ်ခု၏ အခြေအနေများသည် လောင်းကြေး ထည့်ပြီးနောက်တွင် ပြောင်းလဲသွားသည် (စည်းမျဉ်းများနှင့်အညီ ကျင့်သုံးသည်)။
 - လမ်းကြောင်း ပြောင်းသွားသည်။
2. "ယှဉ်ပြိုင်သူသည် ထိပ်တန်း 3 ဦးတွင် ပါဝင်မည်"။ ဤဈေးကွက်တွင် မြင်းသည် ပထမနေရာ သုံးခုအတွင်း ပန်းဝင်လျှင် လောင်းကြေး နိုင်ပါလိမ့်မည်။
 3. . "အနိုင်ရ (နေရာကျလျှင် ငွေပြန်အမ်းသည်)"။ ဥပမာ၊ "အနိုင်ရ (နေရာ 2 ကျလျှင် ငွေပြန်အမ်းသည်)" ဆိုသော လောင်းကြေးတွင် မြင်းသည် ပထမနေရာကို ရလျှင် နိုင်မည် ဖြစ်သော်လည်း၊ မြင်းသည် ဒုတိယနေရာကို ရလျှင် လောင်းကြေးကို ပြန်အမ်းမှာ ဖြစ်သည် (လောင်းကြေးကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ရှင်းပါမည်)။
 4. . "ဦးဆောင်သူမရှိဘဲ အနိုင်ရ"။ "နံပါတ် 1 Brice Canyon သည် နံပါတ် 3 Clonusker မပါဘဲ အနိုင်ရမည်" ဆိုသော လောင်းကြေးတွင် နံပါတ် 3 Clonusker သည် ပြိုင်ပွဲတွင် ပထမနေရာ ရပ်တည်ပြီး နံပါတ် 1 Brice Canyon သည် ဒုတိယနေရာတွင် ရပ်တည်ပါက လောင်းကြေး အနိုင်ရမည်ဖြစ်သည်။
 5. အကြို လောင်းပွဲ။ အပြေးပြိုင်သူများ၏ စာရင်းကို ပြိုင်ပွဲမတိုင်မီ တစ်ရက် သို့မဟုတ် နှစ်ရက်အလိုတွင် ၎င်း၏ အတန်းအစားပေါ် မူတည်၍ ကြေညာပါသည်။ ပြိုင်ပွဲနေ့ အလောင်းအစားများ ပေါ်လာသည်နှင့် အကြိုလောင်းပွဲ အလောင်းအစားများ ပိတ်သွားပါမည်။ ပြိုင်ပွဲမှ နုတ်ထွက်သွားသော မြင်းများနှင့် ပြေးရန် ပျက်ကွက်သူများသည် အကြိုလောင်းပွဲ အလောင်းအစားများတွင် အရှုံးသမားများအဖြစ် သတ်မှတ်မည်ဖြစ်သည်။ မိုးလေဝသ အခြေအနေဆိုးများကြောင့် ပြိုင်ပွဲကို နောက်တစ်နေ့အထိ ရွှေ့ဆိုင်းလိုက်ပါက၊ ပြိုင်ပွဲ စတင်ချိန်အထိ အကြိုလောင်းပွဲ၏ လောင်းကြေးများ ဆက်လက်ရပ်တည်မည် ဖြစ်သည်။ ပြိုင်ပွဲကို ဖျက်သိမ်းလိုက်ပါက၊ အကြိုလောင်းပွဲ အလောင်းအစားများတွင် လောင်းကြေးအစုများကို ပြန်အမ်းပါမည်။ ပထမတွင် ပြိုင်ပွဲနေ့၏ လောင်းကြေးများကို ရှင်းမည်ဖြစ်ကာ ထို့နောက်တွင် အဆိုပါပွဲ၏ အကြိုလောင်းပွဲ လောင်းကြေးများကို ရှင်းပါမည်။
 6. SP (စတင်ဈေးနှုန်း) သည် မြင်းတစ်ကောင်၏ နောက်ဆုံးရ အဖွင့်ပေါက်ကြေး ဖြစ်ပါသည်။ ပွဲစတင်ချိန်တွင် မြင်းပြိုင်ပွဲစီစဉ်သူ၏ လောင်းကစားရုံများမှ ကမ်းလှမ်းသော ပျမ်းမျှပေါက်ကြေးကို အခြေခံပြီး စတင်ဈေးနှုန်းကို တွက်ချက်ထားခြင်း ဖြစ်သည်။ မြင်းတစ်ကောင်သည် ပြိုင်ပွဲမစီမံ နုတ်ထွက်သွားလျှင်၊ သို့မဟုတ် (တရားဝင်မှတ်တမ်းများအရ) ပြေးရန်ပျက်ကွက်သူ ဖြစ်ကြောင်း ကြေညာလိုက်ပြီး၊ SP အလောင်းအစားသစ်တစ်ခု မတည်ထောင်ရသေးပါက၊ နုတ်ထွက်သွားသော မြင်းအပေါ် လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး "1.00" ဖြင့် ဖြေရှင်းပါမည်။

11.22. နံရံတင်းနစ်

1. ပွဲစခွဲသော်လည်း အကြောင်းတစ်ခုခုကြောင့် မပြီးမြောက်ခဲ့လျှင် (ဥပမာအားဖြင့် ကစားသမား အနားယူသည် ဖြစ်စေ အရည်အချင်းမပြည့်မီသည် ဖြစ်စေ) ကစားပွဲ အဆက်ပြတ်သည့် အချိန်အပေါ် မူတည်ပြီး ခြွင်းချက်မရှိ ဆုံးဖြတ်ထားသော ရလဒ်ကို(ဥပမာအားဖြင့်၊ ပထမဆုံးကစားပွဲ ရလဒ်၊ ပထမဆုံး ကစားပွဲ စုစုပေါင်း စသည်ဖြင့်) ငွေရှင်းပေးရန် ရည်ရွယ်၍ ထည့်သွင်း ရေတွက်ပါမည်။ အခြားလောင်းကြေးအားလုံးကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ရှင်းပါလိမ့်မည်။
2. အသင်းတစ်သင်းကို ထုတ်ပယ်ခြင်း သို့မဟုတ် သတ်မှတ်ချက် မပြည့်မီခြင်းကြောင့် ပွဲပျက်သွားလျှင်၊ ပွဲအနိုင်ရသူအပေါ် လောင်းကြေးများ ရပ်တည်နိုင်ရန် ပထမဂိမ်း/အဖြတ်ကို ပြီးစီးခဲ့ရပါမည်။ မဟုတ်ပါက

ဤရလဒ်အပေါ်ရှိ လောင်းကြေးအားလုံးကို ပေါက်ကြေး 1.00 အဖြစ် ရှင်းမည် ဖြစ်ပါသည်။
ကစားသမားတစ်ဦးကို ထုတ်ပယ်ခြင်း သို့မဟုတ် ပယ်ချခြင်း ဖြစ်ပါက၊ အရှုံးဖြစ်ကြောင်း ကြေညာမည် ဖြစ်သည်။

3. ပြိုင်ပွဲကို စီစဉ်သော အဖွဲ့၏ဆုံးဖြတ်ချက်ဖြင့်၊ ပွဲစဉ်အတွင်း ကစားပွဲအရေအတွက်သည် သုံးပွဲ မှ ငါးပွဲ အထိ ရှိနိုင်ပြီး သုံးပွဲ အနိုင်ရသည်အထိ ပွဲစဉ်ကို ဆက်ဆော့သွားပါမည်။
4. ကစားပွဲတိုင်းသည် 11 မှတ်အထိ တိုးသွားမည်။ ပထမဆုံး 11 မှတ်အထိ ရရှိသော ပထမဆုံးကစားသူသည် ရမှတ် 10:10 မဖြစ်ခဲ့လျှင် အနိုင်ရသူအဖြစ် ကြော်ငြာခံရပါမည်။ ယခု ပြိုင်ပွဲအတွင်း ရမှတ်ခြားနားချက်သည် 2 မှတ် ဖြစ်သည်အထိ ကစားပွဲကို ဆက်ကစားသွားပါမည်။ ပြိုင်ဘက်ကို နှစ်မှတ်အသာအထိ ရိုက်ထားနိုင်သူကို အနိုင်ရသူအဖြစ် မှတ်ယူနိုင်သည်။

11.23. စနုကာ

1. ကစားပွဲ အလောင်းအစား။ ကစားပွဲ အဆက်ပြတ်ခဲ့ပါက၊ အနည်းဆုံးသတ်မှတ်ချက်တစ်ခု ပြည့်စုံသည်နှင့် နောက်အလှည့်အတွက်အရည်အချင်းပြည့်မီသော ကစားသမားတစ်ဦးကို အနိုင်ရသူအဖြစ် စဉ်းစားပါမည်။
2. သတ်မှတ်ချက် လောင်းကြေး၊ အကြောပေး လောင်းကြေး၊ စပါယ်ရှယ်များ။ ပွဲစဉ်အနိုင်ရသူကို ဆုံးဖြတ်ရန် လိုအပ်သော သတ်မှတ်ချက်များအားလုံးကို လောင်းကြေးများ ဖြေရှင်းရန်အတွက် ပြီးစီးရပါမည်။ မည်သည့် မြေပြင်အခြေအနေမျိုးတွင်ဖြစ်စေ ကစားပွဲ မပြီးမြောက်ခင် အနိုင်ရသူကို ဆုံးဖြတ်ခဲ့ပါက၊ ခြွင်းချက်မရှိ ဆုံးဖြတ်ထားပြီးသော ထိုသတ်မှတ်ချက် လောင်းကြေးများ၊ အကြောပေး လောင်းကြေးများ နှင့် စပါယ်ရှယ် လောင်းကြေးများအားလုံးကို 1.00 လေးဖြင့်သာ ရှင်းပေးပါမည်။
3. မည်သည့်ကစားသူမဆို မည်သည့် သတ်မှတ်ချက်အတွင်း အရှုံးခံပါက၊ ဤသတ်မှတ်ချက်တွင်း အကြောပေး နှင့် စုစုပေါင်း လောင်းကြေးများကို 1.00 လေးဖြင့်သာ ရှင်းပေးပါမည်။
4. "အရည်အချင်း ပြည့်မီရန်"။ ဖောက်သည်သည် စာရင်းသွင်းထားသော ကစားသမားနှစ်ဦးအနက် မည်သူသည် ပြိုင်ပွဲ၏ အထက်အဆင့်များသို့ တက်ရောက်နိုင်မည်ကို ခန့်မှန်းသင့်သည်။ ကစားသမား နှစ်ဦးစလုံး ပြိုင်ပွဲမှ အနားယူခဲ့ပါက၊ ပြိုင်ပွဲကွင်းအတွင်း ပိုသွင်းနိုင်သောသူကို အနိုင်ရသူအဖြစ် မှတ်ယူမည်။ ကစားသမား နှစ်ဦးစလုံး တူညီသော အလှည့်အတွင်း အနားယူခဲ့ပါက၊ လောင်းကြေးများကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်။ ကစားသူသည် ပြိုင်ပွဲမစခင် နှုတ်ထွက်သွားပါက၊ အနိုင်ရမှု ပေါက်ကြေးသည် 1.00 နှင့် ညီမျှသည်။
5. "တစ်လှည့်တည်း ရိုက်၍ရသော အမှတ်စုစုပေါင်း"။ ကစားသူသည် ရမှတ် 100 သို့မဟုတ် ၎င်းထက် ပိုသောအမှတ်များကို စားပွဲသို့ တစ်ကြိမ်တည်း သွားရုံဖြင့် ရမရကို ဝယ်သူက ခန့်မှန်းရမည်။
6. "ပထမဆုံး အိတ်ကပ်သွင်းသော ဘောလုံး - အပြာ"။ အပြာရောင် ဘောလုံးသည် တရားဝင် ပထမဆုံးဝင်သွားခဲ့သော ဘောလုံးအရောင်ဖြစ်ပါက (အရောင်များမှာ အဝါရောင်၊ အစိမ်းရောင်၊ အညိုရောင်၊ အပြာရောင်၊ ပန်းရောင်၊ အမည်းရောင်) လောင်းကြေးနိုင်ပါမည်။

11.24. တင်းနစ်

1. အကယ်၍ ကစားသူသည် ပွဲမစခင် နှုတ်ထွက်ခဲ့သော် (သို့မဟုတ် အရည်အချင်းမပြည့်လျှင်)၊ လောင်းကြေးများကို ပြန်အမ်းမည်။
2. ပြိုင်ပွဲစတင်ရန် နောက်ကျပါက သို့မဟုတ် အကြောင်းတစ်ခုခုကြောင့် ရွှေ့ဆိုင်းခဲ့လျှင်၊ လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြိုင်ပွဲအဆုံးသတ် သို့မဟုတ် ၎င်း၏ပွဲစဉ်အစိတ်အပိုင်း မပြီးဆုံးမချင်း ရပ်ဆိုင်းထားပါမည်။

3. လောင်းကြေးများကို အောက်ပါ ကိစ္စရပ်များအတွင်း ရပ်ထားမည်-

- မျက်နှာပြင်အပေါ် ကစားခြင်း အပြောင်းအလဲ၊
- နေရာ အပြောင်းအလဲ၊
- မိုးလုံလေလုံနေရာမှ ပြင်ပနေရာသို့ အပြောင်းအလဲ။

4. ပထမအဖြစ်တွင်း ကစားသူ နှုတ်ထွက်ခြင်း သို့မဟုတ် အရည်အချင်းမပြည့်မီမှုကြောင့် ပြိုင်ပွဲ ရပ်နားခဲ့လျှင်၊ ပြီးမြောက်ပြီးသော ကစားပွဲများပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများနှင့် ပြိုင်ပွဲရပ်နားချိန် ခြွင်းချက်မရှိ ဆုံးဖြတ်ပြီးထားသော ရလဒ်လောင်းကြေးများမှလွဲ၍ လောင်းကြေးအားလုံးကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်။

5. တင်းနစ်ပြိုင်ပွဲသည် ကစားသူ နှုတ်ထွက်ခြင်း သို့မဟုတ် အရည်အချင်းမပြည့်မီခြင်းကြောင့် ရပ်နားခဲ့လျှင်၊ ပြိုင်ပွဲ အနိုင်ရသူပေါ် လောင်းကြေးများကို ပထမ တစ်ဖြတ် ပြီးမြောက်သည့်အချိန်အထိ ရပ်ပေးထားမည်။ သို့မဟုတ်ပါက ထိုကဲ့သို့သော လောင်းကြေးများအားလုံးကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်။

ပြိုင်ပွဲရပ်နားချိန်တွင် ခြွင်းချက်မရှိ ဆုံးဖြတ်ပြီးသော (1.00 လေးဖြင့် ရှင်းခဲ့ပေးသည့်) လောင်းကြေးများမှ လွဲ၍၊ တခြားရလဒ်များအပေါ် လောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်မည်။

ပြိုင်ပွဲအတွင်း ကစားသူသည် နှုတ်ထွက်ခြင်း သို့မဟုတ် အရည်အချင်းမပြည့်မီသည့် ဖြစ်စဉ်၌၊ သို့မဟုတ်

ပြိုင်ပွဲကို ကစားသူမှ အကြောင်း တစ်ခုခုကြောင့် စော ပြီးခဲ့ပါက၊ နောက်ဆုံး အမှတ်ရချိန်တွင် ပြိုင်ပွဲ

ပြီးဆုံးသည်ဟု စဉ်းစားပါမည်။ ယခုအချိန်ကျော်မှ ထိုးထားသည့် မည်သည့်လောင်းကြေးများကိုမဆို

ပြန်ထုတ်ယူနိုင်သည်။ ကစားသူ ကိန်းဂဏန်းပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများ (တစ်ပွင့်များ၊ နှစ်ပွင့်များ၊

နှစ်ပွင့်ပစ်များ၊ ရပ်နားမှုများ စသည်ဖြင့်) ကို ကစားပွဲ ရပ်နားသည့်အချိန်ရှိ ရလဒ်များအတိုင်း ရှင်းပေးမည်။

ပြိုင်ပွဲတွင်း နှုတ်ထွက်ခြင်း သို့မဟုတ် အရည်အချင်းမပြည့်မီပါက၊ အဆိုပါ ကစားသူမှ အရှုံးပေးရမည်။

ဥပမာ 1။ Rodriguez နှင့် Herbert တို့ ပြိုင်ပွဲတွင် Rodriguez နှုတ်ထွက်သွားသောကြောင့် ရမှတ် 1:0

(6:2၊ 0:3) ဖြင့် ပွဲရပ်နားလိုက်ရသည်။ အောက်ပါ လောင်းကြေးများကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်-

အကြောပေး 1 (-2.5) ကစားပွဲများ၊ အကြောပေး 2 (+2.5) ကစားပွဲများ၊ စုစုပေါင်း ကစားပွဲများ (21.5)၊

အဖြစ်လိုက် ရမှတ် 2:0၊ 2:1 နှင့် 1:2။ ပထမတစ်ဖြတ်အတွင်း လောင်းကြေးများအားလုံးကို ရှင်းပေးမည်။

ပြိုင်ပွဲတွင် "W2" လောင်းကြေးက အနိုင်ရမည်။ ပြိုင်ပွဲတွင် "W1" လောင်းကြေး နှင့် "အဖြစ်လိုက် ရမှတ်

0:2" တို့ ရှုံးနိမ့်သည်။

ဥပမာ 2။ Benneteau နှင့် Klein တို့ ပြိုင်ပွဲတွင် Benneteau နှုတ်ထွက်သွားသောကြောင့် ရမှတ် 1:1 (6:4၊

0:6၊ 0:1) ဖြင့် ပွဲရပ်နားလိုက်ရသည်။ အနိုင်ရသူကို ဆုံးဖြတ်ရန် အနည်းဆုံး ဖြစ်နိုင်ခြေ

ဂိမ်းအရေအတွက်သည် ယခု 22 ဖြစ်သည့်အတွက် "21.5 အောက် ဂိမ်းစုစုပေါင်း"

လောင်းကြေးသည်ရှုံးနိမ့်နေစဉ်တွင်၊ "21.5 အပေါ် ဂိမ်းစုစုပေါင်း" လောင်းကြေး နိုင်ပါမည်- 1:2 (6:4၊ 0:6)

0:6)။ ပထမ နှင့် ဒုတိယ အဖြစ်များအတွင်း လောင်းကြေးများအားလုံးကို ရှင်းပေးမည်။ ပြိုင်ပွဲရှိ "W1"

လောင်းကြေးများနှင့် "အဖြစ် ရမှတ် 0:2 နှင့် 2:0" တို့ ရှုံးနိမ့်နေစဉ် ပြိုင်ပွဲရှိ "W2" လောင်းကြေးများ

အနိုင်ရပါမည်။ အောက်ပါ လောင်းကြေးများကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်- အကြောပေး ကစားပွဲများ၊

အဖြစ် ရမှတ် 2:1၊ 1:2။

6. ပုံစံပြောင်းသည့် ပွဲစဉ်တွင် (အဖြစ်နံပါတ်များ ပြောင်းလဲခြင်း)၊ အောက်ပါရလဒ်များရှိ လောင်းကြေးများကို ရပ်ထားမည် ဖြစ်ပြီး ပွဲစဉ်ရလဒ်ပေါ်တွင် ရှင်းပေးပါမည်-

- ပြိုင်ပွဲအနိုင်ရသူ၊
- ပထမ အဖြစ်အတွင်း အောင်ပွဲ၊
- ပထမ အဖြစ်အတွင်း အကြောပေး ကစားပွဲများ၊
- ပထမ အဖြစ် စုစုပေါင်း၊
- ပွဲစဉ်အတွက် ပထမစပေးရန်၊
- ပြိုင်ပွဲ၏ပထမဆုံးကစားပွဲကို အနိုင်ရရန်။

အခြားရလဒ်များရှိ လောင်းကြေးများကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်။

7. တင်းနစ် ပြိုင်ပွဲအတွင်း အကြောပေးများ နှင့် စုစုပေါင်းတို့ကို ကစားပွဲများ အတွင်း သတ်မှတ်ထားသည်။
8. အကယ်၍ ကစားပွဲသည် (တစ်ဖြတ်မှစ၍) အကြောင်းတစ်ခုခုကြောင့် မပြီးမြောက်ခဲ့ပါက (ဥပမာအားဖြင့်၊ ကစားပွဲ ရပ်တန့်သွားပြီး မပြီးမြောက်ခဲ့လျှင်၊ ကစားသူမှ ဆက်ကစားရန် ငြင်းဆိုလျှင် သို့မဟုတ် အဆင့်မမီလျှင် စသည်ဖြင့်)၊ ၎င်းကစားပွဲပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို (တစ်ဖြတ်မှစ၍) 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်။
9. တင်းနစ်ပြိုင်ပွဲ၏ ဆုံဖြတ်ထားသည့် အဖြတ်အတွင်း၊ အကြောပေးပြိုင်ပွဲနှင့် စုစုပေါင်းတို့ပေါ်ရလောင်းကြေးများအတွက် ဆုံးဖြတ်ထားသော အဖြတ်ကို ဂိမ်းတစ်ခုတည်းအဖြစ် မှတ်ယူထားစဉ်၊ အကြောပေးခြင်းနှင့် စုစုပေါင်းတို့ကို ရမှတ်ပေါ် အခြေခံ၍ ရှင်းပေးမည်။
ဥပမာအားဖြင့်၊ Gronefeld/Peschke - Niculescu/Zakopalova။ 21.5 အောက် စုစုပေါင်း။ ရမှတ်သည် (6:3၊ 3:6၊ 4:10 ပွိုင့်များ) ဖြစ်သည်။ တတိယအဖြတ်ကို ကစားပွဲ တစ်ခုတည်းအဖြစ် စဉ်းစားမည်။ စုစုပေါင်းသည် $6+3+3+6+1=19$ ဖြစ်မည်။ လောင်းကြေး အနိုင်ရသည်။
10. "ချန်ပီယံ သရေအဆုံးအဖြတ်" သို့မဟုတ် "စူပါ သရေအဆုံးအဖြတ်"ဟု အညွှန်းတပ်ထားသော တင်းနစ်ပြိုင်ပွဲများနှင့်ပတ်သတ်၍၊ ပြိုင်ပွဲအတွင်း အတို့ကို မည်သည့်သရေအကြောပေးခြင်းများနှင့် စုစုပေါင်းဆုံးအဖြတ်တွင်မဆို ရမှတ်အပါအဝင် ရှင်းပေးပါမည်။ ဥပမာအားဖြင့်၊ Gronefeld/Peschke နှင့် Niculescu/Zakopalova (ချန်ပီယံ သရေအဆုံးအဖြတ်)။ 21.5 အောက် စုစုပေါင်း။ ပြိုင်ပွဲအတွက် ရမှတ်သည် (6:3၊ 3:6၊ 4:10 ပွိုင့်များ) ဖြစ်သည်။
ဤနေရာတွင် စုစုပေါင်း $6+3+3+6+4+10=32$ နှင့် ညီမျှသည်။ လောင်းကြေး ရှုံးနိမ့်သည်။
အချို့တံခွန်စိုက်ပြိုင်ပွဲတွင် စူပါ သရေအဆုံးအဖြတ်ကို (ချန်ပီယံ၏ သရေ အဆုံးအဖြတ်) နောက်ဆုံး ဆုံးဖြတ်ထားသည့် အဖြတ်အစား ကစားသည်။ အတွဲလိုက် ကစားသူများသည် ၎င်းတို့၏ပြိုင်ဘက်ကို အနည်းဆုံး နှစ်မှတ်အကွာဖြင့် အနိုင်ရမှသာလျှင် ပထမဆုံး 10 မှတ်ရသည့် ကစားသူကို (အတွဲလိုက်) ပြိုင်ပွဲအနိုင်ရသူ အဖြစ် ကြော်ငြာမည်။
11. "ရလဒ် အမှန်" (အဖြတ်များပေါ် အခြေခံထားသော ရမှတ်)။ "အားကစား" ကဏ္ဍတွင် လောင်းကြေး အသီးသီးမှာ 2:0၊ 2:1 စသည်တို့ ဖြစ်သည်။
12. "အရည်အချင်း ပြည့်မီရန်"။ ပြိုင်ပွဲကွင်းအတွင်း ကစားသမားနှစ်ဦးထဲမှ မည်သူက နောက်ထပ်အဆင့်သို့ ကတက်နိုင်မည်ကို ခန့်မှန်းရမည်။ ကစားသူ နှစ်ယောက်လုံး ပြိုင်ပွဲမှ အနားယူခဲ့ပါက၊ ကစားကွင်းအတွင်း အမြင့်ဆုံးတက်နိုင်ခဲ့သူ တစ်ယောက်ကို အနိုင်ရသူအဖြစ် မှတ်ယူမည်။ ကစားသူ နှစ်ယောက်လုံး တူညီသော အလှည့်အတွင်း အနားယူခဲ့ပါက၊ အနိုင်ရပေါက်ကြေးသည် 1.00 နှင့်ညီမျှမည်။ ကစားသူသည် ပြိုင်ပွဲမစခင် နှုတ်ထွက်သွားပါက၊ အနိုင်ရပေါက်ကြေးသည် 1.00 နှင့်ညီမျှမည်။
13. "အနိုင်ရသူ"။ ပြိုင်ပွဲအတွင်း ပထမဆုံးနေရာကို ယူနိုင်သော ကစားသူ (အဖွဲ့လိုက်) ကို အနိုင်ရသူအဖြစ် မှတ်ယူမည်။ ကစားသူ သည် ပြိုင်ပွဲမစခင် နှုတ်ထွက်သွားပါက၊ ထိုကစားသမားပေါ်ရှိလောင်းကြေးများကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်။
14. "ကစားပွဲအတွင်း အနိုင်"။ မည်သူက သတ်မှတ်ထားသော ဂိမ်းကို အနိုင်ရမည် ဖြစ်ကြောင်း ဝယ်သူက ဆုံးဖြတ်သင့်သည်။ တဖြတ်ချင်းစီအတွင်း ကစားပွဲများကို အစီအစဉ်အလိုက် နံပါတ်တပ်ထားသည်။ ဥပမာအားဖြင့်၊ ဒုတိယအဖြတ်သည် ရမှတ် 6:1 ဖြင့် ပြီးဆုံးပါက၊ ရှစ်ကြိမ်မြောက်ဂိမ်း မရှိသောကြောင့် "8 ကြိမ်မြောက်ဂိမ်း 2 ဖြတ်" ပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်။
15. သရေအဆုံးအဖြတ်ပွဲကို သီးသန့်ကစားပွဲ တစ်ခုအဖြစ် မှတ်ယူပါမည်။
16. "ရမှတ်များ"။ ရမှတ်သည် စပေးရလဒ် တစ်ခုဖြစ်သည် (စပေးမှတ်တစ်ခုစီသည် ကစားသူများထဲမှ တစ်ယောက်က ပွိုင့်ကို အနိုင်ရသည်အထိ အဆုံးစွန် ဥဦးဆောင်သွားသည် - လူစုဝေးပြိုင်ပွဲ တစ်လျှောက် သို့မဟုတ် နှစ်ကြိမ်မှား အထိ)။
ဥပမာအားဖြင့်၊ "4 မှတ် (8 ကြိမ်မြောက် ကစားပွဲ) W2" (ဒုတိယကစားသူသည် 8 ကြိမ်မြောက် ကစားပွဲအတွင်း 4 ပွိုင့်နိုင်သည် (လေးကြိမ်မြောက် ဘောလုံးသည် စပေးဘော ဖြစ်သည်)။ 8 ကြိမ်မြောက်

ကစားပွဲသည် အောက်ပါအတိုင်း ဖြစ်လျှင်-

- 1 ကြိမ်ပွဲ - 0-15 (ကစားသူ 2 နိုင်)
- 2 ကြိမ်ရမှတ် - 15-15 (ကစားသူ 1 နိုင်)
- 3 ကြိမ်ရမှတ် - 15-30 (ကစားသူ 2 နိုင်)
- 4 ကြိမ်ရမှတ် - 15-40 (ကစားသူ 2 နိုင်) - လောင်းကြေးနိုင်သည်။

17. "1 ဖြတ်အတွင်း ရမှတ်"။ ဤလောင်းကြေးအတွက် ပထမ အဖြတ်၏ရမှတ်မှန်ကို ခန့်မှန်းနိုင်ရမည်။ ပထမတစ်ဖြတ် မပြီးမြောက်ခဲ့ပါက၊ ရလဒ်ပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်။
18. "အတွဲလိုက် သရေအဆုံးအဖြတ် - မှန်" လောင်းကြေးက အနိုင်ရမည်။ ပြိုင်ပွဲသည် အကြောင်းတစ်ခုခုကြောင့် မပြီးမြောက်ခဲ့သည့်အပြင် သရေအဆုံးအဖြတ် မရှိပါက၊ "အတွဲလိုက် သရေအဆုံးအဖြတ်" အလောင်းအစားပေါ်လောင်းကြေးများကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်။
19. "ကစားသူမှ လိုင်းခေါ်ဆိုမှုကို ပထမဆုံး စိန်ခေါ်ရန်"။ ဝယ်သူမှ မည်သည့် ကစားသူသည် ပထမဆုံး လိုင်းခေါ်ဆိုမှု အတွက် ပထမဆုံး စိန်ခေါ် လေ့ကျင့်ခန်း လုပ်နိုင်မည်ကို ခန့်မှန်းရမည်။ ကစားသူသည် လိုင်းခေါ်ဆိုမှုကို ပထမဆုံး စိန်ခေါ်ခွင့်ကို မလုပ်နိုင်ပါက၊ လောင်းကြေးများကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်။
20. ကစားမောင်/ကစားမယ်များ၏ အစစလုံး မှားယွင်းရိုက်နှိပ်မှုကြောင့်လောင်းကြေးကို မပယ်ဖျက်ပါ (ဥပမာအားဖြင့်၊ G. Muller အစား D. Muller)။ ဒီဗြစ်ရပ်တွင် လောင်းကြေးများ ရပ်တည်ပါမည်။
21. "အဖြတ်အတွင်း သရေအဆုံးအဖြတ် ရမှတ်"။ ဝယ်သူမှ သရေအဆုံးအဖြတ် ရမှတ်မှန်ကို ခန့်မှန်းနိုင်ရမည်။ တစ်ဖြတ်အတွင်း ရမှတ်သည် 6:6 သို့ ရောက်သောအခါ အဖြတ်အနိုင်ရသူကို ဆုံးဖြတ်ရန်အလိုငှာ သရေအဆုံးအဖြတ်ကို ကစားပါသည်။ 7 ပွဲရသည့်အထိ သရေအဆုံးအဖြတ်ကို ကစားရမည် (သရေအဆုံးအဖြတ် ရမှတ်သည် 7:5၊ 7:4 စသည်ဖြင့် ဖြစ်နိုင်သည်)။
22. "အခြား ရမှတ်နှင့် W 1/2"။ ရမှတ် 6:6 ထိရပြီးချိန်တွင် ကစားသူက သရေအဆုံးအဖြတ်ကို အနိုင်ရမည်ဖြစ်ကြောင်း ဤလောင်းကြေးက ပေါ်လွင်စေသည် (သို့မဟုတ် ရမှတ် 9:9 ရပြီးနောက် စုပါ သရေအဆုံးအဖြတ်)။
- ဥပမာ 1။ Klein (သြစတြေးလျ) နှင့် Klec (ဆလိုဗက်ကီးယား)။ အခြားရမှတ်နှင့်အတူ W1။
- သရေအဆုံးအဖြတ်သည် ရမှတ် (7:3) ဖြင့် ပြီးဆုံးထားသည် - လောင်းကြေးရှုံးနိုင်မည်။
 - သရေအဆုံးအဖြတ်သည် ရမှတ် (8:6) ဖြင့် ပြီးဆုံးထားသည် - လောင်းကြေး နိုင်သည် (ရမှတ် 6:6 ဖြစ်ပြီး ကစားသူ 1 အနိုင်ရသောကြောင့်)။
23. "အတွဲလိုက် သရေအဆုံးအဖြတ် ရမှတ်"။ ဝယ်သူမှ သရေအဆုံးအဖြတ် ရမှတ်မှန်ကို ခန့်မှန်းနိုင်ရမည်။
24. အတွဲလိုက် သရေအဆုံးအဖြတ်ကို 10 ပွဲရသည့်အထိ ကစားသည် (ရမှတ်သည် 10:8၊ 10:6 စသည်ဖြင့် ဖြစ်နိုင်သည်)။
25. "သရေအဆုံးအဖြတ် ရမှတ်။ အခြားမည်သည့် W1/W2"။ မည်သည့်ကစားသူက ကမ်းလှမ်းထားသော ရမှတ်အကွာဖြင့် သရေအဆုံးအဖြတ်ကို အနိုင်ရမလဲ။
26. ပြိုင်ပွဲအတွင်း သို့မဟုတ် အဖြတ်အတွင်း သရေအဆုံးအဖြတ် မရှိခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် ပြိုင်ပွဲသည် အကြောင်းတစ်ခုခုကြောင့် မပြီးမြောက်ခဲ့လျှင် "သရေအဆုံးအဖြတ် ရမှတ်" အလောင်းအစားပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်။
27. "ပြိုင်ပွဲတွင်း 6:0 (0:6) ပြီးဆုံးရန် အဖြတ် - မှန်"။ ပြိုင်ပွဲအတွင်း အဖြတ်တစ်ခုခု၏ရမှတ်သည် (6:0) သို့မဟုတ် (0:6) ဖြစ်ခဲ့လျှင် လောင်းကြေးနိုင်သည်။
28. "ကစားသူမှ ပထမဆုံး 1 ဖြတ်ကို ရှုံးနိုင်သော်လည်း အနိုင်ရဖို့ ပြန်လာသည်"။ ကစားသူမှ ပထမဆုံးအဖြတ်ကို ရှုံးနိုင်သော်လည်း ပြိုင်ပွဲကိုနိုင်အောင် ဆက်သွားနိုင်လျှင် လောင်းကြေး နိုင်သည်။
29. "အဖြတ်များ အမှတ်တွက်ခြင်း"။ ဥပမာအားဖြင့်၊ ဒုတိယအဖြတ်ထက် ပထမအဖြတ်အတွင်း ကစားပွဲများ ပိုရှိနေပါက "ပထမအဖြတ်" ဒုတိယ "လောင်းကြေး နိုင်ပါမည်။

30. ကိန်းဂဏန်းများ (တစ်ပွင့် အရေအတွက်၊ နှစ်ကြိမ်မှား အရေအတွက်၊ စပေးသော ရာခိုင်နှုန်း စသည်ဖြင့်) ကို သတ်မှတ်ထားသော တံခွန်စိုက်ပြိုင်ပွဲများ၏သက်ဆိုင်ရာ တရားဝင်ဝတ်ဆံ့များပေါ်ရှိ အချက်အလက်များအပေါ် မူတည်၍ ကိုးကားထားပါသည်။
31. ပြိုင်ပွဲသည် မည်သည့်အကြောင်းပြချက်ကြောင့်ဖြစ်စေ မပြီးမြောက်ခဲ့လျှင်သတ်မှတ်ထားသော ကိန်းဂဏန်းများပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများ (တစ်ပွင့် အရေအတွက်၊ နှစ်ကြိမ်မှား အရေအတွက်၊ စပေးသော ရာခိုင်နှုန်း စသည်ဖြင့်) ကို အောက်ပါ နည်းလမ်းအတိုင်း ရှင်းပေးသည်။ ပြိုင်ပွဲရပ်နားချိန်တွင် ခြွင်းချက်မရှိ ဆုံးဖြတ်ထားပြီးသား ရလဒ်များကိုလောင်းကြေး ဖြေရှင်းမှုအတွက် ထည့်သွင်းစဉ်းစားမည်။ အခြားလောင်းကြေးများပေါ်ရှိ ငွေပေးချေမှုများကို 1.00 အလေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်။
32. ကစားသမားတစ်ဦးမှ ပြိုင်ပွဲကို အနိုင်ရရှိပါက ရရှိသော အမှတ်သည် ပြိုင်ပွဲရမှတ် ဖြစ်သည်။
33. "Break နံပါတ် 1 - ကစားသမား 1"။ ကစားသူ 1 သည် စပေးဘောကို ရရှိချိန် ပထမဆုံးကစားပွဲကို အနိုင်ရပါက လောင်းကြေးနိုင်သည် (လက်ခံကစားသော ကစားသမားမှ ကစားပွဲအနိုင်ရလျှင် ရရှိသည့်အမှတ်သည် နားချိန်ရမှတ် ဖြစ်သည်။ ၎င်းကို စပေးဘော နားခြင်း ဟုခေါ်သည်။)
34. "ပထမဂိမ်းတွင်အမှတ်စုစုပေါင်း (5.5) အထက်"။ ၎င်းသည် ပထမကစားပွဲအတွင်း ပွင့်အရေအတွက်များပေါ်ရှိ လောင်းကြေး ဖြစ်သည်။ ဥပမာအားဖြင့်၊ ကစားပွဲသည် ရမှတ် (40:30) ရပြီးနောက် နိုင်ခဲ့လျှင်၊ 6 ပွင့်ရရှိပြီး လောင်းကြေး နိုင်သည်။
35. "အမြင့်ဆုံး ရမှတ် ရေတွက်ချိန်" အတွင်း ပထမ နှင့် ဒုတိယအဖြတ် အလောင်းအစားများကိုသာ ထည့်သွင်းစဉ်းစားမည်။ ဥပမာ၊ ရမှတ်သည် (6:3၊ 3:6၊ 6:4) ဖြစ်ပါက၊ "အမြင့်ဆုံး ရမှတ် ရေတွက်ချိန် - သရေ" အလောင်းအစား အနိုင်ရမည်။ ပထမအဖြတ်တွင်း ကစားပွဲအရေအတွက်သည် ဒုတိယအဖြတ်အတွင်း ကစားပွဲ အရေအတွက်နှင့် တူနေပါက "အမြင့်ဆုံးရမှတ် ရေတွက်ချိန် - 1" နှင့် "အမြင့်ဆုံးရမှတ် ရေတွက်ချိန် - 2" လောင်းကြေးများသည် ရှုံးနိမ့်မည်။
36. "အမြင့်ဆုံး (အနိမ့်ဆုံး) ရမှတ်တွက်ချိန် အဖြတ် - စုစုပေါင်း"။ စုစုပေါင်း အလောင်းအစားများပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို သက်ဆိုင်ရာ တင်းနစ်ပြိုင်ပွဲ၏ စည်းကမ်းများအတိုင်း ရှင်းပေးမည် (ဆိုလိုသည်မှာ ကစားသူများသည် 2 သို့မဟုတ် 3 ဖြတ် အနိုင်ရသည်အထိ ကစားရမည်)။
37. "ဘယ်သူက နားချိန် ပိုယူမလဲ"။ အလောင်းအစားတွင် ရလဒ် သုံးမျိုးရှိသည်- ကစားသူ 1၊ ကစားသူ 2 နှင့် သရေ။ ပြိုင်ပွဲအတွင်း ကစားသူများက တူညီသော နားချိန်အရေအတွက် ယူခဲ့ပါက၊ "သရေ" ရွေးချယ်မှုက နိုင်သည်။
38. "ရမှတ် 0:40 ပြီးနောက် စပေးဘော ကစားသူနိုင်မည် - မှန်"။ ကစားသူသည် စပေးကစားပွဲကို ရမှတ် 0:40 ဖြင့် ရှုံးသော်လည်း ကစားပွဲ အနိုင်ရအောင် ဆက်သွားနိုင်လျှင်၊ လောင်းကြေး နိုင်သည်။
39. "နောက်ဆုံး အဖြတ်အတွင်း သရေအဆုံးအဖြတ် သို့မဟုတ် အပိုကစားပွဲများ"။ နောက်ဆုံး ၃ ကြိမ်မြောက်အဖြတ် (ပြိုင်ပွဲ "အကောင်းဆုံး 3 ပွဲ") သို့မဟုတ် 5 ကြိမ်မြောက် အဖြတ် (ပြိုင်ပွဲ "အကောင်းဆုံး 5 ပွဲ") တို့ကို လောင်းကြေးများ ရှင်းပေးရန် ထည့်သွင်းစဉ်းစားပါသည်။
40. "ပထမဆုံး လိုင်းခေါ်ဆိုမှု အနိုင်ရရှိရန် - မှန်/မှား"။ ကစားသူ နှစ်ယောက်လုံးမှ လိုင်းခေါ်ဆိုမှု စိန်ခေါ်ခွင့်ကို မလုပ်ခဲ့လျှင်၊ အနိုင်ရမှု အလေးသည် 1.00 နှင့် ညီမျှမည်။
41. FAST4 တင်းနစ်ပြိုင်ပွဲများသည် အကောင်းဆုံး သုံးဖြတ် (နှစ်ဖြတ် နိုင်ရမည်) သို့မဟုတ် အကောင်းဆုံး ငါးဖြတ် (သုံးဖြတ် နိုင်ရမည်) ဖြစ်သည်။ အဖြတ်တစ်ဖြတ်သည် ကစားပွဲ လေးပွဲ အနိုင်ရသည်အထိ ကြာမြင့်သည်။ ရမှတ်သည် 3:3 ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သရေအဆုံးအဖြတ်ကို ဆုပေးမည်။ ကစားသူသည် 5 ပွင့်သို့ ရောက်ရှိသော်လည်း နှစ်မှတ်အကွာ မလိုအပ်သောအခါ၊ သရေအဆုံးအဖြတ် အနိုင်ရသည်။ ဆိုလိုသည်မှာ သရေအဆုံးအဖြတ်သည် ရမှတ် 5:4 ဖြင့် ရပ်နားနိုင်သည်။ သရေအဆုံးအဖြတ်အတွင်း ရမှတ်သည် 4:4 ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ လက်ခံကစားသူ သို့မဟုတ် အဖွဲ့က ဘောလုံး၏ဘက် (ညာဘက် သို့မဟုတ် ဘယ်ဘက်) ကို ရွေးချယ်ပါသည်။ ပထမဆုံး 4 ပွင့်အထိ ကစားပြီးပါက သရေအဆုံးအဖြတ်အတွင်း ကစားသူများက

11.25. ကြမ်းပြင်တွင် ကစားရသော ဘောလုံးကစားနည်း

1. ကြမ်းပြင်ဘောသည် ကြမ်းပြင်ဟော်ကီ အမျိုးအစား ဖြစ်ပြီး မိုးလုံလေလုံကွင်းအမာတွင် အပေါက်ပါသော ပလစ်စတစ်ဘောကို အသုံးပြု၍ ကစားသည်။
2. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပုံမှန် ပြီးဆုံးချိန် (မိနစ် 20 သုံးဖြတ် ပါဝင်သော 60 မိနစ် ကစားချိန်) ရလဒ်ပေါ် မူတည်ပြီး ရှင်းပေးသည်။
ပွဲတစ်ခု၏ ကြာချိန်ကို မမှန်ကန်စွာ ကြေညာခြင်းအတွက် လောင်းကစားရုံသည် မည်သည့်တာဝန်မျှ မယူပါ။
"အားကစား"နှင့် "တိုက်ရိုက်" ကဏ္ဍများတွင် ဖော်ပြထားသော အသေးစိတ်အချက်အလက်သည် ညွှန်ပြချက်များသာ ဖြစ်သည်။ ဖောက်သည်သည် တရားဝင်ရင်းမြစ်များနှင့် တိုက်ဆိုင်ကာ စည်းမျဉ်းများကို စစ်ဆေးသင့်သည်။
3. အချိန်ပိုနှင့် ပယ်နယ်တီ ပစ်လုံးများသည် အောက်ပါအလောင်းအစားများ အတွက်သာ ရေတွက်သည်-
"အဆင့်မီရန် (နောက်ပွဲစဉ်အတွက်)"၊ "ပွဲစဉ် အနိုင်ရသူ" နှင့် အလားတူ။
4. အကယ်၍ ပွဲစတင်ခဲ့သော်လည်း မပြီးဆုံးပါက၊ ပွဲရပ်တန့်ချိန်တွင် ခြွင်းချက်မရှိ သတ်မှတ်ထားပြီးသော အလောင်းအစားများမှလွဲ၍ ၎င်း၏ လောင်းကြေးအားလုံးကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ဖြေရှင်းပေးမည်ဖြစ်သည်။
5. ပြိုင်ပွဲကို တရားဝင် အဖြစ် ကြော်ငြာနိုင်ရန် အနည်းဆုံး ကစားချိန် မိနစ် 50 ကုန်လွန်စေရမည်။
ဒီဖြစ်ရပ်တွင် ပွဲရပ်တန့်သည့် အချိန်ရှိ ရလဒ်အပေါ် အခြေခံ၍ လောင်းကြေးအားလုံးကို ရှင်းပေးမည်ဖြစ်သည်။
6. ပြိုင်ပွဲကို စီစဉ်သော အဖွဲ့များ၏ ဆုံးဖြတ်ပိုင်ခွင့်အရ၊ ပြိုင်ပွဲကြာချိန်ကို စီစဉ်သူများ၏အဆုံးအဖြတ်ဖြင့် ကြားဖြတ် အပါအဝင် 15 မိနစ်စီ အနည်းဆုံး 2 ဖြတ်သို့ လျှော့ချရမည်။ ဝယ်သူသည် သက်ဆိုင်ရာ ပြိုင်ပွဲစည်းကမ်းများကို လွတ်လပ်သော အရင်းအမြစ်များဖြင့် တိုက်ဆိုင် စစ်ဆေးရန် လိုအပ်သည်။

11.26. ဘောလုံး

1. ဘောလုံးပြိုင်ပွဲများပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများ (ဖလားပြိုင်ပွဲများ အပါအဝင်) ကို စည်းကမ်းများအတွင်း သတ်မှတ်ထားသော ပုံမှန်အချိန်အတိုင်း လက်ခံသည် (ဒဏ်ရာရ အချိန်ပို များအပါအဝင် နှစ်ပိုင်းတွင် 45 မိနစ်စီ ပါဝင်သော ကစားချိန် 90 မိနစ်)၊ မဟုတ်လျှင် သို့မဟုတ်ပါက "အားကစား" ကဏ္ဍတွင် ဖော်ပြခဲ့သည့်အတိုင်း ("အချိန်ပို")။
အချိန်ပို နှင့် ပယ်နယ်တီ ပစ်လုံးများသည် အလောင်းအစားများအတွက်သာ ရေတွက်မည် "အဆင့်မီရန် (နောက်တစ်လှည့်အတွက်)"၊ "လိဂ်တန်းတက်/တန်းဆင်း"၊ "ပြိုင်ပွဲအနိုင်ရရှိသူ" နှင့် အလားတူ။
2. ကစားပွဲ ရပ်နားချိန်တွင် ခြွင်းချက်မရှိ ဆုံးဖြတ်ပြီးထားသော အလောင်းအစားများမှလွဲ၍ လောင်းကြေးအတွက် အနည်းဆုံး ကစားချိန် 80 မိနစ် ထက် ကျော်လွန်ရမည်။
3. ခြေစမ်းပွဲများ၏ပုံစံ။
ခြေစမ်းပွဲများ၏စည်းကမ်းများကို ပြိုင်ပွဲမစခင် ဆုံးဖြတ်ထားသည်။ ခြေစမ်းပွဲများအတွက် လောင်းကြေး မတင်မီ ဝယ်သူသည် လွတ်လပ်သော သတင်းအရင်းအမြစ်မှ စည်းကမ်းများကို စစ်ဆေးသင့်သည်။
4. ရုရှား ဘောလုံးချန်ပီယံပွဲ (ရုရှား ပရီးမီးယားလိဂ်) အတွင်း ဒေါင့်ကန်ဘော အရေအတွက်ကို ပြိုင်ပွဲအပြီး သုံးရက်မြောက်တွင် ရေတွက်သည်။ ဒေါင့်ကန်ဘောအရေအတွက်ကို အဓိကသတင်းအရင်းအမြစ် အဖြစ် ဝက်ဆိုဒ် ပေါ်တွင် စာရင်းသွင်း သတ်မှတ်ထားလျှင်၊ လောင်းကြေးများကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်။

5. "ပြိုင်ပွဲအပြီး ပိုမိုမြင့်သော" အလောင်းအစားပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို နိုင်ငံတကာ ပြိုင်ပွဲများဖြစ်သော ကမ္ဘာ့ဖလား၊ UEFA ယူရို ချန်ပီယံ၊ UEFA ချန်ပီယံလိဂ်များ၊ ယူရိုပါလိဂ်၊ အိုလံပစ် ပြိုင်ပွဲများ နှင့် အခြားပွဲများပေါ်တွင် ထားနိုင်သည်။
မည်သည့်အသင်းနာမည် နှစ်ခုက ပြိုင်ပွဲအပြီးတွင် ပိုမိုမြင့်ပြီး ပြီးဆုံးမည်ကို လောင်းကြေးထပ်သူက ခန့်မှန်းရမည်။
အသင်း နှစ်ခုစလုံး အုပ်စုအဆင့်တွင်း နောက်ကောက်ကျခဲ့လျှင်၊ လောင်းကြေးများကို ၎င်းတို့အုပ်စုအတွင်း အသင်းနေရာများပေါ် မူတည်ပြီး ရှင်းပေးမည်-
၎င်းတို့အုပ်စုတွင်း အသင်းနှစ်ခုလုံး တူညီသောနေရာဖြင့် ပြီးဆုံးခဲ့လျှင်၊ လောင်းကြေးများကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်။
အကယ်၍ အသင်းသည် ပြိုင်ပွဲ တစ်ပွဲမှ မကစားခဲ့လျှင်၊ လောင်းကြေးများကို 1.00 ဖြင့်ရှင်းပေးမည်။
အသင်းနှစ်ခုစလုံး တူညီသော သရေဆုံးဖြတ်ပွဲအဆင့်တွင် နောက်ကောက်ကျခဲ့လျှင်၊ လောင်းကြေးများကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်။
6. ကမ္ဘာ့ဖလား၊ UEFA ယူရို ချန်ပီယံ၊ UEFA ချန်ပီယံလိဂ်များ၊ ယူရိုပါလိဂ်၊ အိုလံပစ် ပြိုင်ပွဲများ နှင့် အခြားပြိုင်ပွဲများပေါ်တွင် တင်ထားသော "ဘယ်အသင်းက ဂိုးပိုများမလဲ" နှင့် "ဘယ်အသင်းက ဂိုးရ (ဂိုးပေးရ) အများဆုံး (အနည်းဆုံး) ရမလဲ" အလောင်းအစားပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို အချိန်ပို ပါဝင်ပြီး ရှင်းပေးမည် ဖြစ်သော်လည်း ပွဲအပြီး ပယ်နယ်တီလုခြင်းကို ထည့်သွင်းစဉ်းစားမည် မဟုတ်ပါ။
7. "အချိန်ပို" အဖြစ် အညွှန်းတပ်ထားသော ဘောလုံးပြိုင်ပွဲများပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို ပယ်နယ်တီ ပစ်ဂိုးများ မပါဝင်ဘဲ ရှင်းပေးမည်။ ပယ်နယ်တီပစ်ဂိုးများပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို သီးသန့်လက်ခံသည်။
8. "ပထမထောင့်ကန်ဘော - အသင်း"။ မည်သည့်အသင်းက ပထမဆုံး ထောင့်ကန်ဘော စရမလဲ။
9. "ထောင့်ကန်ဘော ပိုများ - အသင်း"။ မည်သည့်အသင်းက ပြိုင်ပွဲတွင်း ဒီထောင့်ကန်ဘော အများဆုံး ရမလဲ။
10. "စုစုပေါင်း ထောင့်ကန်ဘော အထက်/အောက်"။ ပြိုင်ပွဲတွင်း စုစုပေါင်း ထောင့်ကန်ဘောအ ရေအတွက်သည် သတ်မှတ်ထားသော အရေအတွက်ထက် ပိုများ သို့မဟုတ် ပိုနည်းမည်ကို ဝယ်သူက ခန့်မှန်းရမည်။
11. အဝါရောင်ကန် အလောင်းအစားများ ("YC" ဟု အညွှန်းတပ်ထားသော)။ ကွင်းပြင် ကစားသူများ နှင့် ဂိုးဖမ်းသူတို့အတွက် သတိပေးချက်များကိုသာ အဝါကန်များ နှင့် အကြောပေးအဝါကန် စုစုပေါင်းတို့ပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများ အတွက် ထည့်ပေးမည်။ ထုတ်ပယ်ရလဒ် ဖြစ်စေသော ဒုတိယအဝါကန်ကို ပြိုင်ပွဲတွင်း အဝါကန်အရေအတွက် တွက်ချက်မှုအတွင်း ထည့်ပေးမည် မဟုတ်ပါ။
12. သတ်မှတ် ကြားကာလအတွင်း အဝါကန်ပေါ်ရှိ တိုက်ရိုက်လွှင့် လောင်ကြေးများကို ရပ်နားချိန် မပါဘဲ ရှင်းပေးသည်။ ဥပမာ၊ 85:00 နှင့် 88:59 အတွင်း အဝါကန်ပေါ် လောင်းကြေး တင်ပြီး 90+1 မိနစ်တွင် အဝါကန် အပြန်ရပါက၊ လောင်းကြေးကို အရှုံးအဖြစ် သတ်မှတ်မည်။
13. ပွဲသိမ်းစီစီမူတ်ပြီးနောက် ကွင်းပြင်ကစားသူများနှင့် ဂိုးဖမ်းသူများသို့ ပြသော အဝါကန် သို့မဟုတ် အနီကန်ကို လောင်းကြေး ရည်ရွယ်ချက်အတွက် ထည့်တွက်မည် မဟုတ်ပါ။ ပထမပိုင်းအတွင်း ပြစ်မှုကျူးလွန်ခြင်းကြောင့် အချိန်တစ်ဝက်တွင် နိုင်ငံလူကြီးမှ အဝါကန်ကို ပြခဲ့ပါက (ဆိုလိုသည်မှာ ရွှေ့ဆိုင်းအဝါကန်)၊ ထိုကန်ကို ပထမပိုင်းပေါ်ရှိ လောင်းကြေးအတွက် ထည့်တွက်မည်။ ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန် ဒုတိယပိုင်းအတွင်း ပြစ်မှုကျူးလွန်ခြင်းကြောင့် နိုင်ငံလူကြီး မှ အဝါကန်ကို ပြခဲ့ပါက (ဆိုလိုသည်မှာ ရွှေ့ဆိုင်း အဝါကန်)၊ ဒုတိယပိုင်းရှိလောင်းကြေးအတွက် ထည့်တွက်မည်။
14. "အဝါ/အနီကန်" ပေါ်ရှိ လောင်းကြေး (YRC သို့မဟုတ် ကန်များအဖြစ်လည်း ရည်ညွှန်းထားသည်) တို့ကို အောက်ပါ နည်းလမ်းအတိုင်း ရှင်းပေးမည်- အဝါကန်ကို ကတ်တစ်ခု အဖြစ် ရေတွက်သည်။ အနီကန်ကို အဝါကန် နှစ်ခုအဖြစ် ရေတွက်သည်။ တူညီသော ကစားသူအတွက် ဒုတိယအဝါကန်ကို ထည့်သွင်း ရေတွက်မည် မဟုတ်ဘဲ အနီကတ်တစ်ကန်အဖြစ် သတ်မှတ်မည်။ ကစားသမားတစ်ဦးသည်

ပြိုင်ပွဲတစ်ခုစီတွင် အများဆုံး 3 ကဒ် ရှိနိုင်သည်။

15. အဝါ နှင့် အနီကဒ် အရေအတွက်၊ ထောင့်ကန်ဘောများ နှင့် ဂိုးဘား/တိုင်များ၏ ထိဘောများကို ဗီဒီယိုဖိုင်အပေါ် မူတည် ဆုံးဖြတ်မည်။ ပြိုင်ပွဲတွင်း ဗီဒီယိုဖိုင် မရှိခဲ့ပါက၊ သို့မဟုတ် ပျက်ခဲ့ပါက အဝါ နှင့် အနီကဒ် အရေအတွက် နှင့် ထောင့်ကန်ဘောများကို တရားဝင် အရင်းအမြစ်များမှ ယူမည်။ တရားဝင် အရင်းအမြစ်အရ 46 မိနစ်တွင် လူစားထိုးခြင်းကို အချိန်-တစ်ဝက် နားချိန်အတွင်း လူစားထိုးခြင်းအဖြစ် မှတ်ယူမည်။ ပြန်ကန်သော ထောင့်ကန်ဘောကို လောင်းကြေး ရှင်းပေးရန် ရည်ရွယ်၍ ထောင့်ကန်ဘော တစ်ခုအဖြစ်သာ မှတ်ယူမည်။ ကန်ထားပြီးသော ထောင့်ကန်ဘောများသည် စုစုပေါင်းထောင့်များပေါ်ရှိ လောင်းကြေးရှင်းပေးခြင်းအပေါ်တွင်သာ ထည့်တွက်ပါမည်။
16. ဂိုးတိုင်များ နှင့် ဂိုးဘားများ။ တစ်ဖက်အသင်းမှ ဂိုးဘား/တိုင်ကို ထိသောအခါ ကစားချိန်အတွင်း ကျန်ရှိသော ဘောလုံးသည် လောင်းကြေးထပ်ရန် ရည်ရွယ်၍ ထိထိချက်များကို ထည့်သွင်းမည် (ဥပမာ၊ ဘောလုံးသည် ကစားသူ၊ ခိုင်လူကြီး၊ တခြားတိုင် သို့မဟုတ် ဂိုးဘားသို့ ထိခဲ့လျှင်)။ တိုင် သို့မဟုတ် ဂိုးဘားထိဘောများကို အောက်ပါပွဲစဉ်များတွင် မထည့်သွင်းပါ- ဘောလုံးမှ တိုင် သို့မဟုတ် ဂိုးဘားကို မထိခင် ပွဲရပ်နားခြင်း၊ တိုင် သို့မဟုတ် ဂိုးဘားကို ထိပြီး ဘောလုံး ကွင်းပြင် ရောက်ခြင်း သို့မဟုတ် ဂိုးဝင်ခြင်း (တစ်ဂိုး)။
17. ဂိုးကန်သွင်းမှုများ။ ဘားထိ/ထိုင်ထိ ကန်ချက်များ သို့မဟုတ် ပိတ်ဆို့ ကန်ချက်များကို လောင်းကြေးရှင်းပေးချိန်တွင် မထည့်သွင်းပါ။
18. ဂိုးပေါက်ကန်သွင်းချက်။ လောင်းကြေးရှင်းပေးရန် ရည်ရွယ်၍၊ ပစ်မှတ်ထိ ကန်ချက်နှင့် လွဲကန်ချက်များအားလုံးအပြင် ပိတ်ဆို့ ကန်ချက်များအားလုံးကို ထည့်သွင်းသည်။
19. စာရင်းဇယား အလောင်းအစားများပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို ပြိုင်ပွဲပြီးနောက် တစ်နာရီအတွင်း ရှင်းပေးနိုင်သည်။
20. ပွဲ-အကြို လောင်းကြေးများ- အားကစား ကဏ္ဍအတွင်း ဖော်ပြထားပါက "ကြားဖြတ်အတွင်းဂိုး"၊ "ပထမဂိုးအချိန်"၊ "()" မိနစ်အထိ ပထမဆုံး/နောက်ဆုံး ဂိုးရအသင်း" တို့ကို ရပ်နားချိန်အပါ ထည့်တွက်ပြီး ရှင်းပေးသည်။
21. အမြန်ပွဲများပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများ- "()" မှ () မိနစ် ကြားဖြတ်အတွင်း စုစုပေါင်း"၊ "ကြားဖြတ်အတွင်း အကြောပေး..."၊ "ကြားဖြတ်အတွင်း ရလဒ်..."။ သတ်မှတ်ထားသော ကြားဖြတ်အချိန်အတွင်း ဂိုးအရေအတွက်ကို ဝယ်သူကဆုံးဖြတ်ရမည်။
 - ကြားဖြတ် 40:00 မှ 44:59 အတွင်း ဂိုးအရေအတွက် စုစုပေါင်းကို ရပ်နားချိန် မပါဘဲ တွက်ချက်ရမည်။
 - ကြားဖြတ် 40:00 မှ 49:59 အတွင်း ဂိုးအရေအတွက် စုစုပေါင်းကို ရပ်နားချိန် အပါအဝင် တွက်ချက်ရမည်။
 - ကြားဖြတ် 85:00 မှ 89:59 အတွင်း ဂိုးအရေအတွက် စုစုပေါင်းကို ရပ်နားချိန် မပါဘဲ တွက်ချက်ရမည်။
 - ကြားဖြတ် 10:00 မှ 19:59 အတွင်း၊ 20 မိနစ်တွင် ဂိုးဝင်ခဲ့ပါက၊ ထိုကြားဖြတ်အတွင်း လောင်းကြေးအတွက် ထည့်တွက်မည်။
22. အရင်ဖြစ်မည်။ လောင်းကြေးများကို အောက်ပါအတိုင်း ရှင်းပေးမည်-
လက်ပစ်ဘော၊ ထောင့်ကန်ဘောများ၊ နှင့် ဂိုးကန်များအတွက် - တကယ်ဖြစ်ပျက်ခဲ့သည့် ပွဲစဉ်အချိန်ကို ယူထားသည်။ ပြစ်ဒဏ်များ၊ ကဒ်များ၊ လူကျွံများ၊ နှင့် ဂိုးများအတွက် - ပွဲစဉ် ဖြစ်ပျက်ခဲ့ချိန်ကို ယူသည်။ ကြားဖြတ်ချိန် 41-45 မိနစ် နှင့် 86-90 မိနစ် အချိန်အတွက် - စာရင်းအင်း နှိုင်းယှဉ်မှုကို ထပ်ပေါင်းထည့်ချိန် ထည့်မတွက်ဘဲ စီစဉ်ထားသည်။
ပထမဆုံး/နောက်ဆုံးအလောင်းအစားများ ဖြစ်ပေါ်ရန်အတွက် - လောင်းကြေးများကို ထပ်ပေါင်းထည့်ချိန် ပါဝင်ပြီး ရှင်းပေးသည်။

23. 1 မိနစ် အလောင်းအစားများ။ လောင်းကြေးများကို အောက်ပါအတိုင်း ရှင်းပေးမည်-
လက်ပစ်ဘော၊ ထောင့်ကန်ဘောများ၊ ဂိုးကန်များ၊ ကဒ်များ၊ အလွတ်ကန်ချက်များအတွက် - ခိုင်လူကြီးက
ပေးခဲ့သည့် ပွဲစဉ်အချိန်ကို ယူသည်။
ကြားဖြတ်ချိန် 41-45 မိနစ် နှင့် 86-90 မိနစ် အချိန်အတွက် - စာရင်းအင်း နှိုင်းယှဉ်မှုကို
ထပ်ပေါင်းထည့်ချိန် ထည့်မတွက်ဘဲ စီစဉ်ထားသည်။
24. "ဂိုးရယူရန် (David Villa)"။ (David Villa) အမည်ရကစားသူက ကွင်းတွင် ပေါ်လာပြီး ဂိုးသွင်းနိုင်လျှင်
လောင်းကြေးနိုင်သည်။ ကိုယ့်ဂိုးကိုယ်သွင်းခြင်းကို ထည့်မတွက်ပါ။
 - ပွဲအကြို လောင်းကြေးများ။ ကစားသူသည် ကွင်းအတွင်း ဝင်လာရန် ပျက်ကွက်ခဲ့ပါက၊ ကြေးများကို
ပြန်အမ်းပေးမည် (လောင်းကြေးများကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်)။ ဤအလောင်းအစားပေါ်ရှိ
လောင်းကြေးများမှာ စတင်ကစားသူ 11 ယောက် အတွက်သာ ဖြစ်သည် (ကစားသူကို
အစားထိုးအဖြစ် မိတ်ဆက်ခဲ့ပြီး ထိုကစားသူအပေါ် လောင်းကြေးများကို ပေးခဲ့လျှင်၊
ထိုလောင်းကြေးများကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်)။
 - တိုက်ရိုက်လွှင့် လောင်းကြေးများ။ ကစားသူမှ ကစားကွင်းအတွင်း ဝင်လာပြီး "ဂိုးရယူရန်"
လောင်းကြေးကို ထိုကစားသူအပေါ် ထပ်ခဲ့လျှင်၊ ထိုလောင်းကြေးများကို ကစားသူ၏
စွမ်းဆောင်ရည်အပေါ် မူတည်ပြီး ရှင်းပေးသည်။
25. "ပထမဆုံး ဂိုးရယူရန် (David Villa)"။ (David Villa) အမည်ရ ကစားသူက ကွင်းပေါ် ပေါ်လာပြီး
ပထမဆုံးဂိုးသွင်းနိုင်လျှင် လောင်းကြေးနိုင်သည်။ ကိုယ့်ဂိုးကိုယ်သွင်းခြင်းကို ထည့်မတွက်ပါ။ ကစားသူမှ
ပထမဆုံး ဂိုးရပြီးနောက် ကစားကွင်းအတွင်း ဝင်လာသည့် သို့မဟုတ် ကွင်းအတွင်း လုံးဝ မဝင်လာခဲ့လျှင်၊
လောင်းကြေးများကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်။ ဤအလောင်းအစားပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများမှာ
စတင်ကစားသူ 11 ယောက် အတွက်သာ ဖြစ်သည် (ကစားသူကို အစားထိုးအဖြစ် မိတ်ဆက်ခဲ့ပြီး
ထိုကစားသူအပေါ် လောင်းကြေးများကို ပေးခဲ့လျှင်၊ ထိုလောင်းကြေးများကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်)။
26. . "မည်သည့်အချိန်တွင်မဆို () ဂိုးရယူရန်"။ ကစားသူက ပုံမှန်အချိန်အတွင်း ဂိုးသွင်းနိုင်လျှင် လောင်းကြေး
နိုင်မည်။
27. "ကစားသူသည် ရမှတ် 0.5 အထက်/အောက် ရမည်"။ လောင်းကြေးများမှာ စတင်ကစားသူ 11 ယောက်
အတွက်သာ ဖြစ်သည် (ကစားသူကို အစားထိုးအဖြစ် မိတ်ဆက်ခဲ့ပြီး ထိုကစားသူပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို
ပေးလျှင်၊ ထိုလောင်းကြေးများကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်)။
28. "ပထမဆုံး/နောက်ဆုံးပွဲစဉ်ဂိုး - ကြားဖြတ်ချိန်"။ သတ်မှတ်ကြားဖြတ်ချိန်အတွင်း ပထမဆုံး ဂိုးရရှိမှုပေါ်ရှိ
လောင်းကြေးများ၊ ဥပမာ သတ်မှတ်ကြားဖြတ်ချိန်ပြီးနောက် ရမှတ် 0:0 ဖြင့် ပြိုင်ပွဲရပ်နားခဲ့ပါက 1 မှ 30
မိနစ်အထိ ရှုံးနိမ့်သည်။
29. "ဂိုး နှစ်ဂိုး သွင်းရန် ကစားသူ" ("2 ဂိုးဆက်တိုက်သွင်းခြင်း")/"3 ဂိုးဆက်တိုက်သွင်းခြင်း"။
ကစားပွဲတစ်ခုအတွင်း ကစားသူသည် နှစ်ဂိုး (2 ဂိုးဆက်တိုက်သွင်းခြင်း) အတိအကျ သွင်းမည် သို့မဟုတ်
သုံးဂိုး (3 ဂိုးဆက်တိုက်သွင်းခြင်း) အတိအကျ သွင်းမည်ကို ခန့်မှန်းရမည်။ ကိုယ့်ဂိုးကိုယ်သွင်းခြင်းကို
ထည့်မတွက်ပါ။ သုံးဂိုးဆက်တိုက်သွင်းခဲ့လျှင်၊ "ကစားသူမှ နှစ်ဂိုးသွင်း - မှန်" လောင်းကြေး ရှုံးနိမ့်မည်။
30. "ပယ်နယ်တီ ရရှိမည် - မှန်/မှား"။ ပြိုင်ပွဲအတွင်း ပယ်နယ်တီကန် ရရှိမည်ကို ဝယ်သူက ခန့်မှန်းရမည်။
31. "ပယ်နယ်တီ ရရှိပြီး ကစားသူ ထုတ်ပယ်ခံရမည် - မှန်"။ ပြိုင်ပွဲအတွင်း ပယ်နယ်တီကန်အပြင်
ထုတ်ပယ်ခြင်းခံရလျှင် လောင်းကြေးနိုင်သည်။
32. "တစ်ဝက်- 1x2"။ ပထမပိုင်းအတွင်း လောင်းကြေးများ ထပ်သည်။
ဥပမာ၊ "အသင်း 2 ပထမပိုင်း နိုင်မည် - မှန်"။ အသင်း 2 ပထမပိုင်း နိုင်လျှင် လောင်းကြေး နိုင်မည်။
33. "ထောင့်ပေါင်းစုံ"။ ပထမပိုင်း ထောင့်ကန်ဘောအရေအတွက်ကို ဒုတိယပိုင်း ထောင့်ကန်ဘော
အရေအတွက်ဖြင့် မြှောက်သည်။ ဥပမာ၊ ပထမပိုင်း ထောင့်ကန်ဘောများ ငါးကြိမ် နှင့် ဒုတိယပိုင်း
ထောင့်ကန်ဘောများ ခုနစ်ကြိမ် ရှိသည်။ သို့ဖြစ်၍၊ ရလဒ်သည် $5 \times 7 = 35$ ဖြစ်သည်။

34. "ပယ်နယ်တီ ပစ်-ထုတ်ခြင်း 2 နိုင်သည် - မှန်"။ အသင်း 2 သည် လောင်းကြေးနိုင်ရန်အတွက် ပယ်နယ်တီ ပစ်ထုတ်ခြင်း ဖြစ်စေပြီး အနိုင်ရမည်။ ပယ်နယ်တီ ပစ်ထုတ်ခြင်းမပါဝင်လျှင် သို့မဟုတ် အသင်း 2 သည် ပယ်နယ်တီ ပစ်ထုတ်ခြင်း ရှုံးနိမ့်ခဲ့လျှင် လောင်းကြေး ရှုံးနိမ့်သည်။
35. "အများဆုံး ဂိုးရရှိမည့် ကာလ"။
"အများဆုံး ဂိုးရရှိမည့် ကာလ - ပထမပိုင်း" - ပထမပိုင်းအတွင်း ဂိုးအရေအတွက် စုစုပေါင်းသည် ဒုတိယပိုင်း ဂိုးအရေအတွက် စုစုပေါင်းထက် ကျော်လွန်ခြင်းအပေါ် လောင်းကြေး၊
"အများဆုံး ဂိုးရရှိမည့် ကာလ - ဒုတိယပိုင်း" - ဒုတိယပိုင်းအတွင်း ဂိုးအရေအတွက် စုစုပေါင်းသည် ပထမပိုင်း ဂိုးအရေအတွက် စုစုပေါင်းထက် ကျော်လွန်ခြင်းအပေါ် လောင်းကြေး၊
"အများဆုံး ဂိုးရရှိမည့် ကာလ - သရေ" - ဒုတိယပိုင်းအတွင်း ဂိုးအရေအတွက် စုစုပေါင်းသည် ပထမပိုင်း ဂိုးအရေအတွက် စုစုပေါင်းနှင့် တူညီခြင်းအပေါ် လောင်းကြေး။
36. "နောက်ဆုံး ဝီစီမှုတ်ချိန်တွင် အသင်း 1/2 ကစားသူ ထံတွင် ဘောလုံး ရှိသည်"။ နောက်ဆုံး ဝီစီမှုတ်ချိန်တွင် မည့်သည့်အသင်းမှ ကစားသူက ဘောလုံးကို သိမ်းပိုက်ထားနိုင်မည်ကို ဝယ်သူက ခန့်မှန်းရန် လိုအပ်သည်။
37. "အရင်ဖြစ်မည့်" သတ်မှတ်ကစားသူပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများ- (Costa D.) ပယ်နယ်တီ ရမည်မဟုတ်၊ (Costa D.) အနီ/အဝါကဒ် အပြစ်ရမည်၊ (Costa D.) လူစားထိုးမည်၊ (Costa D.) ဂိုးရရှိမည်။
လောင်းကြေးပြေစာပေါ်တွင် သတ်မှတ်ထားသော အစောဆုံးရန်က အနိုင်ရမည်။ ဥပမာ၊ 15 မိနစ်အတွင်း Costa D. သို့ အဝါကဒ် အပြစ်ရလျှင်၊ 30 မိနစ်တွင် ဂိုးသွင်းနိုင်ခဲ့ပြီးနောက် 40 မိနစ်တွင် လူစားထိုးခံခဲ့ရလျှင်။ "(Costa D.) လောင်းကြေး အခြားရလဒ်များပေါ်ရှိ လောင်းကြေး ရှုံးနိမ့်နေစဉ်၊ အနီကဒ်/အဝါကဒ် ရမည်" က အနိုင်ရမည်။ Costa D. သည် ကစားကွင်းအတွင်း ဝင်ရောက်ရန် ပျက်ကွက်ခဲ့ပါက၊ ကြေးများအားလုံးကို ပြန်အမ်းမည် (လောင်းကြေးများကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်)။
38. ဘောလုံး။ အထူးအလောင်းအစားများ။ "နောက်ထပ် မန်နေဂျာ အငြိမ်းစားယူခြင်း"။ တစ်နေ့တည်း မန်နေဂျာ တစ်ယောက်ထက်ပို၍ အငြိမ်းစားယူခဲ့ပါက၊ အသင်း၏ တရားဝင် ဝတ်ဆိုင်တွင် အစောဆုံး ကြော်ငြာထားသော အငြိမ်းစားယူမှုကို ပထမဆုံးအဖြစ် မှတ်ယူမည်။ မန်နေဂျာ အငြိမ်းစားယူပြီးနောက် လောင်းကြေးများအားလုံးကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်။ အငြိမ်းစားယူချိန်နှင့် ရက်စွဲကို မန်နေဂျာနှင့် စာချုပ်အဆုံးသတ်ထားသော အသင်း၏ဝတ်ဆိုင်ရှိ အချက်အလက်များအပေါ်မူတည်၍ ဆုံးဖြတ်ပါမည်။
39. ဘောလုံး။ "မန်နေဂျာများ"။ ယာယီမန်နေဂျာက (မန်နေဂျာ တာဝန်များကို လုပ်ဆောင်ရန် ခန့်ထားသောသူ) လောင်းကစားရန် ရည်ရွယ်ချက်အတွက် ထည့်မတွက်ပါ။ စာရင်းတွင် မပါဝင်သော မန်နေဂျာကို ခန့်ထားခဲ့လျှင်၊ လောင်းကြေးများအားလုံးကို ရပ်တန့်ပြီး ရှုံးနိမ့်သည်ဟုတ် မှတ်ယူသည်။ ကလပ်မှ ဒါရိုက်တာကို ခန့်ခဲ့ပါ။ သူတို့သည် ထည့်မတွက်ပါ။
အမြဲတမ်းမန်နေဂျာ အလောင်းအစားပေါ်ရှိ လောင်းကြေးရှင်းပေးခြင်း။
40. ဘောလုံး။ "ကစားသူများ"။ သို့ရာတွင် "အားကစား" ကဏ္ဍ ("ချေးငွေ အပါအဝင်") အတွင်း ဖော်ပြထားပါက၊ ဤအလောင်းအစားပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို ကစားသူများ၏ချေးငွေအကောင့်ထဲ မထည့်ဘဲ ရှင်းပေးမည်။ ကစားသူသည် သတ်မှတ်ထားသော လွှဲပြောင်းသည့်နေရာတွင် ကလပ်မှ မထွက်ခွာခဲ့လျှင်၊ လောင်းကြေးများအားလုံးကို ရပ်တန့်ပြီး ရှုံးနိမ့်သည်ဟု မှတ်ယူမည်။ ကစားသူမှ ကြေးနှုန်း ကမ်းလှမ်းထားခြင်း မရှိသော ကလပ်နှင့် စာချုပ် လက်မှတ်ထိုးခဲ့လျှင်၊ လောင်းကြေးများအားလုံးကို ရပ်တန့်ပြီး ရှုံးနိမ့်သည်ဟု မှတ်ယူမည်။ ပဏာမ စာချုပ်များအားလုံး သို့မဟုတ် အပေးအယူကို အတည်ပြုထားသော အခြားအလားတူ သဘောတူညီချက်များကို အလောင်းအစားအတွင်း သတ်မှတ်ထားသောနေ့ထက် နောက်ကျပြီး အဆုံးသတ်ခဲ့လျှင်၊ ၎င်းတို့
41. ပယ်နယ်တီ ပစ်ဂိုးများပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများ။ ငါးကြိမ်မြောက် ပယ်နယ်တီ ကန်ချက်ကို ပယ်နယ်တီ ပစ်ဂိုးအတွင်း မကန်ခဲ့ပါက အောက်ပါအလောင်းအစားများကို ပြန်အမ်းပေးမည်-
"အသင်း 2 မှ 5 ကြိမ်မြောက် ပယ်နယ်တီ ဝင် - မှား"
"အသင်း 2 မှ 5 ကြိမ်မြောက် ပယ်နယ်တီ ဝင် - မှန်"။

42. "ကစားသူမှ ပထမဆုံး ဂိုးဝင်ရန်နှင့် ရမှတ်ဖြင့် အဖွဲ့လိုက် နိုင်ရန်"။
မည်သည့်ကစားသူက ပထမဆုံး ဂိုးနှင့် ပုံမှန်အချိန်အဆုံး (ရပ်နားချိန် အပါအဝင်) ရမှတ် ရမည်ကို ဝယ်သူက ခန့်မှန်းရမည်။ ကစားသူမှ ပြိုင်ပွဲတွင် မပါဝင်ခဲ့လျှင် သို့မဟုတ် ပထမဆုံးဂိုး ရပြီးနောက် အစားထိုးအဖြစ် မိတ်ဆက်ခဲ့လျှင်၊ လောင်းကြေးများကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်။ ပထမဆုံးဂိုးသည် ကိုယ့်ဂိုးကိုယ်သွင်းခြင်း (ကိုယ့်အသင်း၏ပိုက်ကွန်အတွင်း ကစားသူက ဂိုးသွင်းသည်) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ ဤဂိုးသွင်းသော ကစားသူပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်။ ပထမဆုံး ဂိုးသွင်းပြီးနောက် စည်းကမ်းများ၌ ပြဋ္ဌာန်းထားသော သတ်မှတ်ချိန် အတွင်း အဆုံးမသတ်ဘဲ ပြိုင်ပွဲ ရပ်နားခဲ့လျှင်၊ ဤဂိုးသွင်းသော ကစားသူ ပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်။ လောင်းကြေး 1 "Adam Lallana မှ ဂိုးရရန် နှင့် အသင်း 1 ရမှတ် 1-0 ဖြင့် နိုင်ရန် -မှန်" လောင်းကြေး 2 "Dejan Lovren မှ ပထမဆုံးဂိုးရရန်နှင့် အသင်း 1 ရမှတ် 1-0 ဖြင့် နိုင်ရန် - မှန်" ဥပမာ 1။ Adam Lallana ပထမဆုံး ဂိုးသွင်းနိုင်ပြီး အသင်း 1 ရမှတ် 1-0 ဖြင့် နိုင်သည်၊ လောင်းကြေး 1 နိုင်၊ လောင်းကြေး 2 ရှုံးသည်။
ဥပမာ 2။ Adam Lallana သည် ကစားကွင်းအတွင်း မဝင်ရောက်ခဲ့သည့်အပြင် အသင်း 1 သည် ရမှတ် 1-0 ဖြင့် အနိုင်ရခဲ့သည်၊ အလောင်းအစား 1 ၏လောင်းကြေးကို ပြန်အမ်းမည်၊ လောင်းကြေး 2 ရှုံးသည်။
43. အခြား ရလဒ်များ။ "ကတ်များအတွက် ပွိုင့် စုစုပေါင်းများ"။ ပြိုင်ပွဲအတွင်း အသင်း/အသင်းများမှ ရရှိခဲ့သော ပွိုင့်အရေအတွက်ကို ဝယ်သူက ခန့်မှန်းရမည်။ ပုံမှန်အချိန်အတွင်း လောင်းကြေးများကို လက်ခံသည်။
- ကွင်းအတွင်း ကစားသူအား အပြစ်ရသော ကဒ်များမှလွဲ၍ အခြားကဒ်များကို ထည့်မတွက်ပါ။
 - အဝါကဒ် 1 ကဒ်သည် 10 ပွိုင့် တန်သည်။
 - အနီကဒ် 1 ကဒ်သည် 25 ပွိုင့် တန်သည်။
 - ပြစ်မှုကျူးလွန်ခြင်းကြောင့် ရရှိလာသော ဒုတိယအဝါကဒ်ဖြစ်သည့် အနီကဒ်၏အများဆုံး ပွိုင့်အရေအတွက်မှာ 25 ဖြစ်သည်။ ထိုပွိုင့်များကို အဝါကဒ်ပြပြီးနောက် ချက်ချင်း အနီကဒ် ပြပေးသွားပါမည်။
44. အခြား ရလဒ်များ။ "ပွိုင့်များ" (အသင်းလိုက် စွမ်းဆောင်ရည်)။ ပြိုင်ပွဲအတွင်း အသင်းလိုက် ရရှိခဲ့သည့် ပွိုင့်အရေအတွက်ကို ဝယ်သူက ခန့်မှန်းရမည်။ ပုံမှန်အချိန်အတွင်း လောင်းကြေးများကို လက်ခံသည်။ ကွင်းအတွင်း ကစားသူကို ပြသော အနီကတ်မှလွဲ၍ အခြားကဒ်ကို ထည့်မတွက်ပါ။ ပြန်ကန်ရသော ထောင့်ကန်ဘောကို ဒုတိယထောင့်ကန်ဘောအဖြစ် မမှတ်ယူရသောကြောင့် အပို 3 ပွိုင့် မရပါ။ ပွိုင့်များကို အောက်ပါတိုင်း ချီးမြှင့်မည်-
- ဂိုးတစ်ခုချင်းစီအတွက် 10 မှတ်၊
 - ဂိုးအသွင်းမခံရသည့်အတွက် ပွိုင့်များ၊
 - ထောင့်တစ်ခုချင်းစီအတွက် 3 မှတ်၊
 - - (အနုတ်) အနီကဒ် တစ်ခုချင်းစီအတွက် 10 ပွိုင့်။
45. အခြား ရလဒ်များ။ "ပထမ ငါးမိနစ်အတွင်း ရမှတ်များ"။ ကစားချိန် ပထမဆုံး ငါးမိနစ်ပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို 0:00 to 4:59 အထိ ကြားဖြတ်အတွင်း နေရာရသည့်အပေါ် အခြေခံ၍ ရှင်းပေးမည်။
- ပြန်ကန်ရသော ထောင့်ကန်ဘောကို ထောင့်တစ်ခုတည်းအဖြစ် မှတ်ယူသည်။
 - ခိုင်လူကြီး၏ဆုံးဖြတ်ချက်ဖြင့် ပြန်ကန်ရသော ပယ်နယ်တီကို ပယ်နယ်တီ တစ်ခုတည်း အဖြစ် မှတ်ယူသည်။
 - ပြစ်မှုနှစ်ခု ကျူးလွန်သော ကစားသူသည် အဝါကဒ်နောက် အနီကဒ်ပြခံရလျှင်တောင် 10 မှတ်အထိ ရရှိနိုင်သည်။ ကွင်းအတွင်း ကစားသူကို ပြသော ကဒ်မှလွဲ၍ အခြားကဒ်များကို ထည့်မတွက်ပါ။
 - ပွိုင့်များကို အောက်ပါတိုင်း ချီးမြှင့်မည်-

- ဂိုးတစ်ခုချင်းစီအတွက် 10 မှတ်၊
- ထောင့်တစ်ခုချင်းစီအတွက် 3 မှတ်၊
- ပင်နယ်တီတစ်ခုချင်းစီအတွက် 10 မှတ် ရရှိထားသည်။
- ကတ်တစ်ခုချင်းစီအတွက် ရမှတ်။

46. အခြား ရလဒ်များ။ "ပြိုင်ပွဲအတွင်း စုစုပေါင်း ရမှတ်များ"။ ပြိုင်ပွဲအတွင်း အသင်းလိုက် ရရှိခဲ့သည့် ရမှတ်အရေအတွက်ကို ဝယ်သူက ခန့်မှန်းရမည်။

- ပြန်ကန်ရသော ထောင့်ကန်ဘောကို ထောင့်တစ်ခုတည်းအဖြစ် တွက်မည်၊
- ခိုင်လူကြီး၏ဆုံးဖြတ်ချက်ဖြင့် ပြန်ကန်ရသော ပယ်နယ်တီကို ပယ်နယ်တီ တစ်ခုတည်း အဖြစ် မှတ်ယူသည်။
- ပြစ်မှုနှစ်ခု ကျူးလွန်သော ကစားသူသည် အဝါကန်နောက် အနီကန် ပြခံရလျှင်တောင် 13 မှတ်အထိ ရရှိနိုင်သည်။ ကွင်းအတွင်း ကစားသူကို ပြသော ကန်မှလွဲ၍ အခြားကန်များကို ထည့်မတွက်ပါ။
- ပွိုင့်များကို အောက်ပါတိုင်း ချီးမြှင့်မည်-
- ဂိုးတစ်ခုချင်းစီအတွက် 10 မှတ်၊
- ထောင့်တစ်ခုချင်းစီအတွက် 3 မှတ်၊
- ပင်နယ်တီတစ်ခုချင်းစီအတွက် 10 မှတ် ရရှိထားသည်။
- အဝါကန် တစ်ခုချင်းစီအတွက် 3 မှတ်၊
- အနီကန် တစ်ခုချင်းစီအတွက် 10 မှတ်။

47. ကန်များ။ စာရင်းအင်းများ။ ပုံမှန်အချိန်အတွင်း ပြိုင်ပွဲများပေါ် မူတည်ပြီး လောင်းကြေးများကို ရှင်းပေးမည်။ ကွင်းအတွင်း ကစားသူကို ပြသော ကန်များမှလွဲ၍ အခြားကန်များကို ထည့်မတွက်ပါ။

ပထမကန်။ ပြိုင်ပွဲ၏သတ်မှတ်ထားသော ကြားဖြတ်ကာလအတွင်း ဖြစ်ပွားခဲ့သည့်ပေါ်မူတည်၍ လောင်းကြေးများကို ရှင်းပေးမည်။ အဝါ သို့ အနီကန်ကို သတ်မှတ်ထားသော ကြားဖြတ်ကာလအတွင်း ပြရမည်။ သတ်မှတ်ထားသော ကြားဖြတ်ကာလအတွင်း နောက်ပိုင်းတွင် သတိပေးမှု (သို့မဟုတ် ထုတ်ပယ်မှု) ဖြစ်စေသော ချိုးဖောက်မှု ဖြစ်သော်လည်း၊ သတ်မှတ်ထားသော ကြားကာလပြီးနောက် ကန် ပြခံရလျှင် ထည့်မတွက်ပါ။

စုစုပေါင်းကန်များ။ ထပ်ထည့်ထားသော (ရပ်နားချိန်) အပါအဝင် လောင်းကြေးများကို ရှင်းပေးမည်။ ဖော်ပြမထားပါက အချိန်ပိုကို ထည့်မတွက်ပါ။ ဒုတိယအကြိမ် ကြိုတင် ကျူးလွန်သော ပြစ်မှုအတွက် ကန်တစ်ခုတည်းကိုသာ ထည့်တွက်မည်။ ဆိုလိုသည်မှာ အဝါကန်ပြီး အနီကန် ချက်ချင်း အပြခံရပါက၊ လောင်းကြေးအတွက် ကတ်တစ်ကတ်တည်းကိုသာ ထည့်တွက်မည်ဖြစ်ကြောင်း ဆိုလိုသည်။ သို့ဖြစ်၍၊ ပြိုင်ပွဲတစ်ခုလျှင် ကစားသူသည် ကန် နှစ်ခုထက် ပိုမရနိုင်ပါ။

နောက်ဆုံးကန်။ ပြိုင်ပွဲတွင်း ကန်များ မရှိလျှင်၊ "ကန်မရှိ" ရွေးချယ်မှုက အနိုင်ရမည်။ အခြားလောင်းကြေးများအားလုံး ရှုံးမည်။ အဖြစ်အပျက် တစ်ခုအတွင်း ကစားသူ နှစ်ယောက် သို့မဟုတ် ၎င်းထက် ပိုပြီး ပါဝင်ခဲ့လျှင်၊ အလောင်းအစားကို နောက်ဆုံးကန် ပြခံခဲ့ရသည့်အပေါ် အခြေခံ၍ ရှင်းပေးမည်။

48. အသင်းတစ်ခုစီတွင် 8 ယောက် ပါဝင်သော ဘောလုံး။ ပြိုင်ပွဲတစ်ခုတွင် 30 မိနစ်စီ နှစ်ပိုင်း ပါဝင်သည် (ခိုင်လူကြီး နှင့် ပြိုင်ဘက်အသင်းများမှ မတူညီသော ပုံစံကို သဘောတူ မထားပါက)။ ပွဲမစခင် အဖွဲ့များသည် သဘောတူညီချက် ရ ရမည့်အပြင် (ဥပမာ၊ အလင်းအားနည်းမှုကြောင့် တစ်ဝက်စီသည် 25 မိနစ် ဖြစ်ရမည်) ထိုကဲ့သို့ သဘောတူညီချက်များသည် ပြိုင်ပွဲ၏စည်းကမ်းချက်များနှင့်အညီ ဖြစ်ရမည်။

- တစ်ဝက်-နားချိန် သည် 10 မိနစ်ထက် မကျော်စေရ။ တစ်ဝက်-နားသည် ကြာချိန်ကို အသင်းများနှင့် ခိုင်လူကြီးတို့အကြား ဘုံသဘောတူညီမှုဖြင့် ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
- ခိုင်လူကြီးမှသာ ထပ်ပေါင်းထည့်သည့် ကြာချိန်ကို ဆုံးဖြတ်နိုင်သည်။
- ပုံမှန်အချိန်အတွင်း သို့မဟုတ် အချိန်ပိုအတွင်း တစ်ဝက်အဆုံးသတ်တစ်ခုခုတွင် ရရှိထားသော 10-

မိတာ ပစ်ခြင်း ပြုလုပ်ရန် အပိုထပ်ဆောင်းအချိန်ကို ခွဲဝေပေးရမည်။

◦ အချိန်ပို။ စည်းကမ်းများသည် တူညီသော အချိန်ပိုကာလ နှစ်ခုကို သတ်မှတ်နိုင်ပါသည်။

49. အလားတူ ပြိုင်ပွဲများ။ ဤသည်မှာ တိုက်ရိုက်လွှင့်သော ပြိုင်ပွဲများတွင် ပါဝင်သော အသင်းများမှ ပြုလုပ်သော အခြားပြိုင်ပွဲများ ဖြစ်သည်။ လက်တွေ့ဘဝ ပြိုင်ပွဲတစ်ခုတွင် လက်လွှတ်ရပါက၊ အခြားပြိုင်ပွဲများပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို "1.00" လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည် (ပြန်အမ်းမည်)။
- ဥပမာ။ အခြားပွဲစဉ်- U.C. Sampdoria - Hellas Verona W1။ အမှန်တကယ် ပြိုင်ပွဲများ- U.C. Sampdoria - Internazionale 2:0၊ Udinese Calcio - Hellas Verona 0:2။ အခြားပြိုင်ပွဲ U.C. Sampdoria - Hellas Verona ၏ရမှတ်သည် 2:2 ဖြစ်သည်။ အခြားပြိုင်ပွဲသည် သရေဖြင့် အဆုံးသတ်ခဲ့သောကြောင့် လောင်းကြေး ရှုံးနိမ့်သည်။
- အခြား နှစ်ဆ ပြိုင်ပွဲများ။ ဤအလောင်းအစားတွင် စာရင်းသွင်းထားသော အသင်းများအားလုံး တပြိုင်နက်တည်း ကစားသည်။ သတ်မှတ်ထားသော အသင်းများကြား ပြိုင်ပွဲများ၏ရမှတ်များပေါ်မူတည်၍ လောင်းကြေးများကို ရှင်းပေးမည်။

ဥပမာ။

Eintracht Braunschweig/Borussia Dortmund - FC Schalke 04/TSG 1899 Hoffenheim - 2.5 အထက် စုစုပေါင်း

Eintracht Braunschweig - FC Schalke 04 သည် ရမှတ် 0:0 ဖြင့် အဆုံးသတ်ခဲ့သည်။ Borussia Dortmund - TSG 1899 Hoffenheim သည် ရမှတ် 2:1 ဖြင့် အဆုံးသတ်ခဲ့သည်။ Eintracht ၏ပေါင်းစပ်ရမှတ်

Braunschweig/Borussia Dortmund သည် 0+2=2 ဖြစ်သည်။ FC Schalke 04/TSG 1899 Hoffenheim ၏ပေါင်းစပ်ရမှတ်သည် 0+1=1 ဖြစ်သည်။ နှစ်ဆပြိုင်ပွဲများ Eintracht Braunschweig/Borussia Dortmund - FC Schalke 04/TSG 1899 Hoffenheim ၏ပေါင်းစပ်ရမှတ်သည် 2:1 ဖြစ်သည်။ ပထမတွဲက တစ်ဂိုးအကွာဖြင့် ဒုတိယအတွဲကို အနိုင်ရသည်။ အခြားနှစ်ဆပြိုင်ပွဲ စုစုပေါင်းသည် 3 ဂိုး ဖြစ်သောကြောင့် လောင်းကြေး နိုင်သည်။

50. ဖီဖာ။ နောက် ဥက္ကဋ္ဌ။ ဖီဖာ၏ဥက္ကဋ္ဌအဖြစ် ဆောင်ရွက်မှုကို လောင်းကစားရန် ရည်ရွယ်မှုအဖြစ် ထည့်မတွက်ပါ။
51. ဘောလုံး။ အသင်းများ။ အထူးအလောင်းအစားများ။ ကစားသူများ။ ကစားသူသည် သတ်မှတ်ထားသော အသင်းအတွက် ထွက်ပေါ်လာလျှင် အဆိုပါကစားသမား၏စာရင်းအင်းပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကိုသာ ထည့်တွက်မည်။ ကစားသူသည် အနည်းဆုံး ပြိုင်ပွဲတစ်ခုတွင် ပါဝင်ရမည်။
52. ဘောလုံး။ ပထမပွဲနှင့် ဒုတိယပွဲ၏ စာရင်းအင်းများ။ ပွဲနှစ်ခုလုံး၏ရလဒ်များပေါ် အခြေခံပြီး ထွက်ပေါ်မှုများကို ပေးထားသည်။ ဒုတိယပွဲ ပြီးချိန်တွင် လောင်းကြေးများကို ရှင်းပေးမည်။
53. ဂိုးမညှိကဲ့သို့ ရမလဲ။ အောက်ပါ စည်းကမ်းများကို လိုက်နာပါ-
- ကိုယ့်ဂိုးကိုယ်သွင်းခြင်း - ဂိုးသည် ကိုယ့်ဂိုးကိုယ်သွင်းဂိုး ဖြစ်ခဲ့လျှင် လောင်းကြေး နိုင်သည်။
 - တိုက်ရိုက် အလွတ်ကန်ဘောမှ - ကစားသူက တိုက်ရိုက်အလွတ်ကန်ဘောမှ ဂိုးဝင်သွားခဲ့လျှင် သို့မဟုတ် ထောင့်ကန်ဘောမှ တိုက်ရိုက် ဂိုးဝင်သွားခဲ့လျှင် လောင်းကြေး နိုင်သည်။
 - ပယ်နယ်တီ - ကစားသူမှ ပယ်နယ်တီကန်ဘောမှ ဂိုးဝင်သွားခဲ့လျှင် လောင်းကြေး နိုင်သည်။
 - ခေါင်းဖြင့်ထိ (ခေါင်းထိဂိုး) - ဂိုးသည် ကစားသူ ခေါင်းဖြင့် ထိပြီး ဂိုးဝင်သွားခဲ့လျှင် လောင်းကြေး နိုင်သည်။ ကိုယ့်ဂိုးကိုယ်သွင်းခြင်းများကို လောင်းကြေးအတွက် ထည့်မတွက်ပါ။
 - ကန်ချက်ဖြင့် - ဂိုးသည် ကန်ချက်ဖြင့် ဂိုးဝင်သွားခဲ့လျှင် လောင်းကြေးနိုင်သည်။ တိုက်ရိုက်အလွတ်ကန်ဘော၊ ပယ်နယ်တီ သို့မဟုတ် ကိုယ့်ဂိုးကိုယ်သွင်းခြင်းမှ ဂိုးကို လောင်းကြေးအတွက် ထည့်မတွက်ပါ။ ဂိုးသည် ကစားသူခေါင်းမှလွဲ၍ ကျန်သည့် ခန္ဓာကိုယ်အစိတ်အပိုင်းတစ်ခုခုနှင့် ထိပြီး ဂိုးဝင်သွားခဲ့လျှင်၊ ထိုကဲ့သို့သော ဂိုးများကို ကန်ချက်ဖြင့်

ဝိုးအမှတ်အတိုင်း မှတ်ယူသည်။

- ဝိုးမရ - ပထမဆုံး (သို့မဟုတ် နောက်ထပ်) ဝိုးမှတ် မရခဲ့လျှင် လောင်းကြေးနိုင်သည်။

54. "ဝိုးသွင်းသူ နေရာ"။ ဤအလောင်းအစားပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို ကစားသူ၏တရားဝင် နေရာ ပေါ် အခြေခံ၍ ရှင်းပေးမည်။ <http://www.transfermarkt.co.uk/> မှ "နေရာ" သတင်းအချက်အလက်အရ နေရာများကို ဆုံးဖြတ်သည်။ နိုင်ငံအဆင့် အသင်းများကြား ပြိုင်ပွဲများအတွက်၊ ကစားသူနေရာကို တရားဝင် ပြိုင်ပွဲဝင်ဆိုင်ရုံ စာရင်းထုတ်ပြန်မှုအရ ဆုံးဖြတ်သည်။
55. ကစားသမားများ၊ ဝိုးများအရ ယှဉ်တွဲမှုများ။ ဤအလောင်းအစားပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို ပုံမှန်အချိန်အပြီး ရလဒ်ပေါ်တွင် ရှင်းပေးသည်။ အဆိုပါကစားသူသည် စကစားသူ 11 ယောက်တွင် မပါခဲ့လျှင်၊ လောင်းကြေးများကို "1.00" လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်။
56. အုပ်စုအဆင့်အတွင်းရှိ နိုင်ငံအဆင့် အသင်းများ၏စာရင်းအင်းများ။ ဤအလောင်းအစားများကို အုပ်စုအဆင့်ရှိ တရားဝင် ပြိုင်ပွဲများ၏ရလဒ်များ အပေါ် ရှင်းပေးမည်။
57. "ကစားသူ ရရှိထားသော အကွာအဝေး" နှင့် "အသင်းမှ ရရှိထားသော အကွာအဝေး" အလောင်းအစားများအတွင်း အကွာအဝေးကို ကီလိုမီတာဖြင့် သတ်မှတ်ပြီး အချိန်ပို နှင့် ပယ်နယ်တီ ကန်မှုများ မပါဝင်ဘဲ ဆုံးဖြတ်သည်။ ကစားသူမှ ရရှိထားသော အကွာအဝေး (သို့မဟုတ် အသင်း) ကို အနီးစပ်ဆုံး ကီလိုမီတာ တစ်ရာနီးနီးအထိ ပတ်ရမည်။
58. ပြိုင်ပွဲ၏အကောင်းဆုံး ကစားသမား။ ကစားသူသည် စတုရန်း တန်းစီမှုတွင် မပါသော်လည်း ပြိုင်ပွဲတွင်း ကစားခဲ့လျှင်၊ ထိုကစားသမားပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများအားလုံး ရပ်ရမည်။ ကစားသူသည် ပြိုင်ပွဲတွင်း မပါခဲ့လျှင်၊ လောင်းကြေးများအားလုံးကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်။ ပြိုင်ပွဲ၏တရားဝင်ဝင်ဆိုင်မှု ထိုသတင်းအချက်အလက် ပျောက်ဆုံးသည့် ဖြစ်စဉ်၊ လောင်းကြေးများကို <https://whoscored.com> တွင် တင်ထားသော သတင်းအချက်အလက်အတိုင်း ရှင်းပေးမည်။
59. ပြိုင်ပွဲတွင်း နိုင်ငံအဆင့် အသင်းများ၏စာရင်းအင်းများ။ ဤအလောင်းအစားများကို အုပ်စုအဆင့် နှင့် ရှုံးထွက် အဆင့်အတွင်း ကျင်းပသော အချိန်ပို အပါအဝင် (ပယ်နယ်တီကန်မှုများ နှင့် ကိုယ့်ဝိုးကိုယ်သွင်းခြင်း မပါဝင်ဘဲ) တရားဝင်ပြိုင်ပွဲ ရလဒ်များပေါ်တွင် ရှင်းပေးမည်။ ပြိုင်ပွဲတွင်း ကစားသူများ၏စာရင်းအင်းပေါ်ရှိ အလောင်းအစားများကို အချိန်ပို အပါအဝင် ရှင်းပေးမည်။
60. အဖွဲ့သည် ခိုင်လူကြီးမှ ခွင့်ပြုချက်ပေးပြီး ကွင်းတွင်းရှိကစားသမားတစ်ဦးအား အမှန်တကယ် ဆေးဘက်ဆိုင်ရာစစ်ဆေးကုသမှု ပြုလုပ်ပေးမည် ဆိုမှသာလျှင် ကွင်းအတွင်းသို့ ဝင်ရောက်ခွင့် ရှိသည် (ပတ်တီးစီးခြင်း၊ ရုတ်တရက် နှလုံးရပ်ခြင်းဆိုင်ရာ ရောဂါရှာဖွေခြင်း၊ ရင်ခေါင်းဖိနှိပ်နှလုံးနှိုးဆဲခြင်း (CPR)၊ ဆေးဘက်ဆိုင်ရာ ရွှေ့ပြောင်းခြင်း စသည်ဖြင့်) ။ ဆေးအဖွဲ့၏ ရောက်ရှိလာမှုနှင့် ခိုင်လူကြီး၏ ခွင့်ပြုပေးခြင်းတို့ကို ဗီဒီယိုထုတ်လွှင့်မှုမှတစ်ဆင့် အတည်ပြုသည်။ မတူညီသောအသင်းများအတွက် ခိုင်လူကြီးမှ ဆေးအဖွဲ့နှစ်ဖွဲ့ကို တစ်ပြိုင်နက်တည်းခေါ်ဆိုမှုကို ဆေးအဖွဲ့၏ ရောက်ရှိလာမှုတစ်ခုဖြစ် မှတ်ယူသည်။ ကစားသမားတစ်ဦးအား ဆေးအဖွဲ့မှ ကွင်းအပြင်သို့ ပို့ဆောင်ခြင်း၊ ဆေးဘက်ဆိုင်ရာ စစ်ဆေးကုသမှုမရှိဘဲ ဆေးအဖွဲ့သည် ကစားသမားအနီးတွင် ရှိနေခြင်း၊ နှင့် ဘေးစည်းအပြင်ဘက်တွင် ကစားသမားအား ဆေးဘက်ဆိုင်ရာစစ်ဆေးကုသပေးနေခြင်းတို့ကို တွက်ချက်မှုတွင် ထည့်တွင်းစဉ်းစားခြင်းမပြုပါ။
61. "ခိုင်လူကြီးမှ VAR အသုံးပြုမည် - မှန်/မှား" - ခိုင်လူကြီးမှ VAR စခရင်တွင် တိုင်ပင်မည်။
"VAR အသုံးပြုမည် - မှန်/မှား"။ အောက်ပါထဲမှတစ်ခု ဖြစ်ပေါ်ပါက ဗီဒီယိုသုံးသပ်ချက် အသုံးပြုမှုကို ဗီဒီယို ထုတ်လွှင့်မှုပေါ်အခြေခံပြီး ဆုံးဖြတ်သည်-
 - ခိုင်လူကြီးမှ ဗီဒီယို သုံးသပ်ချက် အချက်ပြမှုကို ပြုလုပ်သည် (စတုဂ်)။
 - ခိုင်လူကြီးမှ VAR စခရင်တွင် တိုင်ပင်မည်။
62. ရလဒ်။ ပြိုင်ပွဲအဆုံး ပိုမြင့်သော (ကစားသူများ)။ ဤအလောင်းအစားကို တရားဝင် ပြိုင်ပွဲဝင်ဆိုင်မှု ပေးထားသော ဒေတာများပေါ် အခြေခံပြီး ရှင်းပေးမည် (အချိန်ပို ပါဝင်သော်လည်း ပယ်နယ်တီ

ကန်ဘောများနှင့် ကိုယ့်ရိုးကိုယ်သွင်းရိုးများ မပါဝင်ပါ။

63. ကစားသူ စာရင်းအင်းများပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများအတွက် (ရာသီ၊ စီးရီး၊ ပြိုင်ပွဲအတွက်)၊ ကစားသူသည် အကြောင်းတစ်ခုခုကြောင့် ရာသီ၊ စီးရီး၊ ပြိုင်ပွဲတို့မှ အပြည့်အဝ နှုတ်ထွက်သွားပါက၊ ထိုကစားသူပေါ် လောင်းကြေးများကို 1.00 လေးဖြင့်ရှင်းပေးမည်။
64. "ပြိုင်ပွဲအဆုံး ပိုမြင့်သော" အလောင်းအစားများအတွက်၊ လောင်းကြေးထပ်သူသည် သတ်မှတ်ထားသော အတွဲအတွင်း မညီသည့်အသင်းက ပြိုင်ပွဲအဆုံးရှိ ဇယားတွင်း ပိုမြင့်၍ အဆုံးသတ်မည်ကို ခန့်မှန်းရမည်။ အသင်းနှစ်ခုလုံး ပြိုင်ပွဲဇယားအတွင်း တူညီသော နေရာတွင် ပြီးဆုံးခဲ့ပါက၊ လောင်းကြေးများကို 1.00 လေးဖြင့်ရှင်းပေးမည်။ အသင်းသည် ပြိုင်ပွဲ တစ်ပွဲမှ မကစားခဲ့လျှင်၊ လောင်းကြေးများကို 1.00 ဖြင့်ရှင်းပေးမည်။
အသင်းနှစ်ခုစလုံး တူညီသော သရေဆုံးဖြတ်ပွဲအဆင့်တွင် နောက်ကောက်ကျခဲ့လျှင်၊ လောင်းကြေးများကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်။
65. "ရိုးပိုသွင်းနိုင်သော ကစားသူ" အလောင်းအစားကို (ပြိုင်ပွဲ သို့မဟုတ် ချန်ပီယံလှပွဲ အတွက်) အချိန်ပို ပါဝင်သော်လည်း ပယ်နယ်တီ ကန်ဘောများ မပါဝင်ဘဲ ရှင်းပေးမည်။
66. "ရပ်ကြည့်စင်များသို့ ပို့ရန်"၊ ခိုင်လုံကြီးသည် သတ်မှတ်ထားသော မန်နေဂျာကို ရပ်ကြည့်စင်များသို့ ပို့ မပို့ကို ဝယ်သူက ခန့်မှန်းရမည်။
67. "ကစားသူ နှင့် အသင်း"၊ ဤအလောင်းအစားကို တရားဝင် ပြိုင်ပွဲများ၏ရလဒ်များပေါ်တွင် ရှင်းပေးမည်။ ကစားသူသည် ပြိုင်ပွဲတွင်း ပါဝင်ရန် သို့မဟုတ် စတင်ချင်း 11 ယောက်အတွင်း ပါဝင်ရန် ပျက်ကွက်ခဲ့ပါက၊ ကြေးများကို ပြန်အမ်းမည်။ ကစားသူသည် ပွဲစဉ်အတွင်း ထုတ်ပယ်ခံရ သို့မဟုတ် အစားထိုးခံရလျှင်၊ လောင်းကြေးများအားလုံးကို ရပ်မည်။
68. အခြားအောင်ပွဲများ။ ဤအလောင်းအစားကို တရားဝင် ပြိုင်ပွဲများ၏ရလဒ်များပေါ်တွင် ရှင်းပေးမည်။ ပွဲတစ်ခုခုအတွင်း လက်လွှတ်ရပါက သို့မဟုတ် ပွဲကို မကျင်းပဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ အခြားအောင်ပွဲများပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို ပြန်အမ်းမည်(အကယ်၍ ကစားပွဲရပ်သွားသည့်အချိန် လောင်းကြေး၏ရလဒ်အား သိရှိလိုက်ရသည်မှအပ)။
69. လောင်းကြေး "စာရင်းအင်းများ။ အဖွဲ့တစ်ခုချင်းစီအတွင်း တူညီသောရိုးများ ရခဲ့ပါက မညီသည့်အဖွဲ့က ရိုးအများဆုံး ရမည်" ကို "1.00" နှင့် တူညီသော လေးများဖြင့် ရှင်းပေးမည်။
70. "ဘောလုံးကို အငြိမ်တည်ကန်၍ ရသည့်ရိုး"။ အသင်းတစ်ခုခုမှ ကစားသူများသည် ဘောလုံးကို ပြန်ကစားခွင့်ရချိန်မှ ရိုးဝင်သွားချိန်အထိ ဘောလုံးကို နှစ်ကြိမ်ထက် မပိုဘဲ ထိခဲ့လျှင် (စကန်ဘော အပါအဝင်) ဘောလုံးကို အငြိမ်တည်ကန်၍ ရသည့်ရိုးအဖြစ် ရရှိမည်။ ရိုးဖမ်းသူမှ ကာကွယ်ရန် ထိခြင်းကို ထည့်မတွက်ပါ။ ဘောလုံး တည်ကန်ရမည့် အနေအထားများမှာ ကွင်းလယ်မှ ကန်-ထုတ်ခြင်း၊ အနားသတ်လှိုင်းမှ ပစ်ပေးခြင်း၊ တိုက်ရိုက်အလွတ်ကန်ဘော၊ သွယ်ဝိုက်အလွတ်ကန်ဘော၊ ထောင့်ကန်ဘော၊ ရိုးကန်ဘော၊ ပယ်နယ်တီဘော နှင့် လွဲချော်သွားသော ဘောများ ပါဝင်သည်။
71. "ပယ်နယ်တီ ဧရိယာ အပြင်ဘက်မှ ရသည့်ရိုး"။ ဖွင့်ကစားခြင်းမှ ရိုးများကိုသာ ရေတွက်မည်။
72. ဘယ်-ခြေထိ ရိုးများ၊ ညာ-ခြေထိ ရိုးများ နှင့် ခေါင်းတိုက်ရိုးများ အရေအတွက်ပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများ။ ကိုယ့်ရိုးကိုယ်သွင်းရိုးများကို မရေတွက်ပါ။
73. "အလွတ်ကန်" အလောင်းအစားများအတွက် တိုက်ရိုက်နှင့် သွယ်ဝိုက် အလွတ်ကန်ဘောများသည် အကျုံးဝင်သည် (ဘေးထွက်ပြီးနောက် အလွတ်ကန်ဘောများ အပါအဝင်)။
74. မိုးလုံလေလုံဘောလုံး (ရှိုးဘော) သည် မိုးလုံလေလုံ ကာရံထားသော မြက်ခင်းတု ကွင်းအတွင်း ကစားသော ဘောလုံး အမျိုးအစား ဖြစ်သည်။ အသင်းများကြား သဘောတူချက်အပေါ်မူတည်၍ ပြိုင်ပွဲတွင် မိနစ် 20 စီ နှစ်ဖြတ် သို့မဟုတ် 15 မိနစ်စီ လေးဖြတ် ပါဝင်သည်။ ပြိုင်ပွဲသည် ပုံမှန်အချိန်အတွင်း သရေဖြင့် ပြီးဆုံးခဲ့လျှင်၊ အချိန်ပို ရရှိနိုင်သည်။ ပုံမှန်အချိန်အတွင်း လောင်းကြေးများကို လက်ခံသည်။
75. ရိုးအရေအတွက်များစွာ သွင်းခြင်း။ မတူညီသော အပိုင်းအခြားများ ပေးထားမှုပေါ် အခြေခံ၍ ပြိုင်ပွဲအတွင်း

ဂိုးရသည့်အရေအတွက်ကို ခန့်မှန်းရန် လိုအပ်သည်။ ဥပမာအားဖြင့်၊ ဂိုးအရေအတွက်များစွာ 2-4။ ပြိုင်ပွဲတွင်း 2၊ 3 သို့မဟုတ် 4 ဂိုး ဝင်သွားခဲ့လျှင်၊ လောင်းကြေး နိုင်သည်။

76. နောက်ထပ်ဂိုး၊ အကြောပေးခြင်း။ မည်သည့်အသင်းမှ နောက်ထပ် ဂိုးသွင်းနိုင်မည်ကို ခန့်မှန်းရန် လိုအပ်သည်။ ပြိုင်ပွဲတွင်း နောက်ထပ် ဂိုးမရပါက၊ လောင်းကြေးများကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်။
77. ကစားသူ ခေါင်းချင်းဆိုင်။ ရွေးချယ်ထားသော ကစားသူများမှ ဂိုးရရှိမှုပေါ် လောင်းကြေးထပ်ရာတွင် ရပ်နားချိန် ပါဝင်သည်။ ဤအချိန်ပို မပါဝင်ပါ။ ပြိုင်ပွဲတွင်း ကစားသူများထဲမှ အနည်းဆုံးတစ်ယောက်က ကွင်းအတွင်းသို့ ဝင်မလာလျှင်၊ ထိုကစားသမား ပါဝင်သော ခေါင်းချင်းဆိုင် လောင်းကြေးများကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်။ စစ်ချင်းတန်းစီမှုအတွက်သာ လောင်းကြေး တင်သည်။
78. နှစ်ယောက်ပြိုင် ပြန်လွှတ်ခြင်း။ ကစားသူ ပြန်လွှတ်ခြင်းပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို ရပ်နားချိန် ပါဝင်သော်လည်း အချိန်ပို မပါဝင်ဘဲ ရှင်းပေးမည်။ ကစားသူ ပြန်လွှတ်ခြင်းပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများသည် အသင်းအားလုံးအတွက် မဟုတ်ဘဲ သတ်မှတ်ထားသော ကစားသူများအတွက်သာ အကျုံးဝင်သည် (တစ်နည်းအားဖြင့် ဖော်ပြထားလျှင်)။ BC သည် ရလဒ်များကို ကမ်းလှမ်းသည်- ကစားသူ နှင့် ကစားသူ၊ ကစားသူ နှင့် အသင်း။
79. ဂိုးမရရှိသော အချိန်ကာလများ (ထပ်ထည့်ချိန်များ မပါဝင်ပါ)။ ဤကြားဖြတ်ကြာချိန်ကို ပြိုင်ပွဲစချိန်မှ ပထမဆုံး ဂိုးရသည့် မိနစ် ကွာခြားချက်၊ နောက်ဆက်တွဲဂိုးများ၏မိနစ် ကွာခြားချက်၊ အပြင် ပွဲပြီးဆုံးချိန်နှင့် နောက်ဆုံးဂိုးသွင်းချိန် မိနစ် ကွာခြားချက်အတိုင်း တွက်ချက်သည်။ ပြိုင်ပွဲတွင်း ဂိုးမရခဲ့ပါက၊ ပြိုင်ပွဲတွင်း ဂိုးမရသော အချိန်ကာလကို 90 မိနစ်အဖြစ် တွက်ချက်မည်။
ဂိုးမရသော အချိန်ကာလပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများအတွက်၊ အသင်းတစ်ခုမှ ဦးဆောင်ချိန် နှင့် သရေကြာချိန်၊ ပြီးမြောက်ပြီးသော မိနစ်များကိုသာ ထည့်သွင်းရေတွက်မည်။
ဥပမာအားဖြင့်- ပထမဆုံး ဂိုးသည် 11:01 အမှတ်တွင် ဝင်ခဲ့ပြီး ဒုတိယဂိုးက 15:59 အမှတ်တွင် ဝင်ခဲ့သော်၊ ဂိုးမရသော အချိန်ကာလသည် 3 မိနစ်ဖြစ်သည် (13၊ 14 နှင့် 15 မိနစ်များတွင်)။
ဥပမာ 2- ထပ်ထည့်ချိန်တွင် ဂိုးဝင်ခဲ့သော်၊ 90 မိနစ်မြောက်အတွင်း ဂိုးဝင်သွားသည်ဟု စဉ်းစားမည် ဖြစ်ပြီး နှစ်ဖြတ်ကာလအတွင်း ဂိုးမဝင်ဟု ရလဒ် ထုတ်ပြန်မည်- (0-90) မိနစ်တွင် ပြီးလျှင် 89 နှင့် (90 - 90) မိနစ်တွင် ပြီးမြောက်လျှင် 0
80. ဝင်လုခြင်း။ ဤလောင်းကြေးအမျိုးအစားများအား ဖြေရှင်းရန်၊ <https://whoscored.com> တွင် ထုတ်ပြန်ထားသော ကိန်းဂဏန်းများ ကို ထည့်သွင်းရေတွက်သည်။
81. "ဘောလုံးထိန်းခြင်း" နှင့် "လေထဲပြိုင်လုခြင်း"။ အောင်မြင်စွာ ဘောလုံးထိန်းနိုင်ခြင်းများ နှင့် လေထဲပြိုင်လုခြင်းများကိုသာ ထည့်သွင်းရေတွက်ထားသည့် whoscored.com တွင် ပေးထားသော အချက်အလက်များပေါ် အခြေခံပြီး လောင်းကြေးများကို ရှင်းပေးသည်။
82. ခိုင်လူကြီးများ၏တစ်ဖက်နှင့်တစ်ဖက် ယှဉ်ပြိုင်အနိုင်လုပွဲ။ လောင်းကြေးများနှင့် အဆများကို ခိုင်လူကြီးအသင်းမှ ဆုံးဖြတ်ချက်များအတိုင်း သတ်မှတ်သည့် ရမှတ်များအပေါ် အခြေခံသည်။ ပွိုင့်များကို အောက်ပါတိုင်း သတ်မှတ်သည်-
1 အဝါကန်အတွက် ရမှတ်။
အဝါနှစ်ကန်ကို ရမှတ် (YC + YC = RC = 2 မှတ်) သို့ ထည့်သွင်းမထားသည့်နောက် အနီကန် ရရှိသည်။
2 အနီကန်အတွက် အမှတ်များ
လူကျွဲခေါ်ခြင်းအတွက် 0.5 ရမှတ်များ
3 ပယ်နယ်တီ ရခြင်းအတွက် ရမှတ်များ
ပြိုင်ပွဲတွင်း အဓိကခိုင်လူကြီးကို အစားထိုးခြင်း သို့မဟုတ် ပြိုင်ပွဲစတင်ပြီး မပြီးဆုံးခြင်း (ပြိုင်ပွဲရပ်ဆိုင်းချိန်တွင် ဆုံးဖြတ်ပြီးသော လောင်းကြေးရလဒ်များ မဟုတ်ခဲ့လျှင်)၊ လောင်းကြေးများကို ပြန်အမ်းနိုင်သည်။
83. "လူစားလဲခြင်းများ အပါအဝင်" လောင်းကြေးတစ်ခုကို သတ်မှတ်ထားသောကစားသမား

သို့မဟုတ်၎င်းတို့နှင့် လူစားလဲသောကစားသမားတစ်ဦးဦးသည် ကစားပွဲအတွင်း ကမ်းလှမ်းထားသော စည်းကမ်းချက်ကို ပြည့်ဝစေပါက အနိုင်ဖြစ် သတ်မှတ်ရှင်းပေးပါမည်။

ဥပမာအားဖြင့်-

"လူစားလဲခြင်းများအပါအဝင် Gift Orban ဂိုးသွင်းရန်- ဟုတ်" တွင် လောင်းကြေးကို တင်သည်။

ကစားပွဲအတွင်း Gift Orban ကို Alexander Prass နှင့် လူစားလဲပြီး၊ Prass မှ တစ်ဂိုးသွင်းသည်။

လောင်းကြေးကို အနိုင်အဖြစ် သတ်မှတ်ရှင်းပေးသည်။

- အခြားနည်းဖြင့်မဖော်ပြထားပါက၊ လောင်းကြေးသည် ခိုင်လူကြီး ထပ်ပေါင်းပေးသည့် အချိန်အပါအဝင် ပုံမှန်ကစားပွဲအချိန်အတွင်း အဖြစ်အပျက်များပါဝင်သည်။
- အကယ်၍ သတ်မှတ်ထားသောကစားသမားသည် ကစားပွဲကို မစတင်ပါက၊ လောင်းကြေးကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် သတ်မှတ်ရှင်းပေးပါမည်။
- "လဲစားလဲခြင်းများအပါအဝင် ကစားသမား ဂိုးသွင်းရန်" အလောင်းအစားအတွက် ကိုယ့်ဂိုးကိုယ်သွင်းခြင်းကို ထည့်မတွတ်ပါ။

84. "ပထမဆုံးထောင့်ကန်ဘောပြီးနောက် ဘောလုံးကို ပထမဆုံးထိခြင်း" အလောင်းအစားဈေးကွက်။

လောင်းကြေးများကို အောက်ပါအတိုင်း ရှင်းပေးမည်-

"ပထမဆုံးထောင့်ကန်ဘောပြီးနောက် ဘောလုံးကို ပထမဆုံးထိခြင်း - W1/W2" ကို

ကစားနေသောအသင်းများထဲမှ တစ်သင်း၏ကစားသမားတစ်ဦးက ပထမဆုံးထောင့်ကန်ဘောပြီးနောက် ဘောလုံးကို ပထမဆုံးထိခြင်းပြုလုပ်ပါက အနိုင်ရရှိသည်ဟု ဆုံးဖြတ်မည်ဖြစ်သည်။

ထောင့်ကန်ဘောပြီးနောက် ခိုင်လူကြီးက ပြစ်ဒဏ်ချမှတ်ပါက ဘောလုံးကို ကစားပွဲထဲသို့ သွင်းလိုက်သည့် ကစားသမား၏ အသင်းအား ထိချက်ပေးသည်။

"ပထမဆုံးထောင့်ကန်ဘောပြီးနောက် ဘောလုံးကို ပထမဆုံးထိခြင်း - နှစ်ခုစလုံးမဟုတ်" ကို

ပထမထောင့်ကန်ဘောပြီးနောက် ဘောလုံးသည် မည်သူ့ကိုမျှ မထိဘဲ ကွင်းထဲမှ ထွက်သွားပါက အနိုင်ရရှိသည်ဟု ဆုံးဖြတ်မည်။

"ပထမဆုံး ထောင့်ကန်ဘောပြီးနောက် ဘောလုံးကို ပထမဆုံးထိခြင်း - W1/W2/နှစ်ခုစလုံးမဟုတ်" ကို ပွဲအတွင်း ထောင့်ကန်ဘောမဖြစ်ပါက 1.00 ပေါက်ကြေးဖြင့် ဆုံးဖြတ်ပါမည်။

11.27. ဖူဆယ်

1. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပုံမှန်အချိန်အဆုံး ရလဒ်ပေါ်တွင် ရှင်းပေးသည် (20 မိနစ်စီ နှစ်ဖြတ် ပါဝင်သော 40 မိနစ်ကစားချိန်)။

ပွဲတစ်ခု၏ ကြာချိန်ကို မမှန်ကန်စွာ ကြေညာခြင်းအတွက် လောင်းကစားရုံသည် မည်သည့်တာဝန်မျှ မယူပါ။

"အားကစား"နှင့် "တိုက်ရိုက်" ကဏ္ဍများတွင် ဖော်ပြထားသော အသေးစိတ်အချက်အလက်သည် ညွှန်ပြချက်များသာ ဖြစ်သည်။

ဖောက်သည်သည် တရားဝင်ရင်းမြစ်များနှင့် တိုက်ဆိုင်ကာ စည်းမျဉ်းများကို စစ်ဆေးသင့်သည်။

2. 6- မီတာ အမှတ်အသားမှ အချိန်ပိုနှင့် ပယ်နယ်တီ ပစ်လုံးများကို အောက်ပါ အတွက်သာ ထည့်တွက်မည် အလောင်းအစားများ- နောက်တစ်ပွဲအတွက် အဆင့်မီခြင်း၊ ပြိုင်ပွဲအနိုင်ရသူ နှင့် အလားတူ။
3. အကယ်၍ ပွဲစတင်ခဲ့သော်လည်း မပြီးဆုံးပါက၊ ပွဲရပ်တန့်ချိန်တွင် ခြွင်းချက်မရှိ သတ်မှတ်ထားပြီးသော အလောင်းအစားများမှလွဲ၍ ၎င်း၏ လောင်းကြေးအားလုံးကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ဖြေရှင်းပေးမည်ဖြစ်သည်။
4. ပြိုင်ပွဲကို တရားဝင်အဖြစ် ကြော်ငြာနိုင်ရန် အနည်းဆုံး 35 မိနစ် ကစားချိန် ကုန်လွန်စေရမည်။ ဤဖြစ်ရပ်တွင် ပွဲရပ်တန့်ချိန်ရှိ ရလဒ်အပေါ် လောင်းကြေးအားလုံးကို ဖြေရှင်းပါမည်။

11.28. ကွင်းအတွင်း ကစားရသည့် ဟော်ကီ

1. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပုံမှန်အချိန်အဆုံး ရလဒ်အပေါ်တွင် ရှင်းပေးသည် (35 မိနစ်စီ နှစ်ဖြတ် သို့မဟုတ် 15 မိနစ် စီ လေးဖြတ် ပါဝင်သော)။
ပွဲတစ်ခု၏ ကြာချိန်ကို မမှန်ကန်စွာ ကြေညာခြင်းအတွက် လောင်းကစားရုံသည် မည်သည့်တာဝန်မျှ မယူပါ။
"အားကစား"နှင့် "တိုက်ရိုက်" ကဏ္ဍများတွင် ဖော်ပြထားသော အသေးစိတ်အချက်အလက်သည် ညွှန်ပြချက်များသာ ဖြစ်သည်။
ဖောက်သည်သည် တရားဝင်ရင်းမြစ်များနှင့် တိုက်ဆိုင်ကာ စည်းမျဉ်းများကို စစ်ဆေးသင့်သည်။
2. အချိန်ပိုနှင့် ပယ်နယ်တီ ပစ်ဂိုးများကို အောက်ပါအလောင်းအစားများအတွက်သာ ရေတွက်မည်-
နောက်တစ်ပွဲအတွက် အဆင့်မီခြင်း၊ ပြိုင်ပွဲအနိုင်ရသူ နှင့် အလားတူ။
3. အကယ်၍ ပွဲစတင်ခဲ့သော်လည်း မပြီးဆုံးပါက၊ ပွဲရပ်တန့်ချိန်တွင် ခြွင်းချက်မရှိ သတ်မှတ်ထားပြီးသော အလောင်းအစားများမှလွဲ၍ ၎င်း၏ လောင်းကြေးအားလုံးကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ဖြေရှင်းပေးမည်ဖြစ်သည်။
4. ပြိုင်ပွဲကို တရားဝင်အဖြစ် ကြော်ငြာနိုင်ရန် အနည်းဆုံး 60 မိနစ် ကစားချိန် ကျော်လွန်စေရမည်။
ဤဖြစ်ရပ်တွင် ပွဲရပ်တန့်ချိန်ရှိ ရလဒ်အပေါ် လောင်းကြေးအားလုံးကို ဖြေရှင်းပါမည်။
5. မိုးလုံလေလုံ ဟော်ကီသည် ကွင်းဟော်ကီ မူကွဲ ဖြစ်သည်။ ပြိုင်ပွဲတစ်ခုတွင် 20 မိနစ်စီ 2 ဖြတ် ပါဝင်သည်။

11.29. ဘန်ဒီ

1. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပုံမှန်အချိန်အဆုံး ရလဒ်အပေါ်တွင် ရှင်းပေးသည် (45 မိနစ်စီ နှစ်ဖြတ် သို့မဟုတ် 30 မိနစ်စီ သုံးဖြတ်ပါဝင်သော 90 မိနစ်ကစားချိန်)။
ပွဲတစ်ခု၏ ကြာချိန်ကို မမှန်ကန်စွာ ကြေညာခြင်းအတွက် လောင်းကစားရုံသည် မည်သည့်တာဝန်မျှ မယူပါ။
"အားကစား"နှင့် "တိုက်ရိုက်" ကဏ္ဍများတွင် ဖော်ပြထားသော အသေးစိတ်အချက်အလက်သည် ညွှန်ပြချက်များသာ ဖြစ်သည်။
ဖောက်သည်သည် တရားဝင်ရင်းမြစ်များနှင့် တိုက်ဆိုင်ကာ စည်းမျဉ်းများကို စစ်ဆေးသင့်သည်။
2. အချိန်ပိုကို အောက်ပါအလောင်းအစားများအတွက်သာ ရေတွက်မည်- နောက်တစ်ပွဲ အတွက် အဆင့်မီရန်၊ အခြားလိဂ်အတွက် အဆင့်မီရန်၊ ပြိုင်ပွဲအနိုင်ရသူ နှင့် အလားတူ။
3. အကယ်၍ ပွဲစတင်ခဲ့သော်လည်း မပြီးဆုံးပါက၊ ပွဲရပ်တန့်ချိန်တွင် ခြွင်းချက်မရှိ သတ်မှတ်ထားပြီးသော အလောင်းအစားများမှလွဲ၍ ၎င်း၏ လောင်းကြေးအားလုံးကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ဖြေရှင်းပေးမည်ဖြစ်သည်။
4. ပြိုင်ပွဲကို တရားဝင်အဖြစ် ကြော်ငြာနိုင်ရန် အနည်းဆုံး 80 မိနစ် ကစားချိန် ကျန်လွန်စေရမည်။
ဤဖြစ်ရပ်တွင် ပွဲရပ်တန့်ချိန်ရှိ ရလဒ်အပေါ် လောင်းကြေးအားလုံးကို ဖြေရှင်းပါမည်။
5. တန်းတွင်း ဟော်ကီသည် အဖွဲ့လိုက် အားကစားဖြစ်ပြီး ကစားသူများမှာ စကိတ်များ ဝတ်ဆင်ကာ ခိုးပြား သို့မဟုတ် ဘောလုံးကို အသုံးပြုသည်။ ပြိုင်ပွဲသည် 12 မိနစ်စီ လေးဖြတ်ထိ ကြာမြင့်သည်။

11.30. ရေခဲပြင်ဟော်ကီ

1. တစ်နည်းအားဖြင့် (အချိန်ပိုပါဝင်ခဲ့လျှင် "အချိန်ပိုနှင့်"၊ အချိန်ပိုနှင့် ပယ်နယ်တီများ ပါဝင်ခဲ့လျှင်

“အချိန်ပိုနှင့် ပယ်နယ်တီ ပစ်ဂိုးများ ပါဝင်နေသည်”) ဟု အညွှန်းမတပ်ခဲ့သော်၊ ပြိုင်ပွဲပေါ်
လောင်းကြေးများကို ပုံမှန်အချိန် (20 မိနစ်စီ 3 ဖြတ် ပါဝင်သော 60 မိနစ်ကစားချိန်) အတွင်း လက်ခံသည့်-
ပုံမှန်အချိန်

ပုံမှန်အချိန် (အချိန်ပိုနှင့်)

ပုံမှန်အချိန် (အချိန်ပို နှင့် ပယ်နယ်တီ ပစ်ဂိုးများ ပါဝင်နေသည်)

ဥပမာ 1- Buffalo Sabres နှင့် Toronto Maple Leafs (အချိန်ပို နှင့် ပယ်နယ်တီ ပစ်ဂိုးများ ပါဝင်နေသည်)။

လောင်းကြေးများကို အချိန်ပို နှင့် ပယ်နယ်တီများ ပါဝင်ပြီး ပုံမှန်အချိန်အတွင်း လက်ခံသည်။

ပြိုင်ပွဲတွင်းရမှတ်သည် 2:3 (1:0၊ 1:1၊ 0:1၊ 0:0၊ 0:1) ဖြစ်လျှင်၊ လောင်းကြေးအားလုံးကို

နောက်ဆုံးရမှတ် 2:3 ပေါ်တွင် အခြေခံ၍ ရှင်းပေးမည်။ ဂိုးအရေအတွက် စုစုပေါင်းသည် 5 ဖြစ်သည်။

ဥပမာ 2- Buffalo Sabres နှင့် Toronto Maple Leafs (အချိန်ပိုနှင့်)။ လောင်းကြေးများကို အချိန်ပို ပါဝင်ပြီး

ပုံမှန်အချိန်အတွင်း လက်ခံသည်။ ပြိုင်ပွဲတွင်း ရမှတ်သည် 2:2 (1:0၊ 1:1၊ 0:1၊ 0:0) ဖြစ်လျှင်၊

ဂိုးအရေအတွက် စုစုပေါင်း 4 ဖြစ်သည်။ အသင်း 1 သို့မဟုတ် အသင်း 2 အပေါ် အနိုင်လောင်းကြေးများကို

အရှုံးအဖြစ် ရှင်းပေးသည်။

ဥပမာ 3- Buffalo Sabres နှင့် Toronto Maple Leafs။ ပုံမှန်အချိန်အတွင်းသာ လောင်းကြေးများကို

လက်ခံသည်။ ပြိုင်ပွဲတွင်း နောက်ဆုံးရမှတ်သည် 2:2 (1:0၊ 1:1၊ 0:1) ဖြစ်လျှင်၊ စုစုပေါင်း

ဂိုးအရေအတွက်သည် 4 ဖြစ်သည်။ အသင်း 1 သို့မဟုတ် အသင်း 2 အပေါ် အနိုင်လောင်းကြေးများကို

အရှုံးအဖြစ် ရှင်းပေးသည်။

2. အကယ်၍ ပွဲတစ်ခု စတင်ခဲ့သော်လည်း မပြီးဆုံးပါက၊ ပွဲရပ်တန့်ချိန်တွင် သတ်မှတ်ပြီးသား
အလောင်းအစားများမှလွဲ၍ ၎င်း၏ လောင်းကြေးအားလုံးကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့်
ဖြေရှင်းပေးမည်ဖြစ်သည်။
3. လောင်းကြေးများ ရပ်တည်နိုင်ရန် အနည်းဆုံး 55 မိနစ် ကစားရန် လိုပါသည်။ ဤကိစ္စအတွင်း
လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြိုင်ပွဲရပ်နားချိန် ရလဒ်များ အပေါ်တွင် ရှင်းပေးမည်။
4. NHL၊ AHL၊ CHL၊ OHL၊ WHL နှင့် အရှေ့ဘက်ကမ်းရိုးတန်း ဟော်ကီလိဂ် အသင်းတို့ကို တိုက်ရိုက်
အစီအစဉ် (အိမ်ကွင်း - အဝေးကွင်း) နှင့် ပြောင်းပြန် အစီအစဉ်တို့ဖြင့် ပြနိုင်သည်။ အကယ်၍ နောက်က
ကိစ္စဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ ကြေးများကို ပြန်မအမ်းပါ။
5. “စုစုပေါင်း”။ ပယ်နယ်တီ ပစ်ဂိုးများကို ရေတွက်သည့်နေရာ၌၊ ရှုံးသောအသင်းမှ ဂိုးဝင်သော
ပစ်ဂိုးများအားလုံးကို ဂိုးမရှိဟု မှတ်ယူစဉ်တွင်၊ အနိုင်ရအသင်းမှ ဂိုးဝင်သော ပစ်ဂိုးများအားလုံးကို
လောင်းကြေး ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် တစ်ဂိုးတည်းအဖြစ် မှတ်ယူပါမည်။
6. “1 မှ 7 မိနစ်အတွင်း ဂိုး”။ 7 မိနစ် 00 စက္ကန့်တွင် ဂိုးဝင်ခဲ့လျှင်၊ 8 မိနစ်တွင် ဂိုးဝင်သည်ဟု မှတ်ယူရမည်။
7. အောက်ပါအလောင်းအစားများပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို နောက်ဆုံးမှတ်တမ်းသို့မဟုတ် ပြိုင်ပွဲကို
တရားဝင် စီစဉ်ပေးသော အဖွဲ့၏ကွင်းပေါ် အခြေခံပြီး ရှင်းပေးသည်- “ပြိုင်ပွဲအဆုံး ပိုမြင့်သူ”၊ “ချန်ပီယံ
အနိုင်ရသူ”၊ “အုပ်စုအနိုင်ရသူ”၊ “ရမှတ်များ”၊ “သွင်းဂိုးများ” နှင့် “ပေးဂိုးများ”။
8. သတ်မှတ်ထားသော ကာလ နှစ်ခုအတွင်း တူညီသောဂိုးများ ရခဲ့လျှင် “ကာလ () > ကာလ () - မှန်”
လောင်းကြေး ရှုံးနိမ့်မည်။
9. “ထိပ်တန်းဂိုးသွင်းနိုင်သူ(ပွိုင့်များ)” အလောင်းအစားများပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို တရားဝင်
ပြိုင်ပွဲဝတ်ဆိုင်ပေါ်တွင် ရနိုင်သော ဒေတာများဖြစ်သည့် “ဂိုးများ + အထောက်အပံ့များ” စာရင်းအင်းပေါ်
အခြေခံပြီး ရှင်းပေးသည်။ ကစားသူသည် ပြိုင်ပွဲတွင်း မပါခဲ့လျှင်၊ ၎င်းတို့ပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို 1.00
လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်။
10. “အနိုင်ရမည့်အသင်း နှင့် အောက်/အပေါ် စုစုပေါင်း”။ မည်သည့်အသင်းက ပြိုင်ပွဲနိုင်ပြီး ဂိုးမည်မျှ ရရှိမည်
(သတ်မှတ်ထားသော အရေအတွက်ထက် ပို၍ သို့မဟုတ် နည်း၍) ကို ဝယ်သူက ခန့်မှန်းရမည်။ NHL နှင့်
KHL ပြိုင်ပွဲများပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများအပြင် အခြားချန်ပီယံပွဲများ နှင့် နိုင်ငံတစ်ကာ

ပြိုင်ပွဲတို့၏အစိတ်အပိုင်း ပုံစံဖြစ်သော ပွဲများကို ပုံမှန်အချိန်တွင် လက်ခံသည်။

11. "3 သို့ ပြိုင်မည် (5 စသည်) ရမှတ်များ။" ပြိုင်ပွဲအတွင်း သတ်မှတ်ထားသော ရမှတ်များအား မည်သည့် ပါဝင်ယှဉ်ပြိုင်သူက ပထမဆုံး ရနိုင်မည်ကို ဝယ်သူက ခန့်မှန်းရမည်။ ယှဉ်ပြိုင်သူများ သို့မဟုတ် ၎င်းတို့ပြိုင်ဖက်က သတ်မှတ်ထားသော ရမှတ်အရေအတွက် မရခင် အကြောင်းတစ်ခုခုကြောင့် ဆက်ကစားဖို့ ငြင်းဆန်လျှင်၊ လောင်းကြေးများကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်။
12. "အသင်း 2 အချိန်ပိုတွင် နိုင်ရန် - မှား"။ အချိန်ပို မရလျှင် သို့မဟုတ် အသင်း 2 သည် အချိန်ပိုတွင် ရှုံးလျှင် လောင်းကြေး နိုင်သည်။ ပယ်နယ်တီအတွင်း အနိုင်လောင်းကြေးများကိုလည်း တူညီသော နည်းလမ်း ဖြင့် ရှင်းပေးမည်။
13. "အချိန်ပိုအနိုင်ရခြင်း"။ အချိန်ပို (OT) အတွင်း အနိုင်ရသူကို ဆုံးဖြတ်ရမည်။
ရမှတ်သည် (0:0၊ 1:1၊ 1:0) ဖြစ်သည် - လောင်းကြေး ရှုံးသည်။
ရမှတ်သည် (0:0၊ 1:1၊ 0:0၊ 0:1) ဖြစ်သည် - လောင်းကြေး နိုင်သည်။
ရမှတ်သည် (0:0၊ 1:1၊ 0:0၊ 0:0၊ 1:0) ဖြစ်သည် - လောင်းကြေး ရှုံးသည်။
14. "စုစုပေါင်း ပယ်နယ်တီအချိန်" ဟု အညွှန်းတပ်ထားသော အလောင်းအစားပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို ခုခံကစားသူက ပယ်နယ်တီစည်းအတွင်း ချိုးဖောက်မှုအတွက် သုံးစွဲခဲ့သော မိနစ်အရေအတွက်ပေါ်တွင် ပြုလုပ်သည်။ နှစ်မိနစ် ပယ်နယ်တီအသေးများကိုသာ ရေတွက်မည်။ နှစ်ဆ ပယ်နယ်တီအသေးများ (2+2) ကို သီးခြား ပယ်နယ်တီ နှစ်ခုအဖြစ် မှတ်ယူသည်။ (ပြိုင်ပွဲ) ကာလ မစခင် သို့မဟုတ် (ပြိုင်ပွဲ) ကာလ ပြီးမြောက်ပြီးနောက် ပယ်နယ်တီမိနစ်များကို ပေးအပ်ထားပြီး ပြောထားသော ပြိုင်ပွဲ နောက်ဆုံးမှတ်တမ်းတွင် သတ်မှတ်ထားသည့်အတိုင်း လောင်းကြေး ရှင်းရန် ထည့်တွက်ပေးမည်။ ပယ်နယ်တီ မိနစ် အရေအတွက်ကို တရားဝင် မှတ်တမ်းပေါ် အခြေခံပြီး ဆုံးဖြတ်မည်။
"ပယ်နယ်တီအသေးစုစုပေါင်း" အညွှန်းတပ်ထားသော အလောင်းအစားပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို ပယ်နယ်တီ အသေး အရေအတွက်အပေါ်တွင် ပြုလုပ်သည်။ 15. "ဂိုးပေါ်ရိုက်ချက်" အညွှန်းတပ်ထားသော အလောင်းအစားပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများ။ ဂိုးပေါ်ရိုက်ချက်အရေအတွက်ကို တရားဝင် မှတ်တမ်းအခြေခံအပေါ်တွင်သာ ဆုံးဖြတ်မည်။
15. ကစားသူ၏တစ်ဦးချင်း စုစုပေါင်း (ရေခဲဟော်ကီအတွင်း)။ ကစားသူမှ အနိုင်ရသော ပွဲနှင့် စုစုပေါင်း အရေအတွက်ကို ဝယ်သူက ခန့်မှန်းရမည်။ ထိုပွဲများကို ဂိုးများ နှင့် အထောက်အပံ့များ အတွက် ချီးမြှင့်သည်။ ကစားသူ၏တစ်ဦးချင်း စုစုပေါင်းပွဲပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို ပုံမှန်အချိန်အတွင်းသာ လက်ခံသည်။ ကစားသူ ရေခဲပြင်ပေါ် မတက်ခဲ့လျှင်၊ ၎င်းတို့ပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်။
16. "ပထမဆုံး ဂိုးသွင်းပြီး ပြိုင်ပွဲနိုင်ရန်" ပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို ပုံမှန်အချိန်တွင် လက်ခံသည်။
ဥပမာ- အသင်း 1 မှ ဂိုးစသွင်းခဲ့လျှင် သို့မဟုတ် ၎င်းတို့မှ ပြိုင်ပွဲကို မနိုင်ခဲ့လျှင် "အသင်း 1 မှ ပထမဆုံးဂိုးရပြီး ပြိုင်ပွဲနိုင်မည် - မှား" လောင်းကြေးကို အရှုံးအဖြစ် သတ်မှတ်မည်။
17. "6 မှ 8 ထိ စုစုပေါင်း ကြားဖြတ် - မှား"
ဥပမာ-
"6 မှ 8 ထိ စုစုပေါင်း ကြားဖြတ် - မှား"။ ရမှတ်သည် (2:3) ဖြစ်သည်။ စုစုပေါင်း 5 နှင့် ညီမျှသည်။ လောင်းကြေး အနိုင်ရသည်။
"6 မှ 8 ထိ စုစုပေါင်း ကြားဖြတ် - မှား"။ ရမှတ်သည် (3:4) ဖြစ်သည်။ စုစုပေါင်း 7 နှင့် ညီမျှသည်။ လောင်းကြေး ရှုံးနိမ့်သည်။
18. ပါဝါပလေးအတွင်း စုစုပေါင်း ဂိုးရမှတ်များ။ ပါဝါပလေး အခြေအနေများအတွင်း စုစုပေါင်း ဂိုးရမှတ်အရေအတွက်များကို ဝယ်သူက ခန့်မှန်းရမည်။
ဥပမာ။ အသင်း 1 သည် ပါဝါပလေးအတွင်း တစ်ဂိုးရသည်။ အသင်း 2 သည် ပါဝါပလေးအတွင်း ဂိုးမရပါ။ သို့ဖြစ်၍ ပြိုင်ပွဲတွင်း ပါဝါပလေးကာလအတွင်း စုစုပေါင်း ဂိုး တစ်ဂိုးသာ ရသည်။ "ပါဝါပလေး

ကာလအတွင်း စုစုပေါင်း ဂိုးများ 1.5 အောက်" လောင်းကြေး နိုင်သည်။

"ပါဝါပလေး ကာလအတွင်း 1.5 အထက် စုစုပေါင်း ဂိုးများ" လောင်းကြေး ရှုံးသည်။

19. "ပိုက်ကွန်အတွင်း ဂိုးမရရှိပါ။" ဂိုးဝင်သွားချိန်တွင် ဂိုးဖမ်းသူက ရေခဲပြင်ပေါ် မရှိခဲ့လျှင် (ဆိုလိုသည်မှာ ဂိုးဖမ်းသူကို စကိတ်သမားနှင့် လဲထားခဲ့လျှင်) လောင်းကြေး နိုင်သည်။

20. "စုစုပေါင်း သုံးဂိုးဆက်ဝင်များ (ကစားသူ တစ်ယောက်တည်းမှ 3 ဂိုး) 0.5 အထက်"။ ဝင်ပြီးသား ဂိုးများကိုသာ ရေတွက်မည် (သုံးဂိုးဆက်ဝင်ကို ဆုံးဖြတ်ရာတွင် ထောက်ပံ့ဂိုးများကို ထည့်မတွက်ပါ)။

21. "အများဆုံး ဂိုးရရှိမည့် ကာလ"။

"အများဆုံး ဂိုးရရှိမည့် ကာလ - 1" - အသင်းများက ဒုတိယ နှင့် တတိယအဖြတ်များထက် ပထမအဖြတ်တွင် ဂိုးများ ပိုသွင်းမည်။

"အများဆုံး ဂိုးရရှိမည့် ကာလ - 2" - အသင်းများက ပထမ နှင့် တတိယ အဖြတ်များထက် ဒုတိယအဖြတ်တွင် ဂိုးများ ပိုသွင်းမည်။

"အများဆုံး ဂိုးရရှိမည့် ကာလ - 3" - အသင်းများက ပထမ နှင့် ဒုတိယ အဖြတ်များထက် တတိယ အဖြတ်တွင် ဂိုးများ ပိုသွင်းမည်။

"အများဆုံး ဂိုးရရှိမည့် ကာလ - သရေ" - အသင်းများက အနည်းဆုံးနှစ်ဖြတ်အတွင်း တူညီသော (အမြင့်ဆုံး) ဂိုးအရေအတွက်ကို ရရှိမည်။

22. KHL Nadezhda ဖလားအတွင်း ပြိုင်ပွဲများပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို ပုံမှန်အချိန်အတွင်းသာ လက်ခံသည်။ ပြိုင်ပွဲ ရလဒ်ကို ပုံမှန်အချိန်၏နောက်ဆုံးတွင် ဆုံးဖြတ်သည် (ပြိုင်ပွဲသည် သရေကျနိုင်သည်)။

23. "တွဲဖက် အနိုင်ရသူ" အပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို ပြိုင်ပွဲ၏တစ်စိတ်တစ်ပိုင်း ဖြစ်သော တံခွန်စိုက်ပြိုင်ပွဲ စည်းကမ်းများအပေါ် အခြေခံပြီး ရှင်းပေးသည်။

24. အလားတူ ပြိုင်ပွဲများ။ ဤအလောင်းအစားအတွက် တိုက်ရိုက် ထုတ်လွှင့်ပြီးသော ပြိုင်ပွဲများ၏ရလဒ်များကို နှိုင်းယှဉ်ပြထားသည်။ ပြိုင်ပွဲတစ်ခုခု ဆုံးရှုံးခဲ့ပါက၊ အခြားပြိုင်ပွဲများပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည် (ကြေးများကို ပြန်အမ်းမည်)။

ဥပမာ။ အခြားပွဲစဉ်။ Avangard - Sibir. 5.5 အထက် စုစုပေါင်း။ အမှန်တကယ်ပွဲများမှာ Avangard - Salavat Yulayev ဖြစ်ပြီး 4:1 ရမှတ်ဖြင့် ပြီးဆုံးခဲ့ပြီး Metallurg - Sibir သည် 1:2 ရမှတ်ဖြင့် ပြီးဆုံးခဲ့သည်။ ထို့ကြောင့် အခြားပြိုင်ပွဲရမှတ် Avangard - Sibir သည် 4:2 ဖြစ်မည်။ အခြားပြိုင်ပွဲတွင် စုစုပေါင်း ဂိုးအရေအတွက် 6 ဖြစ်သောကြောင့် လောင်းကြေး နိုင်မည်။ အခြား နှစ်ဆ ပြိုင်ပွဲများ။ ဤအလောင်းအစား အမျိုးအစားတွင် သတ်မှတ်ထားသော အသင်းများ အားလုံး တပြိုင်နက်တည်း ကစားသည်။ ပြောထားသော အသင်းများ၏ပြိုင်ပွဲ အစစ်အမှန်များ ပြီးဆုံးချိန် ရမှတ်များကို လောင်းကြေးအတွက် ရည်ရွယ်၍ ထည့်သွင်းမည်။

ဥပမာ။

Torpedo/SKA - Dinamo/CSKA 7.5 အောက် စုစုပေါင်း

Torpedo - CSKA ပြိုင်ပွဲသည် 3.2 ဖြင့် ပြီးဆုံးသည်။ SKA - Dinamo ပြိုင်ပွဲ 2.1 ဖြင့် ပြီးဆုံးသည်။

Torpedo/SKA ပေါင်းစပ်ရမှတ်သည် 3+2=5 နှင့် ညီမျှသည်။ Dinamo/CSKA ပေါင်းစပ်ရမှတ်သည် 1+2=3 နှင့် ညီမျှသည်။ ထို့ကြောင့် Torpedo/SKA - Dinamo/CSKA ပေါင်းစပ်ရမှတ်သည် 5:3 ဖြစ်သည်။

အခြားပြိုင်ပွဲတွင် စုစုပေါင်း ဂိုးအရေအတွက်သည် 8 နှင့် ညီမျှသည်။ လောင်းကြေး ရှုံးနိမ့်သည်။

25. "ထိပ်တန်း ဂိုးသွင်းသူ(ဂိုးများ)" ပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများအတွက်၊ လောင်းကြေးထပ်သူမှ မည်သူက ဂိုးအများဆုံး သွင်းနိုင်မည်ကို ခန့်မှန်းရမည်။ လောင်းကြေးများကို တရားဝင် လိပ် (တံခွန်စိုက်ပြိုင်ပွဲ) ဝတ်ဆိုင်တွင် ရရှိနိုင်သော စာရင်းအင်းဒေတာများပေါ်တွင် အခြေခံ၍ ရှင်းပေးသည်။ ကစားသူသည် ပြိုင်ပွဲတွင်း မပါခဲ့လျှင်၊ ၎င်းတို့ပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်။

26. "အသေးစားပြစ်ဒဏ်စုစုပေါင်း"။ ပြိုင်ပွဲတွင်း အသေးစားပြစ်ဒဏ်စုစုပေါင်း အရေအတွက်ကို ဝယ်သူက ခန့်မှန်းရမည်။

27. "ကစားသမားတစ်ဦးမှ သွင်းသော ဂိုးစုစုပေါင်း"။ သတ်မှတ်ထားသော ကစားသူမှ ပြိုင်ဘက်အသင်း၏ပိုက်ကွန်အတွင်း သွင်းသော ဂိုး အရေအတွက် စုစုပေါင်းကို ဝယ်သူက ခန့်မှန်းရမည်။
28. "ထိပ်တန်း စာရင်းအင်းများ အပေါင်း-အနုတ် (အချိန်ပို အပါအဝင်)"။ လောင်းကြေးများကို အောက်ပါစည်းကမ်းများပေါ် မူတည်၍ ရှင်းပေးသည်- ပြိုင်ဘက်အသင်းမှ ဂိုး (ပယ်နယ်တီ သွင်းဂိုးများ မပါ) ရရှိထားသောကြောင့် လူပိုနည်းသော သို့မဟုတ် လူတူညီသောအသင်း နှင့် ဂိုး တစ်ဂိုး "ပေါင်း" ရချိန်တွင် ရေခဲပြင်ပေါ်၌ ရှိနေသော ဤအသင်း၏ကစားသူများ။ ပြိုင်ဘက်အသင်း၏ဂိုးဖမ်းသူသည် ယခုချိန်တွင် ဂိုး-တွင်း ဖြစ်ဖြစ် သို့မဟုတ် ၎င်းတို့ကို စကိတ်သမားဖြင့် အစားထိုးခဲ့ပြီး ပိုက်ကွန်ဗလာ ဖြစ်နေလျှင် ဖြစ်ဖြစ် ကိစ္စမရှိပါ။
သို့ဖြစ်၍ ဂိုးပေးလိုက်ရချိန်တွင် ဂိုးသွင်းသော အသင်းမှ တစ် "နုတ်" ရရှိသောကြောင့်၊ ရေခဲပြင်ပေါ်တွင် အသင်းဝင်ပိုများသောအသင်း သို့မဟုတ် တူညီသော အသင်းဝင်များ။ စာရင်းအင်းများကို တရာဝင် အရင်းအမြစ်များမှ ကောက်နှုတ်ထားရမည်။
29. ကစားသူများ၏နှစ်ဦးချင်းပြိုင်ပွဲ။ ရမှတ်များ (ဂိုး + အထောက်အပံ့)။ ယခုကစားပွဲအမျိုးအစားတွင်၊ "နောက်ဂိုး" ပေါ်ရှိ လောင်းကြေးအတွင်း ဂိုးကော အထောက်အပံ့ကိုပါ ရေတွက်မည်။
30. "VAR အသုံးပြုရန်" အလောင်းအစားသည် အငြင်းပွားစရာ အဖြစ်အပျက်ကို ပြန်ပြရန်အတွက် မည်သို့သော VAR အသုံးပြုမှုမဆို ပါဝင်သည်။
31. ပထမ 2 မိနစ် ပယ်နယ်တီ။ ပထမဆုံးပင်နယ်တီ ရရှိမှုအတွက် စည်းကမ်း ချိုးဖောက်မှု အမျိုးအစားကို ဖော်ပြပေးရမည်။ ဥပမာ- တိုက်မိခြင်း၊ အကြမ်းပတမ်း ကစားခြင်း၊ ကစားသူများ များလွန်းခြင်း စသည်။ စည်းကမ်း ချိုးဖောက်မှု နှစ်ခုနှင့်အထက် တောက်လျှောက်ဖြစ်ပေါ်ပါက၊ ဤအလောင်းအစားများကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ရှင်းပေးပြီး၊ ကျန်ရှိနေသော လောင်းကြေးများကို အလောင်းအစား စည်းမျဉ်းများ နှင့် သတ်မှတ်ချက်များအရ ရှင်းပေးပါသည်။

11.31. ဘိုးလင်းကစားခြင်း

1. လောင်းကြေးများကို အဖြတ်များနှင့် ပြိုင်ပွဲများပေါ်တွင် လက်ခံသည်။ ပြိုင်ပွဲအတွင်း၊ အဖြတ်များအားလုံး ကစားရမည်။ အနိုင်ရသူကို ပြိုင်ပွဲ မပြီးမြောက်ခင် အကြောင်း တစ်ခုခုကြောင့် ဆုံးဖြတ်ခဲ့လျှင်၊ နောက်ထပ် ကစားမှုက ရလဒ်ကို ထိခိုက်သည် မဟုတ်ပါက၊ အဖြတ်များပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို ပျက်ပြယ်သည်ဟု မှတ်ယူသည်။
2. အနိုင်ရသူကို အဖြတ်များ အားလုံး မပြီးမြောက်ခင် ဆုံးဖြတ်ခဲ့လျှင်၊ အနည်းဆုံး တစ်ဘက်ဘက်မှ ပြိုင်ပွဲအဆုံးသတ်အထိ ကစားပေးမှသာ၊ ပြိုင်ပွဲ အနိုင်ရသူပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို တရားဝင် ရလဒ်ပေါ် အခြေခံ၍ ရှင်းပေးမည်။
3. ပြိုင်ပွဲတွင်း နာမည်ပေးပြီးသော ကစားသူများထဲမှ တစ်ယောက်ယောက်ကို ပွဲမစခင် ပြောင်းလဲရာတွင် လောင်းကြေးများအားလုံး ပျက်ပြယ်မည်။
4. ပြိုင်ပွဲစခဲ့ပြီး မပြီးမြောက်ခဲ့လျှင်၊ နောက်တစ်ဆင့်တက်ရန် အဆင့်မီသောကစားသူကို အနိုင်ရသူအဖြစ် မှတ်ယူမည်။

11.32. စစ်တုရင်

1. ကစားပွဲ ရလဒ်ပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို ထိုကစားပွဲ၏တရားဝင် ရလဒ်ပေါ်အခြေခံပြီး ရှင်းပေးသည့်အပြင် ပြိုင်ပွဲ ရလဒ်ပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို ထိုပြိုင်ပွဲတွင် ပါဝင်သော ကစားပွဲများအားလုံး ရလဒ်ပေါ် အခြေခံပြီး

ရှင်းပေးသည်။

2. ပြိုင်ပွဲအဆုံးတွင် ကစားသူ တစ်ယောက်ထက် ပိုပြီး ပထမနေရာကို မျှဝေရခဲ့လျှင်၊ အဆင့်တူစည်းကမ်းကို သရေအဆုံးအဖြတ်မရှိသည်အထိ သို့မဟုတ် အမှတ်အပိုများ မပေးသည်အထိ ကျင့်သုံးရမည်။
3. ကစားပွဲ စတင်ရန် နောက်ကျခဲ့လျှင် သို့မဟုတ် အကြောင်းတစ်ခုခုကြောင့် ကစားပွဲ ရွှေ့ဆိုင်းခဲ့လျှင်၊ လောင်းကြေးများအားလုံးကို ကစားပွဲ အဆုံးမရောက်မချင်း သို့မဟုတ် ပြိုင်ပွဲအဆုံးထိ ရပ်ထားမည်။
4. အကြောပေး (0)။ ကစားပွဲ သရေကျခဲ့လျှင်၊ လောင်းကြေးများအားလုံး ပျက်ပြယ်သည်ဟု မှတ်ယူသည်။
5. ပြိုင်ပွဲပုံစံ ပြောင်းလဲခဲ့ပါက၊ ထိုပြိုင်ပွဲပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို 1.00 လေးဖြင့်ရှင်းပေးမည်။

11.33. ဖော်မြူလာဝမ်း၊ ဆိုင်ကယ်များ၊ မော်တော်ဆိုင်ကယ်မောင်း ပြိုင်ပွဲ

1. ပြိုင်ပွဲသည် မပြီးမြောက်ခဲ့ဘဲ တရားဝင်ရလဒ်ကို မကြေငြာခဲ့လျှင်၊ ဆုံးဖြတ်ထားပြီးသော အလောင်းအစားများမှလွဲ၍ လောင်းကြေးများအားလုံး ပျက်ပြယ်သည်ဟု မှတ်ယူသည်။
2. လောင်းကြေးများကို ရာသီ၏နောက်ဆုံးပြိုင်ပွဲပြီးသည်နှင့် နိုင်ငံတကာ မော်တော်ကား အဖွဲ့ချုပ် (FIA) မှ အမျိုးအစားခွဲခြားခြင်းအရ ရှင်းပေးသည်။
3. အရည်အချင်းမီ လောင်းကြေးများ။ FIA အရ အရည်အချင်းစစ်အပိုင်းမှ တရားဝင်အချိန်များကို လောင်းကြေးများ ရှင်းပေးရန် အသုံးပြုမည်။ "အမြန်ဆုံး" အလောင်းအစားအတွက်၊ တတိယ အရည်အချင်းမီအပိုင်းမှ အချိန်များကို ရေတွက်မည်။ တတိယ အရည်အချင်းမီအပိုင်း မရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကြေးများကို FIA မှ ဖွဲ့စည်းခဲ့သော တရားဝင်ဇယားအတိုင်း ရှင်းပေးမည်။ ပယ်နယ်တီများကို အလောင်းအစား ရည်ရွယ်ချက်များအတွက် မရေတွက်ပါ။ သို့သော်၊ FIA အရ၊ အနိုင်ရသူကိုဆုံးဖြတ်ရာတွင် အရည်အချင်းအတွင်းမှ ပယ်နယ်တီ အချိန်များကို ထည့်သွင်းရေတွက်မည်။ လောင်းကြေးများကို ရပ်ရန်အတွက် မောင်းသူများသည် ပထမအရည်အချင်းမီ အပိုင်းကို စရမည်။ အမြန်ဆုံး အရည်အချင်းမီ ပြေးလမ်း 1 နှင့် 2 ပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို မောင်းသူများက အရည်အချင်းမီ ပြေးလမ်းအပတ်ကို စတင်မှသာ ရပ်မည်။
4. အဆင့်အတန်းမီရန်။ အဆင့်အတန်းခွဲရန်အလိုငှာ၊ မောင်းသူသည် အနိုင်ရသူမှ မောင်းခဲ့သော ပြေးလမ်းအပတ်များကို 90% ပြီးမြောက်ရမည် (အနီးစပ်ဆုံး နံပါတ်တစ်ခုလုံးကို ယူသည်)။ အနိုင်ရသူမှ မောင်းခဲ့သော ပြေးလမ်းအပတ်များကို 90% ပြီးမြောက်သည် အထိ မောင်းပြီး အနားယူခဲ့သော မောင်းသူများကို အဆင့်အတန်းမီသည်ဟု မှတ်ယူသည်။
5. "ပြိုင်ပွဲအနိုင်ရသူ" (နောက်ဆုံးအဆင့် အနိုင်ရသူ)။ နောက်ဆုံးအဆင့်သတ်မှတ်ချက်များတွင် (နောက်ဆုံးအဆင့်) ပထမနေရာရသော မောင်းသူကို အနိုင်ရသူအဖြစ် မှတ်ယူမည်။
6. "ပြိုင်ပွဲ ဥှီးဆောင်သူ အရေအတွက်"။ ပထမနေရာ (များသောအားဖြင့် ရှေ့ဆုံးတာထွက်နေရာ) မှ စသော မောင်းသူ တစ်ဦးဦးကို ပြိုင်ပွဲဥှီးဆောင်သူအဖြစ် စဉ်းစားမည်။ ထို့ပြင်၊ ထိုပြိုင်ပွဲစပြီးနောက် ပြေးလမ်းအပတ်ကို ပထမဆုံး ပြီးမြောက်ခဲ့သော မည်သည့်မောင်းသူကိုမဆို ပြိုင်ပွဲဥှီးဆောင်သူအဖြစ် စဉ်းစားမည်။ စင်မြင့်ပေါ် တင်ပြချိန်ရှိ တရားဝင် FIA ရလဒ်များကို အသုံးပြုမည်။
7. "နောက်ဆုံး အဆင့်သတ်မှတ်ချက်အတွင်း မောင်းသူနေရာ"။
8. "ခေါင်းချင်းဆိုင်"။ ပိုစွမ်းဆောင်နိုင်မည့် မောင်းသူ နာမည် နှစ်ဦးကို ဝယ်သူက ခန့်မှန်းရမည်။ ပြိုင်ပွဲအတွင်း ပိုမြင့်သောနေရာဖြင့် ပြီးဆုံးခဲ့သော မောင်းသူ (နောက်ဆုံးအဆင့်အတွင်း) ကို ပိုစွမ်းဆောင်နိုင်သည်ဟု မှတ်ယူမည်။
မောင်းသူနှစ်ဦးလုံး လောင်းကြေးများကို ရပ်ရန် ပြိုင်ပွဲကို စတင်ရမည်။ မောင်းသူနှစ်ဦးစလုံး ပြီးဆုံးရန် ပျက်ကွက်ခဲ့ပါက၊ လောင်းကြေးများကို ပြီးမြောက်ခဲ့သော ပြေးလမ်းအပတ်များပေါ် အခြေခံပြီး ရှင်းပေးမည်။ မောင်းသူနှစ်ဦးလုံး ပြိုင်ပွဲမှ အနားယူခဲ့ပါက၊ ပြေးလမ်းအပတ်များ ပိုပြီးမြောက်ခဲ့သော မောင်းသူကို

ပိုစွမ်းဆောင်နိုင်သည်ဟု မှတ်ယူမည်။ မောင်းသူ နှစ်ဦးလုံး တူညီသော ပြေးလမ်းအပတ်ပြီးနောက် အနားယူခဲ့ပါက၊ လောင်းကြေးများကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်။

မောင်းသူမှ ၎င်းတို့၏အမြန်ဆုံး ပြေးလမ်းအပတ်ကို ပြီးမြောက်ရန် ပျက်ကွက်ခဲ့လျှင် (အဆင့်မီအချိန်ကို ပြရန် ပျက်ကွက်ခဲ့လျှင်)၊ ၎င်းတို့၏နေရာများကို နောက်ဆုံး ဇယားနေရာပေါ် အခြေခံ၍ ဆုံးဖြတ်မည်။

9. "ပြိုင်ပွဲကို ပြီးမြောက်ရန် - မှန်/မှား"။ ပြိုင်ပွဲကို ပြီးဆုံးမည့် မောင်းသူအမည်ကို ဝယ်သူက ခန့်မှန်းရမည်။ ဥဦးဆောင်သူနောက်မှ ပန်းဝင်သည်ဟု သတ်မှတ်ပါက မောင်းသူကို ပြီးမြောက်သည်ဟု မှတ်ယူသည်။

10. "အမြန်ဆုံး ပြေးလမ်းအပတ်"။ မည်သည့်မောင်းသူက အမြန်ဆုံးပြေးလမ်းအပတ် ပတ်ချိန် သတ်မှတ်နိုင်မည်ကို ခန့်မှန်းရမည်။

11. ပြိုင်ပွဲတွင်း အစမ်းလေ့ကျင့်သည့် ပြေးလမ်းအပတ်ကို ထည့်တွက်သည်။

12. မော်တော်ဆိုင်ကယ်မောင်း ပြိုင်ပွဲ။ ပွဲ မပြီးမြောက်ခင် ရပ်နားခဲ့လျှင်၊ 24 နာရီအတွင်း ပွဲဆက်ပြိုင်ခဲ့လျှင် သို့မဟုတ် ရလဒ်သည် ချွင်းချက်မရှိ ဆုံးဖြတ်ထားပြီးသား ဖြစ်လျှင် ပေးထားသော လောင်းကြေးများအားလုံးကို ရပ်မည်။ တနည်းအားဖြင့်၊ လောင်းကြေးများကို ပျက်ပြယ်သည်ဟု မှတ်ယူသည်။ ပြိုင်ပွဲငယ် ရှစ်ခုအပြီး အကြောပေး အလောင်းအစားများနှင့်ပတ်သက်၍၊ ယခင် ပြိုင်ပွဲငယ် ရှစ်ခုကို ပြီးမြောက်ရမည်၊ သို့မဟုတ်ပါက လောင်းကြေးများကို ပျက်ပြယ်သည်ဟု မှတ်ယူမည် ဖြစ်ပြီး ပြိုင်ပွဲငယ်များကို ထည့်မတွက်ပါ။ ပွဲစီစဉ်ထားချိန် မတိုင်မီ ရွှေ့ဆိုင်းလိုက်ရလျှင်၊ ပွဲကို 24 နာရီအတွင်း မစနိုင်ခဲ့ပါက လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပျက်ပြယ်သည်ဟု မှတ်ယူမည်။ နောက်ဆုံးပြိုင်ပွဲငယ်အပြီး (လိဒ် အချိန်ဇယားအရ) သို့မဟုတ် တရားဝင်စင်မြင့်ရလဒ် (တစ်ဦးချင်းစီ ယှဉ်ပြိုင်မှုများ/ဂရင်းပရီ) တို့ပေါ်ရှိ ရလဒ်ပေါ်တွင် အလောင်းအစားများအားလုံးကို ရှင်းပေးပါမည်။ နောက်ဆက်တွဲ ပန်ကြားချက်များမရှိ၊ အရည်အချင်းမမီမှုများ သို့မဟုတ် ပွိုင့်နုတ်ယူမှုများကို ရေတွက်မည်။ သက်ဆိုင်ရာပြိုင်ပွဲများ၏တရားဝင်အရင်းအမြစ်များ သို့မဟုတ် တရားဝင် ဝတ်ဆိုင်များမှ အချက်အလက်များကိုသာ လောင်းကြေး ရှင်းပေးရန် အသုံးပြုနိုင်သည်။ တရားဝင် အရင်းအမြစ်များမှ သတင်းအချက်အလက်များ မှားနေသည်ဟု သက်သေပြနိုင်ပါက၊ လွတ်လပ်သော အရင်းအမြစ်များကို လောင်းကြေး ရှင်းပေးရန် အသုံးပြုနိုင်သည်။

13. မော်တော်ဆိုင်ကယ်မောင်း ပြိုင်ပွဲ

1. ပွဲစီစဉ်ထားချိန် မတိုင်မီ ရွှေ့ဆိုင်းလိုက်ရလျှင်၊ 24 နာရီအတွင်း ပွဲပြန်စသော ဖြစ်ရပ်များမှ လွဲ၍၊ လောင်းကြေးအားလုံးကို ပယ်ဖျက်မည်။
2. ပွဲ မပြီးမြောက်ခင် နှင့် 24 နာရီအတွင်း ပွဲပြီးမြောက်ပြီး ရပ်နားခဲ့လျှင် သို့မဟုတ် ပွဲစဉ်ရလဒ်ကို ဆုံးဖြတ်ပြီးသား ဖြစ်လျှင် ပွဲစဉ်ပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများ ဆက်လက် အကျုံးဝင်သည်။
3. ပြိုင်ပွဲငယ် မပြီးမြောက်ခဲ့ပြီး တရားဝင်ရလဒ်ကို မထုတ်ပြန်ခဲ့လျှင်၊ ရလဒ်ကို ဆုံးဖြတ်ထားပြီးသား ဖြစ်ရပ်များမှလွဲ၍၊ ထိုပြိုင်ပွဲငယ်ပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများအားလုံး ပယ်ဖျက်မည်။ သို့မဟုတ်ပါက၊ လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပယ်ဖျက်မည်။
4. အနည်းဆုံး ပြိုင်ပွဲငယ် 8 ခုပြီးမြောက်လျှင် ပြိုင်ပွဲ ဖြစ်မြောက်သည် ဟု စဉ်းစားမည်။ ယခုကိစ္စတွင်၊ လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြိုင်ပွဲရပ်နားချိန်ရှိ ရလဒ်ပေါ် အခြေခံပြီး ရှင်းပေးမည် (ပွဲကို 24 နာရီအတွင်း ပြန်စသည် မဟုတ်ခဲ့လျှင်)။
5. အကြောပေး အပါအဝင် ပြိုင်ပွဲအရေအတွက်အချို့ပြီးနောက် လောင်းကြေးများအတွက်၊ သတ်မှတ်ထားသော ပြိုင်ပွဲငယ်အားလုံး ပြီးမြောက်ရမည်၊ သို့မဟုတ်ပါက လောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ပြီး ပြိုင်ပွဲငယ်များကို မရေတွက်ပါ။
6. အလောင်းအစားများအားလုံးပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို နောက်ဆုံး ပြိုင်ပွဲငယ်အပြီး (လိဒ် အချိန်ဇယားအရ) သို့မဟုတ် တရားဝင် စင်မြင့်ရလဒ် (တစ်ဦးချင်းစီ ယှဉ်ပြိုင်မှုများ/ဂရင်းပရီ) ရလဒ်များပေါ်တွင် အခြေခံ၍ ရှင်းပေးမည်။ ပန်ကြားချက် တစ်ခုခု၊ အရည်အချင်းမမီမှုများ သို့မဟုတ် အမှတ်နုတ်ယူမှုများ ကို ထည့်သွင်းရေတွက်မည် မဟုတ်ပါ။ သက်ဆိုင်ရာ

ပြိုင်ပွဲများ၏တရားဝင်အရင်းအမြစ်များ သို့မဟုတ် တရားဝင် ဝတ်ဆိုင်များမှ အချက်အလက်များကိုသာ လောင်းကြေး ရှင်းပေးရန် အသုံးပြုပါမည်။

7. ပြိုင်ပွဲငယ်တစ်ခုချင်းစီရှိ ပွိုင်ပေါ် လောင်းကြေးများကို အဆိုပါပြိုင်ပွဲငယ် အတွင်း ရခဲ့သော အမှတ်အရေအတွက်အပေါ် အခြေခံပြီး ရှင်းပေးသည်။
8. ပြိုင်ပွဲငယ် တစ်ခုစီ၏အနိုင်ရသူပေါ် လောင်းကြေးအတွက်၊ မောင်းသူအားလုံး 4 ဦးသည် ပြိုင်ပွဲကို စရမည်၊ သို့မဟုတ်ပါက၊ လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပယ်ဖျက်မည်။
9. နောက်ထပ် ပြိုင်ပွဲငယ် အနိုင်ရသူပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများအတွက်၊ အမှတ်အများဆုံး ရသောအသင်းကို အနိုင်ရအသင်းဟု မှတ်ယူမည်။ သတ်မှတ်ထားသော ပြိုင်ပွဲငယ်သည် အပြည့်အဝ ပြီးမြောက်မည်၊ သို့မဟုတ်ပါက လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပယ်ဖျက်မည်။
10. ဂရင်းပရီ သို့မဟုတ် ယူရိုချန်ပီယံပြိုင်ပွဲများအတွင်း ယှဉ်ပြိုင်သူ၏စုစုပေါင်း ပွိုင့်များပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို အဓိက အလှည့် (ပြိုင်ပွဲငယ် 20) အတွင်း ရခဲ့သော အမှတ်အရေအတွက်များ တစ်ခုတည်း အပေါ်တွင်သာ အခြေခံ၍ ရှင်းပေးသည်။ ဆီမီးဖိုင်နယ်နှင့် ဗိုလ်လုပွဲစဉ်ငယ်များကို ထည့်မတွက်ပါ။

11.34. လှေပြိုင်ပွဲ

1. ပြိုင်ပွဲတွင် လှေလှော်သူ 6 ဦး ပါဝင်သည်။ ပြိုင်ပွဲတွင် 3 ပတ် ပါဝင်သည်။ လှေလှော်သူ၏ကိရိယာများ နှင့် လှေများမှာ အောက်ပါအရောင်အတိုင်း ဖြစ်သည်-
 - လှေ 1 - အဖြူ
 - လှေ 2 - အမည်း
 - လှေ 3 - အနီ
 - လှေ 4 - အပြာ
 - လှေ 5 - အဝါ
 - လှေ 6 - အစိမ်း.
2. "ပြိုင်ပွဲ အနိုင်ရသူ"။ နောက်ဆုံးရလဒ်များအရ ပထမဆုံးနေရာတွင် ပြီးမြောက်သည့် လှေလှော်သူကို ပြိုင်ပွဲအနိုင်ရသူအဖြစ် စဉ်းစားမည်။
3. ပြိုင်ပွဲသည် မပြီးမြောက်ခဲ့ဘဲ တရားဝင်ရလဒ်ကို မကြေငြာခဲ့လျှင်၊ ဆုံးဖြတ်ထားပြီးသော အလောင်းအစားများရှိ လောင်းကြေးများမှလွဲ၍ လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပျက်ပြယ်သည်ဟု မှတ်ယူသည်။
4. 0 မှ 1 စက္ကန့် ကြားကာလအတွင်း တာထွက်လိုင်းကို ဖြတ်သန်းရမည်။ လှေသည် 0 စက္ကန့် မတိုင်ခင် (စောထွက်(F)) သို့မဟုတ် 1 စက္ကန့်ပြီး (နောက်ကျထွက်(L)) စထွက်ခဲ့လျှင်၊ ထိုလှေများပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို 1.00 ဖြင့် ရှင်းပေးမည်။
5. SP (စတင်ဈေး) သည် လှေပေါ်ရှိ နောက်ဆုံး စတင်သည့် ပေါက်ကြေးများဖြစ်သည်။ စတင်ဈေးကို တာထွက်ချိန်တွင် ပြိုင်ပွဲစဉ်သူများမှ ကမ်းလှမ်းထားသော ပျမ်းမျှ အလေးများပေါ် အခြေခံ၍ တွက်ချက်သည်။ လှေသည် ပြိုင်ပွဲ မစခင် နှုတ်ထွက်ခဲ့သော်၊ သို့မဟုတ် (တရားဝင် မှတ်တမ်းများအရ) ပြိုင်ပွဲဝင်သူ-မဟုတ်ဟု ကြေငြာခဲ့ပြီး၊ SP အလောင်းအစားအသစ် မဖွဲ့စည်းခဲ့သော်၊ နှုတ်ထွက်ခဲ့သော လှေပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို "1.00" လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်။

11.35. ကီရင်စက်ဘီး

1. ကယ်ရင်သည် မော်တာ-တပ် ဆိုင်ကယ်ပြိုင်ခြင်း ပုံစံ ဖြစ်ပြီး စက်ဘီးစီးသူများ က အနိုင်ရရန် လမ်းကြောင်းပေါ်တွင် မြန်နှုန်းထိန်းချုပ်မှု အတိုင်း ပြေးလိုက်ရသည်။
2. ပြိုင်ပွဲများကို နိုင်လူကြီး လေးဦးမှ စောင့်ကြည့်သည်။ ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးသည်နှင့် နိုင်လူကြီးများမှ အနီ သို့ အဖြူ အလံကို ဝှေ့ယမ်းပြပြီး စည်းကမ်းများကို ချိုးဖောက်မှု သို့မဟုတ် အသီးသီး လိုက်နာမှု ရှိမရှိကို ညွှန်ပြသည်။ စည်းကမ်းများ ချိုးဖောက်မှုတစ်ခုခု သိခဲ့ပါက နိုင်လူကြီးများက ထိုအဖြစ်အပျက် ဗီဒီယိုဖိုင်ကို ကြည့်ပြီး ဆုံးဖြတ်ချက်ချမည်။ ယှဉ်ပြိုင်သူသည် စည်းကမ်းများ ချိုးဖောက်သည်ဟု သက်သေပြနိုင်ခဲ့ပါက ၎င်းတို့ကို စည်းကမ်းအရ ပိတ်ပင်မည်။
3. ပါဝင်သူများ 9 ဦးထက် နည်းခဲ့ပါက အချို့လောင်းကြေးများ မရနိုင်ပါ။
4. ခြွင်းချက် အခြေအနေများ အတွင်း၊ ပြိုင်ပွဲသည် နည်းပညာဆိုင်ရာ သို့မဟုတ် အပြင်အကြောင်းများကြောင့် ရပ်နားခဲ့လျှင် (ယှဉ်ပြိုင်သူများ အပြစ်ကြောင့်မဟုတ်ဘဲ) ရလဒ်အားလုံးပေါ် လောင်းကြေးများအားလုံး ပျက်ပြယ်သည် (1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးသည်)။

11.36. ကားပြိုင်ပွဲ (ဂျပန် အမြန်လမ်း)

1. အော်တိုပြိုင်ပွဲသည် မြန်နှုန်းမြင့် ယှဉ်ပြိုင်ရသော မော်တော်ဆိုင်ကယ်မောင်း အားကစား ဖြစ်ပြီး၊ ၎င်းဆိုင်ကယ်များပေါ်တွင် ယှဉ်ပြိုင်သူများ အချင်းချင်း တစ်ဦးနှင့်တစ်ဦး မောင်းနှင်ယှဉ်ပြိုင်ရခြင်း ဖြစ်သည်။
2. ပြိုင်ပွဲကို မီတာ 500 ကတ္တရာ ပြေးလမ်းပေါ်တွင် ပြုလုပ်ပြီး၊ ယှဉ်ပြိုင်သူ 8 ဦးပါဝင်ကာ (ခြွင်းချက် အခြေအနေများတွင် 7 ဦး) 6 ပတ် ပြိုင်ရသည်။ စည်းကမ်းအရ တစ်နေ့လျှင် ပြိုင်ပွဲငယ် 12 ပွဲ ပြုလုပ်သည်။
3. ပြေးလမ်း၏မျဉ်းဖြောင့် 2 လိုင်းအပိုင်းသည် 87 မီတာ ရှည်သည်။ အမြင့်ဆုံးမြန်နှုန်းသည် 150 km/h ဖြစ်သည်။
4. ပုံမှန်ပြိုင်ပွဲငယ်များသည် ပြေးလမ်း 6 ပတ် (3,100 မီတာ) ပြေးရပြီး၊ ပိုရှည်သော ပြိုင်ပွဲငယ်များဆိုလျှင် 8 ပတ်မှ 10 ပတ်ထိ ပြေးရသည် အပတ်များ။
5. ပြိုင်ဆိုင်သူများ နောက်ဆုံးအပတ်၏စတုတ္ထအလှည့်ကို ဖြတ်ပြီးနောက် အဖြူမည်းအကွက်အလံ ဝှေ့ယမ်းပြခြင်းသည် ပြိုင်ပွဲအဆုံးဖြစ်သည်ဟု အချက်ပြသည်။
6. ပြိုင်ဆိုင်သူများသည် ပြေးလမ်းအောက် ရောက်သွားပါက ပိတ်ပင်ခံရနိုင်သည်။
7. ပြိုင်ဆိုင်သူများသည် အထိန်းအကွပ်မဲ့ လှုပ်ရှားမှုများ သို့မဟုတ် အခြား ပြိုင်ဆိုင်သူများသို့ ထိခိုက်စေသော လှုပ်ရှားမှုများ ပြုလုပ်မိပါကလည်း ပိတ်ပင်ခံရနိုင်သည်။

11.37. Lacrosse

1. လက်ခရော့ ပြိုင်ပွဲများပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို အချိန်ပိုအပါအဝင် လက်ခံသည်။
2. ဂိုးသည် 09 မိနစ် 00 စက္ကန့်တွင် ဝင်သွားခဲ့လျှင်၊ 1 မှ 9 မိနစ် ကြားကာလအတွင်း ဂိုးဝင်သည်ဟု မှတ်ယူသည်။ ဂိုးသည် 01 မိနစ် 00 စက္ကန့်တွင် ဝင်သွားခဲ့လျှင်၊ 1 မိနစ်အတွင်းအတွင်း ဂိုးဝင်သည်ဟု မှတ်ယူသည်။

11.38. Skate Cross

1. SX4 တံခွန်စိုက်ပြိုင်ပွဲသည် အတားအဆီးများနှင့် လမ်းကြောင်း ပတ်ပတ်လည် ပြိုင်ရခြင်းဖြစ်သည်။

2. ပြိုင်ဆိုင်သူများသည် ရိုလာစကိတ်များစီးထားရသည့် အားကစားသမား လေးဦး ဖြစ်ပြီး၊ တူညီသောတာထွက်မှစပြီး တခြားပြိုင်သူများ မတိုင်မီ ပန်းဝင်ရန် ကြိုးစားရသည်။
3. အားကစားသမားများသည် အတားအဆီးများတစ်ဝိုက် ၎င်းတို့ သင့်တော်သလို လမ်းကြောင်း ရှာနိုင်သည်။ သို့သော်၊ အချင်းချင်း တွန်းခြင်းသို့မဟုတ် ပြိုင်ဘက်ကို ပိတ်ဆို့ခြင်း ခွင့်မပြုပါ။
4. ဤပြိုင်ပွဲများကို မတူညီသောအဆင့်များတွင် ကျင်းပပြီး ပြိုင်ပွဲတစ်ခုချင်းအပြီး၊ 1 နှင့် 2 နေရာတွင် ရှိသော အားကစားသမားများက နောက်တစ်ဆင့်သို့ တက်နိုင်ပြီး 3 နှင့် 4 နေရာရှိ အားကစားသမားများက အဆင့်မှ ကျသည်။
5. အားကစားသမား တစ်ယောက်ချင်းသည် တံခွန်စိုက်ပြိုင်ပွဲ(အတွဲလိုက် ပြိုင်ပွဲများ) ရလဒ်ပေါ် အခြေခံပြီး အဆင့် ရသည်။ အားကစားသမား တစ်ဦးချင်း အဆင့်က တံခွန်စိုက်ပြိုင်ပွဲအစတွင် ၎င်းတို့ စတင်သောနေရာကို ဆုံးဖြတ်သည်။

11.39. တီဗီဂိမ်းများ

1. ယူရိုဗီးရှင်း သီချင်းပြိုင်ပွဲ။
 - ပွဲစဉ်များ။ ဗိုလ်လုပွဲတွင် ပါဝင်သော မည်သည့် နိုင်ငံအမည် နှစ်ခုက ပိုမိုမြင့်မားစွာ ပြီးစီး မည်ကို ဝယ်သူက ခန့်မှန်းရမည်။ ပါဝင်သော နိုင်ငံများသည် ရမှတ်တူပါက၊ လောင်းကြေးများကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်။
 - လောင်းကြေးများကို www.eurovision.tv တွင်ရှိသော သတင်းအချက်အလက်များနှင့်အညီ ရှင်းပေးသည်။
2. တီဗီ - ဂိမ်းများ။ Box Office. အချို့ဖြစ်ရပ်များအတွင်း လောင်းကြေးများကို တိကျသော box office ဒေတာထွက်ပေါ်လာသော အောက်ပါ လအလယ်တွင် ရှင်းပေးနိုင်သည်။
Game of Thrones။ သတ်မှတ်ထားသော အပိုင်း၏ ကြည့်ရှုသူပေါင်း။ ပထမဆုံး ထုတ်လွှင့်ပြချိန်တွင် ကြည့်ခဲ့သော ကြည့်ရှုသူများကိုသာ ရေတွက်မည်။ ပြန်ပြခြင်း၊ P2P ဖိုင် မျှဝေခြင်း သို့မဟုတ် တခြားနည်းပညာများပေါ်ရှိ ကြည့်ရှုခြင်း အားလုံး မပါဝင်ပါ။
စီးရီးထဲရှိ ဖြစ်ရပ်များပေါ် လောင်းကြေးများကို အပိုင်းထုတ်လွှင့်ပြီး 24 နာရီ ကြာပြီးနောက် ရှင်းပေးသည်။
USA နှင့် တခြားနိုင်ငံများအတွင်း box office ရလဒ်များကို <http://www.boxofficemojo.com> ပေါ်ရှိ သတင်းအချက်အလက်များပေါ် အခြေခံပြီး ဆုံးဖြတ်သည်။
3. ရက်ပ်ပြိုင်ပွဲများပေါ် လောင်းကြေးများကို ပြိုင်ပွဲစတင်သော အနီးစပ်ဆုံးအချိန် ပေါ်မူတည်၍ လက်ခံသည်။ ပြိုင်ပွဲသည် အမှတ်တကယ်တွင် နောက်ကျပြီး စနိုင်သည်။ အနိုင်ရသူပေါ် လောင်းကြေးများကို ပြိုင်ပွဲ၏တရားဝင်ဗီဒီယို ရရှိနိုင်ပြီးနောက်တွင် ရှင်းပေးသည်။
4. အထူးအလောင်းအစားများ။ ပွဲ၏ရလဒ်သည် ရရှိနိုင်သော လောင်းကြေးများ စာရင်းတွင် မပါဝင်ပါက လောင်းကြေးများအားလုံးကို ရပ်ပြီး အရှုံးအဖြစ် သတ်မှတ်သည်။

11.40. နိုင်ငံရေး

1. "အနိုင်ရသူ"။ ပြိုင်ဆိုင်သူသည် မဲပေးမှု မဆုံးခင် နှုတ်ထွက်သွားပါက သို့မဟုတ် ပြေးခြင်းမှ တားမြစ်ခံရပါက၊ ထိုပြိုင်ဆိုင်သူပေါ် လောင်းကြေးများကို အရှုံးဖြင့် ရှင်းပေးသည်။

11.41. Esports

1. Counter-Strike နှင့်ပတ်သတ်၍ အလှည့်များပေါ် စုစုပေါင်းနှင့် အကြောပေး လောင်းကြေးများကို ဖြစ်နိုင်သော အချိန်ပိုများပါဝင်ပြီး လက်ခံပေးသည်။
2. ကစားသူတစ်ဦးဦး (သို့မဟုတ် အသင်း) ပြိုင်ပွဲမှ နှုတ်ထွက်ခဲ့ပါက (မည့်အသည့်အကြောင်းကြောင့်ဖြစ်ဖြစ်)၊ ကျန်ရှိသော အလှည့်များ/မြေပုံများအားလုံးတွင် ရှုံးနိမ့်သည်ဟု မှတ်ယူသည်။ ရလဒ်သည် ပြိုင်ပွဲ ရပ်ဆိုင်းသောအချိန်တွင် ဆုံးဖြတ်ထားပြီး မဟုတ်လျှင်၊တိုက်ရိုက်လွှင့် အလောင်းအစားပေါ် လောင်းကြေးများကို "1.00" လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်။
3. ပြိုင်ပွဲကို 24 နာရီထက် ပို၍ ရွေ့ဆိုင်းခဲ့ပါက၊ ကုမ္ပဏီမှ လောင်းကြေးများကို "1.00"လေးဖြင့် ရှင်းပိုင်ခွင့် ရှိသည်။
4. ကစားသူ သို့မဟုတ် အသင်းတို့သည် smurf အကောင့်များ အသုံးပြုလျှင်တောင်မှ၊ ၎င်းတို့၏အသုံးပြုသူအမည်ကို မှားယွင်းရိုက်နှိပ်မှုကြောင့် လောင်းကြေးများ ပျက်ပြယ်မည် မဟုတ်ပါ။ ဒီဖြစ်ရပ်တွင် လောင်းကြေးများ ရပ်တည်ပါမည်။ ပြိုင်ပွဲတွင်း ဖြစ်ရပ်တူခဲ့လျှင်တောင်မှ၊ အသင်းသားများ လူစားထိုးခြင်း မရှိလျှင်၊ လောင်းကြေးများကို ထိခိုက်စေသည်။
5. အုပ်ချုပ်သူမှ ပြိုင်ပွဲကို ရပ်ပြီး ပြန်ကစားခိုင်းခဲ့လျှင်၊ ရပ်နားသောပြိုင်ပွဲ၏ရလဒ်ကို ထည့်မတွက်ပါ။
6. မြေပုံများအတွင်း အကြောပေးများနှင့် စုစုပေါင်းများကို စုစုပေါင်း သို့မဟုတ် အကြောပေးများကို သတ်မှတ်ထားသောမြေပုံနှင့် ပတ်သတ်၍ ပေးသောအခါ သို့မဟုတ် ပွဲစဉ်ကို အကောင်းဆုံးအခြေခံပေါ်တွင် မူတည်၍ ကျင်းပသောအခါ တို့မှလွဲ၍ထည့်တွက်သည်။
7. "မြေပုံသည် နေ့ခင်းဘက်အတွင်း ကုန်ဆုံးသည်"။ ဤအလောင်းအစားကို ဂိမ်း၏နေ့နှင့်ည စက်ဝန်းအပေါ် အခြေခံထားသည်။ ပထမဆုံးနေ့သည် 0 မိနစ်တွင် စပြီး ငါးမိနစ်တိုင်း ညဘက်နှင့် တလှည့်စီ ပြောင်းသည်။ Night Stalker ဇာတ်ကောင်က ဆင့်ခေါ်ထားသော ချက်ချင်း ညဘက် အထူးစွမ်းရည်ကြောင့် နေ့အဖြစ် သတ်မှတ်ထားဆဲ ဖြစ်သည်။
8. ဒိုတာ 2 နှင့် League of Legends အတွင်း မြေပုံ သို့မဟုတ် ပြိုင်ပွဲ အနိုင်ရသူကို ပလ္လင်ရပြီးနောက် သို့မဟုတ် အသင်းတစ်ခုခု ချိတ်ဆက်မှု ကျသွားပြီးနောက် ကြော်ငြာသည်။
9. ပွဲအတွင်း အခြားဖြစ်စဉ်များမပါဝင်ဘဲ မေးထားသည့် ဆက်တိုက်သတ်ခြင်း ပြီးမြောက်မှု ရှိမရှိအပေါ် အခြေခံ၍ ဆက်တိုက် သတ်ခြင်းများ ("Triple Kill"၊ "Quadra Kill"၊ "Penta Kill"၊ "Ultra Kill"၊ "Rampage" စသည်ဖြင့်) အပေါ် လောင်းကြေးများကို ရှင်းပေးသည်-
 - ဆက်တိုက်သတ်ခြင်းကို မှတ်တမ်းတင်ထားပါက၊ "ဟုတ်" လောင်းကြေးများနိုင်ပြီး "မဟုတ်" လောင်းကြေးများ ရှုံးသည်
 - ဆက်တိုက်သတ်ခြင်းကို မှတ်တမ်းမတင်ထားပါက၊ "ဟုတ်" လောင်းကြေးများ ရှုံးပြီး "မဟုတ်" လောင်းကြေးများ အနိုင်ရသည်
 "အများဆုံး Multi-Kill" အပေါ် လောင်းကြေးများကို ပွဲအတွင်း အမြင့်ဆုံး ဆက်တိုက်သတ်ခြင်း ရလဒ်ပေါ်အခြေခံ၍ ရှင်းပေးသည်။

ဥပမာ (Dota 2)- အကယ်၍ Rampage ရှိပါက "Rampage - ဟုတ်" လောင်းကြေးများနှင့် "Ultra Kill - ဟုတ်" လောင်းကြေးများ အနိုင်ရပြီး Rampage ကို အများဆုံး multi-kill အဖြစ် မှတ်ယူသည်။
10. ဒိုတာ 2 "နှစ်ကောင်သတ်ခြင်း"၊ "သုံးကောင်သတ်ခြင်း"၊ "လေးကောင်သတ်ခြင်း" နှင့် "ငါးကောင်သတ်ခြင်း" လောင်းကြေးများကို မြေပုံတစ်ခုလျှင် ဆက်တိုက် သတ်နိုင်သည့် အများဆုံးအရေအတွက်အတိုင်း ရှင်းပေးမည်။ ဥပမာ- လေးကောင်သတ်ခြင်း ဖြစ်ခဲ့ပြီး ၎င်းသည် ဆက်တိုက် သတ်နိုင်သည့် အများဆုံးအရေအတွက် ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ "လေးကောင်သတ်ခြင်း - မှန်" လောင်းကြေးက နိုင်ပြီး အခြားလောင်းကြေးများ ရှုံးနိမ့်သည်။

ဒိုတာ 2 အတွင်း "ဘယ်သူက နောက်ထပ် သတ်နိုင်မလဲ" လောင်းကြေးများ (20th၊ 30th၊ 40th ကြိမ် စသည်ဖြင့်) တို့သည် နောက်ထပ် သတ်နိုင်မှုအတွက် လောင်းကြေးများ ဖြစ်သည်။ အနိုင်ရသူသည် မြေပုံ

ပေါ်တွင် 10 ကြိမ်(20th၊ 30th၊ 40th ကြိမ်စသည်ဖြင့်) သတ်နိုင်သော အသင်းဖြစ်သည်။ ဥပမာ- ရမှတ် 5:4 ပြီးနောက်၊ ရမှတ်သည် 5:5၊ အသင်း 2 နိုင်သည်။

11. မိနစ်ဖြင့် မြေပုံသက်တမ်းပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို ကစားပွဲ၏မိနစ်စီအလိုက် ကုန်လွန်ပြီးသော စက္ကန့်ဖြင့် ရှင်းပေးမည်။ ထို့ကြောင့် "မြေပုံ၏သက်တမ်း 27.5 အထက်"ရလဒ်ကို ရွေးခဲ့လျှင်၊ လောင်းကြေးနိုင်ရန် 27:30 အပြီး မြေပုံသည် ပြီးဆုံးရန် လိုအပ်သည် - ဆိုလိုသည်မှာ 27:35၊ 27:44 စသည်ဖြင့်။ မြေပုံသည် 27:15 တွင် ဆုံးခဲ့လျှင်၊ လောင်းကြေး ရှုံးနိုင်ပြီး၊ ကစားပွဲသည် 27:30 တွင် ပြီးဆုံးခဲ့လျှင်၊ လောင်းကြေးများကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်။

Counter-Strike- Global Offensive (CS:GO)

1. အနိုင်ရသူ - ပြိုင်ပွဲအနိုင်ရသူအပေါ် လောင်းကြေး။ ပစ်စတိုက်အလှည့်တွင် ပထမဆုံးသတ်ခြင်း ပြီးသည့်နောက် ပြိုင်ပွဲကို စတင်သည်ဟု ယူဆသည်။ A 1x2 လောင်းကြေးသည် အနိုင်ရသူ လောင်းကြေးနှင့် ဆင်တူသော်လည်း ဖြစ်နိုင်ချေရလဒ် ဖြစ်နိုင်သော သရေများ ပါဝင်သည်။ ပြိုင်ပွဲအတွင်း လောင်းကြေးများကို သရေ ဖြစ်နိုင်သောအချိန်တွင် ကမ်းလှမ်းသည် (ဥပမာအားဖြင့်၊ အချိန်ပို မပါဝင်ဘဲ B02 ပြိုင်ပွဲများ သို့မဟုတ် B01 ပြိုင်ပွဲများ)။
2. 0 ဟန်ဒီကပ် - သရေ မပါဝင်ဘဲ၊ အသင်းတစ်သင်း အနိုင်ရမှုအပေါ် လောင်းကြေး။ ပြိုင်ပွဲသည် သရေ ဖြင့် ပြီးဆုံးခဲ့လျှင်၊ လောင်းကြေးကို 1.00 ပေါက်ကြေးဖြင့် ရှင်းပေးမည် (ပြန်အမ်းမည်)။
3. မြေပုံစုစုပေါင်း-စုံ/မ - ပြိုင်ပွဲအတွင်း ကစားခဲ့သော မြေပုံအရေအတွက်ပေါ်ရှိ လောင်းကြေးသည် မ သို့မဟုတ် စုံ ဖြစ်နိုင်မည်။
4. မြေပုံစုစုပေါင်း - အချိန်ပို အပါအဝင်၊ ပြိုင်ပွဲအတွင်း ကစားခဲ့သော မြေပုံစုစုပေါင်းပေါ်ရှိ လောင်းကြေး။
5. မှန်ကန်သော မြေပုံရမှတ် - ပြိုင်ပွဲအတွင်း မြေပုံတစ်ခုချင်းစီ၏မှန်ကန်သော နောက်ဆုံး ရမှတ်ပေါ်ရှိ လောင်းကြေး။
6. စုစုပေါင်း အလှည့်များ - ပြိုင်ပွဲအတွင်း အသင်းနှစ်ခုလုံး ကစားခဲ့သော အလှည့်အရေအတွက်ပေါ်ရှိ လောင်းကြေး။
7. မြေပုံတစ်ခုချင်းအလိုက် ရလဒ်များ-
 - အနိုင်ရသူ (OT အပါအဝင်) - ထပ်ဆောင်း အလှည့်များ အပါအဝင်၊ ပြိုင်ပွဲအတွင်း သီးခြားမြေပုံ အနိုင်ရသူအပေါ် လောင်းကြေး။ ပထမပိုင်း အနိုင်ရသူ - ပထမအသင်းမှ သီးခြားမြေပုံအပေါ် 7 လှည့်အထိ နိုင်ရန်အပေါ် လောင်းကြေး။
 - စုစုပေါင်း အလှည့်များ မ/စုံ - မြေပုံတစ်ခုချင်းပေါ်တွင် ကစားခဲ့သော အလှည့်အရေအတွက်သည် မကိန်း သို့မဟုတ် စုံကိန်း ဖြစ် မဖြစ်အပေါ် လောင်းကြေး။
 - စုစုပေါင်း အလှည့်များ - မြေပုံတစ်ခုချင်းပေါ်တွင် ကစားခဲ့သော စုစုပေါင်း အလှည့်အရေအတွက်အပေါ် လောင်းကြေး။
 - ဗုံး ဖောက်ခွဲမှုဖြင့် ပြီးဆုံးရန် အလှည့် စုစုပေါင်း- မြေပုံတစ်ခုချင်းပေါ်တွင် ဗုံး ဖောက်ခွဲမှုနှင့် ပြီးဆုံးသော အလှည့်အရေအတွက်အပေါ် လောင်းကြေး။
 - အချိန်ပို ရှိမလား ဟုတ်/မဟုတ် - သီးခြားမြေပုံသည် အချိန်ပို ဆက်သွားမသွား အပေါ် လောင်းကြေး။
 - အသင်းသားအချင်းချင်း သတ်ဖြတ်မှု ဟုတ်/မဟုတ် - ရွေးချယ်ထားသော အသင်းသည် မြေပုံတစ်ခုချင်းတွင် အသင်းသားအချင်းချင်း သတ်ဖြတ်မှု ဖြစ်မည်အပေါ် လောင်းကြေး။ "အသင်းသားအချင်းချင်း သတ်ဖြတ်မှု" သည် ကစားသူက ၎င်းတို့၏အသင်းဖော်များထဲမှ တစ်ယောက်ယောက်ကို သတ်ဖြတ်ခြင်း ဖြစ်သည်။
 - ဓားဖြင့် သတ်ခြင်း ဟုတ်/မဟုတ် - ရွေးချယ်ထားသော အသင်းသည် မြေပုံတစ်ခုချင်းပေါ်တွင် ပြိုင်ဘက်ကို ဓားဖြင့် သတ်ခြင်းအပေါ် လောင်းကြေး။
8. ပစ်စတိုက် အလှည့် ရလဒ်များ (ပုံကြည့်မှာ ပေါင်းချုပ်အဆင့်တွင် ပထမနှင့် တတိယဆုရသော ရောင်ခံ):-
 - ပစ်စတိုက် အလှည့် (X) အနိုင်ရသူ - မည်သည့်အသင်းက သတ်မှတ်ထားသော မြေပုံပေါ်တွင် ပစ်စတိုက်အလှည့်တစ်ခုချင်း အနိုင်ရမည်အပေါ် လောင်းကြေး။
 - ပစ်စတိုက် နှစ်လှည့် အနိုင်ရသူ - မည်သည့်အသင်းက သတ်မှတ်ထားသော မြေပုံ ပေါ်တွင် ပစ်စတိုက် နှစ်လှည့်လုံး အနိုင်ရမည်အပေါ် လောင်းကြေး။
 - အလှည့် (X) အတွင်း ဗုံးထောင်ခဲ့ခြင်း - သတ်မှတ်ထားသော မြေပုံပေါ်တွင် အလှည့်တစ်ခုအတွင်း ဗုံးထောင်နိုင်ခဲ့မည်အပေါ် လောင်းကြေး။
 - အနိုင်ရသော ပစ်စတိုက်အလှည့် စုစုပေါင်း - ပြိုင်ပွဲအတွင်း ရွေးချယ်ထားသော အသင်းမှ သတ်မှတ်ထားသော ပစ်စတိုက် အလှည့်အရေအတွက်ကို အနိုင်ရ မရ အပေါ် လောင်းကြေး။
 - စုစုပေါင်း ပစ်စတိုက် အလှည့် သတ်ဖြတ်မှုများ - သတ်မှတ်ထားသော မြေပုံ အပေါ် ပစ်စတိုက် အလှည့်တစ်ခုချင်းတွင် အသင်းနှစ်ခုလုံး၏စုစုပေါင်း သတ်ဖြတ်ခြင်း အရေအတွက် ပေါ် လောင်းကြေး။
9. အသင်းတစ်ခုချင်းစီ ရလဒ်များ-
 - စုစုပေါင်း အလှည့်များ - ပြိုင်ပွဲအတွင်း အသင်းတစ်ခုချင်းမှ စုစုပေါင်း နိုင်ခဲ့သော အလှည့်အရေအတွက်အပေါ် လောင်းကြေး။
 - မြေပုံအလှည့် စုစုပေါင်း - သတ်မှတ်ထားသော မြေပုံတွင် အသင်းတစ်သင်းချင်း နိုင်ခဲ့သော သတ်မှတ်ထားသည့် အလှည့်အရေအတွက်အပေါ် လောင်းကြေး။

- အကြမ်းဖက်သမားများ/တန်ပြန်-အကြမ်းဖက်သမားများမှ အနိုင်ရသော အလှည့် စုစုပေါင်း - အသင်းတစ်သင်းချင်းမှ တိုက်ခိုက်သူ (အကြမ်းဖက်သမားများ) သို့မဟုတ် ခုခံသူ (တန်ပြန်-အကြမ်းဖက်သမားများ) အဖြစ် ကစားရင်း သတ်မှတ်ထားသော မြေပုံပေါ်တွင် သတ်မှတ်ထားသည့် အလှည့်အရေအတွက် အနိုင်ရရှိမည်အပေါ် လောင်းကြေး။
- အလှည့် (X) အနိုင်ရသူ - ရွေးချယ်ထားသော အသင်းမှ သတ်မှတ်ထားသော မြေပုံပေါ်တွင် တစ်လှည့်ချင်း အနိုင်ရသည့်အပေါ် လောင်းကြေး။
- အလှည့်တစ်ခုအတွင်း အောင်ပွဲကို မြေပုံပေါ်ရှိ ပြိုင်ဘက်များ အားလုံးကို သတ်ခြင်း၊ ဗုံးဖြင့် ဖောက်ခွဲခြင်း/ချေမှုန်းခြင်း၊ သို့မဟုတ် အချိန်ကုန်ဆုံးချိန်တွင် ဖြစ်ပေါ်လာသော ရလဒ်အတိုင်း ရရှိပါမည်။မြေပုံတစ်ခုချင်းပေါ်ရှိ အလှည့်များ
- မြေပုံ (X) - X အလှည့်များအတွက် ပြိုင်ပွဲ - မည်သည့် အသင်းက သတ်မှတ်ထားသော အရေအတွက်ကို ပထမဆုံး အနိုင်ရမည်အပေါ် လောင်းကြေး။
- မြေပုံ (X) - ရမှတ်အမှန် - မြေပုံတစ်ခုချင်းသည် သတ်မှတ်ထားသော ရမှတ်ဖြင့် ပြီးဆုံးမည်အပေါ် လောင်းကြေး။

10. အချိန်ပို - မြေပုံပေါ်ရှိ အောင်ပွဲကို အနည်းဆုံး အလှည့် 13 ကြိမ် နိုင်ပြီးမှ ရရှိသည်။ မြေပုံပေါ်ရှိ သရေပွဲအတွင်း (အလှည့် ရမှတ်သည် 12-12 ဖြစ်ချိန်) "အချိန်ပို" ဟု ခေါ်ဆိုရန် နောက်ထပ် အလှည့်ရေ 6 ကြိမ် ထပ်တိုး ကစားရမည်ဟု ပုံမှန်အားဖြင့် ပြိုင်ပွဲစည်းမျဉ်းများ သတ်မှတ်သည်။ အချိန်ပိုတွင် အောင်ပွဲကို ထပ်တိုးအလှည့် 6 ကြိမ်တွင် 4 ကြိမ်နိုင်သည့် ပထမဆုံးအသင်းအားပေးပါသည်။ အချိန်ပိုအတွင်း သရေပွဲအတွင် (အချိန်ပိုတစ်ခုစီအတွင်း နှစ်သင်းစလုံးမှ 3 လှည့်စီ နိုင်သည်) နောက်ထပ် အချိန်ပို အလှည့် 6 ကြိမ် ကစားရမည်။
- မြေပုံ (X) - အချိန်ပို (X) အတွင်း ရမှတ်အမှန် - မြေပုံတစ်ခုချင်းပေါ်တွင် သတ်မှတ်ထားသော အချိန်ပိုကာလသည် သတ်မှတ်ထားသည့် ရမှတ်ဖြင့် ပြီးဆုံးမည်အပေါ် လောင်းကြေး။
 - မြေပုံ (X) - မ/စုံ အချိန်ပို အလှည့်များ (X) - ကစားခဲ့သော အချိန်ပို အလှည့်အရေအတွက်က မ သို့ စုံ ဖြစ် မဖြစ် အပေါ် လောင်းကြေး။
 - မြေပုံ (X) - အချိန်ပို (X) အတွင်း စုစုပေါင်း အလှည့်များ - အချိန်ပိုကာလတစ်ခုချင်းအတွင်း ကစားခဲ့သော စုစုပေါင်း အလှည့်အရေအတွက်အပေါ် လောင်းကြေး။
 - မြေပုံ (X) - အချိန်ပို (X) အတွင်း ပထမပိုင်း အနိုင်ရသူ - အချိန်ပိုကာလတစ်ခုချင်းအတွင်း မည်သည့်အသင်းက အလှည့် 3 ကြိမ် ပထမဆုံးနိုင်မည်အပေါ် လောင်းကြေး။

11.42. အိုလံပစ် အားကစားပွဲတော်

1. ဆုတံဆိပ် အရေအတွက်အပေါ် လောင်းကြေးကို ပိတ်ပွဲ အခမ်းအနား စတင်ချိန်တွင် တရားဝင် ဆုတံဆိပ် ရေတွက်မှုအပေါ် အခြေခံပြီး ရှင်းပေးမည်။
2. ပွဲကို ရွှေဆိုင်းခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် နေ့ရက် သို့မဟုတ် နေရာကို ပြောင်းလဲခဲ့လျှင်၊ လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြိုင်ပွဲ ပြီးဆုံးသည်အထိ ရပ်ထားမည်။
3. ယှဉ်တွဲ လောင်းကြေးများ။ ပြိုင်ပွဲဝင်နှစ်ဦးစလုံး (အသင်းများ သို့မဟုတ် ကစားသူများ ဖြစ်ဖြစ်) လောင်းကြေးများ ရပ်ရန် စတင်ရမည်။ အကြောင်းတစ်ခုခုကြောင့် မည်သည့် ပြိုင်ပွဲဝင်မဆို ပွဲတစ်ခု၏သင်တန်းတွင်း အနားယူခဲ့လျှင်၊ ပြိုင်ဘက် ပြိုင်ပွဲဝင်ကို အနိုင်ရသူအဖြစ် မှတ်ယူမည်။ ပြိုင်ပွဲဝင်နှစ်ဦးလုံး ပြိုင်ပွဲကို ပြီးမြောက်ရန် ရှုံးနိမ့်ခဲ့ပါက၊ ယှဉ်တွဲ လောင်းကြေးများအားလုံး ပျက်ပြယ်သည်ဟု မှတ်ယူမည်။

11.43. ဆောင်းရာသီ အားကစားများ

1. ယှဉ်တွဲ လောင်းကြေးများ။ ပြိုင်ပွဲဝင်နှစ်ဦးစလုံး (အသင်းများ သို့မဟုတ် ကစားသူများ ဖြစ်ဖြစ်) လောင်းကြေးများ ရပ်ရန် စတင်ရမည်။ အကြောင်းတစ်ခုခုကြောင့် မည်သည့် ပြိုင်ပွဲဝင်မဆို ပွဲတစ်ခု၏သင်တန်းတွင်း အနားယူခဲ့လျှင်၊ ပြိုင်ဘက် ပြိုင်ပွဲဝင်ကို အနိုင်ရသူအဖြစ် မှတ်ယူမည်။ ပြိုင်ပွဲဝင်တစ်ဦး ပြိုင်ပွဲကို ပြီးမြောက်ရန် ရှုံးနိမ့်ခဲ့ပါက၊ ယှဉ်တွဲ လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြိုင်ဆိုင်သူ ထွက်ခွာသော အဆင့်အပေါ် အခြေခံပြီး ရှင်းပေးမည်။

11.44. ဂေလစ် ဘောလုံး၊ ပစ်ပေါက်ခြင်း

ဂေလစ် ဘောလုံးသည် ဘောလုံးနှင့် ရပ်ဘီ တို့ဖြင့် ဆက်စပ် သည်။

1. ပြိုင်ပွဲပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပုံမှန်အချိန် (35 မိနစ်စီ နှစ်ပိုင်း ပါဝင်သော 70 မိနစ် ကစားချိန် သို့မဟုတ် 30 မိနစ်စီ နှစ်ပိုင်း ပါဝင်သော 60 မိနစ် ကစားချိန်) အပြီး ရလဒ်ပေါ်တွင် ရှင်းပေးသည်။ ပြိုင်ပွဲ ရပ်နားချိန်တွင် ဆုံးဖြတ်ပြီးထားသော အလောင်းအစားများမှလွဲ၍၊ လောင်းကြေးများ ရပ်ရန် ပြိုင်ပွဲ ပြီးမြောက်ရမည်။
2. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြိုင်ပွဲ နောက်ဆုံး ရမှတ်များပေါ် ရှင်းပေးသည်။ အမှတ်ပေးစနစ်သည် အောက်ပါအတိုင်း ဖြစ်သည်- ဂိုးတစ်ဂိုးသည် 3 မှတ်တန်သည် (ဘောလုံးသည် ဂိုးတိုင်အောက် ပိုက်ကွန်တွင်း ဝင်ခဲ့လျှင်)။ တစ်ပွဲတွင် 1 မှတ်တန်သည် (ဘောလုံးသည် ဂိုးတိုင်ပေါ် ကျော်သွားခဲ့လျှင်)။ ဂေလစ် ဘောလုံးအတွင်း ဂိုးများသည် ဘောလုံးတွင်း ပိုက်ကွန်အပေါ် ကျော်သွားသည့် ပုံစံကဲ့သို့ အလားတူသည်။

ဥပမာအားဖြင့်၊ အသင်း 1 အတွက် ရမှတ်သည် 0-12 (0 သည် ဂိုးအရေအတွက် ဖြစ်ပြီး 12 သည် ရမှတ်အရေအတွက် ဖြစ်သည်) ဖြစ်နေစဉ်၊ အသင်း 2 အတွက် ရမှတ်သည် 2-5 ဖြစ်သည် (2 သည် ဂိုးအရေအတွက် ဖြစ်ပြီး 5 သည် ရမှတ်အရေအတွက် ဖြစ်သည်။ ၎င်းသည် $2 \times 3 + 5 = 11$ ခြုံငုံအမှတ်အဖြစ် စာရင်းချုပ်သည်။ ပြိုင်ပွဲ၏ပေါင်းစပ်ရမှတ်သည် 12-11 ဖြစ်သောကြောင့် အသင်း 1 နိုင်သည်။

11.45. ရာသီဥတု

လေဆိပ်များတွင် ရာသီဥတု။ ကမ္ဘာတဝှမ်း ရာသီဥတု အချက်အလက် ထုတ်ပြန်ရန်အတွက် လေဆိပ်များရှိ ရာသီဥတု အညွှန်းကိန်းများအပေါ် လောင်းကြေးများကို လက်ခံသည်။

လေအပူချိန် နှင့် လေထုဖိအား အညွှန်းကိန်းများအပေါ် လောင်းကြေးများကို လက်ခံသည်။

လောင်းကြေးများကို METAR ရာသီဥတု အစီရင်ခံစာများအပေါ် မူတည် တွက်ချက်သည်။ ရာသီဥတု

အပြောင်းအလဲကို METAR ကုဒ်အတွင်း တိကျသော နေ့၊ အချိန်၊ လေဆိပ် နှင့် တစ်နာရီအတွင်း

လောင်းကြေး၏ရာသီဥတု အခြေအနေများအပြင် လောင်းကြေးတွင်း သတ်မှတ်ထားသော အချိန်တစ်ဝက်တို့ကို မှတ်တမ်းတင်ထားပါက လောင်းကြေးများကို တွက်ချက်သည်။ ထိုအချိန်အတွင်း ရလဒ်များကို မစတင်နိုင်ခဲ့လျှင်၊

သက်ဆိုင်ရာ လောင်းကြေးများကို 1.00 လေးဖြင့် ညီသော ပေါက်ကြေးဖြင့် ရှင်းပေးသည်။

လောင်းကြေးများကို တွက်ချက်ရန် အသုံးပြုသော ကိန်းဂဏန်းများကို အောက်ပါအတိုင်း ရနိုင်သည်-

- လေထုအပူချိန်ဒေတာကို ဒီဂရီစင်တီဂရိတ်နှင့် ပေးထားပြီး ပြောင်းလဲမှုမပါဘဲ တွက်ချက်ရန်အတွက် အသုံးပြုသည်။
- လေထုဖိအား အချက်အလက်ကို ဟစ်တိုပါစကေးဖြင့် ပေးထားသည်။ လောင်းကြေးများကို တွက်ချက်ခြင်းအတွက် ဟစ်တိုပါစကေးကို မာကျူရီ၏မီလီမီတာသို့ ပြောင်းလဲပြီး ဒဿမ တစ်နေရာထိ အနီးဆုံး ယူသည်။
- လေတိုက်နှုန်း အချက်အလက်ကို နေ့စဉ် သို့မဟုတ် တစ်နာရီ မိုင်နှုန်းဖြင့် ပေးထားသည်။ လောင်းကြေးများကို တွက်ချက်ခြင်းအတွက် နေ့စဉ် သို့မဟုတ် တစ်နာရီ မိုင်နှုန်းများကို တစ်နာရီ ကီလိုမီတာသို့ ပြောင်းလဲပြီး ဒဿမ တစ်နေရာထိ အနီးဆုံး ယူသည်။
- အနီးစပ်ဆုံးယူခြင်းအားလုံးသည် သင်္ချာနည်းအရ ဖြစ်သည်။ ဆိုလိုသည်မှာ ပထမဆုံးကျသောနံပါတ်သည် 5

ဖြစ်ပါက၊ နောက်ဆုံး ဒဿမနေရာကို အနီးစပ်ဆုံးယူသည်။

လောင်းကြေးများ တွက်ချက်ခြင်းကို အသစ်ဝင်လာသော အချက်အလက်များ ပြောင်းလဲခြင်းကြောင့် ပြန်လည်ပြင်ဆင်နိုင်သည်။ အရင်းအမြစ်တစ်ခုခုမှဖြစ်စေ ဝယ်ယူ၏ကိုယ်ပိုင် လေ့လာတွေ့ရှိချက်မှဖြစ်စေ ၎င်းတို့ထက် စည်းကမ်းနှင့်သတ်မှတ်ချက်များတွင် ညွှန်ပြထားသည်များကိုသာ ထည့်သွင်းရေတွက်သည်။

11.46. ဘောလုံး အတိုချုံးကစားခြင်း

ဘောလုံး အတိုချုံးကစားခြင်း 2x2

1. ပြိုင်ပွဲတွင် 5 မိနစ် နှစ်ပိုင်း ပါဝင်သည်။ ကစားနေစဉ် အကြာကြီးရပ်ရန် လိုအပ်မှသာ အချိန်မှတ်စက်ကို ရပ်မည် (ဒဏ်ရာရမှု၊ အငြင်းပွားမှု၊ ဘောလုံးပြဿနာဖြစ်ခြင်းကြောင့်)။
2. ဘောလုံး အတိုချုံးကစားခြင်းကို 18m x 9m ဘောလုံးကွင်းပေါ်တွင် ကစားသည် (ပြောင်းလဲနိုင်သည်)။
3. ဘောလုံး အတိုချုံးကစားခြင်းသည် အသင်း 2 ခုမှ ကစားသူ 2 ယောက် ပါဝင်ကစားရသော အဖွဲ့လိုက် အားကစား ဖြစ်သည်။ လူစားထိုး အရေအတွက်အပေါ် ကန့်သတ်ချက်မရှိပါ။
4. အသင်းများက ဂိုးသမားမပါဘဲ ကစားကျသည်။ လက်ထိဘော ဖြစ်ပေါ်ပါက အလွတ်ကန်ဘော ရရှိသည်။ ပယ်နယ်တီစည်းအတွင်း လက်ထိဘော ဖြစ်ပေါ်ပါက ပယ်နယ်တီ ရရှိသည်။
5. ပယ်နယ်တီများကို တစ်ဝက်စည်းပေါ်မှ အဖွင့်ဂိုး ယူနိုင်သည်။ ဂိုးလိုင်းကို ဘောလုံး ကျော်သွားပါက ဂိုးအဖြစ် ရေတွက်သည်။
6. ထောင့်ကန်ဘောများနှင့် ပစ်သွင်းဘောများကို တစ်ဝက်စည်းနှင့် ဘေးစည်းထိသောအမှတ်မှ ယူနိုင်သည်။ ခံစစ်အသင်း၏ ကစားသူများသည် ၎င်းတို့ကိုယ်ပိုင် ကွင်းတစ်ဝက် အတွင်းသာ ရှိရမည်။
7. ပွဲအတွင်း အားကစားသမား မဆန်သောအပြုအမူ သို့မဟုတ် အထုတ်ခံရလျှင်၊ အသင်းမှ လူတစ်ယောက် ဆုံးရှုံးသည်။
8. အငြင်းပွားမှုအားလုံးအတွက် ခိုင်လူကြီး၏ဆုံးဖြတ်ချက်သည် အတည် ဖြစ်သည်။
9. ပြိုင်ပွဲ စတင်သော်လည်း အကြောင်းတစ်ခုခုကြောင့် မပြီးမြောက်ခဲ့ပါက၊ ဤကစားပွဲပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများအားလုံး ပျက်ပြယ်မည် (1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးထားသော)။

ဘောလုံးအတိုချုံး ကစားခြင်း 3x3

1. ပြိုင်ပွဲတွင် 5 မိနစ် နှစ်ပိုင်း ပါဝင်သည်။ ကစားနေစဉ် အကြာကြီးရပ်ရန် လိုအပ်မှသာ အချိန်မှတ်စက်ကို ရပ်မည် (ဒဏ်ရာရမှု၊ အငြင်းပွားမှု၊ ဘောလုံးပြဿနာဖြစ်ခြင်းတို့ကြောင့်)။
2. ဘောလုံး အတိုချုံးကစားခြင်းကို 18m x 9m ဘောလုံးကွင်းပေါ်တွင် ကစားသည် (ပြောင်းလဲနိုင်သည်)။
3. ဘောလုံး အတိုချုံးကစားခြင်းသည် အသင်း 2 ခုမှ ကစားသူ 3 ယောက်ပါဝင်ကစားရသော အသင်းလိုက် အားကစား ဖြစ်သည်။ လူစားထိုး အရေအတွက်အပေါ် ကန့်သတ်ချက်မရှိပါ။
4. အသင်းများက ဂိုးသမားမပါဘဲ ကစားကျသည်။ လက်ထိဘော ဖြစ်ပေါ်ပါက အလွတ်ကန်ဘော ရရှိသည်။ ပယ်နယ်တီစည်းအတွင်း လက်ထိဘော ဖြစ်ပေါ်ပါက ပယ်နယ်တီ ရရှိသည်။
5. ပယ်နယ်တီများကို တစ်ဝက်စည်းပေါ်မှ အဖွင့်ဂိုး ယူနိုင်သည်။ ဂိုးလိုင်းကို ဘောလုံး ကျော်သွားပါက ဂိုးအဖြစ် ရေတွက်သည်။
6. ကစားသမားသည် ပယ်နယ်တီစည်းအတွင်း 2 စက္ကန့်ထက်ပို၍ နေပါက ပယ်နယ်တီ ရရှိသည်။
7. ပွဲအတွင်း အားကစားသမား မဆန်သောအပြုအမူ သို့မဟုတ် အထုတ်ခံရလျှင် အသင်းမှ ကစားတစ်ယောက် ဆုံးရှုံးသည်။

8. အငြင်းပွားမှုအားလုံးအတွက် ခိုင်လုံကြီး၏ဆုံးဖြတ်ချက်သည် အတည် ဖြစ်သည်။
9. ပြိုင်ပွဲ စတင်သော်လည်း အကြောင်းတစ်ခုခုကြောင့် မပြီးမြောက်ခဲ့ပါက ဤကစားပွဲပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများအားလုံး ပျက်ပြယ်မည် (1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးထားသော)။

အိပ်မက်လိဒ်၊ အမျိုးသား

1. ပြိုင်ပွဲများတွင် 15 မိနစ်စီ နှစ်ပိုင်း ပါဝင်သည်။ 2 သင်းစီမှ ကစားသူ 3 ဦးစီက တစ်ဘက်နှင့် တစ်ဘက် ယှဉ်ပြိုင်ကစားရသည်။
2. ပြိုင်ပွဲတွင် နှစ်ဆ ရော်ဘင်-အလှည့်ပုံစံ၊ တတိယနေရာလှည့်၊ ဗိုလ်လှည့်တို့အတွင်း အုပ်စုအဆင့် ပါဝင်သည်။ အမှတ်ပေးခြင်း- အနိုင် - 3 မှတ်၊ သရေ - 1 မှတ်၊ အရှုံး - 0 မှတ်များ။
3. ပြိုင်ဘက်၏တစ်ဝက်သို့ ကျော်သွားပြီးနောက် ဂိုးကို ရေတွက်နိုင်မည်။
4. ဂိုးသမားမဟုတ်ဘဲ မည်သည့်အသင်းကိုမျှ လက်ပစ်ဘော ကစားခြင်းကို တားမြစ်ထားသည်။
5. ကိုယ့်ဂိုးကိုယ်သွင်းခြင်းကို ထည့်မတွက်ပါ။
6. အမှား 3 ခုပြီးနောက် ပြစ်ဒဏ်ဘော ရသည်။
7. ပြစ်ဒဏ်ဘောကို အသင်း၏ကိုယ်ပိုင်ဂိုး ခြေတစ်လှမ်းကွာမှ ကန်ပြီး ကွင်းကိုဖြတ်ကာ ပြိုင်ဘက်အသင်းသို့ အလွတ်ကန်ဘော သွင်းရသည်။
8. ဘောလုံး အပြင်သို့ ထွက်ခဲ့ပါက၊ လက်ပစ်ဘောကို ကွင်းဘေးမှ ပြုလုပ်သည်။
9. ပြိုင်ပွဲ၏အုပ်စုအဆင့်တွင် သရေကျခဲ့ပါက အသင်းများကို 1 ပွိုင့်ချီးမြှင့်သည်။ ဗိုလ်လှည့်တွင် သရေကျခဲ့ပါက၊ ပယ်နယ်တီများကို ပြုလုပ်သည် (3 ကြိမ်)။

ဘောလုံး အတိုချုံးကစားခြင်း 4x4

1. ပြိုင်ပွဲတွင် 5 မိနစ် နှစ်ပိုင်း ပါဝင်သည်။ ကစားနေစဉ် အကြာကြီးရပ်ရန် လိုအပ်မှသာ အချိန်မှတ်စက်ကို ရပ်မည် (ဒဏ်ရာရမှု၊ အငြင်းပွားမှု၊ ဘောလုံးပြဿနာဖြစ်ခြင်းတို့ကြောင့်)။
2. ကွင်း၏ အတိုင်းအတာများကို တင်းကျပ်စွာ မသတ်မှတ်ထားပါ။
3. အသင်းများက ဂိုးသမားမပါဘဲ ကစားကျသည်။ လက်ထိဘော ဖြစ်ပေါ်ပါက အလွတ်ကန်ဘော ရရှိသည်။ ပယ်နယ်တီစည်းအတွင်း လက်ထိဘော ဖြစ်ပေါ်ပါက၊ ပယ်နယ်တီ ရရှိသည်။
4. ပယ်နယ်တီများကို တစ်ဝက်စည်းပေါ်မှ အဖွင့်ဂိုး ယူနိုင်သည်။ ဂိုးလိုင်းကို ဘောလုံး ကျော်သွားပါက၊ ဂိုးအဖြစ် ရေတွက်သည်။
5. ပယ်နယ်တီ ဧရိယာတွင်း ကစားသူများသည် သူတို့ကိုယ်ပိုင်ဂိုးကို ကာပြီး တစ်တန်းတည်း ရပ်နေလို့ မရပါ။ ဤစည်းကမ်းဖောက်ဖျက်ပါက၊ ပယ်နယ်တီ ရရှိမည်။
6. အလွတ်ကန်ဘော ကန်ချိန်တွင်၊ ခံစစ်အသင်းမှ အကာအကွယ်ပုံစံ မပြုလုပ်ရ။ ကစားသူ တစ်ယောက်တည်းကသာ ဂိုးပိုက်ထဲသို့ ဝင်သွားသော ဘောလုံးကိုရပ်တန့်ရန် ဂိုးပေါက်တွင် ရပ်နိုင်သည်။
7. ပြိုင်ပွဲများကို နေ့စဉ် ကျင်းပပြီး "အောင်နိုင်သူ ဆက်နေ" စည်းကမ်းများအတိုင်းသွားသည်။ သရေပွဲအတွင်း၊ နှစ်သင်းလုံး ကွင်းထဲမှ ထွက်သွားရပြီး မည်သူမှ နောက်ပွဲတွင် မပါဝင်ရပါ။
8. အထုတ်ခံရခြင်း ဖြစ်ခဲ့ပါက၊ လူထုတ်ခံရသောအသင်းမှ 1 မိနစ်ထိ သို့မဟုတ် ဂိုးပေးလိုက်ရသည်အထိ ကစားရမည်။
9. အငြင်းပွားမှုအားလုံးအတွက် ခိုင်လုံကြီး၏ဆုံးဖြတ်ချက်သည် အတည် ဖြစ်သည်။
10. ပြိုင်ပွဲစတင်ပြီး အကြောင်းတစ်ခုခုကြောင့် မပြီးမြောက်ခဲ့လျှင်၊ ထိုပြိုင်ပွဲအပေါ် လောင်းကြေးများအားလုံး ပျက်ပြယ်မည် (1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်)။

ဘောလုံးအတိုချုံးကစားခြင်း 5x5

1. ပြိုင်ပွဲတွင် 5 မိနစ် နှစ်ပိုင်း ပါဝင်သည်။ ကစားနေစဉ် အကြာကြီးရပ်ရန် လိုအပ်မှသာ အချိန်မှတ်စက်ကို ရပ်မည် (ဒဏ်ရာရမှု၊ အငြင်းပွားမှု၊ ဘောလုံးပြဿနာဖြစ်ခြင်းတို့ကြောင့်)။
2. ကွင်း၏ အတိုင်းအတာများကို တင်းကျပ်စွာ မသတ်မှတ်ထားပါ။
3. ပယ်နယ်တီများကို 6 မီတာ အမှတ်မှ ကန်သည်။
4. အထုတ်ခံရခြင်း ဖြစ်ခဲ့ပါက၊ လူထုတံခံရသောအသင်းမှ 1 မိနစ်ထိ သို့မဟုတ် ဂိုးပေးလိုက်ရသည်အထိ ကစားရမည်။
5. ပြိုင်ပွဲများကို နေ့စဉ် ကျင်းပပြီး "အောင်နိုင်သူ ဆက်နေ" စည်းကမ်းများအတိုင်းသွားသည်။ သရေပွဲအတွင်း၊ နှစ်သင်းလုံး ကွင်းထဲမှ ထွက်သွားရပြီး မည်သူမှ နောက်ပွဲတွင် မပါဝင်ရပါ။
6. အငြင်းပွားမှုအားလုံးအတွက် ခိုင်လူကြီး၏ဆုံးဖြတ်ချက်သည် အတည် ဖြစ်သည်။
7. ပြိုင်ပွဲစတင်ပြီး အကြောင်းတစ်ခုခုကြောင့် မပြီးမြောက်ခဲ့လျှင်၊ ထိုပြိုင်ပွဲအပေါ် လောင်းကြေးများအားလုံး ပျက်ပြယ်မည် (1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်)။

ဘမ်ပါတော ဖလား 4K4

1. ပြိုင်ပွဲပုံစံ- 15 မိနစ်စီ နှစ်ခြမ်း။ အဖွဲ့သားများက လေသွင်းဘောလုံးများဖြင့် ကစားသည်။
2. ပြိုင်ပွဲပုံစံ- အုပ်စုအဆင့် 2 လှည့်၊ တတိယနေရာလှည့်၊ ဗိုလ်လှည့်။ အမှတ်ပေးခြင်း- အနိုင် - 3 မှတ်၊ သရေ - 1 မှတ်၊ အရှုံး - 0 မှတ်များ။
3. အုပ်စုအဆင့်ပွဲများတွင် သရေကျခဲ့ပါက၊ အသင်းများကို 1 မှတ်စီ ပေးသည်။ ဗိုလ်လှည့်တွင် သရေကျခဲ့ပါက၊ ပြိုင်ပွဲသည် ပယ်နယ်တီများကို ဆက်ကစားရမည် (5 ကြိမ်)။
4. ပယ်နယ်တီကို ပယ်နယ်တီ ဧရိယာ အစွန်းမှ ကန်သည်။
5. ဂိုးသမားမရှိပါ။
6. ထိုးစစ် နှင့် ခံစစ်ကစားသမားများအတွက် ဂိုးဧရိယာအတွင်း ကစားခြင်းကို တားမြစ်ထားသည်။
7. ပြစ်ဒဏ်တစ်ခုခု ချိုးဖောက်သော ကစားသမားများကို 1 မိနစ် ထုတ်ပယ်ခံရပြီး ၎င်းတို့အသင်းသည် လူလျော့ အားနည်းချက်ဖြင့် ဆက်ကစားရမည်။
8. လက်ပစ်ဘော ဖြစ်ခဲ့ပါက၊ လိုင်းကို ဘောလုံး ဖြတ်သွားသော နေရာမှ ယူသည်။

11.47. လမ်း ဘောလုံး 3k3

1. လမ်းဘောလုံး 3x3 အပေါ် လောင်းကြေးများတွင် ပုံမှန်အချိန်များပါဝင်သည်။
2. ပြိုင်ပွဲ တစ်ခုစီသည် 5 မိနစ် 2 ပိုင်း ပါဝင်သည် (တသမတ်တည်း အချိန်)။
3. လောင်းကြေးများကို ရပ်ရန် ပြိုင်ပွဲကို အပြည့်အစုံ ကစားရမည်။ ပြိုင်ပွဲရပ်နားချိန်တွင် ဆုံးဖြတ်ထားပြီးသား ရလဒ်များပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများသည် ဤ စည်းကမ်းမှ ကင်းလွတ်ခွင့် ရသည်။
4. ပြိုင်ပွဲများကို မီနီ ဘောလုံး အရွယ်အစား 4 ဖြင့် ကစားသည်။
5. အသင်း နှစ်ခုလုံးတွင် နေရာ သတ်မှတ်မထားသော ကွင်းထွက် ကစားသူ 3 ဦးပါဝင်သည်။ မည်သည့် အသင်းသားကမှ ဂိုးသမားမဟုတ်ဘဲ ကစားသူများသည် ဘောလုံးကို ၎င်းတို့ လက်ဖြင့်ထိခွင့်မရှိပါ။
6. ကွင်းအတွင်း မည်သည့်နေရာတွင်မဆို တမင်ရည်ရွယ်သော လက်ထိဘော ဖြစ်ပေါ်ပါက အလွတ်ကန်ဘော ရရှိသည်။
7. ကစားသူ ပြစ်ဒဏ်လုပ်ပါက အလွတ်ကန်ဘော ရရှိသည်။ ခံစစ်အသင်းသည် ခုခံမှု နံရံပုံစံကို ဘောလုံးနှင့် 3 မီတာအကွာမှ ပြုလုပ်နိုင်သည်။ ထိုးစစ်အသင်းသည် အလွတ်ကန်ဘောမှ ဖြတ်ကျော်နိုင်သည် သို့မဟုတ် ကန်သွင်းနိုင်သည်။
8. ခိုင်လူကြီး ခရာမှုတ်ပြီးနောက် ပြစ်ဒဏ်ဘောများကို မည်သည့်ကစားသူမှဖြစ်စေ ကွင်းလယ်မှ

ကန်နိုင်သည်။ ဂိုးရရှိရန်၊ ဘောလုံးသည် ဂိုးစည်းကို ကျော်ပြီး မြေသို့မထိဘဲ ဂိုးတွင်းသို့ ဝင်သွားရမည်။

9. ဘောလုံး အပြင်ထွက်ခဲ့ပါက၊ ကန်သွင်းဘောကို မြေပေါ်တွင်ကန်ရမည်။ ခံစစ်အသင်း၏ကစားသူများသည် ကန်သွင်းဘော ကန်သော တစ်မီတာ အကွာအဝေးမှ ရပ်ရမည်။ ကစားသမားသည် ကန်သွင်းဘောမှ တိုက်ရိုက်ဂိုး မရယူနိုင်ပါ။ တိုက်ရိုက်ကန်ဘောမှ ဂိုးဝင်သွားခဲ့လျှင်၊ ထိုဂိုးကို မရေတွက်ဘဲ ဂိုးကန်ဘော ရရှိမည်။
10. ထိခြင်းမှလွဲ၍ ရုပ်ပိုင်းဆိုင်ရာ ထိခိုက်ခြင်းများကို တားမြစ်ထားသည်။ ဝင်လုခြင်း၊ တွန်းခြင်း၊ ခန္ဓာကိုယ်ဖြင့် တိုက်ခြင်းအပြင် ကစားနေစဉ် ကွင်းအတွင်း လှဲချခြင်းများကို တားမြစ်ထားသည်။

11.48. လမ်းဘေး ပါဝါဘောလုံး 2x2။ ကမ္ဘာ့ဖလား

လမ်းဘေး ပါဝါဘောလုံးတွင် ကစားသူအများအပြား ဂိမ်းကို တိုက်ရိုက်ကြည့်ရှုခြင်း ပါဝင်သည် (ဘောလုံး ပုံရိပ်ယောင်)။

1. ဘေး ပါဝါဘောလုံးတွင် ကစားသူအများအပြား ဂိမ်းကို တိုက်ရိုက်ကြည့်ရှုခြင်း ပါဝင်သည် (ဘောလုံး ပုံရိပ်ယောင်)။
2. လောင်းကြေးများ အားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။
3. တစ်ဦးချင်း ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံး လောင်းကြေးများကို စာရင်းသွင်းသူက ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. ပြိုင်ပွဲများတွင် ကာလတစ်ခုပါဝင်သည်။ ကာလ တစ်ခုသည် ကစားချိန် 5 မိနစ် ကြာသည် သို့မဟုတ် တစ်သင်းသင်းမှ 5 ဂိုးရသည့်အထိ ကစားသည်။
6. လောင်ကြေးလက်ခံချိန်တွင် ဝန်ထမ်းအဖွဲ့ဝင်များမှ အမှားများလုပ်ခဲ့လျှင် သို့မဟုတ် ဆော့ဖ်ဝဲ ချို့ယွင်းချက်များ ဖြစ်ခဲ့လျှင် (ဥပမာ ကြေးများ သိသာစွာ မှားရေးခြင်း၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့် အပိုင်း နှင့် လောင်းကြေး ဖြတ်ပိုင်းတို့အကြား ရှေ့နောက်မညီမှုများဖြစ်ခဲ့လျှင် စသည်ဖြင့်) သို့မဟုတ် တခြား လောင်းကြေး ညွှန်ပြချက်များ ရှိခဲ့လျှင် လောင်းကြေးများကို ပြိုင်ပွဲမစခင်နှင့် ပြိုင်ပွဲအတွင်း (တိုက်ရိုက်လွှင့် လောင်းကြေးများ) လက်ခံသည်။ လမ်းဘေး ပါဝါဘောလုံး ပြိုင်ပွဲများအားလုံးကို အွန်လိုင်းမှ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သည်။
7. အောက်ပါ အလောင်းအစားများ ရနိုင်သည်-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - နှစ်ဆအခွင့်အရေး
 - ဟန်းဒီကပ်
 - စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - စုစုပေါင်း (စုံ/မ)
 - နောက်သွင်းဂိုး

11.49. ဘောလုံးတင်းနစ်

1. ဘောလုံးတင်းနစ်သည် အဖွဲ့လိုက် အားကစား ဖြစ်ပြီး 2 သင်းမှ ကစားသူ 2 ယောက်က အချင်းချင်း

ယှဉ်ပြိုင်ကစားရသည်။ အကန့်အသတ်မရှိသော လူစားထိုးခြင်းများကို ခွင့်ပြုထားသည်။

2. ဘောလုံးတင်းနစ်ကို တင်းနစ်ပိုက်ကွန်ဖြင့် ပိုင်းခြားထားသော 9mx12.8m ကွင်းအတွင်း ဘောလုံးဖြင့် ကစားသည်။ ပြိုင်ပွဲများကို တစ်သင်းမှ 2 ကျော့ အနိုင်ရသည်အထိ ကစားသည် (အကောင်းဆုံး 3)။ အကျော့တစ်ခုသည် တစ်သင်းသင်းမှ ရမှတ် အနည်းဆုံး 11 မှတ်ရပြီး နှစ်မှတ်အသာ ရသည့်အချိန်တွင် ပြီးဆုံးသည်။
3. အသင်းတစ်ခုစီမှ ဘောလုံးကို ပြိုင်ဘက်အသင်းဘက်သို့ သုံးကြိမ်ထိပြီးလျှင် ပိုက်ကွန်ပေါ်မှ လွှဲပြောင်းပေးရသည် (ပိုနည်းတာလက်ခံပြီး၊ များတာလက်မခံပါ)။ တူညီသော ကစားသူမှ ဘောလုံးကို နှစ်ကြိမ်ဆက်တိုက် မထိရပါ။ ကစားသူများသည် ဘောလုံးကို လက်ဖြင့်ထိခွင့်မရှိပါ။ ဘောလုံးကို ပြိုင်ဘက်အသင်း ပိုက်ကွန်သို့ မသယ်ခင် နှစ်ကြိမ် ပြန်စုန်ထွက်ခြင်းများကို ခွင့်ပြုသည် (ပိုနည်းတာလက်ခံပြီး၊ များတာလက်မခံပါ) ပြိုင်ဘက် အသင်း စပေးဘောပေးပြီးချိန်တွင် တစ်ကြိမ် ပြန်စုန်ထွက်ခြင်းကို ခွင့်ပြုသည်။
4. အခြေခံလိုင်းနောက်မှ ကန်ထုတ်ခြင်းဖြင့် ဘောလုံးကို စပေးသည်။ ဘောလုံးသည် ပိုက်ကွန်ကို ထိပြီး ပြိုက်ဘက်အသင်းဘက်သို့ ကျသွားပါက၊ စပေးဘော ပြန်ပေးရမည်။ ပိုက်ကွန်ပေါ် ပစ်ပေးခြင်းများကို ပြိုင်ဘက်အသင်း၏ကစားသူများမှ တားပိုင်ခွင့်မရှိပါ။
5. ပြိုင်ပွဲစပြီး အကြောင်းတစ်ခုခုကြောင့် မပြီးဆုံးခဲ့လျှင်၊ ပြိုင်ပွဲရပ်နားချိန်တွင် ခြွင်းချက်မရှိ ဆုံးဖြတ်ပြီးထားသော လောင်းကြေးများမှလွဲ၍ လောင်းကြေးများ အားလုံးကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်။
6. အကြောပေးများနှင့် စုစုပေါင်းများကို "အကြောပေး သတ်မှတ်ခြင်း" နှင့် "စုစုပေါင်း အကျော့များ" အလောင်းအစားများမှ လွဲ၍ အမှတ်များပေါ်တွင် သတ်မှတ်သည်။
7. "အပိုအမှတ်များ"။ ယခုအလောင်းအစားအတွင်း၊ အကျော့တွင်း အပိုအမှတ်များ ရ မရကို ဝယ်သူက ခန့်မှန်းရမည်။ မည်သည့်အသင်းမှဖြစ်ဖြစ် ရမှတ် 10:10 ရပြီး အကျော့ကို နိုင်ခဲ့လျှင် "အကျော့တွင်း အပိုအမှတ်များ - မှန်" လောင်းကြေးကို အနိုင်အဖြစ် ရှင်းပေးမည်။

11.50. Headis

1. Headis သည် အားကစားနှစ်ခု ပေါင်းထားခြင်းဖြစ်သည်- စာပွဲတင် တင်းနစ်နှင့် ဘောလုံး။ ကစားပွဲကို ရော်ဘာဘောလုံး အသုံးပြု ကစားသည်။
2. ကစားသူတစ်ဦးမှ သုံးကျော့ အနိုင်ရသည်အထိ ဆက်ကစားသည်။
3. ကစားသူတစ်ဦးမှ ရမှတ် 11 မှတ် ရချိန်တွင် အကျော့ ပြီးဆုံးသည်။ ကစားပွဲသည် သရေဖြစ်ခဲ့ပါက၊ ကစားသူ တစ်ဦးမှ 2 မှတ်အသာဖြင့် ဥှီးဆောင်နိုင်သည်အထိ ဆက်ကစားသည်။

11.51. ဆပ်ပြာမြှုပ် မျက်နှာပေါ် ကစားရသော ပြင်ဘောလုံး (အမျိုးသမီးများ၏)

1. အသင်းတစ်ခုချင်းစီတွင် ကွင်းထွက်ကစားသူ 3 ဦးနှင့် ဂိုးသမား ပါဝင်သည်။
2. ပြိုင်ပွဲတစ်ခုစီတွင် 15 မိနစ် 2 ပိုင်း ပါဝင်သည် (တသမတ်တည်း အချိန်)။
3. ဘောလုံးပွဲ စည်းကမ်းများအတိုင်း သတ်မှတ်ထားသည်။ စည်းကမ်းဖောက်ဖျက်မှုတိုင်းအတွက် ပြစ်ဒဏ် သတ်မှတ်သည်။ ပြိုင်ဘက်အသင်းမှ အမှား 3 ကြိမ် ပြုလုပ်ခဲ့လျှင် ကျန်အသင်းသည် ပြစ်ဒဏ်ဘော ရရှိမည်။ ပြစ်ဒဏ်ဘောကို နောက်ဆက်တွဲ ပြစ်ဒဏ်တစ်ခုချင်းစီအတွက် ရရှိပါမည်။

4. ပြိုင်ပွဲများကို တက်ကြွပြီး ဖျော်ဖြေမှုရှိစေရန်၊ ဘောလုံး အပြင်ထွက်သွားချိန်တွင် ဘောလုံးအသစ်ကို ကစားကွင်းအလယ်မှ တိုက်ရိုက်ပစ်သွင်း(လက်ပစ်ဘော) ပေးပြီး ပြိုင်ပွဲကို ဆက်လက်ကစားသည်။

11.52. ဆပ်ပြာမြှုပ် မျက်နှာပေါ် ကစားရသော ပြင်ဘောလုံး (အမျိုးသားများ၏)

1. အသင်းတစ်ခုစီတွင် ကွင်းထွက် ကစားသူ 3 ဦး နှင့် ဂိုးဖမ်းသူတစ်ဦး ပါဝင်သည်။
2. ပြိုင်ပွဲတစ်ခုစီသည် 15 မိနစ် (တသမတ်တည်းအချိန်) 2 ပိုင်း ပါဝင်သည်။
3. အတည်ပြုပေးခြင်းကို ပြိုင်ဘက်ဧရိယာအတွင်း ပြုလုပ် ပြီးပါက (တစ်ဝက် လိုင်းကို ဖြတ်သန်း ပြီးနောက်) ဂိုးကို ရေတွက်သည်။
4. ဘောလုံးပွဲ စည်းကမ်းများအတိုင်း သတ်မှတ်ထားသည်။ ပြစ်ဒဏ်ကို စည်းကမ်းများ ဖောက်ဖျက်မှုတိုင်းအတွက် သတ်မှတ်သည်။ အသင်းကို တစ်ခု ချီးမြှင့် ပါ မည်
5. ပြိုင်ဘက်သည် အမှား 3 ခု ကျူးလွန်ခဲ့ပါက ပြစ်ဒဏ်ဘော ကန်ခွင့်ရမည်။ ပြစ်ဒဏ်ဘောကို နောက်ဆက်တွဲ ပြစ်ဒဏ်တစ်ခုချင်းစီအတွက် ရရှိပါမည်။ ပြိုင်ပွဲများကို တက်ကြွပြီး ဖျော်ဖြေမှုရှိစေရန်၊ ဘောလုံး အပြင်ထွက်သွားချိန်တွင် ဘောလုံးအသစ်ကို ကစားကွင်းအလယ်မှ တိုက်ရိုက်ပစ်သွင်း(လက်ပစ်ဘော) ပေးပြီး ပြိုင်ပွဲကို ဆက်လက်ကစားသည်။

11.53. ခရော့ ဘော်လီဘော

1. ကစားပွဲကို အသင်းနှစ်ခုဖြင့် ကစားပြီး၊ တစ်သင်းစီ၏ကိုယ်ပိုင်ဧရိယာသည် ကွင်းအတွင်း တစ်ခုကို တစ်ခု ဒေါင့်ဖြတ် တည်ရှိသည်။
2. အသင်းတစ်ခုမှ သုံးကျော့ အနိုင်ရသည်အထိ ကစားပွဲကို ကစားသည်။ (2:2) တွင် သရေဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ နောက်ဆုံးအကျော့ကို အသင်းတစ်သင်းက 15 ပွိုင့်များ ရသည်အထိ ကစားရမည် (အနည်းဆုံး 2 ပွိုင့်များ အကွာဖြင့်)။
3. ကစားပွဲအတွင်း အကျော့တိုင်းသည် အသင်းတစ်သင်းက 25 ပွိုင့် အနိုင်ရသည်အထိ ကစားသည်။ ကစားပွဲသည် သရေ (24:24) ဖြစ်ခဲ့ပါက၊ အသင်းတစ်သင်းမှ 2 ပွိုင့်အသာ ဖြင့် ဦးဆောင်နိုင်သည်အထိ ဆက်ကစားသည်။
4. အဓိက စည်းကမ်းများ-
 - ကစားသူများသည် တတိယပွိုင့်ရပြီးနောက် ကွင်းအတွင်း နာရီလက်တံအတိုင်း သို့ နာရီလက်တံ-ပြောင်းပြန်အတိုင်း သွားရသည်။
 - ကစားသူများအား ဘောလုံး တစ်ကြိမ်ထိခြင်းကို ခွင့်ပြုထားပြီး ခုန်ခြင်းများနှင့် လက်တစ်ဘက်ဖြင့် ပစ်ခြင်းတို့ကို တားမြစ်ထားသည်။ a မည်သည့် ဘောလီဘော နည်းပညာကိုမဆို ကစားပွဲအတွင်း ဘောလုံး ပစ်ကစားရန် အသုံးပြုနိုင်သည်။ စပေးဧရိယာ ထောင့်မှသာ အတိအကျ ဖြစ်ရမည်။
 - ဘောလုံးကို ပြိုင်ဘက်၏ကစားကွင်းဘက်သို့ စပေးရမည်။ စပေးဧရိယာ အတွင်းသို့ ကျသွားပါက၊ လက်ပစ်ဘော ပေးရသည်။
 - ပိုက်ကို ထိမိခြင်းကို အမှားအယွင်းတစ်ခုဟု ယူဆပြီး ဆန့်ကျင်ဘက်အသင်းအား အမှတ်ပေးခံရသည့် ရလဒ်ဖြစ်စေသည်။

5. ကစားသူသည် ကစားရင်း စည်းကမ်းများကို ဖောက်ဖျက်ပါက လက်ပစ်ဘော ပေးရသည်-
 - ခုန်ခြင်း
 - လက်တစ်ဘက်ဖြင့် ပစ်ခြင်း
 - အလယ်တိုင်၏ ထိချက်တစ်ခု

11.54. ကျပန်းလိက်

1. ပြိုင်ပွဲတစ်ခုစီတွင် 2 သင်းပါဝင်သည်။
2. အရောင်မတူညီသော အံစာတုံး နှစ်ခု ရှိသည် - တစ်သင်းစီအတွက် တစ်ခု။
3. တင်ဆက်သူက အံစာတုံး 2 လုံးကို လှိမ့်လိုက်သည်။
4. အန်စာတုံးတစ်ခုစီ ကျပြီးနောက်၊ အမြင့်ဆုံးနံပါတ် အသေပြနိုင်သောအသင်းက 1 ပွဲဖြင့် ရရှိသည်။
အံစာတုံးပေါ်ရှိ အမှတ်များ တူညီပါက အံစာတုံးများကို ထပ်မံလှိမ့်ရမည်။
5. လောင်းကြေးများကို လောင်းကြေးစလစ်တွင် ဖော်ပြထားသည့် အားကစားစည်းမျဉ်းများအတိုင်း ပေးချေသည်။
6. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။ ဆော့ဖ်ဝဲ ချို့ယွင်းချက်များ တစ်ခုခု ဖြစ်ခဲ့ပြီး ကစားပွဲကို ရပ်လိုက်ရလျှင် မရှင်းရသေးသော လောင်းကြေးများ အားလုံးကို ပြန်အမ်းပေးမည်ဖြစ်သည်။

11.55. Esports ဘောလုံး (ဖီဖာ)

Esports ဘောလုံးတွင် ကစားသူအများအပြား ဂိမ်းကို တိုက်ရိုက်ကြည့်ရှုခြင်း ပါဝင်သည် (ဘောလုံး ပုံရိပ်ယောင်)။ လောင်းကြေးများကို UEFA ချန်ပီယံလိဂ် နှင့် UEFA ယူရိုပါလိဂ်တို့အပေါ်တွင်လက်ခံသည်။

1. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
2. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
3. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
4. ဘောလုံးအပေါ် လောင်းကြေးများကို ပုံမှန်အချိန်အတွင်း လက်ခံသည်။
5. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
6. UEFA ချန်ပီယံလိဂ် ပေါ် လောင်းကြေးများကို ပွဲအကြို နှင့် တိုက်ရိုက်လွှင့်ချိန်အတွင်း လက်ခံသည်။
Esports ဘောလုံးပြိုင်ပွဲများအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သည်။

7. ပြိုင်ပွဲ၏ ရလဒ်ကို နောက်ဆုံးစာရင်းဇယားအရ ဆုံးဖြတ်သည်။ ဂိမ်းဂရပ်ဖစ်ရှိ ပြဿနာများက လောင်းကြေးများ ဖျက်သိမ်းခြင်းအပေါ် သက်ရောက်မည် မဟုတ်ပါ။
8. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည် (ပုံမှန် ကစားချိန်)
 - အနိုင်ရခြင်း၊
 - နှစ်ဆအခွင့်အရေး၊
 - ဟန်းဒီးကပ်၊
 - စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)၊
 - အသင်း စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)၊
 - စုစုပေါင်း (စုံ/မ)၊
 - ရမှတ်အမှန်၊
 - နောက်သွင်းဂိုး။

11.56. Kabaddi

ကဘာဒီသည် နပန်းနှင့် တက်ဂ်၏အစိတ်အပိုင်းများကို ပေါင်းစပ်ထားသော ဂိမ်းတစ်ခု ဖြစ်သည်။

1. ကစားပွဲပုံစံ- မိနစ် 20 2 ပိုင်း။ သရေကျပါက၊ အနိုင်ရသူတစ်ဦးကို ဆုံးဖြတ်ရန်၊ အသင်းတစ်သင်းက နောက်တစ်မှတ်ရသည်အထိ ကစားပွဲကို ဆက်ကစားနိုင်သည်။
2. လောင်းကြေးများကို ပုံမှန်အချိန်အတွင်း လက်ခံသည် (40 မိနစ် ပုံမှန်အချိန်၊ အချိန်ပိုများ မပါဝင်)။ ပြိုင်ပွဲ မပြီးဆုံးခဲ့ပါက၊ ရပ်နားချိန်တွင် ရှင်းလင်းစွာ ဆုံးဖြတ်ခဲ့သော မည်သည့်ရလဒ်ကိုမဆို ရပ်မည်။ အခြားရလဒ်များအားလုံးကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်။
3. အချိန်ပို ပါဝင်သော ရလဒ်များ (Golden Raid)-:
 - အချိန်ပိုအတွင်း နိုင်ရန် (Golden Raid)
4. တစ်ပိုင်းပေါ် လောင်းကြေး။ ပြိုင်ပွဲ မပြီးဆုံးခဲ့ပါက၊ ရှင်းလင်းစွာ ဆုံးဖြတ်ထားပြီးသော မည်သည့်ရလဒ်ကိုမဆို ရပ်မည်။ အခြားရလဒ်များအားလုံးကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်။ အချိန်ပို မပါဝင်ပါ။
5. ပြိုင်ပွဲတွင်း၊ ပွဲနေရာပြောင်းသွားခဲ့လျှင် သို့မဟုတ် ပွဲကို ပြိုင်ဘက်အသင်း၏မြေပေါ် ရွှေ့ခဲ့လျှင်၊ အိမ်ကွင်းအသင်းသည် ၎င်း၏အိမ်ကွင်းအခြေအနေကို ဆက်လက်ထိန်းသိမ်းထားမည်ဆိုပါက လောင်းကြေးများကို ရပ်မည်။
6. ပြိုင်ပွဲတစ်ခုခု ရွှေ့ဆိုင်းခြင်း သို့မဟုတ် 48 နာရီထက်ပို၍ နှောင့်နှေးပါက၊ လောင်းကြေးအားလုံးကို 1.00 ဆဖြင့် ရှင်းပေးမည်။

11.57. မွေထိုင်း

1. နိုင်ငံကြီးအတွက် ပေးထားသော တိုက်ခိုက်သူများ၏အရောင်များနှင့်ပတ်သက်၍ သတင်းအချက်အလက်။ အရောင်ပြောင်းခဲ့လျှင် လောင်းကြေးများအားလုံးကို ရပ်မည်။
2. တိုက်ပွဲသည် သရေဖြင့် ပြီးဆုံးခဲ့လျှင် အကြောပေးအပေါ် လောင်းကြေးများကို ပြန်အမ်းမည်။
3. စုစုပေါင်း အလှည့်များ။ တိုက်ခိုက်မှုအတွင်း ပြီးဆုံးခဲ့သော အလှည့်များကိုသာ ရေတွက်မည်။ တိုက်ခိုက်မှုသည် 5 ကြိမ်မြောက်အတွင်း ပြီးဆုံးခဲ့လျှင် ပြီးမြောက်ခဲ့သော အလှည့်အရေအတွက်သည် 4

ဖြစ်သည်။ ဆုံးဖြတ်ချက်အတိုင်း တိုက်ပွဲ ပြီးဆုံးခဲ့လျှင် ပြီးမြောက်ခဲ့သော အလှည့်များ အရေအတွက်သည် 5 ဖြစ်သည်။

4. တိုက်ခိုက်သူ တစ်ဦး သို့မဟုတ် နှစ်ဦးကို ခိုင်လူကြီးများက အရည်အချင်းမပြည့်မီဟု သတ်မှတ်ပါက လောင်းကြေးအားလုံးကို ပြန်အမ်းမည်။
5. တိုက်ခိုက်မှုသည် စီစဉ်ထားသည့် စတင်ချိန်မှ 12 နာရီထက် ပိုပြီး ရွှေ့ဆိုင်းခဲ့ပါက လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြန်အမ်းမည်။
6. ပထမအလှည့် စတင်ချိန်တွင် တီးသော ခေါင်းလောင်းသံအပြီး တိုက်ခိုက်မှု စတင်သည်။ တိုက်ခိုက်သူ တစ်ဦး သို့မဟုတ် နှစ်ဦးသည် တိုက်ခိုက်မှုကို မစတင်နိုင်ပါက လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြန်အမ်းမည်။

11.58. UFC. အန်စူလီ ပြိုင်ပွဲ

1. တိုက်ပွဲ စတင်ခြင်းကို ခေါင်းလောင်းသံဖြင့် အချက်ပြပါက၊ ပထမအလှည့်စတင်သည်ဟု ညွှန်ပြခြင်း ဖြစ်သည်။
2. ပြိုင်ပွဲဝင်တစ်ဦးမှ အကွာအဝေးအတွင်း အနိုင်ရသည်အထိ မတိုက်ခိုက်နိုင်လျှင်၊ တိုက်ပွဲတွင် 3 မိနစ်စီ 3 လှည့် ပါဝင်သည်။
3. တိုက်ပွဲသည် ပြိုင်သူ မရှိဟု ကြေငြာခဲ့လျှင် သို့မဟုတ် အနိုင်ရသူကို မဆုံးဖြတ်ခင် အကြောင်းတစ်ခုခုကြောင့် ရပ်ခဲ့လျှင်၊ လောင်းကြေးများအားလုံးကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးသည်။ တိုက်ပွဲရလဒ်များကို ဆုံးဖြတ်ထားပြီးသား ဖြစ်ပါက၊ လောင်းကြေးများကို ကြေငြာသော ရလဒ်များအပေါ် အခြေခံ၍ ရှင်းပေးသည်။
4. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ရပ်ရန် အနည်းဆုံး အလှည့် 2 လှည့် အပြည့် ပြီးမြောက်ပြီး ဖြစ်ရမည်။ သို့မဟုတ်ပါက၊ တိုက်ပွဲအတွင်း ပြိုင်ပွဲဝင်တစ်ဦးချင်းမှ အနိုင်လောင်းကြေး နှင့် သရေလောင်းကြေး ရပ်တန့်သည်။ လောင်းကြေး၏ရလဒ်ကို တိုက်ပွဲ ရပ်သွားသည့်အချိန်၌ ဆုံးဖြတ်ပြီးသားမဟုတ်လျှင်၊ တိုက်ပွဲအပေါ် အခြားလောင်းကြေးများအားလုံးကို 1.00 ဆဖြင့် ရှင်းပေးသည်။
5. "1 (2) သို့ အနိုင်" လောင်းကြေးများ။ အားကစားများ ကဏ္ဍတွင်၊ ၎င်းအလောင်းအစားပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို "1" နှင့် "2" အသီးသီး တံဆိပ်တပ်ပြီး အောက်ပါတို့ ပါဝင်သည်-
 - "အောင်ပွဲရမှတ်" ဆိုသည်မှာ အလှည့်များအားလုံး ပြီးမြောက်သည်နှင့် ခိုင်လူကြီးများက ဆုံးဖြတ်သော အနိုင်ဖြစ်သည်။
 - "အလဲထိုးခြင်းဖြင့် အနိုင်ရခြင်း (KO)"
 - "ပညာနှင့် အလဲထိုးခြင်း (TKO)" ဆိုသည်မှာ ပြိုင်ပွဲဝင် တစ်ယောက်က နောက်ဆုံးအလှည့် မပြီးဆုံးခင် ရမှတ် 25 မှတ်ရပြီး နိုင်ခြင်းဖြစ်သည်
 - "ပြိုင်ဘက်၏အရည်အချင်းမမီခြင်း သို့မဟုတ် ငြင်းပယ်ခြင်းကြောင့် နိုင်ခြင်း"
6. "သရေ" လောင်းကြေးများ။ "X" ဖြင့်သတ်မှတ်ထားသော အလောင်းအစားအပေါ် လောင်းကြေးများ။ ခိုင်များက ပြိုင်ပွဲဝင် နှစ်ယောက်လုံးသည် နောက်ဆုံးအလှည့်တွင် တူညီသော ရမှတ်များဖြင့် အဆုံးသတ်ထားသည်ဟု စည်းကမ်း သတ်မှတ်ပါက တိုက်ပွဲသည် သရေဖြင့် ပြီးဆုံးသည်။
7. ခိုင်လူကြီးက ထိရောက်သော ထိုးချက်အဖြစ် ဆုံးဖြတ်သည့်အတွက် တိုက်ခိုက်သူတစ်ဦးစီက အမှတ်များ ရရှိသည်။
 - 1 အဖြောင့်ထိုး သို့မဟုတ် ဝိုက်ထိုးအတွက် 1 မှတ်
 - 2 ပင့်ထိုးအတွက် 2 မှတ်
 - 3 အလဲထိုးခြင်း အတွက် 5 မှတ်

8. ပိုလ်လုပွဲ၊ အဆုံးအဖြတ် ထိုးချက်အတွက် ရထားသော အမှတ်အရေအတွက်နှင့် မသက်ဆိုင်ဘဲ၊ တိုက်ပွဲအတွင်း တိုက်ခိုက်သူက ရရှိနိုင်သော အများဆုံး ရမှတ်သည် 25 ဖြစ်သည်။
9. "အလှည့် 3 အတွင်း W2 - မှန်" လောင်းကြေးများ။ အလှည့် 3 အတွင်း တိုက်ခိုက်သူ 1 ထက် တိုက်ခိုက်သူ 2 သည် ရမှတ်များ ပိုရခဲ့လျှင် လောင်းကြေးနိုင်သည်။
10. "ငါး သို့ ပြိုင်ပွဲ (ခုနစ် စသည်ဖြင့်) ရမှတ်" လောင်းကြေးများ။ အလှည့်အတွင်း မည်သည့် တိုက်ခိုက်သူများက သတ်မှတ်ထားသော ရမှတ်များကို ပထမဆုံး ရမည်ကို ဝယ်သူမှ ခန့်မှန်းရမည်။ တိုက်ခိုက်သူ တစ်ဦးက တိုက်ပွဲကို အကြောင်းတစ်ခုခုကြောင့် ရှေ့ဆက်ဖို့ ငြင်းဆိုခဲ့လျှင်၊ ၎င်းတို့ သို့မဟုတ် ၎င်းတို့ ပြိုင်ဘက်က သတ်မှတ်ထားသော ရမှတ်အရေအတွက် ရခဲ့လျှင်၊ ထိုလောင်းကြေးများကို 1.00 လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်။

11.59. Counter-Strike နှင့် CS:GO Wingman

1. Counter-Strike တွင် လူအများနှင့်ဆော့သော ဂိမ်းကို တိုက်ရိုက်လွှင့်ခြင်း ပါဝင်သည် (ပုံရိပ်ယောင်)။
2. လောင်းကြေးများကို နှစ်သင်း တိုက်ပွဲအပေါ် လက်ခံသည်။ ပြိုင်ပွဲ တစ်ခုကို အနိုင်ပွဲ 11 ပွဲ ရသည်အထိ ကစားသည် (အများဆုံး အလှည့်အရေအတွက်သည် 21 ဖြစ်သည်)။
3. လောင်းကြေးများ အားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။
4. အလှည့်တစ်ခုသည် နှစ်မိနစ် အတိအကျ ကြာသည်။ ဤကာလ ကုန်ဆုံးပြီးနောက် လုပ်ဆောင်သည့် မည်သည့်လုပ်ရပ်ကိုမျှ လောင်းကစားရည်ရွယ်ချက်အတွက် ထည့်သွင်းရေတွက်မည် မဟုတ်ပါ။
5. . အထက်ဖော်ပြပါ အချိန်ကာလအတွင်း ဗုံးရှင်းလင်းရေး မြေပုံပေါ်တွင် ဗုံးမထောင်ပါက တန်ပြန်အကြမ်းဖက်သမားများက အလှည့်ကို အနိုင်ရမည်။
6. အထက်ဖော်ပြပါ အချိန်ကာလအတွင်း ဓားစာခံ ကယ်တင်ရေး မြေပုံပေါ်တွင် ဓားစာခံ မကယ်တင်ပါက အကြမ်းဖက်သမားများသည် အလှည့်ကို အနိုင်ရမည်။
7. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
8. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
9. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
10. "ဗုံးထောင်ခဲ့သည် - မှန်/မှား"။ အလှည့်အတွင်း ဗုံးကို မည့်သည့်အချိန်တွင် ထောင်ထားခဲ့ခြင်းက ကိစ္စမရှိဘဲ၊ ဗုံးမပေါက်ခင် သို့ ဗုံးပေါက်ပြီး တန်ပြန်အကြမ်းဖက်သမားများအားလုံး သေဆုံးရန်သာ အရေးကြီးသည်။ ဗုံးကို ကိုယ်တိုင် ထောင်ခဲ့ဖို့ကသာ အရေးကြီးသည်။
11. ဗုံးထောင်ခဲ့လျှင် W1 နှင့် W2 အလှည့်များအတွင်း အောက်ပါအတိုင်း ရှင်းပေးမည်-:
 - အလှည့်အတွင်း ဗုံးကို ရှင်းပစ်ခဲ့လျှင်၊ W1 လောင်းကြေးက နိုင်ပြီး W2 လောင်းကြေးက ရှုံးနိမ့်သည်။
 - အလှည့်အတွင်း ဗုံး ပေါက်ကွဲခဲ့လျှင်၊ W1 လောင်းကြေးက ရှုံးနိမ့်ပြီး W2 လောင်းကြေးက နိုင်သည်။
12. အသင်းများအပေါ် လောင်းကြေးများကို တိုက်ရိုက်လွှင့်နေစဉ်တွင်သာ လက်ခံသည်။ ပြိုင်ပွဲ အားလုံးကို အွန်လိုင်းမှ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သည်။

အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-

- အနိုင်ရခြင်း၊
- ဟန်းဒီးကပ်၊
- စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)၊
- အသင်း စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)၊
- ဗုံးထောင်ခဲ့သည်၊
- အနိုင်ရရှိသော အချို့၊
- အလှည့်အတွင်း စုစုပေါင်း၊
- အလှည့်အတွင်း အကြောပေး၊
- အလှည့်အတွင်း ခေါင်းထိပစ်ခြင်း စုစုပေါင်း၊
- အလှည့်အတွင်း တစ်ဥှီးချင်း သတ်ခြင်းများ၊
- အလှည့်အတွင်း သတ်ဖြတ်မှု စုစုပေါင်း (စုံ/မ)၊
- အလှည့်အတွင်း အနိုင်ရပုံ နည်းလမ်း၊
- အလှည့် ကြာချိန်၊
- ဗုံးရှင်းခဲ့သည်၊
- အလှည့်အတွင်း ပထမဆုံး သတ်ခြင်း* - အသင်း၊
- အလှည့်အတွင်း ကိုယ့်ကိုယ်ကို သတ်သေခြင်း***၊
- အလှည့်အတွင်း ခေါင်းထိပစ်ခြင်း စုစုပေါင်း**၊
- အလှည့်အတွင်း အမှတ်မရရှိမှု အနိုင်ရရှိခြင်း။

သတ်ခြင်း* ဆိုသည်မှာ ပြိုင်ဘက်ကို သတ်ခြင်းကြောင့် ရမှတ်များ ရရှိခြင်း ဖြစ်သည် (ဆိုလိုသည်မှာ ပြိုင်ဘက်အသင်းကစားသူသည် ဗုံးပေါက်ကွဲခြင်း သို့မဟုတ် ကိုယ့်ကိုယ်ကို သတ်သေခြင်းများ မပါဝင်ဘဲ အကြောင်းတစ်ခုခုကြောင့် သေဆုံးခဲ့ပါက)။

ခေါင်းထိပစ်ခြင်း** ဆိုသည်မှာ ခေါင်းကို ချိန်ပစ်ခြင်း ဖြစ်သည်။

ကိုယ့်ကိုယ်ကို သတ်သေခြင်း*** ဆိုသည်မှာ အမြင့်မှ ပြုတ်ကျခြင်းကြောင့် သေခြင်း၊ ဗုံးပေါက်ကွဲခြင်းကြောင့် သေခြင်းဖြစ်သည်။

CS : GO Wingman

1. CS:GO Wingman တွင် လူအများနှင့်ဆော့သော Counter-Strike ဂိမ်းကို တိုက်ရိုက်လွှင့်ခြင်း ပါဝင်သည့်- အသင်းနှစ်သင်းမှ ကစားသူနှစ်ယောက် အချင်းချင်း အပြန်အလှန် သတ်ခြင်း ဖြစ်သည့် ကမ္ဘာလုံးဆိုင်ရာထိုးစစ်။
2. ပထမအလှည့်တွင် Team 1 သည် တန်ပြန်အကြမ်းဖက်သမားများအဖြစ် အမြဲတမ်းကစားပြီး Team 2 သည် အကြမ်းဖက်သမားများအဖြစ် အမြဲတမ်းကစားသည်။ အလှည့်အပြီးတွင်၊ အသင်းနှစ်ခုလုံး နေရာချင်းလဲပြီး တစ်သင်းမှ 5 ကြိမ်အနိုင်ရသည်အထိ ဆက်သွားသည် (အများဆုံး 9 လှည့်များမှ)။
3. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။
4. အလှည့် တစ်ခုချင်းစီသည် 90 စက္ကန့် + အချိန်ပို ကြာမြင့်သည် (ဗုံးစထောင်ချိန်မှစပြီး ပေါက်ကွဲချိန် သို့ ဗုံးရှင်းချိန်အထိ)။ လောင်းကြေးရှင်းပေးရန် ဤအချိန်ကုန်လွန်ပြီးနောက် မည်သည့်အရာမဆို ထည့်တွက်မည် မဟုတ်ပါ။
5. 90 စက္ကန့် ပြီးဆုံးချိန်တွင် ဗုံး မထောင်ရသေးသည့်အပြင် အသင်းနှစ်သင်းလုံးတွင် ကျန်သောသူ ရှိသေးလျှင်၊ တန်ပြန်အကြမ်းဖက်သမားများက ယခုအလှည့်ကို အနိုင်ရမည်။
6. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။

7. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
8. ဝန်ထမ်းအဖွဲ့ဝင်များသည် အမှားအယွင်းများကျူးလွန်ပါက သို့မဟုတ် လောင်းကြေးလက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ချို့ယွင်းချက်တစ်စုံတစ်ရာ ဖြစ်ပေါ်ပါက (ဥပမာ- လောင်းကြေးများအတွင်း သိသာထင်ရှားသော လွဲမှားမှုများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်ကဏ္ဍများတွင် ပြသထားသည့် မညီမျှမှုများ ကြားနှင့် လောင်းကြေးစလစ် စသည်တို့) လောင်းကြေးများကို မှားယွင်းစွာ လက်ခံထားကြောင်း ညွှန်ပြချက် တွေ့ပါက စာရင်းမှတ်သူက ထို လောင်းကြေးများကို ပျက်ပြယ်ကြောင်း ကြေငြာခွင့်ရှိသည်။
9. "ဗုံးထောင်ခြင်း" လောင်းကြေးများအတွက်၊ ဗုံးထောင်ချိန်တွင် အနည်းဆုံး တန်ပြန်အကြမ်းဘက်သမား တစ်ဦး အသက်ရှင်သေးလျှင် ဗုံးထောင်ခဲ့သည်ဟု မှတ်ယူသည်။
10. "ဗုံး ပေါက်ကွဲမှု" အတွက် လောင်းကြေးများကို၊ ဗုံးပေါက်ကွဲချိန်တွင် အနည်းဆုံး တန်ပြန်အကြမ်းဘက်သမား တစ်ဦး အသက်ရှင်သေးလျှင် ဗုံး ပေါက်ကွဲခဲ့သည်ဟု မှတ်ယူသည်။
11. အသင်းများအပေါ် တိုက်ရိုက်လွှင့် လောင်းကြေးများသာ တင်နိုင်သည်။ ဂိမ်းများကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်လွှင့်သည်။
12. ကစားသူ အမှတ်မထင် သေလျှင်၊ လောင်းကြေး ရှင်းပေးရန်အတွက် သေဆုံးသည်ဟု မှတ်ယူသည်။
13. လက်နက်များကို အောက်ပါတိုင်း အမျိုးအစားခွဲခြားနိုင်သည်-:
 - ပစ်စတိုများ- P2000၊ P250၊ Deagle၊ Glock
 - စက်သေနတ်များ- FAMAS၊ M4A4၊ AUG၊ Galil၊ AK-47၊ SG 556
 - ရိုင်ဖယ်များ၊ AWP၊ SCAR-20၊ G3SG1

အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-

ပြိုင်ပွဲ တစ်ခုလုံးအပေါ်-

- အနိုင် (1/2)
- အနိုင် (အကြမ်းဖက်သမားများ/တန်ပြန်- အကြမ်းဖက်သမားများ)
- စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
- တစ်ဦးချင်း စုစုပေါင်း (အပေါ်/အောက်)
- စုစုပေါင်း ရှင်းခဲ့သော ဗုံးများ (အပေါ်/အောက်)
- စုစုပေါင်း ထောင်ခဲ့သော ဗုံးများ (အပေါ်/အောက်)
- စုစုပေါင်း ပေါက်ကွဲခဲ့သော ဗုံးများ (အပေါ်/အောက်)
- စုစုပေါင်း ခေါင်းထိပစ်ချက်များ (အပေါ်/အောက်)
- စုစုပေါင်း ပစ်စတိုဖြင့် သတ်ခြင်းများ (အပေါ်/အောက်)
- စုစုပေါင်း စက်သေနတ်ဖြင့် သတ်ခြင်းများ (အပေါ်/အောက်)
- စုစုပေါင်း ရိုင်ဖယ်ဖြင့် သတ်ခြင်းများ (အပေါ်/အောက်)
- ကစားသူ၏စုစုပေါင်း သတ်ခြင်းများ (အပေါ်/အောက်)
- ကစားသူ၏စုစုပေါင်း သေဆုံးမှုများ(အပေါ်/အောက်)

အလှည့်အပေါ်-

- အနိုင် (1/2)
- ဗုံးထောင်ခဲ့သည် (မှန်/မှား)
- ဗုံးရှင်းခဲ့သည် (မှန်/မှား)
- စုစုပေါင်း သတ်ခြင်းများ (အပေါ်/အောက်)
- တစ်ဦးချင်း စုစုပေါင်း သတ်ခြင်းများ (အပေါ်/အောက်)
- စုစုပေါင်း သတ်ခြင်းများ (စုံ/မ)

- စက်သေနတ်ဖြင့် သတ်ခြင်း (မှန်/မှား)
- ရိုင်ဖယ်ဖြင့် သတ်ခြင်း (မှန်/မှား)
- ကစားသူသည် သတ်ဖြတ်ခြင်းအတွက် အမှတ် ရမည် (မှန်/မှား)
- ကစားသူ သေမည် (မှန်/မှား)
- စုစုပေါင်း ခေါင်းထိပ်ချက်များ (အပေါ်/အောက်)

11.60. Esports ရေခဲပြင် ဟော်ကီ

အီးစပေါ့ ရေခဲပြင် ဟော်ကီသည် လူအများနှင့်ဆော့သော ဂိမ်းကို တိုက်ရိုက်လွှင့်ခြင်း ပါဝင်သည် (ရေခဲပြင် ဟော်ကီ ပုံရိပ်ယောင်)။

Stanley Cup အတွင်း လောင်းကြေးများကို လက်ခံသည်။

1. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
2. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
3. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
4. ပုံမှန်အချိန်အတွင်း လောင်းကြေးများကို လက်ခံသည်။
5. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
6. လောင်းကြေးများကို ပွဲစဉ် မစတင်မီ နှင့် ပွဲစဉ်အတွင်း (တိုက်ရိုက်အလောင်းအစားများ) တွင် လက်ခံပါသည်။ အီးစပေါ့ ရေခဲပြင် ဟော်ကီပြိုင်ပွဲများအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် ထုတ်လွှင့်သည်။
7. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည် (ပုံမှန် ကစားချိန်)-

- အနိုင်ရခြင်း၊
- နှစ်ဆအခွင့်အရေး၊
- ဟန်းဒီကပ်၊
- စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)၊
- ပြိုင်ပွဲအတွင်း အနိုင်ရခြင်း (အသင်း အနိုင်များ)၊
- အချိန်ပို ရှိမလား။ - မှန်/မှား။

11.61. eSports UFC

အဆုံးစွန်တိုက်ပွဲချန်ပီယံသည် ပေါင်းစပ် ကိုယ်ခံပညာ အမျိုးအစား ဖြစ်သည်။ UFC တွင် လူအများနှင့်ဆော့သောဂိမ်းကို တိုက်ရိုက်လွှင့်ခြင်း ပါဝင်သည်။

1. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
2. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
3. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။

4. ပုံမှန်အချိန်အတွင်း လောင်းကြေးများကို လက်ခံသည်။
5. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။

လောင်းကြေးအတွက် အောင်ပွဲ အမျိုးအစားများ-

- အညံ့ခံခြင်း ဆိုသည်မှာ ပြိုင်ဘက်က နာကျင်စွာ ဆုပ်ကိုင်ထားခြင်းကြောင့် အရှုံးပေးခြင်းကို ဆိုလိုသည်။
- အလဲထိုးခြင်း (KO) ဆိုသည်မှာ ချက်ကောင်း အထိုးခံရပြီးနောက် တိုက်ခိုက်သူ သတ်လစ်သွားခြင်းကို ဆိုလိုသည်။ (UFC2 ဘန်တန်ဝိတ်၊ UFC2 လိုက်ဝိတ် နှင့် UFC3 ဝယ်လတာဝိတ် တို့တွင် KO / TKO ဖြင့် အနိုင်ရခြင်းကို အလဲထိုးခြင်းအဖြစ် သတ်မှတ်သည်။)
- အောင်ပွဲများ အမှတ်များ။
- တိုက်ခိုက်သူ တစ်ဦးသည် ဆက်လက် မထိုးနိုင်ဟု ကြားခံအဖွဲ့အစည်းက ဆုံးဖြတ်ပြီး ထိုးသတ်မှုကို ရပ်တန့်လိုက်သည့်အခါ နည်းပညာဖြင့် အလဲထိုးခြင်း (TKO) ဖြစ်ပေါ်သည်။ နည်းပညာဖြင့် အလဲထိုးခြင်းကို သုံးမျိုးခွဲခြားထားသည်-
 - ခိုင်လူကြီးမှ ဟန့်တားခြင်း၊ ခိုင်လူကြီးက တိုက်ခိုက်သူသည် မိမိတို့ကိုယ်ကို အသိစိတ်ဖြင့် ခုခံကာကွယ်နိုင်စွမ်းမရှိတော့ကြောင်း ဆုံးဖြတ်သောအခါ။
 - ကွင်းဘေးဆရာဝန်မှ ဟန့်တားခြင်း၊ ကွင်းဘေးမှာရှိသော ဆရာဝန်က နောက်ထပ်တိုက်ပွဲသည် တိုက်ခိုက်သူ၏အသက်နှင့် ကျန်းမာရေးကို ထိခိုက်စေနိုင်သည်ဟု ဆုံးဖြတ်သောအခါ။
 - ထောင့်မှ ဟန့်တားခြင်း ၊ တိုက်ခိုက်သူ၏ထောင့်မှ ဟန့်တားရန်အတွက် ဒုတိယအကြိမ် အချက်ပြသောအခါ။

အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-

- အနိုင်ရခြင်း၊
- အနိုင်ရနည်းလမ်းများ (ရမှတ်လိုက် အောင်ပွဲများ၊ KO အောင်ပွဲများ၊ TKO အောင်ပွဲများ၊ အညံ့ခံခြင်းဖြင့် ရရှိသော အောင်ပွဲများ)၊
- ကစားသမား၏အနိုင်ရနည်းလမ်းများ (ရမှတ်လိုက် အောင်ပွဲများ၊ KO အောင်ပွဲများ၊ TKO အောင်ပွဲများ၊ အညံ့ခံခြင်းဖြင့် ရရှိသော အောင်ပွဲများ)၊
- ထိုးသတ်ပွဲ ဘယ်တော့ပြီးမလဲ (ဆက်သွားရန် တိုက်ခိုက်ခြင်း၊ ထိုးသတ်ပွဲသည် ပထမအလှည့်၊ ဒုတိယအလှည့်၊ တတိယအလှည့်တွင် ပြီးဆုံးမည်)။ လောင်းကြေးများ ရှင်းပေးရန်အတွက် မည်သည့်အလှည့်တွင် ထိုးသတ်ပွဲ ပြီးဆုံးသည်ကို ထည့်သွင်းရေတွက်သည်။ ထိုးသတ်ပွဲသည် ရမှတ်များအရ နိုင်ခဲ့လျှင် အလောင်းအစားကို ဆက်သွားရန် တိုက်ခိုက်ခြင်းအဖြစ် ရှင်းပေးမည်။

11.62. Need for Speed

1. NFS Sprint သည် ပြိုင်ပွဲတစ်ခုစီတွင် ကစားသမားလေးဦး ပါဝင်သည့် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သော ပြိုင်ပွဲတစ်ခုဖြစ်သည်။
2. အများဆုံး လောင်းကြေးအစုကို ဈေးကွက်တစ်ခုစီအတွက် လောင်းကစားရုံက သီးခြားသတ်မှတ်သည်။ လောင်းကစားရုံသည် ကြိုတင်အသိပေးခြင်းမရှိဘဲ လောင်းကြေးအစု ကန့်သတ်ချက်များကို

ပြောင်းလဲနိုင်သည်။

3. ပြိုင်ပွဲ၏ အနိုင်ရသူမှာ ပန်းတိုင်ကို ဖြတ်ကျော်ခဲ့သော ပထမဆုံး ကစားသမားဖြစ်ပါသည်။
4. ပြိုင်ပွဲပြီးစီးသည်အထိ ယှဉ်ပြိုင်သော ကစားသမားများအပေါ်သာ လောင်းကြေးများကို ထည့်တွက်သည်။ အကြောင်းတစ်ခုခုကြောင့် ကစားသမားတစ်ဦးက ပြီးဆုံးသည်အထိ မပြိုင်ပါက (ပထမ ကစားသမား၏ လိုင်းကိုဖြတ်ကျော်မှုသည် စက္ကန့် ၃၀ အတွင်း ပြီးမြောက်မှု မရှိပါက) ၎င်းကစားသမားအပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများ ရှုံးပါလိမ့်မည်။
5. ဝန်ထမ်းများက ပြုလုပ်သော အမှားများ သို့မဟုတ် ဆော့ဝဲလ် ချို့ယွင်းမှုများ ရှိလျှင် (ဥပမာ-လောင်းကြေး လက်ခံသည့်အချိန်တွင် သိသာထင်ရှားသော အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့် ကဏ္ဍများနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်တွင် ဖော်ပြထားသော ပေါက်ကြေးများအကြား ကွာဟချက်များ စသည်တို့) သို့မဟုတ် လောင်းကြေးများကို မှားယွင်းစွာ လက်ခံထားသည်ဟူသော အခြားညွှန်ပြချက်များ ရှိပါက လောင်းကစားရုံသည် ထိုလောင်းကြေးများကို ပျက်ပြယ်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။
6. ရရှိနိုင်သော အလောင်းအစားများ -
 - ပန်းဝင်သော အဆင့်
 - စိန်ခေါ်မှုအချိန်*
 - ပန်းဝင်သူ အရေအတွက်**
 - ပန်းဝင်သည့် အစဉ်လိုက်နေရာ
 - နောက်ဆုံး ပန်းဝင်မည့်သူ**
 - ထိပ်ဆုံး ၂ ဦး
 - ထိပ်ဆုံး ၃ ဦး

*ကစားသမားတစ်ဦး၏ အချိန်သည် ဤ အထက်/အောက် ဈေးကွက်တွင် ဖော်ပြထားသော အချိန်နှင့်တိုက်ဆိုင်ပါက လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 နှုန်းဖြင့် ပြန်အမ်းပေးမည်ဖြစ်သည်။

**ပန်းဝင်သော ကစားသမားများကိုသာ ထည့်သွင်းတွက်ချက်မည်။

11.63. လောင်းကြေး တည်ဆောက်သူ

1. လောင်းကြေး တည်ဆောက်သူသည် ဂိမ်းတစ်ခုဖြစ်ပြီး အစစ်အမှန်ပွဲများတွင် ပါဝင်သော ကစားသူများ (သို့မဟုတ် အသင်းများ) မှ အသင်းနှစ်ခုအတွက် လူတန်းများကို ဝယ်သူက ရွေးချယ်ရသည်။ ထိုကစားသူများ (သို့မဟုတ် အသင်းများ) ၏ စွမ်းဆောင်ရည်အပေါ် အခြေခံပြီး ဝယ်သူက လောင်းကြေးများ တင်ရသည်။ လောင်းကြေးများကို ၎င်းတို့၏သက်ဆိုင်ရာ ပြိုင်ပွဲအစစ်များတွင် ပုံရိပ်ယောင် အသင်း ကစားသမားများ၏စုစုပေါင်း အဖြတ်အရေအတွက်(ဂိုးများ) အနိုင် (ရမှတ်) တို့ပေါ်တွင် အခြေခံ၍ ဆုံးဖြတ်သည်။
2. ပုံရိပ်ယောင် အသင်းများကို အောက်ပါစည်းမျဉ်းများအရ ဖွဲ့စည်းရမည်-
 - 1) ပြိုင်ပွဲအစစ်များမှ ပြိုင်ဘက်များသည် တူညီသော ပုံရိပ်ယောင် အသင်းတွင်း မရှိနိုင်ပါ။
 - 2) ကစားသူသည် ပုံရိပ်ယောင် အသင်းတစ်ခုတွင်သာ ပါဝင်နိုင်သည်။
 - 3) ကစားသူတစ်ဦးစီသည် ပုံရိပ်ယောင် အသင်းအတွက် တစ်ခါသာ ခံယူနိုင်သည်။
 - 4) ပြိုင်ပွဲအစစ်များတွင် ပါဝင်သော 1 မှ 5 အထိ ကစားသူများကို ပုံရိပ်ယောင် အသင်းတစ်ခုစီအတွက် ရွေးချယ်နိုင်ပြီး၊ အသင်းများတွင် ကစားသူ အရေအတွက် ကွဲပြားနိုင်သည်။
 - 5) ပုံရိပ်ယောင် အသင်းများတွင် နှစ်ဆပြိုင်ပွဲများမှ ကစားသူများ ပါဝင်နိုင်သည်။
 - 6) ပုံရိပ်ယောင် အသင်းအတွင်း တင်းနစ် ကစားသူများအပြင် ဘောလုံး နှင့် ရေခဲပြင်ဟော်ကီ

အသင်းများလည်း ပါဝင်နိုင်သည်။

3. ရရှိနိုင်သော အလောင်းအစားများအပေါ် ရလဒ်များကို ဆုံးဖြတ်ရန်၊ ပုံမှန်အချိန် ထပ်ထည့်ထားချိန်၌ ၎င်းတို့၏သက်ဆိုင်ရာ ပြိုင်ပွဲအစစ်များအတွင်း ပုံရိပ်ယောင်အသင်း၏အသင်းဝင် တစ်ဦးချင်းစီအလိုက် အဖြတ်အရေအတွက် (ဂိုးများ) နိုင်သည် (အမှတ်ရသည်)။ တင်းနစ်ပြိုင်ပွဲများအတွင်း၊ လောင်းကြေးအတွက် ပြီးမြောက်ခဲ့သော အဖြတ်များကိုသာ ထည့်သွင်းရေတွက်သည်။
4. . အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-:
 - 1) ပြိုင်ပွဲ ရလဒ်
 - 2) အကြောပေး ပါဝင်သော ပြိုင်ပွဲရလဒ်
 - 3) ပြိုင်ပွဲ စုစုပေါင်း
5. လောင်းကစားရုံအတွင်း လောင်းကြေးတစ်ခုတည်းသာ ရနိုင်သည်။
6. ပြိုင်ပွဲ စတင်ရန် နောက်ကျပါက သို့မဟုတ် အကြောင်းတစ်ခုခုကြောင့် ရွှေ့ဆိုင်းခဲ့လျှင်၊ လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြိုင်ပွဲ အဆုံးသတ်အထိ သို့မဟုတ် ပွဲစဉ် တစ်စိတ်တစ်ပိုင်း၏တစ်နေရာ အဆုံးသတ်အထိ ရပ်ထားမည် ဖြစ်သည်။
7. လောင်းကြေးများကို ပုံရိပ်ယောင် အသင်းများမှ အဖွဲ့ဝင်များ ရွေးချယ်ထားသော ပြိုင်ပွဲအစစ်များအားလုံး ပြီးမြောက်ချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။ ကစားသမားတစ်ဦးမှ နုတ်ထွက်ခြင်း သို့မဟုတ် အရည်အချင်းမပြည့်မီခြင်းကြောင့် တစ်ပွဲ သို့မဟုတ် ပွဲအများအပြား ရပ်ဆိုင်းသွားပါက၊ ပုံရိပ်ယောင်အသင်းများပေါ် တင်ထားသော လောင်းကြေးများကို ခြွင်းချက်မရှိ ဆုံးဖြတ်ထားပြီးသော ဈေးကွက်များမှလွဲ၍ လောင်းကြေးများအားလုံးကို 1.00 (ပြန်အမ်းငွေ) လေးဖြင့် ရှင်းပေးမည်။
8. "စုစုပေါင်း နှင့် အကြောပေး" အလောင်းအစားများအပေါ် လောင်းကြေးများကို တင်းနစ် ပြိုင်ပွဲများအတွင်း "စုစုပေါင်း အဖြတ်များ" နှင့် "အကြောပေး အဖြတ်များ" အတိုင်း ရှင်းပေးသည်။

11.64. Esports ဘက်စကတ်ဘော

1. Esports ဘက်စကတ်ဘောတွင် ကစားသူအများ ပါဝင်သော ဂိမ်းကို တိုက်ရိုက်လွှင့်ခြင်း ပါဝင်သည် (ဘက်စကတ်ဘော ပုံရိပ်ယောင်)။
2. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
6. လောင်းကြေးများကို ပွဲစဉ် မစတင်မီ နှင့် ပွဲစဉ်အတွင်း (တိုက်ရိုက်အလောင်းအစားများ) တွင် လက်ခံပါသည်။ Esports ဘက်စကတ်ဘော ပွဲစဉ်များအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သည်။
7. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည် (ပုံမှန် ကစားချိန်)-:
 - အနိုင်ရခြင်း၊
 - ဟန်းဒီကပ်၊
 - စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)၊

- စုစုပေါင်း (စုံ/မ)
- တစ်ဦးချင်း စုစုပေါင်း (အပေါ်/အောက်)
- အသင်းက အမှတ်တပ်သော်လောက် ရမလဲ၊
- အမှတ်များ ကွာခြားမှု အတိအကျ။
- အမှတ်များ အရေအတွက် အတိအကျ။
- အသင်း (ရလဒ် + စုစုပေါင်း)။

8. အောက်ပါ အလောင်းအစားများ ရရှိနိုင်သည် (အချိန်ပို အပါအဝင်)။
 - အသင်း အနိုင်ရသည်။

11.65. Esports ဘတ်စကက်ဘော (3x3 နှင့် 1x1)

အီးစပေါ့ ဘတ်စကက်ဘော (3x3 နှင့် 1x1) တွင် လူအများနှင့်ဆော့သော ဂိမ်းကို တိုက်ရိုက်လွှင့်ခြင်း ပါဝင်သည် (ဘတ်စကက်ဘော ပုံရိပ်ယောင်)။ အသင်းနှစ်သင်းစလုံးသည် 11 ပွဲနှင့်သို့ မရောက်မချင်း တူညီသော ဂိုးပေါက်အတွင်းသို့ ပစ်သွင်းရမည်။ ၎င်းတို့သည် 11 ပွဲရှိပြီး အသင်းနှစ်ခုအကြား အမှတ်ကွာခြားချက်သည် 2 ပွဲထက် နည်းပါက၊ အချိန်ပို ကစားနိုင်သည်။ အသင်းနှစ်ခုအကြား အမှတ်ကွာခြားချက်သည် 1 ပွဲထက် မများမချင်း ဂိမ်းဆက်ကစားနိုင်သည်။

1. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
2. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
3. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
4. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
5. လောင်းကြေးများကို တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်နေစဉ် လက်ခံသည်။ စီးရီးအားလုံးကို အွန်လိုင်းမှ တိုက်ရိုက်လွှင့်သည်။
6. ရရှိနိုင်သော အလောင်းအစားများ-
 - အနိုင်ရခြင်း၊
 - ဟန်းဒီကပ်၊
 - စုစုပေါင်း (စုံ၊ မ)
 - ကစားသူသည် 11 မှတ်ထက် ကျော်မည် (မှန်/မှား)၊
 - တစ်ဦးချင်း စုစုပေါင်း (အပေါ်/အောက်)။

11.66. Esports ဘတ်စကက်ဘော။ NBA 2K18

1. ပွဲစဉ်ရှိ ယေဘုယျလောင်းကြေး အမျိုးအစားကို "Esports ဘတ်စကက်ဘောတွင် တင်ပြထားသည်။ NBA 2K18" အပိုင်း။ တံခွန်စိုက် ပြိုင်ပွဲတွင် အဆင့် သုံးဆင့်ရှိသည်-
 - အရှေ့ပိုင်း ညီလာခံ အုပ်စုအဆင့် - အသင်းများသည် အိမ်ကွင်း နှင့် အဝေးကွင်း ကစားသည်။

- အနောက်ပိုင်း ညီလာခံ အုပ်စုအဆင့် - အသင်းများသည် အိမ်ကွင်း နှင့် အဝေးကွင်း ကစားသည်။
- ရှုံးထွက်ပွဲများ - တန်းခွဲတစ်ခုစီမှ လေးသင်းသည် ဆီမီးဖိုင်နယ်နှင့် ၎င်းတို့တန်းခွဲ၏ဖိုင်နယ်များတွင် ယှဉ်ပြိုင်ကစားကြသည်။ ထို့နောက် နောက်ဆုံးအနိုင်ရသူများသည် နောက်ဆုံးအဆင့် ဝိုင်းလှပွဲတွင် တွေ့ဆုံကြပြီး ရှုံးနိမ့်သူများက တတိယနေရာ ရရှိသည်။

2. အုပ်စုတွင်း ရမှတ်များ:-

- အနိုင်အတွက် - 2 မှတ်။
- အရှုံးအတွက် - 1 မှတ်။

3. အုပ်စုတစ်ခုတွင် နေရာများကို ခွဲဝေပေးသောအခါ၊ ဦးစားပေးအစီအစဉ်အရ အောက်ပါအသင်းစာရင်းများကို ထည့်သွင်းစဉ်းစားပါသည်:-

- အမှတ်များ (ပိုများလေ၊ မြင့်လေ)။
- ပုံမှန်အချိန်အတွင်း အနိုင် (ပိုများလေ၊ မြင့်လေ)။
- ပုံမှန်အချိန်အတွင်း အရှုံး (ပိုနည်းလေ၊ မြင့်လေ)။

4. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။

5. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။

6. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။

7. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။

8. တံခွန်စိုက်ပြိုင်ပွဲ မစတင်မီနှင့် တံခွန်စိုက် ပြိုင်ပွဲကျင်းပနေစဉ်အတွင်း လောင်းကြေး များကို လက်ခံသည်။

9. ပြိုင်ပွဲတစ်ခုအား ဖျက်သိမ်းလိုက်ပြီး ဤပွဲ၏ရလဒ်သည် တံခွန်စိုက် ပြိုင်ပွဲ၏ရလဒ်ကို မထိခိုက်စေပါ။ လောင်းကြေးများကို ပြန်အမ်းမည် မဟုတ်ပါ။

အောက်ပါ တံခွန်စိုက်ပြိုင်ပွဲ အလောင်းအစားများ ရရှိနိုင်သည်-

- ဘယ်သူအနိုင်ရမလဲ။ - မှန်/မှား (အုပ်စုအဆင့်)
- ပထမနေရာမှ ဒုတိယနေရာသို့ ရရန် - မှန်/မှား (အုပ်စုအဆင့်)
- ပထမနေရာမှ တတိယနေရာသို့ ရရန် (အုပ်စုအဆင့်)
- နောက်တစ်ဆင့်အတွက် အဆင့်မီရန် (အုပ်စုအဆင့်)
- ဘယ်သူအနိုင်ရမလဲ။ (ရှုံးထွက်ပွဲများ၊ တံခွန်စိုက်ပြိုင်ပွဲ ရလဒ်)
- ပထမနေရာမှ ဒုတိယနေရာသို့ ရရန် (ရှုံးထွက်ပွဲများ၊ တံခွန်စိုက်ပြိုင်ပွဲ ရလဒ်)
- ပထမနေရာမှ တတိယနေရာသို့ ရရန် (ရှုံးထွက်ပွဲများ၊ တံခွန်စိုက်ပြိုင်ပွဲ ရလဒ်)

11.67. World of Tanks

World of Tanks သည် လူအများနှင့်ဆော့သောဂိမ်းကို တိုက်ရိုက်လွှင့်ခြင်း ပါဝင်သည်။

1. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
2. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
3. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။

4. . အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
5. မဟာမိတ်များ ပါဝင်တိုက်ခိုက်မှုမရှိခြင်း (သို့) အချင်းချင်းသတ်ခြင်း စသည့် တိုက်ပွဲ၏ ရလဒ်အပေါ် သက်ရောက်သည့် အပြုအမူမျိုးဖြစ်သော အားကစားသမား(ကစားသမား) မဆန်သည့် ဖြစ်ရပ်မျိုးတွင်၊ လောင်းကစားရုံမှ ၎င်းအလောင်းအစားသည် တရားမဝင်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိပြီး လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေးမှာ 1.00 ဖြင့် ရှင်းပေးမည် (လောင်းကြေးများကို ပြန်အမ်းပါမည်)။
6. လောင်းကြေးများကို ပွဲစဉ် မစတင်မီ နှင့် ပွဲစဉ်အတွင်း (တိုက်ရိုက်အလောင်းအစားများ) တွင် လက်ခံပါသည်။ ပြိုင်ပွဲ အားလုံးကို အွန်လိုင်းမှ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သည်။
7. ပြိုင်ဘက်အဖွဲ့၏ယာဉ်အားလုံးကို ဖျက်ဆီးခြင်း သို့မဟုတ် ပြိုင်ဘက်အဖွဲ့၏ အခြေစိုက်စခန်းကို သိမ်းပိုက်နိုင်သော အဖွဲ့အား အနိုင်ရသူအဖြစ် ကြေညာသည်။
8. ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် အခြေစိုက်စခန်းနှစ်ခုလုံးကို သိမ်းပိုက်ခြင်း သို့မဟုတ် ရနိုင်သောအချိန်အတွင်း ပြိုင်ဘက်အသင်း၏ယာဉ်အားလုံးကို မဖျက်ဆီးနိုင်ပါက၊ သရေပွဲအဖြစ် ကြေညာသည်။
9. ကစားသူအများ ပါဝင်သော အွန်လိုင်းဂိမ်း "World of Tanks" ရှိ ကျပန်းတိုက်ပွဲတစ်ခုအတွင်း အသင်းဝင်များကို ကျပန်းရွေးချယ်မှုအပေါ် လောင်းကြေးများကို လက်ခံသည်။
10. အသင်းတစ်သင်းစီမှ ရမှတ်အရေအတွက်သည် ပြိုင်ဘက်အသင်း၏ ဖျက်ဆီးခံရသော ယာဉ်အရေအတွက်နှင့် ညီမျှသည်။

အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-

- အနိုင်ရခြင်း၊
- ဟန်းဒီးကပ်၊
- စုစုပေါင်း (ရမှတ်ပေါ် အခြေခံပြီး)၊
- အခြေစိုက်စခန်းကို သိမ်းပိုက်ပါ။

11.68. Esports တင်းနစ်

Esports တင်းနစ်တွင် လူအများနှင့်ဆော့သောဂိမ်းကို တိုက်ရိုက်လွှင့်ခြင်း ပါဝင်သည် (တင်းနစ် ပုံရိပ်ယောင်)။

1. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
2. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
3. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
4. ပြိုင်ပွဲတွင် တစ်ဖြတ်ပါဝင်သည်။
5. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
6. လောင်းကြေးများကို ပွဲစဉ် မစတင်မီ နှင့် ပွဲစဉ်အတွင်း (တိုက်ရိုက်အလောင်းအစားများ) တွင်

လက်ခံပါသည်။ Esports တင်းနစ် ပြိုင်ပွဲများကို အွန်လိုင်းမှ တိုက်ရိုက်လွှင့်သည်။

7. အမှားနှစ်ဆ၊ Ace နှင့် အပြင်အလောင်းအစားများကို သတ်မှတ်စံနှုန်းအပေါ်အခြေခံ၍ ရှင်းပေးသည်။ ပွဲစဉ်တစ်ခုကို ခိုင်းဆုံးဖြတ်ချက်ဖြင့် ပယ်ဖျက်ခဲ့လျှင်တောင်မှ၊ ၎င်းကို ဖြစ်ပေါ်လာခဲ့သည်ဟု မှတ်ယူနိုင်ပါသေးသည်။
- အနိုင်ရခြင်း၊
 - ဟန်းဒီးကပ်၊
 - စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)၊
 - တစ်ဦးချင်း စုစုပေါင်း (အပေါ်/အောက်)၊
 - မှန်ကန်သော ရမှတ်၊
 - စုစုပေါင်း စုံ/မ၊
 - ကစားပွဲအတွင်း အနိုင်ရသည်။

11.69. နိဒါန်း 2

1. နိဒါန်း 2 တွင် လူအများနှင့်ဆော့သောဂိမ်းကို တိုက်ရိုက်လွှင့်ခြင်း ပါဝင်သည်။
2. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
3. လောင်းကြေးများကို ပွဲစဉ် မစတင်မီ နှင့် ပွဲစဉ်အတွင်း (တိုက်ရိုက်အလောင်းအစားများ) တွင် လက်ခံပါသည်။ ပြိုင်ပွဲ အားလုံးကို အွန်လိုင်းမှ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သည်။
4. မြေပုံအနိုင်ရသူ သို့မဟုတ် ပြိုင်ပွဲအနိုင်ရသူကို ပြိုင်ဘက်အသင်း၏နေရာ သို့မဟုတ် ချိတ်ဆက်မှု ကျရှုံးသွားသည်နှင့် ကြေငြာသည်။
5. ပြိုင်ပွဲသည် 15 မိနစ်ထက် နည်းပါက ဖျက်သိမ်းသည်ဟု မှတ်ယူမည်။
6. ကစားသူ တစ်ဦးသည် ဂိမ်းမှ 15 မိနစ် မကျော်လွန်ခင် ထွက်သွားပါက ကစားပွဲကို ဖျက်သိမ်းသည်ဟု မှတ်ယူမည်။
7. ကစားသူ တစ်ဦးမှ 15 မိနစ်အကြာတွင် အော့ဖ်လိုင်းဖြစ်ပြီး နောက်ပိုင်းတွင် လုံးဝ ဂိမ်းမှထွက်သွားပါက ကစားပွဲကို ဖျက်သိမ်းသည်ဟု မှတ်ယူမည်။
8. ကစားသူများထဲမှ တစ်ယောက်သည် ဂိမ်း၏ပထမ 15 မိနစ်အတွင်း လှုပ်ရှားသက်ဝင်မှု မရှိသည့်အပြင် ထိုကစားသူသည် ပထမ 20 မိနစ်အတွင်း ကစားပွဲမှ ထွက်သွားသည်ဟု ကြေငြာပါက ကစားပွဲကို ဖျက်သိမ်းသည်ဟု မှတ်ယူမည်။
9. ကစားသူတစ်ဦး သို့မဟုတ် ကစားသူများစွာက ကစားပွဲ မပြီးခင် ထွက်သွားခဲ့လျှင်၊ ကစားချိန် 15 မိနစ်ကျော်ပြီး ဖြစ်ပါက၊ ကြေးများကို ပြန်အမ်းမည် မဟုတ်ပါ။ ပွဲအပေါ် လောင်းကြေးကို မည်သည့်ကိစ္စမဆို ဖြစ်ပေါ်လာသော်လည်း ရှင်းပေးမည်။
10. ကျပန်းကစားပွဲတစ်ပွဲကို အွန်လိုင်းမှ ထုတ်လွှင့်သည်။ ကျပန်း ကစားသူအစစ်များ ပါဝင်သည်။

အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-

- W1 နှင့် W2 - ပြိုင်ဘက်အသင်း၏ပလ္လင်အား ဖျက်စီးနိုင်သော အသင်းကို အနိုင်ရသူအဖြစ် ကြေငြာသည်။
- စုစုပေါင်း သတ်ခြင်းများ (အပေါ်/အောက်) - ပြိုင်ပွဲ ပြီးနောက် နှစ်သင်းစလုံးမှ သတ်ခြင်းထားသည့်

ပေါင်းစပ်အရေအတွက်၊

- သတ်ခြင်းများ၊ ရှေ့ဆက်ပွဲ - သတ်မှတ်ထားသော သတ်ဖြတ်ခြင်းသို့ ပထမဆုံး ရောက်ရှိသည့်အသင်းက အနိုင်ရသည်။
- ရိုရှန်ကို ဘယ်သူ သတ်နိုင်မလဲ - မည်သည့်အသင်းက ရိုရှန်ကို ပထမဆုံး သတ်နိုင်မည်ကို ဝယ်သူက ခန့်မှန်းရမည်။
- ပထမဆုံး သတ်ခြင်း - မည်သည့်အသင်းက ပထမဆုံး သတ်နိုင်မည်ကို ဝယ်သူက ခန့်မှန်းရမည်။
- သူရဲကောင်း ရွေးချယ်မှာလား။ လောင်းကြေးများကို ရွေးချယ်မှုအားလုံး ပြုလုပ်ပြီးချိန် (သူရဲကောင်း 10 ယောက်) တွင် ရှင်းပေးသည်။
- () စက္ကန့်အထိ / () စက္ကန့်ပြီးနောက် တာဝါ ကျရှုံးခြင်း - ပွဲစဉ် မဖျက်သိမ်းခဲ့လျှင်၊ လောင်းကြေးများကို ပထမတာဝါ ဖျက်ဆီးခံရပြီးနောက် ရှင်းပေးသည်။
- ပထမဆုံး တာဝါကို ယူရန် အလင်းဖြာထွက်ခြင်း/ ကြောက်မက်ဖွယ် ဖြစ်ခြင်း - ပွဲစဉ် မဖျက်သိမ်းခဲ့လျှင်၊ လောင်းကြေးများကို ပထမတာဝါ ကျရှုံးပြီးနောက် ရှင်းပေးသည်။ ပထမဆုံးတာဝါ ဆုံးရှုံးသော အသင်းကို ရှုံးနိမ့်သည်ဟု မှတ်ယူမည်။

11.70. Worms

1. သန်ကောင်များတွင် လူအများ အလှည့်ကျ နှင့်ဆော့သောဂိမ်းကို တိုက်ရိုက်လွှင့်ခြင်း ပါဝင်သည် (ပုံရိပ်ယောင်)။
2. သန်ကောင် လေးကောင် ပါဝင်သည့် အသင်းနှစ်သင်းသည် အမျိုးမျိုးသောလက်နက်များကို အသုံးပြုပြီး အချင်းချင်း အလှည့်ကျ တိုက်ခိုက်ကြသည်။
3. ရည်မှန်းချက်မှာ ပြိုင်ဘက်အသင်းကို ဖျက်စီးရန် ဖြစ်သည်။
4. လောင်းကြေးများကို နှစ်သင်း တိုက်ပွဲအပေါ် လက်ခံသည်။ တစ်သင်းမှ နိုင်သည်အထိ ပြိုင်ပွဲကို ဆက်ကစားသည်။
5. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
6. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
7. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
8. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
9. အကြောပေးခြင်း၊ စုစုပေါင်း နှင့် မှန်ကန်သော ရမှတ် အလောင်းအစားများပေါ်လောင်းကြေးများကို သန်ကောင်များမှ သတ်ထားသည့် အရေအတွက်အရ ရှင်းပေးသည်။
10. ပြိုင်ဘက်အသင်းရှိ သန်ကောင်များ အသတ်ခံရပြီး အနည်းဆုံး သန်ကောင် တစ်ကောင် အသက်ရှင်ကျန်ရစ်သော အသင်းက အနိုင်ရသည်။
11. အသင်းနှစ်သင်းလုံးမှ နောက်ဆုံးအသက်ရှင်သော သန်ကောင်သည် တူညီသော အလှည့်အတွင်း သေဆုံးသွားပါက၊ ကစားပွဲကို သရေဖြင့် အဆုံးသတ်သည်။

အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-

- အနိုင်ရခြင်း၊

- ဟန်းဒီးကပ်၊
- စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)၊
- စုစုပေါင်း (စုံ/မ)
- မှန်ကန်သော ရမှတ်။

11.71. Esports။ ကိုယ်ခံပညာ။ WWE

ကမ္ဘာ့နပန်းပြိုင်ပွဲအစီအစဉ်တွင် ပရော်ဖက်ရှင်နယ် ပုံရိပ်ယောင်နပန်းပွဲတစ်ခု၏ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု ပါဝင်သည်။

1. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
2. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
3. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
4. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
5. လောင်းကြေးများကို ပွဲစဉ် မစတင်မီ နှင့် ပွဲစဉ်အတွင်း (တိုက်ရိုက်အလောင်းအစားများ) တွင် လက်ခံပါသည်။ WWE ပွဲစဉ်များအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပါသည်။
6. နပန်းကြိုးဝိုင်းသည် ကြိုးများဖြင့် ပတ်လည်ဝိုင်းထားသည့် စင်တစ်ခုဖြစ်သည်။

အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-

- အနိုင်ရရှိခြင်း။ ကြိုးဝိုင်းအပေါ်တွင် ချိတ်ထားသည့် ချန်ပီယံခါးပတ် သို့မဟုတ် ပိုက်ဆံလက်ဆွဲ သေတ္တာ ကိုရယူနိုင်သော နပန်းသမားသည် အနိုင်ရရှိပါသည်။
- ပစ္စည်းယူမည်-ဟုတ်/မဟုတ်။ ကြိုးဝိုင်းအောက်မှ ပစ္စည်းတစ်ခုကို ယူမလား။
- လှေကားပေါ်တွင်တိုက်ခိုက်ခြင်း- ဟုတ်/မဟုတ်။ လှေကားပေါ်မှ ပထမဆုံးထိုးချက်ကို အမှတ်ယူပြီး နပန်းသမားနှစ်ယောက်လုံးသည် လှေကားပေါ်ထိုးလျက်သား ကြိုးဝိုင်းထဲသို့ရောက်ရှိသွားပါမည်။
- စားပွဲခုကျိုးသွားမည်- ဟုတ်/မဟုတ်။ စားပွဲခု အပိုင်းပိုင်း ဖြစ်သွားလျှင် ကျိုးသွားသည်ဟု ယူဆသည်။ စားပွဲခုခြေထောက် ခေါက်သွားလျှင် ကျိုးသွားသည်ဟု မယူဆပါ။ ကြိုးဝိုင်းအောက်မှ ခုံအကျိုးဖြစ်နေလျှင် မရပါ။
- ဒုတိယလှေကားကို ထပ်ယူမည်- ဟုတ်/မဟုတ်။ ကြိုးဝိုင်းထဲတွင် လှေကားနှစ်ခု ရှိပါမည်။ ကြိုးဝိုင်းထဲသို့ တစ်ကြိမ်ထက်ပို၍ ပစ်လိုက်သော လှေကားကို လှေကားတစ်ခုအဖြစ် မှတ်ယူပါသည်။
- လှေကားထစ်များ ပျက်စီးသွားရမည် - ဟုတ်/မဟုတ်။ ဤလောင်းကြေးအနိုင်ရရှိရန်အတွက် ကြိုးဝိုင်း၏ထောင့်များမှ လှေကားထစ်များ လုံးဝပျက်စီးသွားရမည်။

11.72. Esports ခရစ်ကက်

1. ကစားပွဲတစ်ခုအတွင်း အသင်းတိုင်းမှ ဘောလုံးခြောက်လုံးပါအစု၊ ငါးစုအထိပစ်ပေါက်နိုင်မည့် ကစားပွဲ

(Esports ခရစ်ကက်ကစားပွဲ) 5 ပွဲ။ ခြောက်ကြိမ်အထိ အလှည့်ကျပစ်ပေးလိုက်သော ဘောလုံးခြောက်လုံးတစ်စု။

2. ကစားပွဲမစတင်မီ မဲအတွက် (ခေါင်းပန်း)လှန်ပြီး အနိုင်ရရှိသည့်အသင်းမှ ဘောလုံးကို အရင်ရိုက်မလား၊ ဖမ်းမလား ဆိုသည်ကို ရွေးချယ်ဆုံးဖြတ်သည်။
3. ပထမဆုံး ဘောလုံးရိုက်မည့်အသင်းသည် အနိုင်ရရှိရန် ငုတ်တိုင် 5 တိုင်မဆုံးရှုံးမှီ ပစ်ပေါက်လာသည့် ဘောလုံးခြောက်လုံးတစ်စု၊ ငါး စုလုံး သို့မဟုတ် ပို၍ ရိုက်ပြီး ပြေးနိုင်အောင် ကြိုးစားရမည်။ ထို့နောက် ပြိုင်ဘက်အသင်းသည် အခြားပြိုင်ဘက်အသင်း ထက် ပိုပြေး၍အမှတ်ရသည်အထိ၊ သို့မဟုတ် အလှည့်ကျဘောလုံးခြောက်လုံးပစ်သည့်အကြိမ် ငါးကြိမ်အထိ အယောက်စီတိုင်းပစ်ပြီးသည်အထိ၊ သို့မဟုတ် ငုတ်တိုင် 5 တိုင်ဆုံးရှုံးသည်အထိ ရိုက်ရမည်။
4. အများဆုံး ပို၍ပြေးနိုင်သောအသင်းမှ အနိုင်ရရှိသည်ဟု မှတ်ယူပါသည်။ အကယ်၍ နှစ်သင်းစလုံး ပြေးသည့်အမှတ်အရေအတွက် တူညီနေလျှင် ငုတ်တိုင် ဆုံးရှုံးမှု ပိုနည်းသည့်အသင်း (ဥပမာ-ထွက်ရသည့် ဘောရိုက်သမား အနည်းဆုံးအသင်း) မှ အနိုင်ရရှိမည်ဖြစ်သည်။ ပြေးသည့်အမှတ်အရေအတွက်နှင့် ငုတ်တိုင်ဆုံးရှုံးမှုအရေအတွက်နှစ်ခုလုံး တူညီနေလျှင် ပြိုင်ပွဲမှာ သရေအဖြစ် ပြီးဆုံးသွားပါမည်။
5. ပွဲစဉ်စုစုပေါင်း၊ အသင်း စုစုပေါင်း၊ ဘောလုံး ခြောက်လုံးအစု အားလုံးပေါင်းနှင့် ပေးပို့မှုတိုင်း တို့အပေါ်မူတည်၍ လောင်းကြေးများ တင်ပြီးသွားသောအခါ အပိုများအပါအဝင် အသင်း၏ ပြေးထားသောအမှတ် များကို ရေတွက်သည်။
6. အပိုများမပါဝင်ပဲ လေးကြိမ်အတိအကျ ပြေးပြီးအမှတ်ရသည့်အသင်းမှ ပစ်လိုက်သောဘောလုံး အရေအတွက်ပေါ်မူတည်၍ "စုစုပေါင်း လေးကြိမ်" ဈေးကွက်ကို လောင်းကြေးသတ်မှတ်သည်။ ပစ်လာသည့် ဘောလုံးကို အနည်းဆုံးတစ်ကြိမ် မြေပြင်ပေါ်ထောက်၍ ကွင်းအပြင်သို့ထွက်သွားအောင် ရိုက်လိုက်သောအချိန် (ပြီးနောက် ကွင်းအတွင်းအဖွဲ့မှ မဖမ်းမိရပေ) သို့မဟုတ် ဘောလုံးကစားစဉ်အတွင်း ဘောလုံးရိုက်သူမှ လေးကြိမ်အထိ ပြေးနိုင်သောအခါတွင် လေးကြိမ်ပြေးအမှတ်ကို ရရှိနိုင်သည်။
7. အပိုများမပါဝင်ပဲ ခြောက်ကြိမ်အတိအကျ ပြေးပြီးအမှတ်ရသည့်အသင်းမှ ပစ်လိုက်သောဘောလုံး အရေအတွက်ပေါ်မူတည်၍ "စုစုပေါင်း ခြောက်ကြိမ်" ဈေးကွက်ကို လောင်းကြေးသတ်မှတ်သည်။ မြေမထိပဲ ကစားကွင်း၏ စည်းအပြင်သို့ရောက်သွားသည်အထိ ဘောလုံးကို ဘောရိုက်သူမှ ရိုက်လိုက်သောအချိန် သို့မဟုတ် ဘောရိုက်သူမှာ ရိုက်လိုက်ပြီး ဘောလုံးကိုကစားနေစဉ်အတွင်း ခြောက်ကြိမ်အထိ ပြေးနိုင်သောအချိန်တို့တွင် ခြောက်ကြိမ် အမှတ်ကို ရရှိနိုင်သည်။
8. "နှစ်ယောက်ပေါင်းရိုက် အစပြုမှု အမြင့်ဆုံး" ဈေးကွက်တွင် လောင်းကြေးတင်ပြီးသောအခါ ပထမဆုံးအလှည့်ကျသည့် ဘောရိုက်သမား မပြောင်းလဲမှီ ရရှိထားသော ပြေးမှတ် (အပိုရမှတ်များ မပါဝင်ပါ)များကို ထည့်သွင်းပါမည်။ ဘောရိုက်သည့်သူပြောင်းလဲမခံရဘဲ သက်ဆိုင်ရာအသင်း၏ နှစ်ယောက်ပေါင်းစတင် ရိုက်ခြင်းရလဒ်သည် အပိုရမှတ်များ မပါဝင်သည့် အသင်းမှရရှိသော ပြေးသည့်အမှတ်စုစုပေါင်း အရေအတွက်ဖြစ်သည်။
9. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
10. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
11. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
12. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။

11.73. Big Bash Cricket

1. ကစားပွဲတစ်ခုအတွင်း အသင်းတိုင်းမှ အများဆုံး ဘောလုံးခြောက်လုံးပါအစု၊ တစ်စုသာပစ်ပေါက်နိုင်မည့် Big Bash Cricket (Esports ခရစ်ကက်ကစားနည်းတစ်မျိုး) ပြိုင်ပွဲများ။ ခြောက်ကြိမ်အထိ အလှည့်ကျပစ်ပေးလိုက်သော ဘောလုံးခြောက်လုံးတစ်စု။
2. ကစားပွဲမစတင်မီ မဲအတွက် (ခေါင်းပန်း)လှန်ပြီး အနိုင်ရရှိသည့်အသင်းမှ ဘောလုံးကို အရင်ရိုက်မလား၊ ဖမ်းမလား ဆိုသည်ကို ရွေးချယ်ဆုံးဖြတ်သည်။
3. ပထမဆုံးဘောလုံးရိုက်မည့်အသင်းသည် ဘောလုံးခြောက်လုံးကို ရိုက်ထုတ်ကာ ပြေးပြီးအမှတ်ယူနိုင်ရန် ကြိုးစားရမည်။ ထို့နောက် ပြိုင်ဘက်အသင်းသည် အခြားပြိုင်ဘက်အသင်း ထက် ပိုပြေး၍ အမှတ်ရသည်အထိ၊ သို့မဟုတ် အလှည့်ကျဘောလုံးခြောက်လုံးပစ်ကာ ကစားပြီးသည်အထိ ကြိုးစားရမည်။
4. အများဆုံး ပို၍ပြေးနိုင်သောအသင်းမှ အနိုင်ရရှိသည်ဟု မှတ်ယူပါသည်။ နှစ်သင်းလုံး ပြိုင်ပွဲအဆုံးတွင် ပြေးထားသည့်အရေအတွက် တူညီနေလျှင် ပွဲကိုသရေအဖြစ် သတ်မှတ်သည်။
5. ပွဲစဉ်စုစုပေါင်း၊ အသင်း စုစုပေါင်း၊ ဘောလုံး၊ ခြောက်လုံးအစု အားလုံးပေါင်းနှင့် ပေးပို့မှုတိုင်း တို့အပေါ်မူတည်၍ လောင်းကြေးများ တင်ပြီးသွားသောအခါ အပိုများအပါအဝင် အသင်း၏ ပြေးထားသောအမှတ် များကို ရေတွက်သည်။
6. အပိုများမပါဝင်ပဲ လေးကြိမ်အတိအကျ ပြေးပြီးအမှတ်ရသည့်အသင်းမှ ပစ်လိုက်သောဘောလုံး အရေအတွက်ပေါ်မူတည်၍ "စုစုပေါင်း လေးကြိမ်" ဈေးကွက်ကို လောင်းကြေးသတ်မှတ်သည်။ ပစ်လာသည့် ဘောလုံးကို အနည်းဆုံးတစ်ကြိမ် မြေပြင်ပေါ်ထောက်၍ ကွင်းအပြင်သို့ထွက်သွားအောင် ရိုက်လိုက်သောအချိန် (ပြီးနောက် ကွင်းအတွင်းအဖွဲ့မှ မဖမ်းမိရပေ) သို့မဟုတ် ဘောလုံးကစားစဉ်အတွင်း ဘောလုံးရိုက်သူမှ လေးကြိမ်အထိ ပြေးနိုင်သောအခါတွင် လေးကြိမ်ပြေးအမှတ်ကို ရရှိနိုင်သည်။
7. အပိုများမပါဝင်ပဲ ခြောက်ကြိမ်အတိအကျ ပြေးပြီးအမှတ်ရသည့်အသင်းမှ ပစ်လိုက်သောဘောလုံး အရေအတွက်ပေါ်မူတည်၍ "စုစုပေါင်း ခြောက်ကြိမ်" ဈေးကွက်ကို လောင်းကြေးသတ်မှတ်သည်။ မြေထိပ်ပဲ ကစားကွင်း၏ စည်းအပြင်သို့ရောက်သွားသည်အထိ ဘောလုံးကို ဘောရိုက်သူမှ ရိုက်လိုက်သောအချိန် သို့မဟုတ် ဘောရိုက်သူမှာ ရိုက်လိုက်ပြီး ဘောလုံးကိုကစားနေစဉ်အတွင်း ခြောက်ကြိမ်အထိ ပြေးနိုင်သောအချိန်တို့တွင် ခြောက်ကြိမ် အမှတ်ကို ရရှိနိုင်သည်။
8. "နှစ်ယောက်ပေါင်းရိုက် အစပြုမှု အမြင့်ဆုံး" ဈေးကွက်တွင် လောင်းကြေးတင်ပြီးသောအခါ ပထမဆုံးအလှည့်ကျသည့် ဘောရိုက်သမား မပြောင်းလဲမှီ ရရှိထားသော ပြေးမှတ် (အပိုရမှတ်များ မပါဝင်ပါ)များကို ထည့်သွင်းပါမည်။ ဘောရိုက်သည့်သူပြောင်းလဲမခံရဘဲ သက်ဆိုင်ရာအသင်း၏ နှစ်ယောက်ပေါင်းစတင် ရိုက်ခြင်းရလဒ်သည် အပိုရမှတ်များ မပါဝင်သည့် အသင်းမှရရှိသော ပြေးသည့်အမှတ်စုစုပေါင်း အရေအတွက်ဖြစ်သည်။
9. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
10. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
11. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
12. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။

11.74. Mortal Kombat X

1. Mortal Kombat X တွင် ဂိမ်းကစားသမားပေါင်းစုံ၏ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု ပါဝင်သည်။
2. တိုက်ခိုက်ရေးသမား နှစ်ဦးအကြား ပွဲစဉ်တစ်ခုတွင် အလောင်းအစားများ ပြုလုပ်သည်။ ပွဲစဉ်ကို ငါးကြိမ် အနိုင်ရသည်အထိ ဆက်ကစားနိုင်သည်။ ထို့အပြင် အများဆုံးအကျော့အရေအတွက်သည် ကိုးကြိမ် ဖြစ်သည်။
3. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
4. ၎င်းတို့၏ ပြိုင်ဘက်ကို သတ်နိုင်သည့် ကစားသမားအား အနိုင်ရသူအဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်။
5. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
6. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
7. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
8. တိုက်ခိုက်သူများအပေါ် လောင်းကြေးတင်ခြင်းကို LIVE တိုက်ရိုက်ပွဲတွင်သာ ခွင့်ပြုသည်။ ကစားပွဲအား အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပြသသည်။

အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်- အချို့ အတွင်း-

- အနိုင်ရရှိသော အချို့
- တစ်ချို့ ကြာချိန်* (အထက်/အောက်)၊
- တစ်ချို့အတွင်း ခြောက်ပစ်ကင်း နိုင်ပွဲ - ခြောက်ပစ်ကင်းနိုင်ပွဲဆိုသည်မှာ ပြိုင်ဘက်ရန်သူ၏ တိုက်ခိုက်မှု တစ်စုံတစ်ရာမခံရဘဲ အပြတ်သတ်အနိုင်ရရှိမှု သို့မဟုတ် မိမိကိုယ်ကို ပြန်လည်ထိခိုက်မှု မရှိခြင်း (တစ်ခါတစ်ရံ ဖိုက်တာတစ်ယောက်အနေဖြင့် အလွန်ကြမ်းတမ်းသော တိုက်ခိုက်မှုများ ဆက်တိုက်လုပ်ဆောင်စဉ် မိမိကို မိမိလည်းပြန်လည်ထိခိုက်မှု ကြုံရလေ့ရှိသည်) ဖြစ်ပါသည်။ အနိုင်ရရှိသူမှ ခြောက်ပစ်ကင်းနိုင်ပွဲရရှိလျှင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု၏အဆုံးတွင် "ခြောက်ပစ်ကင်း နိုင်ပွဲ" ဆိုသည့် စာတန်းပြပါသည်။
- အဆုံးသတ်အကွက် အမျိုးအစား- ရက်စက်မှု၊ သေဆုံးမှု၊ သို့မဟုတ် ဘယ်ဟာမျှမဟုတ် (သေဆုံးမှုကို အုပ်စုလိုက်သတ်ဖြတ်မှုကြောင့်ဖြစ်သည်။)

*တစ်ချို့၏ ကြာချိန်သည် ပြိုင်ပွဲစတင်သည့်အချိန်မှ ကုန်လွန်သွားသော စက္ကန့်အရေအတွက် ဖြစ်သည်။ ဤအရေအတွက်ကို 90 စက္ကန့် (အစတွင် စံချိန်တိုင်းကိရိယာရှိ စံနံပါတ်) မှ စတင်ကာအချိန်တိုင်းကိရိယာ ရပ်သည့် အချိန်အထိ နံပါတ်ကို နှုတ်ခြင်းဖြင့် တွက်ချက်ပါသည်။ ဥပမာအားဖြင့်၊ နောက်ပြန်ရေတွက်ခြင်းသည် 74 တွင် ရပ်တန့်ပါက၊ ဤအချို့၏ ကြာမြင့်ချိန်မှာ $90-74=16$ စက္ကန့် ဖြစ်ပါသည်။

ပြိုင်ပွဲတွင် -

- ပြိုင်ပွဲတွင် အနိုင်ရရှိမှု၊
- စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)၊
- တိုက်ခိုက်သူ တစ်ဦးချင်း၏ စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)၊

- အမျိုးအစားအလိုက် အဆုံးသတ်အကွက်များ စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)။

11.75. Esports လက်ပစ်ဘော

1. Esports လက်ပစ်ဘောလုံးကစားပွဲ တွင် လူအများနှင့် ကစားရသောဂိမ်း(ပုံရိပ်ယောင် လက်ပစ်ဘောလုံးကစားပွဲ) အား တိုက်ရိုက်လွှင့်မှု ပါဝင်သည်။
2. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. ပုံမှန်အချိန်အတွင်း လောင်းကြေးများကို လက်ခံသည်။
6. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
7. လောင်းကြေးများကို ပွဲစဉ် မစတင်မီ နှင့် ပွဲစဉ်အတွင်း (တိုက်ရိုက်အလောင်းအစားများ) တွင် လက်ခံပါသည်။ Esports လက်ပစ်ဘောလုံးကစားပွဲအားလုံးကို အွန်လိုင်းပေါ်တွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပြသပါသည်။
8. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည် (ပုံမှန် ကစားချိန်)-
 - အနိုင်ရခြင်း၊
 - ဟန့်ဒီးကပ်၊
 - စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)၊
 - တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)၊
 - စုစုပေါင်း စုံ/မ၊
 - နှစ်ဆအခွင့်အရေး။

11.76. လှေလှော်ခြင်း၊ ရွက်လွှင့်ခြင်း

1. လှေလှော်ပွဲ။ အသင်း သို့မဟုတ် လှေလှော်သူများကို ထည့်သွင်းမစဉ်းစားဘဲ လောင်းကြေးအားလုံးကို သတ်မှတ်ပါသည်။
အကယ်၍ ပြိုင်ပွဲရပ်သိမ်းလိုက်ရလျှင်၊ ဆုံးဖြတ်ထားပြီးသော ဈေးကွက်များမှ လွဲ၍ လောင်းကြေးများအားလုံး ပျက်ပြယ်သည်ဟု မှတ်ယူသည်။ တရားဝင်ဆုံးဖြတ်အချက်အပေါ်မူတည်၍သာ အနိုင်ရရှိသူကို ဆုံးဖြတ်မည်။ အခြားမည်သည့်နောက်ဆက်တွဲ အရည်သွေးမပြည့်သည့်အရာများကို အလေးထားမည် မဟုတ်ပေ။ စင်မြင့်မှ တရားဝင်ကြေညာခြင်း မရှိလျှင် တရားဝင်ထုတ်သည့် ရလဒ်များကိုသာ အသုံးပြုမည်။
2. America's Cup Regatta အသင်း သို့မဟုတ် လှေလှော်သူများကို ထည့်သွင်းမစဉ်းစားဘဲ လောင်းကြေးအားလုံးကို သတ်မှတ်ပါသည်။ တရားဝင်ဆုံးဖြတ်အချက်အပေါ်မူတည်၍သာ အနိုင်ရရှိသူကို ဆုံးဖြတ်မည်။ အခြားမည်သည့်နောက်ဆက်တွဲ အရည်သွေးမပြည့်သည့်အရာများကို အလေးထားမည်

မဟုတ်ပေ။ စင်မြင့်မှ တရားဝင်ကြေညာခြင်း မရှိလျှင် တရားဝင်ထုတ်သည့် ရလဒ်များကိုသာ အသုံးပြုမည်။ Regatta ပြိုင်ပွဲတွင် အနိုင်ရရှိမှု။ ပြိုင်ပွဲစတင်သော်လည်း မပြီးဆုံးသွားသောအခါ အနိုင်အရှုံးသေချာစေရန် ရည်ရွယ်ချက်များအတွက် အနိုင်ရရှိသူကို ကစားသမား/အသင်းမှ နောက်တစ်ကျော့ ထပ်မံကစားရခြင်း သို့မဟုတ် အနိုင်ရရှိမှုချီးမြှင့်ခံရသည့် အသင်းကို ရွေးချယ်ပါမည်။

3. ရွက်လွှင့်ခြင်း။ အသင်း သို့မဟုတ် လှေလှော်သူများကို ထည့်သွင်းမစဉ်းစားဘဲ လောင်းကြေးအားလုံးကို သတ်မှတ်ပါသည်။ တရားဝင်ဆုံးဖြတ်ချက်အချက်အပေါ်မူတည်၍သာ အနိုင်ရရှိသူကို ဆုံးဖြတ်မည်။ အခြားမည်သည့်နောက်ဆက်တွဲ အရည်သွေးမပြည့်သည့်အရာများကို အလေးထားမည် မဟုတ်ပေ။ စင်မြင့်မှ တရားဝင်ကြေညာခြင်း မရှိလျှင် တရားဝင်ထုတ်သည့် ရလဒ်များကိုသာ အသုံးပြုမည်။ ဆုပေးပွဲ အခမ်းအနားမရှိပါက အဆုံးသတ်မျဉ်းကို အရင်ဆုံးပန်းဝင်သည့် လှေလှော်သမားပေါ်မူတည်၍ အလောင်းအစားများကို ရှင်းပေးပါမည်။

11.77. Teqball

1. အများဆုံး အပိုင်း သုံးပိုင်း ပါဝင်သည့် ပွဲများ (အများဆုံးကစားနိုင်သည့် အရေအတွက်မှာ 3 ပိုင်းအထိသာဖြစ်သည်။)
2. အပိုင်းတစ်ခုစီတိုင်းတွင် ကစားသမား/အသင်းမှ ပွိုင့် 20 မှတ်ရသည်အထိ ကစားရသည်။ ပထမဆုံး နှစ်ပိုင်းကို
3. အနည်းဆုံး တစ်မှတ်အသာဖြင့် အနိုင်ရနိုင်သည်။ ပြိုင်ပွဲအတွင်းရှိ (19: 19) အခြေအနေတွင် ပွိုင့် နှစ်ပွိုင့်ရမှသာ တတိယ အပိုင်း ကို အနိုင်ရရှိပါမည်။
4. ကစားသမားတိုင်းမှ ဆားဗစ် 4 ကြိမ်စီထိုးပြီး ဆားဗစ်ထိုးခြင်းအောင်မြင်ရန် နှစ်ကြိမ်အထိ ကြိုးစားနိုင်ပါသည်။ ကစားသမားများသည် လက်မှအပ မည်သည့်ခန္ဓာကိုယ်အပိုင်းကိုမဆို အသုံးပြု ကစားနိုင်သည်။ ဆားဗစ်စထိုးသောအခါ ဘောလုံးသည် Teqboard ၏ အနိမ့်ဆုံးအဆင့်ထက် ပိုမြင့်ရမည်။
5. ဘောလုံးသည် ကစားကွက်အပေါ်မကျခြင်း သို့မဟုတ် ကြမ်းပြင်ပေါ်ကျသွားသည်အထိ တစ်ခေါက်သည် ကြာပါမည်။ ကစားသမားများသည် တစ်ခေါက်ကစားလျှင် ဘောလုံးကို ခန္ဓာကိုယ်၏ အစိတ်အပိုင်းတစ်ခုတည်းအား နှစ်ကြိမ်ဆက်တိုက် အသုံးမပြုရပါ။ ခန္ဓာကိုယ်အစိတ်ပိုင်းတစ်မျိုးတည်းဖြင့် တစ်ကြိမ်ထက်ပို၍ ထိခွင့်မရှိသော်လည်း ကစားသမားတစ်ယောက်သည် ဘောလုံးကို 3 ကြိမ်အထိအများဆုံး ထိခွင့်ရှိသည်။
6. ဆာဗစ်ဘောလုံးမှာ ပိုက်ကွန်ထိသွားလျှင် သို့မဟုတ် စားပွဲခုံ၏ဘောင်အနားသို့ ကျသွားလျှင် ဆားဗစ်ဘော ပြန်ထိုးရမည်။ အကယ်၍ဘောလုံးမှာ ပိုက်ကွန်နှင့်ထိသွားသော်လည်း ဆက်ပြီးကစားနိုင်လျှင် ပွဲကို ဆက်ကစားပါမည်။
7. ဘောလုံးအစွန်းထိ ပြိုင်ပွဲတွင် ကစားမှုကို ထပ်ထပ်၍ ကစားရပါမည်။
8. ဆားဗစ်ထိုးသည့်အခါ ပိုက်ကွန်ကို ဘောလုံးထိလျှင် ပြစ်ဒဏ်ဘောအဖြစ် သတ်မှတ်ပါသည်။
9. ကစားသမားများသည် ပိုက်ကွန်မျဉ်းကို မကျော်ဘဲ မိမိဘက်အခြမ်းမှသာ ဘောလုံးကို ပြန်ပေးပို့ ကစားရမည်။
10. ပြိုင်ဘက်ဆီသို့ ဘောလုံးပြန်ပေးပို့သောအခါ Teqboard တွင် ထောက်ခံလျှင်လည်း ဘောလုံးသည် ပိုက်ကွန်ကို အမြဲကျော်ပြီး ပေးပို့ရမည်။
11. ဆားဗစ်ဘောထိုးသည့်အခါ Teqboard မှ 2 မီတာအကွာ ကြမ်းပြင်ပေါ်ဆွဲထားသော မျဉ်းကြောင်းများအကြားမှ စထိုးရပါမည်။

11.78. Kung ဘော်လီဘော

1. ကွန် ဘော်လီဘော ပွဲများတွင် အသင်း 2 သင်းမှ ကစားသမား သုံးယောက်စီ ယှဉ်ပြိုင်ကြသည်(ကစားသမားတိုင်း 1-2 အထိ လူစားလဲနိုင်သည်)။ အသင်းများသည် အကန့်အသတ်မရှိ လူစားထိုးခွင့်ရှိသည်။
2. ကစားပွဲများကို 13x6 မီတာအကျယ်ရှိသည့် ကွင်းထဲတွင်ကစားပြီး အလည်တွင် ပိုက်ကွန်ဖြင့် ခြားထားပါသည်။
3. အများဆုံး အပိုင်း သုံးပိုင်း ပါဝင်သည့် ပွဲပြိုင်များ (အများဆုံးကစားနိုင်သည့် အရေအတွက်မှာ 3 ပိုင်းအထိသာဖြစ်သည်)။ အပိုင်းတစ်ခုစီတိုင်းတွင် အသင်းတစ်သင်းသည် အနည်းဆုံး နှစ်ပွိုင့် မာဂျင်နှင့် ပွိုင့် 21 မှတ်ရသည်အထိ ကစားရသည်။ ရမှတ်သည် (20: 20) ဖြစ်နေလျှင် တစ်သင်းသင်းမှ နှစ်မှတ်ပိုရသည်အထိ ဆက်လက်ကစားရမည်။ နှစ်သင်းလုံးမှ တစ်ဖက်တစ်ပွဲစီ အနိုင်ရရှိထားလျှင် အနိုင်ရရှိသူရွေးချယ်ရန် အချိန်ပိုကစားရမည်။ နှစ်မှတ်အသာဖြင့် ဆက်တိုက် ပထမဆုံးဦးဆောင်သောအသင်း သို့မဟုတ် 15 ပွိုင့် ရရှိသောအသင်းမှ ဤအပိုင်းကို အနိုင်ရှိမည်။
4. ကွန် ဘော်လီဘော စည်းမျဉ်းများ-:
 - ပြိုင်ဘက်အသင်း၏ကွင်းသို့ ဘောလုံးရောက်အောင်ခတ်၍ ကစားရမည်။
 - အသင်းတိုင်းမှ မိမိတို့ကွင်းဘက်အခြမ်းတွင် ဘောလုံးကို အများဆုံး သုံးကြိမ်အထိ ခတ်နိုင်မှာဖြစ်သော်လည်း ကစားသမားတစ်ဦးလျှင် တစ်ကြိမ်သာ ဘောလုံးထိခွင့်၊ ခတ်ခွင့်ရမည်ဖြစ်သည်။ ဤသတ်မှတ်ချက်ကို ကျော်လွန်သွားပါက ပြိုင်ဘက်အသင်းမှ တစ်မှတ်ရရှိသွားပါလိမ့်မည်။
 - အကယ်၍ ကစားသမားမှ ပိုက်ကွန်ကို ထိသွားပါက သို့မဟုတ် ခြေဖြင့်ပြစ်ဒဏ်ဘော ကျူးလွန်မိပါက ပြိုင်ဘက်အသင်းမှ တစ်မှတ်ရရှိသွားပါလိမ့်မည်။
 - ဘောလုံးကို ကစားသမား၏လက်ဖြင့် ထိသွားပါက ပြိုင်ဘက်အသင်းမှ တစ်မှတ်ရရှိသွားပါလိမ့်မည်။
 - ကြမ်းပြင်ပေါ် ဘောလုံးကျသွားပါက ပြိုင်ဘက်အသင်းမှ တစ်မှတ်ရရှိသွားပါလိမ့်မည်။
 - ဘောလုံးသည် ကွင်းစည်း၏အပြင်ဘက်သို့ကျသွားပါက ကစားပွဲအပြင်ထွက်သွားသည်ဟု မှတ်ယူပါသည်။
 - ဘောလုံးသည် ပိုက်ကွန်နှင့်ထိ၍ တစ်ဘက်အခြမ်းသို့မရောက်ရှိပါက ပြစ်ဒဏ်ဘော အဖြစ်သတ်မှတ်သည်။ (အမှတ်နှင့် ဆားဗစ်ကို ပြိုင်ဘက်အသင်းမှရရှိမည်)။ အမှတ်ရရှိသော အသင်းမှ ဆားဗစ်ထိုးရမည်။
5. ဘော်လီဘောစည်းမျဉ်းများသည် အမှတ်ရရေးကြိုးပမ်းမှုတိုင်းအတွက် အကြုံးဝင်သည်။

11.79. Teqvoly

1. တစ်သင်းမှ နှစ်ပိုင်းလုံးအနိုင်ရရှိသည်အထိ ပွဲကိုကစားရပါသည်။ အသင်းတစ်သင်းမှ 21 မှတ်ရသည်အထိ အပိုင်းများကို ကစားရသည်။ တတိယပိုင်းကို အသင်းတစ်သင်းမှ 15 မှတ်ရသည်အထိ ကစားရပါသည်။
2. ပုံမှန်ဘော်လီဘော ကစားနည်းများအတိုင်း ဘောလုံးရိုက်နည်း သုံးမျိုး (ဆယ်ယူခြင်း၊ ပင့်ထောင်ပေးခြင်း နှင့် ခုန်ရိုက်ခြင်း) လုံးကို အသုံးပြု ကစားနိုင်သည်။
3. ထောင့်ဖြတ်မျဉ်းများကို မကျော်ဘဲ ဘောလုံးကို ခုန်၍သော်လည်းကောင်း သို့မဟုတ် မတ်တပ်ရပ်အနေအထားဖြင့် ရိုက်ခွင့်ပြုပါသည်။
 - ကစားနေစဉ်အတွင်း ဘောလုံးသည် ကစားကွင်း စားပွဲအလယ်၌ ခြားထားသော ဖန်သားပြင်အား ထိ၍ရသော်လည်း ထိပြီးနောက်ပိုင်း ဘောလုံးသည် ပြိုင်ဘက်အသင်း၏ စားပွဲဖက်အခြမ်းသို့မရောက်လျှင် ပြစ်ဒဏ်ဘောအဖြစ် သတ်မှတ်သည်။
 - ဘောလုံးဆယ်ယူခြင်းကို ကစားကွက်၏မည်သည့်နေရာတွင်မဆို ဝင်ရောက်ကစားနိုင်သော်လည်း

ဘောလုံးခုန်ရိုက်ခြင်းကိုမူ မျဉ်း၏အပြင်ဘက်မှသာ ရိုက်ခွင့်ပြုသည်။

4. ပထမဦးဆုံးကစားရမည့်အသင်းကို မဲပေးရွေးချယ်ဆုံးဖြတ်သည်။ တစ်ပိုင်းပြီးသည်အထိ၊ အသင်းတိုင်းရမှတ် 20 မှတ် (တတိယ ပိုင်းတွင်း 14 မှတ်) ရသည်အထိ၊ သို့မဟုတ် တစ်မှတ်ရတိုင်း နောက်အသင်းပြောင်းထိုးရမည့် ဆားဗစ် စည်းမျဉ်းမစတင်မီအထိ ဆားဗစ်ထိုးသည့်အသင်းအနေဖြင့် နှစ်မှတ်ရပြီးတိုင်း ဆားဗစ်ပြောင်းထိုးရမည်ဖြစ်သည်။
 - ဆားဗစ်ဘော စတင်ထိုးသည့်အခါ ကစားကွင်း စားပွဲအလယ်တွင် ခြားထားသည့် ဖန်ပြင်ကိုထိသွားလျှင် (ဘောလုံးသည် ပြိုင်ဘက်အသင်းထံ ရောက်သွားသည်) ပြစ်ဒဏ်ဘောအဖြစ် သတ်မှတ်သည်။
5. ဘောလုံးသည် ပြိုင်ဘက်အသင်းစားပွဲကိုထိပြီး ပြိုင်ဘက်အသင်း၏ ကစားကွင်းအတွင်းကျသွားလျှင် တစ်မှတ်ရရှိမည်ဖြစ်သည်။
 - တစ်သင်းမှ ပြိုင်ဘက်အသင်း၏ စားပွဲဖက်အခြမ်းသို့ ဘောလုံးအား ခုန်ရိုက်ခြင်း သို့မဟုတ် မတ်တပ်ရပ်ရိုက်လိုက်စဉ် ပြိုင်ဘက်အသင်းမှ ပြန်လည် မတုံ့ပြန်၊ တန်ပြန်မပေးပို့နိုင်လျှင် တစ်မှတ်ရရှိမည်ဖြစ်ပါသည်။
6. ပြိုင်ဘက်အသင်း၏ ကစားသမားများအား သွားထိခြင်းကို တားမြစ်ထားပါသည်။
7. စားပွဲအားသွားထိခြင်းကို တားမြစ်ထားပါသည်။
8. အခြေမျဉ်း၏ အပြင်ဘက်မှ တိုက်ခိုက်မှုများကို တားမြစ်ထားပါသည်။

11.80. Rocket League

1. Rocket လိဂ်ပြိုင်ပွဲတွင် ကစားသမားပေါင်းစုံ၏ အာကိတ် ဂိမ်း တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှုပါဝင်သည်။
2. ဘောလုံးပွဲ၊ ဘတ်စ်ကက်ဘော နှင့် ဟော်ကီပွဲများတွင် လောင်းကြေးများကို လက်ခံပါသည်။
3. တစ်ပွဲလျှင် ငါးမိနစ်သာ ကြာမြင့်သည်။ သွင်းဂိုးအများဆုံး သွင်းယူသည့်အသင်းမှ အနိုင်ရရှိမည်။ နှစ်ဖက်အသင်းမှ သွင်းဂိုး အရေအတွက် တူညီနေလျှင် သရေပွဲအဖြစ် သတ်မှတ်သည်။
4. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
5. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
6. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
7. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
8. Rocket League ပြိုင်ပွဲတွင် ကစားပွဲမစတင်မီ နှင့် ကစားပွဲအတွင်း (တိုက်ရိုက်အလောင်းအစား) လောင်းကြေးများကို လက်ခံပါသည်။ ပြိုင်ပွဲ အားလုံးကို အွန်လိုင်းမှ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သည်။
9. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - အနိုင် သို့မဟုတ် သရေ၊
 - နှစ်ဆအခွင့်အရေး၊
 - ဟန်းဒီကပ်၊
 - စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)၊
 - အသင်း စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)၊
 - စုစုပေါင်း (စုံ/မ)။

11.81. Battlefield

1. Battlefield သေနတ်ပစ်ခတ်မှုတွင် ကစားသမားများစွာ ကစားသော တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ခြင်း ပါဝင်ပါသည် (ပုံရိပ်ယောင်)။
2. လောင်းကြေးများကို နှစ်သင်း တိုက်ပွဲအပေါ် လက်ခံသည်။ အသင်းတစ်သင်းမှ ပြန်လည်အားဖြည့်မှု လက်မှတ်များ ကုန်သည်အထိ ပြိုင်ပွဲကို ဆက်ကစားရမည်။
3. တစ်ကျော့လျှင် အများဆုံး သုံးနာရီအထိ ကြာချိန်သတ်မှတ်ထားသည်။ နှစ်သင်းလုံး ပြန်လည်အားဖြည့်မှု လက်မှတ်များ ကုန်သွားလျှင် အမှတ်အများဆုံးရရှိထားသည့်အသင်း အနိုင်ရရှိပါသည်။
4. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
5. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
6. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
7. အသင်းများအပေါ် လောင်းကြေးများကို တိုက်ရိုက်လွှင့်နေစဉ်တွင်သာ လက်ခံသည်။ ကစားပွဲအား အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပြသသည်။
8. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - အနိုင်ရခြင်း၊
 - စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်) (ကျန်ရှိနေသော လက်မှတ်များ အရေအတွက်)၊
 - အသင်း စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)၊
 - စုစုပေါင်း (စုံ/မ)၊
 - အမှတ်အများဆုံးရရှိရန်ပြိုင်ပွဲ။

11.82. ထိ

1. ထပ်ဆောင်းအပိုဘောလုံးများ မပါဝင်ဘဲ လောင်းကြေးများအားလုံးကို အဓိကပွဲ၏ သရေရလဒ်အပေါ်တွင်သာ အဆုံးအဖြတ်ပေးသည်။
2. အကြောင်းတစ်ခုခုကြောင့် မဲဖွင့်ပွဲ နောက်ကျနေလျှင် သို့မဟုတ် တရားဝင်သတ်မှတ်ထားသည့်အချိန်ထက် 12 နာရီကျော်သွားသည့်အခါ အလောင်းအစားများအားလုံး ပျက်ပြယ်သွားမည်ဖြစ်သည်။
3. မဲဖွင့်ပွဲ စတင်ချိန်အား "အားကစားများ" ကဏ္ဍတွင် ပြသထားပါသည်။
4. နည်းပညာပိုင်းအခက်အခဲများကြောင့် မဲဖောက်ခြင်းအစီအစဉ်အား ကြည့်ရှု၍ မရသည့် ဖောက်သည်များအတွက်လည်း ပေါက်မဲစာရင်းကို တရားဝင်စာမျက်နှာများတွင်ကြေငြာပေးမည်ဖြစ်သလို တရားဝင်ထုတ်ယူခွင့်ရရှိမည်ဖြစ်သည်။
5. ရလဒ်ကို မေးခွန်းထဲရှိ ထိပေါက်မဲ၏ တရားဝင် ဝဘ်ဆိုက်စာမျက်နှာပေါ်တွင် ဝင်ရောက်ကြည့်ရှုနိုင်ပါသည်။
6. မတူညီသော ထိကံစမ်းမဲများရှိ ပေါက်ကြေးများကို တစ်ခုနှင့်တစ်ခု ပေါင်း၍မရသကဲ့သို့ အခြားပွဲစဉ်များတွင်လည်း ပေါင်း၍မရပါ။
7. နှိုးပျံတင်ဂို ထိ။ မဲဖွင့်ပွဲကို လေးကျော့တစ်ကြိမ်ဖြင့် 35 ကြိမ်အထိ ပေါက်မဲများကို ရွေးချယ်ပေးမည်

ဖြစ်သည်။ ထိကံစမ်းမဲ စီစဉ်သူမှ ပေါက်မဲနံပါတ်များအရေအတွက်အား ပြောင်းလဲလိုက်လျှင် အထက်ပါ ပေါက်မဲနံပါတ်ရှိ လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပေါက်ကြေး "1.00" နှုန်းအတိုင်း ရှင်းပေးပါလိမ့်မည်။

8. ထိဂိမ်းများအတွက် - "Housing Lottery" နှင့် "Russian Lotto" ထိဂိမ်းများအတွက် ဘောလုံး 86 အထိ ပါဝင်သော ရလဒ်ဖြင့် လောင်းကြေးများကို ရှင်းပေးပါမည်။ မည်သည့် နောက်ဆက်တွဲ ဘောလုံးကိုမျှ လောင်းကြေးများ ရှင်းပေးရာတွင် ထည့်သွင်းစဉ်းစားမည် မဟုတ်ပါ။

"Golden Horseshoe" ထိဂိမ်းအတွက် ဘောလုံး 42 အထိ ပါဝင်သော ရလဒ်ဖြင့် လောင်းကြေးများကို ရှင်းပေးပါမည်။ မည်သည့် နောက်ဆက်တွဲ ဘောလုံးကိုမျှ လောင်းကြေးများ ရှင်းပေးရာတွင် ထည့်သွင်းစဉ်းစားမည် မဟုတ်ပါ။

11.83. Esports ရပ်ဂ်ဘီ

Esports ရပ်ဂ်ဘီ တွင် ကစားသမားများစွာပါဝင်သောဂိမ်းအား တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု (ရပ်ဂ်ဘီ ပုံရိပ်ယောင်) ပါဝင်သည်။

ရပ်ဂ်ဘီ ကစားသမား တစ်ဆယ့်ငါးဦး

1. ကစားသမား 15 ဦးစီပါဝင်သော အသင်းနှစ်သင်း၏ ပုံမှန် ရပ်ဂ်ဘီ ကစားပွဲများတွင် အလောင်းအစားများပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။
2. ပွဲစဉ်တစ်ခုတွင် တစ်ပိုင်းလျှင် 40 မိနစ်နှုန်းဖြင့် နှစ်ပိုင်း (ပုံမှန်ချိန်) ရှိပါသည်။ ဘောလုံးကစားနေစဉ် အချိန်ကုန်သွားလျှင် ဘောလုံး "သေသည်" အထိ 'ဥပမာ- ဘောလုံးသည် ဘောလုံးသေသည့်မျဉ်း အားကျော်သွားသည့်အချိန် သို့မဟုတ် ကစားသမားမှ ရှေ့သို့ တင်ပေးလိုက်သောအချိန်' အထိ ပွဲကိုဆက်ကစားနိုင်သည်။
3. Try (5 မှတ်)- ဂိုးစည်းနှစ်ခုကြား (ဂိုးဧရိယာပါဝင်သည်) ဂိုးဧရိယာအတွင်းနှင့် ဘောလုံးသေသည့်မျဉ်းသို့ ရှေ့တန်းကစားသမားမှ ဘောလုံးကျစေသောအခါ try တစ်ခုရရှိပါသည်။ ကစားသမားတစ်ယောက်သည် ဘောလုံးအား လက်ထဲတွင်ကိုင်ထားပြီး ကွင်းပြင်ကိုသွားထိလျှင် သို့မဟုတ် ခါးနှင့် လည်ပင်းအကြားခန္ဓာကိုယ် အစိတ်အပိုင်းတစ်ခုခုဖြင့် ဘောလုံးကို ဖိထားလျှင် try တစ်ခုအဖြစ် သတ်မှတ်သည်။ Try တစ်ကြိမ်ရရှိသည့်အသင်းသည် တန်ပြန်ကန်ခွင့် တစ်ကြိမ်ရရှိပြီး အပိုအမှတ်များ ရရှိနိုင်ပါသည်။
4. ကစားသမားမှ try တစ်ဂိုးရရှိတော့မည့်အချိန် ပြိုင်ဘက်အသင်းမှ ကြမ်းတမ်းစွာဖြတ်ထုတ်ခြင်းခံရလျှင် ပင်နယ်တီ try ပြစ်ဒဏ်ဘောတစ်ကြိမ် (5 မှတ်) ကန်ခွင့်ရမည်ဖြစ်သည်။ တန်ပြန်ကန်သွင်းခွင့် အလွယ်တကူရရှိမည့် ဂိုးတိုင်နှစ်ခုအကြားတွင် ပင်နယ်တီကန်သွင်းခွင့်များကို ပေးပါသည်။
5. တန်ပြန်ကန်သွင်းမှု (2 မှတ်)- Try တစ်ဂိုး သွင်းယူနိုင်သည့် အသင်းအနေဖြင့် တန်ပြန်ကန်သွင်းမှုတစ်ကြိမ် ရရှိပြီး အပိုအမှတ်များ ရရှိနိုင်ပါသည်။ ကစားသမားတစ်ဦးသည် try တစ်ဂိုးရရှိမည့်နေရာ စည်းထဲသို့အရောက်ပို့ပြီး ပြိုင်ဘက်အသင်း၏ဂိုးထဲသို့ ဘောလုံးကို ကန်သွင်းလိုက်သည်။ ဘောလုံးသည် ဘားတန်းအပေါ်နှင့် တိုင်နှစ်ခုအကြား ဝင်သွားပါက တန်ပြန်ကန်သွင်းဂိုးရရှိသည်ဟု မှတ်ယူသည်။ ကန်သွင်းချိန်တွင် ပြိုင်ဘက်ကစားသမားများသည် ၎င်းတို့၏ ဂိုးဧရိယာထဲတွင် ရှိနေရမည်။
6. ပင်နယ်တီတစ်ကြိမ်ကန်သွင်းမှု (3 မှတ်)- ကွင်းလယ်ခိုင်သည် သတ်မှတ်စည်းမျဉ်းများချိုးဖောက်မှု သေချာမှသာလျှင် ပင်နယ်တီကန်ခွင့် ပေးရမည်။ ပြစ်ဒဏ်ဘော ကျူးလွန်ထားသည့်နေရာတွင် ဘောလုံးကိုတည်ထားပြီး ကစားသမားတစ်ဦးမှ ပြိုင်ဘက်၏ဂိုးအတွင်းသို့ ကန်သွင်းရမည်။ တန်ပြန်ကန်သွင်းမှု ဂိုးစည်းမျဉ်းအတိုင်း ဂိုးရရှိမည်ဖြစ်သည်။
7. Drop ဂိုး တစ်ဂိုး (3 မှတ်)- ကစားပွဲတွင် ကစားသမားတိုင်းမှ ဂိုးကန်သွင်းနိုင်ပါသည်။ Drop ဂိုးတစ်ဂိုးရရှိရန်

ကစားသမားသည် ဘောလုံးအားမြေပေါ်သို့ တစ်ကြိမ်ထောက်လိုက်ပြီး ပြန်မြှောက်လာသည့်အချိန် ခြေဖြင့်ကန်သွင်းရမည်ဖြစ်သည်။ ကစားသမားများအနေဖြင့် လက်ထဲမှဘောလုံးအားတိုက်ရိုက် ကန်တင်ခွင့်ကို တားမြစ်ထားပါသည်။

ရပ်ဂဘီ လိဂ် (NRL)

1. ကစားသမား 13 ဦးစီပါဝင်သော အသင်းနှစ်သင်း၏ ပုံမှန် ရပ်ဂဘီ ကစားပွဲများတွင် အလောင်းအစားများပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။
2. ပွဲစဉ်တစ်ခုတွင် တစ်ပိုင်းလျှင် 40 မိနစ်နှုန်းဖြင့် နှစ်ပိုင်း (ပုံမှန်ချိန်) ရှိပါသည်။ ဂိုးဧရိယာအတွင်းတွင် အမှတ်များရရှိသည့်အခါ "try" တစ်ခုရရှိပြီး ၎င်းသည်လည်း လေးမှတ်ရပါသည်။
3. Try တစ်ခုရရှိသည့်အသင်းသည် တန်ပြန်ကန်ခွင့် တစ်ကြိမ်ရရှိပြီး အပိုအမှတ်များ ရရှိနိုင်ပါသည်။ တန်ပြန်ကန်သွင်းပြီးသည့်နောက် ဘောလုံးကျသည့်နေရာနှင့် ဘေးတိုက် အဆင်ပြေသောအကွာအဝေးတွင် ဘောလုံးကို ကွင်းထဲချထားပါသည်။
4. တန်ပြန်ကန်သွင်းမှုတစ်ရိုးအတွက် နှစ်မှတ်ရရှိပါသည်။ ပင်နယ်တီကန်သွင်းမှု (2 မှတ်) သို့မဟုတ် 1 မှတ်နှင့်ညီမျှသော 'drop ဂိုး' (ဘောလုံးအားမြေတွင် တစ်ချက်ထောက်ပြီး ကန်သွင်းမှု) ကန်သွင်းမှုတို့မှ အမှတ်များကို ရရှိနိုင်ပါသည်။
5. အကယ်၍ ပြိုင်ပွဲသည် ပုံမှန်အချိန်အတွင်း သရေဖြစ် ပွဲပြီးဆုံးခဲ့လျှင်၊ အချိန်ပို 5 မိနစ် နှစ်ပိုင်းဆက်ကစားရမည်။ 'golden point' စည်းမျဉ်းကို အောက်ပါအခြေအနေတွင် အသုံးပြုသည်။ ဆိုလိုသည်မှာ ပထမဆုံး အမှတ်များရရှိသည့် အသင်းမှ အနိုင်ရရှိသည်။
6. အချိန်ပိုတွင်လည်း ဂိုးအရေအတွက်တူညီပြီး ပွဲပြီးဆုံးသွားလျှင် သရေပွဲအဖြစ် သတ်မှတ်သည်။

ရပ်ဂဘီ ကစားသမား ခုနစ်ဦး

1. ကစားသမား 7 ဦးစီပါဝင်သော အသင်းနှစ်သင်း၏ ကမ္ဘာ့ရပ်ဂဘီ ကစားပွဲများတွင် အလောင်းအစားများ ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။
2. ပွဲတစ်ပွဲတွင် 7 မိနစ်စီဖြင့် နှစ်ပိုင်းပါဝင်သည်။
3. အမှတ်အများဆုံး ပိုရသည့်အသင်းမှ အနိုင်ရရှိမည်။ ဆောင်ရွက်ချက်အောင်မြင်သည့်အခါ အမှတ်များပေးပါသည်။
4. Try (5 မှတ်)- ဂိုးစည်းနှစ်ခုကြား (ဂိုးဧရိယာပါဝင်သည်) ဂိုးဧရိယာအတွင်းနှင့် ဘောလုံးသေသည့်မျဉ်းသို့ ရှေ့တန်းကစားသမားမှ ဘောလုံးကျစေသောအခါ try တစ်ခုရရှိပါသည်။
5. တန်ပြန်ကန်သွင်းမှု (2 မှတ်)- Try တစ်ခုရရှိသည့်အသင်းသည် တန်ပြန်ကန်ခွင့် တစ်ကြိမ်ရရှိပြီး အပိုအမှတ်များ ရရှိနိုင်ပါသည်။ ကစားသမားတစ်ဦးသည် try တစ်ရိုးရရှိမည့်နေရာ စည်းထဲသို့အရောက်ပို့ပြီး ပြိုင်ဘက်အသင်း၏ဂိုးထဲသို့ ဘောလုံးကို ကန်သွင်းလိုက်သည်။ ဘောလုံးသည် ဘားတန်းအပေါ်နှင့် တိုင်နှစ်ခုအကြားဝင်သွားပါက တန်ပြန်ကန်သွင်းဂိုးရရှိသည်ဟု မှတ်ယူသည်။
6. ပင်နယ်တီတစ်ကြိမ်ကန်သွင်းမှု (3 မှတ်)- ကွင်းလယ်ခိုင်သည် သတ်မှတ်စည်းမျဉ်းများချိုးဖောက်မှု သေချာမှသာလျှင် ပင်နယ်တီကန်ခွင့် ပေးရမည်။ ပြစ်ဒဏ်ဘော ကျူးလွန်ထားသည့် နေရာတွင် ဘောလုံးကိုတည်ထားပြီး ကစားသမားတစ်ဦးမှ ပြိုင်ဘက်၏ဂိုးအတွင်းသို့ ကန်သွင်းရမည်။ တန်ပြန်ကန်သွင်းမှု ဂိုးစည်းမျဉ်းအတိုင်း ဂိုးရရှိမည်ဖြစ်သည်။
7. Drop ဂိုး တစ်ဂိုး (3 မှတ်) ဆိုသည်မှာ မြေပြင်တွင် ထောက်ပြီး ပြန်မြှောက်တတ်လာသော ဘောလုံးအား ကန်သွင်းလိုက်ခြင်းဖြစ်သည်။
8. အဝါကတ်ပြခံရသည့် ကစားသမား ဦးသည် ပွဲကစားခွင့် 2 မိနစ် ခေတ္တအနားပေးခံရပါသည်။
9. အနီကတ်ပြခံရသည့် ကစားသမား ဦးသည် အထုတ်ခံရပြီး ပြိုင်ပွဲတွင် ဆက်ကစားခွင့် မရှိပါ။

10. အကယ်၍ ပြိုင်ပွဲ ပွဲသည် ပုံမှန်အချိန်အတွင်း သရေအဖြစ် ပွဲပြီးဆုံးသွားခဲ့လျှင် သရေပွဲအဖြစ်သတ်မှတ်ပါသည်။

ယေဘုယျ စည်းမျဉ်းများ

1. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
2. ပွဲစဉ်တိုင်းတွင် အနိမ့်ဆုံးလောင်းကြေးမှာ €0.20 ဖြစ်သည်။
3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကိုလက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍ နှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
6. ပွဲမစတင်မီနှင့် တိုက်ရိုက်ပွဲများတွင် လောင်းကြေးများလက်ခံပါသည်။ eRugby ပွဲများအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ပြသပါသည်။
7. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - မှန် ကစားချိန် -
 - အနိုင်ရခြင်း
 - နှစ်ဆအခွင့်အရေး
 - စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - အသင်း စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - ဟန်းဒီကပ်
 - ပေးမှတ်မရှိ အနိုင်ရခြင်း
 - ရမှတ် အရေအတွက်အတိအကျ (ကစားပွဲတစ်ခုတွင်)
 - နှစ်သင်းစလုံး ဂိုးသွင်းသည်
 - ပထမပိုင်း-အချိန်ပြည့်
 - တစ်ပိုင်းစီတွင် သွင်းဂိုးများ
 - အချိန်ပို အပါအဝင်-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - 'N' အမှတ်သို့ ဦးဆုံးရောက်ရန်
 - ပထမဆုံး အမှတ်များရရှိရန်
 - နောက်ဆုံး အမှတ်များရရှိရန်
 - Try များအားလုံးစုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - Drop ဂိုးများ စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)

11.84. Esports အမေရိကန် ဘောလုံး

1. Esports အမေရိကန်ဘောလုံးပြိုင်ပွဲတွင် ကစားသမားများစွာ ပါဝင်သည့် ဂိမ်း၏ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှတ်မှု (ပုံရိပ်ယောင် အမေရိကန်ဘောလုံးပွဲ) ပါဝင်ပါသည်။
2. ကစားသမား 11 ယောက်စီပါဝင်သော ပုံမှန် အမေရိကန် ဘောလုံးပွဲအတွက် လောင်းကြေးများ

လက်ခံပါသည်။

3. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
4. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
5. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
6. အကယ်၍ ပြိုင်ပွဲသည် ပုံမှန်အချိန်အတွင်း ပြီးဆုံးခဲ့လျှင်၊ အချိန်ပို ဆက်ကစားရမည်။ ဤအခြေအနေတွင် လောင်းကြေးများအားလုံးကို အချိန်ပိုကစားပွဲအပြီးမှ ဆုံးဖြတ်မည်။
7. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
8. လောင်းကြေးများကို ပွဲစဉ် မစတင်မီ နှင့် ပွဲစဉ်အတွင်း (တိုက်ရိုက်အလောင်းအစားများ) တွင် လက်ခံပါသည်။ Esport အမေရိကန် ဘောလုံးပြိုင်ပွဲများအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပါသည်။
9. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - အနိုင်ရခြင်း၊
 - အသင်း ဟန်းဒီကပ်၊
 - စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)။

11.85. Esports ကားမောင်းပြိုင်ပွဲ

1. Esports ကားမောင်းပြိုင်ပွဲတွင် ပုံရိပ်ယောင် ကားမောင်းဂိမ်းကို တိုက်ရိုက်လွှင့်ခြင်း ပါဝင်သည်။
2. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
4. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
5. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - "ပြိုင်ပွဲ၏ အနိုင်ရရှိသူ"။ နောက်ဆုံးပြိုင်ပွဲဇယား၏ ပထမနေရာကိုရရှိသည့် ကားသမားမှ အနိုင်ရရှိပါမည်။
 - "ပွဲစဉ်များ"။ လောင်းကြေးတင်မည့်သူသည် နောက်ဆုံးပြိုင်ပွဲဇယားထိပ်ဆုံးတွင်ရှိမည့် ကားသမားနှစ်ဦး၏ အမည်ကို ခန့်မှန်းရွေးချယ်ရမည်။
 - "အဆင့် ပိုမြင့်ရန်" (နည်းလမ်း 3 ခု)။ လောင်းကြေးတင်မည့်သူသည် နောက်ဆုံးပြိုင်ပွဲဇယားထိပ်ဆုံးတွင်ရှိမည့် ကားသမားသုံးဦး၏ အမည်ကို ခန့်မှန်းရွေးချယ်ရမည်။
 - "ပြိုင်ပွဲအပြီး အဆင့်နေရာ"။ လောင်းကြေးတင်မည့်သူသည် နောက်ဆုံးပြိုင်ပွဲဇယားထိပ်ဆုံးတွင်ရှိမည့် ကားသမား၏ အမည်ကို ခန့်မှန်းရွေးချယ်ရမည်။
 - "ထိပ်ဆုံး အဆင့် 3 နေရာ"။ လောင်းကြေးတင်မည့်သူသည် မောင်းသူအမည်ကိုရွေးချယ်ကာ နောက်ဆုံး အဆင့် 3 နေရာအတွင်း ဝင်၊ မဝင် ခန့်မှန်းရမည်။

11.86. Esports ဂေါက်ရိုက်

1. Esports ဂေါက်ရိုက်ပြိုင်ပွဲတွင် ပုံရိပ်ယောင် ဂေါက်ရိုက်ပြိုင်ပွဲ၏ တိုက်ရိုက်လွှင့်မှု ပါဝင်ပါသည်။
2. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
4. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
5. ကစားပွဲတစ်ခုတွင် ကစားသမားနှစ်ဦးပါဝင်ပြီး နှစ်ယောက်လုံးမှ ကျင်းလေးကျင်း စီ ရိုက်သွင်းရမည်။
6. ရိုက်ချက်အနည်းဆုံးဖြင့် ကျင်းလေးကျင်းလုံး ဝင်အောင်ရိုက်သွင်းနိုင်သူမှ အနိုင်ရရှိမည်ဖြစ်သည်။ ကစားသမားနှစ်ဦးလုံးသည် ရိုက်ချက်စုစုပေါင်း တူညီနေလျှင် ပွဲကိုသရေအဖြစ် သတ်မှတ်သည်။
7. တစ်ကျင်းထဲတွင် ပြိုင်ရိုက်သောအခါ ရိုက်ချက်ပိုနည်းသည့် ကစားသမားမှ အနိုင်ရရှိမည်ဖြစ်သည်။ ကစားသမားနှစ်ဦးလုံးသည် ရိုက်ချက် အကြိမ်ရေတူညီနေလျှင် သရေအဖြစ် သတ်မှတ်သည်။
8. ကျင်းလေးကျင်းလုံးအတွက် တစ်ကျင်းလျှင် သတ်မှတ်ရိုက်ချက်တစ်ခု သတ်မှတ်ပေးထားပါသည်။ Par ဆိုသည်မှာ ကစားသမားတစ်ဦးမှ ကျင်းတစ်ကျင်းအတွင်းသို့ အဝင်ရိုက်ရန် စည်းမျဉ်းအရ သတ်မှတ်ထားသော ရိုက်ချက်အရေအတွက် ဖြစ်ပါသည်။ ကျင်းတစ်ခုစီတိုင်း၏ သတ်မှတ်ရိုက်ချက်ကို ရလဒ်များပြဇယားပေါ်တွင် ပြထားပါသည်။ "စုစုပေါင်း သတ်မှတ်ရိုက်ချက် အထက်/အောက်" ပေါ်အခြေခံ၍ လောင်းကြေးများ တင်နိုင်ပါသည်။
9. ပြိုင်ပွဲ၏ ရလဒ်ကို နောက်ဆုံးစာရင်းဇယားအရ ဆုံးဖြတ်သည်။ ဂိမ်းဂရပ်ဖစ်ရှိ ပြဿနာများက လောင်းကြေးများ ဖျက်သိမ်းခြင်းအပေါ် သက်ရောက်မည် မဟုတ်ပါ။

11.87. Esports ဘော့စ်ဘော

1. Esports ဘော့စ်ဘောဂိမ်းတွင် ကစားသမားများစွာ ပါဝင်ကစားသည့်ဂိမ်း (ပုံရိပ်ယောင် ဘော့စ်ဘောပွဲ)၏ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု ပါဝင်သည်။
2. ကစားသမား ကိုးယောက်စီပါဝင်သော ပုံမှန်ဘော့စ်ဘောပွဲအတွက် လောင်းကြေးများ လက်ခံပါသည်။
3. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
4. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
5. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
6. အကယ်၍ ပြိုင်ပွဲသည် ပုံမှန်အချိန်(အလှည့် သုံးကြိမ်)အတွင်း သရေဖြင့် ပွဲပြီးဆုံးခဲ့လျှင်၊ အချိန်ပို ဆက်ကစားရမည်။ ဤအခြေအနေတွင် လောင်းကြေးများအားလုံးကို အချိန်ပိုကစားပွဲအပြီးမှ ဆုံးဖြတ်မည်။
7. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊

လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။

8. လောင်းကြေးများကို ပွဲစဉ် မစတင်မီ နှင့် ပွဲစဉ်အတွင်း (တိုက်ရိုက်အလောင်းအစားများ) တွင် လက်ခံပါသည်။ ပြိုင်ပွဲ အားလုံးကို အွန်လိုင်းမှ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သည်။
9. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-

- အနိုင်ရခြင်း၊
- အသင်း ဟန်းဒီးကပ်၊
- စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)၊
- အသင်း စုစုပေါင်း။

11.88. Street Fighter V

1. Street Fighter V တွင် ကစားသမားများစွာပါဝင်သည့်ဂိမ်း တိုက်ရိုက်လွှင့်မှု ပါဝင်သည်။
2. ကစားသမားနှစ်ဦးအကြား တိုက်ပွဲတစ်ခုတွင် အလောင်းအစားများ ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ တစ်ပွဲကို နှစ်ကြိမ်ဆက် အနိုင်ရသည်အထိ တိုက်ခိုက်ရပြီး အများဆုံး သုံးချီအထိသာ ယှဉ်ပြိုင်ထိုးသတ်ရပါသည်။
3. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
4. ပြိုင်ဘက်အား အသေသတ်နိုင်သောသူသည် အနိုင်ရရှိမည်။
5. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
6. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
7. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲပြောင်းစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
8. တိုက်ခိုက်ရေးသမားများအပေါ် လောင်းကြေးတင်ခြင်းကို LIVE တိုက်ရိုက်တွင်သာ လက်ခံသည်။ ပြိုင်ပွဲ အားလုံးကို အွန်လိုင်းမှ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သည်။

အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-

အချို့ အတွင်း-

- အနိုင်ရရှိသော အချို့
 - တစ်ချို့ ကြာချိန် (အထက်/အောက်)*၊
- "အချို့တွင်အနိုင်ရမှု - P " - အနိုင်ရရှိသူသည် ပြိုင်ဘက်၏ တိုက်ခိုက်မှုတစ်ခုတစ်ရာ မခံရပါ။
- (V) အချို့တွင် ပုံမှန်အနိုင်ရရှိမှု?
- အဆုံးသတ်အကွက် အမျိုးအစား- EX (အဆင့်မြင့်ထားသော စပယ်ရယ်တိုက်ကွက်)၊ C (အားယူတိုက်ကွက်)၊ CA (Critical Art တိုက်ကွက်)။ အဆုံးသတ်တိုက်ကွက်အား အပေါ်ထောင့်ရှိ အချိန်ပြဇယား၏ ဘေးနားတွင် ပြထားပါသည်။
- * တစ်ချို့၏ ကြာချိန်သည် ပြိုင်ပွဲစတင်သည့်အချိန်မှ ကုန်လွန်သွားသော စက္ကန့်အရေအတွက် ဖြစ်သည်။ ဤအရေအတွက်ကို 99 စက္ကန့် (အစတွင် စံချိန်တိုင်းကိရိယာရှိ စံနံပါတ်) မှ စတင်ကာ ရပ်သွားသည့် အချိန်အထိ နံပါတ်ကို နုတ်ခြင်းဖြင့် တွက်ချက်ပါသည်။
- ဥပမာအားဖြင့်၊ နောက်ပြန်ရေတွက်ခြင်းသည် 59 တွင် ရပ်တန့်ပါက၊ ဤအချိန် ကြာမြင့်ချိန်မှာ 99-59=40 စက္ကန့် ဖြစ်ပါသည်။

11.89. Quake 4

1. Quake 4 သေနတ်ပစ်ဂိမ်းတွင် ကစားသမားများစွာပါဝင်သောဂိမ်းအား တိုက်ရိုက်လွှင့်မှု ပါဝင်သည်။
2. မရဏ အသေသတ်ပွဲ တစ်ချို့လျှင် ငါးမိနစ်ကြာမြင့်သည်။ ရန်သူအား အများဆုံးသတ်နိုင်သောသူသည် အနိုင်ရရှိမည်။
3. တစ်ချို့ပြီးဆုံးချိန်၌ အနိုင်ရရှိသူအား မဆုံးဖြတ်နိုင်လျှင် (ဥပမာ-ပြိုင်ဘက်ရန်သူအသင်းအား သတ်ထားသည့် အရေအတွက် တူညီနေလျှင်) နှစ်မိနစ် ထပ်မံကစားရမည်။
4. အချိန်ပို ထပ်ကစားစဉ်တွင်လည်း ပုံမှန်ကစားချိန်၌ အနိုင်ရရှိသူအား သတ်မှတ်သည့် ပုံစံအတိုင်းသတ်မှတ်သည် (ရန်သူအား အများဆုံးသတ်နိုင်သောသူသည် အနိုင်ရရှိမည်)။
5. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
6. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
7. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
8. တိုက်ရိုက် LIVE လောင်းကြေးများကိုသာ လက်ခံသည်။ ပြိုင်ပွဲ အားလုံးကို အွန်လိုင်းမှ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သည်။
9. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - ပုံမှန်ကစားချိန်အတွင်း အနိုင်ရရှိသူ၊
 - ပွဲစဉ်၏ အနိုင်ရသူ၊
 - အချိန်ပို ဆက်ပြီးကစားရမှာလား?
 - တစ်ဦးချင်း ရန်သူသတ်သည့်အရေအတွက်စုစုပေါင်း။

11.90. Call of Duty

1. Call of Duty သေနတ်ပစ်ဂိမ်းတွင် ကစားသမားများစွာ ပါဝင်သည့်ဂိမ်း (ပုံရိပ်ယောင်ဂိမ်း)အား တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု ပါဝင်သည်။
2. လောင်းကြေးများကို ကစားသမား ခြောက်ဦးတို့၏ တိုက်ပွဲအပေါ်တွင် လက်ခံပါသည်။ တစ်ပွဲလျှင် ခြောက်မိနစ် ကြာမြင့်သည်။
3. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
4. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
5. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
6. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
7. "အနိုင်ရရှိသူ" အလောင်းအစား။ ပြိုင်ဘက်ရန်သူအား အများဆုံးသတ်နိုင်သူမှာ အနိုင်ရရှိသည်။

သတ်သည့်အရေအတွက်များ တူညီနေလျှင် သေဆုံးသည့်အရေအတွက် အနည်းဆုံး ကစားသမားမှ အနိုင်ရရှိမည်ဖြစ်သည်။

8. ကစားသမား စုစုပေါင်း- ကစားသမားတစ်ဦးမှ သတ်သည့် ရန်သူအရေအတွက်။
9. တိုက်ပွဲအား တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်စဉ် ပြသထားသောဇယားကွက်ပေါ် အခြေခံ၍ ရလဒ်ကို ဆုံးဖြတ်မည်။
10. တိုက်ရိုက် LIVE လောင်းကြေးများကိုသာ လက်ခံသည်။ ပြိုင်ပွဲ အားလုံးကို အွန်လိုင်းမှ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သည်။

Call Of Duty. Headquarters

1. Call of Duty တွင် ကစားသမားများစွာ ပါဝင်သည့် ဂိမ်း (Call Of Duty- ခေတ်မီစစ်ပွဲ 3) အား တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု ပါဝင်သည်။
2. လောင်းကြေးများကို Alpha နှင့် Bravo အသင်းများအကြား တိုက်ပွဲအတွက် လက်ခံသည်။
3. တိုက်ပွဲတိုင်းကို 5 ချီ ကျင်းပပေးမည် ဖြစ်ရာ၊ အသင်း တစ်သင်းသည် 3 ချီလုံး အနိုင်ရပါက၊ ကစားပွဲ ပြီးဆုံးသည်။ အချီတိုင်းတွင် အသင်းနှစ်သင်းလုံး၏ ရည်ရွယ်ချက်မှာ သတ်မှတ်ထားသော အချိန်အတွင်း ပွိုင့် 50 ရယူရန် ဖြစ်သည်။ အသင်း နှစ်သင်းလုံး ပွိုင့် 50 ရရှိပါက၊ ပွိုင့် အများဆုံး ရရှိသော အသင်းကို ထိုအချီ၏ အနိုင်ရသူအဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်။
4. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် တွက်ချက်ရှင်းပေးပါသည်။
5. အလောင်းအစား တစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးအစုကို လောင်းကစားရုံက ဆုံးဖြတ်သည်။
6. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်ကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
7. အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများ ပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တစ်ခုခု (ဥပမာ- သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့် အပိုင်းနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်ရှိ ပေါက်ကြေးများအကြား ကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများ ဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှု ရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက ၎င်းလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
8. ရရှိနိုင်သော အလောင်းအစားများ-
 1. ပြိုင်ပွဲတစ်ခုလုံးတွင်-
 - အသင်း 1 (Alpha) / အသင်း 2 (Bravo) အနိုင်ရမည်
 - ရမှတ်အမှန်
 - ပွိုင့်စုစုပေါင်း
 - တစ်ဦးချင်း၏ ပွိုင့်စုစုပေါင်း
 - သတ်သည့်အရေအတွက် စုစုပေါင်း
 - တစ်ဦးချင်း ရန်သူသတ်သည့် အရေအတွက် စုစုပေါင်း
 2. နောက်အချီ အတွင်း-
 - အသင်း 1 (Alpha) / အသင်း 2 (Bravo) အနိုင်ရမည်
 - သိမ်းပိုက်ခဲ့သော အခြေစိုက်စခန်း စုစုပေါင်း
 - တစ်ဦးချင်း သိမ်းပိုက်ခဲ့သော အခြေစိုက်စခန်း စုစုပေါင်း
 - အခြေစိုက်စခန်း ပထမဆုံး သိမ်းပိုက်နိုင်မည့် အသင်း
 - ပွိုင့်စုစုပေါင်း
 - တစ်ဦးချင်း၏ ပွိုင့်စုစုပေါင်း
 - သတ်သည့်အရေအတွက် စုစုပေါင်း
 - တစ်ဦးချင်း ရန်သူသတ်သည့် အရေအတွက် စုစုပေါင်း
 - ကျန်ရှိသည့် အချိန်

- ရန်သူများအား မသတ်နိုင်သည့် ကစားသမား စုစုပေါင်း
- ရန်သူများအား မသတ်နိုင်သည့် တစ်ဦးချင်း ကစားသမား စုစုပေါင်း

11.91. HearthStone

1. HearthStone အွန်လိုင်းကတ်ဂိမ်း သည် ကစားသမားများစွာပါဝင်သော ဂိမ်းတစ်ခုဖြစ်ပြီး တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု ပါဝင်ပါသည်။
2. ကစားသမားနှစ်ဦးလုံးမှ ကစားရန်လက် အဆင်သင့်ဖြစ်သည်နှင့် ကစားပွဲကို စတင်ပါသည်။
3. ပထမဆုံးအနိုင်ရသည်အထိ ပေါ့ပေါ့ပါးပါးဂိမ်းများကို ကစားကြပါသည်။
4. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
5. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
6. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
7. နောက်ဆုံးတွင် ပွဲရလဒ်ဆုံးဖြတ်ရန် မဖြစ်နိုင်တော့သည့်အခါ လောင်းကြေးများကို ပြန်အမ်းပေးပါသည်။ အဖြေထွက်ထားပြီးသော အလောင်းအစားများအတွက်မူ ပေါက်ကြေးအတိုင်းအလျော်ပေးပါမည်။
8. ပေါ့ပေါ့ပါးပါးဂိမ်းပွဲ၏အဖြေကို တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု/ဗီဒီယိုမှတ်တမ်းများအပေါ်မူတည်၍ ဆုံးဖြတ်မည်။
9. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - အနိုင်ရရှိမှု- ရန်သူ၏ ဟီရိုးအား ဖျက်ဆီးနိုင်သူသည် အနိုင်ရရှိပါမည်။
 - စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်) - ကစားပွဲအဆုံးတွင် အနိုင်ရရှိသူ၏ ဝတ်စုံအပါအဝင် ကျန်ရှိနေသေးသော ကျန်းမာမှု ပွိုင့်အရေအတွက်၊
 - အသုံးပြုထားသော စုစုပေါင်း လျှို့ဝှက်ကတ်များ- ကစားပွဲအတွင်း ကစားသမားနှစ်ဦးလုံးမှ အသုံးပြုခဲ့သော "လျှို့ဝှက်" ကတ်များ အရေအတွက်၊
 - အသုံးပြုထားသော စုစုပေါင်း Spells များ- ကစားပွဲအတွင်း ကစားသမားနှစ်ဦးလုံးမှ အသုံးပြုခဲ့သော "Spell" ကတ်များ အရေအတွက်၊
 - အသုံးပြုထားသော စုစုပေါင်း မီနီယံများ- ကစားပွဲအတွင်း ကစားသမားနှစ်ဦးလုံးမှ အသုံးပြုခဲ့သော "မီနီယံ" ကတ်များ အရေအတွက်၊
 - စားပွဲပေါ်တင်လိုက်သော ဒဏ္ဍာရီကတ်များ စုစုပေါင်း - ကစားပွဲအတွင်း ကစားသမားနှစ်ဦးလုံးမှ အသုံးပြုခဲ့သော ဒဏ္ဍာရီ ကတ်များ အရေအတွက် (ဒဏ္ဍာရီကတ်များ၏ အထိပ်ပိုင်းတွင် နဂါးပုံ ထည့်သွင်းထားပါသည်။)
 - စားပွဲပေါ်တင်လိုက်သော ကတ်တန်ဖိုး X - လောင်းမည့်သူသည် ကစားပွဲအတွင်း အသုံးပြုမည့် ကတ်တန်ဖိုးကို ခန့်မှန်းရမည်ဖြစ်သည်။
10. နောက်ဆုံးအသုံးပြုထားသော ကတ်များ (ဒဏ္ဍာရီကတ်များ အပါအဝင်)ကို ဂိမ်းဘုတ် ပေါ်တွင်ပြန်တင်သင့်ပါသလား။ ဤကတ်များကို အောက်ပါ ဈေးကွက်များတွင် ဒုတိယအကြိမ်ထပ်မံ ထည့်သွင်းအသုံးပြုခွင့် ရမည်မဟုတ်ပေ- "အသုံးပြုသော မီနီယံစုစုပေါင်း" နှင့် "စားပွဲပေါ်တင်လိုက်သော ဒဏ္ဍာရီကတ်များ စုစုပေါင်း"။
11. "အသုံးပြုသော မီနီယံစုစုပေါင်း" ဈေးကွက်သတ်မှတ်ရာတွင် အခြား မီနီယံတစ်ခုမှ ထပ်မံခေါ်လိုက်သော မီနီယံများကို ထည့်သွင်း ရေတွက်မည်မဟုတ်ပေ။

11.92. Esports Lacrosse

1. Esports Lacrosse ဘောလုံးကစားနည်းသည် ကစားသမားများစွာ ပါဝင်ကစားနိုင်သည့် (lacrosse ပုံရိပ်ယောင်) ဂိမ်းအား တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု ပါဝင်ပါသည်။
2. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. လောင်းကြေးများကို အချိန်ပို မပါဘဲ ပုံမှန်အချိန်ပေါ်တွင်သာ လက်ခံသည်။
6. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
7. လောင်းကြေးများကို ပွဲစဉ် မစတင်မီ နှင့် ပွဲစဉ် (တိုက်ရိုက် အလောင်းအစားများ) ကျင်းပနေစဉ်အတွင်း လက်ခံပါသည်။ Esports Lacrosse ဘောလုံးပွဲများအားလုံးကို အွန်လိုင်းမှ တိုက်ရိုက်လွှင့် ပါသည်။
8. အမှတ်အများဆုံးရရှိထားသည့်အသင်းမှ အနိုင်ရရှိပါသည်။ ပွဲအပြီးတွင် ရမှတ်တူညီနေပါက အချိန်ပိုဆက်လက်ကစားရပါမည်။
9. ပင်နယ်တီ ဧရိယာအပြင်ဘက်မှ ဂိုးထဲပစ်သွင်းနိုင်ပါက နှစ်မှတ်ရရှိမည်ဖြစ်သည်။
10. ပထမပိုင်းအတွက် လောင်ကြေးများကို ပြိုင်ပွဲ ပြီးဆုံးချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။
11. ရရှိနိုင်သော အလောင်းအစားများ-
 - အနိုင်ရခြင်း၊
 - နှစ်ဆအခွင့်အရေး၊
 - ဟန်းဒီကပ်၊
 - စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)၊
 - စုစုပေါင်း (စုံ၊ မ)၊
 - တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)၊
 - ()မှတ် ဦးဆုံး ရရှိရန်။

11.93. Steep

1. Steep ဂိမ်း သည် ပုံရိပ်ယောင် ဆောင်းတွင်းအားကစားပွဲများပါဝင်သည့် ဂိမ်းအား တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု ပါဝင်ပါသည်။
2. . ကစားပွဲတိုင်းတွင် ကစားသမား လေးဦးမှ အလှည့်ကျ ကစားရမည်ဖြစ်သည်။
3. . အောက်ပါအတိုင်း ကစားသမားတစ်ဦးစီအပေါ် အလောင်းအစားအများကို လက်ခံပါသည်- ရမှတ်၊ နှင့် စိန်ခေါ်မှုကိုပြီးဆုံးနိုင်မည့် ကစားသမား၏ ကစားချိန်။ ကစားသမားမှ စိန်ခေါ်မှုကို အပြီးသတ်သောအချိန်နှင့် ကစားပွဲပြီးဆုံးသည့်အချိန် လောင်းကြေးများကို တွက်ချက်ရှင်းပေးပါသည်။
4. အမှတ်အများဆုံးရရှိထားသည့် ကစားသမားမှ ကစားပွဲကို အနိုင်ရရှိပါသည်။
5. စိန်ခေါ်မှုကို အမြန်ဆုံးပြီးဆုံးသည့် ကစားသမားကို ကစားပွဲ၏ အချိန်မီ အနိုင်ရရှိသူအဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်။

6. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
7. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
8. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
9. တိုက်ရိုက် LIVE လောင်းကြေးများကိုသာ လက်ခံသည်။ ပွဲစဉ်များကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ထားပါသည်။

ရရှိနိုင်သော အလောင်းအစားများ-

- ပြိုင်ပွဲတွင် အမှတ်ဖြင့် အနိုင်ရရှိမှု၊
- ပြိုင်ပွဲတွင် အချိန်ဖြင့် အနိုင်ရရှိမှု၊
- တစ်ဦးချင်းအလိုက် အမှတ်စုစုပေါင်း(အထက်/အောက်)၊
- တစ်ဦးချင်းအလိုက် စိန်ခေါ်သည့်အချိန် (အထက်/အောက်)၊
- စုစုပေါင်း ရမှတ်များ (အထက်/အောက်)၊
- စုစုပေါင်း စိန်ခေါ်သည့်အချိန် (အထက်/အောက်)၊
- အမှတ်ဖြင့် ပြိုင်သည့် ပြိုင်ပွဲများ၊
- စိန်ခေါ်သည့်အချိန်ဖြင့် ပြိုင်သည့် ပြိုင်ပွဲများ။

*စိန်ခေါ်သည့်အချိန်ဆိုသည်မှာ စမှတ်မှ စတင်ထွက်ခွာသည့်အချိန်မှ ပန်းတိုင်ကိုရောက်ရှိသည့်အထိ ကြာမြင့်ချိန်အား အနီးစပ်ဆုံး ခန့်မှန်းခြင်းဖြစ်သည်။

11.94. CrossFit ဂိမ်းများ

အနိုင်ရရှိသူရွေးချယ်ရန် လောင်းကြေးများလက်ခံပါသည်။ ပွဲစဉ်များပါဝင်သော အားကစားပြိုင်ပွဲများစာရင်းကို ကစားပွဲများမစတင်မီ နာရီပိုင်းများမှ စတင်၍ တင်ပေးထားမည်ဖြစ်ပြီး ပုံမှန်မဟုတ်သည့် အားကစားများလည်း ပါဝင်နိုင်ပါသည်။ Crossfit ကာယဂိမ်းများတွင် အမျိုးသား/အမျိုးသမီး အားကစားသမားများ၊ အသင်းများနှင့် နာမည်ကျော်ကစားသမားများအတွက် ပြိုင်ပွဲများပါဝင်ပါသည်။

အလောင်းအစားပြုလုပ်ထားသော ကစားသမားသည် ပြိုင်ပွဲအတွင်းဝင်ရောက် မယှဉ်ပြိုင်ပါက၊ လောင်းကြေးကို ပေါက်ကြေး 1.00 (လောင်းကြေးများကို ပြန်အမ်းမည်) အဖြစ် သတ်မှတ်သည်။

11.95. Esports Floorball

1. Esports Floorball ဂိမ်းသည် ကစားသမားများစွာ ပါဝင်ကစားနိုင်သည့် ဂိမ်း (floorball ပုံရိပ်ယောင်ဂိမ်း)တစ်ခုဖြစ်ပြီး တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှတ်မှု ပါဝင်ပါသည်။
2. . ကစားသမား 6 ယောက်စီပါဝင်သော အသင်းအလိုက် ပုံမှန် Floorball ကစားပွဲများတွင် အလောင်းအစားများကို လက်ခံပါသည်။
3. လောင်းကြေးများ အားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။
4. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။

5. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
6. ပုံမှန်အချိန်အတွင်း လောင်းကြေးများကို လက်ခံသည်။
7. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
8. လောင်းကြေးများကို ပွဲစဉ် မစတင်မီ နှင့် ပွဲစဉ်အတွင်း (တိုက်ရိုက်အလောင်းအစားများ) တွင် လက်ခံပါသည်။ Esports Floorball ပွဲစဉ်များကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့် ပေးပါသည်။
9. ရရှိနိုင်သော အလောင်းအစား အမျိုးအစားများ-
 - အနိုင်ရခြင်း၊
 - အသင်း ဟန်းဒီးကပ်၊
 - စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)၊
 - အသင်း စုစုပေါင်း။

11.96. Esports ဖော်မြူလာဝမ်း 1

1. Esports F1 တွင် ဖော်မြူလာ1 ပုံရိပ်ယောင်ကားမောင်းပြိုင်ပွဲကို တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့် ပေးပါသည်။
2. လောင်းကြေးအားလုံးကို ကားမောင်းပြိုင်ပွဲအပြီးတွင် တွက်ချက်ရှင်းပေးပါသည်။
3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
4. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
5. ရရှိနိုင်သော အလောင်းအစားများ-
 - "ပြိုင်ပွဲအနိုင်ရသူ" - လောင်းကြေးတင်မည့်သူသည် နောက်ဆုံးပြိုင်ပွဲဇယားထိပ်ဆုံးတွင်ရှိမည့် ကားသမား၏ အမည်ကို ခန့်မှန်းရွေးချယ်ရမည်။
 - "ပွဲစဉ်များ" - အလောင်းအစားလုပ်မည့်သူသည် နောက်ဆုံး၌ ပြိုင်ပွဲဇယားထိပ်ဆုံးတွင်ရှိမည့် ကားသမားများ၏ အမည်ကို ခန့်မှန်းရွေးချယ်ရမည်။
 - "ဦးဆောင်သူများမရှိဘဲ အနိုင်ရရှိမှု" - အလောင်းအစားလုပ်မည့်သူသည် အကြိုက်ဆုံးနှစ်ယောက်မပါဘဲ နောက်ဆုံး၌ ပထမနေရာရမည့် ကားသမား၏ အမည်ကို ခန့်မှန်းရွေးချယ်ရမည်။
 - "အသင်းတွင် ထိပ်ဆုံးနေရာရ ယာဉ်မောင်း" - အလောင်းအစားပြုလုပ်သူသည် အဖွဲ့ဝင်များအကြား ပို၍မြန်သည့် ကားသမားကို ခန့်မှန်းရွေးချယ်ရမည်။
 - "ပြိုင်ပွဲ၏ ပန်းဝင်သည့် အဆင့်နေရာ" - အလောင်းအစားပြုလုပ်သူသည် ကားသမားတစ်ဦးကိုရွေးချယ်ကာ နောက်ဆုံးပန်းဝင်မည့် အဆင့်ကို ခန့်မှန်းရမည်။
 - "အဆင့် 3 နေရာအတွင်း" - အလောင်းအစားပြုလုပ်သူသည် အဆင့် 3 နေရာအတွင်း ပန်းဝင်မည့် ကားသမားတစ်ဦးကို ခန့်မှန်းရမည်။

11.97. Esports Angry Birds

1. Esports Angry Birds ဂိမ်းတွင် ဗီဒီယိုဂိမ်း တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု ပါဝင်ပါသည်။ ဤဂိမ်း၏ ရည်ရွယ်ချက်မှာ မတူညီသော အဆောက်အဦများတွင် ပေါ်လာမည့် အစိမ်းရောင် ဝက်ကြီးများကို လေးကွအသုံးပြုကာ ငှက်များဖြင့် ထိအောင်ပစ်ရမည် ဖြစ်သည်။
2. အဆင့်ပေါင်း(မြေပုံ) ၃၀ အထိ ပါဝင်သော ဂိမ်းတွင် လောင်းကြေးတင်ကြသည်။ ကစားသမားတစ်ဦးသည် မြေပုံတစ်ခုကို ဆုံးရှုံးပါက၊ ဂိမ်း အဆုံးသတ်ပါမည်။
3. အဆင့်အတိအကျဖြင့် လောင်းထားသော်လည်း ထိုအဆင့်မရောက်ဘဲ ရှုံးသွားခဲ့လျှင် ပေါက်ကြေး 1.00 (ပြန်အမ်းငွေ) အတိုင်း ရှင်းပေးမည်ဖြစ်သည်။
4. လောင်းကြေးများ အားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် တွက်ချက်ရှင်းပေးသည်။
5. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
6. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
7. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
8. လောင်းကြေးများကို ပွဲစဉ် မစတင်မီ နှင့် ပွဲစဉ်အတွင်း (တိုက်ရိုက်အလောင်းအစားများ) တွင် လက်ခံပါသည်။ ဂိမ်းများအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့် ပေးပါသည်။
9. ရရှိနိုင်သော အလောင်းအစားများ-
 - စုစုပေါင်း ရမှတ်များ (ဝင်ရောက်ခဲ့သော မြေပုံများအားလုံးမှ ရရှိသော ရမှတ်အရေအတွက်)၊
 - စုစုပေါင်း ကြယ်များ (ဝင်ရောက်ခဲ့သော မြေပုံများအားလုံးမှ ရရှိသော စတားအရေအတွက်)၊
 - စုစုပေါင်း မြေပုံများ (ပြီးမြောက်ခဲ့သော မြေပုံများအားလုံး၏ အရေအတွက်)၊
 - မြေပုံ၊ စုစုပေါင်း ရမှတ်၊
 - မြေပုံ၊ စုစုပေါင်း ကြယ်။

11.98. Injustice 2

1. Injustice 2 တိုက်ခိုက်ရေးဂိမ်းတွင် ကစားသမားများစွာပါဝင်သော ဂိမ်းအား တိုက်ရိုက်လွှင့်မှု ပါဝင်သည်။
2. လောင်းကြေးများကို တိုက်ခိုက်ရေးသမား သုံးဦးစီပါဝင်သော အသင်းနှစ်သင်းအကြား တိုက်ပွဲအတွက် လက်ခံသည်။ ကစားပွဲကို အများဆုံး သုံးကျော့နှင့် အသင်းတစ်သင်းမှ နှစ်ကြိမ်အနိုင်ရသည်အထိကစားရသည်။
3. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
4. နိုင်ပွဲအများဆုံးရရှိထားသည့် အသင်းမှ အနိုင်ရရှိပါသည်။
5. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
6. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
7. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊

လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။

8. တိုက်ခိုက်ရေးသမားများအပေါ်တွင် တိုက်ရိုက် LIVE အလောင်းအစားများကိုသာ လက်ခံပါသည်။
ဂိမ်းများကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်လွှင့်သည်။

9. ရရှိနိုင်သော အလောင်းအစားများ-

- အနိုင်ရရှိသော အချီ။
- ပြိုင်ပွဲတွင် အနိုင်ရရှိမှု။
- စုစုပေါင်း အလှည့်များ။

11.99. Pesápallo ဘောလုံးဂိမ်း

1. Pesápallo သည် ဖင်လန်နိုင်ငံရှိ ဘောလုံးပစ် ရိုက်ကစားရသည့်
ဘောလုံးကစားနည်းတစ်မျိုးဖြစ်ပါသည်။

2. ပုံမှန်အချိန်အတွင်း လောင်းကြေးများကို လက်ခံသည်။ ကစားပွဲအကြောင်းလေ့လာရန် <http://www.pesis.fi>
သို့ ဝင်ရောက်ကြည့်ရှုနိုင်ပါသည်။

11.100. Tekken VII

1. Tekken ဂိမ်းမှာ ကစားသမားများစွာ ပါဝင်ကစားနိုင်ပြီး တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သည့် ဂိမ်းတစ်မျိုးဖြစ်ပါသည်။

2. အလောင်းအစားများကို တိုက်ခိုက်ရေးသမားနှစ်ဦးအကြား တိုက်ပွဲအတွက် လက်ခံပါသည်။ တစ်ပွဲ 5
ကြိမ်အနိုင်ရရှိသည်အထိ ကစားရမည်ဖြစ်ပြီး အများဆုံး 9 ကြိမ်အထိသာ ကစားခွင့်ရှိသည်။

3. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပွဲပြီးဆုံးချိန်ရလဒ်အပေါ်တွင် တွက်ချက်ရှင်းပေးပါသည်။

4. ပြိုင်ဘက်ရန်သူအား အသေသတ်နိုင်သူမှ အနိုင်ရရှိမည်။

5. တစ်ပွဲချင်းစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးကို လောင်းကစားရုံက ဆုံးဖြတ်သည်။

6. မည့်သည့် အကြောင်းပြချက်၊ အသိပေးခြင်းများ မပေးပို့ဘဲ လောင်းကြေးတစ်ခုကို ကန့်သတ်နိုင်ပါသည်။

7. အကယ်၍ ဝန်ထမ်းမှ အလောင်းအစားများလက်ခံစဉ် အမှားတစ်စုံတစ်ရာ (အလောင်းအစားစာရင်း
မှားယွင်းထုတ်မိခြင်း၊ ကစားပွဲနှင့် လောင်းကြေးများအကြား ပေါက်ကြွေကွဲလွဲခြင်း၊ စသည်ဖြင့်)

ပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် မှားယွင်းသည်ဟု သတ်မှတ်ခံရသော အခြားအလောင်းအစားများ ကဲ့သို့သော

လောင်းကြေးလက်ခံစဉ် စည်းမျဉ်းများချိုးဖောက်မိခြင်း၊ ကစားပွဲအတွင်း မသမာမှုများ တွေ့ရှိရလျှင်

လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို စည်းမျဉ်းများအရ ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။

8. အလောင်းအစားများကို တိုက်ရိုက် Live တစ်ခုတည်းတွင်သာ လက်ခံသည်။ ပွဲစဉ်များကို အွန်လိုင်းတွင်
တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပေးပါသည်။

9. ရရှိနိုင်သော အလောင်းအစားများ-

1. အကျော့လိုက်-

- အနိုင်ရရှိသော အချီ။
- တစ်ကျော့ကြာမြင့်ချိန် (အထက်/အောက်)။

2. ပြိုင်ပွဲတွင်

- ပြိုင်ပွဲတွင် အနိုင်ရရှိမှု။
- စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)။
- တိုက်ခိုက်ရေးသမား၏ စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)။

- တိုက်ခိုက်ရေးသမား၏ ဟန်းဒီးကပ် (အထက်/အောက်)၊
- စုစုပေါင်း အပိုင်းများ (မ/စုံ)။

*အပိုင်းကြာမြင့်ချိန်မှာ စတင်သည့်အချိန်မှ ကုန်လွန်သွားသော စက္ကန့်အရေအတွက် စုစုပေါင်းကို ဆိုလိုသည်။ ဤအရေအတွက်ကို 80 စက္ကန့် (အစတွင် အချိန်တိုင်းကိရိယာရှိ စံနံပါတ်) မှ စတင်ကာ ရပ်သွားသည့် အချိန်အထိ နံပါတ်ကို နုတ်ခြင်းဖြင့် တွက်ချက်ပါသည်။

ဥပမာအားဖြင့်၊ နောက်ပြန်ရေတွက်ခြင်းသည် 54 တွင် ရပ်တန့်ပါက၊ ဤ အပိုင်း၏ ကြာမြင့်ချိန်မှာ $80-54=26$ စက္ကန့် ဖြစ်ပါသည်။

11.101. အထူးအလောင်းအစားများ

1. စပယ်ရှယ် ရာသီဥတု ပုံစံများ။ ဒီဇင်ဘာလ 25 ရက်နေ့၌ မြို့၏ အဓိကပြည်ပြည်ဆိုင်ရာလေဆိပ်ရှိ မိုးလေဝသနှင့် ဇလဗေဒဌာနမှ မှတ်သားထားသည့် နှင်းကျသည့်ပမာဏ ကို အသုံးပြုမည်။ အပြည်ပြည်ဆိုင်ရာလေဆိပ် တစ်ခုထက်ပိုပြီးရှိသော မြို့ကြီးများတွင်မူ နှစ်စဉ်ခရီးသည်ဦးရေ အများဆုံး သွားရောက်သည့် လေဆိပ်ကို အသုံးပြုမည်ဖြစ်သည်။ www.wunderground.com သည် အဖြေကို ဇန်နဝါရီလအဆုံးတွင် သတ်မှတ်ရမည်။

11.102. ပရော်ဖက်ရှင်နယ် နပန်းပွဲ

1. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပြိုင်ပွဲ၏ စည်းမျဉ်းများအပေါ် အခြေခံ၍ ပွဲစဉ်အပြီးတွင်ရှင်းပါသည်။ ပြိုင်ပွဲတွင် ဝင်ရောက်ယှဉ်ပြိုင်သည့် ကစားသမားအရေအတွက် ပြောင်းလဲသွားသော်လည်း အလောင်းအစားများမှာ ဆက်လက်အကျိုးဝင်ပါသည်။
2. မည်သည့်အဆင့်တွင်ဖြစ်စေ နပန်းသမားများ သို့မဟုတ် အသင်းများ ထပ်မံပါဝင်လာသည်ရှိသော်လည်း အလောင်းအစားအားလုံးမှာ ဆက်လက်အကျိုးဝင်ပါသည်။ ပြိုင်ပွဲတွင် မည်သူမှ အနိုင်မရရှိသောအခါ သို့မဟုတ် အနိုင်ရရှိသူအား မဲဖြင့်ရွေးချယ်သောအခါ အလောင်းအစားများအားလုံးကို ပယ်ဖျက်လိုက်မည်ဖြစ်သည်။
3. ပြိုင်ပွဲမှာ သရေဖြင့် ပွဲပြီးဆုံးသွားလျှင် လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 အတိုင်း ရှင်းပေးမည်ဖြစ်သည် (သရေပွဲအတွက် အလောင်းအစားများမရှိပါ)။
4. အလောင်းအစား "ကြိုးဝိုင်းထဲတွင် ပေါ်လာရန်"။ တွက်ချက်မှုသည် အဓိကပွဲ၏ ထုတ်လွှင့်ပြသမှုအပေါ် အခြေခံပါသည်။ ပြိုင်ပွဲစာရင်းတွင် ပါဝင်သည့် နပန်းသမားမှာ ကြိုးဝိုင်းအတွင်း ရောက်ရှိမှာဖြစ်သော်လည်း ထိုးသတ်ရန်မလိုအပ်ပေ။ ကစားပွဲများ၏ နံပါတ်အပြောင်းအလဲကြောင့် ပါဝင်ကစားမည့်သူများ၏ အချိန်ဇယားများ ပြောင်းလဲသွားသည့်အခါ ကြိုးဝိုင်းထဲသို့ ဝင်ရောက်လာသည့် နပန်းသမားတစ်ယောက်အပေါ် လောင်းထားသည့် အလောင်းအစားများမှာ ဆက်လက်အကျိုးဝင်နေမည်ဖြစ်သည်။
5. အလောင်းအစား "ပွဲစဉ်တွင် ပါဝင်ရန်"။ နပန်းသမားသည် ပွဲစတင်ရန် ခေါင်းလောင်းထိုးသည့်အချိန်မှ ပွဲပြီးဆုံးချိန် အချက်မပေးမီ အချိန်အတွင်း ပွဲအား ဝင်ရောက်နှောင့်ယှက်ရမည် (ပစ္စည်း လှမ်းပေးခြင်း၊ ခိုင်လုံကြီးအား နှောင့်ယှက်ခြင်း စသည်ဖြင့်)။ နောက်တစ်ချိန်တွင် ဝင်ရောက်နှောင့်ယှက်မှု ဖြစ်ပေါ်လာခဲ့လျှင် လောင်းကြေး၏ ပေါက်ကြေးကို 1.00 ဖြင့်သာ သတ်မှတ်မည်။ လွှဲပြောင်းပေးလိုက်သော ကစားသမားမှ နောက်ထပ်ပါဝင်လာသူ ကစားသမားအား သို့မဟုတ် ပွဲကို ကာကွယ်သည့် အသင်းအား ထိုးသတ်မိပါက လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ရှင်းပေးမည် ဖြစ်သည်။

6. အလောင်းအစား "ကစားပွဲတွင် ပါဝင်ရန်"။ စတင်ရန်အချက်ပေးခေါင်းလောင်းတီးသည့်အချိန်မှ ပွဲအဆုံးသတ်ရန် အချက်ပေးသည့် အချိန်အတွင်းတွင် လွှဲပြောင်းပေးလိုက်သော နပန်းသမားသည် ကြေညာလိုက်သည့် ပြိုင်ဘက်ကို ရင်ဆိုင်ထိုးသတ်မှသာလျှင် နပန်းပွဲကို ထည့်သွင်းစဉ်းစားပါသည်။ အကယ်၍ လွှဲပြောင်းပေးလိုက်သော နပန်းသမားမှ ကြေညာလိုက်သည့် ပြိုင်ဘက်ကို အခြားအချိန်များတွင် သွားရောက်ထိုးသတ်မိပါက လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့်သာ သတ်မှတ်ရှင်းပေးပါမည်။ လွှဲပြောင်းပေးလိုက်သော နပန်းသမားသည် အခြားပွဲအား ဝင်ရောက်နှောက်ယှက်ခြင်းကြောင့် ထွက်ပေါ်လာသည့်ရလဒ်အား လောင်းကြေးတွင် ထည့်သွင်းစဉ်းစားမည်မဟုတ်ပေ။ လွှဲပြောင်းပေးလိုက်သော ကစားသမားမှ နောက်ထပ်ပါဝင်လာသူ ကစားသမားအား သို့မဟုတ် ပွဲကို ကာကွယ်သည့် အသင်းအား ထိုးသတ်မိလိုက်ခြင်းကြောင့် ထွက်ပေါ်လာသည့်ရလဒ်အတွက် လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့်သာ ရှင်းပေးမည် ဖြစ်သည်။ လွှဲပြောင်းပေးလိုက်သော ပွဲထိုးသတ်မှု မရှိပါက လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့်သာ ရှင်းပေးမည်ဖြစ်သည်။
7. ပြိုင်ပွဲအပြီးတွင် စီမံခန့်ခွဲရေးအဖွဲ့များ၏ ပြောင်းလဲမှုတစ်စုံတစ်ရာ သို့မဟုတ် ပြင်ဆင်မှုများ လုပ်ဆောင်မှုအတွက် လောင်းကြေးများ ဖြေရှင်းခြင်းအပေါ် မည်သည့်အပြောင်းအလဲမှ ပြုလုပ်မည် မဟုတ်ပါ။

11.103. ကတ်ဂိမ်း "Durak"

1. Durak - ကစားသမား 2 ဦး ယှဉ်ပြိုင်ကစားရသည့် နာမည်ကြီး ကတ်ဂိမ်းတစ်ခုဖြစ်ပါသည်။ ကတ် 36 ကတ်ထဲတွင် ကတ်များ အဆင့်သတ်မှတ်ခြင်း- 6၊ 7၊ 8၊ 9၊ 10၊ J၊ Q၊ K၊ A။
2. ဝေါဟာရ အသုံးအနှုန်းများ-:
 - အပွင့်ကြီးဖဲချပ် - အပွင့်ကြီးဖဲချပ်အတွဲသည် ကစားပွဲရှိ အခြားသော ဖဲချပ်အတွဲများကို အနိုင်ယူနိုင်ပြီး ပါဝါအကြီးဆုံးဖြစ်သည်။
 - ကတ်များဖယ်ရှားခံလိုက်ရခြင်းမှာ ကစားပွဲပေါ်ရှိတိုက်ခိုက်ရေးကတ်များအား ကစားသမားမှ အနိုင်ယူလိုက်ခြင်းဖြစ်သည်။
 - ကတ်များ ဆွဲရခြင်းမှာ ကစားပွဲပေါ်ရှိ တိုက်ခိုက်ရေးကတ်များအား ကစားသမားမှ အနိုင် မယူနိုင်သည့် အခြေနေဖြစ်ပြီး ရှိသမျှကတ်များကို ကစားပွဲပေါ်ဆွဲရပါသည်။
 - ကတ်များမကျန်တော့ဘဲ ရှိသမျှကတ်အားလုံးလည်း အနိုင်ယူခံလိုက်ရလျှင် သရေသတ်မှတ်ပါသည်။ ဤအခြေအနေ၌ ကစားပွဲတွင် အနိုင်ရရှိသူများ သို့မဟုတ် ရှုံးနိမ့်သူများ မရှိပါ။
3. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-:
 - ကစားသမား 1 အနိုင်ရရန်/ ကစားမား 2 အနိုင်ရရန်/ သရေ (ကစားပွဲပြီးဆုံးချိန် ပြိုင်ဘက်မှ ဖဲချပ်များကျန်နေသေးသော်လည်း ကစားသမားတွင် ဖဲချပ်များကုန်သွားလျှင် အနိုင်ရသည်။ ကစားပွဲအပြီးတွင် ကစားသမားနှစ်ဦးလုံး၌ ဖဲချပ်များအားလုံးကုန်သွားလျှင် သရေအဖြစ် သတ်မှတ်ပါသည်။)
 - စုစုပေါင်း အကျော့ရေ (ကစားသမားတစ်ဦးမှ စတင်တိုက်ခိုက်လျှင် တစ်ကျော့စတင်ပြီး တိုက်ခိုက်လာသည့်ကတ်များအား ပြန်လည်တိုက်ခိုက်နိုင်ခြင်းမရှိဘဲ ဖဲချပ်များဆွဲယူရခြင်း သို့မဟုတ် ဖယ်ရှားခံရလျှင် ပွဲပြီးဆုံးမည်။)
 - ဖဲချပ်များဆွဲယူကာ ပြီးဆုံးသွားသော အကျော့ရေစုစုပေါင်း (အကျော့များ၌ ကစားပွဲပေါ်ရှိ ဖဲချပ်များအား ကစားသမားမှ မတိုက်ခိုက်နိုင်သည့်အချိန်။)
 - ဖဲချပ်များ ဖယ်ရှားခံရကာ ပြီးဆုံးသည့် အကျော့ရေစုစုပေါင်း - (ဖဲချပ်များ ဖယ်ရှားခံရကာ ပြီးဆုံးသွားသော အကျော့ရေများ။)

- ပထမအလှည့် (ပါဝါအပွင့်အသေးဆုံး ဖဲချပ်ရှိသည့်ကစားသမားမှ ပထမဆုံးတိုက်ခိုက်ရမည်၊ နှစ်ဦးလုံးတွင် ထိုကတ်ရှိလျှင် ကစားသမား 1 မှ စတင် တိုက်ခိုက်ရမည်။)
 - အပွင့်ကြီးဖဲချပ်အတွဲ။
 - အကျော့ (ကတ်ဖယ်ရှားမှု/ ကတ်ဆွဲမှု) - ရွေးချယ်ထားသော အကျော့သည် မည်သည့်ရလဒ်ဖြင့် ပြီးဆုံးသွားမည်လဲ။
 - ကစားမားမှ အဆင့်တူကတ် 4 ချပ်ကို ကိုင်ထားရန် (ပွဲချိန်တိုင်းတွင်။)
 - ကစားပွဲအပြီးတွင် ကစားသမား၏ ကတ်စုစုပေါင်း (ရှုံးနိမ့်သည့် ကျန်ရှိနေသော ကတ်အရေအတွက်၊ နှစ်ဦးလုံးကတ် 0 သာကျန်ပြီး ပွဲပြီးဆုံးသွားလျှင် သရေဖြစ်သည်။)
 - ဖဲထုပ်ရှိ နောက်ဆုံး တစ်ကတ်ကို ဘယ်သူဆွဲရလိမ့်မည်လဲ (ကစားပွဲပေါ်ရှိ ဖဲထုတ်၏ အောက်ဆုံးရှိကတ်သည် နောက်ဆုံးကတ် ဖြစ်ပါသည်။)
 - ဖဲထုပ်ရှိနောက်ဆုံးကတ်သည် မျက်နှာကတ် သို့မဟုတ် Ace ဖြစ်သည်။
 - မည်သူသည် ဖဲထုပ်မှ Trump Ace ကတ်ကို ဆွဲရလိမ့်မည်လဲ။
4. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။

11.104. ကတ်ဂိမ်း

ကတ်ဂိမ်း «21»

1. ကတ်ဂိမ်း «21» သည် classic ဂိမ်းအမျိုးအစားများထဲမှ ရွေးချယ်စရာကစားပွဲတစ်မျိုးဖြစ်ပါသည်။ ကစားပွဲအစတွင် ကစားသမားနှင့် ဖဲကတ်ဝေသူမှ အောက်ပါအတိုင်း အလှည့်ကျနှစ်ကတ်စီရရှိပါသည် - ကစားသမား-ကတ်ဝေသူ-ကစားသမား-ကတ်ဝေသူ။ တစ်ဦးဦးမှ အဆိုပါ နှစ်ကတ်ဖြင့် 21 မှတ်ရရှိသွားခဲ့လျှင် ကစားပွဲ အဆုံးသတ်သွားပြီး ရရှိသည့်အမှတ်များကို ယှဉ်ရမည်ဖြစ်သည်။ အခြားအချိန်များတွင် ကစားသမားအနေဖြင့် လိုချင်သည့်အတိုင်းတာအထိ သို့မဟုတ် လက်ထဲ၌ 5 ကတ်ပိုင်ဆိုင်သည်အထိ သို့မဟုတ် မိမိကတ်များ 21 မှတ်ရရှိသည်အထိ သို့မဟုတ် 21 မှတ်ထက်ပိုကျော်သွားသည်အထိ တစ်ကတ်ပြီးတစ်ကတ် ထပ်ဆွဲခွင့်ရှိသည်။ ကစားသမားသည် ကိန်းအမှတ်ကျော်သွားလျှင် အလိုအလျောက်ရှုံးသွားပါမည်။ အခြားအခြေအနေများအားလုံးတွင် ဖဲဝေပေးသူ၏ အလှည့်ဖြစ်ပါသည်။ ဖဲဝေသူသည် 17 မှတ်ထက်နည်းနေပြီး 5 ကတ်အပြည့်သေးလျှင် ကတ်နောက်ထပ်ဆွဲရမည်ဖြစ်သည်။ ဖဲဝေသူ၏ အမှတ်သည် ကစားသူထက်များနေလျှင် ရပ်ထား၍ ရပါသည်။ ဖဲချပ်ဝေသူမှ 21 မှတ်ကျော်သွားလျှင် သူတို့ရှုံးပါသည်။ အခြားအခြေအနေများအားလုံးတွင် ကစားသမားနှင့် ဖဲဝေပေးသူတို့၏ ရမှတ်များကို နှိုင်းယှဉ်ရပါမည်။ ပြိုင်ဘက်ထက် ရမှတ်ပိုများသူမှအနိုင်ရရှိမည်ဖြစ်ပြီး ရမှတ်တူညီနေလျှင် သရေဖြစ်ပါသည်။ "21" ဖဲကစားနည်းကို ပုံမှန် 36 ကတ်ပါ ဖဲအုပ်ဖြင့် ကစားရသည်။ ကတ်များ အဆင့်သတ်မှတ်ချက်- 6၊ 7၊ 8၊ 9၊ 10၊ J၊ Q၊ K၊ A။ ကတ်အဆင့်အလိုက် တန်ဖိုး ရှိပါသည်။ 6၊ 7၊ 8၊ 9၊ 10၊ 2၊ 3၊ 4၊ 11။ "Golden အမှတ်" သည် အနိုင်ရရှိမှု အစုအပေါင်းတစ်ခုဖြစ်ပြီး ကစားသမား/ဖဲဝေသူ မှ Aces နှစ်ကတ် (၎င်း ကို 21 မှတ်အဖြင့်မှတ်ယူသည်) ရရှိထားသောအခါ ဖြစ်သည်။
2. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင်

ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ မတူညီသောနေရာတွင် ပေါက်ကြေးများအကြား ကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။ ဆော့ဖ်ဝဲ ချို့ယွင်းချက်များ တစ်ခုခု ဖြစ်ခဲ့ပြီး ကစားပွဲကို ရပ်လိုက်ရလျှင် မရှင်းရသေးသော လောင်းကြေးများ အားလုံးကို ပြန်အမ်းပေးမည်ဖြစ်သည်။

3. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-

- အနိုင်ရခြင်း
- စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
- ဤဂိမ်းတွင် 21 မှတ်ရလိမ့်မည် (ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ)
- ဖဲဝေသူ/ကစားသမား မှ 21 မှတ်ရရှိမည် (ဟုတ်သည်/ မဟုတ်ပါ) w "Golden အမှတ်" ရှိမည်လော
- ကစားသမား/ဖဲဝေသူက "Golden အမှတ်" ရရှိမည်
- အမှတ်ပိုခြင်း (ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ)
- ဖဲဝေသူ/ ကစားသမားမှ အမှတ်ပိုသွားမည် (ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ)
- ကစားပွဲအား ဖဲဝေပေးမှုအဆုံးသတ်ခြင်း (ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ)
- ဖဲဝေသူ/ကစားသမားမှ A ကတ်ရရှိမည် (အစု)
- ဖဲဝေသူ/ကစားသမားမှ A ကတ်ရရှိမည် (အဆင့်)
- ဖဲဝေသူ/ကစားသမားမှ A ကတ်ရရှိမည်

Classic ကတ်ဂိမ်း «21»

1. ကစားပွဲအစတွင် ကစားသမားနှင့် ဖဲကတ်ဝေသူမှ တစ်ကတ်စီ ရရှိပါသည်။ ဖဲဝေသူ၏ ကတ်အား စားပွဲပေါ်တွင် မှောက်ထားပြီး ကတ်နံပါတ်တန်ဖိုးကို မမြင်ရပါ။ အခြားအချိန်များတွင် ကစားသမားအနေဖြင့် လိုချင်သည့်အတိုင်းတာအထိ သို့မဟုတ် လက်ထဲ၌ 5 ကတ်ပိုင်ဆိုင်သည်အထိ သို့မဟုတ် မိမိကတ်များ 21 မှတ်ရရှိသည်အထိ သို့မဟုတ် 21 မှတ်ထက်ပိုကျော်သွားသည်အထိ တစ်ကတ်ပြီးတစ်ကတ် ထပ်ဆွဲခွင့်ရှိသည်။ ကစားသူ တစ်ဦးဦးမှ 21 မှတ်ရလျှင် အလိုအလျောက်အနိုင်ရရှိပါသည်။ ကစားသမားသည် ကိန်းအမှတ်ကျော်သွားလျှင် ရှုံးပါသည်။ အခြားအခြေအနေများအားလုံးတွင် ဖဲဝေပေးသူ၏ အလှည့်ဖြစ်ပါသည်။ ပထမကတ်များကို လှန်ပြပြီး နောက်ထပ် တစ်ကတ်စီ ထပ်ဆွဲရမည်။ ဖဲဝေသူသည် 17 မှတ်ထက်နည်းနေပြီး 5 ကတ်အပြည့်သေးလျှင် ကတ်နောက်ထပ်ဆွဲရမည်ဖြစ်သည်။ ဖဲချပ်ဝေသူမှ 21 မှတ်ကျော်သွားလျှင် သူတို့ရှုံးပါသည်။ အခြားအခြေအနေများအားလုံးတွင် ကစားသမားနှင့် ဖဲဝေပေးသူတို့၏ ရမှတ်များကို နှိုင်းယှဉ်ရပါမည်။ ပြိုင်ဘက်ထက် ရမှတ်ပိုများသူမှအနိုင်ရရှိမည်ဖြစ်ပြီး ရမှတ်တူညီနေလျှင် သရေဖြစ်ပါသည်။ "21" ဖဲကစားနည်းကို ပုံမှန် 36 ကတ်ပါ ဖဲအုပ်ဖြင့် ကစားရသည်။ ကတ်များ အဆင့်သတ်မှတ်ချက်- 6၊ 7၊ 8၊ 9၊ 10၊ J၊ Q၊ K၊ A။ ကတ်အဆင့်အလိုက် တန်ဖိုး ရှိပါသည်။ 6၊ 7၊ 8၊ 9၊ 10၊ 2၊ 3၊ 4၊ 11။ ကစားပွဲတွင် 21 မှတ်ရရှိနိုင်သည့် အထူးအစု နှစ်မျိုးရှိသည်-

- Aces နှစ်ကတ် ပိုင်ဆိုင်ထားခြင်း ("Golden အမှတ်")
- ရပ်ပုံကတ် ငါးကတ် (J၊ Q၊ K) ပိုင်ဆိုင်ထားခြင်း ("ရပ်ပုံ ငါးပုံ")

2. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ မတူညီသောနေရာတွင် ပေါက်ကြေးများအကြား ကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။ ဆော့ဖ်ဝဲ ချို့ယွင်းချက်များ တစ်ခုခု ဖြစ်ခဲ့ပြီး ကစားပွဲကို

ရပ်လိုက်ရလျှင် မရှင်းရသေးသော လောင်းကြေးများ အားလုံးကို ပြန်အမ်းပေးမည်ဖြစ်သည်။

3. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-

- အနိုင်ရခြင်း
- စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
- ဤဂိမ်းတွင် 21 မှတ်ရလိမ့်မည် (ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ)
- ဖဲဝေသူ/ ကစားသမားမှ 21 မှတ် ရရှိမည် (ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ)
- "Golden အမှတ်" ရှိမည်လား
- ကစားသမား/ဖဲဝေသူက "Golden အမှတ်" ရရှိမည်
- "ရုပ်ပုံ ငါးပုံ" (21 မှတ်)
- ကစားသမား/ဖဲဝေသူတွင် "ရုပ်ပုံ ငါးပုံ" ရှိမည် (21 မှတ်)
- အမှတ်ပိုခြင်း (ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ)
- ဖဲဝေသူ/ ကစားသမားမှ အမှတ်ပိုသွားမည် (ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ)
- ကတ်အရေအတွက်အတိအကျ
- ဖဲဝေသူ/ကစားသမားမှ A ကတ်ရရှိမည် (အစု)
- ဖဲဝေသူ/ကစားသမားမှ A ကတ်ရရှိမည် (အဆင့်)

ဒိုတာ 21။ 3 ပွဲအထိ အနိုင်ရရှိမှု

1. ဤဂိမ်းကို ဒိုတာ ဇာတ်ကောင်များဖြင့်ကစားရပါသည်။ ဂိမ်းများတွင် အကျော့ရေများစွာ ပါဝင်ပါသည်။ တစ်ကျော့နိုင်သည့် ကစားသမားမှ 1 မှတ်ရပါသည်။ ကစားသမား တစ်ဦးမှ 3 မှတ်ရရှိသည်အထိ ဂိမ်းကို ဆက်တိုက်ကစားရပါသည်။ ကတ်ဂိမ်း "21" ၏ စည်းမျဉ်းများအတိုင်း ပွဲစဉ်အကျော့များကို ကစားရသည်။
2. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။ ဆော့ဖ်ဝဲ ချို့ယွင်းချက်များ တစ်ခုခု ဖြစ်ခဲ့ပြီး ကစားပွဲကို ရပ်လိုက်ရလျှင် မရှင်းရသေးသော လောင်းကြေးများ အားလုံးကို ပြန်အမ်းပေးမည်ဖြစ်သည်။

3. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-

- ကစားပွဲတစ်ခုလုံးတွင်-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - စုစုပေါင်း သရေပွဲ။
 - မှန်ကန်သော ရမှတ်
 - ဆက်တိုက်အနိုင်ရရှိမှုများ
- အကျော့တစ်ခုတွင်-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - ဤဂိမ်းတွင် 21 မှတ်ရလိမ့်မည် (ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ)
 - ဖဲဝေသူ/ ကစားသမားမှ 21 မှတ် ရရှိမည် (ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ)

- "Golden အမှတ်" ရှိမည်လား
- ကစားသမား/ဖဲဝေသူက "Golden အမှတ်" ရရှိမည်
- အမှတ်ပိုခြင်း (ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ)
- ဖဲဝေသူ/ ကစားသမားမှ အမှတ်ပိုသွားမည် (ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ)
- ကစားပွဲအား ဖဲဝေပေးမှုအဆုံးသတ်ခြင်း (ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ)
- ဖဲဝေသူ/ကစားသမားမှ A ကတ်ရရှိမည် (အစု)
- ဖဲဝေသူ/ကစားသမားမှ A ကတ်ရရှိမည် (အဆင့်)

11.105. Seca

1. Seca ဂိမ်း မှာ ကစားသမားနှစ်ဦး ယှဉ်ပြိုင်ကစားရသည့် ကတ်ဂိမ်းအမျိုးအစားတစ်ခုဖြစ်ပါသည်။
2. ဤဂိမ်း၏အဓိကပန်းတိုင်မှာ ပြိုင်ဘက်ထက် အမှတ်များများ ပိုမိုရရှိရန်ဖြစ်သည်။ ဤဂိမ်းအတွက် ခြောက်ပွင့်များမှ Aces များအထိ 36 ကတ်ပါ ဖဲအုပ်ကို အသုံးပြုပါသည်။
3. ကစားသမားတိုင်းအား သုံးကတ်စီ ဝေပေးပါသည်။ အမှတ်အများဆုံးရရှိသော ကစားသမားသည် အနိုင်ရရှိပြီး အမှတ်တူညီနေလျှင် သရေဖြစ်သည်။
4. တန်ဖိုး- ace- 11 မှတ်၊ နံပါတ် ခြောက်မှ ၁၀ ကြားရှိ မျက်နှာတန်ဖိုးရှိ ကတ်များ၊ jack၊ queen နှင့် king - 10 မှတ်
5. အဆင့်တူ ကတ်သုံးကတ်အား ဆွဲမိလျှင် အမှတ်ပေါင်းသည် ကတ်အားလုံး၏ စုစုပေါင်းဖြင့် ညီမျှပါသည်။ ဥပမာ- ကစားသမားတစ်ယောက်တွင် spades ၏ jack ကတ် နှင့် spades ၏ နံပါတ်ရှစ် တစ်ကတ်ရှိလျှင် 18 မှတ် ဖြစ်ပါသည်။ Aces နှစ်ခုပါသော ကတ်အစုတိုင်း၏ ရမှတ်ပေါင်းမှာ အမြဲတမ်း 22 မှတ်ဖြစ်ပြီး aces သုံးခုပါလျှင် 33 မှတ်ဖြစ်ပါသည်။ Spades ၏ ace၊ clubs ၏ ace နှင့် spades ၏ king တို့ကို ပေါင်းလိုက်လျှင် 32 မှတ်မဟုတ်ဘဲ 22 မှတ်သာရသည်။
6. Clubs နံပါတ် ခြောက်ကို ဂျိုကာအဖြစ် မှတ်ယူပြီး မည်သည့်ကတ်နှင့်မဆို ကစားနိုင်သည်(ပေါင်းစပ်နိုင်သည်)။ ဂျိုကာသည် 11 မှတ်ကျသည်။ ဥပမာ- clubs ခြောက်၊ clubs ၏ ace နှင့် spades ၏ ace တို့သည် 33 မှတ်ဖြစ်သည်။
7. ကစားပွဲတစ်ခု၏ အကောင်းဆုံးပေါင်းစပ်မှုမှာ ခြောက်နံပါတ် သုံးခုဖြစ်ကာ တစ်ခုမှာ clubs နံပါတ် ခြောက်ဖြစ်နေလျှင် 36 မှတ်အထိ ရရှိပါသည်။ ကစားပွဲတစ်ခု၏ အကောင်းဆုံးပေါင်းစပ်မှုမှာ ခြောက်နံပါတ် သုံးခုဖြစ်ကာ တစ်ခုမှာ clubs နံပါတ် ခြောက်ဖြစ်နေလျှင် 36 မှတ်အထိ ရရှိပါသည်။
8. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်များအကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းစားရုံမှ အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
9. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - စုစုပေါင်း
 - တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း
 - စုစုပေါင်း (စုံ၊ မ)
 - ကစားသမား 1/ ကစားသမား 2 ရမှတ်စုစုပေါင်း (ရမှတ်အရေအတွက် အတိအကျ)
 - ကစားသမားအယောက်တိုင်း၏ ရမှတ်စုစုပေါင်း (ရမှတ်အရေအတွက် အတိအကျ)

- ကစားသမားတစ်ဦးစီတိုင်း ရမည့်အမှတ် (အထက်/အောက်/ ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ)
- ကစားသမား 1/ ကစားသမား 2 ရမည့် ဖဲချပ်/ အစု/ အဆင့်
- ကစားသမားတစ်ဦးမှ တစ်ကတ်ရလိမ့်မည်

11.106. ပိုကာ

1. ပိုကာသည် ဖဲချပ်ဂိမ်းတစ်မျိုးဖြစ်ပြီး အမှတ်အများဆုံး ဖဲချပ်အစုကို ရရှိသည့် ကစားသမားမှ အနိုင်ရရှိပါသည်။ ဂိမ်းတစ်ခုတွင် ကစားသမားနှစ်ဦး ပါဝင်ကစားရပါသည်။ ပိုကာကို 52 ချပ်ပါ ဖဲအုပ်ဖြင့်ကစားရပါသည်။ ကတ်များ အဆင့်သတ်မှတ်ချက်- 2၊ 3၊ 4၊ 5၊ 6၊ 7၊ 8၊ 9၊ 10၊ J၊ Q၊ K၊ A။
2. ပိုကာဖဲကစားနည်း-
 - Royal flush ဆိုသည်မှာ နိုင်ချေအမြင့်ဆုံးအခြေအနေဖြစ်ပြီး အမြင့်ဆုံး 5 ကတ်(ace၊ king၊ queen၊ jack၊ ten)ကို အစဉ်လိုက် ပိုင်ဆိုင်ထားခြင်းဖြစ်ပါသည်။ ဥပမာ- A V K V Q V J V 10။
 - Straight flush ဆိုသည်မှာ 9* 8* 7* 6* 5* ကဲ့သို့ အမျိုးတူ နံပါတ်အစဉ်လိုက်ပါရှိသော ကတ် ငါးကတ်အား တစ်စုတည်း ပိုင်ဆိုင်ထားရှိခြင်းဖြစ်ပါသည်။ Ace ကတ်ကို နံပါတ် အကြီး သို့မဟုတ် အသေး နှစ်မျိုးထဲမှ ကြိုက်ရာ တစ်ခုသတ်မှတ်နိုင်ပါသည်။ 5^ 4^ 3^ 2^ A^ သည် နံပါတ် အသေးဆုံး straight flush ဖဲချပ်အတွဲဖြစ်ပါသည်။
 - လေးမျိုးအစုဆိုသည်မှာ အဆင့်တူ ဖဲချပ် လေးချပ်ပါဝင်သော ပိုကာလက်တစ်ခုဖြစ်ပါသည်။ ဥပမာ- 3V 3^ 3* 3*။
 - Full house ဆိုသည်မှာ အဆင့်တူ ဖဲသုံးချပ်နှင့် အခြားဖဲချပ် နှစ်ချပ်တို့ပါဝင်သော ပိုကာလက်တစ်ခုဖြစ်ပါသည်။ ဥပမာ- 10V 10^ 10* 8* 8V။
 - Flush ဆိုသည်မှာ အမျိုးတူ ဖဲချပ် ငါးချပ်ပါရှိသော ပိုကာလက်တစ်ခုဖြစ်ပါသည်။ ဥပမာ - K* J* 8* 4* 3*။
 - Straight flush ဆိုသည်မှာ 5^ 4V 3* 2^ A^ ကဲ့သို့ အမျိုးအစား မတူသော်လည်း နံပါတ်အစဉ်လိုက်ပါရှိသော ကတ် ငါးကတ်အား တစ်စုတည်း ပိုင်ဆိုင်ထားရှိခြင်းဖြစ်ပါသည်။ တစ်တန်းထဲအဖြစ်ရရှိရန် ace သည် king ထက် ပိုမြင့်နိုင်သကဲ့သို့ နံပါတ် နှစ်ထက်လည်း ပိုနိမ့်နိုင်ပါသည်။ ဥပမာအားဖြင့် ကတ်အစုတစ်ခုအား အနိမ့်ဆုံး A ♦ ဖြင့်စတင်ကာ အမြင့်ဆုံး ကတ် 5 ♦ ဖြစ်နိုင်ပါသည်။ နံပါတ်အသေးဆုံး ကတ်အစုမှာ နံပါတ် ငါးမှ ace အထိဖြစ်ပြီး နံပါတ်အမြင့်ဆုံးမှာ တစ်ဆယ်မှ ace အထိဖြစ်ပါသည်။
 - သုံးမျိုးအစုဆိုသည်မှာ အဆင့်တူ ဖဲချပ် သုံးချပ်ပါဝင်သော ပိုကာလက်တစ်ခုဖြစ်ပါသည်။ ဥပမာ- 7* 7V 7*။
 - နှစ်မျိုးအစုဆိုသည်မှာ အဆင့်တူ ဖဲချပ် နှစ်ချပ်ပါဝင်သော ပိုကာလက်တစ်ခုဖြစ်ပါသည်။ ဥပမာ- 8* 8* 4V 4*။
 - တစ်စုဆိုသည်မှာ အဆင့်တူ ဖဲချပ် နှစ်ချပ်ပါဝင်သော ပိုကာလက်တစ်ခုဖြစ်ပါသည်။ ဥပမာ- 9V 9*။
 - နံပါတ်အမြင့်ကတ်မှာ အထက်ပါ A^ 10^ 9* 5* 4* (ace-high) ကဲ့သို့သော ပေါင်းစပ်မှုမျိုးမဟုတ်ပါ။
3. Kicker ဖဲချပ်သည် ပိုကာလက်တစ်ခု၏ အဆင့်ဆုံးဖြတ်ရာတွင် ထည့်သွင်းမှု မရှိသော်လည်း အဆင့်တူညီမှုရှိသော လက်များကို ခွဲခြားရာတွင် အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ အကယ်၍ hands တူညီနေလျှင် kicker အများဆုံးပိုင်ဆိုင်သူမှ အနိုင်ရမည်ဖြစ်သည်။ ၎င်းအား အောက်ပါအတိုင်း ဖော်ပြရပါမည်-
 - ပိုကာ ဖဲကစားပွဲတွင် ဖဲချပ် လေးချပ် သို့မဟုတ် ပို၍နည်းသည့်အချိန်မျိုးတွင်သာ kicker ကတ်ကို ထည့်သွင်းရေတွက်သည်။ ဖဲချပ် 5 ကတ် (အပွင့်တူဖဲချပ်အစုများနှင့် နံပါတ်အစဉ်လိုက် ဖဲချပ်များ

အားလုံး) ပိုကာလက်တွင် ၎င်းသည် ပါဝင်မှုမရှိဘဲ ထိုးငွေစုစုပေါင်းကို ထက်ဝက်ပိုင်းထားပါသည်။

- Kicker ကတ်ဖြင့်သာမဟုတ်ဘဲ အခြားသော ဖဲချပ်အလွတ်များအဖြင့်လည်းအသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ ၎င်းတို့၏ နံပါတ်များကို community ဖဲကတ်များ (ပိုကာဂိမ်းတွင် 5 မျိုးရှိသည်) နှင့် လက်ရှိ ဖဲကတ်များအကြား မတူညီမှုအပေါ်မူတည်၍ ဆုံးဖြတ်သည်။ ထို့ကြောင့် တစ်တွဲတွင် 3 kicker တစ်စုတွင် 2 တွဲ သို့မဟုတ် ပိုကာဂိမ်းရှိ လေးကတ်တစ်မျိုး တွင် 1 kicker ရှိနိုင်ပါသည်။

4. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။

Indian Poker

1. Indian Poker သည် ပြိုင်ဘက်နှစ်ဦး ကစားရသော ဖဲချပ်ဂိမ်းတစ်ခု ဖြစ်ပါသည်။
2. ကစားပွဲ၏ ရည်ရွယ်ချက်မှာ ပြိုင်ဘက်ထက် အမှတ်ပိုမြင့်သော ဖဲချပ်အစုကိုဆွဲရမည် ဖြစ်ပါသည်။ ဤဂိမ်းကို 52 ချပ်ပါ ဖဲအုပ်ဖြင့်ကစားရပါသည်။ ကတ်များ အဆင့်သတ်မှတ်ချက်- 2၊ 3၊ 4၊ 5၊ 6၊ 7၊ 8၊ 9၊ 10၊ J၊ Q၊ K၊ A။
3. ဤဂိမ်းကို လေးကျော့ ကစားရပါသည်။ ပထမအကျော့တွင် ကစားသမားနှစ်ဦးလုံးတွင် ဖဲချပ်များမရှိပါ။ ဒုတိယအကျော့တွင် ကစားသမားတစ်ဦးစီကို တစ်ကတ်စီပေးပါသည်။ တတိယအကျော့တွင် ကစားသမားတစ်ဦးစီကို နောက်ထပ် တစ်ကတ်စီပေးပါသည်။ စတုတ္ထအကျော့တွင် ကစားသမားတစ်ဦးစီကို တတိယကတ် တစ်ကတ်စီနှင့် နောက်ဆုံးကတ် တစ်ကတ်စီပေးပါသည်။ ထို့နောက် ကစားသမားတစ်ဦးစီ၏ ရရှိထားသော ဖဲချပ်သုံးကတ် ရမှတ်အပေါ် အခြေခံ၍ အနိုင်ရရှိသူကို ဆုံးဖြတ်ပါသည်။
4. အဆင့်အမြင့်ဆုံးမှ အနိမ့်ဆုံးသို့ စဉ်ထားသော ပိုကာဖဲချပ်အစဉ်များ-
 - သုံးမျိုးတစ်စု - တန်ဖိုးတူ သုံးကတ် (ဥပမာ- 3♥ 3♦ 3♣)။
 - အပွင့်တူတစ်တန်းတည်း - အပွင့်တူ နံပါတ်အစဉ်လိုက်သုံးကတ် (ဥပမာ- 9♠ 8♠ 7♠)။ Ace ကို ပထမဆုံး သို့မဟုတ် နောက်ဆုံးနေရာတွင် ထားနိုင်သည် (ဆိုလိုသည်မှာ QKA နှင့် A23 တို့သည် အပွင့်တူတစ်တန်းတည်းကတ်များ ဖြစ်သော်လည်း KA2 ကို အပွင့်တူတစ်တန်းတည်းအဖြစ် မသတ်မှတ်ပါ)။ A23 ကို အမြင့်ဆုံး အပွင့်တူတစ်တန်းတည်း ကတ်များအဖြစ် သတ်မှတ်ထားပြီးနောက် QKA၊ JQK၊ 10JQ စသည်ဖြင့် အနိမ့်ဆုံး 234 အထိ အစဉ်လိုက် ရနိုင်ပါသည်။
 - တစ်တန်းတည်း - အပွင့်မညီသို့ပင်ဖြစ်စေ နံပါတ်အစဉ်လိုက်သုံးကတ် (ဥပမာ- 5♦ 4♥ 3♠)။ Ace ကို ပထမဆုံး သို့မဟုတ် နောက်ဆုံးနေရာတွင် ထားနိုင်သည် (ဆိုလိုသည်မှာ QKA နှင့် A23 တို့သည် နံပါတ်အစဉ်လိုက်ကတ်များ ဖြစ်သော်လည်း KA2 ကို တစ်တန်းတည်းအဖြစ် မသတ်မှတ်ပါ)။ A23 ကို အမြင့်ဆုံး နံပါတ်အစဉ်လိုက်ကတ်များအဖြစ် သတ်မှတ်ထားပြီးနောက် QKA၊ JQK၊ 10JQ စသည်ဖြင့် အနိမ့်ဆုံး 234 အထိ အစဉ်လိုက် ရနိုင်ပါသည်။
 - အပွင့်တူအစု - အပွင့်တူ သုံးကတ် (ဥပမာ- K♠ B♠ 8♠)။
 - အပူး - တန်ဖိုးတူ နှစ်ကတ် (ဥပမာ- 9♥ 9♠)။
 - အမြင့်ကတ် - အထက်ဖော်ပြပါကတ်အစုများ တစ်ခုမှမဟုတ် (ဥပမာ- "ace အမြင့်" ဖဲချပ်အစု - A♦ 10♦ 9♠)။
5. ကစားသမားနှစ်ဦးတွင် တူညီသော အဆင့်သတ်မှတ်ချက်ရှိသည့် ဖဲချပ်အစုများ ရှိပါက ၎င်းတို့၏လက်ထဲတွင် အဆင့်ပိုမြင့်သောကတ် ပိုင်ဆိုင်သော ကစားသမားသည် အနိုင်ရသူ ဖြစ်သည် (အထက်တွင်ဖော်ပြထားသော နံပါတ်စဉ်အလိုက် ဖဲချပ်အစုများမှအပ)။

- ကစားသမားနှစ်ဦးလုံးတွင် တန်ဖိုးတူအမြင့်ကတ်ဖြင့် အပွင့်တူအစု ရှိပါက ဒုတိယအမြင့်ဆုံးကတ်တန်ဖိုးကို အသုံးပြု၍ အနိုင်ရရှိသူကို ဆုံးဖြတ်ပါသည် (ထို့နောက် လိုအပ်ပါက တတိယကတ်)။
- ကစားသမားများတွင် တန်ဖိုးတူ အပူးကတ်အစုများ ရှိပါက အမြင့်ဆုံး တတိယကတ်ရှိသူအပေါ် မူတည်၍ အနိုင်ရရှိသူကို ဆုံးဖြတ်ပါသည်။
- ကစားသမားအားလုံး၏ ကတ်များကို နှိုင်းယှဉ်ကြည့်ရာတွင် တန်ဖိုးအတိအကျ တူညီပါက ရလဒ်သည် သရေ ဖြစ်သည်။

6. ရရှိနိုင်သော လောင်းကြေး အမျိုးအစားများ-

- ကစားသမား 1 အနိုင်ရမည် / ကစားသမား 2 အနိုင်ရမည်
- အနိုင်ရ ပေါင်းစပ်မှုများ- သုံးမျိုးတစ်စု
- သုံးမျိုးတစ်စုဖြင့် ကစားသမား 1 အနိုင်ရမည် / ကစားသမား 2 အနိုင်ရမည်
- အနိုင်ရဖဲချပ်အစဉ် - အပွင့်တူတစ်တန်းတည်း (ကစားသမား နှစ်ဦးလုံးတွင် အပွင့်တူတစ်တန်းတည်းကတ်များရှိပြီး ရလဒ် သရေကျပါက လောင်းကြေးကို အရှုံးဟု သတ်မှတ်ပါမည်)
- အပွင့်တူတစ်တန်းတည်းအစုဖြင့် ကစားသမား 1 အနိုင်ရမည် / ကစားသမား 2 အနိုင်ရမည် (ကစားသမား နှစ်ဦးလုံးတွင် အပွင့်တူတစ်တန်းတည်းကတ်များရှိပြီး ရလဒ် သရေကျပါက လောင်းကြေးကို အရှုံးဟု သတ်မှတ်ပါမည်)
- အနိုင်ရဖဲချပ်အစဉ် - တစ်တန်းတည်း (ကစားသမား နှစ်ဦးလုံးတွင် အပွင့်မတူသော တစ်တန်းတည်းကတ်အစုရှိပြီး ရလဒ် သရေကျပါက လောင်းကြေးကို အရှုံးဟု သတ်မှတ်ပါမည်)
- အပွင့်မတူ တစ်တန်းတည်းကတ်အစုဖြင့် ကစားသမား 1 / ကစားသမား 2 အနိုင်ရမည် (ကစားသမား နှစ်ဦးလုံးတွင် အပွင့်မတူသော တစ်တန်းတည်းကတ်အစုရှိပြီး ရလဒ် သရေကျပါက လောင်းကြေးကို အရှုံးဟု သတ်မှတ်ပါမည်)
- အနိုင်ရဖဲချပ်အစဉ် - အပွင့်တူအစု (ကစားသမား နှစ်ဦးလုံးတွင် အပွင့်တူအစုများရှိပြီး ရလဒ် သရေကျပါက လောင်းကြေးကို အရှုံးဟု သတ်မှတ်ပါမည်)
- အပွင့်တူအစုဖြင့် ကစားသမား 1 / ကစားသမား 2 အနိုင်ရမည် (ကစားသမား နှစ်ဦးလုံးတွင် အပွင့်တူအစုရှိပြီး ရလဒ် သရေကျပါက လောင်းကြေးကို အရှုံးဟု သတ်မှတ်ပါမည်)
- အနိုင်ရဖဲချပ်အစဉ် - အပူး (ကစားသမား နှစ်ဦးလုံးတွင် အပူး တစ်စုံစီ ရှိပြီး ရလဒ် သရေကျပါက လောင်းကြေးကို အရှုံးဟု သတ်မှတ်ပါမည်)
- အပူးတစ်စုံဖြင့် ကစားသမား 1 / ကစားသမား 2 အနိုင်ရမည် (ကစားသမား နှစ်ဦးလုံးတွင် အပူးတစ်စုံစီရှိပြီး ရလဒ် သရေကျပါက လောင်းကြေးကို အရှုံးဟု သတ်မှတ်ပါမည်)

7. ဝန်ထမ်းအဖွဲ့ဝင်များက အမှားအယွင်းတစ်စုံတစ်ရာ လုပ်မိသည့်အခါ။

လောင်းကြေးများလက်ခံသောအခါတွင် ဆော့ဖ်ဝဲချို့ယွင်းမှုတစ်စုံတစ်ရာ ဖြစ်ပေါ်သည့်အခါ (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ ဝတ်ဆိုင်၏ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်ကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) သို့မဟုတ် လောင်းကြေးများကို မှားယွင်းစွာလက်ခံထားကြောင်း အခြားညွှန်ပြချက်များရှိသည့်အခါတွင် လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေငြာနိုင်ပါသည်။

ဆော့ဖ်ဝဲ ချို့ယွင်းချက်များ တစ်ခုခု ဖြစ်ခဲ့ပြီး ကစားပွဲကို ရပ်လိုက်ရလျှင် မရှင်းရသေးသော လောင်းကြေးများ အားလုံးကို ပေါက်ကြေး 1 ဖြင့် ရှင်းပေးပါသည်။

11.107. Baccarat (ဖဲဂိမ်း)

1. Baccarat သည် ခိုင်ကိုင်သူတစ်ဦးနှင့် ကစားသမားတစ်ဦး ပါဝင်ကစားရသည့် ဖဲဂိမ်းတစ်မျိုးဖြစ်ပါသည်။ တစ်ဦးထက် တစ်ဦးအမှတ်ပိုရရန် ကြိုးစားရပါသည်။ 52 ကတ်ပါ ဖဲချပ်ခြောက်အုပ်ကို အသုံးပြုသည် (2 မှ ace အထိ)။ ကတ်တန်ဖိုးများ - aces = 1 မှတ်၊ ကတ်နံပါတ် 2 မှ 9 = 2-9 မှတ်၊ ကတ်နံပါတ်အရပြီးနောက် ပုံကတ်များနှင့် 10s = 0 မှတ်။ အများဆုံး 9 မှတ်အထိ ရရှိနိုင်သောကြောင့် စုစုပေါင်းရမှတ်အား မော်ကျူး 10 ဖော်မြူလာ နည်းအရ ဆုံးဖြတ်ပါသည်။ ဥပမာ အားဖြင့်- $7 + 6 = 13 = 3$ သို့မဟုတ် $7 + 6 + 8 = 21 = 1$ ။

ကစားပွဲအစတွင် ခိုင်ကိုင်သူနှင့် ကစားသမားမှ ဖဲနှစ်ချပ်စီ ရရှိမည်ဖြစ်သည်။ တစ်ဦးဦးမှ 8 သို့မဟုတ် 9 မှတ်ရလျှင် ကစားပွဲပြီးဆုံးပါသည်။ သတ်မှတ်ထားသည့် အခြေနေများတွင် တတိယမြောက်ဖဲတစ်ချပ်ကို ဆွဲယူနိုင်ပါသည်။

ကစားသမားအတွက် တတိယမြောက်ကတ်စည်းမျဉ်း - 5 မှတ် သို့မဟုတ် ပိုနည်းနေလျှင် ကစားသမားမှ တတိယမြောက် ဖဲချပ်ကို ရယူနိုင်ပါသည်။ ခိုင်ကိုင်သူအတွက် တတိယမြောက်ကတ်စည်းမျဉ်း -

- ကစားသမားမှ တတိယကတ် ထပ်မံဆွဲဘဲ ခိုင်ကိုင်သူတွင်လည်း 5 မှတ်ထက်ပိုနေလျှင် ခိုင်ကိုင်သူမှ တတိယမြောက်ကတ်ကို ထပ်မံဆွဲရပါ။
- ကစားသမားမှ တတိယကတ် ထပ်မံဆွဲသော်လည်း ခိုင်ကိုင်သူတွင်လည်း 5 မှတ် (သို့) ပိုနည်းနေလျှင် ခိုင်ကိုင်သူမှ တတိယမြောက်ကတ် ထပ်ဆွဲနိုင်ပါသည်။
- ကစားသမားမှ တတိယကတ်ထပ်ဆွဲပြီး ခိုင်ကိုင်သူတွင်လည်း 0-2 မှတ်သာရှိနေလျှင် ခိုင်ကိုင်သူမှ တတိယမြောက်ကတ် ထပ်ဆွဲနိုင်ပါသည်။
- ခိုင်ကိုင်သူ၌ 3 မှတ်ရရှိထားကာ ကစားသမားမှ တတိယကတ် ထပ်ဆွဲပြီး ၎င်းကတ်သည် နံပါတ် 8 မဟုတ်လျှင် ခိုင်ကိုင်သူမှ တတိယမြောက်ကတ် ထပ်ဆွဲနိုင်ပါသည်။
- ခိုင်ကိုင်သူ၌ 4 မှတ်ရရှိထားကာ ကစားသမားမှ တတိယကတ်ထပ်ဆွဲပြီး ၎င်းကတ်သည် နံပါတ် 2 နှင့် 7 ကြားဖြစ်လျှင် ခိုင်ကိုင်သူမှ တတိယမြောက်ကတ် ထပ်ဆွဲ နိုင်ပါသည်။
- ခိုင်ကိုင်သူ၌ 5 မှတ်ရရှိထားကာ ကစားသမားမှ တတိယကတ်ထပ်ဆွဲပြီး ၎င်းကတ်သည် နံပါတ် 4 နှင့် 7 ကြားဖြစ်လျှင် ခိုင်ကိုင်သူမှ တတိယမြောက်ကတ် ထပ်ဆွဲ နိုင်ပါသည်။
- ခိုင်ကိုင်သူ၌ 6 မှတ်ရရှိထားကာ ကစားသမားမှ တတိယကတ် ထပ်ဆွဲပြီး ၎င်းကတ်သည် နံပါတ် 6 သို့မဟုတ် 7 ဖြစ်လျှင် ခိုင်ကိုင်သူမှ တတိယမြောက်ကတ် ထပ်ဆွဲနိုင်ပါသည်။
- ကစားသမားမှ တတိယကတ် ထပ်ဆွဲသော်လည်း ခိုင်ကိုင်သူတွင် 7 မှတ် ရှိနေလျှင် ခိုင်ကိုင်သူမှ တတိယမြောက်ကတ် ထပ်မံဆွဲရပါ။

2. ဝန်ထမ်းအဖွဲ့ဝင်များသည် အမှားအယွင်းများကျူးလွန်ပါက သို့မဟုတ် လောင်းကြေးလက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ချို့ယွင်းချက်တစ်စုံတစ်ရာ ဖြစ်ပေါ်ပါက (ဥပမာ- လောင်းကြေးများအတွင်း သိသာထင်ရှားသော လွှဲမှားမှုများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်ကဏ္ဍများတွင် ပြသထားသည့် မညီမျှမှုများ ကြားနှင့် လောင်းကြေးစလစ် စသည်တို့) လောင်းကြေးများကို မှားယွင်းစွာ လက်ခံထားကြောင်း ညွှန်ပြချက် တွေ့ပါက လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။

3. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-:

- အနိုင်ရခြင်း
- စုစုပေါင်း
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း
- ဟန်းဒီးကပ်
- စုစုပေါင်း စုံ/မ
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း စုံ/မ
- ဖဲဝေပြီးပြီးချင်း ပွဲပြီးဆုံးမည် ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ

- ရမှတ်အရေအတွက်အတိအကျ
- ကစားသမား/ဒိုင်ကိုင်သူ ကတ် စုစုပေါင်း
- ကစားသမား/ဒိုင်ကိုင်သူမှ တတိယကတ်ရမည် ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ
- ကစားသမား/ဒိုင်ကိုင်သူမှ ဖဲချပ်တစ်ချပ်ရမည် (အစုံ/အဆင့်)

11.108. အန်စာတုံး

1. ဤဂိမ်းတွင် ကစားသမားနှစ်ဦး ပါဝင်ပါသည်။ ကစားသမားများမှ အန်စာတုံး 2 ခုအား အလှည့်ကျ လိုမှီရသည်။ ပွိုင့်အများဆုံးရသည့် ကစားသမားက အနိုင်ရရှိသည်။ ကစားသမားနှစ်ဦးလုံးသည် ပွိုင့်အရေအတွက် တူပါက၊ ဂိမ်းကို သရေပွဲအဖြစ် အဆုံးသတ်ပါမည်။ ကစားပွဲများကို 2 ကျောစီ ကစားရသည်။ ပထမအကျောတွင် ကစားသမား 1 နှင့် ကစားသမား 2 မှ အန်စာတုံး နှစ်ခုကို တစ်ကြိမ်စီ အလှည့်ကျ လိုမှီရမည်။ ဒုတိယအကျောကိုလည်း ပထမနည်းတူ ကစားရမည်။
2. . အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။ ဆော့ဖ်ဝဲ ချို့ယွင်းချက်များ တစ်ခုခု ဖြစ်ခဲ့ပြီး ကစားပွဲကို ရပ်လိုက်ရလျှင် မရှင်းရသေးသော လောင်းကြေးများ အားလုံးကို ပြန်အမ်းပေးမည်ဖြစ်သည်။
3. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - ကစားပွဲတစ်ခုလုံးတွင်-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - နှစ်ဆအခွင့်အရေး
 - စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - ဟန်းဒီးကပ်
 - စုစုပေါင်း (စုံ၊ မ)
 - တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း (စုံ၊ မ)
 - ရမှတ်အရေအတွက်အတိအကျ
 - အကျော့/ပွဲစဉ်(1stအကျော့ ရလဒ်/ ကစားပွဲရလဒ်)
 - အကျော့များမှ ရလဒ်များ
 - အကျော့များမှ သရေပွဲများ
 - နှစ်ကျော့စလုံး ဘယ်သူနိုင်မလဲ
 - နှစ်ကျော့စလုံး ဘယ်သူဆုံးရှုံးမလဲ
 - ဘယ်နံပါတ် ပေါက်မလဲ
 - ဂဏန်းနှစ်ခုက ဘာလဲ
 - အကျော့တစ်ခုတွင်-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - နှစ်ဆအခွင့်အရေး
 - စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)

- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
- ဟန်းဒီးကပ်
- စုစုပေါင်း (စုံ၊ မ)
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း (စုံ၊ မ)

11.109. StarCraft

1. StarCraft ဂိမ်းတွင် အချိန်နှင့်တစ်ပြေးညီ နည်းဗျူဟာဂိမ်း၏ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု ပါဝင်သည်။ 2 သင်း ယှဉ်ပြိုင်ကစားကြသည်။ လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
2. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။ လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
3. ပြိုင်ဘက်၏ အဆောက်အအုံများအားလုံးကို ဖျက်ဆီးနိုင်သူမှ အနိုင်ရရှိသည်။
4. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
5. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-:
 - W1/W2
 - ကစားပွဲအပြီးတွင် အနိုင်ရရှိသူ၏ စုစုပေါင်း ဒရန်းများ (တိုက်ပွဲအတွင်း အသုံးပြုထားသော ယူနစ်များကို ထည့်သွင်း မရေတွက်ပါ)
 - ကစားပွဲအပြီးတွင် အနိုင်ရရှိသူ၏ စုစုပေါင်း ယူနစ်များ (တိုက်ပွဲအတွင်းအသုံးပြုထားသော ယူနစ်များကို ထည့်သွင်း မရေတွက်ပါ)
 - ကစားပွဲအပြီးတွင် အနိုင်ရရှိသူ၏ စုစုပေါင်း အဆောက်အအုံများ (တာရန်(Terran) ၏ အဆောက်အအုံများနှင့် ချိတ်ဆက်နေသည့်နေရာများကို ထည့်သွင်းမရေတွက်ပါ)
 - ကစားပွဲကြာမြင့်ချိန် (နောက်ဆုံးအဆောက်အအုံကြီး ပြိုကျသွားသည့်အခါ ကစားပွဲ၏ကြာချိန် (!))
 - ဖန်တီးပြီးသော ယူနစ် (ဤဈေးကွက်မှာ ကစားပွဲမစတင်မီသာ ရရှိနိုင်သည်)
6. ကစားပွဲမစမီ ပါဝင်သော ယူနစ်များနှင့် အဆောက်အအုံများကို သရုပ်ပြပေးပါလိမ့်မည်။ ကစားသမားများ အလွယ်တကူသိရှိနိုင်ရန် ကျန်ရှိနေသော ယူနစ်နှင့် အဆောက်အအုံ အရေအတွက်များကို ဖန်သားပြင်ပေါ်တွင် ပြသပေးထားပါသည်။
7. တိုက်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် နောက်ဆုံးရလဒ်အဖြေကို ဇယားကွက်ဖြင့်အသေးစိတ်ဖော်ပြပေးပါသည်။

11.110. Disc Jam

1. Disc Jam ဂိမ်းမှာ ကစားသမားများစွာ ပါဝင်ကစားနိုင်ပြီး တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်နိုင်သည့် ဂိမ်းတစ်မျိုးဖြစ်ပါသည်။
2. အလောင်းအစားများကို ပြိုင်ဘက်နှစ်သင်းအပေါ် လက်ခံပါသည်။ တစ်ပွဲ 2 ကြိမ်အနိုင်ရရှိသည်အထိ ကစားရမည်ဖြစ်ပြီး အများဆုံး 3 ကြိမ်အထိသာ ကစားခွင့်ရှိသည်။
3. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပွဲပြီးဆုံးချိန်ရလဒ်အပေါ်တွင် တွက်ချက်ရှင်းပေးပါသည်။
4. နိုင်ပွဲအများဆုံးရရှိသည့်ကစားသမားမှ အနိုင်ရရှိသည်။

5. တစ်ပွဲချင်းစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးကို လောင်းကစားရုံက ဆုံးဖြတ်သည်။
6. မည့်သည့် အကြောင်းပြချက်၊ အသိပေးခြင်းများ မပေးပို့ဘဲ လောင်းကြေးတစ်ခုကို ကန့်သတ်နိုင်ပါသည်။
7. အကယ်၍ ဝန်ထမ်းမှ အလောင်းအစားများလက်ခံစဉ် အမှားတစ်စုံတစ်ရာ (အလောင်းအစားစာရင်း မှားယွင်းထုတ်မိခြင်း၊ ကစားပွဲနှင့် လောင်းကြေးများအကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲခြင်း၊ စသည်ဖြင့်) ပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် မှားယွင်းသည်ဟု သတ်မှတ်ခံရသော အခြားအလောင်းအစားများ ကဲ့သို့သော လောင်းကြေးလက်ခံစဉ် စည်းမျဉ်းများချိုးဖောက်မိခြင်း၊ ကစားပွဲအတွင်း မသမာမှုများ တွေ့ရှိရလျှင် လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို စည်းမျဉ်းများအရ ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။
8. အလောင်းအစားများကို တိုက်ရိုက် Live တစ်ခုတည်းတွင်သာ လက်ခံသည်။ ပွဲစဉ်များကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပေးပါသည်။
9. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - ကစားပွဲ အကျောတွင် အနိုင်ရခြင်း၊
 - ပြိုင်ပွဲတွင် အနိုင်ရရှိမှု၊
 - စုစုပေါင်း ကစားပွဲအကျောများ၊
 - ပြိုင်ပွဲအတွင်း စုစုပေါင်း ရမှတ်များ၊
 - တစ်ကျောတွင် ပေးမှတ်မရှိ နိုင်ခြင်း၊
 - ကစားပွဲအကျောတွင် ရမှတ်စုစုပေါင်း၊
 - ကစားပွဲတစ်ခုအတွင်း တစ်ဂိုးချင်းအတွက် အနည်းဆုံး စုစုပေါင်းရမှတ်များ၊
 - ကစားပွဲတစ်ခုအတွင်း တစ်ဂိုးချင်းအတွက် အများဆုံး စုစုပေါင်းရမှတ်များ၊

11.111. League Of Legends (ARAM)

1. League of Legends (ARAM) သည် ကစားသမားများစွာ ပါဝင်ကစားနိုင်သည့် ဂိမ်းတစ်ခုဖြစ်ပြီး တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပါသည်။
2. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများ ပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်ကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် အလောင်းအစားများ ဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။
3. လောင်းကြေးများကို ပွဲစဉ် မစတင်မီ နှင့် ပွဲစဉ်အတွင်း (တိုက်ရိုက်အလောင်းအစားများ) တွင် လက်ခံပါသည်။ ပွဲစဉ်အားလုံးကို အွန်လိုင်းမှ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သည်။
4. အသင်းတစ်သင်း၏ အခြေစိုက်စခန်းကို ဖျက်ဆီးနိုင်သည့်အခါ သို့မဟုတ် အသင်းတစ်သင်းမှ လက်နက်ချသည့်အခါ မြေပုံ/ပွဲစဉ်တစ်ခု၏ အနိုင်ရရှိသူကို ကြေညာပါသည်။
5. ကစားသမားတစ်ဦး သို့ များစွာသည် ဂိမ်း မပြီးခင် ထွက်သွားခဲ့သော်လည်း ကစားချိန် 10 မိနစ်ကျော်ပြီး ဖြစ်ပါက လောင်းကြေးများကို ပြန်အမ်းမည် မဟုတ်ပါ။ ပွဲစဉ်အပေါ် လောင်းကြေးကို မည်သည့်ကိစ္စတွင်မဆို ရှင်းပေးပါမည်။
6. ကစားသမား တစ်ဦးသည် ဂိမ်းမှ 10 မိနစ်မတိုင်မီ အပြီးတိုင်ထွက်သွားပါက ကစားပွဲကို ဖျက်သိမ်းသည်ဟု မှတ်ယူမည်။
7. ကစားသမားတစ်ဦးသည် ဂိမ်း၏ ပထမ 10 မိနစ်အတွင်း လှုပ်ရှားသက်ဝင်မှု မရှိဘဲ၊ ၎င်းနောက် ဂိမ်းမှ လုံးဝထွက်သွားပါက ပွဲစဉ် ဖျက်သိမ်းသည်ဟု မှတ်ယူပါမည်။
8. ပွဲစဉ်၏ ကြာမြင့်ချိန်မှာ 10 မိနစ်ထက် နည်းပါက ဖျက်သိမ်းသည်ဟု မှတ်ယူပါမည်။

9. ကျပန်းပွဲစဉ်တစ်ခုကို အွန်လိုင်းမှ ထုတ်လွှင့်သည်။ ကျပန်း ကစားသမားအစစ်များ ပါဝင်သည်။
10. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - W1 နှင့် W2၊
 - ဖျက်ဆီးမှု စုစုပေါင်း၊
 - တာဝါကို ပထမဆုံးဖြိုနိုင်သည့် အသင်း-
 - စုစုပေါင်း စုံ/မ။

11.112. League Of Legends

League of Legends သည် ကစားသမားများစွာ ပါဝင်ကစားနိုင်သည့် ဂိမ်းတစ်ခုဖြစ်ပြီး တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်နိုင်ပါသည်။

1. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
2. လောင်းကြေးများကို ပွဲစဉ် မစတင်မီ နှင့် ပွဲစဉ်အတွင်း (တိုက်ရိုက်အလောင်းအစားများ) တွင် လက်ခံပါသည်။ ပြိုင်ပွဲ အားလုံးကို အွန်လိုင်းမှ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သည်။
3. အသင်းတစ်သင်း၏ nexus တာဝါတိုင်ကို ဖျက်ဆီးဖြိုချနိုင်သည့်အခါ သို့မဟုတ် အသင်းတစ်သင်းမှ လက်နက်ချသည့်အခါ မြေပုံ/ကစားပွဲတစ်ခု၏ အနိုင်ရရှိသူကို ကြေညာပါသည်။
4. ပြိုင်ပွဲကို 16 မိနစ်ထက်နည်းပါက ဖျက်သိမ်းသည်ဟု မှတ်ယူမည်။
5. ကစားသမား တစ်ဦးသည် ဂိမ်းမှ 16 မိနစ်မတိုင်မီ ထွက်သွားပါက ကစားပွဲကို ဖျက်သိမ်းသည်ဟု မှတ်ယူမည်။
6. ကစားသူများထဲမှ တစ်ယောက်သည် ပထမ 16 မိနစ်အတွင်း လှုပ်ရှားသက်ဝင်မှု မရှိပဲ ထိုကစားသူသည် ပထမ 10 မိနစ်အတွင်း ကစားပွဲမှ ထွက်သွားပါက ကစားပွဲကို ဖျက်သိမ်းသည်ဟု မှတ်ယူမည်။
7. ကစားသူတစ်ဦး (သို့) ကစားသူများ ကစားပွဲ မပြီးခင် ထွက်သွားခဲ့သော်လည်း ကစားချိန် 16 မိနစ်ကျော်ပြီး ဖြစ်ပါက လောင်းကြေးများကို ပြန်အမ်းမည် မဟုတ်ပါ။ ပွဲအပေါ် လောင်းကြေးကို မည်သည့်ကိစ္စမဆို ဖြစ်ပေါ်လာသော်လည်း ရှင်းပေးမည်။
8. Classic model ကျပန်းကစားပွဲတစ်ပွဲကို အွန်လိုင်းမှ ထုတ်လွှင့်သည်။ ကျပန်း ကစားသူအစစ်များ ပါဝင်သည်။
9. PROLIVE။ အဆင့်မြင့်ကစားသမားများ၏ပွဲကို အွန်လိုင်းမှ ထုတ်လွှင့်သည်။ ပရော်ဖက်ရှင်နယ်ကစားသမားများနှင့် အရေအသွေးမြင့် ကျပန်းကစားသမားသာ ပါဝင်ကြပါသည်။
10. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - W1 နှင့် W2၊
 - Frag စုစုပေါင်း၊
 - တာဝါကို ပထမဆုံးဖြိုနိုင်သည့် အသင်း -
 - စုစုပေါင်း စုံ/မ။

11.113. King Of Fighters

1. King Of Fighters ဂိမ်းတွင် ကစားသမားများစွာ ကစားနိုင်သည့် ဂိမ်းတစ်ခု (ကစားသမားနှစ်ဦး ယှဉ်ပြိုင်သည့်ဂိမ်း) ဖြစ်ပြီး တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်နိုင်ပါသည်။
2. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပွဲပြီးဆုံးချိန်ရလဒ်အပေါ်တွင် တွက်ချက်ရှင်းပေးပါသည်။
3. 2 ကျော့ အနိုင်ယူနိုင်သည့် ကစားသမားမှ ကစားပွဲကို အနိုင်ရရှိသည်။
4. အများဆုံး 3 ကျော့သာကစားရမည်။ တစ်ကျော့လျှင် အများဆုံး စက္ကန့် 60 အထိသာ ကြာမြင့်သည်။
5. တစ်ပွဲချင်းစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးကို လောင်းကစားရုံက ဆုံးဖြတ်သည်။
6. မည့်သည့် အကြောင်းပြချက်၊ အသိပေးခြင်းများ မပေးပို့ဘဲ လောင်းကြေးတစ်ခုကို ကန့်သတ်နိုင်ပါသည်။
7. အကယ်၍ ဝန်ထမ်းမှ အလောင်းအစားများလက်ခံစဉ် အမှားတစ်စုံတစ်ရာ (အလောင်းအစားစာရင်း မှားယွင်းထုတ်မိခြင်း၊ ကစားပွဲနှင့် လောင်းကြေးများအကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲခြင်း၊ စသည်ဖြင့်) ပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် မှားယွင်းသည်ဟု သတ်မှတ်ခံရသော အခြားအလောင်းအစားများ ကဲ့သို့သော လောင်းကြေးလက်ခံစဉ် စည်းမျဉ်းများချိုးဖောက်မိခြင်း၊ ကစားပွဲအတွင်း မသမာမှုများ တွေ့ရှိရလျှင် လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို စည်းမျဉ်းများအရ ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။
8. အလောင်းအစားများကို တိုက်ရိုက် Live တစ်ခုတည်းတွင်သာ လက်ခံသည်။ ပွဲစဉ်များကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပေးပါသည်။
9. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - အကျော့ကြာချိန်*၊
 - ကစားပွဲတွင် အနိုင်ရရှိမှု၊
 - အနိုင်ရရှိသော အချို့

*အကျော့ကြာချိန်ဆိုသည်မှာ တစ်ကျော့အတွင်း အနိုင်ရရှိသူကို ဆုံးဖြတ်နိုင်သည်အထိ ကြာမြင့်ချိန်ကို ဆိုလိုသည်။ ဥပမာအားဖြင့်၊ နောက်ပြန်ရေတွက်ခြင်းသည် 25 တွင် ရပ်တန့်ပါက၊ ဤအကျော့၏ ကြာမြင့်ချိန်မှာ 35 စက္ကန့် (60-25=35) ဖြစ်ပါသည်။

11.114. Heros Of Might And Magic III

1. Heroes of Might and Magic III ဂိမ်းတွင် ကစားသမားများစွာ ပါဝင်ကစားနိုင်သော ဂိမ်းတစ်ခုဖြစ်ပြီး တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်နိုင်ပါသည်။
2. ဝေါဟာရ အသုံးအနှုန်းများ
 - သတ္တဝါကြီးသည် တိုက်ခိုက်ရေးအတွက် အသုံးပြုရန် ပင်ကိုယ်စွမ်းရည်၊ထူးခြားသော အသွင်ပြင်တို့ဖြင့်ဖန်တီးထားသော ဇာတ်ကောင်တစ်ခုဖြစ်သည်။ ပင်ကိုယ်စွမ်းရည်များဆိုသည်မှာ ဇာတ်ကောင်သတ္တဝါကြီးများ၏ တိုက်ခိုက်နိုင်စွမ်း၊ မိမိကိုယ်ကိုကာကွယ်နိုင်စွမ်းနှင့် တိုက်ပွဲအတွင်းလှုပ်ရှားနိုင်စွမ်းများဆိုင်ရာ ဂဏန်းအရေအတွက်လက္ခဏာများဖြစ်ပါသည်။ အဓိကအခြေခံ ပင်ကိုယ်စွမ်းရည်သည် ဇာတ်ကောင်သတ္တဝါကြီး၏ အဆင့်ဖြစ်သည်- အဆင့်မြင့်လေလေ တိုက်ပွဲအတွင်း တပ်ဖွဲ့၏ စွမ်းဆောင်ရည်မြင့်လေလေဖြစ်ပါသည်။ အလောင်းအစားတွက်ချက်ရာ၌ နားလည်ထားရန် လိုအပ်သည့် Might and Magic ကမ္ဘာဂိမ်းထဲရှိ ဇာတ်ကောင်များနှင့် ပင်ကိုယ်စွမ်းရည်များအကြောင်း အသေးစိတ်ပိုမိုသိရှိနိုင်ရန် ဇယားကွက်ထဲတွင် ရှာကြည့်နိုင်သည်။ 1.
 - တပ်ဖွဲ့ဆိုသည်မှာ တိုက်ပွဲအတွင်းအတူတကွ တိုက်ခိုက်ကြသည့် သတ္တဝါဇာတ်ကောင်အဖွဲ့တစ်ခု ဖြစ်ပါသည်။ တပ်ဖွဲ့၏ စွမ်းရည်များမှာ အသင်းထဲတွင်ရွေးချယ်ထားသော ဇာတ်ကောင်များနှင့်

စစ်သည်တော်များ အရေအတွက်ပေါ်မူတည်ပါသည်။ တပ်ဖွဲ့တစ်ဖွဲ့မှာ ပင်ကိုယ်စွမ်းရည်များ ပိုင်ဆိုင်ထားသည့် ဇာတ်ကောင်များနှင့် စုဖွဲ့ထားသည့်အဖွဲ့ဖြစ်သည်။ တိုက်ပွဲစွမ်းဆောင်ရည်နှင့် တပ်ဖွဲ့၏ခွန်အားအပေါ် အကျိုးသက်ရောက်နိုင်သော တိုက်ပွဲအတွင်း အဖွဲ့ဝင်တစ်ဦးလုံးကို မှော်အစွမ်းများက အကောင်းနှင့် အဆိုး နှစ်မျိုးလုံး သက်ရောက်နိုင်ပါသည်။ တပ်ဖွဲ့၏စွမ်းရည် သို့သော် ကျသွားသည့်အခါ ဖျက်ဆီးခံရသည်ဟု မှတ်ယူသည်။

- ဟီးရိုး - စစ်ဘုရင်သည် တိုက်ပွဲအတွင်း သတ္တဝါကြီးများ၏ စွမ်းရည်များကို တိုးစေနိုင်သလို မှော်အစွမ်းများဖြင့်လည်း ပံ့ပိုးပေးနိုင်ပါသည်။ ဟီးရိုးတစ်ကောင်မှ တပ်ဖွဲ့ 7 ဖွဲ့အား ထိပ်ချုပ်ပါသည်- အဆင့်တစ်ခုချင်းရှိ သတ္တဝါများ၏ ဖွဲ့တစ်ဖွဲ့။

3. ဂိမ်းကစားခြင်း

- တိုက်ပွဲနေရာ၌ တပ်ဖွဲ့များကို နေရာချပြီးသည့်အခါ တိုက်ပွဲစတင်ပါသည်။ "မည်သူသည် တိုက်ပွဲတွင် ပါဝင်လိမ့်မည်နည်း" ဆိုသည့် အလောင်းအစားကို တိုက်ပွဲစတင်သည့်အခါ ရှင်းပေးပါသည်။ ဟီးရိုးတစ်ယောက်၏ တပ်ဖွဲ့များအားလုံး ဖျက်ဆီးခံလိုက်ရသည့်အခါ တိုက်ပွဲပြီးဆုံးပါသည်။ ဤဟီးရိုးကို ရှုံးနိမ့်သူဟု သတ်မှတ်ပါသည်။ လောင်းကြေးအားလုံးကို တိုက်ပွဲအပြီးတွင် တွက်ချက်ရှင်းပေးပါသည်။
- တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သော ဝီဒီယို၏ အောက်ခြေနားတွင် အင်္ဂလိပ်လို ဘာသာပြန်ပေးပါသည်။

4. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-

- ကစားပွဲတွင် အနိုင်ရရှိခြင်း။ ပြိုင်ဘက် တပ်ဖွဲ့အားလုံးကို ချေမှုန်းဖျက်ဆီးနိုင်သည့်အဖွဲ့က အနိုင်ရရှိသည်။
- မည်သူသည် တိုက်ပွဲတွင် ပါဝင်လိမ့်မည်နည်း။ တိုက်ပွဲအတွင်း တစ်ဖွဲ့ဖွဲ့ ၌ လောင်းကြေးထပ်ထားသည့် သတ္တဝါအတွဲမှ အနည်းဆုံးတစ်ကောင် ပါဝင်လာလျှင် အနိုင်ရသည်ဟု မှတ်ယူပါသည်။
- ဘယ်အဆင့်ရှိသော သတ္တဝါက အသက်ဆက်ရှင်နိုင်မည်လဲ။ လောင်းကြေးအနိုင်ရရှိသူအဖြစ် ကစားပွဲအဆုံးတွင် အနိုင်ရရှိမည့်အသင်းအရေအတွက်အား မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းနိုင်သူကို သတ်မှတ်မည်။
- အသင်းဘယ်လောက်များများ အသက်ဆက်ရှင်နိုင်မည်လဲ။ လောင်းကြေးအနိုင်ရရှိသူအဖြစ် ကစားပွဲအဆုံးတွင် အနိုင်ရရှိမည့် အသင်းအရေအတွက်အား မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းနိုင်သူကို သတ်မှတ်မည်။

11.115. Esports စားပွဲတင်တင်းနစ်

Esports စားပွဲတင်တင်းနစ်ဂိမ်းမှာ ကစားသမားများစွာ ပါဝင်ကစားနိုင်ပြီး တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်နိုင်သည့် ဂိမ်းတစ်မျိုး(ပုံရိပ်ယောင် စားပွဲတင် တင်းနစ်) ဖြစ်ပါသည်။

1. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပွဲပြီးဆုံးချိန်ရလဒ်အပေါ်တွင် တွက်ချက်ရှင်းပေးပါသည်။
2. တစ်ပွဲချင်းစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးကို လောင်းကစားရုံက ဆုံးဖြတ်သည်။
3. မညှိသည့် အကြောင်းပြချက်၊ အသိပေးအကြောင်းကြားခြင်းများ မပေးပို့ဘဲ ပွဲစဉ်တစ်ခု၌ လောင်းကြေးတစ်ခုကို ကန့်သတ်နိုင်ပါသည်။
4. တရားဝင်ကစားပွဲ မစတင်မီနှင့် တိုက်ရိုက် မထုတ်လွှင့်မီ အလောင်းအစားများကို လက်ခံပါသည်။ E-Sports စားပွဲတင် တင်းနစ်ပွဲစဉ်အားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပေးပါသည်။
5. သတ်မှတ်ချိန်အတွင်း -အများဆုံး 7 မှတ်အထိ၊ ရမှတ်တူညီနေလျှင် 2 မှတ်ကွာသည်အထိ။

6. ဂိမ်း ကြာချိန်- ၈၀၃ (အကောင်းဆုံးသုံးခု -- ၂ ကျော် အနိုင်ရရှိသည်အထိ)။
7. အကယ်၍ ဗီဒီယိုတွင်ပြထားသော ရမှတ်နှင့် အတွင်းရှိရမှတ် ကိုက်ညီမှုမရှိလျှင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သော ဗီဒီယိုထဲမှ ရမှတ်ဖြင့်သာ လောင်းကြေးကို ရှင်းပေးမည်။
8. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - အနိုင်ရခြင်း၊
 - ဟန်းဒီကပ်၊
 - စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)၊
 - တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)။
9. လောင်းကြေးကို လက်ခံနေစဉ် အုပ်ချုပ်ရေးဆိုင်ရာ သို့မဟုတ် ဆော့ဝဲလ်နှင့်သက်ဆိုင်သော ချွတ်ယွင်းချက်တစ်ခုခု (ထင်ရှားသည့် ပေါက်ကြေး မှားယွင်းမှု၊ အလောင်းအစား ဈေးကွက်နှင့် လောင်းကြေးအကြား ပေါက်ကြေး မကိုက်ညီမှု၊ စသည်) တို့ ရှိပါက သို့မဟုတ် လောင်းကြေးမှားယွင်းကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုများ ရှိပါက၊ လောင်းကစားရုံသည် ထိုအလောင်းအစားများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။

11.116. Esports Pool

ပြိုင်ပွဲ။ Eight-ball pool ဂိမ်း။

1. E-Sports Pool ဂိမ်းမှာ ကစားသမားများစွာ ပါဝင်ကစားနိုင်ပြီး (pool ပုံရိပ်ယောင်) တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်နိုင်သည်။
2. အလောင်းအစားများကို ပြိုင်ဘက်နှစ်သင်းအပေါ် လက်ခံပါသည်။ အသင်းတစ်သင်းမှ အနိုင်ရရှိသည်အထိ ဂိမ်းကို ကစားရပါသည်။
3. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲပြီးဆုံးချိန်ရလဒ်အပေါ်တွင် တွက်ချက်ရှင်းပေးပါသည်။
4. တစ်ပွဲချင်းစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးကို လောင်းကစားရုံက ဆုံးဖြတ်သည်။
5. မညှိသည့် အကြောင်းပြချက်၊ အသိပေးခြင်းများ မပေးပို့ဘဲ လောင်းကြေးတစ်ခုကို ကန့်သတ်နိုင်ပါသည်။
6. အကယ်၍ ဝန်ထမ်းမှ အလောင်းအစားများလက်ခံစဉ် အမှားတစ်ခုခု (အလောင်းအစားစာရင်း မှားယွင်းထုတ်မိခြင်း၊ ကစားပွဲနှင့် လောင်းကြေးများအကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲခြင်း၊ စသည်ဖြင့်) ပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် မှားယွင်းသည်ဟု သတ်မှတ်ခံရသော အခြားအလောင်းအစားများ ကဲ့သို့သော လောင်းကြေးလက်ခံစဉ် စည်းမျဉ်းများချိုးဖောက်မိခြင်း၊ ကစားပွဲအတွင်း မသမာမှုများ တွေ့ရှိရလျှင် လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို စည်းမျဉ်းများအရ ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။
7. အလောင်းအစားများကို တိုက်ရိုက် Live တစ်ခုတည်းတွင်သာ လက်ခံသည်။ ပွဲစဉ်များကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပေးပါသည်။
8. အနိုင်ရရှိမှု နည်းလမ်းများ-
 - ကစားပွဲတွင် ဘောလုံး ၄ မျိုးရှိပါသည်- ဘောလုံးအကြည် (အဖြူရောင်ဘောလုံး)၊ တစ်ရောင်အပြည့် ဘောလုံးများ၊ အစင်းဘောလုံးများနှင့် အနက်ရောင် (နံပါတ်ရှစ်) ဘောလုံး။ အနက်ရောင်ဘောလုံးအား ဝင်အောင်ပစ်လိုက်နိုင်သောအခါ သို့မဟုတ် စားပွဲပေါ်မှ ပြုတ်ကျသွားသည့်အခါ ကစားပွဲပြီးဆုံးသွားပါသည်။ ပထဆုံး ဘောလုံးများခွဲသည့် ထိုးချက်အပြီး တစ်ရောင်ချင်းနှင့် အစင်း ဘောလုံးများကို ပြိုင်ဘက်များအား ပေးပါသည်။
 - ပုံမှန်အားဖြင့် ကစားသမားတစ်ဦးမှ ၎င်း၏ ဘောလုံး ခုနှစ်လုံး (တစ်ရောင်ချင်း သို့မဟုတ် အစင်း)အား အဝင်ထိုးပြီးသည့်နောက် အနက်ရောင် (နံပါတ်ရှစ်) ဘောလုံးအား အဝင်ထိုးသည့်အခါ အနိုင်ရရှိသည်။

- ပြိုင်ဘက်မှ ၎င်း၏ဘောလုံး ခုနှစ်လုံး (တစ်ရောင်ချင်း သို့မဟုတ် အစင်း)အားပြီးအောင်မထိုးမီ အနက်ရောင် (နံပါတ်ရှစ်) ဘောလုံးဝင်သွားသည့်အခါ သို့မဟုတ် အဖြူရောင်ဘောလုံးနှင့် အမဲရောင်ဘောလုံးအတူတူဝင်သွားသည့်အခါ သို့မဟုတ် စားပွဲပေါ်မှ အနက်ရောင်ဘောလုံးကျသွားသည့်အခါ အလိုအလျောက်အနိုင်ရရှိပါသည်။

9. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-

- အနိုင်ရရှိခြင်း။
- အနိုင်ရနည်းလမ်း။
- ဘောလုံးခွဲသည့် ထိုးချက်အပြီး ဘောလုံးတစ်လုံး သို့မဟုတ် ပို၍ဝင်သွားခြင်း (ပထမဆုံးထိုးချက်ကြောင့် အဖြူရောင်ဘောလုံးမှအပ အခြားဘောလုံးများ တစ်လုံး သို့မဟုတ် ပို၍ဝင်သွားခြင်း။ ဘောလုံးအစုခွဲရန် နောက်တစ်ကြိမ်ထပ်မံထိုးရပါ။)
- ခုန်ထွက်သွားသည့် ဘောလုံး (ကစားပွဲအတွင်း အဖြူရောင်ဘောလုံးမှအပ အခြားဘောလုံးများ တစ်လုံး သို့မဟုတ် ပို၍ ခုန်ထွက်သွားခြင်း)။
- ကစားပွဲအပြီး စားပွဲပေါ်ကျန်ရှိသည့် ကျင်းမဝင်သော ဘောလုံးအရေအတွက် (အဖြူရောင်ဘောလုံးမပါ)။

11.117. Esports Pool (စနူကာ)

[ပြိုင်ပွဲ။ စနူကာ

1. Esport Pool (စနူကာ) ဂိမ်းမှာ ကစားသမားများစွာ ပါဝင်ကစားနိုင်ပြီး တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်နိုင်သည် (စနူကာ ပုံရိပ်ယောင်)။
2. အလောင်းအစားများကို ပြိုင်ဘက်နှစ်သင်းအပေါ် လက်ခံပါသည်။ အသင်းတစ်သင်းမှ အနိုင်ရရှိသည်အထိ ဂိမ်းကို ကစားရပါသည်။
3. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပွဲပြီးဆုံးချိန်ရလဒ်အပေါ်တွင် တွက်ချက်ရှင်းပေးပါသည်။
4. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက ဆုံးဖြတ်သည်။
5. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
6. လောင်းကြေးကို လက်ခံနေစဉ် အုပ်ချုပ်ရေးဆိုင်ရာ သို့မဟုတ် ဆော့ဝဲလ်နှင့်သက်ဆိုင်သော ချွတ်ယွင်းချက်တစ်ခုခု (ထင်ရှားသည့် ပေါက်ကြေး မှားယွင်းမှု၊ အလောင်းအစား ဈေးကွက်နှင့် လောင်းကြေးအကြား ပေါက်ကြေး မကိုက်ညီမှု၊ စသည်) တို့ ရှိပါက သို့မဟုတ် လောင်းကြေးမှားယွင်းကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုများ ရှိပါက၊ လောင်းကစားရုံသည် ထိုအလောင်းအစားများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။
7. တရားဝင်ကစားပွဲ မစတင်မီနှင့် တိုက်ရိုက် မထုတ်လွှင့်မီ အလောင်းအစားများကို လက်ခံပါသည်။ ကစားပွဲများအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သည်။
8. ဝက်ဘ်ဆိုက်နှင့် ဗီဒီယိုရို ရမှတ်များကွဲပြားနေလျှင် ဝက်ဘ်ဆိုက်ထဲရှိအချက်အလက်များအပေါ်အခြေခံ၍သာ အလောင်းအစားများကို ဆုံးဖြတ်ပေးမည်။ ကစားသမားတစ်ဦးမှ ဘောလုံးများကို နံပါတ်စဉ်တန်ဖိုးအလိုက် (အနီရောင် 1 မှတ်၊ အဝါ-2 မှတ်၊ အစိမ်း-3 မှတ်၊ အညို-4 မှတ်၊ အပြာ-5 မှတ်၊ ပန်းရောင်-6 မှတ်၊ အနက်-7 မှတ်) ကျင်းထဲအဝင်ထိုးပြီးသွားသည့်အခါ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှုပြီးဆုံးမှာဖြစ်သည်။
9. ကစားသမားတစ်ဦးအတွက် အနိုင်ရရှိမှု အမျိုးအစားများ-
 - ကစားသမားတစ်ဦးသည် မိမိရှုံးနိမ့်သွားကြောင်းသိနိုင်သည်။ ပြိုင်ဘက်၏ ရမှတ်အား

အမီလိုက်နိုင်ရန်အတွက် စားပွဲခုံပေါ်တွင် ကျန်ရှိနေသေးသော ဘောလုံးများ၏ တန်ဖိုးမှာ မဖြစ်နိုင်တော့သောကြောင့်ဖြစ်သည်။

- ကစားသမားတစ်ဦးမှ ပန်းရောင်ဘောလုံးကို ကျင်းထဲအဝင်ထိုးလိုက်ပြီး စားပွဲခုံပေါ်တွင် အနက်ရောင်ဘောလုံးတစ်လုံးသာ ကျန်တော့သည်။ ဤကစားသမားသည် 7 မှတ်ထက်ပိုရရှိပြီး အနိုင်ရရှိသူအဖြစ် သတ်မှတ်ခံရပြီးလျှင် နောက်ဆုံးကျန်သည့် အနက်ရောင်ဘောလုံးအား ကျင်းထဲသွင်းရန် မလိုအပ်ပါ။
- နောက်ဆုံးအနက်ရောင်ဘောလုံးအား ကျင်းထဲသို့ သွင်းလိုက်သည်။ သို့မဟုတ် ကစားနေစဉ် ပြစ်ဒဏ်ဘောကျူးလွန်မိခဲ့သည်။ ရမှတ်မတူညီလျှင် ရမှတ်ပိုများသည့် ကစားသမားက အနိုင်ရရှိသည်။

10. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-

- အနိုင်ရခြင်း
- စုစုပေါင်း
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း
- ဟန်းဒီကပ်
- စုစုပေါင်း (စုံ/မ)

11.118. FlatOut4

1. FlatOut4 ဂိမ်းမှာ ကစားသမားများစွာပါဝင်ကစားနိုင်ပြီး တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်နိုင်သည့် ဂိမ်းတစ်မျိုးဖြစ်ပါသည်။
2. ကစားပွဲတိုင်းတွင် ကစားသမားသုံးဦးမှ အလှည့်ကျ ကစားရသည်။
3. အောက်ပါအတိုင်း ကစားသမားတစ်ဦးချင်းစီအပေါ် အလောင်းအစားများပြုလုပ်နိုင်သည်- သုံးကြိမ်ကြိုးစားမှုတွင် ရရှိမည့် ရမှတ်ပေါင်း၊ တစ်ကြိမ်ကြိုးစားမှုတိုင်း၌ ရရှိမည့် ရမှတ်ပေါင်း၊ ကစားသမားနှစ်ဦး၏ ရမှတ်များနှိုင်းယှဉ်ခြင်း (အထက်၊ အောက်)။ ကစားသမားမှ စိန်ခေါ်မှုကို အပြီးသတ်သောအချိန်နှင့် ကစားပွဲပြီးဆုံးသည့်အချိန် လောင်းကြေးများကို တွက်ချက်ရှင်းပေးပါသည်။
4. အမှတ်အများဆုံးရရှိထားသည့် ကစားသမားမှ အနိုင်ရရှိပါသည်။
5. တစ်ပွဲချင်းစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးကို လောင်းကစားရုံက ဆုံးဖြတ်သည်။
6. မညှိသည့် အကြောင်းပြချက်၊ အသိပေးခြင်းများ မပေးပို့ဘဲ လောင်းကြေးတစ်ခုကို ကန့်သတ်နိုင်ပါသည်။
7. အကယ်၍ ဝန်ထမ်းမှ အလောင်းအစားများလက်ခံစဉ် အမှားတစ်စုံတစ်ရာ (အလောင်းအစားစာရင်း မှားယွင်းထုတ်မိခြင်း၊ ကစားပွဲနှင့် လောင်းကြေးများအကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲခြင်း၊ စသည်ဖြင့်) ပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် မှားယွင်းသည်ဟု သတ်မှတ်ခံရသော အခြားအလောင်းအစားများ ကဲ့သို့သော လောင်းကြေးလက်ခံစဉ် စည်းမျဉ်းများချိုးဖောက်မိခြင်း၊ ကစားပွဲအတွင်း မသမာမှုများ တွေ့ရှိရလျှင် လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို စည်းမျဉ်းများအရ ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။
8. အလောင်းအစားများကို တိုက်ရိုက် Live တစ်ခုတည်းတွင်သာ လက်ခံသည်။ ပွဲစဉ်များကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပေးပါသည်။
9. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-

*စိန်ခေါ်သည့်အချိန် ဆိုသည်မှာ စတင်သည့်အချိန်မှ ပြီးဆုံးသွားသည့်အချိန်အထိ ကြာမြင့်သည့် ကာလအပိုင်းအခြားဖြစ်ပါသည်။

11.119. Esports ရေခဲပြင် ဟော်ကီ (ပစ်သွင်း)

1. Esports ရေခဲပြင် ဟော်ကီ (ဂိုးကန်သွင်းခြင်း)ဂိမ်းသည် ကစားသမားများစွာ ပါဝင်ကစားနိုင်ပြီး (ရေခဲပြင် ဟော်ကီ ပုံရိပ်ယောင်) တိုက်ရိုက်လွှင့်နိုင်ပါသည်။
2. ဂိမ်းထဲတွင် အသင်းတိုင်းမှ အလှည့်ကျ ပယ်နယ်တီဆက်တိုက်ကန်သွင်းမှုများပါဝင်ပါသည်။ 10 ကြိမ်စီကန်သွင်းပြီးနောက် ရဂိုးတူညီနေလျှင် အသင်းတစ်သင်းက အနိုင်ရသည်အထိ အပိုကန်သွင်းမှုများ ဆက်လက်ကန်သွင်းရမည်။
3. အကယ်၍ ကန်သွင်းသည့်အကြိမ်ရေ 5 ကြိမ်ထက်နည်းနေသေးသော်လည်း ပြိုင်ဘက်အသင်း၏ ရဂိုးအား လိုက်မီရန် မဖြစ်နိုင်တော့သည့်အခါ ပွဲပြီးဆုံးမှာဖြစ်သည် (ဥပမာအားဖြင့်- ရဂိုးမှာ 2-0 နှင့် ကန်သွင်းသည့် အကြိမ်ရေမှာ 4-4)။
4. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
5. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
6. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
7. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲများစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
8. လောင်းကြေးများကို ပွဲစဉ် မစတင်မီ နှင့် ပွဲစဉ်အတွင်း (တိုက်ရိုက်အလောင်းအစားများ) တွင် လက်ခံပါသည်။ Esports ရေခဲပြင်ဟော်ကီ (ကန်သွင်းမှု) ပွဲစဉ်များအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သည်။
9. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - အနိုင်ရခြင်း၊
 - ဟန့်ဒီးကပ်၊
 - စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)၊
 - စုစုပေါင်း (စုံ/မ)
 - ရမှတ်အမှန်၊
 - တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)။

11.120. PUBG သေနတ်ပစ်ဂိမ်း

1. PUBG သေနတ်ပစ်ဂိမ်းတွင် ကစားသမားများစွာပါဝင်ကစား၍ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်နိုင်ပါသည် (ပုံရိပ်ယောင်)။
2. တိုက်ပွဲတစ်ခုတွင် ကစားသမား အယောက် 100 အထိ ပါဝင်နိုင်ပါသည်။
3. လောင်းကြေးများကို တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သည့်သူအပေါ်တွင် လက်ခံပါသည်။ ကစားသမားတစ်ဦးသည် ရန်သူအားလုံးကို အသေသတ်နိုင်သည့်အခါ သို့မဟုတ် သေဆုံးသွားသည့်အခါ ကစားပွဲ ပြီးဆုံးပါသည်။
4. . ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
5. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
6. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင်

ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။

7. "ကစားသမား၏ အဆင့်နေရာ" အပေါ်လောင်းခြင်း- ကစားသမားရရှိမည့် ပွဲပြီးအဆင့်နေရာ။
8. "ကစားသမားမှ ရန်သူသတ်သည့် အရေအတွက်စုစုပေါင်း" အပေါ်လောင်းခြင်း - တိုက်ပွဲတစ်ခုလုံး၌ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သူမှ သတ်လိုက်နိုင်သည့် ရန်သူအရေအတွက်။
9. တိုက်ရိုက် LIVE လောင်းကြေးများကိုသာ လက်ခံသည်။ ပွဲစဉ်များကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ထားပါသည်။

11.121. Kok-boru

1. ကစားပွဲ၏ ရည်ရွယ်ချက်မှာ ဆိတ်အသေကောင် (သို့မဟုတ် အသုံးပြုပစ္စည်း) အားလှမ်းဆွဲယူကာ ပြိုင်ဘက်၏ "tai kazan" (ဂိတ်) ထဲသို့ အကြိမ်ရေအများဆုံး လှမ်းပစ်နိုင်ရန်ဖြစ်သည်။
2. ကစားပွဲအချိန်- တစ်ကြိမ်လျှင် မိနစ် 20 နှုန်းဖြင့် ကာလအပိုင်းအခြား 3 ခု၊ တစ်ပိုင်းနှင့်တစ်ပိုင်းကြားတွင် နားချိန် 10 မိနစ်ရှိသည်။
3. စည်းမျဉ်းချိုးဖောက်လျှင် ပယ်နယ်တီပြစ်ဒဏ် 2 မိနစ်ရရှိမည်ဖြစ်သည်။
4. အသေကောင်ကို "tai kazan" ထဲပစ်ထည့်နိုင်လျှင် တစ်ဂိုးအဖြစ် ခိုင်လူကြီးမှသတ်မှတ်မည်ဖြစ်ပြီး ကွင်းအလယ်မှ ကစားပွဲစတင်ပါသည်။
5. မိမိဆန္ဒအလျောက် ကစားပွဲဆက်မကစားသည့်အသင်း နှင့် ခိုင်လူကြီး၏ ဆုံးဖြတ်ချက်အား မနာခံသည့်အသင်းကို ရှုံးသည့်အသင်းအဖြစ် သတ်မှတ်သည်။
6. အနားယူချိန်အပြီး အသင်းတစ်သင်းမှ ရည်ရွယ်ချက်ရှိရှိ ကွင်းထဲအချိန်မီ မဝင်ခဲ့လျှင် ကျန်အသင်းအနေဖြင့် ပြိုင်ဘက်ကစားသမားများမရှိဘဲ ကစားပွဲကိုဆက်လက် ကစားခွင့်ရပါသည်။
7. ပွဲပြီးရလဒ်မှာ သရေဖြစ်နေခဲ့လျှင်လည်း ဆီမီးဖိုင်နယ်နှင့် ဖိုင်နယ်ပွဲများတွင်သာ အချိန်ပို (10 မိနစ်) ထပ်မံကစားခွင့်ရှိပါသည်။ အချိန်ပိုတွင်လည်း သရေထပ်ဖြစ်လျှင် အလွတ်ပစ်သွင်းခြင်း ကစားရမည်- ပယ်နယ်တီပစ်ခြင်း။
8. အသင်းများ၏ တောင်းဆိုချက်များအပေါ်မူတည်၍ အငြင်းပွားဖွယ်ရာအခိုက်အတန့်များကို "Kok- boru" ဖက်ဒရေးရှင်းဘုတ်အဖွဲ့မှ အသိအမှတ်ပြုထားသော စည်းမျဉ်းစည်းကမ်း ကော်မရှင်အဖွဲ့သည် အမှားအမှန်၊ အနိုင်အရှုံး ကို စိစစ် ဆုံးဖြတ်ပေးသွားမည်ဖြစ်သည်။

11.122. NBA Playgrounds

1. NBA Playgrounds ဂိမ်းမှာ ကစားသမားများစွာ ပါဝင်ကစားနိုင်ပြီး တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်နိုင်သည့် (ဘတ်စကက်ဘော ပုံရိပ်ယောင်)ဂိမ်းတစ်မျိုးဖြစ်ပါသည်။
2. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပွဲပြီးဆုံးချိန်ရလဒ်အပေါ်တွင် တွက်ချက်ရှင်းပေးပါသည်။
3. တစ်ပွဲချင်းစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးကို လောင်းကစားရုံက ဆုံးဖြတ်သည်။
4. မညှိသည့် အကြောင်းပြချက်၊ အသိပေးအကြောင်းကြားခြင်းများ မပေးပို့ဘဲ ပွဲစဉ်တစ်ခု၌ လောင်းကြေးတစ်ခုကို ကန့်သတ်နိုင်ပါသည်။
5. တရားဝင်ကစားပွဲ မစတင်မီနှင့် တိုက်ရိုက် မထုတ်လွှင့်မီ အလောင်းအစားများကို လက်ခံပါသည်။ ပွဲစဉ်များကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပေးပါသည်။

6. ကစားပွဲ ကြာမြင့်ချိန်မှာ 5 မိနစ်ဖြစ်သည်။ ပွဲမှာသရေဖြင့် ပြီးဆုံးခဲ့လျှင် အချိန်ပို (30 စက္ကန့်) ထပ်မံကစားရပါသည်။ အကန့်အသတ်မရှိ အချိန်ထပ်တိုးနိုင်ပါသည်။
7. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - အနိုင်ရခြင်း၊
 - ဟန့်ဒီးကပ်၊
 - စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)၊
 - တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)။
8. လောင်းကြေးကို လက်ခံနေစဉ် အုပ်ချုပ်ရေးဆိုင်ရာ သို့မဟုတ် ဆော့ဝဲလ်နှင့်သက်ဆိုင်သော ချွတ်ယွင်းချက်တစ်ခုခု (ထင်ရှားသည့် ပေါက်ကြေး မှားယွင်းမှု၊ အလောင်းအစား ဈေးကွက်နှင့် လောင်းကြေးအကြား ပေါက်ကြေး မကိုက်ညီမှု၊ စသည်) တို့ ရှိပါက သို့မဟုတ် လောင်းကြေးမှားယွင်းကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုများ ရှိပါက၊ လောင်းကစားရုံသည် ထိုအလောင်းအစားများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။

NBA Playgrounds ဂိမ်း (3 မှတ်ပြိုင်ပွဲ ပြပွဲ)

1. NBA Playgrounds ဂိမ်း (3 မှတ်ပြိုင်ပွဲ ပြပွဲ)မှာ ကစားသမားများစွာ ပါဝင်ကစားနိုင်ပြီး တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်နိုင်သည့် (ဘတ်စကက်ဘော ပုံရိပ်ယောင်) ဂိမ်းတစ်မျိုးဖြစ်ပါသည်။ ကွင်း၏ တစ်ဖက်ခြမ်းတည်းတွင်သာ ဂိမ်းကို ကစားရပါသည်။ ကစားသမားများသည် သုံးမှတ်မျဉ်းကြောင်းနေရာမှ ဘောလုံးကို ပစ်သွင်းရပါသည်။ ကစားသမားတိုင်း၌ ဘောလုံး 25 လုံးစီရှိပါသည်။ အကျော့၏ ကစားပွဲကြာမြင့်ချိန်မှာ 1 မိနစ်နှင့် 10 စက္ကန့်ဖြစ်သည်။ ဘောလုံးအမျိုးအစား သုံးမျိုးရှိပါသည်- ပုံမှန်ဘောလုံး- 1 မှတ်၊ ရွှေရောင်ဘောလုံး- 1 မှတ် +အချိန်ပို 5 စက္ကန့်၊ သုံးရောင်စပ်ဘောလုံး- 3 မှတ်။ 3 ပွဲအထိ အနိုင်ရရှိသည်အထိ (3 ကျော့) ကစားရပါသည်။ နောက်ဆုံးထွက်ပေါ်လာသည့်ရလဒ်ပေါ်တွင် လောင်းကြေးများကို တွက်ချက်ရှင်းပေးပါသည်။
2. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
3. လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်ကို လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိမပေးဘဲ ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
4. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်များအကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းစားရုံမှ အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
5. လောင်းကြေးများကို ပွဲစဉ် မစတင်မီ နှင့် ပွဲစဉ်အတွင်း (တိုက်ရိုက်အလောင်းအစားများ) တွင် လက်ခံပါသည်။ NBA Playgrounds ဂိမ်း (3 မှတ်ပြိုင်ပွဲ ပြပွဲ) ကစားပွဲအားလုံးကို အွန်လိုင်းဖြင့် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပေးပါသည်။
6. ရရှိနိုင်သော အလောင်းအစားများ-:
 - တစ်ပွဲလုံးတွင်-:
 - အနိုင်ရရှိမှု (သရေမကျသည့် အကျော့များသာ)
 - စုစုပေါင်း အထက်/အောက် (သရေမကျသည့် အကျော့များသာ)
 - ရမှတ်အမှန် (သရေမကျသည့် အကျော့များသာ)
 - စုစုပေါင်း သရေပွဲများ အထက်/အောက် (သရေမကျသည့် အကျော့များသာ)
 - အကျော့တစ်ခုတွင်-:

- အနိုင်ရခြင်း
- စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
- စုစုပေါင်း ရမှတ်များ (ရမှတ်များ၏ ကွာဟချက် အတိအကျ)
- စုစုပေါင်း (စုံ/မ)
- ဟန်းဒီကပ်
- အချိန်ပို အများဆုံး
- အချိန်ပို စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)

11.123. လေဆာ လိဂ်

1. လေဆာလိဂ်ဂိမ်းတွင် ဂိမ်းကစားသမားပေါင်းစုံ၏ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု ပါဝင်သည်။ အများဆုံး 3 ကျော့သာကစားရမည်။ အသင်းနှစ်သင်း(တစ်သင်းလျှင် ကစားသမား 3 ဦး) သည် ပြိုင်ဘက်အသင်းသားများကို အပြန်အလှန်လေဆာဖြင့် တိုက်ခိုက်ဖျက်ဆီးရမည်ဖြစ်သည်။ တစ်ကျော့တွင် 3 မှတ်အထိ ရရှိမည်ဖြစ်ပြီး တစ်သင်းမှ ပြိုင်ဘက်အသင်းသားအားလုံးကို ဖျက်ဆီးနိုင်လျှင် 1 မှတ်ရမည်ဖြစ်ကာ၊ 3 မှတ်ရသည်အထိ အနိုင်ယူထားနိုင်လျှင် ဤအကျော့တွင် အနိုင်ရရှိသူအဖြစ် သတ်မှတ်ပါသည်။ အသင်းတစ်သင်းသည် 2ကျော့အနိုင်ရရှိသောအခါ ကစားပွဲပြီးဆုံးသွားပါပြီ။
2. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
6. လောင်းကြေးများကို ပွဲစဉ် မစတင်မီ နှင့် ပွဲစဉ်အတွင်း (တိုက်ရိုက်အလောင်းအစားများ) တွင် လက်ခံပါသည်။ လေဆာလိဂ် ကစားပွဲအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပါသည်။
7. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - ပွဲ အနိုင်ရခြင်း
 - အမှတ်များ အနိုင်ရမှု
 - အမှတ်များ ဟန်းဒီကပ်
 - စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - စုစုပေါင်း (စုံ/မ)
 - ရမှတ်အမှန်
 - တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)

11.124. BATTLEITE၊ WWE BATTLEGROUND

BATTLERITE ဂိမ်း:

1. BattleRite ဂိမ်းမှာ ကစားသမားများစွာ ပါဝင်ကစားနိုင်ပြီး တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်နိုင်သည့် ဂိမ်းတစ်မျိုးဖြစ်ပါသည်။
2. တိုက်ခိုက်ရေးသမား နှစ်ဦးအကြား ပွဲစဉ်တစ်ခုတွင် အလောင်းအစားများ ပြုလုပ်သည်။ ပြိုင်ပွဲတစ်ခုကို နှစ်ကြိမ်အနိုင်ရသည်အထိ ဆက်ကစားနိုင်သည်။ ထို့ကြောင့် အများဆုံးသုံးကျော့အထိသာ ကစားနိုင်သည်။
3. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
4. ၎င်းတို့၏ ပြိုင်ဘက်ကို သတ်နိုင်သည့် ကစားသမားအား အနိုင်ရသူအဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်။
5. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
6. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
7. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - အကျော့ကြာချိန်
 - အကျော့ရေ စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - စုစုပေါင်း Orbs ရယူမှု (အထက်/အောက်)
8. လောင်းကြေးကို လက်ခံနေစဉ် အုပ်ချုပ်ရေးဆိုင်ရာ သို့မဟုတ် ဆော့ဝဲလ်နှင့်သက်ဆိုင်သော ချွတ်ယွင်းချက်တစ်ခုခု (ထင်ရှားသည့် ပေါက်ကြေး မှားယွင်းမှု၊ အလောင်းအစား ဈေးကွက်နှင့် လောင်းကြေးအကြား ပေါက်ကြေး မကိုက်ညီမှု စသည်) တို့ ရှိပါက သို့မဟုတ် လောင်းကြေးမှားယွင်းကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုများ ရှိပါက၊ လောင်းကစားရုံသည် ထိုအလောင်းအစားများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။

WWE BATTLEGROUND

1. WWE Battlegrounds မှာ ကစားသမားများစွာ ပါဝင်ကစားနိုင်ပြီး တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်နိုင်သည့် ဂိမ်းတစ်မျိုးဖြစ်ပါသည်။
2. တိုက်ခိုက်ရေးသမား နှစ်ဦးအကြား ပွဲစဉ်တစ်ခုတွင် အလောင်းအစားများ ပြုလုပ်သည်။ ပြိုင်ပွဲတစ်ခုကို လေးကြိမ်အနိုင်ရသည်အထိ ဆက်ကစားရသည်။ ထို့ကြောင့် အများဆုံး ခုနှစ်ချီအထိသာ ကစားနိုင်သည်။
3. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
4. အလဲထိုးသတ်ကွက်ကို ထိုးသတ်နိုင်သည့် ဖိုက်တာမှ အနိုင်ရရှိပါသည်။
5. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
6. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
7. ဝန်ထမ်းအဖွဲ့ဝင်များသည် အမှားအယွင်းများကျူးလွန်ပါက သို့မဟုတ် လောင်းကြေးလက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဝဲလ်ချို့ယွင်းချက်တစ်ခုတစ်ရာ ဖြစ်ပေါ်ပါက (ဥပမာ- လောင်းကြေးများအတွင်း သိသာထင်ရှားသော လွှဲမှားမှုများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်ကဏ္ဍများနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) လောင်းကြေးများကို မှားယွင်းစွာ လက်ခံထားကြောင်း ညွှန်ပြချက် တွေ့ပါက လောင်းကစားရုံက ထို လောင်းကြေးများကို ပျက်ပြယ်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။
8. တိုက်ခိုက်သူများအပေါ် လောင်းကြေးတင်ခြင်းကို LIVE တိုက်ရိုက်ပွဲတွင်သာ ခွင့်ပြုသည်။ ကစားပွဲအား အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပြသသည်။
9. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - အချို့ အတွင်း-

- အနိုင်ရရှိသော အချီ
- အချီ ကြာမြင့်ချိန်* (အထက်/အောက်)
- အဆုံးသတ်အကွက် အမျိုးအစား- Pinfall အနိုင်ရရှိမှု၊ အလဲထိုးအနိုင်ရရှိမှု၊ သို့မဟုတ် အမှတ်စဉ်ရေ အနိုင်ရရှိမှု
 - ပြိုင်ပွဲတွင် -
 - ပြိုင်ပွဲတွင် အနိုင်ရရှိမှု
 - စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - တိုက်ခိုက်သူ တစ်ဦးချင်း စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - အမျိုးအစားအလိုက် အဆုံးသတ်အကွက်များ စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - အမှတ်များရရှိရန်ပြိုင်ပွဲ

* တစ်ချီ၏ ကြာချိန်သည် ပြိုင်ပွဲစတင်သည့်အချိန်မှ ကုန်လွန်သွားသော စက္ကန့်အရေအတွက် ဖြစ်သည်။

11.125. Mutant Football League

1. Mutant Football League မှာ ကစားသမားများစွာ ပါဝင်ကစားနိုင်ပြီး တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်နိုင်သည့် (အမေရိကန်ဘောလုံး ပုံရိပ်ယောင်) ဂိမ်းတစ်မျိုးဖြစ်ပါသည်။
2. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. အကယ်၍ ပြိုင်ပွဲသည် ပုံမှန်အချိန်အတွင်း ပြီးဆုံးခဲ့လျှင်၊ အချိန်ပို ဆက်ကစားရမည်။ ဤအခြေအနေတွင် လောင်းကြေးများအားလုံးကို အချိန်ပိုကစားပွဲအပြီးမှ ဆုံးဖြတ်မည်။
6. လောင်းကြေးကို လက်ခံနေစဉ် အုပ်ချုပ်ရေးဆိုင်ရာ သို့မဟုတ် ဆော့ဝဲလ်နှင့်သက်ဆိုင်သော ချွတ်ယွင်းချက်တစ်ခုခု (ထင်ရှားသည့် ပေါက်ကြေး မှားယွင်းမှု၊ အလောင်းအစား ဈေးကွက်နှင့် လောင်းကြေးအကြား ပေါက်ကြေး မကိုက်ညီမှု၊ စသည်) တို့ ရှိပါက သို့မဟုတ် လောင်းကြေးမှားယွင်းကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုများ ရှိပါက၊ လောင်းကစားရုံသည် ထိုအလောင်းအစားများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။
7. တရားဝင်ကစားပွဲ မစတင်မီနှင့် တိုက်ရိုက် မထုတ်လွှင့်မီ အလောင်းအစားများကို လက်ခံပါသည်။ Mutant Football League ပွဲအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့် ပေးပါသည်။
8. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - အသင်းလိုက် ဟန်းဒီကပ်
 - စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)

11.126. Crossout

1. Crossout တိုက်ခိုက်ရေးဂိမ်းမှာ ကစားသမားများစွာ ပါဝင်ကစားနိုင်ပြီး တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်နိုင်သည့် ဂိမ်းတစ်မျိုးဖြစ်ပါသည်။
2. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။

3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. လောင်းကြေးကို လက်ခံနေစဉ် အုပ်ချုပ်ရေးဆိုင်ရာ သို့မဟုတ် ဆော့ဝဲလ်နှင့်သက်ဆိုင်သော ချွတ်ယွင်းချက်တစ်ခုခု (ထင်ရှားသည့် ပေါက်ကြေး မှားယွင်းမှု၊ အလောင်းအစား ဈေးကွက်နှင့် လောင်းကြေးအကြား ပေါက်ကြေး မကိုက်ညီမှု၊ စသည်) တို့ ရှိပါက သို့မဟုတ် လောင်းကြေးမှားယွင်းကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုများ ရှိပါက၊ လောင်းကစားရုံသည် ထိုအလောင်းအစားများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။
6. မဟာမိတ်များ ပါဝင်တိုက်ခိုက်မှုမရှိခြင်း (သို့) အချင်းချင်းသတ်ခြင်း စသည့် တိုက်ပွဲ၏ ရလဒ်အပေါ် သက်ရောက်သည့် အပြုအမူမျိုးဖြစ်သော အားကစားသမား(ကစားသမား) မဆန်သည့် ဖြစ်ရပ်မျိုးတွင်၊ လောင်းကစားရုံမှ ၎င်းအလောင်းအစားသည် တရားမဝင်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိပြီး လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေးမှာ 1.00 ဖြင့် ရှင်းပေးမည် (လောင်းကြေးများကို ပြန်အမ်းပါမည်)။
7. လောင်းကြေးများကို ပွဲစဉ် မစတင်မီ နှင့် ပွဲစဉ်အတွင်း (တိုက်ရိုက်အလောင်းအစားများ) တွင် လက်ခံပါသည်။ ပြိုင်ပွဲ အားလုံးကို အွန်လိုင်းမှ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သည်။
8. ပြိုင်ဘက်အဖွဲ့၏ယာဉ်အားလုံးကို ဖျက်ဆီးခြင်း သို့မဟုတ် ပြိုင်ဘက်အဖွဲ့၏ အခြေစိုက်စခန်းကို သိမ်းပိုက်နိုင်သော အဖွဲ့အား အနိုင်ရသူအဖြစ် ကြေငြာသည်။
9. ပုံမှန်ကစားချိန်အတွင်း ကစားပွဲပြီးဆုံးသွားသည့်အခါ ပြိုင်ဘက်အသင်း၏ အခြေစိုက်စခန်းအား ချေမှုန်းသိမ်းပိုက်နိုင်သည့်အသင်းက အနိုင်ရရှိပါသည်။ အနိုင်ရရှိမှု အမျိုးအစား- အခြေစိုက်စခန်းကို ချေမှုန်းသိမ်းပိုက်ခြင်း။
10. ကစားသမားများစွာပါဝင်သည့် "CrossOut" အွန်လိုင်းဂိမ်းမှ ကြုံရာကျပန်းတိုက်ပွဲတစ်ခုအပေါ်တွင် အလောင်းအစားများကို လက်ခံသည်။ အဖွဲ့ဝင်များကို ကျပန်း ရွေးချယ်ထားပါသည်။
11. အသင်းတစ်သင်းစီမှ ရမှတ်အရေအတွက်သည် ပြိုင်ဘက်အသင်း၏ ဖျက်ဆီးခံရသော ယာဉ်အရေအတွက်နှင့် ညီမျှသည်။
12. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - ဟန်းဒီးကပ်
 - စုစုပေါင်း (ရမှတ် ပေါ် အခြေခံပြီး)
 - အခြေစိုက်စခန်းကို ချေမှုန်းသိမ်းပိုက်ခြင်း
 - ကစားသမားမှသတ်သည့် ရန်သူစုစုပေါင်း

11.127. Rainbow Six Siege

"Rainbow Six Siege" ဂိမ်းတွင် ကစားသမားများစွာ ပါဝင်ကစားနိုင်သည့် ဂိမ်း တစ်ခုဖြစ်ပြီး တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု ပါဝင်သည်။

1. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။
2. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
3. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
4. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင်

ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊

အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်ကဏ္ဍများ သို့မဟုတ် လောင်းကြေးလက်မှတ်များတွင် ပေါက်ကြေးများအကြား ကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲပြောင်းမှု လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။

5. မဟာမိတ်များ ပါဝင်တိုက်ခိုက်မှုမရှိခြင်း (သို့) အချင်းချင်းသတ်ခြင်း၊ ဂိမ်းမှ အချိန်မစေ့မီ ထွက်ခွာခြင်း စသည့် တိုက်ပွဲ၏ ရလဒ်အပေါ် သက်ရောက်သည့် အပြုအမူမျိုးဖြစ်သော အားကစားသမား(ကစားသမား) မဆန်သည့် ဖြစ်ရပ်မျိုးတွင်၊ လောင်းကစားရုံမှ ၎င်းအလောင်းအစားကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိပြီး လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေးမှာ 1.00 ဖြင့် ရှင်းပေးမည် (လောင်းကြေးများကို ပြန်အမ်းပါမည်)။
6. အသင်းတစ်သင်းမှ လက်မှောက်အရုံးပေးလျှင် သို့မဟုတ် ကစားသမားတစ်ဦးသည် ပွဲစတင်သည့်အချိန်မှမဟုတ်ဘဲ အခြားသော အကျော့တစ်ခုတွင်ပါဝင်လာခဲ့လျှင် လောင်းကစားရုံမှ ၎င်းအလောင်းအစားကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိပြီး လောင်းကြေးများကိုလည်း ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ရှင်းပေးပါမည် (လောင်းကြေးများကို ပြန်အမ်းပါမည်)။
7. အလောင်းအစားများကို ပွဲစဉ်မစတင်မီနှင့် ကစားနေစဉ် Live တိုက်ရိုက် လက်ခံပါသည်။ ဂိမ်းများအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့် ပေးပါသည်။
8. အကျော့တွင် အနိုင်ရရှိမှု- ပြိုင်ဘက်အသင်းအား ချေမှုန်းနိုင်သည့်အသင်း သို့မဟုတ် ထောင်ထားသည့် မိုင်းများ ဖြုတ်ခြင်း၊ ဓားစာခံများ ပြန်လွှတ်ပေးခြင်း စသည့်လုပ်ငန်းများ အောင်မြင်စွာဆောင်ရွက်နိုင်ခြင်း သို့မဟုတ် နေရာစခန်း (မြေပုံရှိအရေးကြီးနေရာ) အားသိမ်းပိုက်နိုင်ခြင်းများ လုပ်ဆောင်နိုင်လျှင် အနိုင်ရသည်ဟု သတ်မှတ်သည်။
9. ကစားပွဲတွင် အနိုင်ရရှိခြင်း။ 4 မှတ် (ပြိုင်ဘက်အသင်းမှ 3 မှတ်အောက် ရရှိသောအခါ) သို့မဟုတ် 5 မှတ်ရရှိသည့် အသင်းက အနိုင်ရရှိသည်ဟု သတ်မှတ်သည်။
10. ကစားသမားများစွာပါဝင်သည့် "Rainbow Six Siege" အွန်လိုင်းဂိမ်းရှိ တိုက်ပွဲများတွင် အလောင်းအစားများကို လက်ခံပါသည်။ အသင်းရှိ ကစားသမားများကို ကြုံရာကျပန်း ရွေးချယ်ပါသည်။
11. အသင်းရမှတ် - အနိုင်ရရှိသည့် အကျော့အရေအတွက်။
12. ရရှိနိုင်သော အလောင်းအစားများ (တစ်ပွဲလုံးအတွက်)-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - မှန်ကန်သော ရမှတ်
 - အကျော့ရေ စုစုပေါင်း

11.128. Esports ခြေဘော်လီဘော

Esports ခြေဘော်လီဘောတွင် ကစားသမားများစွာ ပါဝင်ကစား၍ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သော (ခြေဘော်လီဘော ပုံရိပ်ယောင်) ဂိမ်းတစ်ခုဖြစ်ပါသည်။

1. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပွဲပြီးဆုံးချိန်ရလဒ်အပေါ်တွင် တွက်ချက်ရှင်းပေးပါသည်။
2. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
3. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
4. တရားဝင်ကစားပွဲ မစတင်မီနှင့် တိုက်ရိုက် မထုတ်လွှင့်မီ အလောင်းအစားများကို လက်ခံပါသည်။ ခြေဘော်လီဘောပွဲအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပြသပါသည်။

5. တစ်ပိုင်းတွင် 5 မှတ်ရသည်အထိကြာမြင့်ပါသည်။ 4 မှတ်စီ တူညီနေလျှင် တစ်သင်းမှ 2 မှတ်ပိုအသာရရှိသည်အထိ ကစားရမည်။
6. ကစားပွဲ ကြာမြင့်ချိန် - 3 ပွဲအနိုင်ရရှိသည်အထိ။ (အများဆုံး 5 ပိုင်း အထိသာဖြစ်သည်။)
7. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - ဟန့်ဒီးကပ်
 - စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)။
8. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။

11.129. Esports မီနီ ရေခဲပြင်ဟော်ကီ

1. Esports မီနီ ရေခဲပြင်ဟော်ကီဂိမ်းသည် ကစားသမားများစွာပါဝင်သည့် ကစားပွဲ (ရေခဲပြင် ဟော်ကီ ပုံရိပ်ယောင်)ကို တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု ပါဝင်သည်။
2. လောင်းကြေးများ အားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။
3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. ပုံမှန်အချိန်အတွင်း လောင်းကြေးများကို လက်ခံသည်။
6. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
7. လောင်းကြေးများကို ပွဲစဉ် မစတင်မီ နှင့် ပွဲစဉ်အတွင်း (တိုက်ရိုက်အလောင်းအစားများ) တွင် လက်ခံပါသည်။ Esports မီနီ ရေခဲပြင်ဟော်ကီကစားပွဲများ အားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သည်။
8. အမှတ်အများဆုံးရရှိထားသည့်အသင်းမှ အနိုင်ရရှိပါသည်။ နှစ်သင်းလုံး ရဂိုးတူညီနေလျှင် နောက်ထပ်တစ်ဂိုး သွင်းယူနိုင်သည်အထိ ကစားပွဲကို ဆက်ကစားရသည်။
9. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - ပွဲ အနိုင်ရခြင်း
 - စုစုပေါင်း
 - တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း
 - ဟန့်ဒီးကပ်
 - စုစုပေါင်း (စုံ/မ)။

11.130. Killer Instinct

1. Killer Instinctဂိမ်းတွင် ကစားသမားများစွာ ပါဝင်ကစားနိုင်ပြီး တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သည့် ဂိမ်းတစ်ခုဖြစ်ပါသည်။
2. တိုက်ခိုက်ရေးသမား နှစ်ဦးအကြား ပွဲစဉ်တစ်ခုတွင် အလောင်းအစားများ ပြုလုပ်သည်။ ပွဲစဉ်ကို ငါးကြိမ် အနိုင်ရသည်အထိ ဆက်ကစားနိုင်သည်။ ထို့အပြင် အများဆုံးအကျော့အရေအတွက်သည် ကိုးကြိမ် ဖြစ်သည်။
3. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
4. ၎င်းတို့၏ ပြိုင်ဘက်ကို သတ်နိုင်သည့် ကစားသမားအား အနိုင်ရသူအဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်။
5. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
6. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
7. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
8. တိုက်ခိုက်သူများအပေါ် လောင်းကြေးတင်ခြင်းကို LIVE တိုက်ရိုက်ပွဲတွင်သာ ခွင့်ပြုသည်။ ကစားပွဲအား အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပြသသည်။

အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-

အချို့ အတွင်း-

- အနိုင်ရရှိသော အချို့
- အချို့ ကြာမြင့်ချိန်* (အထက်/အောက်)
- အဆုံးသတ်အကွက် အမျိုးအစား- အဆုံးစွန်၊ အံ့သြဖွယ်၊ အထွက်အထိပ် သို့မဟုတ် တစ်ခုမှမဟုတ်။

* တစ်ချို့၏ ကြာချိန်သည် ပြိုင်ပွဲစတင်သည့်အချိန်မှ ကုန်လွန်သွားသော စက္ကန့်အရေအတွက် ဖြစ်သည်။ ဤအရေအတွက်ကို 99 စက္ကန့် (အစတွင် စံချိန်တိုင်းကိရိယာရှိ စံနံပါတ်) မှ စတင်ကာ ရပ်သွားသည့် အချိန်အထိ နံပါတ်ကို နုတ်ခြင်းဖြင့် တွက်ချက်ပါသည်။ ဥပမာအားဖြင့်၊ နောက်ပြန်ရေတွက်ခြင်းသည် 74 တွင် ရပ်တန့်ပါက၊ ဤအကျော့၏ ကြာမြင့်ချိန်မှာ $99-74=25$ စက္ကန့် ဖြစ်ပါသည်။

ပြိုင်ပွဲတွင် -

- ပြိုင်ပွဲတွင် အနိုင်ရရှိမှု
- စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
- တိုက်ခိုက်သူ တစ်ဦးချင်း စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
- အမျိုးအစားအလိုက် အဆုံးသတ်အကွက်များ စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)။

11.131. SociableSoccer

1. SociableSoccer ဘောလုံးဂိမ်းတွင် ကစားသမားများစွာ ပါဝင်ကစားပြီး တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်နိုင်သော

- (ဘောလုံး ပုံရိပ်ယောင်) ဂိမ်းတစ်ခု ဖြစ်ပါသည်။
2. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
 3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
 4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
 5. တရားဝင်ကစားပွဲ မစတင်မီနှင့် တိုက်ရိုက် မထုတ်လွှင့်မီ အလောင်းအစားများကို လက်ခံပါသည်။
SociableSoccer ဘောလုံးပွဲအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပြသပါသည်။
 6. ပွဲတစ်ခုသည် 90 မိနစ် ကြာမြင့်သည် (တစ်ပိုင်းစီတွင် 45 မိနစ်ဖြင့် နှစ်ပိုင်း)။
 7. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - အနိုင်ရရှိခြင်း
 - ဟန်းဒီကပ်
 - စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 8. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။

11.132. Pixel Cup Soccer

PIXEL CUP SOCCER

1. Pixel Cup Soccer ဂိမ်းမှာ ကစားသမားများစွာ ပါဝင်ကစားနိုင်ပြီး တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်နိုင်သည့် (ဘောလုံး ပုံရိပ်ယောင်) ဂိမ်းတစ်မျိုးဖြစ်ပါသည်။
2. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. အကယ်၍ ပြိုင်ပွဲသည် ပုံမှန်အချိန်အတွင်း သရေဖြင့် ပြီးဆုံးခဲ့လျှင်၊ ပယ်နယ်တီ ကန်သွင်းရမည် (တတိယပိုင်း)။ ဤအခြေအနေတွင် လောင်းကစားအားလုံးကို ပယ်နယ်တီ ကန်သွင်းမှုမှလွှဲ၍ ကစားပွဲအတွင်း အနိုင်ရရှိမှုတွင်သာ ရှင်းပေးပါသည်။
6. အကယ်၍ ဝန်ထမ်းမှ အလောင်းအစားများလက်ခံစဉ် အမှားတစ်စုံတစ်ရာ (အလောင်းအစားစာရင်း မှားယွင်းထုတ်မိခြင်း၊ ကစားပွဲနှင့် လောင်းကြေးများအကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲခြင်း၊ စသည်ဖြင့်) ပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် မှားယွင်းသည်ဟု သတ်မှတ်ခံရသော အခြားအလောင်းအစားများ ကဲ့သို့သော လောင်းကြေးလက်ခံစဉ် စည်းမျဉ်းများချိုးဖောက်မိခြင်း၊ ကစားပွဲအတွင်း မသမာမှုများ တွေ့ရှိရလျှင် လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို စည်းမျဉ်းများအရ ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။
7. လောင်းကြေးများကို ပွဲစဉ် မစတင်မီ နှင့် ပွဲစဉ်အတွင်း (တိုက်ရိုက်အလောင်းအစားများ) တွင် လက်ခံပါသည်။ Pixel Cup Soccer ကစားပွဲအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပါသည်။
8. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - နှစ်ဆအခွင့်အရေး

- ကစားပွဲတွင် အနိုင်ရခြင်း
- စုစုပေါင်း
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း
- စုစုပေါင်း (စုံ၊ မ)
- ဟန်းဒီကပ်
- နှစ်သင်းစလုံးမှ အမှတ်ရရန်
- ပေးမှတ်မရှိ အနိုင်ရခြင်း
- ကြားကာလ စုစုပေါင်း

PIXEL CUP SOCCER (ပယ်နယ်တီ ကန်သွင်းမှု)

1. Pixel Cup Soccer (ပယ်နယ်တီ ကန်သွင်းမှု) မှာ ကစားသမားများစွာ ပါဝင်ကစားနိုင်ပြီး တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်နိုင်သည့် (ဘောလုံး ပုံရိပ်ယောင်) ဂိမ်းတစ်မျိုးဖြစ်ပါသည်။
2. ဂိမ်းထဲတွင် အသင်းတိုင်းမှ အလှည့်ကျ ပယ်နယ်တီဆက်တိုက်ကန်သွင်းမှုများပါဝင်ပါသည်။ 10 ကြိမ်စီကန်သွင်းပြီးနောက် ရဂိုးတူညီနေလျှင် အသင်းတစ်သင်းက အနိုင်ရသည်အထိ အပိုကန်သွင်းမှုများ ဆက်လက်ကန်သွင်းရမည်။
3. အကယ်၍ ကန်သွင်းသည့်အကြိမ်ရေ 5 ကြိမ်ထက်နည်းနေသေးသော်လည်း ပြိုင်ဘက်အသင်း၏ ရဂိုးအား လိုက်မီရန် မဖြစ်နိုင်တော့သည့်အခါ ပွဲပြီးဆုံးမှာဖြစ်သည် (ဥပမာအားဖြင့်- ရဂိုးမှာ 2-0 နှင့် ကန်သွင်းသည့် အကြိမ်ရေမှာ 4-4)။
4. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
5. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
6. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
7. အကယ်၍ ဝန်ထမ်းမှ အလောင်းအစားများလက်ခံစဉ် အမှားတစ်စုံတစ်ရာ (အလောင်းအစားစာရင်း မှားယွင်းထုတ်မိခြင်း၊ ကစားပွဲနှင့် လောင်းကြေးများအကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲခြင်း၊ စသည်ဖြင့်) ပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် မှားယွင်းသည်ဟု သတ်မှတ်ခံရသော အခြားအလောင်းအစားများ ကဲ့သို့သော လောင်းကြေးလက်ခံစဉ် စည်းမျဉ်းများချိုးဖောက်မိခြင်း၊ ကစားပွဲအတွင်း မသမာမှုများ တွေ့ရှိရလျှင် လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို စည်းမျဉ်းများအရ ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။
8. လောင်းကြေးများကို ပွဲစဉ် မစတင်မီ နှင့် ပွဲစဉ်အတွင်း (တိုက်ရိုက်အလောင်းအစားများ) တွင် လက်ခံပါသည်။ Pixel Cup Soccer (ပယ်နယ်တီ ကန်သွင်းမှု)အားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင်တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့် ပြသပါသည်။
9. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - ကစားပွဲတွင် အနိုင်ရခြင်း
 - စုစုပေါင်း
 - တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း
 - စုစုပေါင်း (စုံ၊ မ)
 - ဟန်းဒီကပ်

11.133. Esports စားပွဲခုံဘောလုံးဂိမ်း

1. Esports စားပွဲခုံဘောလုံးဂိမ်းတွင် ကစားသမားများစွာ ပါဝင်ကစားနိုင်ပြီး တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သည့် ဂိမ်းတစ်ခုဖြစ်ပါသည်။
2. အသင်းတစ်သင်းမှ 5 ဂိုးသွင်းသည့်အထိ ကစားပွဲများတွင် အလောင်းအစားများကိုလက်ခံပါသည်။
3. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
4. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
5. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
6. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်ကဏ္ဍများ သို့မဟုတ် လောင်းကြေးလက်မှတ်များတွင် ပေါက်ကြေးများအကြား ကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
7. လောင်းကြေးများကို ပွဲစဉ် မစတင်မီ နှင့် ပွဲစဉ်အတွင်း (တိုက်ရိုက်အလောင်းအစားများ) တွင် လက်ခံပါသည်။ Esports စားပွဲခုံဘောလုံးပွဲများအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သည်။ အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - အသင်း ဟန်းဒီကပ်
 - စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - ရမှတ်အမှန်
 - ဂိုးအရေအတွက် (စုံ/မ)

11.134. စားပွဲတင်ဘောလုံးပရို

1. စားပွဲတင်ဘောလုံးပရိုဂိမ်းတွင် ကစားသမားများစွာ ပါဝင်ကစားပြီး တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်နိုင်သော (စားပွဲတင်ဘောလုံးကစားပွဲ ပုံရိပ်ယောင်) ဂိမ်းတစ်ခုဖြစ်ပါသည်။
2. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
6. လောင်းကြေးများကို ပွဲစဉ် မစတင်မီ နှင့် ပွဲစဉ်အတွင်း (တိုက်ရိုက်အလောင်းအစားများ) တွင် လက်ခံပါသည်။ စားပွဲတင်ဘောလုံးပရို ကစားပွဲအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပါသည်။
7. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-

- နှစ်ဆအခွင့်အရေး
- အနိုင်ရခြင်း
- စုစုပေါင်း
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း
- စုစုပေါင်း (စုံ၊ မ)
- ဟန်းဒီးကပ်
- နှစ်သင်းစလုံးမှ အမှတ်ရရန်
- ကြားကာလ စုစုပေါင်း

11.135. Esports ဘောလုံး (PES)

Esports ဘောလုံး (PES)ဂိမ်းတွင် ကစားသမားများစွာပါဝင်ကစားနိုင်ပြီး (ဘောလုံးကစားပွဲ ပုံရိပ်ယောင်) တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်နိုင်ပါသည်။

EPL အာဖရိကနိုင်ငံများဖလားနှင့် အမေရိက ဖလားများတွင် အလောင်းအစားများကို လက်ခံပါသည်။

1. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
2. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
3. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
4. ဘောလုံးအပေါ် လောင်းကြေးများကို ပုံမှန်အချိန်အတွင်း လက်ခံသည်။
5. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲများစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
6. Esports ဘောလုံး (PES) ပွဲအပေါ် လောင်းကြေးများကို ပွဲအကြို နှင့် တိုက်ရိုက်လွှင့်ချိန်အတွင်း လက်ခံသည်။ Esports ဘောလုံးပြိုင်ပွဲများအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သည်။
7. ကိုဘာအမေရိကပွဲများတွင်လည်း ဂိုးပေါက်တည့်မှု၊ မတည့်မှု နှစ်ခုလုံးပါဝင်သည့် စုစုပေါင်း ဂိုးကန်သွင်းမှုများအတွက် ထပ်ဆောင်းအလောင်းအစားများ လုပ်ဆောင်နိုင်ပါသည် (PES သတ်မှတ်ချက်များအတိုင်း အလောင်းအစားများကို သတ်မှတ်ထားပါသည်)။
8. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည် (ပုံမှန် ကစားချိန်)

- အနိုင်ရခြင်း
- နှစ်ဆအခွင့်အရေး
- ဟန်းဒီးကပ်
- စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
- အသင်း စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
- စုစုပေါင်း (စုံ/မ)
- ရမှတ်အမှန်
- နောက်ထပ် သွင်းဂိုး

11.136. Esports သြစတေးလျ ဘောလုံး

AFL ဘောလုံးဂိမ်းတွင် ကစားသမားများစွာ ပါဝင်ကစားပြီး တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်နိုင်သော (သြစတေးလျ ဘောလုံးပွဲ ပုံရိပ်ယောင်) ဂိမ်းတစ်ခုဖြစ်ပါသည်။

1. ကစားပွဲတစ်ခုသည် မိနစ် 80 ကြာမြင့်သည် (တစ်ပိုင်းစီတွင် 20 မိနစ်ဖြင့် လေးပိုင်း)။
ဝိုး- ဘားတန်းမထိဘဲ အဓိကဂိတ်ထဲသို့ ဘောလုံးဝင်သွားလျှင် 6 မှတ်ရရှိပါသည်။
အနောက်ပိုင်း- ဘောလုံးသည် ဒုတိယဂိတ် သတ်မှတ်မျဉ်းများအတွင်း အမှတ်ရရှိသည့်ဇုန်ကို ဖြတ်ကျော်သွားခဲ့လျှင် သို့မဟုတ် အဓိကဂိတ်၏ ဘားတန်းကိုထိသွားခဲ့လျှင် 1 မှတ်ရရှိပါသည်။
2. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
3. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
4. လောင်းကြေးများကို ပွဲစဉ် မစတင်မီ နှင့် ပွဲစဉ်အတွင်း (တိုက်ရိုက်အလောင်းအစားများ) တွင် လက်ခံပါသည်။ Esports AFL ပွဲစဉ်များအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပါသည်။
5. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည် (ပုံမှန် ကစားချိန်)
 - အနိုင်ရခြင်း
 - ဟန်းဒီကပ်
 - စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - စုစုပေါင်း (စုံ/မ)
6. လောင်းကြေးများ အားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။
7. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲများစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။

11.137. Super Arcade Football

1. Super Arcade Football ဂိမ်းတွင် ကစားသမားများစွာ ပါဝင်ကစားနိုင်ပြီး (ဘောလုံးကစားပွဲ ပုံရိပ်ယောင်) တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်နိုင်သည့် ဂိမ်းတစ်ခုဖြစ်ပါသည်။
2. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. အကယ်၍ ပြိုင်ပွဲသည် ပုံမှန်အချိန်အတွင်း သရေအဖြစ် ပွဲပြီးဆုံးသွားခဲ့လျှင် သရေပွဲအဖြစ် သတ်မှတ်ပါသည်။
6. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊

သို့မဟုတ် လွဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။

7. လောင်းကြေးများကို ပွဲစဉ် မစတင်မီ နှင့် ပွဲစဉ်အတွင်း (တိုက်ရိုက်အလောင်းအစားများ) တွင် လက်ခံပါသည်။ စူပါအာကိတ် ဘောလုံးပွဲစဉ်အားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပါသည်။
8. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-

- နှစ်ဆအခွင့်အရေး
- ကစားပွဲတွင် အနိုင်ရခြင်း
- စုစုပေါင်း
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း
- စုစုပေါင်း (စုံ/မ)
- ဟန်းဒီကပ်
- နှစ်သင်းစလုံးမှ အမှတ်ရရန်
- ပေးမှတ်မရှိ အနိုင်ရခြင်း
- ရမှတ်အရေအတွက်အဓိအကျ

11.138. မာဘယ် ဘောလုံး

1. မာဘယ်ဘောလုံးဂိမ်းတွင် မာဘယ်ဘောလုံးပွဲကို တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်နိုင်ပါသည်။
2. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။
3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. ဝန်ထမ်းအဖွဲ့ဝင်များသည် အမှားအယွင်းများကျူးလွန်ပါက သို့မဟုတ် လောင်းကြေးလက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ချို့ယွင်းချက်တစ်ခုတစ်ရာ ဖြစ်ပေါ်ပါက (ဥပမာ- လောင်းကြေးများအတွင်း သိသာထင်ရှားသော လွဲမှားမှုများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်ကဏ္ဍများနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) လောင်းကြေးများကို မှားယွင်းစွာ လက်ခံထားကြောင်း ညွှန်ပြချက် တွေ့ပါက လောင်းကစားရုံက ထို လောင်းကြေးများကို ပျက်ပြယ်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။
6. ပွဲမစတင်မီနှင့် တိုက်ရိုက်ပွဲများတွင် လောင်းကြေးများလက်ခံပါသည်။ မာဘယ်ဘောလုံးပွဲစဉ်အားလုံးကို အွန်လိုင်းဖြင့် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပါသည်။
7. စည်းမျဉ်းများ-:
 - ပွဲစဉ်တစ်ခုတွင် နှစ်ပိုင်းပါဝင်သည်။
 - ကွင်း၏ အဆုံးပိုင်းတွင် ဂိုးရရှိလျှင် တစ်မှတ်ရရှိပါသည်။
 - အသင်း၏ ရမှတ်စုစုပေါင်းမှာ နှစ်ပိုင်းလုံးတွင် ရရှိလာသော ဂိုးအရေအတွက်နှင့်ညီမျှပါသည်။
8. ဂိုးရရှိမှု ဆုံးဖြတ်ရန်အတွက် စည်းမျဉ်းများ-:
 - မာဘယ်ဘောလုံးသည် ဂိုးဧရိယာအတွင်းတွင် ရပ်သွားခဲ့လျှင်လည်း ဂိုးအဖြစ်သတ်မှတ်ပါသည်။
 - မာဘယ်ဘောလုံးသည် ဂိုးဧရိယာအတွင်းသို့ဝင်ပြီး ကျော်ထွက်သွားလျှင် ဂိုးအဖြစ် မသတ်မှတ်ပါ။
 - မာဘယ်မှာ ဂိုးစည်းပေါ်ရောက်နေသည့် အခြေအနေတွင် မာဘယ်၏အများစုအပိုင်း (မာဘယ်၏ အလယ်မှတ်မှ ယူသည်) သည် ဂိုးစည်းကို ကျော်နေလျှင် ဂိုးအဖြစ် မှတ်ယူပါသည်။
 - ဂိုးရရှိမှုနှင့်ပတ်သတ်သော အငြင်းပွားမှုများကို သက်ဆိုင်ရာပြိုင်ပွဲစဉ်သူမှ ဖြေရှင်းပါမည်။

နောက်ဆုံးရမှတ်ကို ဗီဒီယိုတိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်စဉ် အမှတ်ဇယားသင်ပုန်းပေါ်တွင် ပြသပေးပါသည်။

9. ပွဲတစ်ခုလုံးအပေါ်တွင် လောင်းကြေးများ တင်နိုင်သည် (လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြိုင်ပွဲနောက်ဆုံး ရမှတ်များ ပေါ်ရှင်းပေးသည်)-

- အနိုင်ရရှိခြင်း
- နှစ်ဆအခွင့်အရေး
- စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- ဟန်းဒီကပ်
- စုစုပေါင်း စုံ/မ
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း စုံ/မ
- နှစ်သင်းစလုံး ဂိုးသွင်းမည့် ဟုတ်သည်/ မဟုတ်ပါ
- သရေပွဲ ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ
- ရမှတ်အမှန်
- ပထမပိုင်း-အချိန်ပြည့်
- တစ်ပိုင်းစီတွင် သွင်းဂိုးများ
- တစ်သင်းသင်းက ပေးဂိုးမရှိ နိုင်မည် ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ
- ပေးဂိုးမရှိ နိုင်မည့်အသင်း ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ
- နှစ်ပိုင်းလုံးတွင် ဂိုးများသွင်းယူမည် ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ တစ်ဂိုးတည်းဖြင့် အနိုင်ရရှိသည် သို့မဟုတ် သရေကျသည် ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ
- အနည်းဆုံး တစ်ပိုင်းတွင် သရေ ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ
- နှစ်ပိုင်းစလုံးတွင် သရေ ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ
- နှစ်သင်းလုံးမှ ဂိုးသွင်းမည့် အပေါ်/အောက် - ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ
- ကြားကာလ ဂိုးစုစုပေါင်း

10. တစ်ပိုင်းတွင် အောက်ပါအလောင်းအစားများကို လောင်းနိုင်ပါသည် (လောင်းကြေးများကို သက်ဆိုင်ရာအပိုင်း၏ ရမှတ်အရ တွက်ချက်ပါသည်)-

- အနိုင်ရရှိခြင်း
- နှစ်ဆအခွင့်အရေး
- စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- ဟန်းဒီကပ်
- စုစုပေါင်း စုံ/မ
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း စုံ/မ
- နှစ်သင်းစလုံး ဂိုးသွင်းမည့် ဟုတ်သည်/ မဟုတ်ပါ
- သရေပွဲ ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ
- တစ်သင်းသင်း ပေးဂိုးမရှိ နိုင်မည် ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ
- ပေးဂိုးမရှိ နိုင်မည့်အသင်း ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ
- တစ်ဂိုးတည်းဖြင့် အနိုင်ရရှိသည် သို့မဟုတ် သရေကျသည် ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ

11.139. မာဘယ် ဘက်စကတ်ဘော

1. မာဘယ် ဘတ်စကတ်ဘောဂိမ်းမှာ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ကစားနိုင်သော မာဘယ်ဂိမ်းတစ်ခု ဖြစ်ပါသည်။
2. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် တွက်ချက်ရှင်းပေးပါသည်။
3. အလောင်းအစားတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်ကစားနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ ကုမ္ပဏီသည် အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
6. ပွဲမစတင်မီ နှင့် ကစားနေစဉ်တိုက်ရိုက် နှစ်ခုစလုံးတွင် အလောင်းအစားများကို လက်ခံသည်။ မာဘယ် ဘတ်စကတ်ဘောပွဲစဉ်အားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပါသည်။
7. ကစားပွဲ စည်းမျဉ်းများ-:
 - ပွဲတိုင်းတွင် အပိုင်းလေးပိုင်း ပါဝင်သည်။
 - မာဘယ်ဘောလုံးအား ဂိုးခြင်းထဲဝင်အောင် ထည့်နိုင်သည့်အသင်းမှ ဂိုးများရရှိပါသည်။
 - ဂိုးခြင်းတစ်ခုစီ၏ အောက်တွင် ရမှတ်အရေအတွက်ကို ဖော်ပြပေးမည့် အလံရှိပါသည်။
 - အသင်းတစ်သင်းစီ၏ ရမှတ်စုစုပေါင်းမှာ လေးပိုင်းစလုံးတွင် ရရှိထားသောရမှတ်အားလုံးကို ပေါင်းလိုက်ခြင်းဖြစ်သည်။
 - အမှတ်အများဆုံး ရရှိသော အသင်းသည် ပွဲကို အနိုင်ရပါမည်။
8. ဂိုးခြင်းထဲ ဂိုးရရှိမှုဆိုင်ရာ စည်းမျဉ်းများ-:
 - ဂိုးသွင်းယူနိုင်သည့် ဇုံထဲသို့ မာဘယ်ရောက်ရှိသွားသည့်အခါ ဂိုးသွင်းရန် ဂိုးခြင်းကို ပေးပါသည်။
 - အပိုင်းတစ်ခုတွင် အနိုင်ရသူနှင့်ပတ်သတ်သော အငြင်းပွားမှုများကို သက်ဆိုင်ရာပြိုင်ပွဲစီစဉ်သူမှ ဖြေရှင်းပေးပြီး နောက်ဆုံးရမှတ်အားလုံးကို အမှတ်ပြဇယားပေါ်တွင် ဖော်ပြပေးပါသည်။
9. အောက်ပါအလောင်းအစားများကို ကစားနိုင်ပြီး ကစားပွဲ၏ နောက်ဆုံးရမှတ်များအပေါ် အခြေခံ၍ အနိုင်အရှုံးကို တွက်ချက်ရှင်းပေးပါသည်။:
 - အနိုင်ရသူ
 - စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - အပြင်ထွက်သွားသော စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - ဟန်းဒီကပ်° အပြင်ထွက်သွားသော ဘောလုံးစုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - အပြင်ထွက်သွားသော ဘောလုံးစုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - ဇုံအတွင်းရှိ ရမှတ်စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
10. တစ်ပိုင်းချင်းစီအတွက် အောက်ပါအလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပြီး ကစားပွဲ၏ နောက်ဆုံးရမှတ်များအပေါ် အခြေခံ၍ အနိုင်အရှုံးကို တွက်ချက်ရှင်းပေးပါသည်။:
 - အနိုင်ရသူ
 - စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - အပြင်ထွက်သွားသော စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - ဟန်းဒီကပ်
 - အပြင်ထွက်သွားသော ဘောလုံးစုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - အပြင်ထွက်သွားသော ဘောလုံးစုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - ဇုံအတွင်းရှိ ရမှတ်စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)

11.140. မာဘယ် ဂေါက်ရိုက

1. မာဘယ် ဂေါက်ရိုကဂိမ်းတွင် ဂေါက်ရိုကပြိုင်ပွဲကို တိုက်ရိုက်လွှင့်နိုင်ပါသည်။
2. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။
3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. ဝန်ထမ်းအဖွဲ့ဝင်များသည် အမှားအယွင်းများကျူးလွန်ပါက သို့မဟုတ် လောင်းကြေးလက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ချို့ယွင်းချက်တစ်စုံတစ်ရာ ဖြစ်ပေါ်ပါက (ဥပမာ- လောင်းကြေးများအတွင်း သိသာထင်ရှားသော လွှဲမှားမှုများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်ကဏ္ဍများနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) လောင်းကြေးများကို မှားယွင်းစွာ လက်ခံထားကြောင်း ညွှန်ပြချက် တွေ့ပါက လောင်းကစားရုံက ထို လောင်းကြေးများကို ပျက်ပြယ်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။
6. ပွဲမစတင်မီနှင့် တိုက်ရိုက်ပွဲများတွင် လောင်းကြေးများလက်ခံပါသည်။ မာဘယ် ဂေါက်ရိုကပွဲအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပါသည်။
7. စည်းမျဉ်းများ-
 - ပွဲစဉ်တစ်ခုတွင် သုံးကျော့ပါဝင်သည်။
 - အကယ်၍ ကျင်းထဲသို့ အသင်းတစ်သင်း၏ ဂေါက်သီးဝင်သွားလျှင် အမှတ်များရရှိမည်။
 - ကျင်းတိုင်း၏အပေါ်တွင် အလံများရှိပြီး ကျင်းနံပါတ်နှင့် ရမှတ်ပမာဏများကို ဖော်ပြပေးပါသည်။
 - အသင်း၏စုစုပေါင်း အမှတ်များသည် အကျော့များအားလုံးတွင် ရရှိထားသော အမှတ်အရေအတွက်နှင့် ညီသည်။
8. ကျင်းထဲသို့ ဂေါက်သီးဝင်သွားသည့်အပေါ် ဆုံးဖြတ်ရန် စည်းမျဉ်းများ-
 - ကျင်းထဲသို့ ဂေါက်သီးဝင်သွားလျှင် အဖွဲ့မှ အမှတ်များရရှိပါမည်။
 - အကျော့တိုင်းတွင် 5th ကျင်းထဲသို့ ဂေါက်သီး 5 လုံးအထိ ရိုက်ရမည်။ သို့သော်လည်း အခြားမည်သည့်ကျင်းထဲတွင်မဆို ဂေါက်သီး 1 လုံးထက်ပို၍ ဝင်အောင် မရိုက်ရပါ။
 - ကျင်းထဲသို့ ဂေါက်သီးကျခြင်း၊ မကျခြင်းနှင့်ပတ်သတ်သော အငြင်းပွားမှုများကို သက်ဆိုင်ရာပြိုင်ပွဲကျင်းပရေး စီစဉ်သူမှ ဖြေရှင်းပေးပါမည်။ ရမှတ်စုစုပေါင်းကို ဗီဒီယိုတိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှုရှိ ရမှတ်သင်ပုန်းတွင် ပြသထားပါသည်။
9. ပွဲစဉ်တစ်ခုလုံးတွင် အောက်ပါအလောင်းအစားများကို ထည့်သွင်းနိုင်သည် (လောင်းကြေးများကို သက်ဆိုင်ရာပွဲစဉ်၏ နောက်ဆုံးရမှတ်အရ တွက်ချက်ပါသည်)-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - နှစ်ဆအခွင့်အရေး
 - စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
 - တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
 - ဟန်းဒီကပ်
 - စုစုပေါင်း စုံ/မ
 - တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း စုံ/မ
 - သရေရလဒ်များမရှိ ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ
 - အပြတ်သတ်အနိုင်ရရှိမှု ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ
 - အသင်းမှ အကျော့တိုင်းတွင် အနိုင်ရမည် ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ
 - ကျင်းတစ်ခုတည်းရှိ ဂေါက်သီး စုစုပေါင်း

10. တစ်ကျောတွင် အောက်ပါအလောင်းအစားများကို ထည့်သွင်းနိုင်သည် (လောင်းကြေးများကို သက်ဆိုင်ရာအကျော၏ ရမှတ်အရ တွက်ချက်ပါသည်)-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - နှစ်ဆအခွင့်အရေး
 - စုစုပေါင်း အထက်/အောက်° တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
 - ဟန်းဒီးကပ်
 - စုစုပေါင်း စုံ/မ
 - တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း စုံ/မ
 - တစ်သင်းသင်းက ပေးဂိုးမရှိ နိုင်မည် ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ
 - ပေးဂိုးမရှိ နိုင်မည့်အသင်း ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ
 - ကျင်းတစ်ခုတည်းရှိ ဂေါက်သီး စုစုပေါင်း

11.141. MARBLE SHOOTING

1. Marble Shooting တွင် မာဘယ်ဘောလုံးပစ်ခွဲကို တိုက်ရိုက်လွှင့်နိုင်ပါသည်။
2. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။
3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. ဝန်ထမ်းအဖွဲ့ဝင်များသည် အမှားအယွင်းများကျူးလွန်ပါက သို့မဟုတ် လောင်းကြေးလက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ချို့ယွင်းချက်တစ်စုံတစ်ရာ ဖြစ်ပေါ်ပါက (ဥပမာ- လောင်းကြေးများအတွင်း သိသာထင်ရှားသော လွှဲမှားမှုများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်ကဏ္ဍများနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) လောင်းကြေးများကို မှားယွင်းစွာ လက်ခံထားကြောင်း ညွှန်ပြချက် တွေ့ပါက လောင်းကစားရုံက ထို လောင်းကြေးများကို ပျက်ပြယ်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။
6. ပွဲမစတင်မီနှင့် တိုက်ရိုက်ပွဲများတွင် လောင်းကြေးများလက်ခံပါသည်။ Marble Shooting ပစ်ခွဲအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်လွှင့်နိုင်ပါသည်။
7. စည်းမျဉ်းများ-
 - ပွဲစဉ်တစ်ခုတွင် သုံးကျော့ (မတ်တပ်အနေထား) ပါဝင်သည်။
 - မည်သည့်နေရာတွင်ကျကျ (ကျသည့်နေရာအပေါ် မူတည်၍ သတ်မှတ်ထားသော ရမှတ်ကို ရရှိပါမည်) အသင်းသည် အမှတ်များ ရရှိမည်ဖြစ်သည်။
 - အသင်း၏ စုစုပေါင်း အမှတ်များသည် အကျော့များအားလုံးတွင် ရရှိထားသော အမှတ်အရေအတွက်နှင့် ညီသည်။
 - ရလဒ်များမှာ ပထမဆုံးဝင်ရောက်ယှဉ်ပြိုင်သူ၏ စွမ်းဆောင်ရည်ကို ဆိုလိုသည်။ ထို့ကြောင့် "သုံးပွဲနိုင် - ဟုတ်သည်" ဆိုသည်မှာ ပထမဆုံးဝင်ရောက်ယှဉ်ပြိုင်သူမှ 3 ကြိမ်အနိုင်ရရှိမှုကို ဆိုလိုပြီး "သုံးပွဲရှုံးနိမ့် - ဟုတ်သည်" ဆိုသည်မှာ ပြိုင်ဘက်မှ သုံးကြိမ် အနိုင်ရရှိသည်ကို ဆိုလိုပါသည်။
 - အလောင်းအစားသတ်မှတ်ရန်အတွက် နံပါတ်သည် 20 ဖြင့် အပြတ်စားနိုင်လျှင် စုံဂဏန်းဟု မှတ်ယူသည်။ ဥပမာအားဖြင့်- 350 မှတ်သည် 20 ဖြင့် အပြတ်မစားနိုင်သောကြောင့် မဂဏန်းဟု မှတ်ယူပါမည်။
8. ဘောလုံးသည် သတ်မှတ်နေရာတွင် ကျမကျဆုံးဖြတ်ရန် စည်းမျဉ်းများ-
 - သတ်မှတ်နေရာတွင် ဘောလုံးရောက်ရှိလျှင် အသင်းသည် အမှတ်များကိုရရှိပါမည်။

- အချို့ပစ်လိုက်သော ဘောလုံးများသည် ကစားသည့်နေရာများ၏ အပြင်သို့ရောက်သွားနိုင်သည်။
- ထိုသို့ဖြစ်လျှင် ဤအကျော့တွင် အဆိုပါ ဘောလုံးများသည် အမှတ်ရရှိမည် မဟုတ်ပါ။

9. ပွဲစဉ်တစ်ခုလုံးတွင် အောက်ပါအလောင်းအစားများကို ထည့်သွင်းနိုင်သည် (လောင်းကြေးများကို သက်ဆိုင်ရာပွဲစဉ်၏ နောက်ဆုံးရမှတ်အရ တွက်ချက်ပါသည်)-

- အနိုင်ရခြင်း
- နှစ်ဆအခွင့်အရေး
- စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- ဟန်းဒီကပ်
- ပစ်လိုက်သော ဘောလုံးသည် ကစားရသည့်နေရာ အပြင်ဘက်သို့ ထွက်သွားမည်လား? ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ
- ကစားသမားတစ်ဦးသည် ကစားရသည့် နေရာအပြင်ဘက်သို့ ဘောလုံးကို ပစ်လိုက်လိမ့်မည်လား? ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ
- အကျော့များ၏ ရလဒ်များ
- အနည်းဆုံး တစ်ကျော့ သရေကျမည်
- နေရာတစ်ခုရှိ စုစုပေါင်း ဘောလုံးများ

10. တစ်ကျော့တွင် အောက်ပါအလောင်းအစားများကို ထည့်သွင်းနိုင်သည် (လောင်းကြေးများကို သက်ဆိုင်ရာအကျော့၏ ရမှတ်အရ တွက်ချက်ပါသည်)-

- အနိုင်ရခြင်း
- နှစ်ဆအခွင့်အရေး
- စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- ဟန်းဒီကပ်
- စုစုပေါင်း စုံ/မ
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း စုံ/မ
- နေရာတစ်ခုရှိ စုစုပေါင်း ဘောလုံးများ
- ပစ်လိုက်သော ဘောလုံးသည် ကစားရသည့်နေရာ အပြင်ဘက်သို့ ထွက်သွားမည်လား? ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ
- ကစားသမားတစ်ဦးသည် ကစားရသည့် နေရာအပြင်ဘက်သို့ ဘောလုံးကို ပစ်လိုက်လိမ့်မည်လား? ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ

11.142. မာဘယ် ဖစ်ဂျက် လှည့်ဒိုး

1. မာဘယ်ဖစ်ဂျက်လှည့်ဒိုးဂိမ်းများတွင် လှည့်ဒိုးကစားပွဲကို တိုက်ရိုက်လွှင့်နိုင်ပါသည်။
2. . လောင်းကြေးအားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။
3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. ဝန်ထမ်းအဖွဲ့ဝင်များသည် အမှားအယွင်းများကျူးလွန်ပါက သို့မဟုတ် လောင်းကြေးလက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ချို့ယွင်းချက်တစ်စုံတစ်ရာ ဖြစ်ပေါ်ပါက (ဥပမာ-

လောင်းကြေးများအတွင်း သိသာထင်ရှားသော လွဲမှားမှုများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်ကဏ္ဍများနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) လောင်းကြေးများကို မှားယွင်းစွာ လက်ခံထားကြောင်း ညွှန်ပြချက် တွေ့ပါက လောင်းကစားရုံက ထို လောင်းကြေးများကို ပျက်ပြယ်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။

6. ပွဲမစတင်မီနှင့် တိုက်ရိုက်ပွဲများတွင် လောင်းကြေးများလက်ခံပါသည်။ မာဘယ် ဖစ်ဂျက်လှည့်ခိုးကစားပွဲအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပါသည်။

7. စည်းမျဉ်းများ:-

- ပွဲတစ်ခုတွင် သုံးကျော့ ပါဝင်ပါသည်။
- ကျင်းထဲ ဘောလုံးဝင်အောင် လုပ်နိုင်သည့်အသင်းများက အမှတ်ရရှိပါမည်။
- ကျင်းနံပါတ်နှင့် ရမှတ်များကို ကျင်းနားတွင်ဖော်ပြပေးပါသည်။
- အဖွဲ့တစ်ခု၏ ရမှတ်စုစုပေါင်းသည် အကျော့အားလုံးတွင် ရရှိထားသော အမှတ်စုစုပေါင်းနှင့် ညီမျှပါသည်။

8. ဘောလုံးသည် ကျင်းထဲသို့ ဝင်မဝင်ဆုံးဖြတ်ရန် စည်းမျဉ်းများ:-

- ဘောလုံးသည် ကျင်းထဲသို့ရောက်လျှင် ကျင်းထဲဝင်သည်ဟုသတ်မှတ်သည်။
- ဘောလုံး ကျင်းထဲဝင်မဝင်နှင့် ပတ်သတ်သော အငြင်းပွားမှုများကို သက်ဆိုင်ရာပြိုင်ပွဲစီစဉ်သူမှ ဖြေရှင်းပေးပြီး နောက်ဆုံးရမှတ်အားလုံးကို ဗီဒီယို၌ အမှတ်ပြဇယားပေါ်တွင် ဖော်ပြပေးပါသည်။

9. ပွဲတစ်ခုလုံးအပေါ်တွင် အောက်ပါလောင်းကြေးများ တင်နိုင်သည် (လောင်းကြေးများကို ပွဲ၏ နောက်ဆုံးရမှတ်အရ ရှင်းပေးသည်)-

- အနိုင်ရခြင်း
- နှစ်ဆအခွင့်အရေး
- စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- ဟန်းဒီကပ်
- စုစုပေါင်း စုံ/မ
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း စုံ/မ
- ပေးဂိုးမရှိ နိုင်မည့်အသင်း ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ
- ကျင်းထဲရှိ ဘောလုံး စုစုပေါင်း

10. တစ်ကျော့တွင် အောက်ပါအလောင်းအစားများကို တင်နိုင်သည် (လောင်းကြေးများကို သက်ဆိုင်ရာအကျော့၏ရမှတ်အရ ပေးချေပါသည်)-

- အနိုင်ရခြင်း
- နှစ်ဆအခွင့်အရေး
- စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- ဟန်းဒီကပ်
- စုစုပေါင်း စုံ/မ
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း စုံ/မ
- ပေးဂိုးမရှိ နိုင်မည့်အသင်း ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ
- ကျင်းထဲရှိ ဘောလုံး စုစုပေါင်း

11.143. မာဘယ် ဘီလိယက်

1. မာဘယ် ဘိလိယက်ဂိမ်းတွင် မာဘယ်ဘိလိယက်ထိုးပွဲကို တိုက်ရိုက်လွှင့်နိုင်ပါသည်။
2. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။
3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကိုလက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍ နှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
6. ပွဲမစတင်မီနှင့် တိုက်ရိုက်ပွဲများတွင် လောင်းကြေးများလက်ခံပါသည်။ မာဘယ်ဘိလိယက်ထိုးပွဲအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပါသည်။
7. စည်းမျဉ်းများ-
 - ပြိုင်ပွဲတစ်ခုတွင် ကစားပွဲ နှစ်ပွဲ ပါဝင်ပါသည်။
 - အသင်းများသည် ဘောလုံးတစ်လုံးဝင်တိုင်း တစ်မှတ်ရရှိမည်ဖြစ်သည်။
 - ကျင်းများကို နံပါတ်စဉ်အလိုက် ဘယ်မှညာသို့ စီထားပါသည်- 1၊ 2 နှင့် 3 မှာ အပေါ်ကျင်းဖြစ်ပြီး 4၊ 5 နှင့် 6 မှာ အောက်ကျင်းများဖြစ်ပါသည်။
 - အဖွဲ့တစ်ခု၏ ရမှတ်စုစုပေါင်းသည် ကစားပွဲ နှစ်ပွဲလုံးတွင် ရရှိထားသော အမှတ်စုစုပေါင်းနှင့် ညီမျှပါသည်။
8. ဘောလုံးသည် ကျင်းထဲသို့ ဝင်မဝင်ဆုံးဖြတ်ရန် စည်းမျဉ်းများ-
 - ဘောလုံးသည် ကျင်းထဲသို့ ကျသွားလျှင် ကျင်းထဲဝင်သည်ဟု သတ်မှတ်သည်။
 - ဘောလုံးကျင်းထဲ ဝင်မဝင်နှင့် ပတ်သတ်သော အငြင်းပွားမှုများကို သက်ဆိုင်ရာပြိုင်ပွဲစီစဉ်သူမှ ဖြေရှင်းပေးပြီး နောက်ဆုံးရမှတ်အားလုံးကို ဗီဒီယို၌ အမှတ်ပြဇယားပေါ်တွင် ဖော်ပြပေးပါသည်။
9. ပွဲတစ်ခုလုံးအပေါ်တွင် အောက်ပါလောင်းကြေးများ တင်နိုင်သည် (လောင်းကြေးများကို ပွဲ၏ နောက်ဆုံးရမှတ်အရ ရှင်းပေးသည်)-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - နှစ်ဆအခွင့်အရေး
 - စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
 - တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
 - ဟန်းဒီကပ်
 - စုစုပေါင်း စုံ/မ
 - တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း စုံ/မ
 - ထောင့်ကျင်းထဲသို့ ဘောလုံးဝင်မည့် ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ
 - အလယ်ကျင်းထဲသို့ ဘောလုံးဝင်မည့် ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ
 - ပေးဂိုးမရှိ နိုင်မည့်အသင်း ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ
 - ကျင်းထဲရှိ ဘောလုံးအရေအတွက်
10. ကစားပွဲတစ်ခုတွင် အောက်ပါအလောင်းအစားများကို တင်နိုင်သည် (လောင်းကြေးများကို သက်ဆိုင်ရာအကျော့၏ ရမှတ်အရ ပေးချေပါသည်)-
 - အနိုင်ရခြင်း၊
 - နှစ်ဆအခွင့်အရေး
 - စုစုပေါင်း အထက်/အောက်

- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- ဟန်းဒီးကပ်
- စုစုပေါင်း စုံ/မ
- တစ်ဦးချင်း စုစုပေါင်း စုံ/မ
- ထောင့်ကျင်းထဲသို့ ဘောလုံးဝင်မည် ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ
- အလယ်ကျင်းထဲသို့ ဘောလုံးဝင်မည် ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ
- ပေးမှတ်မရှိ အနိုင်ရမည့် အသင်း ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ
- ကျင်းထဲရှိ ဘောလုံးအရေအတွက်

11.144. မာဘယ် ကျောက်ခိုးပစ်

1. မာဘယ်ရေခဲပြင် ကျောက်ပြားခိုးပစ်ဂိမ်းတွင် မာဘယ်ရေခဲပြင် ကျောက်ပြားခိုးပစ်ကစားပွဲကို တိုက်ရိုက်လွှင့်ပါသည်။
2. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။
3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိုင်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. ဝန်ထမ်းအဖွဲ့ဝင်များသည် အမှားအယွင်းများကျူးလွန်ပါက သို့မဟုတ် လောင်းကြေးလက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ချို့ယွင်းချက်တစ်ခုတစ်ရာ ဖြစ်ပေါ်ပါက (ဥပမာ- လောင်းကြေးများအတွင်း သိသာထင်ရှားသော လွှဲမှားမှုများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်ကဏ္ဍများနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) လောင်းကြေးများကို မှားယွင်းစွာ လက်ခံထားကြောင်း ညွှန်ပြချက် တွေ့ပါက လောင်းကစားရုံက ထို လောင်းကြေးများကို ပျက်ပြယ်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။
6. ပွဲမစတင်မီနှင့် တိုက်ရိုက်ပွဲများတွင် လောင်းကြေးများလက်ခံပါသည်။ မာဘယ် ရေခဲပြင်ကျောက်ပြားခိုးပစ် ကစားပွဲအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက် ထုတ်လွှင့်ပါသည်။
7. စည်းမျဉ်းများ-
 - တစ်သင်းမှ 3 ကြိမ်အနိုင်ရရှိသည်အထိ ပြိုင်ပွဲများကို ကစားရသည်။
 - အသင်းများသည် အနိုင်ရရှိမှုတိုင်းအတွက် အမှတ်များကို ရရှိပါသည်။
 - သရေကျလျှင် မည်သည့်အသင်းမှ အမှတ်မရရှိပါ။
 - အဖွဲ့တစ်ခု၏ ရမှတ်စုစုပေါင်းသည် ကစားပွဲအားလုံးတွင် ရရှိထားသော အမှတ်စုစုပေါင်းနှင့် ညီမျှပါသည်။
8. အလှည့်တစ်ခုစီတွင် အနိုင်ရသူကို အောက်ပါစည်းမျဉ်းများအတိုင်း ဆုံးဖြတ်ပါသည်-
 - ကစားသည့်ဧရိယာ (အိမ်)ကို ပစ်မှတ်၏ အပြင်ဘက်စက်ဝိုင်းမှတစ်ဆင့် ညွှန်ပြထားပါသည်။
 - ကစားပွဲအပြီး အနိုင်ရရှိသူကို ဆုံးဖြတ်ရာ၌ အိမ်အပြင်ဘက်သို့ ရောက်ရှိသွားသော ကျောက်ခိုးများကို ထည့်သွင်းရေတွတ်မည်မဟုတ်ပေ။
 - အိမ်ကို ဇုံ 4 ဇုံဖြင့်ခွဲခြားထားပါသည်။
 - အောက်ခြေသို့ အနီးဆုံးရောက်အောင် ကျောက်ခိုးများကို ပစ်နိုင်သောအသင်းက အနိုင်ရရှိပါမည်။
 - အောက်ခြေသို့ အကွာအဝေးကို ဇုံထဲတွင် တိုင်းတာပေးပါသည်။
 - အကယ်၍ နှစ်သင်းလုံး၏ ကျောက်ခိုးများ ဇုံတစ်ခုတည်းတွင် ရောက်နေလျှင် အဆိုပါဇုံထဲတွင် ကျောက်ခိုးအများဆုံးရှိသည့်အသင်းက အနိုင်ရရှိပါသည်။
 - ဇုံတစ်ခုတည်းတွင် နှစ်သင်းလုံး ပစ်လိုက်သည့်ကျောက်ခိုးအရေအတွက်

တူညီစွာကျရောက်နေလျှင် ပွဲကိုသရေအဖြစ် သတ်မှတ်သည်။

- အကျော့တစ်ခုတွင် အနိုင်ရသူနှင့်ပတ်သတ်သော အငြင်းပွားမှုများကို သက်ဆိုင်ရာပြိုင်ပွဲစီစဉ်သူမှ ဖြေရှင်းပါမည်။ ရမှတ်စုစုပေါင်းကို ဗီဒီယိုတိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှုရှိ ရမှတ်သင်ပုန်းတွင် ပြသထားပါသည်။

9. ပွဲစဉ်တစ်ခုလုံးတွင် အောက်ပါအလောင်းအစားများကို ထည့်သွင်းနိုင်သည် (လောင်းကြေးများကို သက်ဆိုင်ရာပွဲစဉ်၏ နောက်ဆုံးရမှတ်အရ တွက်ချက်ပါသည်)-

- အနိုင်ရခြင်း
- End စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
- ရမှတ်အမှန်

10. End တစ်ခုအပေါ် အောက်ပါလောင်းကြေးများကိုထည့်သွင်းနိုင်ပါသည် (သက်ဆိုင်ရာ End ရလဒ်အပေါ် အခြေခံ၍ လောင်းကြေးများကို တွက်ချက်ရှင်းပေးပါသည်)-

- End ကို အနိုင်ရရှိရန်
- End တစ်ခု၏ အိမ်၌ စုစုပေါင်း ကျောက်ခိုးများ (အထက်/အောက်)

11.145. MARBLE COLLISION

1. မာဘယ်ဘောလုံး ပစ်တိုက်ဂိမ်းတွင် မာဘယ်ဘောလုံး ပစ်တိုက်ကစားပွဲကို တိုက်ရိုက်လွှင့်ပါသည်။
 2. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။
 3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
 4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
 5. ဝန်ထမ်းအဖွဲ့ဝင်များသည် အမှားအယွင်းများကျူးလွန်ပါက သို့မဟုတ် လောင်းကြေးလက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ချို့ယွင်းချက်တစ်စုံတစ်ရာ ဖြစ်ပေါ်ပါက (ဥပမာ- လောင်းကြေးများအတွင်း သိသာထင်ရှားသော လွှဲမှားမှုများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်ကဏ္ဍများနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) လောင်းကြေးများကို မှားယွင်းစွာ လက်ခံထားကြောင်း ညွှန်ပြချက် တွေ့ပါက လောင်းကစားရုံက ထို လောင်းကြေးများကို ပျက်ပြယ်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။
 6. ပွဲမစတင်မီနှင့် တိုက်ရိုက်ပွဲများတွင် လောင်းကြေးများလက်ခံပါသည်။ မာဘယ်ဘောလုံးပစ်တိုက် ကစားပွဲအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်လွှင့်ပေးပါသည်။
 7. စည်းမျဉ်းများ-
 - ပွဲတစ်ခုတွင် သုံးကျော့ ပါဝင်ပါသည်။
 - အသင်းများ၏ ဘောလုံးများသည် ကစားနေသည့် ဇုန်များအတွင်း ပိုက်လိုင်းထဲကျသွားသောအခါ အမှတ်များပေးပါမည်။
 - အသင်း၏ စုစုပေါင်း အမှတ်များသည် အကျော့များအားလုံးတွင် ရရှိထားသော အမှတ်အရေအတွက်နှင့် ညီမျှသည်။
2. အကျော့တစ်ခုစီတွင် အနိုင်ရသူကို အောက်ပါစည်းမျဉ်းများအတိုင်း ဆုံးဖြတ်ပါသည်-
 - ကစားရသည့်နေရာကို ဇုန် 5 ခု ခွဲခြားထားပါသည်။
 - ဘောလုံးသည် သုံည (အနီရောင်) ဇုန်အတွင်း ကျရောက်ပါက၊ အသင်းသည် တစ်မှတ်မှ ရရှိမည် မဟုတ်ပေ။
 - ဇုန် 4 ဇုန်တွင် ဝင်အောင်ပစ်ရမည့် ပိုက်လိုင်း 6 ခုရှိပြီး သက်ဆိုင်ရာနံပါတ်အလိုက် အမှတ်များကို ရရှိမည်ဖြစ်ပါသည်။ ° ဇုန်များကို နံပါတ်စဉ်အလိုက် ဘယ်မှညာသို့ စီထားပါသည်- 1၊ 2 - အပေါ်ပိုင်း၊ 3၊

4 - အောက်ပိုင်း။

- အဖွဲ့တစ်ခု၏ တစ်ကျော့အတွင်း ရမှတ်စုစုပေါင်းသည် ဇုံအားလုံးတွင် ရရှိထားသော အမှတ်စုစုပေါင်းနှင့် ညီမျှပါသည်။
- အကျော့တစ်ခုတွင် အနိုင်ရသူနှင့်ပတ်သတ်သော အငြင်းပွားမှုများကို သက်ဆိုင်ရာပြိုင်ပွဲစီစဉ်သူမှ ဖြေရှင်းပါမည်။ ရမှတ်စုစုပေါင်းကို ဗီဒီယိုတိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှုရှိ ရမှတ်သင်ပုန်းတွင် ပြသထားပါသည်။

3. ပွဲစဉ်တစ်ခုလုံးတွင် အောက်ပါအလောင်းအစားများကို ထည့်သွင်းနိုင်သည် (လောင်းကြေးများကို သက်ဆိုင်ရာပွဲစဉ်၏ နောက်ဆုံးရမှတ်အရ တွက်ချက်ပါသည်)-

- အနိုင်ရခြင်း
- နှစ်ဆအခွင့်အရေး
- စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- စုစုပေါင်း စုံ/မ
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း စုံ/မ
- သရေရလဒ်များမရှိ ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ
- တစ်သင်းသင်းက အကျော့များစွာ အနိုင်ရရှိမည်
- ဇုံအတွင်းရှိ ရမှတ်စုစုပေါင်း
- ကစားပွဲဇုံအတွင်းရှိ ဘောလုံးအရေအတွက်

4. တစ်ကျော့တွင် အောက်ပါအလောင်းအစားများကို ထည့်သွင်းနိုင်သည် (လောင်းကြေးများကို သက်ဆိုင်ရာအကျော့၏ ရမှတ်အရ တွက်ချက်ပါသည်)-

- အနိုင်ရခြင်း
- နှစ်ဆအခွင့်အရေး
- စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- စုစုပေါင်း စုံ/မ
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း စုံ/မ
- ဇုံအတွင်းရှိ ရမှတ်စုစုပေါင်း

11.146. MARBLE WAVES

1. မာဘယ် ရေလှိုင်းဂိမ်းတွင် မာဘယ် ရေလှိုင်းကစားပွဲကို တိုက်ရိုက်လွှင့်နိုင်ပါသည်။
2. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။
3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. ဝန်ထမ်းအဖွဲ့ဝင်များသည် အမှားအယွင်းများကျူးလွန်ပါက သို့မဟုတ် လောင်းကြေးလက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ချို့ယွင်းချက်တစ်စုံတစ်ရာ ဖြစ်ပေါ်ပါက (ဥပမာ- လောင်းကြေးများအတွင်း သိသာထင်ရှားသော လွှဲမှားမှုများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်ကဏ္ဍများနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) လောင်းကြေးများကို မှားယွင်းစွာ လက်ခံထားကြောင်း ညွှန်ပြချက် တွေ့ပါက လောင်းကစားရုံက ထို လောင်းကြေးများကို ပျက်ပြယ်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။

6. ပွဲမစတင်မီနှင့် တိုက်ရိုက်ပွဲများတွင် လောင်းကြေးများလက်ခံပါသည်။ မာဘယ်ဘောလုံး ရေလှိုင်းကစားပွဲအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်လွှင့်ပေးပါသည်။

7. စည်းမျဉ်းများ-

- ပွဲစဉ်တစ်ခုတွင် နှစ်ကျော့ ပါဝင်သည်။
- အကယ်၍ ကျင်း (ရေလှိုင်း)ထဲသို့ အသင်းတစ်သင်း၏ ဘောလုံးများဝင်သွားလျှင် အမှတ်များရရှိမည်။
- ရေလှိုင်းတိုင်း၏ ဘေးနားတွင် နံပါတ်များရှိပြီး ရေလှိုင်းနံပါတ်နှင့် ရမှတ်များကို ဖော်ပြပေးပါသည်။
- အသင်း၏ စုစုပေါင်း အမှတ်များသည် အကျော့များအားလုံးတွင် ရရှိထားသော အမှတ်အရေအတွက်နှင့် ညီမျှသည်။

2. အကျော့တစ်ခုတွင် အနိုင်ရသူကို အောက်ပါစည်းမျဉ်းများအတိုင်း ဆုံးဖြတ်ပါသည်-

- ကျင်းထဲသို့ ဘောလုံးများဝင်သွားသည့်အခါ အမှတ်များရရှိပါသည်။
- အမှတ်အများဆုံး ရရှိသည့်အသင်းကို အနိုင်ရရှိသည်ဟု သတ်မှတ်သည်။
- အကျော့တစ်ခုတွင် အနိုင်ရသူနှင့် ပတ်သတ်သော အငြင်းပွားမှုများကို သက်ဆိုင်ရာ ပြိုင်ပွဲစဉ်သူမှ ဖြေရှင်းပါမည်။ ရမှတ်စုစုပေါင်းကို ဗီဒီယိုတိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှုရှိ ရမှတ်သင်ပုန်းတွင် ပြသထားပါသည်။

3. ပွဲစဉ်တစ်ခုလုံးတွင် အောက်ပါအလောင်းအစားများကို ထည့်သွင်းနိုင်သည် (လောင်းကြေးများကို သက်ဆိုင်ရာပွဲစဉ်၏ နောက်ဆုံးရမှတ်အရ တွက်ချက်ပါသည်)-

- အနိုင်ရရှိခြင်း
- နှစ်ဆအခွင့်အရေး
- စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- ဟန်းဒီကပ်
- စုစုပေါင်း စုံ/မ
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း စုံ/မ
- သရေရလဒ်များမရှိ ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ
- တစ်သင်းသင်းက အကျော့များစွာ အနိုင်ရရှိမည်
- လှိုင်းပေါ်ရှိ ဘောလုံးအရေအတွက်

4. တစ်ကျော့တွင် အောက်ပါအလောင်းအစားများကို ထည့်သွင်းနိုင်သည် (လောင်းကြေးများကို သက်ဆိုင်ရာအကျော့၏ ရမှတ်အရ တွက်ချက်ပါသည်)-

- အနိုင်ရခြင်း
- နှစ်ဆအခွင့်အရေး
- စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- ဟန်းဒီကပ်
- စုစုပေါင်း စုံ/မ
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း စုံ/မ
- လှိုင်းပေါ်ရှိ ဘောလုံးအရေအတွက်

11.147. MARBLE ROUND TARGET

1. မာဘယ် အဝိုင်းပစ်မှတ်ဂိမ်းတွင် မာဘယ် အဝိုင်းပစ်မှတ်ပစ်ကစားပွဲကို တိုက်ရိုက်လွှင့်ပါသည်။

2. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။
3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. ဝန်ထမ်းအဖွဲ့ဝင်များသည် အမှားအယွင်းများကျူးလွန်ပါက သို့မဟုတ် လောင်းကြေးလက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ချို့ယွင်းချက်တစ်ခုတစ်ရာ ဖြစ်ပေါ်ပါက (ဥပမာ- လောင်းကြေးများအတွင်း သိသာထင်ရှားသော လွှဲမှားမှုများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်ကဏ္ဍများနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) လောင်းကြေးများကို မှားယွင်းစွာ လက်ခံထားကြောင်း ညွှန်ပြချက် တွေ့ပါက လောင်းကစားရုံက ထို လောင်းကြေးများကို ပျက်ပြယ်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။
6. ပွဲမစတင်မီနှင့် တိုက်ရိုက်ပွဲများတွင် လောင်းကြေးများလက်ခံပါသည်။ မာဘယ် အပိုင်းပစ်မှတ်ပစ် ကစားပွဲအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်လွှင့်ပေးပါသည်။
7. စည်းမျဉ်းများ-
 - ပွဲတစ်ခုတွင် သုံးကျော့ ပါဝင်ပါသည်။
 - ပစ်မှတ်ထဲသို့ ဘောလုံးရောက်သွားသောအခါ အမှတ်များရရှိမည်ဖြစ်သည်။
 - အကယ်၍ အဖွဲ့တစ်ဖွဲ့၏ ဘောလုံးများသည် သတ်မှတ်ထားသော ကွင်း၏ အပြင်ဘက်သို့ ကျရောက်သွားပါက အမှတ်များဆုံးရှုံးမည်ဖြစ်သည်။
 - ဇန်တိုင်းတွင် သတ်မှတ်ထားသော နံပါတ်များပါရှိပြီး အဆိုပါဇန်အတွင်း ကျရောက်သွားသည့် ဘောလုံးများအပေါ် မူတည်၍ အဖွဲ့မှ အမှတ်များ ရရှိနိုင်သကဲ့သို့ ဆုံးရှုံးနိုင်ပါသည်။
 - အဖွဲ့တစ်ခု၏ ရမှတ်စုစုပေါင်းသည် အကျော့အားလုံးတွင် ရရှိထားသော အမှတ်စုစုပေါင်းနှင့် ညီမျှပါသည်။
8. အကျော့တစ်ခုတွင် အနိုင်ရသူကို အောက်ပါစည်းမျဉ်းများအတိုင်း ဆုံးဖြတ်ပါသည်-
 - ၎င်းတို့၏ ဘောလုံးသည် ဇန်များအတွင်း ကျရောက်ပါက အဖွဲ့ကို အမှတ်များ ပေးပါမည်။
 - အမှတ်အများစု ရှာဖွေထားသော အဖွဲ့ကို အနိုင်ရသူအဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်။
 - အကျော့တစ်ခုတွင် အနိုင်ရသူနှင့်ပတ်သတ်သော အငြင်းပွားမှုများကို သက်ဆိုင်ရာပြိုင်ပွဲစီစဉ်သူမှ ဖြေရှင်းပါမည်။ ရမှတ်စုစုပေါင်းကို ဗီဒီယိုတိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှုရှိ ရမှတ်သင်ပုန်းတွင် ပြသထားပါသည်။
9. ပွဲစဉ်တစ်ခုလုံးတွင် အောက်ပါအလောင်းအစားများကို ထည့်သွင်းနိုင်သည် (လောင်းကြေးများကို သက်ဆိုင်ရာပွဲစဉ်၏ နောက်ဆုံးရမှတ်အရ တွက်ချက်ပါသည်)-
 - အနိုင်ရခြင်း နှစ်ဆအခွင့်အရေး
 - စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
 - တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
 - ဟန်းဒီကပ်
 - စုစုပေါင်း စုံ/မ
 - တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း စုံ/မ
 - သရေရလဒ်များမရှိ ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ
 - အကျော့စုစုပေါင်း (3) ကျော့တွင် အသင်း 1 အနိုင်ရမည်
 - အကျော့စုစုပေါင်း (3) ကျော့တွင် အသင်း 2 အနိုင်ရမည်
 - နေရာတစ်ခုရှိ စုစုပေါင်း ဘောလုံးများ
10. တစ်ကျော့တွင် အောက်ပါအလောင်းအစားများကို ထည့်သွင်းနိုင်သည် (လောင်းကြေးများကို သက်ဆိုင်ရာအကျော့၏ ရမှတ်အရ တွက်ချက်ပါသည်)-
 - အနိုင်ရခြင်း

- နှစ်ဆအခွင့်အရေး
- စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- ဟန်းဒီးကပ်
- စုစုပေါင်း စုံ/မ
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း စုံ/မ
- နေရာတစ်ခုရှိ စုစုပေါင်း ဘောလုံးများ

11.148. MARBLE SLIDES

1. မာဘယ်ဆလိုက်များတွင် မာဘယ်ဆလိုက်ပွဲစဉ် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု ပါဝင်သည်။
2. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။
3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. ဝန်ထမ်းအဖွဲ့ဝင်များသည် အမှားအယွင်းများကျူးလွန်ပါက သို့မဟုတ် လောင်းကြေးလက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ချို့ယွင်းချက်တစ်ခုတစ်ရာ ဖြစ်ပေါ်ပါက (ဥပမာ- လောင်းကြေးများအတွင်း သိသာထင်ရှားသော လွှဲမှားမှုများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်ကဏ္ဍများနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) လောင်းကြေးများကို မှားယွင်းစွာ လက်ခံထားကြောင်း ညွှန်ပြချက် တွေ့ပါက လောင်းကစားရုံက ထို လောင်းကြေးများကို ပျက်ပြယ်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။
6. ပွဲမစတင်မီနှင့် တိုက်ရိုက်ပွဲများတွင် လောင်းကြေးများလက်ခံပါသည်။ မာဘယ်ဆလိုက်ပွဲစဉ်များအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ထားသည်။
7. စည်းမျဉ်းများ-
 - ပွဲစဉ်တစ်ခုတွင် နှစ်ကျော့ ပါဝင်သည်။
 - ၎င်းတို့၏ ဘောလုံးသည် ဇုန်များအတွင်း ကျရောက်ပါက အသင်းသည် အမှတ်များ ရရှိမည်။
 - အသင်းရရှိသော အမှတ်အရေအတွက်သည် ဇုန်နံပါတ်နှင့် သက်ဆိုင်သည်။
 - အသင်း၏ စုစုပေါင်း အမှတ်များသည် အကျော့အားလုံးတွင် ၎င်းတို့ ရှာဖွေထားသော အမှတ်ရေအတွက်နှင့် တူညီသည်။
8. အကျော့တစ်ခုတွင် အနိုင်ရသူကို အောက်ပါစည်းမျဉ်းများအတိုင်း ဆုံးဖြတ်ပါသည်-
 - အမှတ်အများစု ရှာဖွေထားသော အဖွဲ့ကို အနိုင်ရသူအဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်။
 - အကျော့တစ်ခုတွင် အနိုင်ရသူနှင့်ပတ်သတ်သော အငြင်းပွားမှုများကို သက်ဆိုင်ရာပြိုင်ပွဲစဉ်သူမှ ဖြေရှင်းပါမည်။ ရမှတ်စုစုပေါင်းကို ဗီဒီယိုတိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှုရှိ ရမှတ်သင်ပုန်းတွင် ပြသထားပါသည်။
9. ပွဲစဉ်တစ်ခုလုံးတွင် အောက်ပါအလောင်းအစားများကို ထည့်သွင်းနိုင်သည် (လောင်းကြေးများကို သက်ဆိုင်ရာပွဲစဉ်၏ နောက်ဆုံးရမှတ်အရ တွက်ချက်ပါသည်)-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - နှစ်ဆအခွင့်အရေး
 - စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
 - တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
 - ဟန်းဒီးကပ်

- စုစုပေါင်း စုံ/မ
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း စုံ/မ
- သရေရလဒ်များမရှိ ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ
- အကျော့စုစုပေါင်း (2) ကျော့တွင် အသင်း 1 အနိုင်ရမည်
- အကျော့စုစုပေါင်း (2) ကျော့တွင် အသင်း 2 အနိုင်ရမည်
- နေရာတစ်ခုရှိ စုစုပေါင်း ဘောလုံးများ

10. တစ်ကျော့တွင် အောက်ပါအလောင်းအစားများကို ထည့်သွင်းနိုင်သည် (လောင်းကြေးများကို သက်ဆိုင်ရာအကျော့၏ ရမှတ်အရ တွက်ချက်ပါသည်)-

- အနိုင်ရခြင်း
- နှစ်ဆအခွင့်အရေး
- စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- ဟန်းဒီးကပ်
- စုစုပေါင်း စုံ/မ
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း စုံ/မ
- နေရာတစ်ခုရှိ စုစုပေါင်း ဘောလုံးများ

11.149. MARBLE RACE

1. မာဘယ်ပြိုင်ပွဲတွင် မာဘယ်ဒိုးပစ်ကစားနည်းပွဲစဉ် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု ပါဝင်သည်။
2. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။
3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. ဝန်ထမ်းအဖွဲ့ဝင်များသည် အမှားအယွင်းများကျူးလွန်ပါက သို့မဟုတ် လောင်းကြေးလက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ချို့ယွင်းချက်တစ်ခုတစ်ရာ ဖြစ်ပေါ်ပါက (ဥပမာ- လောင်းကြေးများအတွင်း သိသာထင်ရှားသော လွှဲမှားမှုများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်ကဏ္ဍများနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) လောင်းကြေးများကို မှားယွင်းစွာ လက်ခံထားကြောင်း ညွှန်ပြချက် တွေ့ပါက လောင်းကစားရုံက ထို လောင်းကြေးများကို ပျက်ပြယ်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။
6. ပွဲမစတင်မီနှင့် တိုက်ရိုက်ပွဲများတွင် လောင်းကြေးများလက်ခံပါသည်။ မာဘယ်ပြိုင်ပွဲ ပွဲစဉ်များအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ထားသည်။
7. စည်းမျဉ်းများ-
 - ပွဲစဉ်တစ်ခုတွင် နှစ်ကျော့ ပါဝင်သည်။
 - အကျော့တစ်ခုအတွင်း အသင်းတစ်ခု၏ ဘောလုံးများသည် ညွှန်တံ၏ အလေးချိန်အတိုင်း တွန်းပို့သွားပါသည်။
 - အကျိုးဝင်သည့် အကွာအဝေးအတွက် အသင်းက အမှတ်များ ရရှိပါမည်။
 - ညွှန်တံသည် အသင်းတစ်ခုစီအတွက် အကျိုးဝင်သော အကွာအဝေးကို တိုင်းတာမှုလိုင်းပေါ်တွင် ညွှန်ပြသည်။ f အပိုင်းကိန်းဂဏန်းများကို အမြဲတမ်း အနီးဆုံးကိန်းပြည့်သို့ ပြောင်းထားပါသည်။
 - အသင်း၏ စုစုပေါင်း အမှတ်များသည် အကျော့များအားလုံးတွင် ရရှိထားသော အမှတ်အရေအတွက်နှင့် ညီမျှသည်

8. အကျော့တစ်ခုတွင် အနိုင်ရသူကို အောက်ပါစည်းမျဉ်းများအတိုင်း ဆုံးဖြတ်ပါသည်-

- အမှတ်အများစု ရှာဖွေထားသော အဖွဲ့ကို အနိုင်ရသူအဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်။
- အကျော့တစ်ခုတွင် အနိုင်ရသူနှင့်ပတ်သတ်သော အငြင်းပွားမှုများကို သက်ဆိုင်ရာပြိုင်ပွဲစီစဉ်သူမှ ဖြေရှင်းပါမည်။ ရမှတ်စုစုပေါင်းကို ဗီဒီယိုတိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှုရှိ ရမှတ်သင်ပုန်းတွင် ပြသထားပါသည်။

9. ပွဲစဉ်တစ်ခုလုံးတွင် အောက်ပါအလောင်းအစားများကို ထည့်သွင်းနိုင်သည် (လောင်းကြေးများကို သက်ဆိုင်ရာပွဲစဉ်၏ နောက်ဆုံးရမှတ်အရ တွက်ချက်ပါသည်)-

- အနိုင်ရခြင်း
- နှစ်ဆအခွင့်အရေး
- စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- ဟန်းဒီကပ်
- စုစုပေါင်း စုံ/မ
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း စုံ/မ
- သရေရလဒ်များမရှိ ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ
- အသင်း (..) အကျော့စုစုပေါင်း (2) ကျော့တွင် အနိုင်ရမည်
- အစိမ်းရောင်ဇုန်တွင် အပြီးသတ်မည့် အသင်း ဟုတ်/မဟုတ်
- အဝါရောင်ဇုန်တွင် အပြီးသတ်မည့် အသင်း ဟုတ်/မဟုတ်
- အနီရောင်ဇုန်တွင် အပြီးသတ်မည့် အသင်း ဟုတ်/မဟုတ်
- အပြာရောင်ဇုန်တွင် အပြီးသတ်မည့် အသင်း ဟုတ်/မဟုတ်

10. တစ်ကျော့တွင် အောက်ပါအလောင်းအစားများကို ထည့်သွင်းနိုင်သည် (လောင်းကြေးများကို သက်ဆိုင်ရာအကျော့၏ ရမှတ်အရ တွက်ချက်ပါသည်)-

- အနိုင်ရခြင်း
- နှစ်ဆအခွင့်အရေး
- စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- ဟန်းဒီကပ်
- စုစုပေါင်း စုံ/မ
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း စုံ/မ
- အစိမ်းရောင်ဇုန်တွင် အပြီးသတ်မည့် အသင်း ဟုတ်/မဟုတ်
- အဝါရောင်ဇုန်တွင် အပြီးသတ်မည့် အသင်း ဟုတ်/မဟုတ်
- အနီရောင်ဇုန်တွင် အပြီးသတ်မည့် အသင်း ဟုတ်/မဟုတ်
- အပြာရောင်ဇုန်တွင် အပြီးသတ်မည့် အသင်း ဟုတ်/မဟုတ်

11.150. MARBLE MMA

1. မာဘယ် MMA တွင် မာဘယ် MMA ပွဲစဉ် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု ပါဝင်သည်။
2. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။
3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။

4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. ဝန်ထမ်းအဖွဲ့ဝင်များသည် အမှားအယွင်းများကျူးလွန်ပါက သို့မဟုတ် လောင်းကြေးလက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ချို့ယွင်းချက်တစ်စုံတစ်ရာ ဖြစ်ပေါ်ပါက (ဥပမာ- လောင်းကြေးများအတွင်း သိသာထင်ရှားသော လွဲမှားမှုများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်ကဏ္ဍများနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) လောင်းကြေးများကို မှားယွင်းစွာ လက်ခံထားကြောင်း ညွှန်ပြချက် တွေ့ပါက လောင်းကစားရုံက ထို လောင်းကြေးများကို ပျက်ပြယ်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။
6. ပွဲမစတင်မီနှင့် တိုက်ရိုက်ပွဲများတွင် လောင်းကြေးများလက်ခံပါသည်။ မာဘယ် MMA ပွဲစဉ်များအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ထားပါသည်။
7. စည်းမျဉ်းများ-
 - ပွဲတစ်ခုတွင် သုံးကျော့ ပါဝင်ပါသည်။
 - အသင်း၏ စုစုပေါင်း အမှတ်များသည် အကျော့များအားလုံးတွင် ရရှိထားသော အမှတ်အရေအတွက်နှင့် ညီမျှသည်။
 - အမှတ်အများဆုံး ရရှိသည့်အသင်းကို အနိုင်ရရှိသည်ဟု သတ်မှတ်သည်။
8. အကျော့တစ်ခုတွင် အနိုင်ရသူကို အောက်ပါစည်းမျဉ်းများအတိုင်း ဆုံးဖြတ်ပါသည်-
 - ကျင်းများအတွင်းသို့ ဘောလုံးအများဆုံး ဝင်သည့်အသင်းကို အနိုင်ရသူအဖြစ် လက်ခံပါမည်။^၁ နှစ်သင်းစလုံးသည် ကျင်းအတွင်း ဘောလုံးအရေအတွက် အညီအမျှ ဝင်ပါက ပွဲစဉ်ကို သရေပွဲအဖြစ် အဆုံးသတ်နိုင်ပါသည်။
 - အနိုင်ရမည့် ပမာဏကို ကျင်းအတွင်း တစ်သင်းစီ ရရှိသော ဘောလုံးအရေအတွက် ကွာခြားချက်ဖြင့် ဆုံးဖြတ်ပါမည်။
 - အကျော့တစ်ခု၏ အနိုင်ရသူကို 10 မှတ် ပေးပါမည်။
 - ရှုံးသည့် အသင်းသို့ ပေးမည့် အမှတ်အရေအတွက်ကို ဆုံးဖြတ်ရန် အနိုင်ရမည့် ပမာဏကို အနိုင်ရသူ၏ စုစုပေါင်းအမှတ်များမှ နုတ်ယူပါမည်။
 - သရေပွဲ ဖြစ်ပေါ်ပါက နှစ်သင်းစလုံးသည် တစ်ဖွဲ့လျှင် 10 မှတ်စီ ရရှိပါမည်။
 - အကျော့တစ်ခုတွင် အနိုင်ရသူနှင့် ပတ်သတ်သော အငြင်းပွားမှုများကို သက်ဆိုင်ရာ ပြိုင်ပွဲစဉ်သူမှ ဖြေရှင်းပါမည်။ ရမှတ်စုစုပေါင်းကို ဗီဒီယိုတိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှုရှိ ရမှတ်သင်ပုန်းတွင် ပြသထားပါသည်။
9. ပွဲစဉ်တစ်ခုလုံးတွင် အောက်ပါအလောင်းအစားများကို ထည့်သွင်းနိုင်သည် (လောင်းကြေးများကို သက်ဆိုင်ရာပွဲစဉ်၏ နောက်ဆုံးရမှတ်အရ တွက်ချက်ပါသည်)-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - နှစ်ဆအခွင့်အရေး
 - စုပေါင်း အထက်/အောက်
 - တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
 - ဟန်းဒီကပ်
 - စုစုပေါင်း စုံ/မ
 - အသင်း (..) အကျော့စုစုပေါင်း (3) ကျော့တွင် အနိုင်ရမည်
 - သရေပွဲများ ဖြစ်မလာနိုင်ပါ ဟုတ်/မဟုတ်
10. တစ်ကျော့တွင် အောက်ပါအလောင်းအစားများကို ထည့်သွင်းနိုင်သည် (လောင်းကြေးများကို သက်ဆိုင်ရာအကျော့၏ ရမှတ်အရ တွက်ချက်ပါသည်)-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - နှစ်ဆအခွင့်အရေး
 - စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)

- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- ဟန်ဒီးကပ်
- စုစုပေါင်း စုံ/မ

11.151. MARBLE BLOCK BREAKER

1. Marble Block Breaker (Marble Smash) တွင် Marble Block Breaker ပွဲစဉ် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှုများ ပါဝင်သည်။
2. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။
3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. ဝန်ထမ်းအဖွဲ့ဝင်များသည် အမှားအယွင်းများကျူးလွန်ပါက သို့မဟုတ် လောင်းကြေးလက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ချို့ယွင်းချက်တစ်စုံတစ်ရာ ဖြစ်ပေါ်ပါက (ဥပမာ- လောင်းကြေးများအတွင်း သိသာထင်ရှားသော လွှဲမှားမှုများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်ကဏ္ဍများနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) လောင်းကြေးများကို မှားယွင်းစွာ လက်ခံထားကြောင်း ညွှန်ပြချက် တွေ့ပါက လောင်းကစားရုံက ထို လောင်းကြေးများကို ပျက်ပြယ်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။
6. ပွဲမစတင်မီနှင့် တိုက်ရိုက်ပွဲများတွင် လောင်းကြေးများလက်ခံပါသည်။ Marble Block Breaker ပွဲစဉ်အားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ထားသည်။
7. စည်းမျဉ်းများ-
 - ပွဲစဉ်တစ်ခုတွင် နှစ်ကျော့ ပါဝင်သည်။
 - အသင်း၏စုစုပေါင်း အမှတ်များသည် အကျော့အားလုံးတွင် ၎င်းတို့ အနိုင်ရထားသော အမှတ်အရေအတွက် စုစုပေါင်းနှင့် တူညီသည်။
 - အမှတ်အများစု ရှာဖွေသော အသင်းသည် ဂိမ်းတွင် အနိုင်ရပါမည်။
8. အကျော့တစ်ခုစီတွင် အနိုင်ရသူကို အောက်ပါစည်းမျဉ်းများအတိုင်း ဆုံးဖြတ်ပါသည်-
 - ၎င်းတို့၏ ဘောလုံးများသည် ကစားနေသည့် ဇုန်များအတွင်း ကျရောက်သောအခါ အသင်းများကို အမှတ်များ ပေးပါမည်။
 - အမှတ်အများစု ရှာဖွေသော အသင်းသည် အကျော့ အနိုင်ရပါမည်။
 - အသင်းတစ်ခု၏ဘောလုံးသည် ဘလော့အပိုင်းပြတ်တစ်ခုတွင် ကျရောက်ပါက၊ ၎င်းကို သက်ဆိုင်ရာ ဘလော့အရောင်၏ ဇုန်အတွင်း ကျရောက်ကြောင်း လက်ခံရပါမည်။
 - ဘောလုံးသည် ဇုန် 4 သို့မဟုတ် 6 သို့ ကျရောက်ပါက၊ သက်ဆိုင်ရာအမှတ်အရေအတွက်ကို ပေးပါမည်။
 - ဘောလုံးသည် အဝါရောင် သို့မဟုတ် အစိမ်းရောင်ဇုန်အတွင်း ကျရောက်ပါက၊ အသင်းသည် တစ်မှတ် ရရှိပါမည်။
 - ဘောလုံးသည် အနီရောင်ဇုန်အတွင်း ကျရောက်ပါက၊ အသင်း၏စုစုပေါင်း အမှတ်ကို ဘောလုံးတစ်ခုစီအတွက် နှစ်ဖြင့် မြှောက်ပါမည်။
 - အကျော့တစ်ခုတွင် အနိုင်ရသူနှင့်ပတ်သတ်သော အငြင်းပွားမှုများကို သက်ဆိုင်ရာပြိုင်ပွဲစီစဉ်သူမှ ဖြေရှင်းပါမည်။ ရမှတ်စုစုပေါင်းကို ဗီဒီယိုတိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှုရှိ ရမှတ်သင်ပုန်းတွင် ပြသထားပါသည်။
9. ပွဲတစ်ခုလုံးအပေါ်တွင် အောက်ပါလောင်းကြေးများ တင်နိုင်သည် (လောင်းကြေးများကို ပွဲ၏

နောက်ဆုံးရမှတ်အရ ရှင်းပေးသည်)-

- အနိုင်ရခြင်း
- နှစ်ဆအခွင့်အရေး
- စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- ဟန်းဒီးကပ်
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- စုစုပေါင်း စုံ/မ
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း စုံ/မ
- 2x ဇန်တွင် အသင်း စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- x2 မြှောက်ကိန်းရ ဇန်တစ်ခုအတွင်းရှိ စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- ကစားပွဲအတွင်းရှိ ဘောလုံးအရေအတွက်
- အသင်း () အကျော့ () ကျော့တွင် အနိုင်ရမည်
- သရေမဖြစ်ပါ

10. အကျော့တစ်ခုတွင် အောက်ပါလောင်းကြေးများ တင်နိုင်သည် (လောင်းကြေးများကို အကျော့၏ ရမှတ်အရ ရှင်းပေးသည်)-

- အနိုင်ရခြင်း
- နှစ်ဆအခွင့်အရေး
- စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- ဟန်းဒီးကပ်
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- စုစုပေါင်း စုံ/မ
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း စုံ/မ
- x2 ဇန်အတွင်း အသင်း () စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- x2 မြှောက်ကိန်းရ ဇန်တစ်ခုအတွင်းရှိ စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- ကစားဇန်တွင် ဘောလုံးအရေအတွက်

11.152. မာဘယ် ထိ

1. မာဘယ်ထီတွင် မာဘယ်ထီပွဲစဉ် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု ပါဝင်သည်။
2. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။
3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. ဝန်ထမ်းအဖွဲ့ဝင်များသည် အမှားအယွင်းများကျူးလွန်ပါက သို့မဟုတ် လောင်းကြေးလက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ချို့ယွင်းချက်တစ်စုံတစ်ရာ ဖြစ်ပေါ်ပါက (ဥပမာ- လောင်းကြေးများအတွင်း သိသာထင်ရှားသော လွဲမှားမှုများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်ကဏ္ဍများနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) လောင်းကြေးများကို မှားယွင်းစွာ လက်ခံထားကြောင်း ညွှန်ပြချက် တွေ့ပါက လောင်းကစားရုံက ထို လောင်းကြေးများကို ပျက်ပြယ်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။
6. ပွဲမစတင်မီနှင့် တိုက်ရိုက်ပွဲများတွင် လောင်းကြေးများလက်ခံပါသည်။ မာဘယ်ထီပွဲစဉ်များအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ထားပါသည်။

7. စည်းမျဉ်းများ-

- ပွဲတစ်ခုတွင် သုံးကျော့ ပါဝင်ပါသည်။
- အသင်း၏စုစုပေါင်း အမှတ်များသည် အကျော့များအားလုံးတွင် ၎င်းတို့ ရှာဖွေထားသော အမှတ်အရေအတွက် စုစုပေါင်းနှင့် ညီသည်။
- အမှတ်အများစု ရှာဖွေသော အသင်းသည် ဂိမ်းတွင် အနိုင်ရပါမည်။

8. အကျော့တစ်ခုစီတွင် အနိုင်ရသူကို အောက်ပါစည်းမျဉ်းများအတိုင်း ဆုံးဖြတ်ပါသည်-

- ၎င်းတို့၏ ဘောလုံးသည် ဇန်နဝါရီလတွင် ကျရောက်ပါက အသင်းကို ပွဲငြိမ်းပေးပါမည်။
- အမှတ်အများစု ရှာဖွေသော အသင်းသည် အကျော့ အနိုင်ရပါမည်။
- ဇန်နဝါရီလတွင် ကျရောက်သော ဘောလုံးသည် ညွှန်ကြားသော ဇန်နဝါရီလတွင် ကျရောက်သောအခါ အမှတ်များကို ပေးပါမည်။
- x2 သို့မဟုတ် x3 မြှောက်ကိန်း၏ ဇန်နဝါရီလအတွင်း ကျရောက်သော ဘောလုံးတိုင်းအတွက်၊ အသင်း၏ စုစုပေါင်း အမှတ်အရေအတွက်ကို သက်ဆိုင်ရာနံပါတ်ဖြင့် မြှောက်ပါမည်။
- အပိုမှတ် 50 ဇန်နဝါရီလ အမှတ်များကို မြှောက်ကိန်း အသုံးမပြုမီ အသင်းသို့ ပေးပါမည်။
- အကျော့တစ်ခုတွင် အနိုင်ရသူနှင့်ပတ်သတ်သော အငြင်းပွားမှုများကို သက်ဆိုင်ရာ ပြိုင်ပွဲစဉ်သူမှ ဖြေရှင်းပါမည်။
- နောက်ဆုံးရမှတ်ကို ဗီဒီယိုတိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှုရှိ ရမှတ်သင်ပုန်းတွင် ပြသထားပါသည်။

9. ပွဲတစ်ခုလုံးအပေါ်တွင် အောက်ပါလောင်းကြေးများ တင်နိုင်သည် (လောင်းကြေးများကို ပွဲ၏ နောက်ဆုံးရမှတ်အရ ရှင်းပေးသည်)-

- အနိုင်ရခြင်း
- နှစ်ဆအခွင့်အရေး
- စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- 2x ဇန်နဝါရီလ အသင်း စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- x2 မြှောက်ကိန်းရှိ ဇန်နဝါရီလ စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- x3 ဇန်နဝါရီလ အသင်း () စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- x3 မြှောက်ကိန်းရှိ ဇန်နဝါရီလ စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- အပိုဆု 50 ဇန်နဝါရီလ အသင်း 1 စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- အပိုဆု 50 ဇန်နဝါရီလ အသင်း 2 စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- အပိုဆု 50 မြှောက်ကိန်းရှိ ဇန်နဝါရီလအတွင်း စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- အသင်း () အကျော့ (3) ကျော့တွင် အနိုင်ရမည်

10. အကျော့တစ်ခုတွင် အောက်ပါလောင်းကြေးများ တင်နိုင်သည် (လောင်းကြေးများကို အကျော့၏ ရမှတ်အရ ရှင်းပေးသည်)-

- အနိုင်ရခြင်း
- နှစ်ဆအခွင့်အရေး
- စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- 2x ဇန်နဝါရီလ အသင်း () စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- x2 မြှောက်ကိန်းရှိ ဇန်နဝါရီလ စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- x3 ဇန်နဝါရီလ အသင်း () စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- x3 မြှောက်ကိန်းရှိ ဇန်နဝါရီလ စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- အပိုဆု 50 ဇန်နဝါရီလ အသင်း () စုစုပေါင်း အထက်/အောက်

11.153. မာဘယ် ဘေ့စ်ဘော

1. မာဘယ် ဘေ့စ်ဘောတွင် မာဘယ်ဘေ့စ်ဘောပွဲစဉ် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု ပါဝင်သည်။
2. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။
3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. ဝန်ထမ်းအဖွဲ့ဝင်များသည် အမှားအယွင်းများကျူးလွန်ပါက သို့မဟုတ် လောင်းကြေးလက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ချို့ယွင်းချက်တစ်ခုတစ်ရာ ဖြစ်ပေါ်ပါက (ဥပမာ- လောင်းကြေးများအတွင်း သိသာထင်ရှားသော လွဲမှားမှုများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်ကဏ္ဍများနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) လောင်းကြေးများကို မှားယွင်းစွာ လက်ခံထားကြောင်း ညွှန်ပြချက် တွေ့ပါက လောင်းကစားရုံက ထို လောင်းကြေးများကို ပျက်ပြယ်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။
6. ပွဲမစတင်မီနှင့် တိုက်ရိုက်ပွဲများတွင် လောင်းကြေးများလက်ခံပါသည်။
မာဘယ်ဘေ့စ်ဘောပွဲစဉ်များအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ထားပါသည်။
7. စည်းမျဉ်းများ-
 - ပွဲစဉ်တစ်ခုတွင် အလှည့် သုံးလှည့် ပါဝင်သည်။
 - အသင်းတစ်ခု၏ အမှတ်စုစုပေါင်းသည် ဘေ့စ်ဘောရိုက်ရသည့် အလှည့်အားလုံးတွင် ၎င်းတို့ရရှိထားသော အမှတ်စုစုပေါင်းနှင့် ညီသည်။
 - အမှတ်အများစု ရှာဖွေသော အသင်းသည် ဂိမ်းတွင် အနိုင်ရပါမည်။
8. အလှည့်တစ်ခုစီတွင် အနိုင်ရသူကို အောက်ပါစည်းမျဉ်းများအတိုင်း ဆုံးဖြတ်ပါသည်-
 - အသင်းတစ်ခုစီသည် အဆုံးသတ်ဇုန်အတွင်း ကျရောက်သော ဘောလုံးတိုင်းအတွက် 1 မှတ် ရရှိပါမည်။
 - အမှတ်အများစု ရရှိသော အသင်းသည် အလှည့် အနိုင်ရပါမည်။
 - အလှည့်တစ်ခုတွင် အနိုင်ရသူနှင့်ပတ်သတ်သော အငြင်းပွားမှုများကို ပြိုင်ပွဲစဉ်သူမှ ဖြေရှင်းပါမည်။ နောက်ဆုံးရမှတ်ကို ဗီဒီယိုတိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်စဉ် အမှတ်ဇယားသင်ပုန်းပေါ်တွင် ပြသပေးပါသည်။
9. ပွဲတစ်ခုလုံးအပေါ်တွင် အောက်ပါလောင်းကြေးများ တင်နိုင်သည် (လောင်းကြေးများကို ပွဲ၏ နောက်ဆုံးရမှတ်အရ ရှင်းပေးသည်)-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - နှစ်ဆအခွင့်အရေး
 - စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
 - တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
 - ဟန်းဒီကပ်
 - စုစုပေါင်း စုံ/မ
 - တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း စုံ/မ
 - အသင်း () အလှည့်စုစုပေါင်း (3) တွင် အနိုင်ရမည် ဟုတ်/မဟုတ်
 - သရေပွဲ မဖြစ်ပါ ဟုတ်/မဟုတ်
10. တစ်လှည့်တွင် အောက်ပါအလောင်းအစားများကို ထည့်သွင်းနိုင်သည် (လောင်းကြေးများကို သက်ဆိုင်ရာအလှည့်၏ရမှတ်အရ ပေးချေပါသည်)

- အနိုင်ရခြင်း
- နှစ်ဆအခွင့်အရေး
- စုစုပေါင်း အထက်/အောက်

11.154. မာဘယ် ဘော်လီဘော

1. မာဘယ်ဘောလီဘောတွင် မာဘယ်ဘောလီဘောပွဲစဉ် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု ပါဝင်သည်။
2. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။
3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိုင်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. ဝန်ထမ်းအဖွဲ့ဝင်များသည် အမှားအယွင်းများကျူးလွန်ပါက သို့မဟုတ် လောင်းကြေးလက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ချို့ယွင်းချက်တစ်ခုတစ်ရာ ဖြစ်ပေါ်ပါက (ဥပမာ- လောင်းကြေးများအတွင်း သိသာထင်ရှားသော လွဲမှားမှုများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်ကဏ္ဍများနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) လောင်းကြေးများကို မှားယွင်းစွာ လက်ခံထားကြောင်း ညွှန်ပြချက် တွေ့ပါက လောင်းကစားရုံက ထို လောင်းကြေးများကို ပျက်ပြယ်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။
6. ပွဲမစတင်မီနှင့် တိုက်ရိုက်ပွဲများတွင် လောင်းကြေးများလက်ခံပါသည်။ မာဘယ်ဘောလီဘော ပွဲစဉ်များအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သည်။
7. စည်းမျဉ်းများ-
 - ၎င်းတို့ အနိုင်ရသော ပွဲငယ်တစ်ခုစီအတွက် အမှတ်တစ်ခုကို အသင်းများက ရရှိသည်။
 - အသင်းတစ်ခု၏ အမှတ်စုစုပေါင်းသည် ပွဲငယ်အားလုံးတွင် ၎င်းတို့ရရှိထားသော အမှတ်စုစုပေါင်းနှင့် ညီသည်။
 - 3 မှတ် ရရှိသော ပထမဆုံး အသင်းက ဂိမ်း အနိုင်ရပါမည်။
8. ပွဲငယ်တစ်ခုစီတွင် အနိုင်ရသူကို အောက်ပါစည်းမျဉ်းများအတိုင်း ဆုံးဖြတ်ပါသည်-
 - ၎င်းတို့၏ဘောလုံးသည် "ပွိုင့်များ" ကစားစနစ်များအတွင်း ကျရောက်ပါက အသင်းကို 1 မှတ် ပေးပါမည်။
 - အမှတ်အများဆုံး ရရှိသော အသင်းသည် ပွဲငယ်ကို အနိုင်ရပါမည်။
 - ပွဲငယ်တစ်ခုတွင် အနိုင်ရသူနှင့်ပတ်သတ်သော အငြင်းပွားမှုများကို သက်ဆိုင်ရာပြိုင်ပွဲစဉ်သူမှ ဖြေရှင်းပါမည်။ နောက်ဆုံးရမှတ်ကို ဗီဒီယိုတိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်စဉ် အမှတ်ဇယားသင်ပုန်းပေါ်တွင် ပြသပေးပါမည်။
9. ပွဲတစ်ခုလုံးအပေါ်တွင် အောက်ပါလောင်းကြေးများ တင်နိုင်သည် (လောင်းကြေးများကို ပွဲ၏ နောက်ဆုံးရမှတ်အရ ရှင်းပေးသည်)-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - ဟန်းဒီကပ်
 - စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
 - တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
 - အပြင်ထွက်ဘောလုံးများ စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
 - အပြင်ထွက်ဘောလုံးများ တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
 - စုစုပေါင်း ပွဲစဉ်ငယ်များ အထက်/အောက်
 - ဟန်းဒီကပ် ပွဲစဉ်ငယ်များ

- ရမှတ်အမှန်
- 10. ပွဲငယ်တစ်ခုတွင် အောက်ပါအလောင်းအစားများကို ထည့်သွင်းနိုင်သည် (လောင်းကြေးများကို သက်ဆိုင်ရာအချိန်ရမှတ်အရ တွက်ချက်ပါသည်)-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - ဟန်းဒီကပ်
 - စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
 - တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
 - အပြင်ထွက်ဘောလုံးများ စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
 - အပြင်ထွက်ဘောလုံးများ တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း အထက်/အောက်

11.155. RAID- SHADOW LEGENDS

1. Raid- Shadow Legends တွင် ဂိမ်းကစားသမားပေါင်းစုံ၏ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု ပါဝင်သည်။
2. အသင်းနှစ်သင်းအကြား တိုက်ပွဲများတွင် လောင်းကြေးများကို လက်ခံသည်- အဖွဲ့ 1 နှင့် အဖွဲ့ 2။
3. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။
4. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိုင်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
5. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
6. လောင်းကြေးကို လက်ခံနေစဉ် အုပ်ချုပ်ရေးဆိုင်ရာ သို့မဟုတ် ဆော့ဝဲလ်နှင့်သက်ဆိုင်သော ချွတ်ယွင်းချက်တစ်ခုခု (ထင်ရှားသည့် ပေါက်ကြေး မှားယွင်းမှု၊ အလောင်းအစား ဈေးကွက်နှင့် လောင်းကြေးအကြား ပေါက်ကြေး မကိုက်ညီမှု၊ စသည်) တို့ ရှိပါက သို့မဟုတ် လောင်းကြေးမှားယွင်းကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုများ ရှိပါက၊ လောင်းကစားရုံသည် ထိုအလောင်းအစားများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။
7. လောင်းကြေးများကို တိုက်ပွဲမစတင်မီ လက်ခံပါသည်။ Raid အားလုံး- Shadow Legends တိုက်ပွဲများအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပါသည်။
8. စည်းမျဉ်းများ-
 - တိုက်ပွဲ (အကျော့) တစ်ခုသည် အသင်းများထဲမှ တစ်သင်း အနိုင်မရမချင်း ကြာမြင့်ပါသည်။
 - ပြိုင်ဘက်အဖွဲ့ကို သတ်နိုင်သော အဖွဲ့ကို တိုက်ပွဲအောင်နိုင်သူအဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်။
 - နောက်ဆုံးရမှတ်နှင့် သူရဲကောင်း နံပါတ်စဉ်များကို တိုက်ပွဲအဆုံး ဗီဒီယိုတိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှုတွင် ပြသထားသည်။
9. အောက်ပါအလောင်းအစားများကို တိုက်ပွဲတစ်ခုလုံးတွင် လောင်းနိုင်ပါသည်-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - ဇာတ်ကောင်တစ်ဦး ရှင်သန်လိမ့်မည်

11.156. Esports ဘက်စကတ်ဘော (ကစားကွင်း)

1. Esports ဘက်စကတ်ဘော (2x2) တွင် ဂိမ်းကစားသမားပေါင်းစုံ၏ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု (ဘက်စကတ်ဘော ပုံရိပ်ယောင်ဂိမ်း) ပါဝင်သည်။ အသင်းနှစ်သင်းစလုံးသည် 21 မှတ်သို့ မရောက်မချင်း တူညီသော ပိုက်ကွင်းအတွင်းသို့ ပစ်သွင်းရမည်။ ၎င်းတို့သည် 21 ပွဲရရှိပြီး အသင်းနှစ်ခုအကြား အမှတ်ကွာခြားချက်သည် 2 ပွဲရှိထက် နည်းပါက၊ အချိန်ပို ကစားနိုင်သည်။ အသင်းနှစ်ခုကြား

အမှတ်ကွာခြားချက်သည် 2 မှတ်ထက် မပိုမချင်း ဂိမ်းကို ဆက်ကစားရသည်။

2. လောင်းကြေးများ အားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။
3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
6. လောင်းကြေးများကို ပွဲစဉ် မစတင်မီ နှင့် ပွဲစဉ်အတွင်း (တိုက်ရိုက်အလောင်းအစားများ) တွင် လက်ခံပါသည်။ Esports ဘက်စကက်ဘော ပွဲစဉ်များအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သည်။
7. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-

- အနိုင်ရခြင်း
- ဟန်းဒီကပ်
- စုစုပေါင်း (အထက်၊ အောက်)
- စုစုပေါင်း (စုံ၊ မ)
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
- အဖွဲ့တစ်ခုစီသည် အပေါ် () မှတ် ရရှိပါမည် - ဟုတ်
- စုစုပေါင်း () သို့မဟုတ် ပိုနည်း
- စုစုပေါင်း () နှင့် () ကြား
- အသင်း (1၊ 2) အမှတ် () - () များဖြင့် အနိုင်ရရှိမည်
- W (1၊ 2) + စုစုပေါင်း (အောက်၊ အထက်) - ဟုတ်/မဟုတ်

11.157. Assault Squad

1. Assault Squad တွင် အချိန်နှင့်တစ်ပြေးညီ နည်းဗျူဟာဂိမ်း၏ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု ပါဝင်သည်။ အသင်း 2 သင်း (2x2) က ထိပ်တိုက် ယှဉ်ပြိုင်ကစားရသည်။ လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
2. ပွဲစဉ်တစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
3. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်ကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
4. အသင်းအလံကို သိမ်းပိုက်ထားနိုင်ခဲ့သော အရာဝတ္ထုတစ်ခုပေါ်တွင် အပြည့်အဝ လွှင့်ထူနိုင်သည့် အသင်း (ဆိုလိုသည်မှာ- အခြားအသင်းက ဤအလံကို ထိန်းသိမ်းနိုင်ခြင်း မရှိဘဲ) ကို အနိုင်ရသူအဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်။
5. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကိုလက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ ဝတ်ဆိုင်၏ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်များအကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
6. အောက်ပါအလောင်းအစားများကို လောင်းနိုင်ပါသည်-

- W1/W2
- စုစုပေါင်း (အသင်းနှစ်သင်းစလုံး ရရှိထားသော အမှတ်များ)
- ဟန်းဒီးကပ်
- စုစုပေါင်း Frag များ / အဖွဲ့ 1 စုစုပေါင်း Frag များ / အဖွဲ့ 2 စုစုပေါင်း Frag များ
- စုစုပေါင်း ဖျက်ဆီးခဲ့သော ပစ္စည်းများ (ဂိမ်းအတွင်း ဖျက်ဆီးခံရသော စစ်ပစ္စည်း ပမာဏ)
- သိမ်းပိုက်ရရှိခဲ့သော လက်ဦးရယူမှု၊ စုစုပေါင်း (အလံသိမ်းပိုက်ခဲ့သည့် အကြိမ်အရေအတွက်၊ ဆိုလိုသည်မှာ- အဖွဲ့တစ်ခုက ၎င်းတို့၏အလံကို လွှင့်ထူထားသော်လည်း အခြားအဖွဲ့က ၎င်းကို သိမ်းပိုက်ပြီး သူတို့ကိုယ်ပိုင်အလံကို လွှင့်ထူနိုင်ခဲ့သည်။)

11.158. Cut the Rope

1. Cut the Rope သည် ဗီဒီယိုဂိမ်း အွန်လိုင်းတိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှုတစ်ခု ဖြစ်ပြီး Om Nom အမည်ရ အစိမ်းရောင် သတ္တဝါငယ်လေးတစ်ကောင်ကို ကစားသမားများက အစာကျွေးရသည့် ဂိမ်းဖြစ်သည်။ Om Nom ၏ ပါးစပ်အတွင်းသို့ ချုံချည် ပစ်ချကျွေးရန် ကြိုးများကို ဖြတ်တောက်၍ ကစားရသည်။
2. "သေတ္တာ" (သေတ္တာတစ်ခုစီတွင် အဆင့် 1 မှ 25 (မြေပုံများ) အထိ ပါဝင်သည်) ဟုခေါ်သော ဂိမ်းအုပ်စုတစ်ခုတွင် အလောင်းအစားများကို ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ ကစားသမားတစ်ဦးသည် မြေပုံတစ်ခုကို ဆုံးရှုံးပါက၊ ဂိမ်း အဆုံးသတ်ပါမည်။
3. အလောင်းအစားတစ်ခုကို သတ်မှတ်ထားသော မြေပုံတစ်ခုတွင် ထားသော်လည်း ကစားသမားသည် ထိုနေရာသို့ ရောက်ရှိရန် မအောင်မြင်ပါက၊ ဤအလောင်းအစားသည် အကျုံးမဝင်ပါ (ငွေပြန်အမ်းပါမည်)။
4. ကစားသမားတစ်ဦးသည် မြေပုံတစ်ခုကို ဆုံးရှုံးပါက၊ ၎င်းတို့သည် 0 မှတ်နှင့် ကြယ် 0 လုံး ရရှိပါမည်။
5. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ပေးချေပါသည်။
6. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
7. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်ကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
8. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကိုလက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်ကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြားရှိ ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံမှ အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
9. ပွဲမစတင်မီနှင့် တိုက်ရိုက်ပွဲများတွင် လောင်းကြေးများလက်ခံပါသည်။ ဂိမ်းများအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့် ပေးပါသည်။
10. ရရှိနိုင်သော အလောင်းအစားများ-
 - စုစုပေါင်း ပွိုင့်များ အထက်/အောက် (အပြီးသတ်ထားသော မြေပုံများပေါ်တွင် ရရှိထားသည့် ပွိုင့်အရေအတွက်)၊
 - စုစုပေါင်း ကြယ်များ အထက်/အောက် (အပြီးသတ်ထားသော မြေပုံများပေါ်တွင် ရရှိထားသည့် ကြယ်အရေအတွက်)၊
 - စုစုပေါင်း မြေပုံများ (ဆုံးရှုံးခဲ့သော မြေပုံများအပါအဝင် အပြီးသတ်မြေပုံများအားလုံးအရေအတွက်)၊
 - အပြီးသတ်မြေပုံများ (မြေပုံ 25 ခုလုံးကို အပြီးသတ်ပြီးပါက၊ "မြေပုံအားလုံးကို အပြီးသတ်မည်" အလောင်းအစား အနိုင်ရပါမည်)
 - မြေပုံတစ်ခုပေါ်တွင် ရရှိထားသော စုစုပေါင်း ပွိုင့်များ အထက်/အောက် (သတ်မှတ်ထားသော

- မြေပုံတစ်ခုပေါ်တွင် ရရှိထားသည့် ပွိုင့်အရေအတွက်)
- မြေပုံတစ်ခုပေါ်တွင် ရရှိထားသော ကြယ် စုစုပေါင်း အထက်/အောက် (သတ်မှတ်ထားသော မြေပုံတစ်ခုပေါ်တွင် ရရှိထားသော ကြယ်အရေအတွက်)
- မြေပုံတစ်ခုပေါ်တွင် ရရှိထားသော စုစုပေါင်းကြယ်အရေအတွက် အတိအကျ (သတ်မှတ်ထားသော မြေပုံတစ်ခုပေါ်တွင် ရရှိထားသော ကြယ်အရေအတွက်)
- မြေပုံတစ်ခုကို အဆုံးသတ်လိမ့်မည်လား ဟုတ်/မဟုတ် (သတ်မှတ်ထားသော မြေပုံတစ်ခုကို အဆုံးသတ်လိမ့်မည်လား သို့မဟုတ် အဆုံးမသတ်ဘူးလား)

11.159. Crash

1. Crash တွင် ဂိမ်းပလက်ဖောင်း၏ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု ပါဝင်သည်။ လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
2. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။ လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်ကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
3. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကိုလက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်ကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြားရှိ ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံမှ အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
4. ရရှိနိုင်သော အလောင်းအစားများ-
 - စုဆောင်းရရှိထားသော ပန်းသီးစုစုပေါင်း (နောက်ဆုံးအဆင့်၌ ကစားသမားထံ ကျန်ရှိနေသော ပန်းသီးအရေအတွက်)
 - သေတ္တာစုစုပေါင်း (အဆင့်တစ်ခုလျှင် ကစားသမားမှ ဖျက်ဆီးခဲ့သော သေတ္တာအရေအတွက်)
 - အသက်စုစုပေါင်း (နောက်ဆုံးအဆင့်၌ ကစားသမားထံ ကျန်ရှိနေသော အသက်အရေအတွက်)

11.160. Subway Surfers

1. SubwaySurfers တွင် ဂိမ်းကစားသမားပေါင်းစုံ၏ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု ပါဝင်သည်။ အတားအဆီးတစ်ခုအတွင်းသို့ ၎င်းတို့ မတိုက်မိမချင်း မီးရထားသံလမ်းတစ်လျှောက် ဇာတ်ကောင်က ပြေးလွှားသည်။
2. ဂိမ်းထဲရှိ ဇာတ်ကောင်က ၎င်းတို့၏ ကွိုင်ရေတွက်မှုကို အဆတိုးပေးနိုင်သည့် စွမ်းအားမြှင့်မှုများကို ရယူနိုင်သည်။
3. . ပြေးသည့် အကွာအဝေးအရ ဂိမ်းအတွင်းတွင် ဆုလက်ဆောင် အမျိုးအစားနှစ်ခု ရှိသည် - ရွှေနှင့် ပွိုင့်များ။ စွမ်းအားမြှင့်မှုများကို ရရှိနိုင်သည်။ ဇာတ်ကောင်က ၎င်းတို့ကို ရွေးချယ်ထားပါက၊ လုပ်ဆောင်မှုတစ်ခုအဖြစ် တွက်ချက်ပါမည်။
4. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြားဆုံးဖြတ်သည်။
5. လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်ကို လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးဘဲ ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
6. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင်

ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်များအကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းစားရုံမှ အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။

7. ပွဲကြိုနှင့် တိုက်ရိုက်အလောင်းအစား နှစ်ခုစလုံးကို လက်ခံသည်။ Subway Surfers ပွဲစဉ်များအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သည်။
8. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-

- စုစုပေါင်း ပွိုင့်များ (ပြေးခဲ့သည့် အကွာအဝေး) အထက်/အောက်
- စုဆောင်းရရှိထားသော ရွှေစုစုပေါင်း (အောက်/အထက်)
- စုဆောင်းရရှိထားသော စွမ်းအားမြှင့်မှု (2x မြှောက်ကိန်း၊ Coin Magnet Jetpack နှင့် Super Sneakers)

11.161. Sonic Generations

1. Sonic Generations တွင် အမည်တူဗီဒီယိုဂိမ်း တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု ပါဝင်သည်။
2. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် တွက်ချက်ရှင်းပေးပါသည်။
3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်ကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကိုလက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍ နှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
6. ပွဲမစတင်မီနှင့် တိုက်ရိုက်ပွဲများတွင် လောင်းကြေးများလက်ခံပါသည်။ အစမ်းပြိုင်ပွဲများအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ထားပါသည်။
7. ရရှိနိုင်သော အလောင်းအစားများ-
 - အဆင့်တစ်ခု ပြီးဆုံးနိုင်မည်လား - ဟုတ်/မဟုတ်
 - ပြီးဆုံးသော အဆင့်နှင့် စုစုပေါင်းကွင်း 0/U (အဆင့်တစ်ခု မပြီးဆုံးပါက၊ လောင်းကြေး ဆုံးရှုံးပါမည်။ စုစုပေါင်းကွင်း- နောက်ဆုံးအဆင့်တွင် ဇာတ်ကောင်၌ရှိသော ကွင်းအရေအတွက်)
 - ပြီးဆုံးသော အဆင့်နှင့် အဆင့်သက်တမ်း 0/U (အဆင့်တစ်ခု မပြီးဆုံးပါက၊ လောင်းကြေး ဆုံးရှုံးပါမည်။ အဆင့်သက်တမ်း - အဆင့်တစ်ခု ပြီးဆုံးရန် ဇာတ်ကောင်တစ်ခု ကြာသောအချိန် (စက္ကန့်ဖြင့်)။ ညွှန်ပြထားသော အချိန်တွင် မီလီစက္ကန့်များ မပါဝင်ပါ။)
 - ဖြတ်သန်းခဲ့သော ဂိတ်အရေအတွက် (နောက်ဆုံးအဆင့်ကို ဂိတ်တစ်ခုအဖြစ် စဉ်းစားထားသည်)
 - ဂိတ်ကို ဖြတ်ကျော်နိုင်လိမ့်မည်လား-ဟုတ်/မဟုတ် (ဇာတ်ကောင်သည် အဆင့်တစ်ခု၏ သတ်မှတ်ထားသော ဂိတ်ကို ဖြတ်ကျော်နိုင်လိမ့်မည်လား)။

11.162. SpykeBots

1. Spykebots တွင် ဂိမ်းကစားသမားပေါင်းစုံ၏ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု ပါဝင်သည်။

2. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် တွက်ချက်ရှင်းပေးပါသည်။
3. ကစားသမားနှစ်ဦးအကြား ပွဲတစ်ခုတွင် အလောင်းအစားများ ပြုလုပ်သည်။ ပွဲစဉ်တစ်ခုတွင် ပွဲငယ် 3 ခုအထိ လုပ်ဆောင်နိုင်သည်။
4. တစ်ကျော့သက်တမ်းသည် 6 မှတ်အထိ ဖြစ်သည် (အချိန်ပိုကစားရသည့် အခြေအနေမဟုတ်လျှင်*)။
5. 2 ကျော့စလုံးအနိုင်ရရှိသော ကစားသမားကို အနိုင်ရသူအဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်။
6. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
7. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
8. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
9. လောင်းကြေးများကို ပွဲစဉ် မစတင်မီ နှင့် ပွဲစဉ်အတွင်း (တိုက်ရိုက်အလောင်းအစားများ) တွင် လက်ခံပါသည်။ SpykeBots ပြိုင်ပွဲများအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ထားပါသည်။
10. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - ပြိုင်ပွဲတွင်-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - မှန်ကန်သော ရမှတ်
 - ပွဲငယ်များထဲမှ တစ်ခုတွင် ပေးမှတ်မရှိဖြင့် အနိုင်ရခြင်း (ဟုတ်/မဟုတ်)
 - စုစုပေါင်း အချိန်ပိုကစားခြင်း* (အထက်/အောက်)
 - အကျော့တွင်-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - တစ်ဦးချင်း စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - ဟန့်ဒီးကပ်
 - စုစုပေါင်း (စုံ/မ)
 - တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း (စုံ/မ)
 - အဆုံးအဖြတ်ပွဲ* (ဟုတ်/မဟုတ်)
 - အပြီးသတ် ပွိုင့်အတိအကျဖြင့် အနိုင်ရမည့် အသင်း
 - ပေးမှတ်မရှိ အနိုင်ရမည့် အသင်း

*အဆုံးအဖြတ်ပွဲဆိုသည်မှာ ရမှတ်သည် 5-5 ဖြစ်နေသောအခါ၊ ပြိုင်ဘက်များသည် နှစ်မှတ်အကွာ ရသည်အထိ ဆက်လက်ကစားသင့်ကြောင်း ဖြစ်ပေါ်လာသည့် အခြေအနေတစ်ခု ဖြစ်သည်။

11.163. Blade and Soul

1. Blade And Soul တွင် များပြားသော ကစားသမားပေါင်းစုံရှိသည့် အွန်လိုင်းတိုက်ရိုက်ဂိမ်းကစားခြင်း ပါဝင်သည်။
2. တိုက်ခိုက်ရေးသမား နှစ်ဦးအကြား ပွဲစဉ်တစ်ခုတွင် အလောင်းအစားများ ပြုလုပ်သည်။ ပြိုင်ပွဲတစ်ခုကို နှစ်ကြိမ်အနိုင်ရသည်အထိ ဆက်ကစားနိုင်သည်။ ထို့ကြောင့် အများဆုံးသုံးကျော့အထိသာ ကစားနိုင်သည်။

ပြိုင်ပွဲတစ်ခုစီသည် သုံးမိနစ် ကြာသည်။

3. လောင်းကြေးများ အားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။
4. ၎င်းတို့၏ ပြိုင်ဘက်ကို သတ်နိုင်သည့် ကစားသမားအား အနိုင်ရသူအဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်။
ကစားသမားနှစ်ဦးစလုံးသည် အကျော့၏ အဆုံးတွင် အသက်ရှင်ကျန်လျက်ရှိပါက၊ အနိုင်ရသူကို ရမှတ်ပွိုင့်များဖြင့် ဆုံးဖြတ်ပါမည်။
5. ပွဲစဉ်တစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
6. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်ကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
7. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကိုလက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ ဝတ်ဆိုင်၏ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်ကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်များအကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
8. တိုက်ခိုက်ရေးသမားများအပေါ် လောင်းကြေးတင်ခြင်းကို LIVE တိုက်ရိုက်တွင်သာ လက်ခံသည်။ ပြိုင်ပွဲ အားလုံးကို အွန်လိုင်းမှ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သည်။
9. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - ပြိုင်ပွဲတစ်ခုလုံးတွင်-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - မှန်ကန်သော ရမှတ်
 - အကျော့စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - မည်သူသည် တိုက်ပွဲတွင် ပါဝင်လိမ့်မည်
 - အကျော့တွင်-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - အကျော့သက်တမ်း (အထက်/အောက်)
 - တစ်ကျော့တွင် အများဆုံး တိုက်ခိုက်မှုဖြစ်စဉ် - စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)

11.164. Ball Grabbers

1. Ball Grabbers တွင် ဂိမ်းကစားသမားပေါင်းစုံ၏ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု ပါဝင်သည်။
2. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
3. ကစားသမားနှစ်ဦးအကြား ပွဲတစ်ခုတွင် အလောင်းအစားများ ပြုလုပ်သည်။ ပြိုင်ပွဲတစ်ခုကို နှစ်ကြိမ်အနိုင်ရသည်အထိ ဆက်ကစားနိုင်သည်။ ထို့ကြောင့် အများဆုံးသုံးကျော့အထိသာ ကစားနိုင်သည်။
4. တစ်ကျော့သည် 2 မိနစ် ကြာသည် (အချိန်ပိုကစားသည့်အခြေအနေ မထွက်ပေါ်ပါက*)။
5. 2 ကျော့စလုံးအနိုင်ရရှိသော ကစားသမားကို အနိုင်ရသူအဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်။
6. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
7. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
8. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊

သို့မဟုတ် လွဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။

9. လောင်းကြေးများကို ပွဲစဉ် မစတင်မီ နှင့် ပွဲစဉ်အတွင်း (တိုက်ရိုက်အလောင်းအစားများ) တွင် လက်ခံပါသည်။ Ball Grabbers ပွဲစဉ်များအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ထားပါသည်။
10. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-

- ပြိုင်ပွဲတွင်-

- အနိုင်ရခြင်း
- မှန်ကန်သော ရမှတ်
- အကျော့စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)

- အကျော့တွင်-

- အနိုင်ရခြင်း
- စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
- တစ်ဦးချင်း စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
- ဟန်းဒီကပ်
- စုစုပေါင်း (စုံ/မ)
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း (စုံ/မ)
- ရမှတ်အရေအတွက်အတိအကျ
- အချိန်ပို (ဟုတ်/မဟုတ်)
- ပြိုင်ပွဲ
- ပထမရိုး
- နောက်ဆုံးရိုး

* အချိန်ပို - နှစ်မိနစ်ကြာ တစ်ကျော့သည် ကုန်လွန်သွားပြီး ရလဒ်သည် သရေကျပါက၊ ပထမရိုးအမှတ်(ပွဲဖြင့်ရသည်) မရမချင်း အကျော့သည် ကြာမြင့်ပါမည်

11.165. Overcooked

1. Overcooked ဆိုသည်မှာ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သည့် ကွန်ပျူတာဂိမ်းတစ်ခု ဖြစ်သည်။ အမှာစာများကို ပြီးစီးရန် အစားအစာ ပြင်ဆင်နေသည့် စားဖိုမှူး 2 ဦးကို ကစားသမားများက ထိန်းချုပ်ရသော မီးဖိုချောင်တွင် ဂိမ်းကို ဆင်ထားသည်။
2. ပြီးမြောက်သွားသော အမှာစာများအတွက် ကစားသမားများက ပွိုင့်များ ရရှိသည်။ အမှာစာသည် အချိန်မီ ပြီးစီးပါက၊ ကစားသမားများသည် ကွိုင်းများ ရသည် (မျက်နှာပြင်၏ အပေါ်ဘက်ရှိ အမှာစာဘားတွင် ပြသထားသည်)။ သို့မဟုတ်ပါက၊ 10 ပွိုင့် နုတ်ယူပါမည်။
3. သတ်မှတ်ချက် ဘောင် သုံးခု (ပွိုင့်စုစုပေါင်း၊ ကွိုင်းများနှင့် ပြီးဆုံးသွားသော အမှာစာများ) ရှိသည်။ ကွိုင်းများကို စုဆောင်းရရှိထားသော ပွိုင့်စုစုပေါင်းအရေအတွက်ပေါ်တွင် ရေတွက်ပါမည်။
4. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
5. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
6. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်ကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်တို့အကြား ပေါက်ကြေးများကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊

သို့မဟုတ် လွဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံမှ အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။

7. လောင်းကြေးများကို ပွဲစဉ် မစတင်မီ နှင့် ပွဲစဉ်အတွင်း (တိုက်ရိုက်အလောင်းအစားများ) တွင် လက်ခံပါသည်။ Overcooked ဂိမ်းများကို အွန်လိုင်းတွင် ထုတ်လွှင့်သည်။

8. အောက်ပါ အလောင်းအစားများ ရနိုင်သည်-

- စုစုပေါင်း ပွိုင့်များ (ပြီးမြောက်သွားသော အမှာစာအပြင် အပိုကွိုင်များအတွက် ရရှိထားသော အမှတ်များ) အပေါ်/အောက်
- စုစုပေါင်း ကွိုင်များ (အထက်/အောက်)
- ပြီးမြောက်သွားသော အမှာစာစုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)

11.166. eTaekwondo

1. eTaekwondo တွင် ဂိမ်းကစားသမားပေါင်းစုံ၏ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု(ပုံရိပ်ယောင် တိုက်ပွဲဂိမ်း) ပါဝင်သည်။

2. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။

3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။

4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။

5. ပွဲမစတင်မီနှင့် တိုက်ရိုက်ပွဲများတွင် လောင်းကြေးများလက်ခံပါသည်။ eTaekwondo ပြိုင်ပွဲများအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ထားပါသည်။

6. ပြိုင်ပွဲများသည် 30 စက္ကန့် ကြာသည့် 3 ကျော့ ပါဝင်သည်။

7. ပြိုင်ပွဲတစ်ခုတွင် ရရှိနိုင်သော အလောင်းအစားများ-

- စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- ဟန်းဒီကပ်
- စုစုပေါင်း စုံ/မ
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း စုံ/မ
- အကျော့တစ်ခုတွင် သရေကျမည်
- အကျော့တစ်ခုတွင် ပေးမှတ်မရှိ အနိုင်ရသည်

8. အကျော့တစ်ခုတွင် ရရှိနိုင်သော အလောင်းအစားများ-

- အနိုင်ရခြင်း
- စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- ဟန်းဒီကပ်
- စုစုပေါင်း စုံ/မ
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း စုံ/မ

9. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကိုလက်ခံသည့်အချိန်တွင်

ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊

အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍ နှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊

သို့မဟုတ် လွဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊

လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။

11.167. Esports ဘောလီဘော

1. Esports ဘောလီဘောတွင် ဂိမ်းကစားသမားပေါင်းစုံ၏ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု(ပုံရိပ်ယောင် ဘောလီဘော) ပါဝင်သည်။
2. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. လောင်းကြေးများကို ပွဲစဉ် မစတင်မီ နှင့် ပွဲစဉ်အတွင်း (တိုက်ရိုက်အလောင်းအစားများ) တွင် လက်ခံပါသည်။ Esports ဘောလီဘော ပွဲစဉ်များအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သည်။
6. ပြိုင်ပွဲကို ပွဲငယ်များဖြင့် 3 ကြိမ် အနိုင်ရသည်အထိ ဆက်လက်ကစားနိုင်သည် (ပထမအကြိမ်၊ ဒုတိယအကြိမ်၊ တတိယအကြိမ်၊ စတုတ္ထအကြိမ် ပွဲငယ်များကို 25 ပွိုင့်အထိ ကစားနိုင်သည်၊ 24 ပွိုင့်ကျော်ပြီးနောက် ရမှတ် တူညီနေပါက၊ ရမှတ်ကွာခြားချက် နှစ်ပွိုင့်မရမချင်း ပွဲငယ်တစ်ခုကို ကစားနိုင်သည်၊ ငါးကြိမ်မြောက် ပွဲငယ်ကို 15 ပွိုင့်အထိ ကစားနိုင်သည်)။
7. အောက်ပါ အလောင်းအစားများ ရနိုင်သည်-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - ပွဲငယ်များဖြင့် အနိုင်ရခြင်း
 - ဟန်းဒီကပ်
 - ပွဲငယ်များ ဟန်းဒီကပ်
 - စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - ရမှတ်အမှန်
8. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။

11.168. Jump Force

1. Jump Force တွင် ဂိမ်းကစားသမားပေါင်းစုံ၏ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု(ပုံရိပ်ယောင် တိုက်ပွဲ) ပါဝင်သည်။
2. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။
3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. ပွဲမစတင်မီနှင့် တိုက်ရိုက်ပွဲများတွင် လောင်းကြေးများလက်ခံပါသည်။ Jump Force ပြိုင်ပွဲများအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ထားပါသည်။
6. ပြိုင်ပွဲတစ်ခုသည် အသင်းတစ်ခု 5 ကြိမ် မနိုင်မချင်း ကြာမြင့်နိုင်သည် (အကျော့အများဆုံးအရေအတွက်သည် 9 ကြိမ်ဖြစ်သည်)။

7. အသင်းတစ်ခုတွင် ဇာတ်ကောင် 3 ဦး ပါဝင်သည်။ တိုက်ပွဲများသည် 1-v-1 ပုံစံဖြင့် ပြုလုပ်သည်။
ပြိုင်ပွဲတစ်ခုတွင် ပါဝင်ယှဉ်ပြိုင်နေသော ဇာတ်ကောင်များသည် အကျော့အတွင်း အကြိမ်အရေအတွက် အကန့်အသတ်မရှိ ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
8. ပြိုင်ပွဲတစ်ခုသည် 99 စက္ကန့် ကြာမြင့်သည်။ 69 စက္ကန့်ကျော်သည်နှင့် မျက်နှာပြင်ပေါ်တွင် နောက်ပြန်ရေတွက်မှု ပေါ်လာပါမည်။
9. အနိုင်ရရန် အပြီးသတ် လှုပ်ရှားမှုကို လုပ်ဆောင်နေသော ကစားသမားသည် နောက်ဆုံးအကျော့မတိုင်မီ ၎င်းတို့၏ ပြိုင်ဘက်ကို အလဲထိုးနိုင်မည့် ဇာတ်ကောင် ဖြစ်သည်။
10. အပြီးသတ် လှုပ်ရှားမှုကြောင့် ရှုံးသွားသည့် ကစားသမားသည် နောက်ဆုံးအကျော့မတိုင်မီ ၎င်းတို့၏ ပြိုင်ဘက်မှ အလဲထိုးလိုက်သည့် ဇာတ်ကောင် ဖြစ်သည်။
11. အနိုင်ရနည်းလမ်း-
 - အပြီးသတ် လှုပ်ရှားမှု (ကစားသမားတစ်ဦးသည် နောက်ဆုံးအကျော့မတိုင်မီ ၎င်းတို့၏ ပြိုင်ဘက်ကို အလဲထိုးရမည်)
 - အနိုင်ရချိန် (နောက်ဆုံးအကျော့အပြီး ကစားသမားတစ်ဦးက အနိုင်ရရှိမည်)
12. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - ပြိုင်ပွဲတစ်ခုလုံးတွင်-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - တစ်ဦးချင်း စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - စုစုပေါင်း (စုံ/မ)
 - မှန်ကန်သော ရမှတ်
 - အနိုင်ရသည့် အကြိမ်စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - အပြီးသတ်လှုပ်ရှားမှုဖြင့် အနိုင်ရရှိမည့် ဇာတ်ကောင်တစ်ခုစီ
 - အပြီးသတ်လှုပ်ရှားမှုဖြင့် ရှုံးမည့် ဇာတ်ကောင်တစ်ခုစီ
 - အကျော့တစ်ခုတွင်-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - အကျော့သက်တမ်း (အထက်/အောက်)
 - အကျော့တွင် အနိုင်ရမည့်နည်းလမ်း
 - အောင်နိုင်သူနှင့် အနိုင်ရနည်းလမ်း
 - အပြီးသတ်လှုပ်ရှားမှုဖြင့် အနိုင်ရမည့် ဇာတ်ကောင်
 - အပြီးသတ်လှုပ်ရှားမှုဖြင့် ရှုံးမည့် ဇာတ်ကောင်
13. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကိုလက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ ဝဘ်ဆိုက်၏ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်ကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်များအကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲများစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။

11.169. Totally Accurate Battle Simulator (TABS)

1. Totally Accurate Battle Simulator (TABS) သည် ကစားသမားပေါင်းစုံ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ကစားရသော ဂိမ်းတစ်ခု ဖြစ်သည်။

2. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
3. ကစားသမား နှစ်ဦးအကြား တိုက်ပွဲများတွင် လောင်းကြေးများကို လက်ခံသည်။
4. ပြိုင်ဘက်၏ ယူနစ်အားလုံးကို ဖျက်ဆီးနိုင်သော ကစားသမားသည် အနိုင်ရသူ ဖြစ်သည်။
5. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
6. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
7. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
8. လောင်းကြေးများကို ပြိုင်ပွဲ မစတင်မီ နှင့် ပြိုင်ပွဲ (တိုက်ရိုက်) ကျင်းပနေစဉ်အတွင်း လက်ခံပါသည်။ Totally Accurate Battle Simulator (TABS) ပြိုင်ပွဲများအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် ထုတ်လွှင့်ပါသည်။
9. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - အနိုင်ရခြင်း

11.170. Sekiro

1. Sekiro သည် ကစားသမားတစ်ဦးတည်း တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ကစားရသော ဂိမ်းတစ်ခု ဖြစ်သည်။
2. တိုက်ပွဲဝင်သူ နှစ်ဦးအကြား တိုက်ပွဲများတွင် လောင်းကြေးများကို လက်ခံသည်- shinobi နှင့် သူ၏ပြိုင်ဘက်။
3. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
4. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
5. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
6. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
7. လောင်းကြေးများကို တိုက်ပွဲမစတင်မီ နှင့် တိုက်ပွဲ(တိုက်ရိုက်အလောင်းအစား) ကျင်းပနေစဉ်အတွင်း လက်ခံပါသည်။ Sekiro တိုက်ပွဲများကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပါသည်။
8. စည်းမျဉ်းများ-
 - ကစားသမားတစ်ဦး နှစ်ကြိမ် မနိုင်မချင်း တိုက်ပွဲများ ကြာမြင့်နိုင်သည် (အများဆုံး 3 ကျော့)။
 - ပြိုင်ဘက်ကို သတ်မှတ်ထားသော အကြိမ်အရေအတွက်အတိုင်း သတ်နိုင်သည့် ကစားသမားကို အကျော့ အနိုင်ရသူအဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်။
 - အပြစ်အနာအဆာကင်းသော အောင်နိုင်မှုဆိုသည်မှာ ကစားသမားတစ်ဦး မည်သည့်အသက်မျှ မဆုံးရှုံးခဲ့သော အောင်နိုင်မှုကို ဆိုလိုသည်။
 - Shinobi ၏ ပြိုင်ဘက် သေဆုံးပါက အသက်တစ်ခုကို ယူပါမည်။
 - Shinobi ပြိုင်ဘက်၏ ကျန်ရှိနေသော အသက်များကို ထုတ်လွှင့်မှု၏ အပေါ်ဘယ်ဘက်ထောင့်ရှိ

လိမ္မော်ရောင်စက်ဝန်းတွင် ပြသပါမည်။

- ပြိုင်ဘက် Genichiro Ashina တွင် အသက်ပို (ဝက်ထားသော) တစ်ခု ရှိသည်။
- Shinobi သေဆုံးပါက၊ အကျောထုတ်လွှင့်နေစဉ်အတွင်း "သေဆုံးသည်" ဆိုသည့် စကားလုံး ပေါ်လာပါမည်။

9. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-

- တိုက်ပွဲ တစ်ခုတွင်-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - အကျောရေ စုစုပေါင်း
 - မှန်ကန်သော ရမှတ်
 - သေဆုံးမှု စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- အကျောတစ်ခုတွင်-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - ပေးမှတ်မရှိ အနိုင်ရသည် ဟုတ်/မဟုတ်

11.171. eSports စက်ဘီးစီးပြိုင်ပွဲ

1. eSports စက်ဘီးစီးပြိုင်ပွဲသည် လမ်းပေါ်စက်ဘီးစီးသည့် ပုံရိပ်ယောင် ဖန်တီးထုတ်လွှင့်မှုတစ်ခု ဖြစ်သည်။
2. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် ရှင်းပါမည်။
3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. လောင်းကြေးကို လက်ခံနေစဉ် အုပ်ချုပ်ရေးဆိုင်ရာ သို့မဟုတ် ဆော့ဝဲလ်နှင့်သက်ဆိုင်သော ချွတ်ယွင်းချက်တစ်ခုခု (ထင်ရှားသည့် ပေါက်ကြေး မှားယွင်းမှု၊ အလောင်းအစား ဈေးကွက်နှင့် လောင်းကြေးအကြား ပေါက်ကြေး မကိုက်ညီမှု၊ စသည်) တို့ ရှိပါက သို့မဟုတ် လောင်းကြေးမှားယွင်းကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုများ ရှိပါက၊ လောင်းကစားရုံသည် ထိုအလောင်းအစားများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။
6. ပွဲစဉ်၏ လောင်းကြေးများကို ပြိုင်ပွဲမစတင်မီတွင်သာ လက်ခံပါသည်။ eSports စက်ဘီးစီးပြိုင်ပွဲအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ထားသည်။
7. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - ပုံမှန်အချိန် (နိုင်ငံအလိုက်) - စက်ဘီးစီးသူ ကိုယ်စားပြုသော နိုင်ငံပေါ်တွင် အလောင်းအစားများ-
 - အနိုင်ရသူ
 - နောက်ဆုံးဇယားတွင် နေရာရမည်
 - ကြားပြေးလမ်းပေါ်ရှိ စက်ဘီးစီးသူအရေအတွက်
 - အသင်းအလိုက် - စက်ဘီးစီးသူ ကိုယ်စားပြုသော အသင်းပေါ်တွင် အလောင်းအစားများ-
 - အနိုင်ရသူ
 - နောက်ဆုံးဇယားတွင် နေရာရမည်
 - ကြားပြေးလမ်းပေါ်ရှိ စက်ဘီးစီးသူအရေအတွက်

11.172. Rumble Stars

1. Rumble Stars သည် တိရစ္ဆာန်အသင်းနှစ်သင်း တစ်ဖွဲ့နှင့်တစ်ဖွဲ့ ဘောလုံးကစားကြသော တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သည့် မိုဘိုင်းဂိမ်းတစ်ခု ဖြစ်သည်။
2. ဂိမ်းများသည် 3 မိနစ် ကြာမြင့်သည်။ အသင်းတစ်သင်းသည် 3 ဂိုး ရရှိသည်နှင့်၊ ဂိမ်းပြီးဆုံးသည်။ ဂိမ်းသည် သရေပွဲအနေဖြင့် ပြီးဆုံးပါက၊ အပို 2 မိနစ် ရှိပါမည်။
3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. ဝန်ထမ်းအဖွဲ့ဝင်များသည် အမှားအယွင်းများကျူးလွန်ပါက သို့မဟုတ် လောင်းကြေးလက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဝဲလ်ချို့ယွင်းချက်တစ်ခုတစ်ရာ ဖြစ်ပေါ်ပါက (ဥပမာ- လောင်းကြေးများအတွင်း သိသာထင်ရှားသော လွှဲမှားမှုများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်ကဏ္ဍများနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) လောင်းကြေးများကို မှားယွင်းစွာ လက်ခံထားကြောင်း ညွှန်ပြချက် တွေ့ပါက လောင်းကစားရုံက ထို လောင်းကြေးများကို ပျက်ပြယ်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။
6. ပွဲကြိုနှင့် တိုက်ရိုက်အလောင်းအစား နှစ်ခုစလုံးကို လက်ခံသည်။ Rumble Stars ဂိမ်းများအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ထားပါသည်။
7. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - W1၊ W2၊ သရေ
 - ဂိုးစုစုပေါင်း၊ တစ်ဦးချင်း စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - ဂိမ်းဟန်းဒီးကပ်နှင့် ရမှတ်အမှန်

11.173. Brawlout

1. Brawlout သည် ကစားသမားပေါင်းစုံ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သော ဂိမ်းတစ်ခု ဖြစ်သည်။
2. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။
3. တိုက်ခိုက်ရေးသမား နှစ်ဦးအကြား ပွဲစဉ်တစ်ခုတွင် အလောင်းအစားများ ပြုလုပ်သည်။
4. ပြိုင်ဘက်ကို စင်ပေါ်မှ 3 ကြိမ် လွင့်သွားစေရန် ပြုလုပ်နိုင်သည့် ကစားသမားကို အနိုင်ရသူအဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်။
5. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
6. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
7. လောင်းကြေးကို လက်ခံနေစဉ် အုပ်ချုပ်ရေးဆိုင်ရာ သို့မဟုတ် ဆော့ဝဲလ်နှင့်သက်ဆိုင်သော ချွတ်ယွင်းချက်တစ်ခုခု (ထင်ရှားသည့် ပေါက်ကြေး မှားယွင်းမှု၊ အလောင်းအစား ဈေးကွက်နှင့် လောင်းကြေးအကြား ပေါက်ကြေး မကိုက်ညီမှု၊ စသည်) တို့ ရှိပါက သို့မဟုတ် လောင်းကြေးမှားယွင်းကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုများ ရှိပါက၊ လောင်းကစားရုံသည် ထိုအလောင်းအစားများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။
8. လောင်းကြေးများကို ပြိုင်ပွဲ မစတင်မီ နှင့် ပြိုင်ပွဲ (တိုက်ရိုက်) ကျင်းပနေစဉ်အတွင်း လက်ခံပါသည်။ Brawlout ပွဲစဉ်များအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် ထုတ်လွှင့်ပါသည်။
9. အောက်ပါ အလောင်းအစားများ ရနိုင်သည်-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - ရမှတ်အမှန်

- စုစုပေါင်း (အထက်၊ အောက်)
- ကစားသမား 1/2 အများဆုံး ပျက်စီးမှု (အထက်၊ အောက်)*
- ကစားသမား 1/2 အများဆုံး ပျက်စီးမှုသည် ပွဲစဉ်အတွင်း (ရာခိုင်နှုန်းအတိုင်း) ရွေးချယ်ချယ်သော ကစားသမား ပြုလုပ်ခဲ့သည့် အများဆုံးပျက်စီးမှု ဖြစ်သည်။

11.174. Bomberman

1. Bomberman သည် ကစားသမားပေါင်းစုံ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ကစားရသော ဂိမ်းတစ်ခု ဖြစ်သည်။
2. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။
3. ကစားသမားလေးဦးအကြား ပြိုင်ပွဲတစ်ခုတွင် အလောင်းအစားများ ပြုလုပ်သည်။ ကစားသူတစ်ဦးက 3 ကြိမ် အနိုင်ရသည်အထိ ပြိုင်ပွဲကို ဆက်ကစားရသည်။ အကျော့တစ်ခုစီသည် 2 မိနစ် ကြာသည်။
4. နောက်ဆုံးအသက်ရှင်သော ကစားသမားသည် အနိုင်ရသူ ဖြစ်သည်။ အကျော့အဆုံးတွင် ကစားသမားတစ်ဦးထက်ပို၍ အသက်ရှင်ကျန်ပါက၊ ထိုအကျော့၏ရလဒ်သည် သရေပွဲ ဖြစ်ပါမည်။ အကျော့အတွင်း နောက်ဆုံး ရှင်ကျန်သော ကစားသမားများသည် တစ်ချိန်တည်းတွင် ပေါက်ကွဲသွားပါက၊ ထိုအကျော့၏ရလဒ်သည် သရေပွဲ ဖြစ်ပါမည်။
5. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
6. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
7. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
8. လောင်းကြေးများကို ပြိုင်ပွဲ မစတင်မီ နှင့် ပြိုင်ပွဲ (တိုက်ရိုက်) ကျင်းပနေစဉ်အတွင်း လက်ခံပါသည်။ Bomberman ပြိုင်ပွဲများအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် ထုတ်လွှင့်ပါသည်။
9. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - အကျော့တစ်ခုတွင်-
 - အနိုင်ရရှိသော အချို့
 - အချို့ ကြာမြင့်ချိန်* (အထက်/အောက်)
 - ပြိုင်ပွဲကြီးတစ်ခုတွင်-
 - တစ်ဦးချင်း စုစုပေါင်း (ပြိုင်ပွဲကြီးတွင် ကစားသမားတစ်ဦး အနိုင်ရသော အကျော့အရေအတွက်)
 - ပြိုင်ပွဲကြီး ရလဒ် (ပြိုင်ပွဲကြီးတွင် 3 ခါ အနိုင်ရရှိသည့် ပထမဆုံး ကစားသမားကို အနိုင်ရသူအဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်)
 - စုံ/မ
 - ဟန်းဒီးကပ် (ပထမ နှင့် ဒုတိယကစားသမားတို့ အနိုင်ရရှိသည့် အကျော့အရေအတွက် ကွာခြားချက်)

*အကျော့သက်တမ်းသည် ပြိုင်ပွဲစတင်ကတည်းက ကုန်လွန်သွားသော စက္ကန့်အရေအတွက် ဖြစ်သည်။ ဤအရေအတွက်ကို 120 စက္ကန့် (အကျော့အစတွင် အချိန်တိုင်းကိရိယာရှိ ပုံသေနံပါတ်) မှ စတင်ကာ အချိန်တိုင်းကိရိယာ ရပ်သည့် အချိန်အထိ နံပါတ်ကို နှုတ်ခြင်းဖြင့် တွက်ချက်ပါသည်။

11.175. War Thunder

1. "WarThunder" သည် ကစားသမားပေါင်းစုံ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သော ဂိမ်းတစ်ခု ဖြစ်သည်။
2. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။
3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. လောင်းကြေးကို လက်ခံနေစဉ် အုပ်ချုပ်ရေးဆိုင်ရာ သို့မဟုတ် ဆော့ဝဲလ်နှင့်သက်ဆိုင်သော ချွတ်ယွင်းချက်တစ်ခုခု (ထင်ရှားသည့် ပေါက်ကြေး မှားယွင်းမှု၊ အလောင်းအစား ဈေးကွက်နှင့် လောင်းကြေးအကြား ပေါက်ကြေး မကိုက်ညီမှု၊ စသည်) တို့ ရှိပါက သို့မဟုတ် လောင်းကြေးမှားယွင်းကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုများ ရှိပါက၊ လောင်းကစားရုံသည် ထိုအလောင်းအစားများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။
6. မဟာမိတ်များ ပါဝင်တိုက်ခိုက်မှုမရှိခြင်း (သို့) အချင်းချင်းသတ်ခြင်း စသည့် တိုက်ပွဲ၏ ရလဒ်အပေါ် သက်ရောက်သည့် အပြုအမူမျိုးဖြစ်သော အားကစားသမား(ကစားသမား) မဆန်သည့် ဖြစ်ရပ်မျိုးတွင်၊ လောင်းကစားရုံမှ ၎င်းအလောင်းအစားသည် တရားမဝင်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိပြီး လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေးမှာ 1.00 ဖြင့် ရှင်းပေးမည် (လောင်းကြေးများကို ပြန်အမ်းပါမည်)။
7. လောင်းကြေးများကို ပွဲစဉ် မစတင်မီ နှင့် ပွဲစဉ်အတွင်း (တိုက်ရိုက်အလောင်းအစားများ) တွင် လက်ခံပါသည်။ ပြိုင်ပွဲ အားလုံးကို အွန်လိုင်းမှ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သည်။
8. ပြိုင်ဘက်၏ ယာဉ်များအားလုံးကို ဖျက်ဆီးနိုင်သော သို့မဟုတ် ပြန်ပေါ်လာသည့် ပွိုင့်များမရှိအောင် ချန်ထားနိုင်သော အသင်းကို အနိုင်ရသူအဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်။
9. ကစားသမားပေါင်းစုံ အွန်လိုင်းဂိမ်း "War Thunder" ၌ ကျပန်းတိုက်ပွဲပေါ်တွင် အလောင်းအစားများကို လက်ခံသည်။ အဖွဲ့ဝင်များကို ကျပန်း ရွေးချယ်ထားပါသည်။
10. အသင်းတစ်ခုစီမှ ရရှိသော ပွိုင့်အရေအတွက်သည် ကျန်နေသော ပြန်ပေါ်လာသည့် ပွိုင့်အရေအတွက်နှင့် ညီသည်။ ယာဉ်အမျိုးအစားအမျိုးမျိုးသည် ပြန်ပေါ်လာသည့် ပွိုင့်အရေအတွက် အမျိုးမျိုး လိုအပ်သည်။
11. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - Frag စုစုပေါင်း
 - စုစုပေါင်း (စုံ/မ)
 - ကြားကာလစုစုပေါင်း။

11.176. Robot Champions

1. Robot Champions သည် ကစားသမားပေါင်းစုံ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သော ဂိမ်းတစ်ခု ဖြစ်သည်။
2. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။
3. ကစားသမားနှစ်ဦးအကြား ပွဲတစ်ခုတွင် အလောင်းအစားများ ပြုလုပ်သည်။
4. ပြိုင်ဘက်ကို စင်ပေါ်မှ တွန်းထုတ်နိုင်သော သို့မဟုတ် ဖျက်ဆီးနိုင်သည့် ကစားသမားကို အနိုင်ရသူအဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်။
5. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။

6. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
7. လောင်းကြေးကို လက်ခံနေစဉ် အုပ်ချုပ်ရေးဆိုင်ရာ သို့မဟုတ် ဆော့ဝဲလ်နှင့်သက်ဆိုင်သော ချွတ်ယွင်းချက်တစ်ခုခု (ထင်ရှားသည့် ပေါက်ကြေး မှားယွင်းမှု၊ အလောင်းအစား ဈေးကွက်နှင့် လောင်းကြေးအကြား ပေါက်ကြေး မကိုက်ညီမှု၊ စသည်) တို့ ရှိပါက သို့မဟုတ် လောင်းကြေးမှားယွင်းကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုများ ရှိပါက၊ လောင်းကစားရုံသည် ထိုအလောင်းအစားများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။
8. လောင်းကြေးများကို ပွဲစဉ်မစတင်မီ လက်ခံပါသည်။ Robot Champions ပွဲစဉ်များအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် ထုတ်လွှင့်ပါသည်။
9. အောက်ပါ အလောင်းအစားများ ရနိုင်သည်-

- အနိုင်ရခြင်း
- ပွဲသည် အချိန်မည့်မျှ ကြာမြင့်မည်နည်း* (အထက်/အောက်) / တိုက်ပွဲ ပြီးဆုံးမည့်မိနစ်
- အချိန်ပို ရှိလိမ့်မည်လား။ - ဟုတ်/မဟုတ်။
- အကျော့သက်တမ်းသည် ပြိုင်ပွဲစတင်ကတည်းက ကုန်လွန်သွားသော စက္ကန့်အရေအတွက် ဖြစ်သည်။ ဤအရေအတွက်ကို 120 စက္ကန့် (အစတွင် အချိန်တိုင်းကိရိယာရှိ စံနံပါတ်) မှ စတင်ကာ အချိန်တိုင်းကိရိယာ ရပ်သည့် အချိန်အထိ နံပါတ်ကို နုတ်ခြင်းဖြင့် တွက်ချက်ပါသည်။ ဥပမာအားဖြင့်၊ နောက်ပြန်ရေတွက်ခြင်းသည် 74 တွင်
 • ရပ်တန့်ပါက၊ အကျော့သက်တမ်းသည် $120-74=46$ စက္ကန့် ဖြစ်ပါသည်။

11.177. Card football

1. Card football သည် ဘောလုံးစည်းမျဉ်းအချို့ကို လိုက်နာသော ကတ်ဂိမ်းတစ်ခု ဖြစ်သည်။ ဤဂိမ်းသည် အသင်း 2 သင်း (ကစားသမားများ၊)၊ အနီကတ်များ (စိန်နှင့် နှလုံးများ) ကိုသာ အသုံးပြုသော အနီသင်းနှင့် အနက်ကတ်များ (စပိတ်နှင့် ကလပ်များ) ကိုသာ အသုံးပြုသော အနက်ရောင်အသင်းတို့ ယှဉ်ပြိုင်ရသည်။ အသင်းတစ်ခုစီတွင် ကတ်သုံးပုံ ရှိသည်-
 - ဂိုးဖမ်းသူကို အောက်ပါတန်ဖိုးများနှင့်အတူ ကတ်များမှ ရွေးချယ်ထားသည်- 4 မှ ကွင်း။ အသင်းတစ်ခုစီတွင် ဖဲတစ်ခုစီ၏ ကတ်နှစ်ခု ရှိသောကြောင့်၊ ဤတစ်ပုံတွင် စုစုပေါင်း 18 ကတ် ပါဝင်သည်။
 - ခံစစ်ကစားသူကို အောက်ပါတန်ဖိုးများနှင့်အတူ ကတ်များမှ ရွေးချယ်ထားသည်- 2 မှ 8 သို့။ ဤတစ်ပုံတွင် စုစုပေါင်း 14 ကတ် ပါဝင်သည်။
 - ထိုးစစ်ဆင်သူကို အောက်ပါတန်ဖိုးများနှင့်အတူ ကတ်များမှ ရွေးချယ်ထားသည်- 2 မှ အေ့စ်သို့။ ဤတစ်ပုံတွင် စုစုပေါင်း 26 ကတ် ပါဝင်သည်။
2. ပွဲစဉ်တစ်ခုစီတွင် နှစ်ပိုင်း ပါဝင်ပြီး အသင်းတစ်ခုစီက သုံးကြိမ်တိုက်ခိုက်ရမည်။ ထို့ကြောင့်၊ အသင်းတစ်ခုစီသည် ပွဲစဉ်တစ်ခုတွင် စုစုပေါင်း ခြောက်ကြိမ် တိုက်ခိုက်ရမည်။ တိုက်ခိုက်မှုတစ်ခုတွင် ဂိုးတစ်ဂိုး ရရှိပါက၊ ပွဲစဉ်တစ်ခုတွင် အမြင့်ဆုံးရနိုင်သည့် ရမှတ်သည် 6-6 ဖြစ်သည်။ အနိမ့်ဆုံး ရမှတ်သည် 0-0 ဖြစ်သည်။
3. နှစ်သင်းစလုံးမှ ဂိုးသမားများနှင့် ခံစစ်ကစားသူများကို အထက်တွင် ဖော်ပြထားသော သက်ဆိုင်ရာကတ်မှ ပွဲစဉ်အစတွင် ကျပန်း ရွေးချယ်ပါမည်။ ထို့နောက် အနီသင်းကို ပထမသွားစေခြင်းဖြင့် အသင်းတစ်ခုစီသည် အလှည့်ကျ ထိုးစစ်ဆင်ပါမည်။ ထိုးစစ်ဆင်သူများကို ကျပန်းရွေးချယ်ထားပါသည်။ ပထမတိုက်စစ်ကတ်သည် ပြိုင်ဘက်အသင်း၏ ပထမခံစစ်ကတ်နှင့် တက်လာပါသည်။ တိုက်စစ်ကတ်၏ တန်ဖိုးသည် ခံစစ်ကတ်ထက် မြင့်တက်လာပါက၊ ဆက်လက်တိုက်စစ်ဆင်မည် ဖြစ်ပြီး တိုက်စစ်အသင်းက

သူတို့၏ ဒုတိယကတ်ကို ကစားပါမည်။ ဤကတ်၏တန်ဖိုးကို ဒုတိယခံစစ်ကတ်ဖြင့် နှိုင်းယှဉ်ပါမည်။ တိုက်စစ်ကတ်၏တန်ဖိုးသည် ခံစစ်ကတ်ထက် မြင့်တက်လာပါက၊ တိုက်စစ်အသင်းသည် "ဂိုးပစ်သွင်းရန်ကြိုးစား" နိုင်သည်။ ဆိုလိုသည်မှာ ၎င်းတို့၏ တတိယတိုက်စစ်ကတ်ကို ကစားသည်။ တိုက်စစ်ကတ်၏တန်ဖိုးသည် ဂိုးဖမ်းသူကတ်ထက် မြင့်တက်လာပါက၊ တိုက်စစ်အသင်းက ဂိုးတစ်ခု ရရှိပါမည်။ ထိုသို့ မဟုတ်ပါက၊ ဂိုးဖမ်းသူက "ဂိုးမဝင်အောင် ကာကွယ်ပါမည်"။ တိုက်ခိုက်မှုအဆုံးတွင် ခံစစ်ကတ်၏တန်ဖိုးသည် တိုက်စစ်ကတ်ထက် နိမ့်နေသော ရလဒ်ထွက်ပါက၊ ခံစစ်အသင်းက တိုက်ခိုက်မှုကို ရပ်တန့်နိုင်သည်။ အနီနှင့် အနက်ရောင်အသင်းတို့၏ ပထမဆုံးတိုက်ခိုက်မှုအပြီး၊ နှစ်သင်းစလုံး၏ ကစားသမားများကို ဂိမ်းမှ ဖယ်ရှားပြီး၊ တိုက်စစ်ဖဲကတ်အပုံတွင် ကျန်ရှိနေသောကတ်ကို အသုံးပြုကာ နောက်ထပ် တိုက်ခိုက်မှုကို စတင်နိုင်သည်။ ဂိုးဖမ်းသူများနှင့် ခံစစ်ကစားသူများကို ပွဲချိန်တစ်ဝက်တွင် ဂိမ်းမှ ထုတ်ပယ်ပါမည်။ ဒုတိယပိုင်းစတင်ချိန်တွင် အဖွဲ့တစ်ခုစီက ပွဲစဉ်ပထမပိုင်းကဲ့သို့ ဂိုးသမားနှင့် ခံစစ်ကစားသမား အသစ်တို့ကို ရွေးချယ်ပြီး၊ သုံးကြိမ် တိုက်ခိုက်မှု ပြုလုပ်ရမည်။

4. ဂိုးအများစု ရှာဖွေထားသော အသင်းကို အနိုင်ရသူအဖြစ် လက်ခံပါမည်။ အသင်းနှစ်သင်းစလုံး၏ ရမှတ်သည် ဂိုးအရေအတွက်နှင့် တူညီပါက၊ ပွဲစဉ်ကို သရေပွဲအဖြစ် အဆုံးသတ်ပါမည်။
5. ဘောလုံးကဲ့သို့ပင် ပွဲစဉ်များသည် အမည်ခံအားဖြင့် မိနစ် 90 ကြာမြင့်ပါမည်။ တိုက်ခိုက်မှုတစ်ခုစီသည် ကစားချိန် 15 မိနစ် ဖြစ်သည်။ ပထမ(အနီ)အသင်း ဂိုးအမှတ်ရချိန်ကို အောက်ပါဖော်မြူလာသုံး၍ တွက်ချက်ပါမည်- (တိုက်ခိုက်မှု အရေအတွက် - 1) x 15 + 5။ ဒုတိယ(အနက်)အသင်း ဂိုးအမှတ်ရချိန်ကို အောက်ပါဖော်မြူလာသုံး၍ တွက်ချက်ပါမည်- (တိုက်ခိုက်မှု အရေအတွက် - 1) * 15 + 10။ ဥပမာအနေဖြင့်၊ ပထမတိုက်ခိုက်မှုမှ အနီသင်း အမှတ်ရပါက၊ ပွဲစဉ်၏ 5 မိနစ်မြောက်တွင် အမှတ်ပေးရန် သတ်မှတ်ထားပါသည် ((1-1) x 15 + 5)။ အမှန်တွင်မူ ငါးကြိမ်မြောက်တိုက်ခိုက်မှုမှ အနက်ရောင်အသင်း အမှတ်ရရှိပါက၊ ပွဲစဉ်၏ 70 မိနစ်မြောက်တွင် အမှတ်ပေးရန် သတ်မှတ်ထားပါသည် ((5-1) x 15 + 10)။
6. လောင်းကြေးကို လက်ခံနေစဉ် အုပ်ချုပ်ရေးဆိုင်ရာ သို့မဟုတ် ဆော့ဝဲလ်နှင့်သက်ဆိုင်သော ချွတ်ယွင်းချက်တစ်ခုခု (ထင်ရှားသည့် ပေါက်ကြေး မှားယွင်းမှု၊ အလောင်းအစား ဈေးကွက်နှင့် လောင်းကြေးအကြား ပေါက်ကြေး မကိုက်ညီမှု၊ စသည်) တို့ ရှိပါက သို့မဟုတ် လောင်းကြေးမှားယွင်းကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုများ ရှိပါက၊ လောင်းကစားရုံသည် ထိုအလောင်းအစားများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။
7. အောက်ပါ အလောင်းအစားများ ရနိုင်သည်-:
 - ပွဲစဉ်တစ်ခုလုံး၊ ပထမပိုင်းနှင့် ဒုတိယပိုင်း — အနိုင်ရရှိသူ၊ အခွင့်အရေးနှစ်ကြိမ်၊ စုစုပေါင်း၊ ဟန်းဒီကပ် စသည်....
 - ကတ်များ-° အေ့စ်ဖြင့် ဂိုးသွင်းသည် (ဟုတ်/မဟုတ်)
 - ရုပ်ပုံမပါသောကတ်ဖြင့် ဂိုးသွင်းသည်* (ဟုတ်/မဟုတ်)
 - စုစုပေါင်း တိုက်ကတ်များ** (အထက်/အောက်)
 - တစ်ခုချင်းစီ စုစုပေါင်း တိုက်ကတ်များ (အထက်/အောက်)
 - ရုပ်ပုံမပါသော ကတ်သုံးခုဖြင့် တိုက်ခိုက်သည် (ဟုတ်/မဟုတ်)
 - ရုပ်ပုံမပါသော ကတ်သုံးခုဖြင့် တိုက်ခိုက်သည် (ဟုတ်/မဟုတ်)
 - တူညီသောရာထူး၏ နောက်ခံလူနှစ်ယောက် (ဟုတ်/မဟုတ်)
 - တူညီသော ဖဲသုံးကတ်ဖြင့် တိုက်ခိုက်မှု စုစုပေါင်း (အထက် / အောက်)
 - ဂိုးသမားသည် ပုံကတ်ဖြစ်မည် (ဟုတ်/မဟုတ်)

*အသင်း "ရုပ်ပုံမပါသော ကတ်များ" သည် အောက်ပါတန်ဖိုးရှိ ကတ်များကို ရည်ညွှန်းသည်- 2 မှ 10 သို့။ အသင်း "ရုပ်ပုံမပါသောကတ်များ" သည် အောက်ပါတန်ဖိုးရှိ ကတ်များကို ရည်ညွှန်းသည်- ဂျက်မှ အေ့စ်သို့။

** ကစားသော တိုက်ကတ်အားလုံးမှ ၎င်းကို တွက်ချက်ပါမည်။

11.178. SEGA FOOTBALL

1. SEGA Football တွင် ခလုတ်ခုံဂိမ်း၏ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု ပါဝင်သည်။ အသင်းနှစ်သင်းက ဘောလုံးကို ကစားသည်။
2. ပွဲစဉ်တစ်ခုတွင် 2 ပိုင်းပါဝင်သည်။ တစ်ပိုင်းစီသည် 2 မိနစ်ကြာပြီး ထိခိုက်ဒဏ်ရာရစဉ် ခေတ္တရပ်နားလိုက်ရသော အချိန်ပါ ပါဝင်သည်။
3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကိုလက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ ဝတ်ဆိုင်၏ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်ကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်များအကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
6. ပွဲမစတင်မီနှင့် တိုက်ရိုက်ပွဲများတွင် လောင်းကြေးများလက်ခံပါသည်။ SEGA Football ပွဲများအားလုံးကို အွန်လိုင်းမှ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သည်။
7. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - W1၊ W2၊ သရေ
 - ဂိုးစုစုပေါင်း၊ တစ်ဦးချင်း ဂိုးစုစုပေါင်း
 - ဟန်းဒီကပ်နှင့် ရမှတ်အမှန်

11.179. Dead Or Alive VI

1. Dead Or Alive VI တွင် ဂိမ်းကစားသမားပေါင်းစုံ၏ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု ပါဝင်သည်။
2. တိုက်ခိုက်သူနှစ်ဦးအကြား တိုက်ပွဲများတွင် လောင်းကြေးများကို လက်ခံသည်။ ပွဲစဉ်များအားလုံးသည် အများဆုံး 9 ကျော့ဖြင့် "5 ခါအနိုင်ရရန် ယှဉ်ပြိုင်ရသည့်" ပုံစံကို လိုက်နာသည်။
3. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။
4. အကျော့တစ်ခုတွင် အများဆုံး ဖျက်ဆီးနိုင်သည့် တိုက်ခိုက်သူကို အနိုင်ရသူအဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်။
5. ပွဲစဉ်တစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
6. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်ကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
7. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကိုလက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ ဝတ်ဆိုင်၏ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်ကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်များအကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
8. တိုက်ခိုက်ရေးသမားများအပေါ်တွင် တိုက်ရိုက် LIVE အလောင်းအစားများကိုသာ လက်ခံပါသည်။ ပွဲစဉ်များကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ထားပါသည်။
9. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-:

◦ အကျော့တစ်ခုတွင်:-

- အကျော့ အနိုင်ရသူ၊
- တစ်ကျော့ကြာမြင့်ချိန် (အထက်/အောက်)၊
- အပြစ်အနာအဆာကင်းသော အောင်ပွဲ/အချိန်အရ အောင်ပွဲ ဖြစ်ပေါ်လာလိမ့်မည်လား (ဤပွဲစဉ်များသည် နှစ်ဖက်စလုံးအတွက် သီးသန့်မဟုတ်ပါ)
- အကျော့တစ်ခုတွင် အများဆုံး ထိုးသတ်မှု ဖြစ်စဉ်များ
- Break Blow သို့မဟုတ် Break Hold ကို တိုက်ခိုက်သူနှစ်ဦးစလုံးမှ လုပ်ဆောင်ရန် ကြိုးပမ်းလိမ့်မည်လား
- Break Blow သို့မဟုတ် Break Hold ကို ရွေးချယ်ထားသောတိုက်ခိုက်သူမှ လုပ်ဆောင်ရန် ကြိုးပမ်းလိမ့်မည်လား

◦ ပြိုင်ပွဲကြီးတစ်ခုတွင်:-

- ပြိုင်ပွဲကြီးတွင် အနိုင်ရသူ
- အကျော့စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
- တိုက်ခိုက်သူ တစ်ဦးချင်း စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
- Break Blows၊ Break Holds စုစုပေါင်း
- တစ်ဦးချင်း Break Blows၊ Break Holds စုစုပေါင်း
- အပြစ်အနာအဆာကင်းသည့်အောင်ပွဲ။ အနည်းဆုံး အကျော့တစ်ခုတွင် အထိအခိုက်ကင်းသော အောင်ပွဲတစ်ခု ဖြစ်ပေါ်ပါက ၎င်းဖြစ်ပေါ်လာသည်ဟု သတ်မှတ်ပါမည်။

- အပြစ်အနာအဆာ ကင်းသည့် အောင်ပွဲသည် ထိခိုက်ခံရမှု မရှိအောင် ထိန်းထားခြင်းဖြင့် အကျော့တစ်ခုကို တိုက်ခိုက်သူက အနိုင်ရရှိသည့် နေရာကို ဆိုလိုသည်။
- အချိန်အားဖြင့် အောင်ပွဲရသည်။ တိုက်ခိုက်သူနှစ်ဦးစလုံးသည် အကျော့အဆုံးတွင် အသက်ရှင်ကျန်ရစ်ပါက၊ ဖျက်ဆီးမှုအများဆုံး ခံစားရသော တိုက်ခိုက်သူကို အခြေခံကာ အနိုင်ရသူကို ဆုံးဖြတ်ပါမည်။
- အချိန်အားဖြင့် အပြစ်အနာအဆာကင်းသည့် အောင်ပွဲ။ တိုက်ခိုက်သူနှစ်ဦးစလုံးသည် အကျော့အဆုံးတွင် အသက်ရှင်ကျန်ရစ်ပြီး၊ အနိုင်ရသူသည် ပျက်ဆီးမှုတစ်ခုခုကို မထိန်းထားနိုင်ပါ။
- Break Blow သည် Break Gauge မီတာအားလုံးကို အသုံးပြုသည့် စွမ်းအားမြင့်တိုက်ခိုက်မှုတစ်ခုကို ရည်ညွှန်းသည်။
- Break Hold သည် တန်ပြန်တိုက်ခိုက်မှုတစ်ခုခုကို ကြားဖြတ်ဟန့်တားရန် တိုက်ခိုက်သူတစ်ဦးအား ခွင့်ပြုပေးသည့် အထူးထိန်းချုပ်မှုတစ်ခုကို ရည်ညွှန်းသည်။ Break Hold သည် Break Gauge မီတာတစ်ဝက်ကို အသုံးပြုသည်။
- Break Gauge မီတာသည် အဓိကကျန်းမာရေးဘားအောက်ရှိ အပြာရောင် ဘားတစ်ခု ရှိသည်။ လုပ်ဆောင်ချက်တစ်ခုခုသည် ပြိုင်ဘက်တစ်ဦးအား ထိခိုက်မှု ရှိ၊ မရှိကို အလေးမထားဘဲ Break Gauge ကို ဖြည့်ပေးသည်။

အကျော့သက်တမ်းသည် ပြိုင်ပွဲစတင်ကတည်းက ကုန်လွန်သွားသော စက္ကန့်အရေအတွက် ဖြစ်သည်။ ဤအရေအတွက်ကို 40 စက္ကန့် (အစတွင် အချိန်တိုင်းကိရိယာရှိ စံနံပါတ်) မှ စတင်ကာ အချိန်တိုင်းကိရိယာ ရပ်သည့် အချိန်အထိ နံပါတ်ကို နုတ်ခြင်းဖြင့် တွက်ချက်ပါသည်။ ဥပမာအားဖြင့်၊ နောက်ပြန်ရေတွက်ခြင်းသည် 15 တွင် ရပ်တန့်ပါက၊ ဤအကျော့၏ ကြာမြင့်ချိန်မှာ $40 - 15 = 25$ စက္ကန့် ဖြစ်ပါသည်။

11.180. Dota Auto Chess

1. Dota Auto Chess သည် ကစားသမားပေါင်းစုံ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ကစားရသော ဂိမ်းတစ်ခု ဖြစ်သည်။
2. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။
3. ကစားသမား 8 ဦးအကြား အလောင်းအစားများကို လက်ခံထားသည်။
4. "K/D/A" (အနိုင်ပွဲများ/အရှုံးများ/သရေပွဲများ) အကွက်ကို ပွဲစဉ်အတွင်း အပေါ်ဘယ်ဘက်ထောင့်တွင် ပြသထားသည်။ ကစားသမားတစ်ဦးသည် (ပွဲစဉ်၏နောက်ဆုံးအကျော့) တွင် ရှုံးပါက၊ "အရှုံးပွဲများ" အကွက်တွင် 2 ထည့်ပါမည်။ အလောင်းအစား ပြီးပြတ်ရန် ရည်ရွယ်၍၊ ကစားသမားသည် ပထမနေရာဖြင့် အဆုံးသတ်ပါက၊ ၎င်းတို့ ရှုံးသည့် အကျော့စုစုပေါင်းသည် "K/D/A" အကွက်တွင် ပြထားသော တန်ဖိုးထက် 1 လျော့နည်းပါမည်။
5. မြေပုံငယ် (အောက်ပိုင်း ဘယ်ဘက်ထောင့်တွင် ပြသထားသော) တွင် အကွက် 8 ကွက် ပါဝင်သည် ဆိုလိုသည်မှာ ကစားသမားတစ်ဦးလျှင် တစ်ခု ဖြစ်သည်။ ကစားသမားသည် ရှုံးနိမ့်သောအခါ၊ ၎င်းတို့၏အကွက်သည် ဗလာ ဖြစ်ပါမည်။ ပွဲစဉ်အဆင့်အတွင်း ကစားသမား အဆုံးသတ်သောနေရာကို ပွဲစဉ်အဆုံးတွင် ၎င်းတို့၏ပြိုင်ဘက်မှ ဖြည့်ထားသော အကွက်အရေအတွက်အလိုက် ဆုံးဖြတ်ပါမည်။
6. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
7. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်ကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
8. လောင်းကြေးကို လက်ခံနေစဉ် အုပ်ချုပ်ရေးဆိုင်ရာ သို့မဟုတ် ဆော့ဝဲလ်နှင့်သက်ဆိုင်သော ချွတ်ယွင်းချက်တစ်ခုခု (ထင်ရှားသည့် ပေါက်ကြေး မှားယွင်းမှု၊ အလောင်းအစား ဈေးကွက်နှင့် လောင်းကြေးအကြား ပေါက်ကြေး မကိုက်ညီမှု၊ စသည်) တို့ ရှိပါက သို့မဟုတ် လောင်းကြေးမှားယွင်းကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုများ ရှိပါက၊ လောင်းကစားရုံသည် ထိုအလောင်းအစားများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။
9. ပွဲမစတင်မီနှင့် တိုက်ရိုက်ပွဲများတွင် လောင်းကြေးများလက်ခံပါသည်။ Dota Auto Chess ပွဲစဉ်များအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် ထုတ်လွှင့်ပါသည်။
10. အောက်ပါ အလောင်းအစားများ ရနိုင်သည်-
 - အကျော့တစ်ခုတွင်
 - အကျော့ အနိုင်ရသူ
 - အကျော့တစ်ခုတွင်-
 - စုစုပေါင်း အနိုင်ရရှိခြင်း (ပွဲအဆုံးတွင် ကစားသမားအနိုင်ရသော အကျော့အရေအတွက်)
 - စုစုပေါင်း အရှုံး (ပွဲအဆုံးတွင် ကစားသမား အနိုင်ရသော အကျော့အရေအတွက်)
 - စုစုပေါင်း အကျော့ (ကစားသမား ကစားထားသော အကျော့အရေအတွက်)
 - ဖျက်ဆီးထားသော ပစ္စည်းအပိုင်းအစ စုစုပေါင်း (ပွဲစဉ်တစ်ခုတွင် ကစားသမားတစ်ဦး ဖျက်ဆီးခဲ့သော ရန်သူ၏ ပစ္စည်းအပိုင်းအစ အရေအတွက်)
 - မဖျက်ဆီးရသေးသော ပစ္စည်းအပိုင်းအစ စုစုပေါင်း (ပွဲစဉ်တစ်ခုတွင် ကစားသမားတစ်ဦး မဖျက်ဆီးရသေးသော ရန်သူ၏ ပစ္စည်းအပိုင်းအစ အရေအတွက်)
 - ကစားသမား အဆုံးသတ်အဆင့် (ပွဲစဉ်အဆုံး၌ အဆုံးသတ်အဆင့်တွင် ကစားသမား အဆုံးသတ်သောနေရာ)

11.181. Darts Live

1. Darts Live ၏ စည်းမျဉ်းများသည် မြားတိုပစ်ကစားနည်းနှင့် တူညီသည်။

2. ကစားသမားနှစ်ဦးစလုံးသည် 301 ပွဲဖြင့် ပွဲစဉ်ကို စတင်သည်။ ပထမကစားသမားသည် ၎င်းတို့၏ရမှတ်ကို 0 အထိ အနိုင်ရရန် လျှော့ချနိုင်သည်။ ကစားသမား 1 သည် ဦးစွာ ပစ်ခြင်းဖြင့် မြားတို 3 ကြောင်းကို ကစားသမားများက အလှည့်ကျပစ်ရသည်။ ဂိမ်း၏နောက်ဆုံးမြားသည် နှစ်ဆ သို့မဟုတ် အလယ်တည့်တည့်တွင် ကျရောက်သင့်သည်။ ကစားသမားတစ်ဦးသည် ၎င်းတို့၏ရမှတ်ကို 0 အထိ လျှော့ချရန် လိုအပ်သည့် ပွဲဖြင့်များထက် ရမှတ်များနေပါက "Bust" စည်းမျဉ်းကို ကျင့်သုံးကြောင်း ဆိုလိုပြီး (သို့မဟုတ် ရမှတ်ကို 1 အထိ အတိအကျ လျှော့ချပါက)၊ ဘုတ်ခုံသို့ ၎င်းတို့ နောက်ဆုံးမဝင်ရောက်မီ၊ ရမှတ်ကို ပြန်လည်သတ်မှတ်မည် ဖြစ်သည်။ ကစားသမားများသည် ၎င်းတို့၏ရမှတ်ကို 0 သို့ လျှော့ချနိုင်သော်လည်း နောက်ဆုံးမြားတိုသည် နှစ်ဆ သို့မဟုတ် အလယ်တည့်တည့် မကျရောက်ပါက၊ ကစားသမား၏နောက်ဆုံးအလှည့်ကို ဖျက်သိမ်းပါမည်။
3. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
4. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - စုစုပေါင်းမြားတို (အထက်/အောက်)
 - တစ်ဦးချင်း စုစုပေါင်းမြားတို (အထက်/အောက်)
 - စုစုပေါင်း 180 (အထက်/အောက်)
 - စုစုပေါင်း 180 (အထက်/အောက်)
 - နောက်ဆုံး ထွက်ခွာမှု (အရောင်)
 - ပြိုင်ပွဲမှ အနိုင်ရထွက်ခွာမှု* (အထက်/အောက်)
 - အလည်တည့်တည့်၌ အဆုံးသတ်သည့် ပွဲ
 - ပထမကစားသမား၏ မြားတို
 - စုစုပေါင်း ကျန်ရှိနေသောပွဲဖြင့်များ (အထက်/အောက်)
 - မြားတို ခြောက်ချောင်းဖြင့် အဆုံးသတ်မှု
 - ထွက်ခွာမှုဆိုသည်မှာ ဘုတ်ခုံသို့ ၎င်းတို့နောက်ဆုံးမဝင်ရောက်ရာတွင် ကစားသမား အနိုင်ရသော ပွဲဖြင့်စုစုပေါင်းကို ရည်ညွှန်းသည်။

11.182. Kopanito Soccer (Cyber)

1. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပွဲပြီးဆုံးချိန်ရလဒ်အပေါ်တွင် တွက်ချက်ရှင်းပေးပါသည်။
2. ကစားသမား နှစ်ဦးအကြား ပွဲများတွင် အလောင်းအစားများကို လက်ခံထားသည်။
3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. ပွဲတစ်ခုသည် 90 မိနစ် ကြာမြင့်သည် (တစ်ပိုင်းစီတွင် 45 မိနစ်ဖြင့် နှစ်ပိုင်း)။ Kopanito Soccer ၏ စည်းမျဉ်းများသည် ဘောလုံးကစားနည်းနှင့် တူညီသည်။
6. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊

အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲများစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။

7. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-

- အနိုင်ရခြင်း
- နှစ်သင်းစလုံးမှ အမှတ်ရရန်
- စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
- စုစုပေါင်း (စုံ/မ)
- နှစ်ဆအခွင့်အရေး
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
- ပထမဆုံးဂိုး
- နှစ်ပိုင်းလုံး အနိုင်ရရှိသောအသင်း

11.183. SUPER BLOOD HOCKEY

1. Super Blood Hockey သည် လူအများနှင့် ကစားသောဂိမ်းကို တိုက်ရိုက်လွှင့်ခြင်းတွင် ပါဝင်သည် (ရေခဲပြင်ဟော်ကီ ပုံရိပ်ယောင်)။
2. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။
3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိုင်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြားဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. အနိုင်ရသူကို ပုံမှန်အချိန်ဖြင့် ဆုံးဖြတ်ပါက၊ ပြစ်ဒဏ်ပစ်သွင်းမှု (4 ပိုင်းမြောက်) တစ်ခု ဖြစ်ပေါ်လာပါမည်။ ဤအရာ ဖြစ်ပေါ်လာပါက၊ ဤပြစ်ဒဏ် ပစ်သွင်းမှု၏ရလဒ်ကို အနိုင်ရသူ၏အလောင်းအစားပွဲစဉ်တွင်သာ တွက်ချက်ရန် ထည့်သွင်းစဉ်းစားပါမည်။ ပထမ 3 ပိုင်း၏ ရလဒ်များအပေါ် မူတည်၍ အခြားအလောင်းအစားများအားလုံးအတွက် တွက်ချက်ထားပါသည်။
6. ဝန်ထမ်းအဖွဲ့ဝင်များသည် အမှားအယွင်းများကျူးလွန်ပါက သို့မဟုတ် လောင်းကြေးလက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ချို့ယွင်းချက်တစ်ခုတစ်ရာ ဖြစ်ပေါ်ပါက (ဥပမာ- လောင်းကြေးများအတွင်း သိသာထင်ရှားသော လွှဲများမှုများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်ကဏ္ဍများနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) လောင်းကြေးများကို မှားယွင်းစွာ လက်ခံထားကြောင်း ညွှန်ပြချက် တွေ့ပါက လောင်းကစားရုံက ထို လောင်းကြေးများကို ပျက်ပြယ်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။
7. ပွဲမစတင်မီနှင့် တိုက်ရိုက်ပွဲများတွင် လောင်းကြေးများလက်ခံပါသည်။ Super Blood Hockey ပွဲစဉ်များကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ထားပါသည်။
8. ပွဲစဉ်တစ်ခုလုံးတွင် အောက်ပါအလောင်းအစားများကို ထည့်သွင်းနိုင်သည် (လောင်းကြေးများကို သက်ဆိုင်ရာပွဲစဉ်၏ နောက်ဆုံးရမှတ်အရ တွက်ချက်ပါသည်)-:
 - အနိုင်ရခြင်း
 - နှစ်ဆအခွင့်အရေး
 - စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
 - တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
 - ဟန်းဒီကပ်
 - စုစုပေါင်း စုံ/မ

- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း စုံ/မ
- သရေရလဒ်များမရှိ ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ
- ရမှတ်အမှန်
- တစ်ပိုင်းစီတွင် ဂိုးတစ်ခု ရရှိလိမ့်မည်လား။ ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ
- အပိုင်းတစ်ခုစီတွင် သရေဖြင့် အဆုံးသတ်မလား။ ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ
- ဂိုးသွင်းသည့် အပိုင်းများ
- အပိုင်းများ၏ရလဒ်
- ရမှတ်အရေအတွက်အဓိအကျ

9. တစ်ပိုင်းတွင် အောက်ပါအလောင်းအစားများကို ထည့်သွင်းနိုင်သည် (လောင်းကြေးများကို သက်ဆိုင်ရာအပိုင်း၏ ရမှတ်အရ တွက်ချက်ပါသည်)-

- အနိုင်ရခြင်း
- နှစ်ဆအခွင့်အရေး
- စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- စုစုပေါင်း စုံ/မ
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း စုံ/မ
- နှစ်သင်းစလုံး ဂိုးသွင်းမည် ဟုတ်သည်/ မဟုတ်ပါ

11.184. Super Kickers League

1. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။
2. ကစားသမား နှစ်ဦးအကြား ပွဲများတွင် အလောင်းအစားများကို လက်ခံထားသည်။
3. ပွဲစဉ်တစ်ခုစီအတွက် အနိုင်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်ကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. ပွဲများသည် 3 မိနစ် + အချိန်ပို ကြာမြင့်နိုင်သည်။
6. ပုံမှန် နှင့်/သို့မဟုတ် အချိန်ပိုတွင် သရေပွဲ ဖြစ်ပေါ်ပါက၊ အသင်းတစ်ခုခုမှ ဂိုးမရမချင်း (ရွှေဂိုး) အသင်းများက ဆက်ကစားနိုင်သည်။
7. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
8. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - နှစ်သင်းစလုံးမှ အမှတ်ရရန်
 - ဟန်းဒီကပ်
 - စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
 - စုစုပေါင်း စုံ/မ
 - တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း စုံ/မ

- ရမှတ်အမှန်
- ဂိုးအရေအတွက်အတိအကျ
- အချိန်ပို ဂိုး*
- အချိန်ပိုဂိုးသည် ပွဲစဉ်၏ 180 စက္ကန့်မြောက် သို့မဟုတ် ရွှေဂိုးရပြီးနောက် ရသည့် ဂိုးကို ဆိုလိုသည်။

11.185. BATTLESHIP

BATTLESHIP 6X6

1. ပြိုင်ဘက်များက တစ်ဦးချင်းစီ၏ စစ်သင်္ဘောများကို အလှည့်ကျပစ်ခတ် ကစားရသည့် ကစားသမားနှစ်ဦးပါ ဂိမ်းတစ်ခု ဖြစ်သည်။ ဂိမ်းမစတင်မီ၊ ကစားသမားများသည် ၎င်းတို့၏ စစ်သင်္ဘောများကို 6x6 ဇယားကွက်တွင် နေရာချထားရန် လိုသည်။ ကစားသမားတစ်ဦးစီ၏ သင်္ဘောအစုကို အောက်ပါသင်္ဘောများဖြင့် ပြုလုပ်ထားသည်-
 - ခရုဇာစစ်သင်္ဘော တစ်စီး (တစ်စီးသည် အကန့် 3 ကန့် ရှည်လျားသည်)
 - ဖျက်သင်္ဘော နှစ်စီး (တစ်စီးသည် အကန့် 2 ကန့် ရှည်လျားသည်)
 - ပါဝါဘုတ် သုံးစီး (တစ်စီးသည် အကန့် 1 ကန့် ရှည်လျားသည်)
2. ကစားသမား 1 က ပထမဆုံး ပစ်သည်။ ၎င်းတို့ပြိုင်ဘက်သင်္ဘောများထဲမှ တစ်စီးကို မထိမိပါက၊ နောက်ကစားသမားက ပစ်ရပါမည်။ ပြိုင်ဘက်၏ စစ်သင်္ဘောအားလုံးကို နှစ်မြှုပ်အောင် စီမံနိုင်သော ကစားသမားသည် အနိုင်ရသူ ဖြစ်သည်။
3. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ မတူညီသောနေရာတွင် ပေါက်ကြေးများအကြား ကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။ ဆော့ဖ်ဝဲ ချို့ယွင်းချက်များ တစ်ခုခု ဖြစ်ခဲ့ပြီး ကစားပွဲကို ရပ်လိုက်ရလျှင် မရှင်းရသေးသော လောင်းကြေးများ အားလုံးကို ပြန်အမ်းပေးမည်ဖြစ်သည်။
4. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - စုစုပေါင်း ပစ်ခတ်မှုများ အထက်/အောက်
 - တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း ပစ်ခတ်မှုများ အထက်/အောက်
 - စုစုပေါင်း ပစ်ခတ်မှုများ စုံ/မ
 - နှစ်မြှုပ်ပစ်ခဲ့သော သင်္ဘော စုစုပေါင်း
 - နောက်တစ်ကြိမ် နှစ်မြှုပ်သည့် သင်္ဘော (ပါဝါဘုတ် / ဖျက်သင်္ဘော / ခရုဇာစစ်သင်္ဘော)
 - မည်သူက နောက်သင်္ဘောတစ်စီးကို နှစ်မြှုပ်ပစ်လိမ့်မည်လဲ ကစားသမား 1 / ကစားသမား 2
 - အနည်းဆုံး ထိမှန်ခဲ့သော* သင်္ဘောတစ်စီးသည် ဂိမ်း၏အဆုံးတွင် ကျန်လိမ့်မည်လား
 - သင်္ဘောအားလုံး နှစ်မြှုပ်သည် (ပါဝါဘုတ် ဟုတ် / မဟုတ်၊ ဖျက်သင်္ဘော ဟုတ်/မဟုတ်၊ ခရုဇာ စစ်သင်္ဘော ဟုတ်/မဟုတ်)
 - အများဆုံး ပစ်ခတ်မှု အတိအကျ** အထက် / အောက်

* ဆိုလိုသည်မှာ သင်္ဘောတစ်စီးသည် ပစ်ခတ်ခံရသော်လည်း မမြှုပ်ခဲ့ပါ။

** အတိအကျပစ်ခတ်မှုဆိုသည်မှာ တစ်ချက် လွဲသွားသည်အထိ သို့မဟုတ် ဂိမ်းပြီးဆုံးသည်အထိ စစ်သင်္ဘောများကို ပစ်ခတ်သော ဆက်တိုက်ပစ်ခတ်မှုကို ဆိုလိုသည်။

11.186. WORLD OF WARSHIPS

1. World of Warships သည် လူအများနှင့် ကစားသောဂိမ်းကို တိုက်ရိုက်လွှင့်ခြင်း ပါဝင်သည်။
2. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။
3. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. ဝန်ထမ်းအဖွဲ့ဝင်များသည် အမှားအယွင်းများကျူးလွန်ပါက သို့မဟုတ် လောင်းကြေးလက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ချို့ယွင်းချက်တစ်စုံတစ်ရာ ဖြစ်ပေါ်ပါက (ဥပမာ- လောင်းကြေးများအတွင်း သိသာထင်ရှားသော လွှဲမှားမှုများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်ကစားများနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) လောင်းကြေးများကို မှားယွင်းစွာ လက်ခံထားကြောင်း ညွှန်ပြချက် တွေ့ပါက လောင်းကစားရုံက ထို လောင်းကြေးများကို ပျက်ပြယ်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။
6. မဟာမိတ်များ ပါဝင်တိုက်ခိုက်မှုမရှိခြင်း (သို့) အချင်းချင်းသတ်ခြင်း စသည့် တိုက်ပွဲ၏ ရလဒ်အပေါ် သက်ရောက်သည့် အပြုအမူမျိုးဖြစ်သော အားကစားသမား(ကစားသမား) မဆန်သည့် ဖြစ်ရပ်မျိုးတွင်၊ လောင်းကစားရုံမှ ၎င်းအလောင်းအစားသည် တရားမဝင်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိပြီး လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေးမှာ 1.00 ဖြင့် ရှင်းပေးမည် (လောင်းကြေးများကို ပြန်အမ်းပါမည်)။
7. ပွဲမစတင်မီနှင့် တိုက်ရိုက်ပွဲများတွင် လောင်းကြေးများလက်ခံပါသည်။ World of Warships ပွဲများအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ထားပါသည်။
8. စည်းမျဉ်းများ-
 - ပွဲများသည် မိနစ် 20 အထိ ကြာမြင့်သည်။
 - ဂိမ်းကို ကစားသမား 12 ပါ အဖွဲ့နှစ်ဖွဲ့ဖြင့် ကစားသည်။ ရှားပါးဖြစ်စဉ်များ၌ အသင်းများတွင် ကစားသမား အနည်းငယ်သာ ပါဝင်နိုင်သည်။
 - ရန်သူသင်္ဘောများ ဖျက်ဆီးခြင်းနှင့် ၎င်းတို့သိမ်းပိုက်ရရှိသော နယ်နိမိတ်များရှိခြင်းတို့အတွက် အသင်းများက ပွိုင့်များ ရရှိပါမည်။ သူတို့၏ အသင်းဖော်များ ဆုံးရှုံးပါက ပွိုင့်များ ဆုံးရှုံးနိုင်သည်။
 - အသင်းတစ်သင်းစီ ဖျက်ဆီးသော ရန်သူသင်္ဘောအရေအတွက်နှင့် သက်ဆိုင်သည့် ရမှတ်များ (မည်သည့် နည်းလမ်းဖြင့်မဆို)။
9. အနိုင်ရသူကို ဆုံးဖြတ်ရန်အတွက် စည်းမျဉ်းများ-
 - အသင်းတစ်သင်းသည် ပွိုင့် 1,000 ရရှိပါက သို့မဟုတ် ၎င်းတို့ပြိုင်ဘက်သည် ပွိုင့် 0 သို့ ရောက်ရှိပါက၊ အနိုင် ရရှိပါမည်။
 - စံနမူနာတိုက်ပွဲမုဒ်တွင် ရန်သူအခြေစိုက်စခန်းကို အဖွဲ့က သိမ်းပိုက်ရရှိပါက၊ ပွိုင့် 1,000 ရရှိမည် ဖြစ်ပြီး အလိုအလျောက် အနိုင်ရပါမည်။
 - ရန်သူသင်္ဘောများအားလုံး ဖျက်ဆီးပါက အသင်းက အနိုင်ရပါမည်။
 - မိနစ် 20 ကြာပြီးနောက်၊ အမှတ်အများစု ရရှိထားသော အသင်းကို အနိုင်ရသူအဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်။
10. ပွဲစဉ်တစ်ခုလုံးတွင် အောက်ပါအလောင်းအစားများကို ထည့်သွင်းနိုင်သည် (လောင်းကြေးများကို သက်ဆိုင်ရာပွဲစဉ်၏ နောက်ဆုံးရမှတ်အရ တွက်ချက်ပါသည်)-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - စုစုပေါင်း
 - တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း
 - ဟန်းဒီကပ်

- စုစုပေါင်း စုံ/မ
- ရှင်သန်မည့် ကစားသမား
- ကစားသမား စုစုပေါင်း
- အနိုင်ယူနည်း
 - လက်ပစ်ဗုံးများဖြင့် - ရန်သူသင်္ဘောများအားလုံးကို ဖျက်ဆီးခဲ့သည်
 - ပွိုင့်အားဖြင့် - အသင်းက ပွိုင့် 1,000 ရရှိသည် သို့မဟုတ် ပြိုင်ဘက်အသင်းက 0 ပွိုင့် ရရှိသည်
 - အခြား - အထက်ပါနည်းများ မဟုတ်ဘဲ အနိုင်ရနည်း

11.187. စားပွဲတင် ဟော်ကီ

1. အလယ်တည့်တည့်၌ ခိုးပြားကို ထားပြီး ပွဲစဉ်အားလုံးကို စတင်သည်။ အဖွင့် အချက်ပြမှုဖြင့် ဂိမ်းစတင်သည်။ အချက်မပြမီ ကစားသမားတစ်ဦးဦးက ခိုးပြားကို ကစားပါက၊ မျက်နှာချင်းဆိုင်အနေအထားကို ပြုလုပ်ပါမည်။
2. အလယ်တည့်တည့်တွင် ခိုးပြားကို ပစ်ချခြင်းဖြင့် မျက်နှာချင်းဆိုင်အနေအထားများကို ပြုလုပ်သည်။
3. မှန်ကန်သော ဂိုးအမှတ်မရမီ မျက်နှာချင်းဆိုင်အနေအထားပြီးနောက် သုံး (3) စက္ကန့် ကုန်လွန်ရပါမည်။
4. . မျက်နှာချင်းဆိုင် အနေအထားပြီးနောက်၊ ဂိုးတစ်ခုကို မရေတွက်မီ၊ အောက်ပါထဲမှတစ်ခု ဖြစ်ပေါ်ပါမည်-:
 - (က) ခိုးပြားသည် ဘေးဘုတ်ပြားကို ထိသည်။
 - (ခ) ခိုးပြားသည် တိုက်စစ်ဗဟိုမှလွဲ၍ ကစားကွက်တစ်ခု သို့မဟုတ် မျက်နှာချင်းဆိုင်အပြီး နောက်ဆုံး 3 စက္ကန့်တွင် ဂိုးသမားအား ခုခံလျက် ထိတွေ့သည်။
 - (ဂ) အလယ်ဗဟိုသို့ တမင်သက်သက် ဖြတ်ကျော်ထားသည်။ ခိုးပြားသည် ဗဟိုကို တမင်ဖြတ်ကျော်ခြင်း သို့မဟုတ် မတော်တဆ ဖြတ်ကျော်ခြင်း ရှိမရှိကို မထင်ရှားပါက၊ ခံစစ်ကစားသမား (သို့မဟုတ် ခိုင်၊ ပါရှိပါက) က ဗဟိုသည် တိုက်ရိုက်ဂိုးရရှိရန် ခွင့်ပြုမပြုကို ဆုံးဖြတ်သည်။ ဗဟိုက တိုက်ရိုက်ဂိုးမရရှိကြောင်း ဆုံးဖြတ်လိုက်ပါက၊ ဗဟိုသည် (က) သို့မဟုတ် (ခ)ကို လိုက်နာခြင်းဖြင့်သာ ရမှတ်ရရှိနိုင်သည်။
5. ဂိုးရေတွက်ရန် ခိုးပြားသည် ဂိုးပေါက်တွင် ရှိနေရမည်။ ဝင်ပြီး ပြန်ကန်ထွက်လာခြင်းကို မရေတွက်ပါ။ ခိုးပြားသည် ဂိုးပေါက်မှ ပြန်ထွက်လာပါက၊ ပွဲစဉ်ကို အနှောက်အယှက်မရှိ ဆက်ကစားပါမည်။
6. ဂိုးသည် အကျုံးမဝင်ပါ။
 - နောက်ဆုံးအချက်ပေးသံ မြည်သောအခါ ဂိုးရရှိခဲ့လျှင်
 - ဂိမ်းတစ်ခုလုံးကို ရွှေ့ပြောင်းခြင်းဖြင့် ဂိုးရရှိပါက
7. ကစားကွက်တစ်ခုခု သို့မဟုတ် ဂိုးသမား ပျက်ကွက်သွားပါက ဂိုးရေတွက်သောအခါ၊ ဂိုးသည် အကျုံးဝင်ပါမည်
8. ခိုးပြားသည် ဂိုးစည်းပေါ်တွင် ရှိနေပြီး ဂိုးသမားကို မထိပါက၊ ခံစစ်ကစားသမားသည် "အတားအဆီး" အဖြစ် ခေါ်ဆိုနိုင်ပြီး မျက်နှာချင်းဆိုင် အသစ်ကစားမှုတစ်ခု ပြုလုပ်နိုင်သည်။
9. ခိုးပြားသည် ဂိုးဧရိယာတွင် ရှိနေပြီး ဂိုးစည်းကို မထိပါက၊ ခံစစ်ကစားသမားသည် ခိုးပြားကို ကစားရမည်။

11.188. စားပွဲတင်ဘောလုံး

1. စားပွဲတင်ဘောလုံးကစားပွဲ (ဂိမ်း)တွင် အချိန်ကန့်သတ်ချက် မရှိပါ။ ပွဲစဉ်များတွင် ဂိမ်း 3 (သုံး)မျိုး သို့မဟုတ် 5 (ငါး)မျိုး ပါဝင်သည်။
2. ကစားသမားများသည် ဂိမ်းနှစ်မျိုးလုံး အနိုင်ရရှိပါက ကစားသမားတစ်ဦး (နှစ်ဆ) သည် 3-ပွဲဂိမ်းကို

အနိုင်ရရှိပါမည်။ ကစားသမားများသည် ဂိမ်းသုံးမျိုးလုံး အနိုင်ရရှိပါက ကစားသမားတစ်ဦး (နှစ်ဆ) သည် 5-ပွဲဂိမ်းကို အနိုင်ရရှိပါမည်။ ကစားသမားများသည် တံခွန်စိုက်ပြိုင်ပွဲ သို့မဟုတ် ပြိုင်ပွဲကြီး၏လိုအပ်ချက်များအပေါ်မူတည်၍ ဂိုးမှတ် 5 (ငါး) or 7 (ခုနစ်)မှတ် ရရှိပါက ကစားသမား (နှစ်ဆ) က ဂိမ်းကို အနိုင်ရရှိပါမည်။

3. 5 ဂိုးပွဲစဉ်၏ နောက်ဆုံးဂိမ်းတွင် 4:4 မှတ်ရပြီးနောက်၊ ကစားသမားသည် 2 ဂိုးအသာ မရမချင်း သို့မဟုတ် ရမှတ်သည် 8 မှတ်သို့ မရောက်မချင်း၊ ကစားသမားများသည် ဆက်ကစားနိုင်သည်။ ဥပမာအနေဖြင့်၊ နောက်ဆုံးဂိမ်းရမှတ်သည် 4:4 သို့ ရောက်ရှိပါက၊ ဂိမ်းသည် ရမှတ် 4:6၊ 6:4၊ 5:7၊ 7:5၊ 6:8 သို့မဟုတ် 8:6 မရောက်မချင်း ကြာမြင့်နိုင်သည်။ 7:7 မှတ် ရပြီးသော်လည်း၊ ဂိမ်းသည် ရမှတ် 8:7 သို့မဟုတ် 7:8 ပုံစံဖြင့် အဆုံးသတ်နိုင်သည်။
4. 7 ဂိုးပွဲစဉ်၏ နောက်ဆုံးဂိမ်းတွင် 6:6 မှတ်ရပြီးနောက်၊ ကစားသမားသည် 2 ဂိုးအသာ မရမချင်း သို့မဟုတ် ရမှတ်သည် 8 မှတ်သို့ မရောက်မချင်း၊ ကစားသမားများသည် ဆက်ကစားနိုင်သည်။ ဥပမာအနေဖြင့်၊ နောက်ဆုံးဂိမ်းရမှတ်သည် 6:6 သို့ ရောက်ရှိပါက၊ ဂိမ်းသည် ရမှတ် 6:8 သို့မဟုတ် 8:6 မရောက်မချင်း ကြာမြင့်နိုင်သည်။ 7:7 မှတ် ရပြီးသော်လည်း၊ ဂိမ်းသည် ရမှတ် 8:7 သို့မဟုတ် 7:8 ပုံစံဖြင့် အဆုံးသတ်နိုင်သည်။
5. အောက်ပါအလောင်းအစားများကို ပွဲ(ဂိမ်း)တစ်ခုတွင် လောင်းနိုင်ပါသည်-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - ဟန့်ဒီးကပ်
 - စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
 - တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
 - စုစုပေါင်း စုံ/မ
 - ရမှတ်အမှန်
6. စားပွဲတင်ဘောလုံးပွဲစဉ်သည် အနှောင့်ယှက်ခံရပြီး ဆက်မကစားနိုင်ခြင်း သို့မဟုတ် 24 နာရီအတွင်း မပြီးဆုံးပါက၊ ထိုကစားပွဲကို ပယ်ပွဲအဖြစ် ကြေညာနိုင်သည်။ အနှောင့်ယှက်ခံရပြီး ပယ်ထားသည့် ပွဲစဉ်ရလဒ်ပေါ်ရှိ အလောင်းအစားများကို ပေါက်ကြေး "1.00" ဖြင့် တွက်ချက်ပါမည်။ ကစားပြီးသား ဂိမ်းများနှင့် ပွဲရပ်တန့်သည့်အချိန်တွင် ရလဒ်အား ဆုံးဖြတ်ပြီးသား ကိစ္စမှလွဲ၍ ဖြစ်ပါသည်။

11.189. လေဟော်ကီ

1. ပွဲစဉ်တစ်ခုတွင် အကျော့ 3 ကျော့ ပါဝင်သည်။ တစ်ခုစီသည် 7 မိနစ် ကြာသည်။
2. ကစားသမားများ ရရှိသော ဂိုးတိုင်းအတွက် ကစားသမားများကို ပွိုင့်တစ်ခု ဆုချီးမြှင့်သည်။ ခိုးပြားသည် ကစားသမား၏ဂိုးအတွင်းသို့ ကျရောက်ပါက၊ ဂိုးနှင့် ၎င်းတို့ရရှိသော ပွိုင့်ကို ချီးမြှင့်ပါမည်။
3. ကစားသမားများပိုင် စားပွဲတစ်ဝက်တွင်သာ ကစားသမားက ခိုးပြားကို ထိနိုင်သည်။ ကစားသမားသည် ခိုးပြားကို မထိပါက၊ ၎င်းတို့ပြိုင်ဘက်က ၎င်းကို တိုက်ရန် အလှည့်ကျသည်။
4. အောက်ပါတို့ကို စည်းမျဉ်းချိုးဖောက်မှုများအဖြစ် သတ်မှတ်ပါသည်-
 - စားပွဲပေါ်မှ ခိုးပြားကို နှိပ်ခြင်း။
 - ၎င်းတို့၏ လှော်တက်မှလွဲ၍ တစ်စုံတစ်ရာဖြင့် ၎င်းတို့ကိုယ်ပိုင်အပိုင်းတွင် ခိုးပြားကို ထိသော ကစားသမားတစ်ဦး။
 - ပြိုင်ဘက်များ၏အပိုင်းတွင် ခိုးပြားကို ထိသော ကစားသမားတစ်ဦး။
 - ၎င်းတို့၏ လှော်တက်ကို ဆုံးရှုံးနေသော ကစားသမားတစ်ဦး။
 - ပြင်းထန်သော ရိုက်ချက်ကြောင့် စားပွဲမှ ပျံ့ထွက်သွားသော ခိုးပြား။

11.190. လောဟော်ကီ အင်ဖန်နတီဖလား

1. ကစားသမားများ ရရှိသော ဂိုးတိုင်းအတွက် ကစားသမားများကို ပွဲတစ်ခု ဆုချီးမြှင့်သည်။ ပွဲတစ်ခုတွင် ပွဲငယ် 7 ပွဲ ပါဝင်သည်။ တစ်ပွဲစီသည် ကစားသမား 7 ပွဲဖြင့် မရမချင်း ကြာနိုင်သည်။
2. အောက်ပါတို့ကို စည်းမျဉ်းချိုးဖောက်မှုများအဖြစ် သတ်မှတ်ပါသည်-
 - စားပွဲပေါ်မှ ခိုးပြားကို နှိပ်ခြင်း။
 - ၎င်းတို့၏ လှော်တက်မှလွဲ၍ တစ်စုံတစ်ရာဖြင့် ၎င်းတို့ကိုယ်ပိုင်အပိုင်းတွင် ခိုးပြားကို ထိသော ကစားသမားတစ်ဦး။
 - ပြိုင်ဘက်များ၏အပိုင်းတွင် ခိုးပြားကို ထိသော ကစားသမားတစ်ဦး။
 - ၎င်းတို့၏ လှော်တက် ဆုံးရှုံးခဲ့သော ကစားသမားတစ်ဦး။
- ပြင်းထန်သော ရိုက်ချက်ကြောင့် စားပွဲမှ ပျံ့ထွက်သွားသော ခိုးပြား။

11.191. Victory Formula

1. ဤဂိမ်းတွင် ကစားသမား 2 ဦး ပါဝင်သည်။ ကစားသမားတစ်ဦးစီတွင် ပွဲတစ်ခုစီပေါင်း တွက်ချက်ခြင်းအတွက် ၎င်းတို့ကိုယ်ပိုင်ဖော်မြူလာ ရှိသည်။ အများဆုံး ပွဲတစ်ခုစီရရှိသော ကစားသမားသည် အနိုင်ရသူ ဖြစ်သည်။ ကစားသမားနှစ်ဦးလုံးသည် ပွဲတစ်ခုစီအရေအတွက် တူပါက၊ ဂိမ်းကို သရေပွဲအဖြစ် အဆုံးသတ်ပါမည်။ ဖြစ်နိုင်သည့် ဖော်မြူလာ 4 ခု ရှိသည်-
 - $x_1 + x_2 + x_3$
 - $(x_1 + x_2) * x_3$
 - $x_1 * x_2 + x_3$
 - $x_1 * x_2 * x_3$ဥပမာအနေဖြင့်၊ ကစားသမား 1 တွင် ဖော်မြူလာ 3 ရှိပါက၊ ၎င်းတို့၏ပွဲတစ်ခုစီကို ဖော်မြူလာ $x_1 * x_2 + x_3$ အတိုင်း တွက်ချက်ပါမည်။ သင်္ကေတ x_1 ၊ x_2 နှင့် x_3 သည် 0 မှ 9 အထိ နံပါတ်များ (ဂျပန်း ဆွဲထုတ်ထားသော) ကို ကိုယ်စားပြုသည်။ ဂိမ်းမစတင်မီ၊ ကစားသမားတစ်ဦးစီထံ တင်ထားသော ဖော်မြူလာများကိုသာ သိရှိပါမည်။ ထို့နောက်၊ ဂိမ်းစတင်သည်နှင့်၊ ကစားသမားတစ်ဦးချင်းစီအတွက် x_1 ကို ဆွဲထုတ်ထားသည်။ ဂိမ်း၏နောက်တစ်ဆင့်တွင် ကစားသမားတစ်ဦးချင်းစီအတွက် x_2 ကို ဆွဲထုတ်ထားသည်။ နောက်ဆုံးအနေဖြင့်၊ တတိယမြောက် ပြောင်းလဲမှုကို ပြသပြီး ဂိမ်းကို အဆုံးသတ်ထားသည်။
2. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။ ဆော့ဖ်ဝဲ ချို့ယွင်းချက်များ တစ်ခုခု ဖြစ်ခဲ့ပြီး ကစားပွဲကို ရပ်လိုက်ရလျှင် မရှင်းရသေးသော လောင်းကြေးများ အားလုံးကို ပြန်အမ်းပေးမည်ဖြစ်သည်။
3. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - အနိုင်ရခြင်း

- စုစုပေါင်း
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း
- စုစုပေါင်း (စုံ၊ မ)
- ဟန်းဒီးကပ်
- ရမှတ်အရေအတွက်အဓိအကျ
- ပွိုင့်ခြားနားချက်အတိအကျ
- ကစားသမား 1/ကစားသမား 2၊ ရမှတ် + စုစုပေါင်း

11.192. Russian Lotto

1. ဂိမ်းတွင် ထိလက်မှတ်ကိုယ်စီရှိသော ကစားသမား 2 ဦး ပါဝင်သည်။ လက်မှတ်တစ်ခုစီသည် နံပါတ် 5 ခုပါ အတန်း 3 တန်း ပါဝင်သည်။ ဂိမ်းအတွင်း၊ နံပါတ် 1 နှင့် 90 အကြား စည်ပိုင်းများကို အနိုင်ရသူအား မဆုံးဖြတ်မချင်း အချိန်တစ်ခုအထိ ကျပန်း ဆွဲထုတ်ထားသည်။ ၎င်းတို့၏လက်မှတ်တွင် အတန်းပြည့် ရရှိသော ပထမကစားသမားသည် အနိုင်ရသူ ဖြစ်သည်။ ကစားသမားနှစ်ဦးစလုံးသည် တစ်ချိန်တည်းတွင် အတန်းတစ်တန်းကို ပြီးဆုံးပါက သရေပွဲ ဖြစ်နိုင်ပါသည်။
2. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။ ဆော့ဖ်ဝဲ ချို့ယွင်းချက် ဖြစ်စဉ်တွင်၊ ဂိမ်း အနှောင့်အယှက်ဖြစ်နိုင်ပြီး၊ မတွက်ချက်ရသေးသော လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြန်အမ်းပါမည်။
3. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - အနိုင်ရမည့် ကစားသမား
 - စည်ပိုင်းစုစုပေါင်း
 - စည်ပိုင်းစုစုပေါင်းအတိအကျ
 - စည်ပိုင်း စုစုပေါင်း စုံ/မ
 - ရရှိခဲ့သော နံပါတ်စုစုပေါင်း
 - တစ်ဦးချင်း ရရှိခဲ့သော နံပါတ်စုစုပေါင်း
 - ရရှိခဲ့သော နံပါတ် စုစုပေါင်း စုံ/မ
 - ရရှိမည့် အတန်း
 - သတ်မှတ်ထားသော စည်ပိုင်းတစ်ခု ရှိလိမ့်မလား

11.193. RUGBALL

1. ပြိုင်ပွဲတစ်ခုတွင် 8 မိနစ်စီ လေးဖြတ် ပါဝင်သည်။ အကယ်၍ ပြိုင်ပွဲသည် သရေပွဲအနေဖြင့် အဆုံးသတ်ပါက၊ အချိန်ပို ကစားပါမည်။ အသင်းတစ်ခုစီသည် တစ်ပိုင်းလျှင် စက္ကန့် 30 နားခွင့် ရှိသည်။
2. ဘောလုံးသည် ဦးတည်ဘက်တစ်ခုခုသို့ ဖြတ်ကျော်နိုင်၊ ပစ်နိုင်၊ ကန်ထွက်နိုင်၊ သယ်ဆောင်နိုင် သို့မဟုတ် လှိမ့်နိုင်သည်။

3. ကစားသမားများကို ဘောလုံးဖြင့် ပြေးရန် ခွင့်ပြုထားသည်။
4. ကစားသမားများသည် ရုပ်ပိုင်းဆိုင်ရာထိတွေ့မှုကို ပြုလုပ်နိုင်ပြီး အခြားကစားသမားထံမှ ဝင်လှည့်နိုင်သော်လည်း၊ တရားမဝင် အပြုအမူများကို လုပ်ဆောင်ခွင့် မပြုပါ။
5. တရားမဝင် အပြုအမူများ။ ကစားသမားများ အောက်ပါတို့ကို မပြုလုပ်နိုင်ပါ--
 - အခြားကစားသမား၏ ဦးခေါင်းမှ ဆွဲယူရန် ၎င်းတို့၏လက်များကို အသုံးပြုခြင်း
 - 10 စက္ကန့်ထက် ပိုကြာလျက် ကစားသမားအလွတ်တစ်ဦးကို ပိတ်ခြင်း
 - ပြိုင်ဘက်တစ်ဦးအား ထိမှန်ခြင်း၊ တိုက်ချခြင်း သို့မဟုတ် ချော်စေခြင်း
 - သူတို့၏ခြေထောက်ကို အသုံးပြုခြင်း သို့မဟုတ် အခြားကစားသမားများ၏ ခြေထောက်(များ)ကို တွန်းထိုးခြင်း
 - ကစားသမားတစ်ဦး ကွင်းအတွင်း ဘောလုံးကို ပစ်ချိန် အနောက်မှ တွန်းထုတ်ခြင်း
 - ကစားသမား၏အင်္ကျီကို မလွှတ်ဘဲ ဆွဲထားခြင်း
 - တမင်သက်သက် ထိခိုက်ဒဏ်ရာ ရစေခြင်း
 - ဘောလုံးဖြင့် ၎င်းတို့ ဝင်ရောက်ထားသော ဧရိယာဖြစ်သည့်ကွင်းအောက်ရှိ ပြစ်ဒဏ်ဘောနေရာတွင် တိုက်စစ်အသင်းရှိ ကစားသမားကို တိုက်ခိုက်ခြင်း (ဤချိုးဖောက်မှုအတွက် ပြစ်ဒဏ်သည် ခံစစ်အသင်းအတွက် စက္ကန့် 30 ဆိုင်းငံ့ပါမည်)။
6. ကစားသမားများသည် အောက်ပါတို့ကို ပြုလုပ်နိုင်သည်-
 - အခြားကစားသမား၏ ခန္ဓာကိုယ် သို့မဟုတ် လက်မောင်းကို ကိုင်ထားရန် ၎င်းတို့၏ လက်မောင်းနှစ်ဘက်လုံး သို့မဟုတ် တစ်ဘက်ကို အသုံးပြုခြင်း
 - အခြားကစားသမားကို မြေပြင်ပေါ်သို့ လဲကျသွားစေရန် လုပ်ဆောင်ခြင်း
 - ဘောလုံးပိုင်ဆိုင်မှုမရှိသော ကစားသမားများကို တိုက်ခိုက်ခြင်း
 - ဘောလုံးအတွက် တိုက်ခိုက်ရန် ၎င်းတို့၏အသင်းသားများမှ အကူအညီ ရယူခြင်း
 - နည်းပညာတစ်ခုခုကို အသုံးပြု၍ အနေအထားတစ်ခုခုမှ ဘောလုံးကို ပစ်ခြင်း
7. စည်းမျဉ်းချိုးဖောက်ပါက၊ ဂိမ်းကို ရပ်လိုက်ပြီး ချိုးဖောက်မှု ကျူးလွန်ခဲ့ခြင်းအတွက် တစ်ဖက်အသင်းက ကစားကွက်ဧရိယာပြင်ပမှ ဘောလုံးကို ကစားပွဲအတွင်းသို့ ပစ်ပေးပါမည်။

11.194. Guilty Gear

1. Guilty Gear တွင် ဂိမ်းကစားသမားပေါင်းစုံ၏ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု(တိုက်ပွဲ ပုံရိပ်ယောင် ဖန်တီးချက်) ပါဝင်သည်။
2. လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။
3. အလောင်းအစားတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. ပွဲမစတင်မီနှင့် တိုက်ရိုက်ပွဲများတွင် လောင်းကြေးများလက်ခံပါသည်။ Guilty Gear ပွဲများအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ထားပါသည်။
6. ကစားသမားတစ်ဦးက 5 ကျော့ မနိုင်မချင်း ပွဲများသည် ကြာမြင့်နိုင်သည် (အကျော့အများဆုံးအရေအတွက်သည် 9 ဖြစ်သည်)။
7. အကျော့တစ်ခုစီသည် 45 စက္ကန့် ကြာသည်။
8. အနိုင်ရနည်းလမ်း-
 - ခုတ်ပိုင်း၍ အနိုင်ရခြင်း (အကျော့အချိန်ကန့်သတ်မှု မကျော်လွန်ခင် ၎င်းတို့၏ပြိုင်ဘက်ကို

ကစားသမားက ရှုံးနိမ့်ထားသည် - "ခုတ်ပိုင်းမှု" အဖြစ် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှုတွင် ပြသထားသည်)

- အချိန်အရ အနိုင်ရခြင်း (အကျော့အချိန်ကန့်သတ်မှု ကျော်လွန်ပြီးနောက် ၎င်းတို့၏ပြိုင်ဘက်ကို ကစားသမားက ရှုံးနိမ့်ထားသည် - ကစားသမား၏ကျန်းမာရေးပွိုင့်အများဆုံးကျန်ရှိမှုဖြင့် အနိုင်ရသူကို ဆုံးဖြတ်ပေးပြီး "အချိန်ပြည့်ခြင်း" အဖြစ် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှုတွင် ပြသထားသည်)
- ပြည့်စုံသော အနိုင်ရခြင်း (ကစားသမားတစ်ဦးသည် ၎င်း၏ပြိုင်ဘက်ကို ကျန်းမာရေးပွိုင့်များ ဆုံးရှုံးမှုမရှိဘဲ အနိုင်ရထားသည် - "ပြည့်စုံမှု" အဖြစ် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှုတွင် ပြသထားသည်)

9. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-

- ပွဲစဉ်တစ်ခုလုံးတွင်-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - တစ်ဦးချင်း စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - အချိန်မီ စုစုပေါင်းအနိုင်ရရှိမှုများ (အထက်/အောက်)
- အကျော့တစ်ခုချင်းစီတွင်-
 - အနိုင်ရရှိသော အချီ
 - အကျော့သက်တမ်း (အထက်/အောက်)
 - အကျော့တွင် အနိုင်ရနည်းလမ်း
 - အကျော့တွင် အနိုင်ရသူနှင့် အနိုင်ရနည်းလမ်း

10. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကိုလက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ ဝတ်ဆိုင်၏ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍ နှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံသည် အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။

11.195. Dead Or Alive VI ပြိုင်ပွဲ

1. Dead Or Alive VI ပြိုင်ပွဲ တွင် ဂိမ်းကစားသမားပေါင်းစုံ၏ တိုက်ခိုက်ဂိမ်းဖြစ်သော တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု ပါဝင်သည်။
2. အလောင်းအစားတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
3. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
4. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်မှုကဏ္ဍ နှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
5. . ဂိမ်းများအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့် ပေးပါသည်။
6. အလောင်းအစားများကို တတိယနေရာမြောက် အချိန်ပိုကစားမှုအပါအဝင် အလဲထိုးပြိုင်ပွဲကြီးတွင် လောင်းနိုင်ပါသည်။ ပြိုင်ပွဲကြီးတိုင်းတွင် တိုက်ခိုက်သူ ရှစ်ဦး ပါဝင်ယှဉ်ပြိုင်သည်။ သတ်မှတ်အချိန်အတွင်း အများဆုံး ဖျက်ဆီးနိုင်သည့် တိုက်ခိုက်သူသည် အနိုင်ရသူ ဖြစ်ပါသည်။ ပထမအကျော့ကို မကျော်ဖြတ်နိုင်သော တိုက်ခိုက်သူကို အဌမမြောက်နေရာအဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်။ ပထမ လေးနေရာကို

ရရှိသောသူများသည် ပြိုင်ပွဲကြီးတွင် အနိုင်ရရှိပါမည်။

7. လောင်းကြေးအားလုံးကို သက်ဆိုင်ရာ ပွဲစဉ်အပြီးတွင် တွက်ချက်ထားပါသည်။

8. စည်းမျဉ်းများ:-

- တိုက်ခိုက်သူသည် အကျော့တစ်လျှောက်လုံးတွင် ဖျက်ဆီးခံရမှု မရှိပါက အပြစ်အနာအဆာ မရှိသော အောင်နိုင်မှု ဖြစ်ပါသည်။
- ကစားသမားနှစ်ဦးစလုံးသည် အသက်ရှင်ကျန်နေပါက အကျော့အဆုံးတွင် ပျက်စီးမှုအများစု ပြုလုပ်နိုင်သည့် ကစားသမားကို အချိန်အနိုင်ရခြင်းအား ချီးမြှင့်ပါမည်။
- Break Blow သည် Break Gauge 100% ကို အသုံးပြုထားသော စွမ်းအားမြင့် ပေါက်ကွဲမှုတစ်ခု ဖြစ်သည်။
- Break Hold သည် Break Gauge 50% ကုန်ဆုံးမည့် တိုက်ခိုက်မှုတစ်ခုခုကို ရပ်တန့်နိုင်သော အထူးရွေ့လျားမှု တစ်ခု ဖြစ်သည်။
- အကျော့သက်တမ်းသည် အကျော့စတင်ကတည်းက ကုန်လွန်သွားသော စက္ကန့်အရေအတွက်ကို ဆိုလိုသည်။ ဤအရေအတွက်ကို 40 စက္ကန့် (တစ်ကျော့စီ၏အစတွင် အချိန်တိုင်းကိရိယာရှိ စံနံပါတ်) မှ စတင်ကာ အချိန်တိုင်းကိရိယာ ရပ်သည့် အချိန်အထိ နံပါတ်ကို နုတ်ခြင်းဖြင့် တွက်ချက်ပါသည်။ ဥပမာအားဖြင့်၊
- နောက်ပြန်ရေတွက်ခြင်းသည် 15 တွင် ရပ်တန့်ပါက၊ ဤအကျော့၏ ကြာမြင့်ချိန်မှာ $40-15=25$ စက္ကန့် ဖြစ်ပါသည်။

9. ရရှိနိုင်သော အလောင်းအစားများ

◦ အကျော့တစ်ခုတွင်-

- အကျော့တွင် အနိုင်ရရှိခြင်း - ရွေးချယ်ထားသော အကျော့တွင် အနိုင်ရနိုင်သော တိုက်ခိုက်သူအား မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းနိုင်ပါက အလောင်းအစား အနိုင်ရပါမည်။
- အကျော့တွင် အပြစ်အနာအဆာမရှိ အနိုင်ရရှိခြင်း - ရွေးချယ်ထားသော အကျော့တွင် အပြစ်အနာအဆာမရှိ အနိုင်ရနိုင်သော တိုက်ခိုက်သူအား မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းနိုင်ပါက အလောင်းအစား အနိုင်ရပါမည်။
- အကျော့တွင် အချိန်မီ အနိုင်ရရှိခြင်း - ရွေးချယ်ထားသော အကျော့တွင် အချိန်မီ အနိုင်ရသူအား မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းနိုင်ပါက အလောင်းအစား အနိုင်ရပါမည်။
- Break Hold ပြုလုပ်မည့် တိုက်ခိုက်သူ - ရွေးချယ်ထားသော အကျော့တွင် Break Hold တစ်ခု လုပ်ဆောင်နိုင်သော တိုက်ခိုက်သူအား မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းရွေးချယ်နိုင်ပါက အလောင်းအစား အနိုင်ရပါမည်။
- Break Hold ပြုလုပ်မည့် တိုက်ခိုက်သူတစ်ဦးဦး - ရွေးချယ်ထားသော အကျော့တွင် Break Hold တစ်ခု လုပ်ဆောင်နိုင်သော တိုက်ခိုက်သူတစ်ဦးဦး ရှိကြောင်း မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းနိုင်ပါက အလောင်းအစား အနိုင်ရပါမည်။
- Break Blow ပြုလုပ်မည့် တိုက်ခိုက်သူ - ရွေးချယ်ထားသော အကျော့တွင် Break Blow တစ်ခု လုပ်ဆောင်နိုင်သော တိုက်ခိုက်သူအား မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းရွေးချယ်နိုင်ပါက အလောင်းအစား အနိုင်ရပါမည်။
- Break Blow ပြုလုပ်ရန် တိုက်ခိုက်သူတစ်ဦးဦး - ရွေးချယ်ထားသော အကျော့တွင် Break Blow တစ်ခု လုပ်ဆောင်နိုင်သော တိုက်ခိုက်သူတစ်ဦးဦး ရှိကြောင်း မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းနိုင်ပါက အလောင်းအစား အနိုင်ရပါမည်။
- အကျော့သက်တမ်း - ရွေးချယ်ထားသော အကျော့၏သက်တမ်းကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းနိုင်ပါက အလောင်းအစား အနိုင်ရပါမည်။
- အကျော့တွင် အများဆုံး စီးရီး - ရွေးချယ်ထားသော အများဆုံး စီးရီးသက်တမ်းအား

- **ပြိုင်ပွဲကြီးတစ်ခုတွင်-**

- [illegible]

အဆုံးအဖြတ်အပါအဝင် ပြိုင်ပွဲကြီးတွင် Break Blows မည်မျှရှိနိုင်ကြောင်း မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းနိုင်ပါက အလောင်းအစား အနိုင်ရပါမည်။ အကျော့အားလုံးရှိ Break Blows အားလုံးကို လုပ်ဆောင်သော မည်သည့်ဇာတ်ကောင်ကိုမဆို ရေတွက်ပါမည်။

- ဇာတ်ကောင်၏ Break Blows စုစုပေါင်း - ဇာတ်ကောင်ယှဉ်ပြိုင်သော အကျော့အားလုံးအပါအဝင် ပြိုင်ပွဲကြီးတွင် ရွေးချယ်ထားသောဇာတ်ကောင်က Break Blows မည်မျှလုပ်ဆောင်ကြောင်းကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းနိုင်ပါက အလောင်းအစား အနိုင်ရပါမည်။ ရွေးချယ်ထားသော ဇာတ်ကောင်က လုပ်ဆောင်သည့် Break Blows များကိုသာ ရေတွက်ပါမည်။
- ပြိုင်ပွဲကြီးတွင် Break Holds စုစုပေါင်း - ပြိုင်ပွဲကြီး၏ အကျော့အားလုံးနှင့် တတိယနေရာ အဆုံးအဖြတ်အပါအဝင် ပြိုင်ပွဲကြီးတွင် Break Holds မည်မျှရှိနိုင်ကြောင်း မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းနိုင်ပါက အလောင်းအစား အနိုင်ရပါမည်။ အကျော့အားလုံးရှိ Break Holds အားလုံးကို လုပ်ဆောင်သော မည်သည့်ဇာတ်ကောင်ကိုမဆို ရေတွက်ပါမည်။
- ဇာတ်ကောင်၏ Break Holds စုစုပေါင်း - ဇာတ်ကောင်ယှဉ်ပြိုင်သော အကျော့အားလုံးအပါအဝင် ပြိုင်ပွဲကြီးတွင် ရွေးချယ်ထားသောဇာတ်ကောင်က Break Holds မည်မျှလုပ်ဆောင်နိုင်ကြောင်းကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းနိုင်ပါက အလောင်းအစား အနိုင်ရပါမည်။ ရွေးချယ်ထားသော ဇာတ်ကောင်က လုပ်ဆောင်သည့် Break Holds များကိုသာ ရေတွက်ပါမည်။
- ပြိုင်ပွဲကြီးတွင် တိုက်ခိုက်ချိန် စုစုပေါင်း - တတိယနေရာ အဆုံးအဖြတ်အပါအဝင် ပြိုင်ပွဲကြီးတွင် အကျော့အားလုံး၏ စုစုပေါင်းကြာချိန်ကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းနိုင်ပါက အလောင်းအစား အနိုင်ရပါမည်။
- ဇာတ်ကောင်၏ တိုက်ခိုက်ချိန် စုစုပေါင်း - ဇာတ်ကောင်ယှဉ်ပြိုင်သော အကျော့များအားလုံးအပါအဝင် ပြိုင်ပွဲကြီးတွင် ရွေးချယ်ထားသော ဇာတ်ကောင်၏ အကျော့အားလုံးစုစုပေါင်း ကြာချိန်ကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းနိုင်ပါက အလောင်းအစား အနိုင်ရပါမည်။

11.196. Pickleball

1. ပွဲစဉ်တစ်ခုတွင် ပွဲစဉ်ငယ် သုံးပွဲ ပါဝင်ပြီး နှစ်ကြိမ်နိုင်ရန် ကစားရမည်။
2. ဂိမ်းကို 11 ပွိုင့်အထိ ကစားပါမည်။ စပေးသူ အနိုင်ရခြင်းနှင့် ၎င်းတို့၏ပြိုင်ဘက် အမှားအတွက် စပေးသည့်အသင်းကိုသာ ပွိုင့်များ ချီးမြှင့်ပါမည်။ 11 ပွိုင့်ရသည့် ပထမဆုံး အသင်းကို အနိုင်ရသူအဖြစ် ကြေငြာပါမည်။ ရမှတ်သည် 10:10 အဆင့်တွင် ရှိပါက၊ အသင်းတစ်သင်းမှ 2 ပွိုင့် အသာစီး မရမချင်း ဂိမ်းကို ဆက်ကစားရပါမည်။
3. ကစားပွဲတစ်ခုကို စတင်သော်လည်း အကြောင်းပြချက်တစ်ခုခုကြောင့် မပြီးဆုံးပါက (ဥပမာ- ဂိမ်းမှ ယှဉ်ပြိုင်သူအား ထုတ်ပယ်ခြင်း သို့မဟုတ် အရည်အချင်းမမီခြင်း)၊ နှောင့်ယှက်ခံရသော ပြိုင်ပွဲအချိန်အလိုက် ပြိုင်ပွဲပုံစံအပေါ်မူတည်၍ ရလဒ်အားလုံးပေါ်ရှိ အလောင်းအစားများကို အတိအကျ ဆုံးဖြတ်တွက်ချက်ပါမည် (ဥပမာ- ပထမပွဲငယ်၏ရလဒ်၊ ပထမပွဲငယ် စုစုပေါင်း)။ အခြားလောင်းကြေးများ အားလုံးကို 1.00 ပေါက်ကြေးအဖြစ် ရှင်းပေးမည်။

11.197. Killer Joker

1. ဖဲတစ်ထုပ်တွင် (6 မှ A အထိ) နှင့် ဂျိုကာများ 2 (အနက်နှင့် အနီ) 36 ကတ် ပါဝင်သည်။
 - ကစားသမား 1 ကို အနက်ရောင် ဖဲကတ်များ (ကလပ်များ နှင့် စပိတ်များ) ကို ချထားပေးပါမည်
 - ကစားသမား 2 ကို အနီရောင် ဖဲကတ်များ (ဟာ့ထ်များ နှင့် ခိုင်းမွန်းများ) ကို ချထားပေးပါမည်
 - ဂျိုကာတစ်ခု မပေါ်လာမချင်း ဖဲထုပ်မှ ကတ်များကို ဆွဲရပါသည်။ ကတ်အများဆုံး ရရှိသည့် ကစားသမားက အနိုင်ရပါမည် (သရေပုံစံဖြင့် ဂိမ်းကို အဆုံးသတ်နိုင်သည်။)
2. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကိုလက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ ဝတ်ဆိုင်၏ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်ကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံမှ အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။ ဆော့ဖ်ဝဲ ချို့ယွင်းချက် ဖြစ်စဉ်တွင်၊ ဂိမ်း အနှောင့်အယှက်ဖြစ်နိုင်ပြီး၊ မတွက်ချက်ရသေးသော လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြန်အမ်းပါမည် (ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် တွက်ချက်ပါမည်)။
3. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - စုစုပေါင်း
 - ကတ်စုစုပေါင်း
 - ညီမျှသော ပွိုင့်များ

11.198. SETTE E MEZZO

1. ဂိမ်းသည် လေးစုံတွင် ဖဲကတ် 40 ကို အသုံးပြုသည်။ ဂိမ်းအစတွင် ကတ်နှစ်ခုကို ဝေထားသည်- ကစားသမားတစ်ဦး (မျက်နှာဖော်ထားသော)သို့ တစ်ခုနှင့် ဖဲဝေသူ (မျက်နှာဖွက်ထားသော)သို့ တစ်ခု။ ကစားသမားသည် ကတ်များ ဆွဲ မဆွဲကို ဆုံးဖြတ်ရမည်။ ကစားသမား ပြီးနောက် ဖဲဝေသူက ကတ်များကို ရွေးချယ်ပါမည်။ ကစားသမားသည် ဖဲဝေသူထက် 7.5 ပွိုင့်မကျော်ဘဲ ပွိုင့်များ ရရှိရမည်။ ကစားသမားနှင့် ဖဲဝေသူနှစ်ဦးလုံးသည် တူညီသောပွိုင့်များ ရရှိပြီး ကစားသမားသည် အနိုင်ရကတ်ပေါင်းစည်းမှုကို မရရှိပါက (ကတ်ပေါင်းစည်းမှုများကို ကြည့်ပါ)၊ ဖဲဝေသူ အနိုင်ရပါမည်။ ကစားသမားနှင့် ဖဲဝေသူနှစ်ဦးစလုံးသည် 7.5 ပွိုင့်များ ရရှိပါက၊ မည်သူမဆို အမြင့်ဆုံးအဆင့်သတ်မှတ်ချက် ပေါင်းစည်းမှုရှိသူက အနိုင်ရသည်။ ကတ်နံပါတ်တစ်ခုခုဖြင့် ကစားသမားသည် 8 မှတ် သို့မဟုတ် ပွိုင့်အများစု ရရှိပါက၊ သူ/သူမသည် ကျော်လွန်မှုဖြစ်သွားသောကြောင့် ရှုံးသည်။ ကစားသမားမဟုတ်ဘဲ ဖဲဝေသူက ကျော်လွန်သွားပါက၊ ကစားသမား အနိုင်ရပါမည်။ ခိုင်းမွန်းကင်းသည် လက်ဝယ်တွင် အကျိုးအမြတ်တန်ဖိုးအများဆုံး ကတ် ဖြစ်သည်။
 - ဖဲကတ် 40 တွင် အဆင့်သတ်မှတ်ချက်- 2၊ 3၊ 4၊ 5၊ 6၊ 7၊ J၊ Q၊ K၊ A။
 - ၎င်းတို့၏ အဆင့်သတ်မှတ်ချက်အလိုက် ကတ်တန်ဖိုး- 2၊ 3၊ 4၊ 5၊ 6၊ 7၊ 0.5၊ 0.5၊ 0.5၊ 1။
 - ကတ်ပေါင်းစည်းမှု အဆင့်သတ်မှတ်ချက်-
 - Sette e Mezzo Classic- နှစ်ကတ်ထက်ပိုသော ကတ်များဖြင့် 7.5 ပွိုင့်။
 - Sette e Mezzo Reale- နှစ်ကတ်ဖြင့် 7.5 ပွိုင့်၊ တစ်ကတ်သည် ခုနစ်ဖြစ်ပြီး အခြားအရပ်ကတ် (K၊ Q၊ J)။
 - Sette et Mezzo Realissimo - 7.5 ပွိုင့်ဖြင့် နှစ်ကတ်၊ တစ်ကတ်သည် ခိုင်းမွန်းကင်း ဖြစ်သည်။

- Sette et Mezzo Doppio 7- ခုနစ် နှစ်ခု (ဤကတ်ပေါင်းစည်းမှုသည် 7.5 ပွိုင့်တန်သည်။)
- 2. အလောင်းအစားများ လက်ခံနေစဉ်အတွင်း ဝန်ထမ်း သို့မဟုတ် ဆော့ဝဲလ်ချွတ်ယွင်းချက် ဖြစ်စဉ်တွင် (ထင်ရှားသော ပေါက်ကြေးရိုက်နှိပ်မှု၊ အနေအထားအမျိုးမျိုးတွင် ပေါက်ကြေးမကိုက်ညီမှု) သို့မဟုတ် လောင်းကြေးလွဲမှားမှု အတည်ပြုထားသည့် အငြင်းပွားဖွယ်ရာများ၊ လောင်းကစားကုမ္ပဏီမှ ဤအလောင်းအစားကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။ ဆော့ဖ်ဝဲ ချို့ယွင်းချက် ဖြစ်စဉ်တွင်၊ ဂိမ်း အနှောင့်အယှက်ဖြစ်နိုင်ပြီး၊ မတွက်ချက်ရသေးသော လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြန်အမ်းပါမည်။
- 3. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-:
 - အနိုင်ရခြင်း၊
 - စုစုပေါင်း၊
 - ကျော်လွန်ခြင်း၊
 - စုစုပေါင်းကတ်များ၊
 - ကတ်ပေါင်းစည်းမှု။

Royal Sette e Mezzo

1. ဤဂိမ်းသည် လေးစုံပါသော 40-ကတ် ဖဲအုပ်ကို အသုံးပြုသည်။
 ကစားပွဲအစတွင် ကစားသမားနှင့် ဖဲကတ်ဝေသူမှ တစ်ကတ်စီ ဆွဲရသည်။ ထို့နောက် လိုချင်သည်အထိ သို့မဟုတ် အမှတ်လွန်သည့်အထိ (7.5 ပွိုင့်ထက် ကျော်လွန်) ကတ်များကို ဆွဲသည်။
 ကစားသမားတစ်ဦးသည် Royal Sette e Mezzo ရရှိပါက သူတို့ အနိုင်ရသည် (ဖဲဝေသူသည် မည်သည့်ကတ်မှ ထပ်မံဆွဲရပါ)။ ကစားသမားက သူ၏ကတ်များကို ဆွဲပြီးလျှင် ဖဲဝေသူက စဆွဲသည်။
 ၎င်းတို့တွင် 5 ပွိုင့်ထက် နည်းလျှင် သို့မဟုတ် ကစားသမားတွင် 7.5 ပွိုင့်ရှိလျှင်ကတ်များကို ဆွဲရမည်။
 ၎င်းတို့၏ ပထမကတ်သည် စပိတ်ကင်းဖြစ်လျှင် နောက်ထပ်တစ်ကတ် ဆွဲရမည်။ ဖဲဝေသူ အမှတ်လွန်လျှင် ရပ်ရမည်။ ဖဲဝေသူတွင် 5 ပွိုင့်နှင့်အထက် ရှိလျှင် သို့မဟုတ် ကစားသမားက 7.5 ပွိုင့်ထက်နည်းလျှင် ဖဲဝေသူက ရပ်တန့်နိုင်သည်။ အမှတ်လွန်သည့် မည်သူမဆို ပွဲရှုံးသည်။ ကစားသမားနှင့် ဖဲဝေသူနှစ်ဦးစလုံးက ပွိုင့်တူညီကြလျှင် ကစားပွဲသည် သရေဖြင့် အဆုံးသတ်မည်။ ၎င်းတို့တွင် Royal Sette e Mezzo (ကစားပွဲတွင် အားအကောင်းဆုံးလက်ဖြစ်ပြီး ဖဲဝေသူနှင့် ကစားသမားက အမှတ်တူညီသော်မှ အနိုင်ရသည်) မရှိကြသကဲ့သို့ အမှတ်များသည် 5-5 (ဖဲဝေသူ အနိုင်ရသည်) မဖြစ်ရပါ။ အခြားကိစ္စများတွင် အများဆုံး ပွိုင့်ရရှိသူသည် အနိုင်ရသူ ဖြစ်သည်။
 ကင်းစပိတ်သည် အဖိုးတန်ဆုံး ကတ် (ဥပမာ၊ ကင်းစပိတ်တစ်ကတ်နှင့် အောင်တစ်ကတ်သည် 7 ပွိုင့်ဖြစ်သော်လည်း ကင်းစပိတ်၊ အောင်နှင့် ဂျက်များ ပေါင်းမိလျှင် 7.5 မှတ်) ဖြစ်သည်။
 - ကတ် 40 ကတ်ထဲတွင် ကတ်များ အဆင့်သတ်မှတ်ခြင်း- 2, 3, 4, 5, 6, 7, J, Q, K, A
 - ၎င်းတို့၏ အဆင့်သတ်မှတ်ချက်အလိုက် ကတ်တန်ဖိုး- 2, 3, 4, 5, 6, 7, 0.5, 0.5, 0.5, 1
2. Royal Sette e Mezzo - 7.5 ပွိုင့်ဖြင့် နှစ်ကတ်၊ တစ်ကတ်သည် စပိတ်ကင်း ဖြစ်သည် (ဥပမာ၊ စပိတ်ကင်းနှင့် 7 သို့မဟုတ် စပိတ်ကင်းနှင့် ဂျက်)။
3. Partita Perfetta - ကစားသမားနှင့် ဖဲဝေသူနှစ်ဦးစလုံးက ၎င်းတို့၏ ပထမကတ်ကို ဆွဲကြပြီး အမှတ်တူညီကြလျှင် ဖြစ်သည်။ ဤပေါင်းစပ်မှုအတွက် ဖြစ်နိုင်ခြေပုံစံကွဲ သုံးခုရှိသည်-
 - မျိုးတူနှစ်ကတ် - A မှ 6 အထိ (ဥပမာ ကစားသမားနှင့် ဖဲဝေသူနှစ်ဦးစလုံးက အောင်တစ်ကတ်စီ ရကြသည် သို့မဟုတ် 6 တစ်ကတ်စီ ရသည်)
 - မျိုးတူနှစ်ကတ် - ပုံကတ် (ဥပမာ ကစားသမားနှင့် ဖဲဝေသူနှစ်ဦးစလုံးက ဂျက်တစ်ကတ်စီ ရကြသည်။ အောင်အား ပုံကတ်အဖြစ် မသတ်မှတ်ပါ)
 - မျိုးတူနှစ်ကတ် - 7 (ဥပမာ ကစားသမားနှင့် ဖဲဝေသူနှစ်ဦးစလုံးက ခုနစ် တစ်ကတ်စီ ရကြသည်)
4. Mano di Poker - ကစားသမားက ဆွဲသော ပထမနှစ်ကတ်၏ ပိုကာပေါင်းစပ်မှုနှင့် ဖဲဝေသူက ဆွဲသော

ပထမကတ်၏ ပိုကာပေါင်းစပ်မှု။ ဤပေါင်းစပ်မှုအတွက် ဖြစ်နိုင်ခြေပုံစံကွဲ ငါးခုရှိသည်-

- အစဉ်လိုက်ကတ် - ဖြစ်နိုင်သော ပေါင်းစပ်မှုအားလုံး- 234, 345, 456, 567, JQK, QKA
- အပွင့်တူ - အပွင့်တစ်မျိုးတည်းမှ ကတ်သုံးကတ်
- မျိုးတူသုံးကတ် - ကတ်သုံးကတ်လုံးသည် တန်ဖိုး တူကြသည် (333, JJJ)
- အစဉ်လိုက် အပွင့်တူ
- တော်ဝင်အပွင့်တူ - အပွင့်တစ်မျိုးတည်းမှ QKA

5. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကိုလက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ ဝတ်ဆိုင်၏ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်ကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံမှ အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။ ဆော့ဖ်ဝဲ ချို့ယွင်းချက် ဖြစ်စဉ်တွင်၊ ဂိမ်းတွင် အနှောင့်အယှက်များ ဖြစ်လာနိုင်ပြီး၊ မတွက်ချက်ရသေးသော လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြန်အမ်းပါမည်။

6. အောက်ပါ အလောင်းအစား အမျိုးအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-

- အနိုင်
- စုစုပေါင်း
- အမှတ်လွန်
- စုစုပေါင်းကတ်များ
- ကတ်ပေါင်းစပ်မှု

11.199. BIGRUMBLEBOXING. CREED CHAMPIONSHIP

1. BigRumbleBoxing သည် ကစားသမားပေါင်းစုံမှ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပြီး လက်ငှေ့ထိုးသတ်ရသော ပုံရိပ်ယောင်ဂိမ်း ဖြစ်သည်။
2. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် တွက်ချက်ရှင်းပေးပါသည်။
3. တစ်ဦးချင်း အလောင်းအစားတစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးကို လောင်းကစားရုံက ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. ဂိမ်းကြာမြင့်ချိန်သည် ကစားသမားအနိုင်ရသည့် အချိန်ကာလပေါ်တွင် မူတည်သည်။ ဂိမ်းတစ်ခုစီကို အကျော့များ ခွဲထားပြီး ကစားသမားတစ်ဦး 5 ကျော့ မနိုင်မချင်း ဆက်ကစားနိုင်သည်။ အကျော့တစ်ခုစီသည် 90 စက္ကန့်အထိ ကြာသည်။
6. အောက်ပါနည်းလမ်းတစ်ခုခုဖြင့် ကစားသမားများသည် အကျော့တစ်ခုတွင် အနိုင်ရနိုင်သည်-
 - ၎င်းတို့၏ပြိုင်ဘက်ထက် လဲကျမှု အကြိမ်ရေ ပိုနည်းခြင်းဖြင့်
 - ၎င်းတို့၏ပြိုင်ဘက်ကို 3 ကြိမ် အလဲထိုးခြင်းဖြင့် (အကွာအဝေးစည်းအတွင်း အကျော့အနိုင်ရမှု)
 - ကစားသမားနှစ်ဦးစလုံး တူညီသော လဲကျမှုအရေအတွက် ရှိသည့်နေရာတွင် ကျန်းမာရေးသက်တမ်း ပိုမိုကျန်ရှိနေခြင်း။
7. အောက်ပါတို့ကို လဲကျမှုအဖြစ် သတ်မှတ်သည်- ကစားသမားသည် ပတ္တမြားပေါ်သို့ ကျပြီး နောက်ပြန်ရေတွက်မှု စတင်သောအခါ၊ လဲကျမှုတစ်ခုအဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်။ လဲကျခြင်းရေတွက်မှုသည် ကစားသမားတစ်ဦးစီ လဲကျသော အကြိမ်အရေအတွက်ကို ပြသသည်။
8. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊

အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်ကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲငွေစာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ ကုမ္ပဏီသည် အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။

9. လောင်းကြေးများကို ပွဲစဉ်နှင့် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု မစတင်မီ လက်ခံပါသည်။ BigRumbleBoxing ပွဲစဉ်များကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ထားပါသည်။
10. ရရှိနိုင်သော အလောင်းအစားများ။
 - အနိုင်ရသူ
 - နှစ်ဆအခွင့်အရေး
 - စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - ကစားသမား တစ်ဦးချင်း စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - အကျော့တွင် အနိုင်ရသည်
 - အကျော့တွင် အချိန်အားဖြင့် အနိုင်ရသည် (အကျော့သည် အကွာအဝေးတစ်ခု ရောက်ပါက)
 - အကျော့အချိန်
 - အကျော့အတွင်း လဲကျမှု အရေအတွက်
 - အကျော့အတွင်း စုစုပေါင်း လဲကျမှုများ
 - အကျော့အတွင်း ပထမလဲကျချိန် (လဲကျမှုမရှိသည့် ပွဲတွင် ရှုံးခြင်း)
 - အကျော့အတွင်း နောက်ဆုံး လဲကျချိန် (လဲကျမှုမရှိသည့် ပွဲတွင် ရှုံးခြင်း)

ဂိမ်း၏ အချက်အလက်အကျဉ်းချုပ်-

(5-3) - ရမှတ်အကျဉ်းချုပ် (ကစားသမား 1 က 5 ကျော့ အနိုင်ရသည်၊ ကစားသမား 2 က 3 ကျော့ အနိုင်ရသည်)

- အကျော့ 1- (69) (1) (0-3) (29၊69) - (69) သည် အကျော့ပြီးဆုံးချိန် ဖြစ်သည်။ (1) သည် ကစားသမား 1 က အကျော့အနိုင်ရသည်ကို ဆိုလိုသည်။ (0-3) သည် ကစားသမား 1 လဲကျမှုမရှိကြောင်း ဆိုလိုပြီး ကစားသမား 2 သည် 3 ကြိမ် လဲကျခဲ့ကြောင်း ဆိုလိုသည်။ (29၊69) သည် အကျော့တွင် ပထမဆုံးနှင့် နောက်ဆုံး လဲကျမှုအကြိမ်ရေများ ဖြစ်ကြသည်။
- အကျော့ 2- (90) (1) (2-2) (25၊81) - (90) သည် အကျော့ပြီးဆုံးချိန် ဖြစ်သည်။ (1) သည် ကစားသမား 1 က အကျော့အနိုင်ရသည်ကို ဆိုလိုသည်။ (အကျော့အဆုံးတွင် အသက်များစွာ ကျန်နေသေးသည်။) (2-2) သည် ကစားသမား 1 က နှစ်ကြိမ်လဲကျကြောင်း ဆိုလိုပြီး ကစားသမား 2 သည်လည်း နှစ်ကြိမ် လဲကျခဲ့ကြောင်း ဆိုလိုသည်။ (25၊81) သည် အကျော့တွင် ပထမဆုံးနှင့် နောက်ဆုံး လဲကျမှုအကြိမ်ရေများ ဖြစ်ကြသည်။
- အကျော့ 3- (90) (2) (2-1) (34၊83) - (90) သည် ပထမအကျော့ပြီးဆုံးချိန် ဖြစ်သည်။ (2) သည် ကစားသမား 2 က အကျော့အနိုင်ရသည်ကို ဆိုလိုသည်။ (2-1) သည် ကစားသမား 1 က နှစ်ကြိမ် လဲကျကြောင်း ဆိုလိုပြီး ကစားသမား 2 သည် တစ်ကြိမ် လဲကျခဲ့သည်။ (34၊83) သည် အကျော့တွင် ပထမဆုံးနှင့် နောက်ဆုံး လဲကျမှုအကြိမ်ရေများ ဖြစ်ကြသည်။
- အကျော့ 4- (90) (1) (1-2) (35၊67) - (90) သည် ပထမအကျော့ပြီးဆုံးချိန် ဖြစ်သည်။ (1) သည် ကစားသမား 1 က အကျော့အနိုင်ရသည်ကို ဆိုလိုသည်။ (1-2) သည် ကစားသမား 1 တစ်ကြိမ် လဲကျကြောင်း ဆိုလိုပြီး ကစားသမား 2 သည် နှစ်ကြိမ် လဲကျခဲ့သည်။ (35၊67) သည် အကျော့တွင် ပထမဆုံးနှင့် နောက်ဆုံး ရှုံးထွက်အကြိမ်ရေများ ဖြစ်ကြသည်။
- အကျော့ 5- (90) (2) (2-0) (39၊65) - (90) သည် ပထမအကျော့ပြီးဆုံးချိန် ဖြစ်သည်။ (2) သည် ကစားသမား 2 က အကျော့အနိုင်ရသည်ကို ဆိုလိုသည်။ (2-0) သည် ကစားသမား 1 နှစ်ကြိမ် လဲကျကြောင်း ဆိုလိုပြီး ကစားသမား 2 သည် မလဲကျခဲ့ပါ။ (39၊65) သည် အကျော့တွင် ပထမဆုံးနှင့် နောက်ဆုံး လဲကျမှုအကြိမ်ရေများ ဖြစ်ကြသည်။

- အကျော့ 6- (90) (1) (1-2) (33၊88) - (90) သည် အကျော့ပြီးဆုံးချိန် ဖြစ်သည်။ (1) သည် ကစားသမား 1 က အကျော့အနိုင်ရသည်ကို ဆိုလိုသည်။ (1-2) သည် ကစားသမား 1 က တစ်ကြိမ် လဲကျကြောင်း ဆိုလိုပြီး ကစားသမား 2 သည် နှစ်ကြိမ် လဲကျခဲ့သည်။ (33၊88) သည် အကျော့တွင် ပထမဆုံးနှင့် နောက်ဆုံး လဲကျမှုအကြိမ်ရေများ ဖြစ်ကြသည်။
- အကျော့ 7- (90) (2) (2-0) (34၊62) - (90) သည် အကျော့ပြီးဆုံးချိန် ဖြစ်သည်။ (2) သည် ကစားသမား 2 က အကျော့အနိုင်ရသည်ကို ဆိုလိုသည်။ (2-0) သည် ကစားသမား 1 က နှစ်ကြိမ် လဲကျကြောင်း ဆိုလိုပြီး ကစားသမား 2 သည် မလဲကျခဲ့ပါ။ (34၊62) သည် အကျော့တွင် ပထမဆုံးနှင့် နောက်ဆုံး လဲကျမှုအကြိမ်ရေများ ဖြစ်ကြသည်။
- အကျော့ 8- (90) (1) (1-2) (32၊81) - (90) သည် အကျော့ပြီးဆုံးချိန် ဖြစ်သည်။ (1) သည် ကစားသမား 1 က အကျော့အနိုင်ရသည်ကို ဆိုလိုသည်။ (1-2) သည် ကစားသမား 1 က တစ်ကြိမ် လဲကျကြောင်း ဆိုလိုပြီး ကစားသမား 2 သည် နှစ်ကြိမ် လဲကျခဲ့သည်။ (32၊81) သည် အကျော့တွင် ပထမဆုံးနှင့် နောက်ဆုံး လဲကျမှုအကြိမ်ရေများ ဖြစ်ကြသည်။
ဖြစ်ပေါ်လာမှု မရှိသည့် အကျော့တွင် အလောင်းအစား တင်ထားသော ပွဲ၌ (ရမှတ်သည် 4-3 ဖြစ်ပြီး အလောင်းအစားသည် အကျော့ 9 တွင် အလောင်းအစားတင်ပါက၊ တိုက်ခိုက်မှုသည် 5-3 ရမှတ်ဖြင့် အဆုံးသတ်မည်ဖြစ်ပြီး စုစုပေါင်း 8 ကျော့ ကစားထားပါသည်။) လောင်းကြေး ပြန်အမ်းပါမည်။

11.200. FRISBEE

1. ပွဲတစ်ခု၌ တစ်ခုလျှင် 12 မိနစ်စီဖြင့် လေးပိုင်း ပါဝင်သည်။
2. အကယ်၍ ပွဲသည် သရေပွဲအနေဖြင့် အဆုံးသတ်ပါက၊ ငါးမိနစ် အချိန်ပို ကစားပါမည်။
3. အချိန်ပို ကစားပြီးနောက် ရမှတ်သည် နဂိုအတိုင်းရှိနေပါက၊ ဒုတိယမြောက် အချိန်ပို ကစားပြီး ပထမဆုံး ပွိုင့်များရရှိသည့် အသင်းက အနိုင်ရရှိပါမည်။
4. ပွဲများရှိ အလောင်းအစားများကို အချိန်ပိုတွင် ထည့်သွင်းစဉ်းစားခြင်းဖြင့် လက်ခံထားပါသည်။

11.201. Crystal

1. ဂိမ်းတွင် နှစ်ကျော့ ပါဝင်သည်။ အကျော့တစ်ခုစီ၏ အစတွင် 7x7 ဂိမ်းမျက်နှာပြင်၏ ထိပ်မှ ခရစ်စတယ်များ ကျလာမည်။
အနိုင်ရမည့် ပေါင်းစည်းမှုတစ်ခုခု ဖြစ်ပေါ်လာပါက၊ ဆိုလိုသည်မှာ 5 ခု သို့မဟုတ် ထို့ထက်ပိုသော အရောင်တူ ခရစ်တယ်နယ်မြေသည် အခြားတစ်ခုနှင့် ဘေးတိုက် နှင့်/သို့မဟုတ် ဒေါင်လိုက် ကပ်လျက် ရှိပါက၊ ထိုသို့ ကျရောက်မှုကို အနိုင်ရမှုတစ်ခုအဖြစ် စာရင်းသွင်းပြီး အကျော့ကို ဆက်ကစားပါမည်။ အနိုင်ရ ခရစ်စတယ်များကို ဂိမ်းမျက်နှာပြင်မှ ဖယ်ရှားပြီး နေရာလွတ်များကို ထိပ်မှကျလာသော ခရစ်စတယ်အများစုဖြင့် ဖြည့်ပါမည်။
2. ခရစ်စတယ် အနိုင်ရမည့် ပေါင်းစည်းမှုများ မဖြစ်ပေါ်ပါက အကျော့ကို အဆုံးသတ်ပါမည်။
အရောင်မတူသည့် ခရစ်စတယ် 6 မျိုး ရှိသည်။ ကစားသမား 1 သည် အနီ၊ လိမ္မော်နှင့် အဝါရောင်ခရစ်စတယ်များ ပေါင်းစည်းခြင်းအတွက် ပွိုင့်များကို ရရှိပါမည်။ ကစားသမား 2 သည် အပြာ၊ နက်ပြာနှင့် ခရမ်းရောင်ခရစ်စတယ်များ ပေါင်းစည်းခြင်းအတွက် ပွိုင့်များကို ရရှိပါမည်။
ခရစ်စတယ်များသာမက၊ ဂိမ်းသည် အထူးဒြပ်ပစ္စည်းတစ်ခုကို အသားပေးသည် - အထူးသင်္ကေတ (ကျိုင်တစ်ခုအဖြစ် ပေါ်လာသည်) - ၎င်းသည် အနိုင်ရပေါင်းစည်းမှုတစ်ခု ပြုလုပ်ရန် အရောင်ခရစ်စတယ်တစ်ခုခုအဖြစ် အသုံးဝင်နိုင်သည်။ အနိုင်ရမည့် ပေါင်းစည်းမှုများအတွက် ပွိုင့်များကို

အောက်ပါဖော်ပြချက်အရ အခြေပြု၍ ထည့်သွင်းထားသည်- * ပေါက်ကြေး ပေါင်းစည်းမှုတွင် ငြိပ်ပစ္စည်းအရေအတွက်၊ အကျောနှစ်ခုအဆုံးတွင် အများဆုံး ပွိုင့်ရရှိသော ကစားသမားသည် အနိုင်ရသူ ဖြစ်သည်။ ကစားသမားနှစ်ဦးလုံးသည် ပွိုင့်အရေအတွက် တူပါက၊ ရလဒ်သည် သရေ ဖြစ်ပါမည်။

3. ပေါက်ကြေးများ-

- အနီရောင် ခရစ်စတယ်များ- 5 - 1.00၊ 6 - 1.00၊ 7 - 1.00၊ 8 - 1.00၊ 9+ - 1.00
- လိမ္မော်ရောင် ခရစ်စတယ်များ- 5 - 1.00၊ 6 - 3.00၊ 7 - 3.00၊ 8 - 3.00၊ 9+ - 5.00
- အဝါရောင် ခရစ်စတယ်များ- 5 - 2.00၊ 6 - 3.00၊ 7 - 4.00၊ 8 - 5.00၊ 9+ - 6.00
- အပြာနု ခရစ်စတယ်များ- 5 - 1.00၊ 6 - 1.00၊ 7 - 1.00၊ 8 - 2.00၊ 9+ - 3.00
- နက်ပြာ ခရစ်စတယ်များ- 5 - 1.00၊ 6 - 2.00၊ 7 - 3.00၊ 8 - 4.00၊ 9+ - 5.00
- ခရမ်းရောင် ခရစ်စတယ်များ- 5 - 2.00၊ 6 - 2.00၊ 7 - 3.00၊ 8 - 3.00၊ 9+ - 10.00

4. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကိုလက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ ဝတ်ဆိုင်၏ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်ကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံမှ အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။ ဆော့ဖ်ဝဲ ချို့ယွင်းချက် ဖြစ်စဉ်တွင်၊ ဂိမ်း အနှောင့်အယှက်ဖြစ်နိုင်ပြီး၊ မတွက်ချက်ရသေးသော လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြန်အမ်းပါမည်။

5. အောက်ပါ အလောင်းအစား အမျိုးအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-

- အနိုင်ရသူ
- နှစ်ဆအခွင့်အရေး
- စုစုပေါင်း
- ဟန်းဒီကပ်
- ရမှတ်အရေအတွက်အမီအကျ
- ရစ်စတယ်အများစု ပေါင်းစည်းခြင်းတွင် ငြိပ်ပစ္စည်းအရေအတွက် စုစုပေါင်း အတိအကျ (အနိုင်ရမည့် ပေါင်းစည်းမှုများ မရှိပါက၊ ဤအလောင်းအစားရှိ လောင်းကြေး ဆုံးရှုံးပါမည်)
- အနိုင်ရမည့် ကျဆင်းမှုစုစုပေါင်း အတိအကျ
- အနိုင်ရမည့် ကျဆင်းမှု စုစုပေါင်း
- ပေါင်းစည်းမှု စုစုပေါင်း အတိအကျ
- ပေါင်းစည်းမှု စုစုပေါင်း

11.202. ShortStrike ပြိုင်ပွဲ

1. ကစားသမားနှစ်ဦးသည် ဂိုးသမားတစ်ဦးတည်းမှ တာဝန်ယူထားရသော 5x2m ဂိုးတွင် 9m အဝေးမှ အလှည့်ကျပစ်ခတ်လျက် ဂိမ်းကို ယှဉ်ပြိုင်ရသည်။
2. ပစ်ခတ်မှု မပြုလုပ်မီ ဂိုးသမားသည် ဂိုးစည်းမှ မထွက်ခွာရပါ။
3. ပွဲတစ်ခုတွင် 5 မိနစ်စီ နှစ်ပိုင်း ပါဝင်သည်။
 - အချိန်မပြီးဆုံးမီနှင့် မပစ်ခတ်မီ ဘောလုံးကို ကစားသမားက သတ်မှတ်နေရာတွင် ထားသည်။
 - ပွဲ၏ တစ်ဝက် သို့မဟုတ် ပွဲချိန်အတွင်း ကစားသမားများသည် အခြားကစားသမားထက် တစ်ချက် လျော့ရိုက်ပါက၊ ပွဲတစ်ဝက် သို့မဟုတ် ပွဲအပြီးတွင် ၎င်းတို့၏ ပြိုင်ဘက်ကလည်း ရိုက်ရပါမည်။

- ကစားသမားနှစ်ဦးစလုံးမှ ပြိုင်ပွဲတစ်ဝက်နှင့် ပွဲအတွင်း ရိုက်ချက်အရေအတွက်သည် တစ်ခုလုံးနှင့် တူညီရပါမည်။
- 4. ယှဉ်ပြိုင်သူသည် ဆေးအကူလိုအပ်ခြင်း သို့မဟုတ် အကြောင်းပြချက်တစ်ခုခုကြောင့် မရိုက်နိုင်သည့် ပွဲစဉ်တွင် ပွဲစဉ်အချိန်ကိုသာ ရပ်တန့်ပါမည်။
- 5. နောက်ဆုံး ဝီစီမှုတ်ချိန်တွင် ဂိုးအများဆုံး ရရှိသော ကစားသမားသည် အနိုင်ရသူ ဖြစ်သည်။ ရမှတ်တူပါက ပွဲကို သရေအဖြစ် အဆုံးသတ်ပါမည်။
- 6. များကို ပြိုင်ပွဲကြီးတစ်ခု၏အစိတ်အပိုင်းအဖြစ် ကစားပါသည် (တစ်နည်းအားဖြင့် ထပ်ဆောင်းအချက်အလက်များ မဖော်ပြထားလျှင်)။ အခြားပြိုင်ဘက်ကို အနိုင်ရရန် အခြားပွဲစဉ်ကို အနိုင်ရသူက ကစားပါမည်။ သရေကျသည့် ပွဲတွင် ကစားသမားနှစ်ဦးစလုံးကို ဖယ်ထုတ်ပါသည်။

11.203. HyperBrawl

HyperBrawl သည် ကစားသမားပေါင်းစုံမှ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပြီး လက်ငှေ့ထိုးသတ်ရသော ပုံရိပ်ယောင်ဂိမ်း ဖြစ်သည်။

1. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် တွက်ချက်ရှင်းပေးပါသည်။
2. တစ်ဦးချင်း အလောင်းအစားတစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးကို လောင်းကစားရုံက ဆုံးဖြတ်သည်။
3. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
4. ဂိမ်းကြာချိန်သည် 2 သို့မဟုတ် 3 ကျော့ ဖြစ်ပြီး၊ ကစားချိန် စက္ကန့် 90 ပါဝင်သည်။ အသင်းတစ်သင်းသည် သရေပွဲ၌ အကျော့နှစ်ခုလုံး သို့မဟုတ် အကျော့တစ်ခုတွင် အနိုင်မရမချင်း ဂိမ်းကို ဆက်ကစားနိုင်သည်။
5. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်ကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ ကုမ္ပဏီသည် အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
6. လောင်းကြေးများကို ပွဲစဉ်နှင့် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု မစတင်မီ လက်ခံပါသည်။ HyperBrawl ပွဲများကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ထားပါသည်။
7. အောက်ပါ အလောင်းအစား အမျိုးအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - အနိုင်ရသူ
 - အကျော့တွင် အနိုင်ရသည်
 - အကျော့အသားပေးခြင်း
 - စုစုပေါင်း အကျော့ (အထက်၊ အောက်)
 - အသင်း စုစုပေါင်း အကျော့ (အထက်၊ အောက်)

11.204. Subsoccer

1. Subsoccer ၌ ကစားသမားနှစ်ဦးသည် အထူးသတ်မှတ်ပေးထားသော ဂိုးပေါက်များပါသည့် ကွင်းတွင် တစ်ဘက်နှင့်တစ်ဘက် ယှဉ်ပြိုင် ကစားရပြီး၊ ကစားသမားများသည် ထိုင်လျက် ဘောလုံးကစားကြသောနေရာ ဖြစ်သည်။
2. ကစားသမားများအား ၎င်းတို့၏ခြေထောက်များကို ကွင်း၏အခြားတစ်ဝက်အတွင်းသို့ ရွှေ့လျားရန်

ခွင့်မပြုပါ။ ကစားသမားတစ်ဦးသည် ထိုသို့ ပြုလုပ်လျှင် ဘောလုံးကို ၎င်းတို့၏ ပြိုင်ဘက်သို့ ပေးရပါသည်။

3. ပွဲတစ်ခုတွင် 5 မိနစ်စီ နှစ်ပိုင်း ပါဝင်သည်။
4. ယှဉ်ပြိုင်သူသည် ဆေးအကူလိုအပ်ခြင်း သို့မဟုတ် ဆက်မကစားနိုင်သည့် အကြောင်းပြချက်တစ်ခုခု (အလင်းရောင်ချို့တဲ့ခြင်း၊ စက်ကိရိယာ ချွတ်ယွင်းခြင်း) တို့ ဖြစ်ပေါ်ပါက၊ ပွဲစဉ်ရှိ ကစားချိန်ကိုသာ ရပ်တန့်ပါမည်။
5. နောက်ဆုံး ဝီစီမှုတ်ချိန်တွင် ဂိုးအများဆုံး ရရှိသော ကစားသမားသည် အနိုင်ရသူ ဖြစ်သည်။ ရမှတ်တူပါက၊ ပွဲကို သရေအဖြစ် အဆုံးသတ်ပါမည်။
6. ပွဲများကို ပြိုင်ပွဲကြီးတစ်ခု၏အစိတ်အပိုင်းအဖြစ် ကစားပါသည် (တစ်နည်းအားဖြင့် ထပ်ဆောင်းအချက်အလက်များ မဖော်ပြထားလျှင်)။ ကနဦးအနေဖြင့်၊ ကစားသမားတစ်ဦးစီက အခြားကစားသမားတိုင်းနှင့် အလှည့်ကျ ကစားပါသည်။ လူတိုင်း ကစားပြီးသည်နှင့်၊ အကြံပိုလ်လုပွဲနှင့် ဗိုလ်လုပွဲတို့ကို ကစားပါမည်။
7. ဘောလုံးစည်းမျဉ်းအားလုံးကို အခြေခံ၍ လောင်းကြေးများကို လက်ခံသည်။

11.205. Super Soccer Blast. ကမ္ဘာ့ဖလား

Super Soccer Blast တွင် ကစားသူအများအပြား၏ ဂိမ်းတိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ခြင်း ပါဝင်သည် (ဘောလုံး ပုံရိပ်ယောင်)။

1. လောင်းကြေးများ အားလုံးကို ပြိုင်ပွဲပြီးဆုံးချိန်တွင် ရှင်းပေးသည်။
2. ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
3. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
4. ပြိုင်ပွဲသည် 90 မိနစ် ကြာမြင့်သည်။ အချိန်ပို ကစားရနိုင်သည်။
5. ဝန်ထမ်းအဖွဲ့ဝင်များသည် အမှားအယွင်းများကျူးလွန်ပါက သို့မဟုတ် လောင်းကြေးလက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ချို့ယွင်းချက်တစ်ခုတစ်ရာ ဖြစ်ပေါ်ပါက (ဥပမာ- လောင်းကြေးများအတွင်း သိသာထင်ရှားသော လွှဲမှားမှုများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်ကဏ္ဍများနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) လောင်းကြေးများကို မှားယွင်းစွာ လက်ခံထားကြောင်း ညွှန်ပြချက် တွေ့ပါက လောင်းကစားရုံက ထို လောင်းကြေးများကို ပျက်ပြယ်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။
6. ပွဲမစတင်မီနှင့် တိုက်ရိုက်ပွဲများတွင် လောင်းကြေးများလက်ခံပါသည်။ Super Soccer Blast ပွဲစဉ်များကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ထားပါသည်။
7. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-

- အနိုင်ရခြင်း
- နှစ်ဆအခွင့်အရေး
- ဟန်းဒီကပ်
- စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း အထက်/အောက်
- စုစုပေါင်း စုံ/မ

11.206. Higher vs Lower

1. ကစားသမားနှစ်ဦးက တစ်ဘက်နှင့်တစ်ဘက် ယှဉ်ပြိုင်ကစားကြသည်။ ဂိမ်းတွင် အကျော့ သုံးကျော့ ပါဝင်သည်။ ဂိမ်းအစတွင် (အကြိုပွဲစဉ်တွင်) ကစားသမား 2 နံပါတ်စဉ် သုံးခု (1 နှင့် 99 အကြား) စခရင်၌ ကျပန်း ပေါ်လာပါမည်။
 - တစ်ကျော့စီ၏အစတွင်၊ ကစားသမား 1 ၏ ကျပန်းနံပါတ် (0 မှ 99 အကြားအပါအဝင်) သည် မျက်နှာပြင်တွင် ပေါ်လာပါမည်။
 - အကျော့အနိုင်ရသူသည် နံပါတ်မြင့်သော ကစားသမား ဖြစ်သည်။ ၎င်းတို့အား 1 ပွိုင့် ပေးပါမည် (သရေဖြစ်ပါက၊ တစ်ဦးမျှ အမှတ် မရရှိပါ)။
 - ပွိုင့်အများဆုံး ရရှိသော ကစားသမားသည် ဂိမ်းအနိုင်ရသူ ဖြစ်သည် (ပွိုင့်အရေအတွက် တူညီပါက၊ သရေပွဲအဖြစ် ကြေညာပါမည်)။
2. ဝန်ထမ်းအဖွဲ့ဝင်များသည် အမှားအယွင်းများကျူးလွန်ပါက သို့မဟုတ် လောင်းကြေးလက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ချို့ယွင်းချက်တစ်စုံတစ်ရာ ဖြစ်ပေါ်ပါက (ဥပမာ- လောင်းကြေးများအတွင်း သိသာထင်ရှားသော လွဲမှားမှုများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်ကဏ္ဍများနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) လောင်းကြေးများကို မှားယွင်းစွာ လက်ခံထားကြောင်း ညွှန်ပြချက် တွေ့ပါက လောင်းကစားရုံက ထို လောင်းကြေးများကို ပျက်ပြယ်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။
3. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - ကစားပွဲတစ်ခုလုံးတွင်-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - မှန်ကန်သော ရမှတ်
 - အကျော့ အနိုင်ရသူ
 - အကျော့တစ်ခုတွင်-
 - အနိုင်ရခြင်း
 - တစ်ဦးချင်းစုစုပေါင်း 1 စုံ/မ

11.207. TapeToTape Cup

1. Tape to Tape တွင် ထုတ်လွှင့်ဆဲ ကစားသမားပေါင်းစုံဂိမ်း (ဟော်ကီပုံရိပ်ယောင်) ပါဝင်သည်။
2. ပွဲစဉ်အပြီးတွင် လောင်းကြေးများအားလုံး ရှင်းပေးသည်။
3. တစ်ဦးချင်း ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် လောင်းကစားရုံက အများဆုံးလောင်းကြေးအစုကို ဆုံးဖြတ်သည်။
4. သုံးစွဲသူများကို အသိပေးဘဲ လောင်းကြေးအစု ကန့်သတ်ချက်များ ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. ဂိမ်းတစ်ခုစီသည် တစ်ပိုင်းလျှင် 2.5 မိနစ်စီဖြင့် 3 ပိုင်း ကြာမြင့်နိုင်သည်။
6. လောင်းကြေး လက်ခံချိန်တွင် အဖွဲ့ဝင် ဝန်ထမ်းများ အမှားကျူးလွန်ပါက သို့မဟုတ် ဆော့ဖ်ဝဲလ် ချို့ယွင်းမှု ဖြစ်ပေါ်ပါက (ဥပမာ- ပေါက်ကြေးများတွင် ထင်ရှားသော မှားယွင်းရိုက်နှိပ်မှုများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်ကဏ္ဍ နှင့် လောင်းကြေးစာရွက်စသည်တို့တွင် ပြသထားသော ပေါက်ကြေးများအကြား မကိုက်ညီမှုများ) သို့မဟုတ် လောင်းကြေးများ မှားယွင်းစွာ လက်ခံရရှိထားသည့် အခြားအမှတ်အသားများ ရှိပါက၊ လောင်းကစားရုံသည် ထိုလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာခွင့်ရှိသည်။
7. အကြိုပွဲစဉ်အပြင် တိုက်ရိုက်အလောင်းအစားများကိုပါ လက်ခံသည်။ Tape To Tape ပွဲစဉ်များကို အွန်လိုင်းတွင် ထုတ်လွှင့်ထားသည်။

8. ရရှိနိုင်သော အလောင်းအစားများမှာ-

- အနိုင်
- နှစ်ဆအခွင့်အရေး
- ဟန်းဒီးကတ်ဒ်
- စုစုပေါင်း (အပေါ် အောက်)
- စုစုပေါင်းအသင်း (အပေါ် အောက်)
- စုစုပေါင်း စုံ/မ

11.208. Power of Power

1. Power of Power သည် ကစားသမားများစွာဖြင့် တိုက်ရိုက်လွှင့် ကစားရသောဂိမ်း ဖြစ်သည်။
2. Doomsday ပြိုင်ပွဲသည် ကစားသမား လေးဦးပါ တိုက်ပွဲများ တိုက်ရိုက်လွှင့်ခြင်း ဖြစ်သည်။ အနိုင်ရရှိရန် အခြားကစားသမား၏ အခြေစိုက်စခန်း နှင့် အသက်ကို ဖျက်ဆီးပစ်ရန် လိုသည်။ တိုက်ပွဲအစမှ အချိန်စမှတ်ပြီး၊ Doomsday (ကစားသမားများ၏ အခြေစိုက်စခန်းများအားလုံး ဖျက်ဆီးခံရသောအခါ) အထိ ရေတွက်သည်။
3. ကစားသမားများ၏ ထိပ်တိုက်ရင်ဆိုင်မှုများ နှင့် ဂိမ်းအတွင်း လုပ်ဆောင်ချက် အခြေအနေများနှင့်ပတ်သက်၍ အလောင်းအစားများကို လက်ခံသည်။
4. နောက်ဆုံးအထိ အသက်ရှင်သူ (သို့) နောက်ဆုံးမှ သေဆုံးသော ကစားသမားသည် အနိုင်ရသူ ဖြစ်သည်။
5. အလောင်းအစား တစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးအစုကို လောင်းကစားရုံက ဆုံးဖြတ်သည်။
6. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်ကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
7. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများ ပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တစ်ခုခု (ဥပမာ- သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့် အပိုင်းနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်ရှိ ပေါက်ကြေးများအကြား ကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲပြောင်းစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများ ဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှု ရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက ၎င်းလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
8. တိုက်ရိုက်လွှင့် လောင်းကြေးများကိုသာ လက်ခံသည်။ ဂိမ်းများအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပေးပါသည်။
9. ရရှိနိုင်သော အလောင်းအစားများ-
 - အနိုင်ရသူ
 - နောက်ဆုံးနေရာ
 - ပိုမြင့်ရန်
 - စုစုပေါင်း သတ်ဖြတ်မှု
 - သေဆုံးမှု စုစုပေါင်း
 - ကစားသမား - သတ်ဖြတ်မှု စုစုပေါင်း
 - ကစားသမား - သေဆုံးမှု စုစုပေါင်း
 - ထောင်ထားသည့် ဗုံးစုစုပေါင်း
 - စနက်တံ ဖြုတ်ထားသော ဗုံးစုစုပေါင်း
 - ပေါက်ကွဲခဲ့သော အခြေစိုက်စခန်း စုစုပေါင်း
 - Doomsday ဖြစ်မှာလား
 - ကစားသမား၏ အခြေစိုက်စခန်း ပေါက်ကွဲသွားမှာလား

- အခြေစိုက်စခန်းကို ဖောက်ခွဲမည့်သူ
- သက်တမ်း

11.209. Undisputed

1. Undisputed ဆိုသည်မှာ ပုံရိပ်ယောင် လက်ဝှေ့ပွဲများ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှုကို ရည်ညွှန်းသည်။
2. တိုက်ခိုက်သူနှစ်ဦးအကြား တိုက်ပွဲများတွင် လောင်းကြေးများကို လက်ခံသည်။ လက်ဝှေ့ပွဲတစ်ပွဲသည် ၆ ချီ သို့မဟုတ် ပြိုင်ဘက်တစ်ဦးဦး (အလဲထိုး)ဆက်မထိုးနိုင်တော့သည့်အချိန်အထိ ကြာပါသည်။
3. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် တွက်ချက်ရှင်းပေးပါသည်။
4. ပြိုင်ဘက်အားအလဲထိုးနိုင်သည့်လက်ဝှေ့သမားကို အနိုင်ရရှိသူအဖြစ် သတ်မှတ်သည်။ ၆ ချီပြီးဆုံးသည်အထိ ကစားသမားနှစ်ဦးလုံး အလဲထိုးမခံရလျှင် အနိုင်ရရှိသူကို အမှတ်ဖြင့် နိုင်မှရွေးချယ်သည်။
5. အလောင်းအစား တစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးအစုကို လောင်းကစားရုံက ဆုံးဖြတ်သည်။
6. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်ကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
7. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများ ပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တစ်ခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့် အပိုင်းနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်ရှိ ပေါက်ကြေးများအကြား ကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများ ဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက ၎င်းလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
8. တိုက်ခိုက်ရေးသမားများအပေါ် လောင်းကြေးတင်ခြင်းကို တိုက်ရိုက်ပုံစံဖြင့်သာ လက်ခံသည်။ ဂိမ်းများအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပေးပါသည်။
9. ရရှိနိုင်သော အလောင်းအစားများ-
 - W1/X/W2
 - အလဲထိုးနိုင်မလား (ဟုတ်တယ် / မဟုတ်ဘူး)
 - ဒီအချို့မှာ အမှတ်စဉ် ရေတွက်ခံရမလား (ဟုတ်တယ် / မဟုတ်ဘူး)
 - အမှတ်စဉ် ရေတွက်ခံရမှု စုစုပေါင်း
 - အချို့ စုစုပေါင်း

11.210. ရူလက်

အမေရိကန် ရူလက်

1. ဂိမ်းတစ်ပွဲတွင် အလှည့် ငါးခု ပါဝင်သည်။ အလှည့်တစ်ခုတွင် 1 မှ 36 အထိ အနီ၊ အနက်ဂဏန်းများအပြင် 0 (သုည) နှင့် 00 (နှစ်ထပ်သုည) များကို ကျနိုင်သည်။ တစ်ခုတည်းပါသော ရူလက်ဘီးတွင် စုစုပေါင်းဂဏန်း 38 ခုပါဝင်သည်။ ဘီးသည် အနီရောင်ဂဏန်းပေါ်တွင် ရပ်တန့်ပါက ပထမကစားသမားသည် အမှတ်ရသည်။ အနက်ရောင်ဂဏန်းပေါ်တွင် ရပ်တန့်ပါက ဒုတိယကစားသမားသည် အမှတ်ရသည်။ ဂဏန်း အနီနှင့် အနက်များ မဟုတ်ပါက တစ်ဦးကမျှ အမှတ် မရပါ (အလှည့်သရေကျသည်)။ အမှတ်အများဆုံး ရရှိသူသည် ပွဲအနိုင်ရသူဖြစ်ပြီး ကစားသမားနှစ်ဦးလုံးသည် ပွိုင့်အရေအတွက် တူပါက၊ ရလဒ်သည် သရေ ဖြစ်ပါမည်။

2. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကိုလက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ ဝဘ်ဆိုက်၏ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်ကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံမှ အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။ ဆော့ဖ်ဝဲ ချို့ယွင်းချက် ဖြစ်စဉ်တွင်၊ ဂိမ်းတွင် အနှောင့်အယှက်များ ဖြစ်လာနိုင်ပြီး၊ မတွက်ချက်ရသေးသော လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြန်အမ်းပါမည်။

3. အောက်ပါ အလောင်းအစား အမျိုးအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-

- ကစားပွဲတစ်ခုလုံးတွင်-
 - အနိုင်ရသူ
 - စုစုပေါင်း သရေပွဲ
 - ရလဒ်မှန်
- အလှည့်တစ်ခုတွင်-
 - အနိုင်ရသူ
 - နံပါတ်
 - ကြားကာလအတွင်း ရရှိမည့် နံပါတ်
 - စုံကိန်း (သို့) မကိန်း
 - စုံကိန်း (သို့) မကိန်း + အရောင်
 - အတန်းနံပါတ်
 - စုစုပေါင်း

ဥရောပ ရူလက်

1. ဂိမ်းတစ်ပွဲတွင် အလှည့်များစွာ ပါဝင်သည်။ အလှည့်တစ်ခုတွင် 1 မှ 36 အထိ အနီ၊ အနက်ဂဏန်းများအပြင် 0 (သို့ည) များ ကျနိုင်သည်။ တစ်ခုတည်းပါသော ရူလက်ဘီးတွင် စုစုပေါင်းဂဏန်း 37 ခုပါဝင်သည်။ ဘီးသည် အနီရောင်ဂဏန်းပေါ်တွင် ရပ်တန့်ပါက ပထမကစားသမားသည် အမှတ်ရသည်။ အနက်ရောင်ဂဏန်းပေါ်တွင် ရပ်တန့်ပါက ဒုတိယကစားသမားသည် အမှတ်ရသည်။ ဂဏန်း အနီနှင့် အနက်များ မဟုတ်ပါက တစ်ဦးကမျှ အမှတ် မရပါ။ ကစားသမား တစ်ဦးမှ 3 မှတ်ရရှိသည်အထိ (၎င်းအမှတ်တွင် ကစားသမား အနိုင်ရသည်) ဂိမ်းကို ဆက်တိုက်ကစားရပါသည်။
2. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကိုလက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ ဝဘ်ဆိုက်၏ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်ကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံမှ အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။ ဆော့ဖ်ဝဲ ချို့ယွင်းချက် ဖြစ်စဉ်တွင်၊ ဂိမ်းတွင် အနှောင့်အယှက်များ ဖြစ်လာနိုင်ပြီး၊ မတွက်ချက်ရသေးသော လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြန်အမ်းပါမည်။
3. အောက်ပါ အလောင်းအစား အမျိုးအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-

- ကစားပွဲတစ်ခုလုံးတွင်-
 - အနိုင်ရသူ
 - စုစုပေါင်း သရေပွဲ
 - ဆက်တိုက်နိုင်ပွဲ
 - ရလဒ်မှန်
- အလှည့်တစ်ခုတွင်-
 - အနိုင်ရသူ
 - နံပါတ်
 - ကြားကာလအတွင်း ရရှိမည့် နံပါတ်
 - စုံကိန်း (သို့) မကိန်း
 - စုံကိန်း (သို့) မကိန်း + အရောင်
 - အတန်းနံပါတ်
 - စုစုပေါင်း

11.211. Mortal Kombat 1

1. Mortal Kombat 1 သည် ကစားသမားပေါင်းစုံ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့် ကစားရသော ဂိမ်းတစ်ခု ဖြစ်သည်။
2. တိုက်ခိုက်သူနှစ်ဦးအကြား တိုက်ပွဲများတွင် လောင်းကြေးများကို လက်ခံသည်။ ပွဲစဉ်များအားလုံးသည် အများဆုံး 9 ချီဖြင့် 5 ကြိမ်အထိ အနိုင်ရရန် ယှဉ်ပြိုင်ရသည်။
3. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် တွက်ချက်ရှင်းပေးပါသည်။
4. ၎င်း၏ ပြိုင်ဘက်ကို သတ်နိုင်သည့် ကစားသမားသည် အနိုင်ရသူ ဖြစ်သည်။
5. အလောင်းအစား တစ်ခုစီအတွက် အများဆုံး လောင်းကြေးအစုကို လောင်းကစားနိုင်က ဆုံးဖြတ်ပါသည်။
6. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်ကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
7. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများ ပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တစ်ခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့် အပိုင်းနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်ရှိ ပေါက်ကြေးများအကြား ကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများ ဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက ၎င်းလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
8. တိုက်ခိုက်ရေးသမားများအပေါ် လောင်းကြေးတင်ခြင်းကို တိုက်ရိုက်ပုံစံဖြင့်သာ လက်ခံသည်။ ဂိမ်းများအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပေးပါသည်။
9. ရရှိနိုင်သော အလောင်းအစားများ-
 - အချီတစ်ခုတွင်-
 - အနိုင်ရရှိသော အချီ
 - သွေးအပြည့်နှင့် အနိုင်ရသည့် အချီ
 - အချီ၏ အဆုံးသတ်ပုံစံ (သေဆုံးခြင်း၊ ပြင်းစွာဒဏ်ရာရခြင်း (သို့) အဆုံးသတ်သူ မဟုတ်)
 - အချီကြာချိန်*
 - အချီတွင် သေစေနိုင်သော ပေါက်ကွဲမှု**
 - Kameo တိုက်ခိုက်သူ ပါဝင်ယှဉ်ပြိုင်မည် ***
 - Kameo တိုက်ခိုက်သူ အဆုံးသတ်ကွက်၊ ထုတ်သုံးမည် ***
 - တိုက်ပွဲတစ်ခုတွင်-

- ကစားပွဲတွင် အနိုင်
- အချို့ စုစုပေါင်း
- တစ်ဦးချင်း စုစုပေါင်း အချို့
- သေဆုံးခြင်း (သို့) အပြင်းအထန်ဒဏ်ရာဖြင့် ပြီးဆုံးသော အချို့များရှိသည့် အဆုံးသတ်ကွက် စုစုပေါင်းကိုသာ တွက်ချက်ပါသည်။
- စုစုပေါင်း သေနိုင်သော ပေါက်ကွဲမှုများ**
- Kameo တိုက်ခိုက်သူများက ထုတ်သုံးသော အဆုံးသတ်ကွက် စုစုပေါင်း*** သေဆုံးခြင်း (သို့) အပြင်းအထန်ဒဏ်ရာဖြင့် ပြီးဆုံးသော အချို့များကိုသာ တွက်ချက်ပါသည်။

* အချို့ကြာချိန် ဆိုသည်မှာ အလှည့် စတင်ချိန်မှစ၍ ကုန်လွန်သွားသော စက္ကန့်အရေအတွက် ဖြစ်ပြီး၊ စက္ကန့် 90 မှ စံချိန်တိုင်းကိရိယာတွင် ကျန်သော နောက်ဆုံးစက္ကန့် အရေအတွက်ကို နုတ်ခြင်းဖြင့် ရရှိသည် (အလှည့် စတင်ချိန်တွင် ချိန်ထားသော စံသတ်မှတ်ထားသည့် အချိန်)။

ဥပမာအားဖြင့်- အချို့သည် စံချိန်တိုင်းကိရိယာတွင် 74 ဖြင့် ရပ်တန့်သွားပါက၊ အချို့၏ ကြာမြင့်ချိန်မှာ $90 - 74 = 16$ စက္ကန့် ဖြစ်ပါသည်။

**သေနိုင်သော ပေါက်ကွဲမှု ဆိုသည်မှာ လုပ်ဆောင်ချက် အောင်မြင်ပါက ပြိုင်ဘက်ကို အပြင်းအထန် ထိခိုက်ဒဏ်ရာ ဖြစ်စေနိုင်သည့် စွမ်းအားဖြင့် တိုက်ခိုက်မှု ဖြစ်သည်။ စွမ်းအင် မလိုအပ်သည့်အပြင် အသက် 30% (သို့) ၎င်းအောက်တွင်သာ အသုံးပြုနိုင်သည်။ လုပ်ဆောင်ချက် မအောင်မြင်ပါက၊ သေနိုင်သော ပေါက်ကွဲမှုသည် 5 စက္ကန့်ကြာ စောင့်ဆိုင်းရချိန် ဖြစ်ပါလိမ့်မည်။ ဤတိုက်ခိုက်မှုကို ကြိုးစားနိုင်သည့် အရေအတွက်မှာ ကန့်သတ်ချက်မရှိပါ။

*** Kameo သည် တိုက်ခိုက်မှုတွင် ကူညီရန် ကစားသမားက ရွေးချယ်ပေးထားသော တိုက်ခိုက်သူ ဖြစ်သည်။ ဤတိုက်ခိုက်သူသည် အသက်ဘား မရှိသည့် အကူနေရာမှ ကစားပြီး အခါအားလျော်စွာ ထုတ်သုံးနိုင်သည်။ ၎င်းတို့သည် ကြိုးဝိုင်းအတွင်း ဝင်နိုင်သည်။ ပေါက်ကွဲမှုကို လုပ်ဆောင်ခြင်း (သို့) အဓိက တိုက်ခိုက်သူနှင့်အတူ အတွဲလိုက် ပေါက်ကွဲမှုများကို အတူတကွ လုပ်ဆောင်နိုင်သည်။ ထို့နောက် ကြိုးဝိုင်းအတွင်းမှ ထွက်ခွာသည်။ အချို့နိုင်ရန်အတွက် အဓိက ကစားသမားကို သင် အနိုင်ယူဖို့ လိုသည်။ Kameo က အဓိက တိုက်ခိုက်သူနေရာတွင် အဆုံးသတ် လှုပ်ရှားမှုကိုလည်း လုပ်ဆောင်နိုင်သည်။

11.212. Roller Champions

1. Roller Champions သည် ကစားသမားပေါင်းစုံ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ကစားရသော ဂိမ်းတစ်ခု ဖြစ်သည်။
2. ပွဲစဉ်များတွင် အသင်း သုံးသင်း ယှဉ်ပြိုင်ကြသည်။
3. 5 မှတ် (သို့) ၎င်းနှင့်အထက် အမှတ်ရသည့် ပထမအသင်းသည် အနိုင်ရသူ ဖြစ်သည်။ အများဆုံး ပြိုင်ပွဲ ကြာချိန်သည် 10 မိနစ် ဖြစ်သည် (ပုံမှန် ကြာချိန် 7 မိနစ် နှင့် အချိန်ပို 3 မိနစ်)။ ပုံမှန်အချိန်အဆုံးတွင် မည်သည့် အသင်းကမှ 5 မှတ် မရရှိဘဲ တစ်သင်းက ဦးဆောင်နေပါက၊ အမှတ်နည်းသော အသင်းတွင် ဘောလုံးရှိနေသရွေ့ ပြိုင်ပွဲကို ဆက်ကစားပါမည်။ ပုံမှန်အချိန် အဆုံးသတ်ပြီးနောက် ရမှတ်သည် တူညီဖြစ်နေပါက၊ အသင်းတစ်သင်းက ဦးဆောင်သည်အထိ (သို့) အချိန်ပို ပြီးဆုံးသည်အထိ ပြိုင်ပွဲကို ဆက်ကစားပါမည်။
4. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် တွက်ချက်ရှင်းပေးပါသည်။
5. တစ်ဦးချင်း အလောင်းအစားတစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးကို လောင်းကစားရုံက ဆုံးဖြတ်သည်။

6. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်ကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
7. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများ ပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တစ်ခုခု (ဥပမာ- သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့် အပိုင်းနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်ရှိ ပေါက်ကြေးများအကြား ကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများ ဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှု ရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက ၎င်းလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
8. တိုက်ရိုက်လွှင့် လောင်းကြေးများကိုသာ လက်ခံသည်။ ဂိမ်းများအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပေးပါသည်။
9. ရရှိနိုင်သော အလောင်းအစားများ-
 - ကစားသမား 1 အနိုင်/ သရေ / ကစားသမား 2 အနိုင်
 - ပုံမှန်အချိန်ရှိ ရလဒ် (ကစားသမား 1 အနိုင်/ သရေ / ကစားသမား 2 အနိုင်)
 - ပုံမှန် အချိန်တွင် အဆုံးသတ်ရန် / အချိန်ပို ဆက်ကစားရန် ပွဲစဉ်
 - ပွဲစဉ်ကြာချိန်
 - စုစုပေါင်း
 - တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း
 - စုစုပေါင်း စုံ/မ
 - နှစ်သင်းစလုံးပေါ်တွင် ဟန်းဒီကပ် အလောင်းအစားများ

11.213. Phygital Football

1. ဂိမ်းစည်းမျဉ်းများ
 - ပြိုင်ပွဲ၌ ပါဝင်ယှဉ်ပြိုင်သော အသင်းတစ်သင်းစီတွင် ကစားသမား 5 ဦးစီ ရှိပါသည်။
 - ပြိုင်ပွဲတွင် နှစ်ဆင့် ပါဝင်သည်
2. ဒစ်ဂျစ်တယ် အဆင့် (ပုံရိပ်ယောင် ဘောလုံး)
 - ပွဲစဉ်များတွင် အသင်းများ၏ အီလက်ထရွန်နစ် ကစားသမားများ ပါဝင်ပါသည်။
 - ပွဲစဉ်များကို Volta Mini-Football ပုံစံဖြင့် ကျင်းပပါသည်။
 - ပုံရိပ်ယောင် ပွဲစဉ်များကို တစ်ပိုင်းလျှင် 6 မိနစ်ကြာ ကစားပြီး အသင်းများရှိ ကာယဒီဂျစ်တယ် အားကစားသမားများ ပါဝင်ပါသည်။
 - အဆင့်များကြားတွင် နားချိန် 3 မိနစ်အထိ ရှိသည်
3. ကာယအဆင့် (တစ်ဖက်ငါးယောက် ဘောလုံးပွဲ)
 - အသင်းများသည် ဘောလုံးကွင်းအတွင်းသို့သွားပြီး တစ်ဖက်လျှင် ငါးယောက်ပါသော ပွဲစဉ်များကို ကစားပါသည် (သို့မဟုတ် ရွေးချယ်ထားသော ပြိုင်ပွဲအမျိုးအစားအပေါ် မူတည်၍ တစ်ဖက်လျှင် သုံးယောက်)။
 - (ဆိုလိုသည်မှာ ရွေးချယ်ထားသော ပြိုင်ပွဲအမျိုးအစားအပေါ် မူတည်၍ ကစားသမား သုံးယောက် သို့မဟုတ် ငါးယောက်ပါသော အသင်းများဖြင့် ကစားပါသည်)။
 - ကစားသမားများသည် တစ်ပိုင်းလျှင် 14 မိနစ်ကြာ ကစားပါသည်။
4. အမှတ်ပေးခြင်း
 - အဆင့်နှစ်ဆင့်တွင် သွင်းဂိုးများကို အတူတကွ ပေါင်းပါသည်။
 - ကာယပိုင်းနှင့် ဒစ်ဂျစ်တယ် အဆင့်နှစ်ခုလုံးတွင် သွင်းယူသော ဂိုးအရေအတွက်ပေါ် မူတည်၍ အနိုင်ရသူကို ဆုံးဖြတ်ပါသည်။

- ပွဲစဉ်သည် သရေဖြစ်လျှင် အနိုင်ရသူကို ပင်နယ်တီကန်သွင်းချက်ဖြင့် ဆုံးဖြတ်ပါသည်။

11.214. ပိုကာ အန်စာတုံး

1. ပိုကာအန်စာတုံးသည် ကစားသမား နှစ်ဦးပါသော ကစားပွဲ ဖြစ်သည်။
2. ကစားပွဲ၏ ရည်ရွယ်ချက်မှာ ပြိုင်ဘက်ထက် ပိုများသော အမှတ်ရသည်အထိ အံစာတုံးခေါက်ရန် ဖြစ်သည်။ ဤကစားပွဲတွင် မျက်နှာပြင်တစ်ဖက်လျှင် ဂဏန်း 1 မှ 6 အထိ မျက်နှာပြင် ခြောက်ခုရှိသော အန်စာတုံး 10 ခုကို အသုံးပြုထားသည်။
3. ကစားပွဲကို သုံးကျော့ ကစားရသည်။ ပထမအချိန်တွင် ကစားသမားများသည် တစ်ဦးလျှင် အန်စာတုံး သုံးခုကို ခေါက်ရသည်။ ဒုတိယအချိန်တွင် အခြားအန်စာတုံးများကို ခေါက်ရသည်။ တတိယအချိန်တွင် နောက်ဆုံး အန်စာတုံးကို ခေါက်ရသည် (ကစားသမားတိုင်း အန်စာတုံး ငါးခု ခေါက်ရမည်)။ အနိုင်ရသူကို အန်စာတုံး ခေါက်၍ ရသည့် ရလဒ်အလိုက် ဆုံးဖြတ်ပေးသည်။
4. ပိုကာရိုက်သူများကို အဆင့်အမြင့်ဆုံးမှ အနိမ့်ဆုံးသို့ စဉ်၍ စာရင်းသွင်းထားသည်-
 - ငါးမျိုးအစု- တန်ဖိုးတူသော အန်စာတုံး ငါးခု၊ ဥပမာ- 44444
 - လေးမျိုးအစု- အန်စာတုံး လေးခုသည် တန်ဖိုးတူပြီး၊ ကျန်တစ်ခုမှာ အခြားတန်ဖိုး ဖြစ်သည်၊ ဥပမာ- 26222
 - ဖူးဟောက်စ်- အန်စာတုံး သုံးခုသည် တန်ဖိုးတူပြီး၊ ကျန်နှစ်ခုမှာ အခြားတန်ဖိုး ဖြစ်သည်၊ ဥပမာ- 11313
 - အပွင့်မတူနံပါတ်အစဉ်လိုက် ဖဲငါးချပ်- အန်စာတုံး ငါးခုသည် နံပါတ်စဉ်အလိုက်တန်ဖိုးများ (1 မှ 5 အထိ (သို့) 2 မှ 6 အထိ) ဖြစ်သည်၊ ဥပမာ- 36425
 - သုံးမျိုးအစု- အန်စာတုံး သုံးခုသည် တန်ဖိုး တူညီပြီး၊ အန်စာတုံး နှစ်ခုသည် တစ်ခုနှင့် တစ်ခု တန်ဖိုး မတူပါ၊ ဥပမာ- 63266
 - အပူး နှစ်စုံ- အန်စာတုံး နှစ်ခုသည် တန်ဖိုးတူပြီး၊ နောက်အန်စာတုံး နှစ်ခုသည် အခြားတန်ဖိုးတူ ဖြစ်ကာ၊ အန်စာတုံး တစ်ခုသည် တခြားမတူညီသော တန်ဖိုး ဖြစ်သည်၊ ဥပမာ- 52151
 - အပူး တစ်စုံ- အန်စာတုံး နှစ်ခုသည် တန်ဖိုးတူပြီး၊ ကျန်သုံးခုသည် တစ်ခုနှင့် တစ်ခု တန်ဖိုး မတူပါ၊ ဥပမာ- 15312
5. ကစားသမား နှစ်ဦးသည် တူညီသော အဆင့်သတ်မှတ်ချက် ရှိပါက၊ တန်ဖိုးပေါင်းစပ်မှု များသော ကစားသမားသည် အနိုင်ရသူ ဖြစ်သည် (ဖူးဟောက်စ် ဖြစ်လျှင်၊ သုံးမျိုးအစု တန်ဖိုးကို ပထမအဖြစ် သတ်မှတ်မည်)။
 - တန်ဖိုးများ တူညီပါက၊ နောက်ထပ် တန်ဖိုးအမြင့်ဆုံး ရရှိသည့် ကစားသမားကို အနိုင်ရသူအဖြစ် သတ်မှတ်မည်။
 - ကစားသမား နှစ်ဦးလုံးတွင် တန်ဖိုးတူကတ်များ ရှိပါက ((သို့) နှစ်ဦးစလုံးတွင် မရှိပါက)၊ တန်ဖိုးတူကတ် မဟုတ်သည့် တန်ဖိုးမြင့်ကတ် ပိုင်ဆိုင်သူ ကစားသမားက အနိုင်ရသည်။
 - ကစားသမားအားလုံး၏ အန်စာတုံးကို နှိုင်းယှဉ်ကြည့်ရာတွင် တန်ဖိုးအတိအကျ တူညီပါက၊ ရလဒ်သည် သရေ ဖြစ်သည်။
6. ရရှိနိုင်သော အလောင်းအစား အမျိုးအစားများ-
 - ကစားသမား 1 အနိုင်ရမည် / ကစားသမား 2 အနိုင်ရမည်
 - အနိုင်ရလက် - အပူး တစ်စုံ (ကစားသမား နှစ်ဦးလုံးတွင် အပူး တစ်စုံစီ ရှိပြီး၊ ရလဒ် သရေကျပါက၊ အလောင်းအစားကို အရှုံးဟု သတ်မှတ်သည်)
 - အပူးတစ်စုံဖြင့် ကစားသမား 1 / ကစားသမား 2 အနိုင်ရမည် (ကစားသမား နှစ်ဦးလုံးတွင် အပူး

- တစ်စုံစီ ရှိပြီး၊ ရလဒ် သရေကျပါက၊ အလောင်းအစားကို အရှုံးဟု သတ်မှတ်သည်)
- အနိုင်ရလက် - အပူး နှစ်စုံ (ကစားသမား နှစ်ဦးလုံးတွင် အပူး နှစ်စုံစီ ရှိပြီး၊ ရလဒ် သရေကျပါက၊ အလောင်းအစားကို အရှုံးဟု သတ်မှတ်သည်)
 - အပူးနှစ်စုံဖြင့် ကစားသမား 1 / ကစားသမား 2 အနိုင်ရမည် (ကစားသမား နှစ်ဦးလုံးတွင် အပူး နှစ်စုံစီ ရှိပြီး၊ ရလဒ် သရေကျပါက၊ အလောင်းအစားကို အရှုံးဟု သတ်မှတ်သည်)
 - အနိုင်ရလက် - သုံးမျိုးအစု (ကစားသမား နှစ်ဦးလုံးတွင် သုံးမျိုးအစု ရှိပြီး၊ ရလဒ် သရေကျပါက၊ အလောင်းအစားကို အရှုံးဟု သတ်မှတ်သည်)
 - သုံးမျိုးအစုဖြင့် ကစားသမား 1 / ကစားသမား 2 အနိုင်ရမည် (ကစားသမား နှစ်ဦးလုံးတွင် သုံးမျိုးအစု ရှိပြီး၊ ရလဒ် သရေကျပါက၊ အလောင်းအစားကို အရှုံးဟု သတ်မှတ်သည်)
 - အနိုင်ရလက် - အပွင့်မတူ နံပါတ်အစဉ်လိုက် ဖဲငါးချပ် (ကစားသမား နှစ်ဦးလုံးတွင် အပွင့်မတူ နံပါတ်အစဉ်လိုက် ဖဲငါးချပ် ရှိပြီး၊ ရလဒ် သရေကျပါက၊ အလောင်းအစားကို အရှုံးဟု သတ်မှတ်သည်)
 - အပွင့်မတူ နံပါတ်အစဉ်လိုက် ဖဲငါးချပ်ဖြင့် ကစားသမား 1 / ကစားသမား 2 အနိုင်ရမည် (ကစားသမား နှစ်ဦးလုံးတွင် အပွင့်မတူသော နံပါတ်အစဉ်လိုက် ဖဲငါးချပ် ရှိပြီး၊ ရလဒ် သရေကျပါက၊ အလောင်းအစားကို အရှုံးဟု သတ်မှတ်သည်)
 - အနိုင်ရလက် - ဖူးဟောက်စ် (ကစားသမား နှစ်ဦးလုံးတွင် ဖူးဟောက်စ် ရှိပြီး၊ ရလဒ် သရေကျပါက၊ အလောင်းအစားကို အရှုံးဟု သတ်မှတ်သည်)
 - ဖူးဟောက်စ်ဖြင့် ကစားသမား 1 / ကစားသမား 2 အနိုင်ရမည် (ကစားသမား နှစ်ဦးလုံးတွင် ဖူးဟောက်စ် ရှိပြီး၊ ရလဒ် သရေကျပါက၊ အလောင်းအစားကို အရှုံးဟု သတ်မှတ်သည်)
 - အနိုင်ရလက် - လေးမျိုးအစု (ကစားသမား နှစ်ဦးလုံးတွင် လေးမျိုးအစု ရှိပြီး၊ ရလဒ် သရေကျပါက၊ အလောင်းအစားကို အရှုံးဟု သတ်မှတ်သည်)
 - လေးမျိုးအစုဖြင့် ကစားသမား 1 / ကစားသမား 2 အနိုင်ရမည် (ကစားသမား နှစ်ဦးလုံးတွင် လေးမျိုးအစု ရှိပြီး၊ ရလဒ် သရေကျပါက၊ အလောင်းအစားကို အရှုံးဟု သတ်မှတ်သည်)
 - အနိုင်ရလက် - ငါးမျိုးအစု (ကစားသမား နှစ်ဦးလုံးတွင် ငါးမျိုးအစု ရှိပြီး၊ ရလဒ် သရေကျပါက၊ အလောင်းအစားကို အရှုံးဟု သတ်မှတ်သည်)
 - ငါးမျိုးအစုဖြင့် ကစားသမား 1 / ကစားသမား 2 အနိုင်ရမည် (ကစားသမား နှစ်ဦးလုံးတွင် ငါးမျိုးအစု ရှိပြီး၊ ရလဒ် သရေကျပါက၊ အလောင်းအစားကို အရှုံးဟု သတ်မှတ်သည်)

11.215. Overwatch

1. Overwatch တွင် လူအများဖြင့် တိုက်ရိုက်လွှင့် ကစားနိုင်သော ဂိမ်း ဖြစ်သည့် “Overwatch 2” ပါဝင်သည်။
2. အသင်းလိုက် Deathmatch ပြိုင်ပွဲတွင် သုံးကျော့ ပါဝင်ပြီး၊ အသင်း နှစ်သင်းအကြား တိုက်ရိုက်လွှင့်ကစားရသော ပြိုင်ပွဲ တစ်ပွဲ ဖြစ်သည်။ အကျော့ တစ်ခု အနိုင်ရရန် အသင်းသည် 10 ပွိုင့်* ရှာရမည်။ နောက်ဆုံး အနိုင်ရရှိသူကို အကျော့ သုံးကျော့ပေါ်မူတည်၍ ဆုံးဖြတ်ပါသည်။
3. အလောင်းအစားဈေးကွက်တစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးကို လောင်းကစားရုံက ဆုံးဖြတ်သည်။
4. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်ကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများ ပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တစ်ခုခု (ဥပမာ- သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့် အပိုင်းနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်ရှိ ပေါက်ကြေးများအကြား ကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများ ဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှု ရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက ၎င်းလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။

6. တိုက်ရိုက်လွှင့် လောင်းကြေးများကိုသာ လက်ခံသည်။ ဂိမ်းများအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပေးပါသည်။
7. ရရှိနိုင်သော အလောင်းအစားများ-

- ကစားပွဲ-
 - W1/W2
 - သတ်ဖြတ်မှု စုစုပေါင်း 1/သတ်ဖြတ်မှု စုစုပေါင်း 2
 - ဟန်းဒီကပ် 1/ဟန်းဒီကပ် 2
 - သတ်ဖြတ်မှုစုစုပေါင်း
 - စုစုပေါင်း စုံ/မ
- အကျော့-
 - W1/W2
 - သတ်ဖြတ်မှု စုစုပေါင်း 1/သတ်ဖြတ်မှု စုစုပေါင်း 2
 - ဟန်းဒီကပ် 1/ဟန်းဒီကပ် 2
 - အကျော့ကြာချိန်
 - သတ်ဖြတ်မှုစုစုပေါင်း
 - စုစုပေါင်း စုံ/မ

*ရန်သူများကို သတ်နိုင်သည့်အတွက် ပွိုင့်များ ချီးမြှင့်ပေးမှာ ဖြစ်ပြီး၊ ဂိမ်းကလည်း ပွိုင့်များ နုတ်ယူနိုင်သည့် အမှတ်ပေးစနစ်များ သတ်မှတ်ထားသည်။ အကျော့အဆုံးရှိ စုစုပေါင်းပွိုင့်များကို အခြေခံ၍ ရလဒ်ကို ဆုံးဖြတ်ပါသည်။

11.216. ရူလက်

အမေရိကန် ရူလက်

1. ဂိမ်းတစ်ပွဲတွင် အလှည့် ငါးခု ပါဝင်သည်။ အလှည့်တစ်ခုတွင် 1 မှ 36 အထိ အနီနှင့် အနက်ဂဏန်းများအပြင် 0 (သုည) နှင့် 00 (နှစ်ထပ်သုည) များပါသော ရူလက်ဘီးကို လှည့်ပါသည်။

ရူလက်ဘီးတွင် စုစုပေါင်းဂဏန်း 38 ခု ပါဝင်သည်။ ဘီးသည် အနီရောင်ဂဏန်းပေါ်တွင် ရပ်တန့်ပါက ပထမကစားသမားသည် အမှတ်ရသည်။ အနက်ရောင်ဂဏန်းပေါ်တွင် ရပ်တန့်ပါက ဒုတိယကစားသမားသည် အမှတ်ရသည်။

ဂဏန်း အနီနှင့် အနက် မဟုတ်ပါက မည်သူမှ အမှတ်မရပါ (အလှည့်သည် သရေဖြင့် ပြီးဆုံးသည်)။

အမှတ်အများဆုံးရသူသည် အနိုင်ရသူဖြစ်ပြီး ကစားသမားနှစ်ဦးစလုံးသည် အမှတ်တူညီပါက၊ ပွဲသည် သရေဖြစ်မည်ဖြစ်သည်။

2. လောင်းကြေးများကို လက်ခံစဉ် ဝန်ထမ်းအဖွဲ့ဝင်များက အမှားများ ကျူးလွန်မိပါက သို့မဟုတ် ဆော့ဖ်ဝဲအမှားအယွင်း တစ်စုံတစ်ခုရှိပါက (ဥပမာ- ပေါက်ကြေးများတွင် သိသာထင်ရှားသော မှားယွင်းရေးသားမှုများ၊ အလောင်းအစားစာရင်းနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်တွင် ဖော်ပြထားသော ပေါက်ကြေးများအကြား ကွဲလွဲမှုများ၊ စသည်ဖြင့်) သို့မဟုတ် လောင်းကြေးများကို မှားယွင်းစွာ လက်ခံခဲ့ကြောင်း အခြားညွှန်ပြချက်များ ရှိပါက လောင်းကစားခိုင်သည် ယင်းသို့သော လောင်းကြေးများ ပျက်ပြယ်ကြောင်း

ကြေညာပိုင်ခွင့် ရှိပါသည်။ ဆော့ဖ်ဝဲလ် ချို့ယွင်းမှုများဖြစ်ပေါ်သောအခါ၊ ဂိမ်းကို အနှောင့်အယှက်ဖြစ်စေနိုင်ပြီး ယင်းအခြေအနေတွင် အတည်မပြုရသေးသော လောင်းကြေးများကို ပြန်အမ်းပေးပါမည်။

3. ရရှိနိုင်သော အလောင်းအစားများ-

- ကစားပွဲတစ်ခုလုံးတွင်-
 - အနိုင်ရသူ
 - စုစုပေါင်း သရေပွဲ
 - ရလဒ်မှန်
- အချိတ်တစ်ခုတွင်-
 - မြားညွှန်ပြမည့်အပိုင်း (နံပါတ်)
 - မြားညွှန်ပြမည့်အပိုင်း (တန်ဖိုး)
 - မြားညွှန်ပြမည့်အပိုင်း (စုံကိန်း/မကိန်း)
 - မြားညွှန်ပြမည့်အပိုင်း (အရောင်)
 - မြားညွှန်ပြမည့်အပိုင်း (အရောင် + စုံကိန်း/မကိန်း)
 - မြားညွှန်ပြမည့်အပိုင်းများကြား အကွာအဝေး
 - မြားညွှန်ပြမည့်အပိုင်းများ၏အတန်း
- မြားသည် သုည(0) သို့ ညွှန်ပြပါက သုညတွင် လောင်းထားသည့်လောင်းကြေးများမှလွဲ၍ ကျန်လောင်းကြေးအားလုံးကို အရှုံးအဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်။ သုညနှစ်လုံး (00) ကိုလည်း ဤစည်းမျဉ်းအတိုင်း ဆုံးဖြတ်ပါသည်။

ဥပဒေပ ရှုလက်

1. ဂိမ်းတစ်ခုစီတွင် အလှည့်များစွာ ပါဝင်သည်။ အလှည့်တစ်ခုတွင် 1 မှ 36 အထိ အနီ၊ အနက်ဂဏန်းများအပြင် 0 (သုည) များ ကျနိုင်သည်။

ရှုလက်ဘီးတွင် စုစုပေါင်းဂဏန်း 37 ခု ပါဝင်သည်။ ဘီးသည် အနီရောင်ဂဏန်းပေါ်တွင် ရပ်တန့်ပါက ပထမကစားသမားသည် အမှတ်ရသည်။ အနက်ရောင်ဂဏန်းပေါ်တွင် ရပ်တန့်ပါက ဒုတိယကစားသမားသည် အမှတ်ရသည်။

ဂဏန်း အနီနှင့် အနက် မဟုတ်ပါက မည်သူမှ အမှတ်မရပါ (အလှည့်သည် သရေဖြင့် ပြီးဆုံးသည်)။

ကစားသမား တစ်ဦးမှ 3 မှတ်ရရှိသည်အထိ (ငင်းအမှတ်တွင် ကစားသမား အနိုင်ရသည်) ဂိမ်းကို ဆက်တိုက်ကစားရပါသည်။

2. လောင်းကြေးများကို လက်ခံစဉ် ဝန်ထမ်းအဖွဲ့ဝင်များက အမှားများ ကျူးလွန်မိပါက သို့မဟုတ် ဆော့ဖ်ဝဲအမှားအယွင်း တစ်စုံတစ်ခုရှိပါက (ဥပမာ- ပေါက်ကြေးများတွင် သိသာထင်ရှားသော မှားယွင်းရေးသားမှုများ၊ အလောင်းအစားစာရင်းနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်တွင် ဖော်ပြထားသော ပေါက်ကြေးများအကြား ကွဲလွဲမှုများ၊ စသည်ဖြင့်) သို့မဟုတ် လောင်းကြေးများကို မှားယွင်းစွာ လက်ခံခဲ့ကြောင်း အခြားညွှန်ပြချက်များ ရှိပါက လောင်းကစားခိုင်သည် ယင်းသို့သော လောင်းကြေးများ ပျက်ပြယ်ကြောင်း ကြေညာပိုင်ခွင့် ရှိပါသည်။ ဆော့ဖ်ဝဲလ် ချို့ယွင်းမှုများဖြစ်ပေါ်သောအခါ၊ ဂိမ်းကို အနှောင့်အယှက်ဖြစ်စေနိုင်ပြီး ယင်းအခြေအနေတွင် အတည်မပြုရသေးသော လောင်းကြေးများကို ပြန်အမ်းပေးပါမည်။

3. ရရှိနိုင်သော အလောင်းအစားများ-

- ကစားပွဲတစ်ခုလုံးတွင်-
 - အနိုင်ရသူ
 - စုစုပေါင်း သရေပွဲ
 - ဆက်တိုက်နိုင်ပွဲ
 - ရလဒ်မှန်
- အချိတ်တစ်ခုတွင်-
 - မြားညွှန်ပြမည့်အပိုင်း (နံပါတ်)
 - မြားညွှန်ပြမည့်အပိုင်း (တန်ဖိုး)
 - မြားညွှန်ပြမည့်အပိုင်း (စုံကိန်း/မကိန်း)
 - မြားညွှန်ပြမည့်အပိုင်း (အရောင်)
 - မြားညွှန်ပြမည့်အပိုင်း (အရောင် + စုံကိန်း/မကိန်း)
 - မြားညွှန်ပြမည့်အပိုင်းများကြား အကွာအဝေး
 - မြားညွှန်ပြမည့်အပိုင်းများ၏အတန်း
- မြားသည် သုည(0) သို့ ညွှန်ပြပါက သုညတွင် လောင်းထားသည့်လောင်းကြေးများမှလွဲ၍ ကျန်လောင်းကြေးအားလုံးကို အရှုံးအဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်။

11.217. World of Warcraft

1. MMORPG World Of Warcraft ဗားရှင်း 3.3.5a တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှုများ
2. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် တွက်ချက်ရှင်းပေးပါသည်။
3. လောင်းကြေးများကို ပြိုင်ကွင်း 6 ကျော့တွင် လောင်းနိုင်ပါသည်။ အကျော့များအတွင်း၊ အောက်ပါကစားသမား၏ ပင်ကိုယ်အရည်အချင်းများ ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်-
အထူးပြုမှု၊ ကျွမ်းကျင်မှု၊ ပစ္စည်းများ နှင့် ဆွဲဆောင်သည့်အရာများ။
4. မပြီးဆုံးမီ ကစားသမားတစ်ဦး ထွက်သွားခဲ့လျှင်တောင်မှ ပွဲတစ်ပွဲဖြစ်သွားခဲ့သည်ဟု မှတ်ယူပါမည်။
5. အနိမ့်ဆုံးလောင်းကြေးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးများကို လောင်းကစားရုံမှ ပွဲစဉ်တစ်ခုစီအတွက် သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
6. လောင်းကစားရုံမှ ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်ကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
7. ဝန်ထမ်းများက ပြုလုပ်သော အမှားများ သို့မဟုတ် လောင်းကြေးများကို လက်ခံနေစဉ် ဆော့ဝဲလ်ချို့ယွင်းမှုများ (ဥပမာ- ပေါက်ကြေးများတွင် ထင်ရှားသော ပုံနှိပ်မှုအမှားများ၊ အလောင်းအစားစာရင်းတွင် ဖော်ပြထားသော လောင်းကြေးများနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား မကိုက်ညီမှုများ) သို့မဟုတ် မှားယွင်းစွာ လက်ခံထားသော လောင်းကြေးများ ဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြချက်များ ရှိပါက၊ ထိုလောင်းကြေးများကို ပျက်ပြယ်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
8. ပွဲကြိုနှင့် တိုက်ရိုက်ပွဲများတွင် လောင်းကြေးများလက်ခံပါသည်။
9. ရရှိနိုင်သော အလောင်းအစား အမျိုးအစားများ-
 - ပြိုင်ပွဲတစ်ခုလုံးတွင်-
 - နောက်ဆုံးရမှတ်ပေါ် အခြေခံ၍ ကစားသမား နိုင် / သရေ / ရှုံး ရန်
 - နှစ်ဆအခွင့်အရေး (နောက်ဆုံးရမှတ်ပေါ် အခြေခံ၍)
 - ကစားသမား တစ်ဦးချင်း စုစုပေါင်း
 - အကျော့တစ်ခုခုတွင် အဆိုပါပြိုင်ကွင်းတစ်ခု ပေါ်လာလိမ့်မလား
 - အကျော့တစ်ခုခုတွင် အဆိုပါအဆင့် ပြိုင်ဖက်တစ်ဦး ပေါ်လာလိမ့်မလား

- အကျော့တစ်ခုခုတွင် အဆိုပါလူမျိုး ပြိုင်ဖက်တစ်ဦး ပေါ်လာလိမ့်မလား
- ခွဲထားသော အဆိုပါအဖွဲ့တစ်ခု၏ စုစုပေါင်းပြိုင်ဖက်များ
- အဆိုပါအဖွဲ့၏ စုစုပေါင်းနိုင်ငံပွဲများ
- အဆိုပါအဖွဲ့၏ စုစုပေါင်းရှုံးပွဲများ
- နောက်တစ်ကျော့တွင်-
 - ကစားသမား အကျော့ နိုင်/ ရှုံး ရန်
 - အကျော့တွင် အဆိုပါပြိုင်ကွင်းတစ်ခု ပေါ်လာမလား
 - ဒီအကျော့ကို အဆိုပါ အဖွဲ့ အနိုင်ရရှိမလား
 - အကျော့တွင် ပြိုင်ဖက်အဖွဲ့

11.218. အမြန် ရွှေဒင်္ဂါး

1. ဤဂိမ်းတွင် ကစားသမား နှစ်ဦး ပါဝင်သည်။ နောက်ဆုံးစည်း (ရွှေ) သို့ရောက်ရှိသည့် ပထမဆုံးကစားသမားမှ အနိုင်ရမည်။
 ဂိမ်းမစတင်မီ၊ ကစားသမားတစ်ဦးစီအား ကျပန်းဆုံးဖြတ်ပေးထားသော လမ်းကြောင်း (မြေပုံ) တစ်ခု ပေးသည်။ လမ်းကြောင်းကို ဂိမ်း၏ မျက်နှာပြင်ပေါ်တွင် ဆဲလ်အကန့်လေးများအဖြစ် ပြထားပြီး၊ အချို့မှာ ကစားသမားများကို အရှိန်မြှင့်တင်ပေး၍ အချို့မှာ ၎င်းတို့ကို နှေးကွေးစေနေသည့် အဆင့်များကို ကိုယ်စားပြုသည်။ ကစားသမားတစ်ဦးသည် အရှိန်မြှင့်ဆဲလ်ပေါ် ရောက်ပါက၊ ရှေ့သို့ အဆင့်များ ထပ်တိုးသွားမည်။ ကစားသမားတစ်ဦးသည် အရှိန်လျော့ဆဲလ်ပေါ် ရောက်ပါက၊ နောက်သို့ အဆင့်များပြန်လျော့သွားမည်။
 ထပ်ဆောင်းအဆင့်အရေအတွက်များကို ၎င်း ဆဲလ်များပေါ်တွင် ပြထားသည်။ ကစားသမားများကို အရှိန်တင်ပေးသည့် သို့မဟုတ် နှေးကွေးသွားစေသည့် ဆဲလ်များကို ကစားပွဲတစ်ပွဲတွင် တစ်ကြိမ်သာ အသက်သွင်းသည်။ ဆိုလိုသည်မှာ ကစားသမားသည် အဆိုပါဆဲလ်တွင် နောက်တစ်ကြိမ်ထပ်ရောက်လျှင် ဘာမှဖြစ်မည် မဟုတ်ပါ။
 ပထမဆုံးရွှေမည့် ကစားသမားကို ပထမဆုံးသွားရခြင်းမှ ၎င်းတို့၏ အားသာချက်ကို ပယ်ဖျက်ရန် ဟန်းဒီကပ်တစ်ခု ပေးထားသည်။ ရွှေခြင်းတစ်ခုသည် အနား 6 ခုပါ အံ့စာတုံးတစ်ခုကို လှိမ့်ခြင်းပါဝင်ပြီး၊ ရရှိလာသော ရလဒ်နှင့်အညီ ၎င်းတို့၏ မြေပုံတွင် အဆင့်အရေအတွက်ကို ရွှေရသည်။
2. ဝန်ထမ်း အဖွဲ့ဝင်များသည် အမှားများ ကျူးလွန်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကိုလက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တစုံတစ်ရာ (ဥပမာ- သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ ဝတ်ဆိုက်၏ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့်ကဏ္ဍနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်များအကြား ပေါက်ကြေးကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက အဆိုပါလောင်းကြေးများကို ပျက်ပြယ်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။ ဆော့ဖ်ဝဲ ချို့ယွင်းချက် ဖြစ်စဉ်တွင်၊ ဂိမ်း အနှောင့်အယှက်ဖြစ်နိုင်ပြီး၊ မတွက်ချက်ရသေးသော လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပြန်အမ်းပါမည်။
3. အောက်ပါ အလောင်းအစား အမျိုးအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - အနိုင်ရရှိသူ၏ စုစုပေါင်းရွှေချက်များ
 - ရှုံးနိမ့်နေသောကစားသမားက မည်သည့်အဆင့်တွင် အဆုံးသတ်မည်နည်း
 - ကစားသမားတစ်ဦး အရှိန်မြှင့်ဆဲလ်တွင် ကျရောက်ရန်
 - ကစားသမားတစ်ဦး အရှိန်လျော့ဆဲလ်တွင် ကျရောက်ရန်
 - ကစားသမားတစ်ဦး၏ စုစုပေါင်းရွှေချက်များ — ၎င်းတို့ အံ့စာတုံးကို အကြိမ်မည်မျှ

လိုမ့်ခဲသနည်း

- ရှုံးနိမ့်နေသောကစားသမားက မည်သည့်အဆင့်တွင် အဆုံးသတ်မည်နည်း —
ရှုံးနိမ့်နေသောကစားသမားသည် စမှတ်မှ အဆင့်မည်မျှအဝေးတွင် ကစားပွဲ ပြီးဆုံးမည်နည်း

11.219. CardsCricket

1. ဂိမ်းတစ်ခုတွင် ယှဉ်ပြိုင်သူနှစ်ဦး ပါဝင်ကစားရပါသည်။ ကစားသမား 1 သည် အနီရောင်ကတ်များဖြစ်၍၊ ကစားသမား 2 သည် အနက်ရောင်ကတ်များ ဖြစ်သည်။
 - ကတ်များသည် 2 မှ Ace အထိ ဖြစ်သည်။ ထို့ကြောင့်၊ ကစားသမားတိုင်း၌ ကတ် 26 ခုစီရှိပါသည်။
 - တစ်သင်းစီမှ အိုဗာ 1 ခုစီ ပြီးမြောက်သည်။ အိုဗာတစ်ခုတွင် ဘောလုံး 6 ခုပါဝင်သည်။
 - ပထမဆုံး ပွဲငွေများရရှိမည့်သူမှာ အနီအသင်းဖြစ်သည် (ဆိုလိုသည်မှာ အနီရောင်ကတ်များသည် ဘောလုံးရိုက်သူဖြစ်ပြီး အနက်ရောင်ကတ်များသည် ဘောလုံးပစ်သူဖြစ်သည်။)။ ထို့နောက်၊ အပြန်အလှန်အားဖြင့် အနက်ရောင်သည် ပွဲငွေများ ရရှိသည်။ အကယ်၍ wicket တိုင်ကို ရရှိပါက၊ အင်းနင်း အဆုံးသတ်သည်။
 - ဒုတိယအသင်းသည် ပထမအသင်းထက် ပွဲငွေပိုမိုရရှိပါက ပွဲငွေရရှိမှု ရပ်တန့်သွားပါသည်။ ပွဲငွေအများဆုံးရရှိသောအသင်းမှ အနိုင်ရသည်။ ပွဲငွေတူညီနေပါက သရေဖြစ်သည်။
 - အလှည့်တစ်ခုအတွင်း၊ ကတ်တစ်ခုကို ဘောလုံးရိုက်သူနှင့် ဘောလုံးပစ်သူနှစ်ဦးလုံး၏ ကတ်အစုထဲမှ ဆွဲယူပါသည်။ ကတ်များသည် တန်ဖိုးတူညီနေပါက၊ wicket ကိုရရှိသည်ဟု ဆိုလိုသည်။ အကယ်၍ wicket တစ်ခုကို မရရှိပါက၊ ဘောလုံးရိုက်သူသည် ၎င်းတို့၏ကတ်တန်ဖိုးအလိုက် ပွဲငွေများကို ရသည်။
 - ကတ်တန်ဖိုးများ-
 - 2 မှ 4 - 0 ပွဲငွေ
 - 5 မှ 8 - 1 ပွဲငွေ
 - 9 မှ 10 - 2 ပွဲငွေ
 - Jack - 3 ပွဲငွေ
 - ဘုရင်မ သို့မဟုတ် ဘုရင် - 4 ပွဲငွေ
 - Ace - 6 ပွဲငွေ
2. ဆွဲထားပြီးသည့်ကတ်များသည် စွန့်ပစ်ထားသောအပုံထဲသို့ ရောက်သွားသည် (ကတ်တစ်ခုကို နှစ်ကြိမ် မကစားနိုင်ပါ)။ ဘိုးလင်းဥပမာ (ဘောလုံးရိုက်သူ၏ကတ် / ဘောလုံးပစ်သူ၏ကတ်)- 4 / 5 - 0 ပွဲငွေ၊ Jack / Ace - 3 ပွဲငွေ၊ Ace / Ace - wicket။
3. အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများ ပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တစ်ခုခု (ဥပမာ- သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့် အပိုင်းနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်ရှိ ပေါက်ကြေးများအကြား ကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများ ဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှု ရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက ၎င်းလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။ ဆော့ဖ်ဝဲ ချို့ယွင်းချက် ဖြစ်စဉ်တွင်၊ ဂိမ်းကို အနှောင့်အယှက်ဖြစ်စေနိုင်သည်။
4. ရရှိနိုင်သော အလောင်းအစား အမျိုးအစားများ-
 - အနိုင်
 - စုစုပေါင်း
 - တစ်ခုချင်း စုစုပေါင်း
 - ဟန်းဒီးကပ်

- အသင်း၊ Wicket တစ်ခု ရရှိမည်
- စုစုပေါင်း Wickets အတိအကျ
- အသင်း၊ ဘောလုံး၊ ပွိုင့်စုစုပေါင်း
- အသင်း၊ ဘောလုံး၊ ပွိုင့်စုစုပေါင်း အတိအကျ

5. အကယ်၍ အသင်းတစ်သင်းသည် လောင်းကြေးတင်ထားသော ဘောလုံးကို မပြီးဆုံးပါက၊ ထိုလောင်းကြေးကို ပြန်အမ်းပါသည်။

11.220. ကတ်ဘတ်စကက်ဘော

1. ပြိုင်ဘက်နှစ်ဦး ဂိမ်းတွင်ပါဝင်ကစားရသည်။ ကစားသမား 1 သည် အနီရောင်ကတ်များဖြစ်ပြီး ကစားသမား 2 သည် အနက်ရောင်ကတ်များဖြစ်သည်။ ကတ်များသည် 2 မှ Ace အထိဖြစ်သည်။ ထို့ကြောင့် ကစားသမားတစ်ဦးစီတွင် ကတ် ၂၆ ကတ်ရှိသည်။ ဂိမ်းတစ်ခုစီတွင် ရိုးရာဘတ်စကက်ဘောကဲ့သို့ အပိုင်းလေးပိုင်းပါရှိသည်။ အချိန်ပိုမကစားရပါ။ အမှတ်အများဆုံးရသူသည် အနိုင်ရသူဖြစ်ပြီး ကစားသမားနှစ်ဦးစလုံးတွင် အမှတ်တူညီပါက၊ ပွဲသည် သရေဖြစ်မည်ဖြစ်သည်။
2. တစ်ပိုင်းစီတွင် ပြိုင်ဘက်၏ဂိမ်းလော့ဂျစ်-
 - ကတ်သုံးကတ်ကို ကစားသမား၏ ကတ်အပုံမှ ထုတ်ပေးသည် - ပထမကတ်သည် တစ်မှတ်တန်(ပင်နယ်တီ)၊ ဒုတိယကတ်သည် နှစ်မှတ်တန်၊ တတိယကတ်သည် သုံးမှတ်တန်ဖြစ်သည်
 - တစ်မှတ်တန်အောင်မြင်ရန်အတွက်၊ ကတ်၏တန်ဖိုးသည် အနည်းဆုံး 6 (≥ 6) ဖြစ်ရပါမည်။ နှစ်မှတ်တန်အောင်မြင်ရန်အတွက် ကတ်၏တန်ဖိုးသည် အနည်းဆုံး 8 ဖြစ်ရမည်ဖြစ်ပြီး သုံးမှတ်တန်အောင်မြင်ရန်အတွက် ကတ်၏တန်ဖိုးသည် အနည်းဆုံး 10 ဖြစ်ရပါမည်
 - အပိုင်းတစ်ပိုင်းကို ကစားပြီးသည်နှင့် ကတ်များကို ကစားပွဲမှ ဖယ်ရှားလိုက်သည်။ ဆိုလိုသည်မှာ ကတ်အပုံထဲမှ ကတ် ၃ ခု လျော့သွားသည်
 - ဥပမာ အလှည့်- A/5/10 - တစ်မှတ်တန် အောင်မြင်သည်၊ နှစ်မှတ်တန်လွဲသွားပြီး သုံးမှတ်တန်အောင်မြင်သည် - စုစုပေါင်း- ၄ မှတ်
 - အပိုင်းတစ်ပိုင်းတွင် အများဆုံးရမှတ်မှာ 6 မှတ်ဖြစ်သည်။ ဥပမာ- 6/8/10၊ Q/K/A - ဤနေရာတွင် စုစုပေါင်း 6 မှတ်ဖြစ်သည်။
3. ဝန်ထမ်းအဖွဲ့ဝင်များက အမှားအယွင်းတစ်စုံတစ်ရာလုပ်မိသည့်အခါ၊ လောင်းကြေးများလက်ခံသောအခါတွင် ဆော့ဖ်ဝဲချို့ယွင်းမှုတစ်စုံတစ်ရာ ဖြစ်ပေါ်သည့်အခါ (ဥပမာ- ပေါက်ကြေးများတွင် ထင်ရှားသည့်ပုံနှိပ်အမှားများ၊ ဝဘ်ဆိုက်၏ အားကစား/တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှုကဏ္ဍများနှင့် လောင်းကြေးစလစ်တွင်ပြသထားသည့် ပေါက်ကြေးများကွာဟမှုများ)၊ သို့မဟုတ် လောင်းကြေးများကို မှားယွင်းစွာလက်ခံထားကြောင်း အခြားညွှန်ပြချက်များရှိသည့်အခါတွင် လောင်းကစားခိုင်မှ လောင်းကြေးများကိုပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေငြာနိုင်ပါသည်။ ဆော့ဖ်ဝဲလ် အမှားအယွင်းများရှိသောအခါ၊ ဂိမ်းကို အနှောင့်အယှက်ဖြစ်စေနိုင်ပြီး ယင်းအခြေအနေတွင် အတည်မပြုနိုင်သော လောင်းကြေးများကို ပြန်အမ်းပေးမည်ဖြစ်သည်။
4. အချိန်ပိုမပါဝင်ဘဲ ကစားပွဲတွင် လောင်းကြေးတင်နိုင်သည်- ကစားပွဲတစ်ခုလုံးတွင်၊ လေးပိုင်း၏တစ်ပိုင်းပိုင်းတွင် သို့မဟုတ် ပွဲတစ်ဝက်ပေါ်တွင် လောင်းနိုင်သည်။ ရရှိနိုင်သော အလောင်းအစားအချို့မှာ-
 - အနိုင်
 - နှစ်ဆအခွင့်အရေး
 - အကျောပေးခြင်း

- စုစုပေါင်း
- တစ်ဦးချင်းစုစုပေါင်း
- စုစုပေါင်း စုံကိန်း
- တစ်ဦးချင်းစုစုပေါင်း စုံကိန်း
- အနိုင်ရသူ နှင့် စုစုပေါင်း
- ရမှတ်အမှန်
- အပိုင်းအားလုံးအနိုင်ရမည့်အသင်း
- ပွဲတစ်ဝက်စီ နှစ်ခုလုံး အနိုင်ရရှိမည့်အသင်း
- ပထမ ပွဲတစ်ဝက်နှင့် ပွဲစဉ်ကို အနိုင်ရမည့်အသင်း
- လေးပိုင်းတွင် ပထမပိုင်းနှင့် ပွဲစဉ်ကို အနိုင်ရမည့်အသင်း
- တစ်သင်းစီရမည့်အမှတ် အောက်/အထက်
- စုစုပေါင်းအတိအကျ

11.221. Esports Quidditch

1. Esports Quidditch The Golden Snitch Cup ပြိုင်ပွဲသည် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သော ကစားသမားများစွာပါဝင်ကစားရသည့် ဂိမ်းတစ်ခုဖြစ်သည်။
2. ကစားပွဲကြာချိန်- 7 မိနစ်။ ကစားပွဲ၏ အနိုင်ရရှိသူကို အသင်းများရရှိသည့် အမှတ်များအပေါ်အခြေခံ၍ သို့မဟုတ် အသင်းတစ်သင်းမှ 100 မှတ် ရရှိသည့်အခါ ဆုံးဖြတ်သည်။ အကယ်၍ 7 မိနစ်ပြည့်ပြီးသည့်နောက် ရမှတ်တူညီနေပါက၊ အနိုင်ရရှိသူထွက်ပေါ်လာသည်အထိ ကစားပွဲကို ဆက်လက်ကစားရပါမည်။
3. အသင်းများ၏ ထိပ်တိုက်ရင်ဆိုင်မှုများ နှင့် ဂိမ်းအတွင်း လုပ်ဆောင်ချက် အခြေအနေများနှင့်ပတ်သက်၍ အလောင်းအစားများကို လက်ခံသည်။
 ခိုးယူသူကို ဖမ်းခြင်း။ အကယ်၍ မည်သည့်အသင်းကမှ ဖမ်းမိခြင်းမရှိပါက၊ သူခိုးဖမ်းခြင်းနှင့်သက်ဆိုင်သော လောင်းကြေးများကို ရှုံးသည်ဟု မှတ်ယူပါမည်။
 - Quaffle ဘောလုံးဖြင့် တစ်ဂိုး သွင်းခြင်း - 10 မှတ်
 - ခိုးယူသူကို ဖမ်းခြင်း - 30 မှတ်
4. အမှတ်အများဆုံး ရရှိသော အသင်းမှ ပွဲကို အနိုင်ရသည်။
5. တစ်ပွဲချင်းစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးကို လောင်းကစားရုံက သီးခြားစီ ဆုံးဖြတ်သည်။
6. လောင်းကစားရုံမှ ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်ကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
7. အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများ ပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တစ်ခုခု (ဥပမာ- သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့် အပိုင်းနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်ရှိ ပေါက်ကြေးများအကြား ကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများ ဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှု ရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက ၎င်းလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
8. တိုက်ရိုက်လွှင့် လောင်းကြေးများကိုသာ လက်ခံသည်။ ဂိမ်းများအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပါသည်။
9. ရရှိနိုင်သော အလောင်းအစားများ-
 - အနိုင်ရသူ
 - ဟန်းဒီကပ်

- စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
- Ind. စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
- ကစားပွဲကြာချိန် (အထက်/အောက်)
- မည်သည့်အသင်းမှ ခိုးယူသူကို ဖမ်းမိမည်နည်း။
- ပထမဆုံး အမှတ်များရရှိမည်

11.222. Hellish Quart

1. Hellish Quart သည် ကစားသမားပေါင်းစုံ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ကစားရသည့် ဂိမ်းတစ်ခု ဖြစ်သည်။
2. Crown Tournament သည် တိုက်ခိုက်ရေးသမားနှစ်ဦးအကြား ထုတ်လွှင့်သည့် တိုက်ပွဲတစ်ခု ဖြစ်သည်။
3. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် တွက်ချက်ရှင်းပေးပါသည်။
4. တစ်ဦးချင်း အလောင်းအစားတစ်ခုစီအတွက် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးကို လောင်းကစားရုံက ဆုံးဖြတ်သည်။
5. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်ကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
6. အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ Sport/Live အပိုင်းနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်ရှိ ပေါက်ကြေးများအကြား ကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက ၎င်းလောင်းကြေးများသည် ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
7. အလောင်းအစားများကို တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှုတွင်သာ လက်ခံပါမည်။ ဂိမ်းများအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပေးပါသည်။
8. ကစားပွဲ စည်းမျဉ်းများ-
 - တိုက်ခိုက်ရေးသမားတစ်ဦးကို တစ်ကြိမ်အနိုင်ရခြင်းအတွက် တစ်မှတ်ပေးပါသည်။
 - အချီတစ်ခုသည် သရေဖြင့် ပြီးဆုံးခဲ့လျှင်၊ မည်သည့်တိုက်ခိုက်သူမှ အမှတ်မရပါ။
 - 2 သို့မဟုတ် 3 ချီ ပထမဆုံးအနိုင်ရသည့် တိုက်ခိုက်ရေးသမားသည် ပွဲ၏ အနိုင်ရရှိသူဖြစ်သည်။
9. ပွဲတစ်ခုလုံးအပေါ်တွင် အောက်ပါအလောင်းအစားများ တင်နိုင်သည် (ပွဲ၏ နောက်ဆုံးရမှတ်ကို ဆုံးဖြတ်ပြီးသည့်နှင့် ရှင်းပေးသည်)-
 - အနိုင်
 - စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - Ind. စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - အချီစုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - အချီ တစ်ခုတွင် သရေကျမည် (ဟုတ်သည်/မဟုတ်ပါ)
 - အနိုင်ရမည့် အချီအရေအတွက် (2 သို့မဟုတ် 3၊ နှစ်ချီ သို့မဟုတ် သုံးချီ အနိုင်ရရှိရန်လိုအပ်သော ယှဉ်ပြိုင်တိုက်ခိုက်မှုအမျိုးအစားအပေါ် မူတည်၍)
10. အချီများတွင် အောက်ပါအလောင်းအစားများကို တင်နိုင်သည် (သက်ဆိုင်ရာအချီ၏ ရမှတ်ကို ဆုံးဖြတ်ပြီးသည့်နှင့် ရှင်းပေးသည်)-
 - အနိုင်ရရှိသော အချီ

11.223. Cuphead

1. Run-and-gun ပလက်ဖောင်းပီဒီယိုဂိမ်း၏ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု။
2. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် တွက်ချက်ရှင်းပေးပါသည်။
3. ကစားသမားနှင့် ဘော့စ်အကြား ယှဉ်ပြိုင်တိုက်ခိုက်မှုတွင် လောင်းကြေးများကို လက်ခံပါသည်။
ကစားပွဲတစ်ခုစီကို စုစုပေါင်း အများဆုံး 5 ချီဖြင့် 1 ဘက်မှ 3 ကြိမ်အနိုင်ရသည်အထိ ယှဉ်ပြိုင်ကစားရပါသည်။ အချီအတွင်း ကစားသမားသည် ၎င်းတို့၏ လက်နက်များ၊ စကေးများ (အသက်အရေအတွက်) နှင့် ကိုယ်ပွားတို့ကို ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။
4. ပွဲစဉ်တစ်ခုစီအတွက် အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးအစုများကို လောင်းကစားကုမ္ပဏီက သီးခြား ဆုံးဖြတ်သည်။
5. လောင်းကစားခိုင်သည် ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးအစု ကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
6. အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများ ပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တစ်ခုခု (ဥပမာ- သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့် အပိုင်းနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်ရှိ ပေါက်ကြေးများအကြား ကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများ ဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှု ရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက ၎င်းလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
7. ပွဲကြိုနှင့် တိုက်ရိုက်ပွဲများတွင် လောင်းကြေးများလက်ခံပါသည်။
8. အောက်ပါ အလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပါသည်-
 - ပြိုင်ပွဲတစ်ခုလုံးတွင်-
 - ကစားသမား/ဘော့စ် အနိုင်ရမည်
 - စုစုပေါင်း
 - တစ်ဦးချင်း ကစားသမား/ဘော့စ် စုစုပေါင်း
 - ကစားသမားတစ်ဦး၏ အနိုင်ရအချီများ၏ စုစုပေါင်းကြာချိန်*
 - နောက်အချီတွင်-
 - ကစားသမား/ဘော့စ် က အချီတွင် အနိုင်ရမည်
 - ကစားသမား၏ စုစုပေါင်း အသက်ကျန်ရှိမှု (အကယ်၍ ကစားသမားသည် အချီအတွင်း ရှုံးနိမ့်ခဲ့ပါက လောင်းကြေးအားလုံးကို အရှုံးအဖြစ် သတ်မှတ်သည်)
 - အချီအတွင်း ဘော့စ်ရောက်ရှိသောအဆင့် (အကယ်၍ ဘော့စ်သည် အချီအတွင်း ရှုံးနိမ့်ခဲ့ပါက လောင်းကြေးအားလုံးကို အရှုံးအဖြစ် သတ်မှတ်သည်)
 - အချီ ကြာချိန် (အကယ်၍ ကစားသမားသည် အချီအတွင်း ရှုံးနိမ့်ခဲ့ပါက လောင်းကြေးအားလုံးကို အရှုံးအဖြစ် သတ်မှတ်သည်)

*ဘော့စ်ကို အနိုင်ယူနိုင်ခဲ့သည့်အချိန်ကိုသာ ထည့်သွင်းရေတွက်ပါသည်။

11.224. Fatal Fury

1. Fatal Fury သည် ကစားသမားပေါင်းစုံ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သော ဂိမ်းတစ်ခု ဖြစ်သည်။
2. တိုက်ခိုက်ရေးသမား နှစ်ဦးအကြား တိုက်ပွဲများတွင် လောင်းကြေးများကို လက်ခံသည်။ ပွဲစဉ်တစ်ခုစီကို စုစုပေါင်း အများဆုံး 9 ချီဖြင့် 5 ကြိမ်အထိ အနိုင်ရရန် ယှဉ်ပြိုင်ရသည်။
3. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် တွက်ချက်ရှင်းပေးပါသည်။

4. ၎င်း၏ ပြိုင်ဘက်ကို သတ်နိုင်သည့် ကစားသမားသည် အနိုင်ရသူ ဖြစ်ပါမည်။
5. တစ်ပွဲချင်းစီအတွက် အမြင့်ဆုံး လောင်းကြေးအစုကို လောင်းကစားကုမ္ပဏီက သီးခြားစီ ဆုံးဖြတ်သည်။
6. လောင်းကစားနိုင်သည့် ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်ကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
7. အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစားများ/တိုက်ရိုက် အပိုင်းနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်ရှိ ပေါက်ကြေးများအကြား ကွဲလွဲမှုများ အစရှိသည်) ဖြစ်ခဲ့လျှင် သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကြေးများဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုများရှိခဲ့လျှင် လောင်းကစားနိုင်သည့် ၎င်းလောင်းကြေးများသည် ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
8. တိုက်ခိုက်ရေးသမားများအပေါ် လောင်းကြေးတင်ခြင်းကို တိုက်ရိုက်ပုံစံဖြင့်သာ လက်ခံသည်။ ဂိမ်းများအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပေးပါသည်။
9. ရရှိနိုင်သော အလောင်းအစားများ-

1. အချီတစ်ခုတွင်-

- အနိုင်ရသောအချီ
- သွေးအပြည့်နှင့် အနိုင်ရသည့်* အချီ
- အချိန်ပြည့်၍ အနိုင်ရသည့်* အချီ
- အချီကြာချိန်***

2. တိုက်ပွဲတစ်ခုတွင်-

- ကစားပွဲတွင် အနိုင်
- စုစုပေါင်း အချီများ
- တစ်ဦးချင်း စုစုပေါင်း အချီများ
- ကစားပွဲတွင် ရမှတ်အမှန်
- * သွေးအပြည့်နှင့် အနိုင်ရသည့် အချီဆိုသည်မှာ အနိုင်ရ ကစားသမား၏ တိုက်ခိုက်ရေးသမားသည် ထိခိုက်ဒဏ်ရာ မရှိခြင်း (သို့) သွေးအပြည့် ပြန်ဖြည့်နိုင်ခဲ့ခြင်းကို ဆိုလိုပါသည်။
- ** အချိန်ပြည့်၍ အနိုင်ရရှိသည့် အချီဆိုသည်မှာ အချီအတွက် သတ်မှတ်ထားသော စက္ကန့် 60 ကုန်လွန်ပြီးနောက် ကစားသမားတစ်ဦးကို အနိုင်ရသူအဖြစ် ကြေညာခြင်း ဖြစ်ပါသည်။ ဤအခြေအနေတွင် အမှတ်အများဆုံးရသည့် တိုက်ခိုက်ရေးသမားသည် အနိုင်ရသူ ဖြစ်သည်။
- *** အချီကြာချိန် ဆိုသည်မှာ အချီစတင်ချိန်မှစ၍ ကုန်လွန်သွားသော စက္ကန့်အရေအတွက်ဖြစ်ပြီး စက္ကန့် 60 (အချီတစ်ခု စတင်ချိန်တွင် စံသတ်မှတ်ထားသောအချိန်) အနက်မှ အချိန်မှတ်ကိရိယာတွင် ကျန်သော နောက်ဆုံးစက္ကန့် အရေအတွက်ကို နုတ်ခြင်းဖြင့် ရရှိသည်။ ဥပမာအားဖြင့်၊ အချီသည် အချိန်မှတ်ကိရိယာတွင် 14 ဖြင့် ပြီးဆုံးသွားပါက အချီ၏ ကြာမြင့်ချိန်မှာ $60 - 14 = 46$ စက္ကန့် ဖြစ်ပါသည်။

11.225. Looney Tunes

1. Looney Tunes- Wacky World of Sports သည် အန်နီမေးကာတွန်းစီးရီး Looney Tunes မှ ဇာတ်ဆောင်များ ပါသော အားကစားမီနီဂိမ်းအုပ်စုတစ်ခု ဖြစ်သည်။ ၎င်းတွင် ဘက်စကက်ဘော၊ ဂေါက်ရိုက်၊ ဘောလုံးနှင့် တင်းနစ်တို့ ပါဝင်သည်။
2. ဘက်စကက်ဘောပွဲစဉ်များကို တစ်ပိုင်းလျှင် 3 မိနစ်စီဖြင့် 4 ပိုင်း ခွဲထားသည်။ ပိုင်းခြားပေးထားသော

အချိန်အတွင်း အနိုင်ရသူကို မဆုံးဖြတ်နိုင်ပါက၊ ဆက်တိုက် အချိန်ပို 1 မိနစ်ကို အနိုင်ရသူ ဆုံးဖြတ်နိုင်သည်အထိ ကစားသွားပါမည် (အချိန်ပိုကာလ အရေအတွက် ကန့်သတ်မထားပါ)။

3. ဘောလုံးပွဲစဉ်များကို တစ်ပိုင်းလျှင် 5 မိနစ်စီဖြင့် 2 ပိုင်း ခွဲထားသည်။ ပိုင်းခြားပေးထားသော အချိန်အတွင်း အနိုင်ရသူကို မဆုံးဖြတ်နိုင်ပါက၊ ပွဲစဉ်ကို အချိန်ပိုကစားသွားမည့်အပြင်၊ ၎င်းအချိန်ပိုသည် ဂိုးမရရှိမချင်း အချိန်အကန့်အသတ်မရှိ ကြာမြင့်မည်ဖြစ်သည်။
4. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် တွက်ချက်ရှင်းပေးပါသည်။
5. အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးအစုကို ပွဲစဉ်တစ်ခုချင်းစီအလိုက် ဆုံးဖြတ်ပေးပါသည်။
6. လောင်းကစားနိုင်သည့် ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးအစုကန့်သတ်ချက်ကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
7. ဝန်ထမ်းများက ပြုလုပ်သော အမှားများ သို့မဟုတ် လောင်းကြေးများကို လက်ခံနေစဉ် ဆော့ဝဲလ်ချို့ယွင်းမှုများ (ဥပမာ- ပေါက်ကြေးများတွင် ထင်ရှားသော ပုံနှိပ်မှုအမှားများ၊ အလောင်းအစားစာရင်းတွင် ဖော်ပြထားသော ပေါက်ကြေးများနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်အကြား မကိုက်ညီမှုများ) သို့မဟုတ် မှားယွင်းစွာ လက်ခံထားသော လောင်းကြေးများ ဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြချက်များရှိပါက၊ ထိုလောင်းကြေးများကို ပျက်ပြယ်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
8. ရရှိနိုင်သော လောင်းကြေး အမျိုးအစားများ-
W1
W2
စုစုပေါင်း ကိန်း - ဟုတ်
စုစုပေါင်း ကိန်း - မဟုတ်
တစ်ဦးချင်းစုစုပေါင်း အသင်း ၁ - အထက် ()
တစ်ဦးချင်းစုစုပေါင်း အသင်း ၁ - အောက် ()
တစ်ဦးချင်းစုစုပေါင်း အသင်း ၂ - အထက် ()
တစ်ဦးချင်းစုစုပေါင်း အသင်း ၂ - အောက် ()
စုစုပေါင်းအထက် ()
စုစုပေါင်းအောက် ()

11.226. Rematch. Cyber League

1. Rematch. Cyber League တွင် ဗီဒီယိုဂိမ်း တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု ပါဝင်ပါသည်။ ပွဲစဉ်တစ်ခုတွင် အသင်း 2 သင်းမှ ကစားသမား 2 ဦး ပါဝင်ပြီး အောင်ပွဲအတွက် ယှဉ်ပြိုင်ကြသည်။
2. ပုံမှန်ပွဲချိန်သည် 6 မိနစ် ကြာသည်။ အကယ်၍ ပုံမှန်ပွဲချိန်ပြီးဆုံးချိန်တွင် ရမှတ်များ တူညီပါက၊ ကစားပွဲကို အချိန်ပိုကစားမည်ဖြစ်ပြီး အသင်းတစ်သင်းမှ အခြားတစ်သင်းထက် ရမှတ်ပိုရရှိသည့်အခါ ပွဲပြီးဆုံးမည်။
3. အနိမ့်ဆုံးနှင့် အမြင့်ဆုံးလောင်းကြေးအစုကို ပွဲစဉ်တစ်ခုချင်းစီအလိုက် ဆုံးဖြတ်ပေးပါသည်။
4. လောင်းကစားနိုင်သည့် ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်ကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
5. အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများ ပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တစ်ခုခု (ဥပမာ- သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့် အပိုင်းနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်ရှိ ပေါက်ကြေးများအကြား ကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများ ဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှု ရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက ၎င်းလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
6. ပွဲကြိုနှင့် တိုက်ရိုက်ပွဲများတွင် လောင်းကြေးများလက်ခံပါသည်။ Rematch ဂိမ်းအားလုံး။ Cyber League ပွဲစဉ်အားလုံးကို တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပါသည်။
7. ရရှိနိုင်သော လောင်းကြေး အမျိုးအစားများ

- ဂိုးပေါင်း
- တစ်ဦးချင်းစုစုပေါင်းဂိုး
- OT အပါအဝင် ပုံမှန်ပွဲချိန် အနိုင်
- ဟန်းဒီကပ်ပွဲ လောင်းကြေးများ

11.227. Mega Baseball

1. Mega Baseball သည် ကစားသမားများစွာကစားရသော တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ဂိမ်းတစ်ခု (ဘော့စ်ဘော ပုံရိပ်ယောင်) ဖြစ်သည်။
2. Super Mega Baseball 4 သည် တစ်သင်းတွင် ကစားသမား 9 ဦးစီပါဝင်သော ပုံမှန် ဘော့စ်ဘော ပွဲစဉ်များပါဝင်သော ပြိုင်ပွဲတစ်ခု ဖြစ်သည်။
3. အလောင်းအစားအားလုံးကို ပွဲအပြီးတွင် ရှင်းပေးပါသည်။
4. အများဆုံးလောင်းကြေးကို ပွဲတစ်ပွဲချင်းအလိုက် သတ်မှတ်ပါသည်။
5. လောင်းကစားနိုင်သည့် ဖောက်သည်များကို ကြိုတင်အသိပေးခြင်းမရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်များကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
6. ဝန်ထမ်း အဖွဲ့ဝင်များက အမှားတစ်စုံတစ်ရာ ပြုလုပ်မိပါက သို့မဟုတ် လောင်းကြေးလက်ခံစဉ် ဆော့ဖ်ဝဲလ် ချို့ယွင်းမှုတစ်စုံတစ်ရာ ဖြစ်ပေါ်ပါက (ဥပမာ- ပေါက်ကြေးများတွင် သိသာထင်ရှားသော မှားယွင်းမှု၊ အားကစား/တိုက်ရိုက် ကဏ္ဍများနှင့် လောင်းကြေးစလစ်တို့တွင် ဖော်ပြသော ပေါက်ကြေးများအကြား မတူညီမှုများ စသည်ဖြင့်)။ သို့မဟုတ် လွဲမှားစွာ လက်ခံထားသော လောင်းကြေးများ၏ အခြားညွှန်ပြချက်တစ်ခုခုရှိပါက၊ လောင်းကစားနိုင်သည့် ထိုကဲ့သို့သောလောင်းကြေးများကို ပျက်ပြယ်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
7. တိုက်ရိုက်လောင်းကြေးများကိုသာ လက်ခံပါသည်။ ပွဲစဉ်အားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပြသသည်။
8. ဂိမ်းစည်းမျဉ်းများ-
ပွဲစဉ်တစ်ခုသည် ပုံမှန်အချိန် (5 အင်းနင်း) တွင် သရေဖြင့် ပြီးဆုံးပါက၊ အပိုအင်းနင်းတစ်ခုကို ကစားရသည်။ ဤအခြေအနေတွင် လောင်းကြေးအားလုံးကို အပိုအင်းနင်းများ အပါအဝင်ဖြင့် ရှင်းပေးပါမည်။
9. အောက်ပါအလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပြီး ပွဲစဉ်တစ်ခုရှိ နောက်ရမှတ်အပေါ်အခြေခံ၍ ရှင်းပေးပါသည်-
 - အနိုင်ရသူ
 - အသင်း ဟန်းဒီကပ်
 - စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - တစ်ဦးချင်း စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
 - စုစုပေါင်းစုံကိန်း (ဟုတ်/မဟုတ်)
 - ပထမဆုံးပြေးခြင်း (1/2)
 - နောက်ဆုံးပြေးခြင်း (1/2)
 - အပိုအင်းနင်း (ဟုတ်/မဟုတ်)
 - ပထမဆုံး အင်းနင်း/ပွဲ
 - နှစ်သင်းလုံး ပြေးမှတ်များရရှိမည့် (ဟုတ်/မဟုတ်)
 - အင်းနင်းတွင် အများဆုံးပြေးခြင်းများ
10. တစ်ဦးချင်း အင်းနင်းများအတွက် အောက်ပါအလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပြီး ထိုအင်းနင်းရှိ

ရမှတ်အပေါ်အခြေခံ၍ ရှင်းပေးသည်-

- အနိုင်ရသူ
- အသင်း ဟန်းဒီးကတ်
- စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)
- တစ်ဦးချင်း စုစုပေါင်း (အထက်/အောက်)

11. 1st-3rd အင်းနင်းအတွက် အောက်ပါအလောင်းအစားများကို ရရှိနိုင်ပြီး အင်းနင်း 3 ခုပြီးသည့်နောက် ရမှတ်အပေါ်အခြေခံ၍ ရှင်းပေးသည်-

- အနိုင်ရသူ

11.228. Tekken 8

1. Tekken 8 သည် ကစားသမားပေါင်းစုံ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ကစားရသော ဂိမ်းတစ်ခု ဖြစ်သည်။
2. တိုက်ခိုက်သူနှစ်ဦးအကြား တိုက်ပွဲများတွင် လောင်းကြေးများကို လက်ခံသည်။ ပွဲစဉ်များအားလုံးသည် အများဆုံး 9 ချီဖြင့် 5 ကြိမ်အထိ အနိုင်ရရန် ယှဉ်ပြိုင်ရသည်။
3. လောင်းကြေးအားလုံးကို ပွဲစဉ်အပြီးတွင် တွက်ချက်ရှင်းပေးပါသည်။
4. ၎င်း၏ ပြိုင်ဘက်ကို သတ်နိုင်သည့် ကစားသမားသည် အနိုင်ရသူ ဖြစ်သည်။
5. အလောင်းအစား တစ်ခုစီအတွက် အများဆုံး လောင်းကြေးအစုကို လောင်းကစားနိုင်က ဆုံးဖြတ်ပါသည်။
6. လောင်းကစားရုံက ကြိုတင်အသိပေးမှု မရှိဘဲ လောင်းကြေးကန့်သတ်ချက်ကို ပြောင်းလဲနိုင်သည်။
7. အဖွဲ့ဝင်ဝန်ထမ်းများသည် အမှားများ ပြုလုပ်မိလျှင် သို့မဟုတ် အလောင်းအစားကို လက်ခံသည့်အချိန်တွင် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ပျက်စီးမှု တစ်ခုခု (ဥပမာ - သိသာထင်ရှားသော ပေါက်ကြေး အမှားများ၊ အားကစား/တိုက်ရိုက်လွှင့် အပိုင်းနှင့် လောင်းကြေးလက်မှတ်ရှိ ပေါက်ကြေးများအကြား ကွဲလွဲမှု) ဖြစ်ခဲ့လျှင်၊ သို့မဟုတ် လွှဲမှားစွာ လက်ခံထားသည့် လောင်းကစားပွဲများ ဖြစ်ကြောင်း အခြားညွှန်ပြမှုရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကစားရုံက ၎င်းလောင်းကြေးများကို ပယ်ဖျက်ကြောင်း ကြေညာနိုင်သည်။
8. တိုက်ခိုက်ရေးသမားများအပေါ် လောင်းကြေးတင်ခြင်းကို တိုက်ရိုက်ပုံစံဖြင့်သာ လက်ခံသည်။ ဂိမ်းများအားလုံးကို အွန်လိုင်းတွင် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ပေးပါသည်။
9. ရရှိနိုင်သော အလောင်းအစားများ-
 - အချီတစ်ခုတွင်-
 - အနိုင်ရရှိသော အချီ
 - သွေးအပြည့်နှင့် အနိုင်ရသည့်* အချီ
 - အချိန်အားဖြင့် အနိုင်ရ** အချီ
 - အချီကြာချိန်***
 - တိုက်ပွဲတစ်ခုတွင်-
 - ကစားပွဲတွင် အနိုင်
 - အချီ စုစုပေါင်း
 - တစ်ဦးချင်း စုစုပေါင်း အချီ
 - ပွဲစဉ်တွင် ရမှတ်အမှန်

* သွေးအပြည့်နှင့် အနိုင်ရသည့် အချီဆိုသည်မှာ အနိုင်ရ ကစားသမား၏ တိုက်ခိုက်သူသည် ထိခိုက်ဒဏ်ရာ မရှိခြင်း (သို့) ၎င်း၏ ကျန်းမာရေးကို အပြည့်အဝထိန်းသိမ်းထားနိုင်ခြင်းကို ဆိုလိုသည်။

** အချိန်အားဖြင့် အနိုင်ရရှိသည့် အချိန်ဆိုသည်မှာ ကုန်လွန်သွားသော အချိန်အတွက် သတ်မှတ်ထားသည့် 30 စက္ကန့်ပြီးနောက် အနိုင်ရရှိသူကို ကြေညာသည့် အချိန် ဖြစ်သည်။ ဤအခြေအနေတွင်၊ အမှတ်အများဆုံးရသည့် တိုက်ခိုက်ရေးသမားသည် အနိုင်ရသူ ဖြစ်သည်။

*** အချိန်ကြာချိန် ဆိုသည်မှာ အလှည့် စတင်ချိန်မှစ၍ ကုန်လွန်သွားသော စက္ကန့်အရေအတွက် ဖြစ်ပြီး၊ စက္ကန့် 30 မှ စံချိန်တိုင်းကိရိယာတွင် ကျန်သော နောက်ဆုံးစက္ကန့် အရေအတွက်ကို နုတ်ခြင်းဖြင့် ရရှိသည် (အချိန် စတင်ချိန်တွင် ချိန်ထားသော စံသတ်မှတ်ထားသည့် အချိန်)။

ဥပမာအားဖြင့်- အချိန်သည် စံချိန်တိုင်းကိရိယာတွင် 14 ဖြင့် ရပ်တန့်သွားပါက၊ အချိန်၏ ကြာမြင့်ချိန်မှာ $30 - 14 = 16$ စက္ကန့် ဖြစ်ပါသည်။

12. အပို လောင်းကြေးများ

1. ပထမပိုင်း ပွဲစဉ်။ ပထမပိုင်းရလဒ် နှင့် ပွဲစဉ်၏ ရလဒ်တို့ကို ဖောက်သည်က ခန့်မှန်းသင့်သည်။
2. မှန်ကန်သော ရမှတ်။ ဖောက်သည်သည် ပွဲစဉ်ရမှတ် (ပုံမှန်အချိန်) ကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းသင့်သည်။
3. ပထမဆုံး ဂိုးသွင်းရန်။ မည်သည့်အသင်း ပထမဆုံး ဂိုးရရှိမည်ကို ဖောက်သည်က ခန့်မှန်းသင့်သည်။ ပုံမှန်အချိန်တွင် ဂိုးမရရှိပါက၊ လောင်းကြေးကို အရှုံးအဖြစ် တွက်ချက်ပါမည်။ ကိုယ့်ဂိုးကိုယ်သွင်းခြင်းကို ပေါင်းထည့်ထားသော ရမှတ်ရရှိသည့် အသင်းဂိုးအဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်။
4. ဂိုးချိန်။ နှစ်သင်းစလုံးမှ ဂိုးရရှိမည့် အချိန်ဘောင်ကန်သတ်ချက်ကို ဖောက်သည်က ခန့်မှန်းသင့်သည် (X မှ Y မိနစ်အထိ အပါအဝင်)။ ဂိုးမရှိပါက၊ လောင်းကြေးရှုံးပါမည်။
5. အသင်းတစ်သင်းစီသည် အနည်းဆုံးဂိုးတစ်ဂိုး ရရှိပါက၊ "နှစ်သင်းစလုံး အမှတ်ရမည် - ဟုတ်" အလောင်းအစားကို အနိုင်အဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်။ အနည်းဆုံးတစ်သင်းသည် အမှတ်မရရှိပါက၊ "နှစ်သင်းစလုံး အမှတ်ရမည် - မဟုတ်" အလောင်းအစားကို အနိုင်အဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်။
6. အပိုင်းများ၊ အချိန်အပိုင်းအခြားများ၊ ကွာတားများ၊ အလှည့်များအလိုက် ရမှတ်ပေးပွဲစဉ်များ။ အပိုင်းများ (သို့မဟုတ် အချိန်အပိုင်းအခြားများ၊ ကွာတားများ၊ အလှည့်များ) သည် ရမှတ်တူ (ဂိုးအရေအတွက်/ပွိုင့်များ/အမှတ်များ) ဖြင့် အဆုံးသတ် မသတ် သို့မဟုတ် မည်သည့် အပိုင်း (အချိန်အပိုင်းအခြား၊ ကွာတား၊ အလှည့်) သည် အမြင့်ဆုံးရမှတ်ဖြင့် အဆုံးသတ်မည် စသည်တို့ကို ဖောက်သည်က ခန့်မှန်းသင့်သည်။
7. အသင်း အနိုင်ရသည်။ ဖြစ်နိုင်ပါက မည်သည့်အသင်း (ကစားသမား) သည် အချိန်ပို (အချိန်ပို) နှင့် ပြစ်ဒဏ် အဆုံးအဖြတ်များ အပါအဝင်၊ ပွဲစဉ်၏နောက်ဆုံးရလဒ်အရ ဂိုးများ (ပွိုင့်များ ပိုရှာခြင်း၊ ပွဲစဉ်ငယ်များ ပိုနိုင်ခြင်း၊ စသည်) ပိုမိုရရှိနိုင်သည်ကို ဖောက်သည်က ခန့်မှန်းသင့်သည်။
8. "အနည်းဆုံးတစ်ပိုင်းတွင် သရေပွဲ" အချိန်ကာလအပိုင်းအခြားသည် သရေပွဲဖြင့် အဆုံးမသတ်ပါက "အနည်းဆုံး အချိန်အပိုင်းအခြားတစ်ခုတွင် သရေပွဲ - မဟုတ်" အလောင်းအစားသည် အနိုင်ရပါမည်။ ဥပမာအားဖြင့်၊ ရမှတ်သည် (1-0၊ 0-0) ဖြစ်ပါက၊ လောင်းကြေး ရှုံးပါမည်။ ရမှတ်သည် (1-0၊ 0-1) ဖြစ်ပါက၊ လောင်းကြေး အနိုင်ရပါမည်။
9. မည်သူက ပွဲစဉ်ကို စတင်စတင်ရန် မည်သည့်အသင်းက အလယ်မှတ်မှ စတင်ရမည်ကို ဖောက်သည်က ခန့်မှန်းသင့်သည်။
10. ပထမဆုံးလူလဲခြင်း - အသင်း။ မည်သည့်အသင်းက ပထမဆုံး လူလဲရမည်ကို ဖောက်သည်က ခန့်မှန်းသင့်သည်။ တစ်ချိန်တည်း (ပွဲစဉ်မှတ်တမ်းများအရ) တွင် နှစ်သင်းစလုံး လူလဲပါက၊ လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် တွက်ချက်ပါမည်။
11. ပထမလူလဲခြင်း။ ပထမဆုံး လူလဲခြင်းကို မည်သည့်အချိန်တွင် ပြုလုပ်ရမည်ကို ဖောက်သည်က ခန့်မှန်းသင့်သည် - ပထမပိုင်း၊ အချိန်တစ်ဝက်၊ သို့မဟုတ် ဒုတိယပိုင်း။ ပွဲစဉ်တွင် လူမလဲပါက၊ လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် တွက်ချက်ပါမည်။
12. ပြစ်ဒဏ်ဘောပေးခဲ့သည် - ဟုတ်/မဟုတ်။ ပွဲစဉ်တစ်ခုတွင် ပြစ်ဒဏ်ဘော ပေး၊ မပေးကို ဖောက်သည်က ခန့်မှန်းသင့်သည်။
13. စည်းကမ်းချိုးဖောက်ခြင်း - ဟုတ်/မဟုတ်။ ကစားသမားတစ်ဦးဦးသည် ပွဲစဉ်အတွင်း စည်းကမ်းချိုးဖောက်မှု ရှိ၊ မရှိကို ဖောက်သည်က ခန့်မှန်းသင့်သည်။ ကွင်းအတွင်းရှိ ကစားသမားများနှင့် ဂိုးဖမ်းသမားများ၏ ထုတ်ပယ်မှုကိုသာ တွက်ချက်ပါမည်။
14. ပထမဆုံး သတိပေးချက်ရခြင်း။ မည်သည့်အသင်းက ပထမဆုံး သတိပေးချက် (အဝါကတ်) လက်ခံရရှိမည်ကို ဖောက်သည်က ခန့်မှန်းသင့်သည်။ တစ်ချိန်တည်း (ပွဲစဉ်မှတ်တမ်းများအရ) တွင် နှစ်သင်းစလုံးမှ ကစားသမားက သတိပေးချက် ရရှိပါက၊ လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့်

တွက်ချက်ပါမည်။

15. နောက်ဆုံး သတိပေးချက်ရခြင်း။ မည်သည့်အသင်းက နောက်ဆုံး သတိပေးချက်တစ်ခု (အဝါကတ်) လက်ခံရရှိကြောင်းကို ဖောက်သည်က ခန့်မှန်းသင့်သည်။ ဒုတိယသတိပေးချက်ကြောင့် ဖယ်ထုတ်ထားခံရသော ကစားသမားကို မတွက်ချက်ပါ။ တစ်ချိန်တည်း (ပွဲစဉ်မှတ်တမ်းများအရ) တွင် နှစ်သင်းစလုံးမှ ကစားသမားက သတိပေးချက် ရရှိပါက၊ လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် တွက်ချက်ပါမည်။
16. ဟန်းဒီးကပ်။ အဓိကအလောင်းအစားများတွင် ဟန်းဒီးကပ်အပြင်၊ လောင်းကစားရုံသည် မည်သည့်အသင်းက ကွဲပြားသော ဟန်းဒီးကပ်တစ်ခုဖြင့် အနိုင်ရမည်ဖြစ်ကြောင်း အလောင်းအစားများကို ကမ်းလှမ်းပေးပါသည်။ ဥပမာအနေဖြင့်၊ နောက်ဆုံးရမှတ်သည် 2:1 ဖြစ်ပါက (ပုံမှန်အချိန်)- "ဟန်းဒီးကပ် [0:1] W2" အလောင်းအစား ရှုံးသည်။ အဘယ့်ကြောင့်ဆိုသော် အကြောပေးခြင်းကို အသုံးပြုပြီးနောက်၊ ရမှတ်သည် 2:2 ဖြစ်လာသည်။ "ဟန်းဒီးကပ် [0:1] X" အလောင်းအစား နိုင်သည်။ အဘယ့်ကြောင့်ဆိုသော် အကြောပေးခြင်းကို အသုံးပြုပြီးနောက်၊ ရမှတ်သည် 2:2 ဖြစ်လာသည်။ "ဟန်းဒီးကပ် [1:0] W1" အလောင်းအစား နိုင်သည်။ အဘယ့်ကြောင့်ဆိုသော် အကြောပေးခြင်းကို အသုံးပြုပြီးနောက်၊ ရမှတ်သည် 3:1 ဖြစ်လာသည်။
17. အသင်းများ၊ ပွဲစဉ်များ။ အမှတ်သတ်မှတ်ထားသော မည်သည့်အသင်းများသည် ဂိုးများ ပိုရမည် သို့မဟုတ် ပွိုင့်များ ပိုရှာမည်ကို ဖောက်သည်က ခန့်မှန်းသင့်သည်။
18. ကစားသမား စုစုပေါင်း (တစ်ဦးချင်း စုစုပေါင်း) (ဘတ်စကက်ဘော၊ ဘော်လီဘော)။ ပွိုင့်များ၊ ပြန်ထွက်လာခြင်း၊ အကူပေးခြင်း ကဲ့သို့သော အချို့ကိန်းဂဏန်းများအရ ကစားသမားတစ်ဦးချင်း၏စုစုပေါင်းကို ဖောက်သည်က ခန့်မှန်းသင့်သည်။ ကစားသမားစုစုပေါင်း နှင့်ပတ်သတ်သော လောင်းကြေးအားလုံးတွင် အချိန်ပို သို့မဟုတ် ရွှေပွဲငယ် ကစားခြင်း ပါဝင်သည်။ အသင်းဝင်တစ်ဦးသည် ပွဲစဉ်တစ်ခုတွင် မပါဝင်နိုင်ပါက၊ ၎င်းတို့ပေါ်ရှိ လောင်းကြေးကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် တွက်ချက်ပါမည်။
19. ကစားသမား စုစုပေါင်း (တစ်ဦးချင်း စုစုပေါင်း) (လက်ပစ်ဘော၊ ဖူဆယ်၊ ကွင်းပြင် ဟော်ကီ)။ ရရှိသော ဂိုးအရေအတွက်အလိုက် ကစားသမားတစ်ဦးချင်း စုစုပေါင်းကို ဖောက်သည်က ခန့်မှန်းသင့်သည်။ ပုံမှန်အချိန်အတွက် ကစားသမားစုစုပေါင်းပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို လက်ခံသည်။ အသင်းဝင်တစ်ဦးသည် ပွဲစဉ်တစ်ခုတွင် မပါဝင်နိုင်ပါက၊ ၎င်းတို့ပေါ်ရှိ လောင်းကြေးကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် တွက်ချက်ပါမည်။
20. အရင်ဖြစ်မည်။ ဥပမာ- "ပထမဆုံးဖြစ်မည် - အဝါကတ် သို့မဟုတ် ဂိုး"။ ပွဲစဉ်တွင် မည်သည့်က ပထမဆုံး ဖြစ်မည်- အဝါကတ် ပြခံရမည် သို့မဟုတ် ဂိုးရရှိမည် စသည်ကို ဖောက်သည်က ခန့်မှန်းသင့်သည်။ ပွဲစဉ်တွင် အဝါကတ် မရှိခြင်း နှင့် ဂိုးမရရှိပါက၊ လောင်းကြေးကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် တွက်ချက်ပါမည်။
21. ကစားသမားတစ်ဦးက နှစ်ဂိုးရရှိသည် (Brace)/ ကစားသမားတစ်ဦးက သုံးဂိုးဆက်တိုက်သွင်းသည်/ကစားသမားတစ်ဦးက လေးဂိုးရရှိသည် (ပိုကာ)။ ဘောလုံးကစားသမားတစ်ဦးသည် နှစ်ဂိုးအတိအကျ (brace)၊ သုံးဂိုးအတိအကျ (ဟတ်ထရစ်)၊ သို့မဟုတ် လေးဂိုးအတိအကျ (ပိုကာ) ရ၊ မရကို ဖောက်သည်က ခန့်မှန်းသင့်သည်။ ကိုယ့်ဂိုးကိုယ်သွင်းခြင်းကို မရေတွက်ပါ။
22. အဝါ/အနီကတ် ရရှိမည့် ကစားသမား။ ခိုင်လုံကြီးသည် အဝါ သို့မဟုတ် အနီကတ်ကို ကစားသမားတစ်ဦးချင်းထံ ပြသခြင်း ရှိ၊ မရှိကို ဖောက်သည်က ခန့်မှန်းသင့်သည်။ ကွင်းအတွင်းကစားသူ သို့မဟုတ် ဂိုးဖမ်းသူထံ အဝါ သို့မဟုတ် အနီကတ်ကို ပြသမှု မရှိပါက ၎င်းကို မရေတွက်ပါ။ ကစားသမားတစ်ဦးသည် စတင်တန်းစီသည့်နေရာ 11 ဦးတွင် မပါဝင်ပါက၊ ဤကစားသမားပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် တွက်ချက်ပါမည်။
23. တရားဝင်ထပ်ထည့်သော အချိန်စုစုပေါင်း။ တစ်ပိုင်းစီတွင် ရပ်နားချိန်အဖြစ် ထည့်ထားသော မိနစ်အရေအတွက်သည် အဆိုပြုထားသော နံပါတ်ထက် ပိုမြင့်ခြင်း သို့မဟုတ် နိမ့်ခြင်း ရှိမရှိကို

ဖောက်သည်က ခန့်မှန်းသင့်ပါသည်။

24. အနောက်မှကျော်တက်၍အနိုင်ရခြင်း (ထပ်ပေါင်းချိန်ပါဝင်သော ပုံမှန်အချိန်)။ ကစားသမားများသည် ပွဲစဉ်အတွင်း နောက်ကောက်ကျ ကစားလာခဲ့ပြီးမှ တစ်ဖက်အသင်းကို ကျော်ကာ အနိုင်ရခြင်း ဖြစ်သည်။ ပွဲစဉ်တစ်ခုသည် သရေအဖြစ် အဆုံးသတ်ပါက "အနောက်မှကျော်တက်၍ အနိုင်ရခြင်း - ဟုတ်" အလောင်းအစား ရှုံးသည်။
25. အသင်းတစ်သင်းက ဦးမဆောင်နိုင်ဘဲ အနိုင်နှင့်လွဲချော်သွားသည်။ အသင်းတစ်သင်းသည် ပွဲစဉ်တစ်ခုတွင် ဦးမဆောင်နိုင်ဘဲ အနိုင်နှင့် လွဲချော် (ဆိုလိုသည်မှာ- ၎င်းတို့ အနိုင်ရသည် သို့မဟုတ် သရေကျသည်) ပါက၊ ထိုအလောင်းအစားပေါ်ရှိ လောင်းကြေး နိုင်သည်။
အသင်းတစ်သင်းက ဦးမဆောင်နိုင်သော်လည်း ပွဲအနိုင်ရသည်။ အသင်းတစ်သင်းသည် ပွဲစဉ်တစ်ခုတွင် ဦးမဆောင်နိုင်ပါက၊ ထိုအလောင်းအစားပေါ်ရှိ လောင်းကြေး နိုင်သည်။
26. ခေါင်းဖြင့် ဂိုး 1 ဂိုး သွင်းမည်။ ပွဲစဉ်တွင် ပထမဂိုးအား ခေါင်းဖြင့် သွင်းမသွင်းကို ဖောက်သည်က ခန့်မှန်းသင့်သည်။ ပွဲစဉ်တွင် ဂိုးမရပါက၊ သို့မဟုတ် ပထမဂိုးသည် ကိုယ့်ဂိုးကိုယ်သွင်းခြင်း (ခေါင်းတိုက်ဂိုးသွင်းလျှင်တောင်) ဖြစ်ပါက၊ "ခေါင်းဖြင့် ဂိုး 1 ဂိုးသွင်းမည် - မဟုတ်" အလောင်းအစား အနိုင်ရမည်။
27. ပွဲစဉ်တွင် ပထမဆုံး အမှတ်ရရှိပြီး အနိုင်ယူမည်။ မည်သည့်အသင်း ပထမဆုံးဂိုးရရှိပြီး ပွဲစဉ် အနိုင်ရမည်ကို ဖောက်သည်က ခန့်မှန်းသင့်သည်။ NHL၊ KHL နှင့် နိုင်ငံတကာပြိုင်ပွဲကြီးများရှိ အလောင်းအစားများကို ပုံမှန်အချိန်အတွက် လက်ခံပါသည်။ ဂိုးမရရှိပါက၊ "ပွဲစဉ်တွင် ပထမဆုံး အမှတ်ရရှိပြီး အနိုင်ယူမည် - ဟုတ်" ရွေးချယ်မှုပေါ်ရှိ အလောင်းအစားသည် ရှုံးပါမည်။
28. Clean Sheet (ကာဏ္ဍ ကစားခြင်း) - အနည်းဆုံးအသင်းတစ်သင်းက ပေးဂိုးလုံးဝ မရှိသည့် ပွဲစဉ်တစ်ခု။
29. "အသင်း 2 ပေးဂိုးမရှိ အနိုင်ရမည် - ဟုတ်" ရမှတ်သည် 0:1၊ 0:2၊ စသည်တို့ ဖြစ်ပါက၊ လောင်းကြေး အနိုင်ရသည်။ ပွဲစဉ်တစ်ခုသည် 0:1၊ 0:2 စသည်တို့ထက် ပိုသောရမှတ်ဖြင့် အဆုံးသတ်ပါက၊ "အသင်း 2 ပေးဂိုးမရှိ အနိုင်ရမည် - မဟုတ်" အလောင်းအစား အနိုင်ရပါမည်။
30. ပြစ်ဒဏ်ဘောဖြင့် ဂိုးရသည် - ဟုတ်/မဟုတ်။ အသင်းတစ်သင်းသည် ပြစ်ဒဏ်ဘောတွင် ဂိုး ရမရ ခန့်မှန်းသင့်သည်။ ပွဲစဉ်တစ်ခုအတွင်း ပြစ်ဒဏ်ဘော မရရှိပါက၊ "ပြစ်ဒဏ်ဘောဖြင့် ဂိုးရသည် - ဟုတ်" နှင့် "ပြစ်ဒဏ်ဘောဖြင့် ဂိုးရသည် - မဟုတ်" အလောင်းအစား ရှုံးပါမည်။ ဥပမာ- "အသင်း 2 ပြစ်ဒဏ်ဘောဖြင့် ဂိုးရသည် - မဟုတ်" ပြစ်ဒဏ်ဘောကို အသင်း 2 ရရှိပြီး ဂိုးမရရှိသော်လည်း အလောင်းအစား အနိုင်ရပါမည်။ ပြစ်ဒဏ်ဘော မရရှိပါက၊ သို့မဟုတ် အသင်း 2 သည် ပြစ်ဒဏ်ဘောဖြင့် ဂိုးရရှိပါက (ပြစ်ဒဏ်ဘောမှ ဂိုးရရှိသည်) အလောင်းအစား ရှုံးပါမည်။
31. အသင်း 2 ပြစ်ဒဏ်ဘော 1 တွင် ဂိုးရရှိမည် - ဟုတ်။ အသင်းသည် ၎င်းတို့ထံ ပေးအပ်သော ပထမပြစ်ဒဏ်ဘောတွင် ဂိုး ရမရကို ဖောက်သည်က ခန့်မှန်းသင့်ပါသည်။ ပွဲစဉ်တစ်ခုအတွင်း ပြစ်ဒဏ်ဘော မရရှိပါက၊ "ပြစ်ဒဏ်ဘော 1 တွင် ဂိုးရရှိမည့် အသင်း - ဟုတ်" နှင့် "ပြစ်ဒဏ်ဘော 1 တွင် ဂိုးရရှိမည့် အသင်း - မဟုတ်" အလောင်းအစားကို အရှုံးအဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်။
32. ကစားပွဲအခြေအနေ (ဦးဆောင် - အနိုင်၊ ဦးဆောင် - သရေ၊ ဦးဆောင် - အရှုံး)။ လောင်းကြေးများကို အချိန်ပိုအပါအဝင် ပုံမှန်အချိန်တွင် လက်ခံပါမည်။ ဦးဆောင်မှုသည် ပွဲစဉ်အတွင်း အကြိမ်မည်မျှ ပြောင်းလဲနိုင်သည်ကို ထည့်သွင်းစဉ်းစားဘဲ၊ နောက်ဆုံးရလဒ် ပေါင်းစည်းရာတွင် ဦးဆောင်နေသော ပထမအသင်းအပေါ်တွင် ဤလောင်းကြေးကို တွက်ချက်ပါမည်။
33. "()" မှ ()မိနစ်အထိ ပထမ/နောက်ဆုံးပွဲစဉ်ဂိုး။ ပေါင်းထည့်သည့်အချိန်ကို လောင်းကြေးရှင်းလင်းရန် ရည်ရွယ်၍ ထည့်သွင်းစဉ်းစားပါမည်။ ပထမဂိုးကို အချိန်ကန့်သတ်ချက်အတွင်း ရရှိပါက၊ "10:00 မှ 14:59 အထိ ပထမပွဲစဉ်ဂိုး" အလောင်းအစားကို အနိုင်အဖြစ် တွက်ချက်ပါမည်။
34. ဦးဆောင်နေသော အသင်းတစ်သင်း၏အချိန် သို့မဟုတ် ရမှတ်တူ အချိန်ကာလပေါ်တွင် အလောင်းအစားများ။ (ပေါင်းထည့်ချိန် မပါ) ပုံမှန်အချိန်တွင် လောင်းကြေးများကို လက်ခံသည်။

ပြီးဆုံးသည့် မိနစ်ကိုသာ လောင်းကြေးတွက်ချက်ရာတွင် ထည့်သွင်းစဉ်းစားပါမည်။

ဥပမာ။ ရေခဲပြင်ဟော်ကီရိမ်းအတွင်း၊ 16 မိနစ်တွင် အသင်း 1 က အမှတ်ရသည်၊ 21 မိနစ်တွင် အသင်း 2 က အမှတ်ရပြီး 36 မိနစ်တွင် အသင်း 1 ထပ်မံ အမှတ်ရသည်။

ရမှတ်တူနေစဉ်အတွင်း အချိန်စုစုပေါင်းကို တွက်ချက်ထားပါသည်- ပထမ 15 မိနစ် + 14 မိနစ် (36 - 21) = 29 မိနစ်။

ဦးဆောင်မှုတွင် အသင်း 1 သုံးခဲ့သော အချိန်စုစုပေါင်းကို အောက်ပါနည်းအတိုင်း တွက်ချက်ထားပါသည်- (21 - 16) + (60 - 36) = 4 + 24 = 28 မိနစ်။

"19.5 မိနစ်အောက်အတွက် သရေပွဲ" ပေါ်ရှိ အလောင်းအစားကို အရှုံးအဖြစ် တွက်ချက်ထားသည်။

"အသင်း 1 သည် 13.5 မိနစ်အထက် ဦးဆောင်မည်" ပေါ်ရှိ အလောင်းအစားကို အနိုင်အဖြစ် တွက်ချက်ပါမည်။

35. "ရမှတ်အမှန်။ အခြားရမှတ်တစ်ခုခု" အလောင်းအစား။ ပွဲစဉ်ရမှတ်သည် ကမ်းလှမ်းထားသော ရမှတ်အမှန်စာရင်းနှင့် ကွာခြားပါက အလောင်းအစား အနိုင်ရပါမည်။ လောင်းကစားရုံသည် ၎င်း၏ကိုယ်ပိုင်ဆုံးဖြတ်ချက်အရ ရမှတ်အမှန်စာရင်းကို ပြုလုပ်ပါမည်။
36. ထိုအချိန်တွင် ဘောလုံးသည် ကစားကွင်းအပြင်ထွက်ခဲ့သော်လည်း၊ "ပွဲစဉ်၏ပထမဆုံး N မိနစ်တွင် ဘောလုံးထိမိသော ဂိုးသမားတစ်ဦးဦး" နှင့် "ပွဲစဉ်၏ပထမဆုံး N မိနစ်တွင် ဘောလုံးထိမိသော ဂိုးသမားနှစ်ဦးစလုံး" တွင် ဂိုးသမားတစ်ဦးဦးမှ ဘောလုံးထိမိခြင်း ပါဝင်သည်။ လောင်းကစားရန် ရည်ရွယ်၍၊ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှုတွင် ပြသမှု ရှိမရှိကို ဂရုမထားဘဲ၊ ဂိုးဖမ်းသမားတစ်ဦးဦးက ဘောလုံးကို ထိမိခြင်းကို ရေတွက်ပါမည်။ ဂိုးသမားတစ်ဦးက ဘောလုံးကို ထိချိန်အား တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှုတွင် မပြသပါက (ဥပမာအနေဖြင့်၊ ပြန်လည်ထုတ်လွှင့်မှုကြောင့် ဂိုးသွင်းမှုကို မပြသပါက)၊ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု ပြန်လည်စတင်ချိန်တွင် ဘောလုံးကို ထိထားသည်ဟု သတ်မှတ်ပါမည်။
37. "စုစုပေါင်း ပွိုင့်များ ရရှိပြီးနောက် ခေါင်းဆောင်"။ သတ်မှတ်ထားသော ပွိုင့်အရေအတွက် ရရှိပြီးနောက် အသင်းများအကြား အခြေအနေကို ဖောက်သည်က ခန့်မှန်းသင့်သည်။
ဥပမာ။ "အသင်း 1 သည် 10 ပွိုင့်ရရှိပြီးနောက် အနိုင်ရမည်" အလောင်းအစား။
ရွေးချယ်မှုပေါင်းစုံကို စဉ်းစားကြည့်ပါစို့-
ပွဲစဉ် ၏ရမှတ်သည်(6:4)၊ 10 ပွိုင့် ရရှိ ထားပြီး၊ အသင်း 1 ဦးဆောင်သည်၊ အလောင်းအစား အနိုင်ရသည်။
ပွဲစဉ် ၏ရမှတ်သည်(3:7)၊ 10 ပွိုင့် ရရှိ ထားပြီး၊ အသင်း 2 ဦးဆောင်သည်၊ အလောင်းအစား ရှုံးသည်။
ပွဲစဉ် ၏ရမှတ်သည်(5:5)၊ 10 ပွိုင့် ရရှိ ထားပြီး၊ ရမှတ်တူသည်၊ အလောင်းအစား ရှုံးသည်။
38. အလောင်းအစားများ၏'အထူး' နှင့် 'အထူး လောင်းကြေး' အမျိုးအစားများအတွက်၊ ပွဲစဉ်၏ရလဒ် သည် မပါဝင်ပါက
ရရှိသော အလောင်းအစားစာရင်း၊ လောင်းကစားရန်အတွက် ရရှိနိုင်သော ရလဒ်ပေါ်တင်ထားသည့် လောင်းကြေးအားလုံးသည် ရပ်တည်နေပြီး ရလဒ်အလိုက် တွက်ချက်ပါမည်။
39. ပုံမှန်အချိန်အတွင်း ပြစ်ဒဏ်ဘော မရရှိပါက၊ "ပြစ်ဒဏ်ဘောဖြင့် ဂိုးရရှိမည့် အသင်း ဟုတ်/မဟုတ်" အလောင်းအစားပေါ်ရှိ လောင်းကြေးကို အရှုံးအဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်။
40. အလောင်းအစားတွင် သတ်မှတ်ထားသော ဂိုးအရေအတွက် မရရှိပါက၊ "ဂိုး မည်သို့ရမည်" နှင့် "နောက်ထပ်ဂိုး" အလောင်းအစားပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို အရှုံးအဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်။

13. OptionBet

OptionBet သည် ပေးချေမှုနှစ်ဆင့်ပါသော အလောင်းအစားတစ်ခုဖြစ်သည်။

OptionBets အတွက် ပေါက်ကြေးနှစ်တွဲကို အသုံးပြုပါသည်-

- **Opti odds** - အနိမ့်ဆုံးသတ်မှတ်ချက် ပြည့်မီပါက
- **Max odds** - သတ်မှတ်ချက်ကို ကျော်လွန်ပါက
- ကိန်းပြည့် တန်ဖိုးများပါဝင်သော OptionBet အလောင်းအစားများတွင် ရလဒ်သည် သတ်မှတ်ထားသော အလောင်းအစားတန်ဖိုးနှင့် အတိအကျ ကိုက်ညီပါက ပေါက်ကြေး 1 ဖြင့် လောင်းကြေးကို ပြန်လည်အမ်းပေးမည်ဖြစ်သည်။

နောက်ဆုံးပေးချေမှုသည် ပွဲရလဒ်အပေါ်တွင် မူတည်ပါသည်။

OptionBet တစ်ခုကို လောင်းကြေးတစ်ခုအဖြစ် ရှင်းပေးပြီး အပိုင်းများ မခွဲထားပါ။

OptionBet လောင်းကြေးများတွင် အောက်ပါ ငွေရှင်းပေးခြင်း ရွေးချယ်မှုများကို အသုံးပြုနိုင်ပါသည်-

- ရှုံးသည် - အနိမ့်ဆုံးသတ်မှတ်ချက်ကို မပြည့်မီပါ
- Opti-Win - အနိမ့်ဆုံးသတ်မှတ်ချက်ကို ပြည့်မီပြီး အနိုင်ရရှိမှုများကို Opti Odds ပေါ်အခြေခံ၍ ပေးချေပါသည်
- နိုင်သည် - သတ်မှတ်ချက်ကို ကျော်လွန်ပြီး အနိုင်ရရှိမှုများကို Max Odds ပေါ်အခြေခံ၍ ပေးချေပါသည်
- ပေါက်ကြေး 1 ဖြင့် လောင်းကြေးပြန်အမ်းခြင်း - ရလဒ်သည် သတ်မှတ်ထားသော စုစုပေါင်း သို့မဟုတ် ဟန်းဒီကပ် တန်ဖိုးနှင့် အတိအကျ တူညီပါက။

သီးခြားသတ်မှတ်ထားသော ရှင်းပေးမှုစည်းမျဉ်းများသည် ရွေးချယ်ထားသော အလောင်းအစားအမျိုးအစားပေါ် မူတည်ပါသည်။

ဥပမာများ

စုစုပေါင်း-OptionBet

လောင်းကြေး ဥပမာများ- စုစုပေါင်း-OptionBet- 2.5 အထက်

လောင်းကြေးအစု- 100

Opti odds- 1.48

Max odds- 2.88

ငွေရှင်းပေးခြင်း ရွေးချယ်စရာများ

1. ပွဲတွင် သွင်းဂိုးမရှိ၊ တစ်ဂိုး သို့မဟုတ် နှစ်ဂိုးသွင်းပါက-
 - အနိမ့်ဆုံးသတ်မှတ်ချက်များကို မပြည့်မီပါ
 - လောင်းကြေး ရှုံးပါသည်
 - ပေးချေမှု- 0
2. ပွဲတွင် သုံးဂိုးအတိအကျ သွင်းယူပါက-
 - အနိမ့်ဆုံးသတ်မှတ်ချက်ကို ပြည့်မီပါသည်

- လောင်းကြေးကို Opti-Win အဖြစ် ရှင်းပေးပါသည်
- ပေးချေမှု- $100 \times 1.48 = 148$

3. ပွဲတွင် လေးဂိုးနှင့်အထက် သွင်းယူပါက-

- သတ်မှတ်ချက်များကို ကျော်လွန်သွားသည်
- လောင်းကြေးကို အနိုင်အဖြစ် ရှင်းပေးပါသည်
- ပေးချေမှု- $100 \times 2.88 = 288$

ကိန်းပြည့်စုစုပေါင်းဖြင့် စုစုပေါင်း-OptionBet

ဥပမာ လောင်းကြေး- စုစုပေါင်း-OptionBet- 3 အထက်

လောင်းကြေးအစု- 100

Opti odds - 2.05

Max odds - 4.32

ငွေရှင်းပေးမှု ဖြစ်နိုင်ခြေများ

1. ဂိုးအရေအတွက် စုစုပေါင်းသည် 0, 1, သို့မဟုတ် 2 ဖြစ်လျှင်-
 - အနည်းဆုံးသတ်မှတ်ချက်ကို မပြည့်မီပါ
 - လောင်းကြေး ရှုံးပါသည်
 - ပေးချေမှု- 0
2. ဂိုးအရေအတွက် စုစုပေါင်းသည် 3 အတိအကျဖြစ်လျှင်-
 - ရလဒ်သည် စုစုပေါင်းတန်ဖိုးနှင့် တူသည်
 - လောင်းကြေးကို ပေါက်ကြေး 1 တွင် ပြန်အမ်းခြင်း အဖြစ် သတ်မှတ်ရှင်းပေးသည်
 - ပေးချေမှု- $100 \times 1.00 = 100$
3. ဂိုးအရေအတွက် စုစုပေါင်းသည် 4 အတိအကျဖြစ်လျှင်-
 - အနည်းဆုံးသတ်မှတ်ချက်ကို ပြည့်မီသည်
 - လောင်းကြေးကို Opti-Win အဖြစ် ရှင်းပေးသည်
 - ပေးချေမှု- $100 \times 2.05 = 205$
4. ဂိုးအရေအတွက် စုစုပေါင်းသည် 5 သို့မဟုတ် ထက်ပိုလျှင်-
 - တိုးမြှင့်ထားသော သတ်မှတ်ချက်ကို ပြည့်မီသည်
 - လောင်းကြေးကို အနိုင်အဖြစ် ရှင်းပေးသည်
 - ပေးချေမှု- $100 \times 4.32 = 432$
5. စုစုပေါင်း-OptionBet အတွက်- 3 ဂိုးအောက်အတွက် အလားတူ အဆုံးအဖြတ်စည်းမျဉ်းကို ပြောင်းပြန်သဘောတရားဖြင့် အသုံးပြုပါသည်-
 - 4 ဂိုး သို့မဟုတ် နှင့်အထက် – အရှုံး
 - 3 ဂိုးအတိအကျ - ပေါက်ကြေး 1 ဖြင့် ပြန်အမ်းခြင်း
 - 2 ဂိုးအတိအကျ - Opti-Win
 - 0 သို့မဟုတ် 1 ဂိုး – အနိုင်

စုစုပေါင်း-OptionBet 1 / စုစုပေါင်း-OptionBet 2

ဥပမာ လောင်းကြေး- စုစုပေါင်း-OptionBet 1- 1.5 အထက်-

လောင်းကြေးအစု- 100

Opti odds- 2.05

Max odds- 4.32

ငွေရှင်းပေးမှု ဖြစ်နိုင်ခြေများ

1. အသင်း 1 သည် 0 သို့မဟုတ် 1 ဂိုး သွင်းပါက-
 - အနည်းဆုံးသတ်မှတ်ချက်ကို မပြည့်မီပါ
 - လောင်းကြေး ရှုံးပါသည်
 - ပေးချေမှု- 0
 2. အသင်း 1 သည် 2 ဂိုး အတိအကျ သွင်းပါက-
 - အနည်းဆုံးသတ်မှတ်ချက်ကို ပြည့်မီသည်
 - လောင်းကြေးကို Opti-Win အဖြစ် ရှင်းပေးသည်
 - ပေးချေမှု- $100 \times 2.05 = 205$
 3. အသင်း 1 သည် 3 ဂိုးနှင့်အထက် သွင်းပါက-
 - တိုးမြှင့်ထားသော သတ်မှတ်ချက်ကို ပြည့်မီသည်
 - လောင်းကြေးကို အနိုင်အဖြစ် ရှင်းပေးသည်
 - ပေးချေမှု- $100 \times 4.32 = 432$
- စုစုပေါင်း-OptionBet 2 အတွက် အသင်း 2 မှ သွင်းယူသော ဂိုးအရေအတွက်ပေါ် အခြေခံ၍ တူညီသော ငွေရှင်းပေးမှုပုံစံကို အသုံးပြုပါသည်။

ဟန့်ဒီးကပ်-OptionBet

လောင်းကြေး ဥပမာများ- ဟန့်ဒီးကပ်-OptionBet- A အသင်း (-1.5)

လောင်းကြေးအစု- 100

Opti odds- 1.64

Max odds- 3.83

ငွေရှင်းပေးခြင်း ရွေးချယ်စရာများ

1. အသင်း A သည် တစ်ဂိုးဖြင့် အနိုင်ရပါက၊ သရေပါက သို့မဟုတ် ရှုံးပါက-
 - အနိမ့်ဆုံးသတ်မှတ်ချက်များကို မပြည့်မီပါ
 - လောင်းကြေး ရှုံးပါသည်
 - ပေးချေမှု- 0
2. အသင်း A သည် 2 ဂိုးအတိအကျဖြင့် အနိုင်ရပါက-
 - အနိမ့်ဆုံးသတ်မှတ်ချက်ကို ပြည့်မီပါသည်
 - လောင်းကြေးကို Opti-Win အဖြစ် ရှင်းပေးပါသည်
 - ပေးချေမှု- $100 \times 1.64 = 164$
3. အသင်း A သည် သုံးဂိုးနှင့်အထက်ဖြင့် အနိုင်ရသည်-
 - သတ်မှတ်ချက်များကို ကျော်လွန်သွားသည်
 - လောင်းကြေးကို အနိုင်အဖြစ် ရှင်းပေးပါသည်
 - ပေးချေမှု- $100 \times 3.83 = 383$

ကိန်းပြည့်ဟန့်ဒီးကပ်ဖြင့် ဟန့်ဒီးကပ်-OptionBet

ဥပမာ လောင်းကြေး- ဟန်းဒီးကပ်-OptionBet- အသင်း A -1

လောင်းကြေးအစု- 100

Opti odds - 2.10

Max odds - 4.50

ငွေရှင်းပေးမှု ဖြစ်နိုင်ခြေများ

1. ပွဲကို အသင်း A အနိုင်မရလျှင်-
 - အနည်းဆုံးသတ်မှတ်ချက်ကို မပြည့်မီပါ
 - လောင်းကြေး ရှုံးပါသည်
 - ပေးချေမှု- 0
2. အသင်း A သည် 1 ဂိုးအတိအကျဖြင့် အနိုင်ရပါက-
 - ရလဒ်သည် ဟန်းဒီးကပ်တန်ဖိုးဖြင့် တူညီလျှင်
 - လောင်းကြေးကို ပေါက်ကြေး 1 တွင် ပြန်အမ်းခြင်း အဖြစ် သတ်မှတ်ရှင်းပေးသည်
 - ပေးချေမှု- $100 \times 1.00 = 100$
3. အသင်း A သည် 2 ဂိုးအတိအကျဖြင့် အနိုင်ရပါက-
 - အနည်းဆုံးသတ်မှတ်ချက်ကို ပြည့်မီသည်
 - လောင်းကြေးကို Opti-Win အဖြစ် ရှင်းပေးသည်
 - ပေးချေမှု- $100 \times 2.10 = 210$
4. အသင်း A သည် 3 ဂိုးနှင့်အထက်ဖြင့် အနိုင်ရပါက-
 - တိုးမြှင့်ထားသော သတ်မှတ်ချက်ကို ပြည့်မီသည်
 - လောင်းကြေးကို အနိုင်အဖြစ် ရှင်းပေးသည်
 - ပေးချေမှု- $100 \times 4.50 = 450$

အပေါင်းကိန်းပြည့် ဟန်းဒီးကပ်များအတွက် ဟန်းဒီးကပ်တန်ဖိုးကို ထည့်သွင်းတွက်ချက်ပြီးနောက် ရရှိလာသော နောက်ဆုံးရလဒ်အပေါ် မူတည်၍ အလားတူ အဆုံးအဖြတ်စည်းမျဉ်းကို အသုံးပြုပါသည်။

အနိုင်ရသူ-OptionBet

ဥပမာ လောင်းကြေး- အနိုင်ရသူ-OptionBet- အသင်း A

လောင်းကြေးအစု- 100

Opti odds- 1.56

Max odds- 3.25

ငွေရှင်းပေးမှု ဖြစ်နိုင်ခြေများ

1. အသင်း A သရေကျပါက သို့မဟုတ် ရှုံးပါက-
 - အနည်းဆုံးသတ်မှတ်ချက်ကို မပြည့်မီပါ
 - လောင်းကြေး ရှုံးပါသည်
 - ပေးချေမှု- 0
2. အသင်း A သည် 1 ဂိုးအတိအကျဖြင့် အနိုင်ရပါက-
 - အနည်းဆုံးသတ်မှတ်ချက်ကို ပြည့်မီသည်

- လောင်းကြေးကို Opti-Win အဖြစ် ရှင်းပေးသည်

- ပေးချေမှု- $100 \times 1.56 = 156$

3. အသင်း A သည် 2 ဂိုးနှင့်အထက်ဖြင့် အနိုင်ရပါက-

- တိုးမြှင့်ထားသော သတ်မှတ်ချက်ကို ပြည့်မီသည်

- လောင်းကြေးကို အနိုင်အဖြစ် ရှင်းပေးသည်

- ပေးချေမှု- $100 \times 3.25 = 325$

14. ဥပမာများ

14.1. တစ်ပွဲချင်းလောင်းကြေး ဥပမာ

event	bet odds
AC Milan - Bayern Munich 1	2.0
AC Milan - Bayern Munich X	3.0
AC Milan - Bayern Munich 2	3.3

သင်သည် မီလန်၏ အနိုင်ရမှုတွင် အစုရှယ်ယာ €100 လောင်းထားသည်။

မီလန်၏အနိုင်ရမှုတွင် ပေါက်ကြေးသည် 2.0 ဖြစ်သည်။

မီလန်အနိုင်ရပါက၊ ငွေထုတ်ပေးမှုသည် $100 \times 2.0 = €200$ ဖြစ်မည်။

အသားတင်အမြတ်သည်- €200 (ငွေထုတ်ပေးမှု) - €100 (လောင်းကြေး) = €100 ဖြစ်သည်။

14.2. မောင်းလောင်းကြေး ဥပမာ

event	bet odds
Dynamo K - Feyenoord	1 2.1
Lyonnais - Inter Milan	X 2.9
Olympiakos - Manchester United	2 2.0

မောင်းလောင်းကြေးတွင် ပါဝင်သော ပေါက်ကြေးရွေးချယ်မှုကို မြှောက်ထားသည်- $2.0 \times 2.1 \times 2.9 = 12.18$ ။

ဤမောင်းလောင်းခြင်းတွင် လောင်းကြေးနှင့်အတူ၊ သင်သည် $€100 \times 12.18 = €1218$ ရရှိသည်။

အသားတင် အမြတ် (လောင်းကြေးမပါ) သည် €1118 ဖြစ်သည်။

14.3. စနစ်အလောင်းအစားဥပမာ

စနစ် 3/6 (အနိုင်ရမည့် ရွေးချယ်မှု 3 ခု)

စနစ် 3/6 သည် ရွေးချယ်မှု 6 မျိုးမှ ဖြစ်နိုင်သော ပွဲစဉ် 3 ခု၏ မောင်းစုစည်းမှုအားလုံးပေါ်ရှိ အလောင်းအစားတစ်ခု ဖြစ်သည်။ သင်သည် အနည်းဆုံး ပွဲစဉ် 3 ခု၏ ရလဒ်ကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းရမည်၊ သို့မဟုတ်ပါက

စနစ်လောင်းကြေး ရှုံးပါမည်။ သင်သည် လောင်းကြေး €60 ဖြင့် 3/6 စနစ် အလောင်းအစားတစ်ခုကို တင်ထားသည်ဟု ဆိုကြပါစို့။

ရလဒ်များမှာ အောက်ပါအတိုင်း ဖြစ်သည်-

□ **Event Odds Result**

1 ပွဲစဉ် 1 1.6 အနိုင်

2 ပွဲစဉ်	2	1.9	အရှုံး
3 ပွဲစဉ်	3	1.9	အရှုံး
4 ပွဲစဉ်	4	1.3	အနိုင်
5 ပွဲစဉ်	5	1.45	အနိုင်
6 ပွဲစဉ်	6	1.85	အနိုင်

ရလဒ် 3 ခု၏မတူညီသော ပေါင်းစည်းမှု 20 သည် ရွေးချယ်မှု စုစုပေါင်း 6 မျိုးမှ ဖြစ်ပေါ်လာနိုင်သည် (ဆိုလိုသည်မှာ ပွဲစဉ် 1 + ပွဲစဉ် 2 + ပွဲစဉ် 3၊ ပွဲစဉ် 1 + ပွဲစဉ် 2 + ပွဲစဉ် 4၊ စသည်)။ ပေါင်းစည်းမှုတစ်ခုစီသည် စနစ်အတွင်း မောင်းလောင်းကြေးတစ်ခုကို ဖြစ်ပေါ်စေသည်။

ပေါင်းစည်းမှုတစ်ခုစီအတွက် လောင်းကြေးကို တွက်ချက်ရန်၊ စုစုပေါင်း လောင်းကြေး (€60) ကို သင့် 3/6 စနစ် (ပေါင်းစည်းမှု 20) တွင် ပေါင်းစည်းမှုအရေအတွက်အလိုက် ပိုင်းခြားထားပါသည်။ $60/20 = €3$ ။ ထို့ကြောင့် သင့်စနစ်အတွင်း မောင်းလောင်းကြေးတစ်ခုစီအတွက် လောင်းကြေးသည် €3 ဖြစ်သည်။

သင်သည် ဖြစ်နိုင်ခြေ 6 ခုမှ အနည်းဆုံးရလဒ် 3 ခုကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းရန် လိုသည်။ သင်သည် ရလဒ် 4 ခုကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသည်၊ ပွဲစဉ် 1၊ ပွဲစဉ် 4၊ ပွဲစဉ် 5 နှင့် ပွဲစဉ် 6 အတွက်။ ရလဒ် 4 ခုကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသောကြောင့်၊ ထို ပွဲစဉ် 4 ခုထဲမှ 3 ခုကို အနိုင်ရပေါင်းစည်းမှုတစ်ခုအဖြစ် ဖွဲ့စည်းပါမည်။ အနိုင်ရနိုင်သည့် မောင်း 4 ခု ရှိသည်-

☐ Combinations Accumulator Odds

I	ပွဲ 1	1.6
	ပွဲ 4	1.3
	ပွဲ 5	1.45
II	ပွဲ 1	1.6
	ပွဲ 4	1.3
	ပွဲ 6	1.85
III	ပွဲ 4	1.3
	ပွဲ 5	1.45
	ပွဲ 6	1.85
IV	ပွဲ 1	1.6
	ပွဲ 5	1.45
	ပွဲ 6	1.85

စုစည်းမှုတစ်ခုစီအတွက် အနိုင်ရရှိမှုများကို တွက်ချက်ရန်၊ ပေါက်ကြေးကို လောင်းကြေးဖြင့် မြှောက်သည်-
မောင်းလောင်းခြင်း I- $1.6 \times 1.3 \times 1.45 \times €3 = €9.05$ ။

မောင်းလောင်းခြင်း II- $1.6 \times 1.3 \times 1.85 \times €3 = €11.54$ ။

မောင်းလောင်းခြင်း III- $1.85 \times 1.3 \times 1.45 \times €3 = €10.46$ ။

မောင်းလောင်းခြင်း IV- $1.6 \times 1.85 \times 1.45 \times €3 = €12.88$ ။

သင့်စနစ်လောင်းကြေးပေါ်ရှိ စုစုပေါင်း ထုတ်ပေးမှုကို တွက်ချက်ရန်၊ စနစ်အတွင်းရှိ အနိုင်ရစုစည်းမှုများ အားလုံးအတွက် စုစုပေါင်း အနိုင်ရရှိမှု-

$I + II + III + IV = 9.05 + 11.54 + 10.46 + 12.88 = €43.93$ ။

စုစုပေါင်း ထုတ်ပေးငွေမှာ €43.93 ဖြစ်ပါသည်။

14.4. အာရှဟန်းဒီးကပ် တစ်ပွဲချင်းလောင်းကြေး

အာရှဟန်းဒီးကပ် လောင်းကြေးတစ်ခု ထည့်သည့်အခါ၊ အခြေခံအားဖြင့် လောင်းကြေးနှစ်ခု ယူပါသည်။ ဥပမာ၊ HANDICAP (+1.25) လောင်းကြေးသည် လောင်းကြေးနှစ်ခု၏ ပေါင်းစပ်မှုနှင့် ကိုက်ညီပါသည်- HANDICAP (+1) နှင့် HANDICAP (+1.5)။ လောင်းကြေးနှစ်ခုစလုံးအတွက် ပေါက်ကြေးမှာ အတူတူပင် ဖြစ်သည်။ ဤအလောင်းအစားတစ်ခုစီ၏လောင်းကြေးသည် စုစုပေါင်း လောင်းကြေး၏ တစ်ဝက်နှင့် ညီမျှပါသည်။ အနိုင်ရငွေသည် လောင်းကြေး နှစ်ခုစလုံး၏ဆုငွေ ပေါင်းလဒ်နှင့် ညီမျှပါသည်။ ရလဒ်ပေါ် မူတည်၍၊ သင်ဖြစ်နိုင်သည်များမှာ- လောင်းကြေးနှစ်ခုစလုံးကို အနိုင်ရရှိသည်၊ လောင်းကြေးတစ်ခု နိုင်ပြီး အခြားတစ်ခုတွင် ပြန်အမ်းငွေ ရနိုင်သည်၊ သို့မဟုတ် လောင်းကြေးနှစ်ခုစလုံးကို ရှုံးနိုင်သည်။ အာရှ ဟန်းဒီးကပ် တစ်ပွဲချင်း လောင်းကြေး ဥပမာ

ပွဲစဉ် ဟန်းဒီးကပ်

Villarreal CF +0.75

Real Madrid -0.75

ဤဥပမာတွင် စုစုပေါင်းလောင်းကြေးသည် €100 ဖြစ်ပါသည်။

ဗီလာရီယဲလ် CF ဟန်းဒီးကပ် (+0.75) တွင် လောင်းကြေး တင်လိုက်ပါက၊ HANDICAP(+1) နှင့် HANDICAP(+0.5) လောင်းကြေးကို ထိထိရောက်ရောက် ထားရှိမှာ ဖြစ်ပြီး၊ တစ်ခုစီသည် €50 လောင်းကြေးငွေ ရှိသည်။

ဖြစ်နိုင်ခြေရှိသော ရလဒ်အချို့မှာ-

1. ပွဲရလဒ် (0:1) - HANDICAP(+0.5) - အရှုံး၊ HANDICAP(+1) - ငွေပြန်အမ်းခြင်း။
2. ပွဲရလဒ် (1:1) - HANDICAP(+0.5) - အနိုင်၊ HANDICAP(+1) - အနိုင်။
3. ပွဲရလဒ် (0:2) - လောင်းကြေး ရှုံးသည်။

ရီးရဲလ်မက်ဒရစ် ဟန်းဒီးကပ် (-0.75) တွင် လောင်းကြေး တင်လိုက်ပါက၊ HANDICAP(-0.5) နှင့် HANDICAP (-1) လောင်းကြေးကို ထိထိရောက်ရောက် ထားရှိမှာ ဖြစ်ပြီး၊ တစ်ခုစီသည် €50 လောင်းကြေး ရှိသည်။

ဖြစ်နိုင်ခြေရှိသော ရလဒ်အချို့မှာ-

1. ပွဲရလဒ် (0:1) - HANDICAP(-0.5)- အနိုင်၊ HANDICAP (-1) - ငွေပြန်အမ်းခြင်း။
2. ပွဲရလဒ် (1:1) - လောင်းကြေးရှုံးသည်။
3. ပွဲရလဒ် (0:2) - လောင်းကြေးနိုင်သည်။

14.5. မောင်းလောင်းကြေး၏အစိတ်အပိုင်းအဖြစ်

အာရှဟန်းဒီးကပ်လောင်းကြေး

အာရှ ဟန်းဒီးကပ်လောင်းကြေးသည် မောင်း သို့မဟုတ် စနစ်လောင်းကြေး၏ အစိတ်အပိုင်းဆိုလျှင်၊ ပေါင်းစပ်မှုများ၏စုစုပေါင်းအရေအတွက်သည် နှစ်ဆဖြစ်သွားပါသည်။

အာရှ ဟန်းဒီးကပ် မောင်းလောင်းကြေး ဥပမာ

သင်သည် ပွဲနှစ်ခု ပါဝင်သော မောင်းလောင်းကြေးတွင် €100 ထည့်သည်။ ပွဲတစ်ခုစီမှာ စုစုပေါင်း 3.25 ဖြစ်သည်။
 ပွဲနှစ်ခုစလုံးသည် အမှတ် 3-0 ဖြင့် အဆုံးသတ်သည်။
 အခြေခံအားဖြင့် ဤနေရာတွင် မောင်းလောင်းကြေး လေးခုရှိပြီး၊ တစ်ခုစီတွင် €25 လောင်းကြေး ရှိပါသည်။
 $>3, >3$ $>3, >3.5$ $>3.5, >3$
 $>3.5, >3.5$ ။ မောင်းလောင်းကြေးတစ်ခု ($>3, >3$) အတွက် €25 လောင်းကြေးကို ပြန်အမ်းပေးမှာ ဖြစ်ပြီး
 အခြားလောင်းကြေးအားလုံး ရှုံးသွားသည်ဟု ဆိုလိုသည်။

14.6. အာရှ စုပေါင်းလောင်းကြေး

ဤသည်မှာ စုစုပေါင်းရမှတ်အပေါ်ရှိ လောင်းကြေးတစ်ခု ဖြစ်ပြီး၊ ခန့်မှန်းထားသော စုစုပေါင်းသည် 0.25
 ၏မြှောက်ကိန်းဖြစ်ရမည် (သို့သော် 0.5 မဖြစ်ရ)။ ဤလောင်းကြေးကို စုစုပေါင်း လောင်းကြေး၏တစ်ဝက်နှင့်
 ညီမျှသော လောင်းကြေးနှစ်ခု၊ ပေါက်ကြေးများနှင့်အညီ တွက်ချက်ခြင်း ဖြစ်သည်။ လောင်းကြေးအတွက်
 စုစုပေါင်းများသည် သင့်ခန့်မှန်းချက်နှင့် အနီးစပ်ဆုံး မြှောက်ဖော်ကိန်း 0.5 ဖြစ်သော တန်ဖိုးများဖြစ်သည်။
 ဆိုလိုသည်မှာ လောင်းကြေးတစ်ခုအတွက် စုစုပေါင်းသည် သင့်ခန့်မှန်းချက် + 0.25 ဖြစ်ပြီး နောက်တစ်ခုမှာ
 သင့်ခန့်မှန်းချက် - 0.25 ဖြစ်ပါမည်။

အာရှ ရမှတ်ပေါင်း လောင်းကြေး ဥပမာ

ဥပမာ 1- ရမှတ်ပေါင်း (1.75) အောက်တွင် €100 လောင်းကြေးကို ပေါက်ကြေး 1.40 ဖြင့် သင်လောင်းထားသည်။
 ဤလောင်းကြေးကို ဖြေရှင်းရန်၊ အောက်ပါလောင်းကြေးနှစ်ခုအဖြစ် ခွဲခြားထားသည်- ရမှတ်ပေါင်း (1.5)
 အောက်နှင့် ရမှတ်ပေါင်း (2) အောက်။ လောင်းကြေးကို အလောင်းအစားနှစ်ခု (တစ်ခုလျှင် €50) အကြား ညီမျှစွာ
 ခွဲဝေထားသည်။

ဖြစ်နိုင်ခြေရှိသော ရလဒ်အချို့မှာ-

1. ပွဲရမှတ် (0:0) သို့မဟုတ် (0:1) - လောင်းကြေးနှစ်ခုစလုံး အနိုင်ရသည် $(100 \times 1.4 = €140)$ ။
2. ပွဲရမှတ် (1:1)၊ (0:2) - ရမှတ်ပေါင်း (1.5) အောက် - ရှုံးသည်။ ရမှတ်ပေါင်း (2) အောက် - ထည့်ငွေကို
 ပြန်အမ်းသည် (€50)။
3. ပွဲရမှတ် (1:2) - လောင်းကြေးနှစ်ခုစလုံး ရှုံးသည်။

ဥပမာ 2- ရမှတ်ပေါင်း (1.75) အပေါ်ကို €100 လောင်းကြေးအတွက် ပေါက်ကြေး 1.40 ဖြင့်
 သင်လောင်းထားသည်။ ဤလောင်းကြေးကို ဖြေရှင်းရန်၊ အောက်ပါလောင်းကြေးနှစ်ခုအဖြစ် ခွဲခြားထားသည်-
 ရမှတ်ပေါင်း (1.5) အပေါ်နှင့် ရမှတ်ပေါင်း (2) အပေါ်။ လောင်းကြေးကို အလောင်းအစားနှစ်ခု (တစ်ခုလျှင် €50)
 အကြား ညီမျှစွာ ခွဲဝေထားသည်။

ဖြစ်နိုင်ခြေရှိသော ရလဒ်အချို့မှာ-

1. ပွဲရမှတ် (0:0) သို့မဟုတ် (0:1) - လောင်းကြေးရှုံးသည်။
2. ပွဲရမှတ် (1:1)၊ (0:2) - ရမှတ်ပေါင်း (1.5) အပေါ် - အနိုင်ရသည်။ ရမှတ်ပေါင်း (2) အပေါ် - လောင်းကြေး
 ပြန်အမ်းသည် $(50 \times 1.4 + 50 = 70 + 50 = €120)$ ။
3. ပွဲရမှတ် (1:2) - လောင်းကြေး နိုင်သည် $(100 \times 1.4 = €140)$ ။

14.7. ကွင်းဆက်လောင်းကြေး ဥပမာ

လောင်းကြေးလက်မှတ်တွင် ပွဲလေးပွဲ ပါဝင်သည်။ လောင်းကြေးမှာ €10 ဖြစ်သည်။

ဘော်လီဘော။ တောင်ကိုရီးယား(အမျိုးသမီး) - မြန်မာ(အမျိုးသမီး) (13.09 10:45)	1 သည် 15 မှတ် ရရန်	1.45
ဘော်လီဘော။ လေတပ်(အမျိုးသမီး) - ရေတပ်(အမျိုးသမီး) တတိယပွဲစု (13.09 09:45)	အမှတ် 30 နောက်ပိုင်း W1	1.62
တင်းနစ်။ ITF။ K.Onishi/Yonemura - Kato/Hiroko Kuwata (ဂျပန်) (13.09 09:45)	ဂိမ်း 18- 40:40 မှား	1.36
ရေခဲပြိုင် ဟော်ကီ။ HC CSKA (Moscow) - HC Vityaz (Chekhov) (အချိန်ပို ပါဝင်) (10.10 19:00)	ရမှတ်ပေါင်း 2 မှ 4	1.45

လောင်းကြေးများကို လောင်းကြေးလက်မှတ်တွင် ဖော်ပြထားသည့် အစီအစဉ်အတိုင်း သတ်မှတ်ပါသည်။

ဥပမာ 1။ ကွင်းဆက်အတွင်းရှိ လောင်းကြေးအားလုံး အနိုင်ရသည်။
ပထမလောင်းကြေး နိုင်သည်။ ၎င်းကို ဤအတိုင်း ရှင်းမည်- $10 \times 1.45 = €14.50$
ဒုတိယလောင်းကြေး နိုင်သည်။ ၎င်းကို ဤအတိုင်း ရှင်းမည်- $(14.5 - 10) + 10 \times 1.62 = 4.5 + 16.2 = €20.70$
တတိယလောင်းကြေး နိုင်သည်။ ၎င်းကို ဤအတိုင်း ရှင်းမည်- $(20.7 - 10) + 10 \times 1.36 = 10.7 + 13.6 = €24.30$
စတုတ္ထ လောင်းကြေး နိုင်သည်။ ၎င်းကို ဤအတိုင်း ရှင်းမည်- $(24.3 - 10) + 10 \times 1.45 = 14.3 + 14.5 = €28.80$
စုစုပေါင်းပေးချေမှုမှာ €28.80 ဖြစ်သည်။

ဥပမာ 2။ ပထမ၊ တတိယနှင့် စတုတ္ထလောင်းကြေးများ နိုင်ခဲ့သည်။
ပထမလောင်းကြေး နိုင်သည်။ ၎င်းကို ဤအတိုင်း ရှင်းမည်- $10 \times 1.45 = €14.50$
ဒုတိယလောင်းကြေး ရှုံးသည်။ ၎င်းကို ဤအတိုင်း ရှင်းမည်- $(14.5 - 10) = €4.50$ (= ကျန်ငွေ)
တတိယလောင်းကြေး နိုင်သည်။ ၎င်းကို ဤအတိုင်း ရှင်းမည်- $4.5 \times 1.36 = €6.12$ (= လက်ကျန်ငွေ)
စတုတ္ထ လောင်းကြေး နိုင်သည်။ ၎င်းကို ဤအတိုင်း ရှင်းမည်- $6.12 \times 1.45 = €8.87$
စုစုပေါင်းပေးချေမှုမှာ €8.87 ဖြစ်သည်။

ဥပမာ 3။ ပထမ၊ ဒုတိယနှင့် စတုတ္ထလောင်းကြေးများ နိုင်ခဲ့သည်။
ပထမလောင်းကြေး နိုင်သည်။ ၎င်းကို ဤအတိုင်း ရှင်းမည်- $10 \times 1.45 = €14.50$
ဒုတိယလောင်းကြေး နိုင်သည်။ ၎င်းကို ဤအတိုင်း ရှင်းမည်- $(14.5 - 10) + 10 \times 1.62 = 4.5 + 16.2 = €20.70$
တတိယလောင်းကြေး ရှုံးသည်။ ၎င်းကို ဤအတိုင်း ရှင်းမည်- $20.7 - 10 = €10.70$
စတုတ္ထ လောင်းကြေး နိုင်သည်။ ၎င်းကို ဤအတိုင်း ရှင်းမည်- $(10.7 - 10) + 10 \times 1.45 = 0.7 + 14.5 = €15.20$
စုစုပေါင်းပေးချေမှုမှာ €15.20 ဖြစ်သည်။

15. TOTALIZATOR 15-TOTO

15.1. အထွေထွေ စည်းမျဉ်းများ

Toto ဆိုသည်မှာ ဂိမ်းတစ်ခုဖြစ်ပြီး ၎င်းတွင် ကစားသမားများအနေဖြင့် အိမ်ရှင်အသင်း အနိုင်၊ သရေ၊ အဝေးအသင်း အနိုင်၊ သို့မဟုတ် ကြိုတင်သတ်မှတ်ထားသော ပွဲအရေအတွက်၏နောက်ဆုံးရမှတ်အမှန်အပေါ်တွင် လောင်းနိုင်သည်။ 1xBet သည် ပြိုင်ပွဲမစခင် ကစားသမားများသို့ ဦးစွာ ထည့်သွင်းထားသော Toto စုပေါင်းငွေ (ငွေကြေးပေါင်းလဒ်) အတွင်းရှိ လောင်းကြေးအားလုံးကို ကောက်ယူသည်။ ပွဲများအားလုံး ပြီးသွားသည့်အခါ 1xBet.com သည် ဤစည်းမျဉ်းများအတိုင်း အနိုင်ရ ကစားသမားအားလုံးကြား Toto စုပေါင်းဆုငွေကို ဖြန့်ဝေပေးသည်။

Toto ကစားသမား ဆိုသည်မှာ Toto စည်းကမ်းများ၏ စည်းမျဉ်းနှင့် သတ်မှတ်ချက်များအရ Toto စုပေါင်းငွေတွင် လောင်းကြေးထပ်သူဖြစ်သည်။ ကစားသမားသည် အသက် 18 နှစ်ကျော်သူ ဖြစ်ရပါမည်။

ပွဲဆိုသည်မှာ အားကစားပွဲဖြစ်သော ပြိုင်ပွဲတစ်ခု ဖြစ်သည်။

ရလဒ်ဆိုသည်မှာ toto စီစဉ်သူများက လောင်းကြေး နေရာချထားမှုအတွက် ကမ်းလှမ်းသော

အားကစားပွဲတစ်ခု၏ဖြစ်နိုင်ခြေရှိသည့် ရလဒ် ဖြစ်သည်။

TOTO လောင်းကြေးလက်မှတ် - ရလဒ်ရွေးချယ်စရာများ ပါသော ပွဲ 15 ခုစာရင်း။ ဖောက်သည်တစ်ဦးသည် ပွဲအားလုံးအတွက် ရလဒ်များကို ရွေးချယ်ပြီး လောင်းကြေး တင်သည်။ "အိမ်ရှင်နိုင်" လောင်းကြေးကို "1" ဟု သတ်မှတ်ထားသည်။ "အဝေးနိုင်" လောင်းကြေးကို "2" ဟု သတ်မှတ်ထားသည်။ "သရေ" လောင်းကြေးကို "X" ဟု သတ်မှတ်ထားသည်။ လောင်းကစားသူသည် ပွဲတိုင်းအတွက် မောင်းရလဒ်များကို ရွေးနိုင်သည်။ ဤကိစ္စတွင် လောင်းကစားပုံစံများ၏ပမာဏသည် တိုးလာသည် (ထို့အပြင် အနည်းဆုံး လောင်းကြေးသည်လည်း ပြောင်းလဲလာပါမည်)။

Toto လောင်းကြေးသည် ပြိုင်ပွဲဝင်အပေါ်တွင် လောင်းသော ပေါင်းစပ်ပွဲများ၏ ပွဲရလဒ်တစ်ခုဖြစ်သည် (လာမည့် Toto ၏ပွဲတိုင်းအတွက် တစ်ခု)။ ထို့အပြင် ဤငွေ၏စုပေါင်းပမာဏလည်း ဖြစ်သည်။

ကစားသမားသည် 9 ပွဲ သို့မဟုတ် ၎င်းထက်ပိုသော ပွဲများ၏ ရလဒ်ကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းနိုင်လျှင် လောင်းကြေးနိုင်ပြီး၊ သူ/သူမအနေဖြင့် 9 ပွဲထက် နည်းသော ပွဲများကိုသာ မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းလျှင် ရှုံးပါသည်။

ကစားသမားတစ်ဦး ရှုံးလျှင်၊ သူ၏လောင်းကြေး ရှုံးပါသည်။ ကစားသမားတစ်ဦး နိုင်လျှင်၊ သူ၏လောင်းကြေးသည် ၎င်း၏ပြိုင်ဘက်ဆုငွေထဲမှ ပေးချေသော လောင်းကြေးတွင် ပါဝင်မည် ဖြစ်သည်။

လောင်းကြေး စုပေါင်းငွေ - Toto ၏လာမည့် မဲလက်မှတ်အတွက် လောင်းကြေးပုံစံဖြင့် ရရှိခဲ့သော

ငွေကြေးပေါင်းလဒ် ပမာဏ။

ဆုငွေ - အနိုင်ရငွေ ပေးချေမှုအတွက် အသုံးပြုသော စုပေါင်းငွေ၏ အစိတ်အပိုင်းတစ်ခု။

15.2. ဆုပေးငွေကို ခွဲဝေခြင်းအမျိုးအစားများ

- 15 မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသည် - ဆုကြေးငွေ၏ 10%။
- 14 မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသည် - ဆုကြေးငွေ၏ 10% ။
- 13 မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသည် - ဆုကြေးငွေ၏ 10%။
- 12 မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသည် - ဆုကြေးငွေ၏ 10%။
- 11 မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသည် - ဆုကြေးငွေ၏ 10% ။
- 10 ခုကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသည် - ဆုကြေးငွေ၏ 18%။

- 9 ခုကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသည် - ဆုကြေးငွေ၏ 32%။

နေရာခွဲဝေမှုနေရာအလိုက် ဆုကြေးပေါင်းလဒ်အသီးအသီး၏ အနိုင်ရသော လောင်းကြေးများဆီ ဆုကြေးငွေကို ဝေငှပေးသည်။

ကံထူးဆု - ဤလောင်းကြေးများ၏ စုစုပေါင်း နှုန်းထားအရ လောင်းကြေးများကြားတွင် ဖြန့်ဝေသော အပိုဆုတစ်ခု။

၎င်းသည် Toto ၏ယခင် မဲဖွင့်ပွဲများပေါ်တွင် အခြေခံထားပြီး တစ်ခု သို့မဟုတ် များစွာသော

အနိုင်ရပိုက်ဆံအိတ်များကို ဆိုင်းငံ့ထားရန် ဖြစ်သည်။ ဆိုလိုသည်မှာ အကောင်းဆုံးလောင်းကြေးသည် 14 (13၊ 12၊ 11၊ 10၊ 9) ပွဲအောက် နည်းလျက် မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားခြင်းဖြစ်သည်။

လောင်းကစားသူတစ်ဦးက ပွဲအားလုံး၏ရလဒ်များကို မခန့်မှန်းနိုင်မချင်း ကံထူးဆုကို ဆိုင်းငံ့ထားမှာ ဖြစ်ပြီး နောက်ထပ် မဲပေါက်စဉ်များတွင် ထပ်တိုး ပေါင်းထည့်ပေးမည် ဖြစ်သည်။

လောင်းကစားကုမ္ပဏီသည် ၎င်း၏ကိုယ်ပိုင် ငွေကြေးရန်ပုံငွေများမှတစ်ဆင့် ကံထူးငွေကို တိုးချဲ့ပိုင်ခွင့်ရှိသည်။

15.3. အထွေထွေ ပြဋ္ဌာန်းချက်များ

1. အခြားသတ်မှတ်ချက် မရှိလျှင် ခွဲဝေလောင်းကြေးတင်သော လောင်းကစားပွဲများ အားလုံးပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို ပုံမှန်ကစားချိန်အတွက် လက်ခံသည်။
2. TOTO တွင် ပါဝင်သော ပထမပွဲ မစခင် လောင်းကြေးများကို လက်ခံသော်လည်း ပယ်ပွဲများ မပါဝင်ပါ။ TOTO ရွေးချယ်မှုတွင် ပါဝင်သော ပထမပွဲ စတင်သည့်အခါ (သတ်မှတ်ချိန်မဟုတ်ဘဲ အမှန်တကယ်အချိန်) TOTO လောင်းကြေးလက်မှတ်သည် တိုက်ရိုက် စတင်သည်။ ပယ်ပွဲများအဖြစ် သတ်မှတ်ထားသော ပွဲများကို ထည့်မတွက်ပါ။ အားကစားတွင် ဖော်ပြထားသော ပွဲစတင်သည့် နေ့ရက်နှင့်အချိန်သည် အသိပေးရန် အတွက်သာ ရည်ရွယ်သည်။ မမှန်ကန်သော ပွဲချိန်သည် လောင်းကြေးကိုဖျက်သိမ်းရန် အကြောင်းရင်း မဟုတ်ပါ။
3. TOTO လောင်းကြေးလက်မှတ်တွင် ပါဝင်သော ပြိုင်ပွဲတစ်ခုအား ပယ်ဖျက်သည်ဟု ယူဆလျှင် ၎င်းအား 1xBet လောင်းကစားကုမ္ပဏီ၏ စည်းမျဉ်းများနှင့်အညီ ဖျက်သိမ်းကြောင်း သတ်မှတ်ပါသည်။
4. ပြိုင်ပွဲစာရင်းထဲရှိ ဘယ်ပွဲကိုမဆို ဖျက်သိမ်းသည်ဟု ယူဆလျှင်၊ အဆိုပါပွဲအတွက် ရလဒ်အားလုံးကို နိုင်သည်ဟု သတ်မှတ်နိုင်သည်။
5. ပွဲများ မပြီးစီးလျှင် ကံထူးဆုတစ်ခု၏ ခွဲဝေခြင်း-
 - ပွဲ 1 ခုကို ဖျက်သိမ်းရန် ဆုံးဖြတ်ထားသည် - ကံထူးဆု၏ 35% ကို ပေးချေသည်။
 - ပွဲ 2 ခုကို ဖျက်သိမ်းရန် ဆုံးဖြတ်ထားသည် - ကံထူးဆု၏ 25% ကို ပေးချေသည်။
 - ပွဲ 3 ခုကို ဖျက်သိမ်းရန် ဆုံးဖြတ်ထားသည် - ကံထူးဆု၏ 10% ကို ပေးချေသည်။
 - ပွဲ 4 ခုကို ဖျက်သိမ်းရန် ဆုံးဖြတ်ထားသည် - ကံထူးဆု၏ 5% ကို ပေးချေသည်။
6. ပွဲ 5 ခု သို့မဟုတ် ၎င်းထက်ပိုပြီး ဖျက်သိမ်းရန် ဆုံးဖြတ်ထားလျှင်၊ ဤပွဲစာရင်းကို ဖျက်သိမ်းသည်ဟု ယူဆပြီး လောင်းကြေးအားလုံးကို ပြန်အမ်းပေးပါမည်။ 1€ လျှင် 1.05 ထက် မနည်းသော ဆုကြေးငွေများ ရနိုင်မည့် ပေါက်ကြေးများကို ဖန်တီးရန် Toto စီမံရေးအဖွဲ့သည် ကံထူးဆု၏တစ်စိတ်တစ်ပိုင်းကို အသုံးပြုခွင့် ရှိသည်။
7. ပြိုင်ပွဲစာရင်းမှ ပြိုင်ပွဲ 3 ခုကို ဖျက်သိမ်းသည်ဟု ဆုံးဖြတ်ပါက "မှန်ကန်သော ရလဒ် 9 ခု" အမျိုးအစားကို ပေးချေခြင်း မရှိပါ။
 - ဤကိစ္စတွင် "မှန်ကန်သော ရလဒ် 10 ခု" အမျိုးအစားသည် ဆုကြေးငွေ၏ 40% ကို ရရှိမည် ဖြစ်သည်။

- "မှန်ကန်သော ရလဒ် 11 ခု" အမျိုးအစား - 20%၊
- "မှန်ကန်သော ရလဒ် 12 ခု" အမျိုးအစား - 15%၊
- အမျိုးအစား 13 ခုနှင့် မှန်ကန်သော ရလဒ်များ 14 ခု - 10% စီ၊
- "မှန်ကန်သော ရလဒ် 15 ခု" ၏ အမျိုးအစား - 5%။

8. ပြိုင်ပွဲစာရင်းမှ ပွဲ 4 ခုကို ဖျက်သိမ်းသည်ဟု ဆုံးဖြတ်ပါက၊ မှန်ကန်သောရလဒ် 9 ခုနှင့် 10 ခုမှ အမျိုးအစားများကို ပေးချေခြင်း မရှိပါ။

- ဤကိစ္စတွင် "မှန်ကန်သော ရလဒ် 11 ခု" အမျိုးအစားသည် ဆုကြေးငွေ၏ 45% ကို ရရှိမည်ဖြစ်သည်။
- "မှန်ကန်သော ရလဒ် 12 ခု" အမျိုးအစား - 25%၊
- "မှန်ကန်သောရလဒ် 13 ခု" အမျိုးအစား - 15%၊
- "မှန်ကန်သော ရလဒ် 14 ခု" အမျိုးအစား - 10%၊ "မှန်ကန်သော ရလဒ် 15 ခု" အမျိုးအစား - 5%။

9. ဂျက်ပေါ့ သန်း 150 ပြည့်သွားသည့်အခါ မည်သူမှ မခန့်မှန်းနိုင်စေရန်လုပ်ထားသည့် ရလဒ် 14 ခုလုံးကို မှန်ကန်စွာခန့်မှန်းနိုင်သည့် မှန်ကန်သောရလဒ် 14 ခုပါ လောင်းကြေးဖြတ်ပိုင်းကို ဂျက်ပေါ့ဆုချီးမြှင့်ရန် စည်းမျဉ်းတစ်ခုရှိပါသည်။ အခြားအခြေနေများအားလုံးတွင် မှန်ကန်စွာခန့်မှန်းထားသော ရလဒ် 14 ခုပါ လောင်းကြေးဖြတ်ပိုင်းများသည် ဂျက်ပေါ့ဆုကြီး၏ 25% ကို မျှဝေရပါသည်။ သရေပွဲများတွင် ဖျက်သိမ်းလိုက်ရသော ပွဲစဉ်များမပါဝင်မှသာလျှင် ဤစည်းစဉ်မှာ အသက်ဝင်မည်ဖြစ်သည်။

◦ မှန်ကန်စွာခန့်မှန်းထားသော ရလဒ် 14 ခုပါ လောင်းကြေးဖြတ်ပိုင်းမှာ တစ်ခုတည်းဖြစ်နေလျှင် ဆုကြေးခွဲဝေရယူခြင်း

■ မှန်ကန်သောရလဒ် 14 ခုပါ လောင်းကြေးဖြတ်ပိုင်း - ဆုကြေးစုစုပေါင်း၏ 10% + ဂျက်ပေါ့ဆုကြီး၏ 100% အပြည့်

■ မှန်ကန်သောရလဒ် 13 ခုပါ လောင်းကြေးဖြတ်ပိုင်းများသည် ဆုကြေးစုစုပေါင်း၏ 10% ကို ခွဲယူရပါသည်

■ မှန်ကန်သောရလဒ် 12 ခုပါ လောင်းကြေးဖြတ်ပိုင်းများသည် ဆုကြေးစုစုပေါင်း၏ 10% ကို ခွဲယူရပါသည်

■ မှန်ကန်သောရလဒ် 11 ခုပါ လောင်းကြေးဖြတ်ပိုင်းများသည် ဆုကြေးစုစုပေါင်း၏ 10% ကို ခွဲယူရပါသည်

■ မှန်ကန်သောရလဒ် 10 ခုပါ လောင်းကြေးဖြတ်ပိုင်းများသည် ဆုကြေးစုစုပေါင်း၏ 20% ကို ခွဲယူရပါသည်

■ မှန်ကန်သောရလဒ် 9 ခုပါ လောင်းကြေးဖြတ်ပိုင်းများသည် ဆုကြေးစုစုပေါင်း၏ 40% ကို ခွဲယူရပါသည်

◦ မှန်ကန်စွာခန့်မှန်းထားသော ရလဒ် 14 ခုပါ လောင်းကြေးဖြတ်ပိုင်းများစွာရှိနေလျှင် ဆုကြေးခွဲဝေရယူခြင်း

■ မှန်ကန်သောရလဒ် 14 ခုပါ လောင်းကြေးဖြတ်ပိုင်းများသည် ဆုကြေးစုစုပေါင်း၏ 10% + ဂျက်ပေါ့ဆုကြီး၏ 25% ကို ခွဲယူရပါသည်

■ မှန်ကန်သောရလဒ် 13 ခုပါ လောင်းကြေးဖြတ်ပိုင်းများသည် ဆုကြေးစုစုပေါင်း၏ 10% ကို ခွဲယူရပါသည်

■ မှန်ကန်သောရလဒ် 12 ခုပါ လောင်းကြေးဖြတ်ပိုင်းများသည် ဆုကြေးစုစုပေါင်း၏ 10% ကို ခွဲယူရပါသည်

■ မှန်ကန်သောရလဒ် 11 ခုပါ လောင်းကြေးဖြတ်ပိုင်းများသည် ဆုကြေးစုစုပေါင်း၏ 10% ကို ခွဲယူရပါသည်

■ မှန်ကန်သောရလဒ် 10 ခုပါ လောင်းကြေးဖြတ်ပိုင်းများသည် ဆုကြေးစုစုပေါင်း၏ 20% ကို ခွဲယူရပါသည်

■ မှန်ကန်သောရလဒ် 9 ခုပါ လောင်းကြေးဖြတ်ပိုင်းများသည် ဆုကြေးစုစုပေါင်း၏ 40% ကို ခွဲယူရပါသည်

15.4. TOTO လောင်းကြေးတင်ပုံ

လောင်းကြေးတင်ရန်အတွက် လောင်းကြေးလက်မှတ်တွင် ဖော်ပြထားသော 15 ပွဲစီ အတွက် ရလဒ်တစ်ခု သို့မဟုတ် အများအပြားကို ရွေးချယ်ရန် လိုအပ်ပါသည်။
အနည်းဆုံးနှင့် အများဆုံး လောင်းကြေးသည် ငွေလဲနှုန်းပေါ် မူတည်၍ ကွဲပြားနိုင်သည်။

1. သင်သည် လောင်းကြေးများစွာ ပြုလုပ်လိုပါက လက်မှတ် တစ်ခုတည်းမှပင် ရွေးချယ်နိုင်ပြီး ပွဲ 15 ပွဲထဲမှ တစ်ပွဲ သို့မဟုတ် ပွဲများစွာတွင် တစ်ချိန်တည်း ရလဒ် 2 ခု သို့မဟုတ် 3 ခုကို မှတ်သားနိုင်ပါသည်။ ဤနည်းဖြင့် လောင်းကြေးစုစုပေါင်းအပြင် ဤလောင်းကြေးလက်မှတ်နှင့်ပတ်သက်သော အနည်းဆုံးလောင်းကြေးကို နှစ်ဆ၊ သုံးဆ စသည်ဖြင့် အလားတူ လိုက်လျောညီထွေစွာ သတ်မှတ်မည် ဖြစ်သည်။ လောင်းကြေးလက်မှတ်ထဲရှိ စုစုပေါင်းလောင်းကြေးကို ဤလက်မှတ်အတွင်း အကောင်းဆုံး ညီမျှစွာ ဖြန့်ဝေသည်။
2. လက်မှတ်တစ်ခုတွင် လောင်းကြေးများစွာ ပါရှိလျှင်၊ လောင်းကြေးတစ်ခုစီ၏ အစုရှယ်ယာနှုန်းအလိုက် အနိုင်ရလောင်းကြေးများကို တွက်ချက်ပါမည်။
3. Totalizator ၏ပထမပွဲ မစခင်အထိ လောင်းကြေးများကို လက်ခံပါသည်။ ပထမပွဲ စတင်ပြီးနောက် Toto တွင် ထည့်ဝင်သော မည်သည့်လောင်းကြေးများကိုမဆို ဖျက်သိမ်းပါမည်။
4. အစုလိုက် လောင်းကြေး။ ဤလုပ်ဆောင်မှုသည် TOTO တွင် ကျပန်းလောင်းကြေးများစွာ တင်နိုင်ရန် သင့်အား ခွင့်ပေးသည်။ ဤသို့ပြုလုပ်ရန် သင်သည် လောင်းကြေးလက်မှတ် တစ်ခုအတွက် ပမာဏကို သတ်မှတ်ပြီး "အစုလိုက် လောင်းကြေး တင်ရန်" ခလုတ်ကို နှိပ်ပါ။ သင်ညွှန်ပြထားသည့်အတိုင်း ၎င်းသည် အလိုအလျောက် လောင်းကြေးများ ပြုလုပ်ပါလိမ့်မည်။ "လောင်းကြေးမှတ်တမ်း" - TOTO ကဏ္ဍတွင် လောင်းကြေးများကို သင်စစ်ဆေးနိုင်ပါသည်။

လောင်းကြေးများကို လက်မခံတော့သည့်အခါ ပြုလုပ်ထားပြီးသော လောင်းကြေးပေါ်ရှိ အချက်အလက်များအားလုံး နှင့် စာရင်းအင်းများအားလုံးကို "ရလဒ်များ"သို့ ရွှေ့ထားမည်ဖြစ်ကာ ပြန်လည်သုံးသပ်ရန် ရရှိမည် ဖြစ်သည်။

15.5. ဆုကြီး ငွေထုတ်မှု

နိုင်ငံကူးလက်မှတ် အချက်အလက်နှင့် ဘဏ်စာရင်း အချက်အလက်များကို စီမံရေးအဖွဲ့က စစ်ဆေးပြီးနောက် ကံထူးဆုအတွက် ပေးချေမှု ပြုလုပ်သည်။ ငွေစာရင်းပိုင်ရှင်၏ အမည်သည် ပေးထားသောမှတ်ပုံတင် အချက်အလက်များပေါ်ရှိ အမည်နှင့် ကိုက်ညီရမည်။ ငွေပေးချေမှုအတွက် လိုအပ်သော စာရွက်စာတမ်းများအားလုံးကို လက်ခံရရှိ၊ စစ်ဆေးကာ မှတ်ပုံတင်ပြီးနောက်၊ ရက်ပေါင်း 30 ထက် နောက်မကျဘဲ ဘဏ်အကောင့်သို့ ဆုငွေများ လွှဲပြောင်းပေးရန် စီမံရေးအဖွဲ့က သဘောတူသည်။ ကံထူးဆုကို ပေးချေသည့် အချိန်တွင် လက်ရှိအမျိုးသား ဥပဒေနှင့်စည်းမျဉ်းများအရ ပေးချေရမည်။

15.6. အငြင်းပွားဖွယ် ကိစ္စများ

ယေဘုယျနှင့် အငြင်းပွားဖွယ် ကိစ္စများကို ဖြေရှင်းရာတွင် လောင်းကစားကုမ္ပဏီသည် လောင်းကစားကုမ္ပဏီ "1xBet"၏သင့်တင့်မျှတသော စည်းမျဉ်းများကို လိုက်နာကာ Toto ၏ စည်းမျဉ်းများကို မဆန့်ကျင်သော အချက်များကို ကျင့်သုံးသည်။

15.7. အတွဲလိုက် လောင်းကြေး

အစုလိုက် လောင်းကြေးသည် လောင်းကြေးလက်မှတ်များ၏ စုစည်းမှု တစ်ခုဖြစ်သည်။ တစ်နည်းဆိုရသော်၊ အစုလိုက် လောင်းကြေး - တစ်ကြိမ်တွင် အကန့်တစ်ခုစီအတွက် လောင်းကြေးလက်မှတ် အများအပြားကို လက်ခံချိန် ဖြစ်သည်။

အစုလိုက် လောင်းခြင်းသည် မဲဖွင့်ပွဲ မပြီဆုံးမီ 10 မိနစ် အလိုတွင် ပိတ်သွားမည် ဖြစ်သည်။

အစုလိုက် လောင်းကြေးတင်ပုံ

အစုလိုက် လောင်းကြေးကို မှန်ကန်စွာ ထည့်ရန်အတွက်၊ လောင်းကြေးလက်မှတ် အားလုံးကို လိုအပ်သောပုံစံဖြင့် ပြုလုပ်ရပါမည်-

0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(X);13-(1);14-(X);15-(1)

အောက်ပါ သတ်မှတ်ချက်များနှင့်အတူ ဤလိုင်းကို အမှတ်အသားပြုသည်- 0.70 - လောင်းကစားလက်မှတ် ပမာဏ

1, 2, 3, ... 15 - မဲဖွင့်ပွဲတွင် ပါဝင်သည့် ဂိမ်းအရေအတွက်

(1,2,X) - သင် လောင်းကြေး တင်ထားသော ရလဒ် ရွေးချယ်မှု။

လောင်းကြေးလက်မှတ်တိုင်းသည် မျဉ်းသစ်တစ်ခုဖြင့် စတင်သင့်သည်။ ၎င်းအား အောက်ပါအတိုင်း ဖော်ပြရပါမည်-

ဥပမာ-

0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(X);13-(1);14-(X);15-(1), 0.8;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(X);13-(1);14-(X);15-(1), 0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(2);12-(1);13-(2);14-(X);15-(1),

လောင်းကြေးလက်မှတ်များကို ကြိုတင်ပြင်ဆင်ပြီး စာမျက်နှာပေါ်ရှိ စာသားကွက်ထဲသို့ ကူးထည့်နိုင်ပါသည်-

"TOTO 15"- အစုလိုက်လောင်းကြေး။ ကွက်လပ်ကိုလည်း ဖြည့်နိုင်ပါသည်။

သင့်လောင်းကြေးများကို တင်ရန် 'အစုလိုက် လောင်းကြေးကို လုပ်ဆောင်ရန်' ခလုတ်ကို နှိပ်ပါ။ ထို့နောက် ဖြည့်သွင်းထားသော အချက်အလက်များကို အတည်ပြုပေးမည် ဖြစ်သည်။ သင်အတည်ပြုလျှင် - သင်၏ အစုလိုက်လောင်းကြေးသည် မဲအစုအတွင်း ဝင်သွားပါမည်။

သင်၏ လောင်းကြေးများကို ကျွန်ုပ်အကောင့် - လောင်းကစားမှတ်တမ်း - TOTO တွင် ရှာဖွေနိုင်သည်

ဥပမာ။

နောက်မဲအစုတွင် သင်လောင်းကြေး တင်သည်။ ထို့ကြောင့် 15 ပွဲတွင် 10 ပွဲ (ပထမပွဲ အနိုင်ရ) ၏ရလဒ်ကိုသာ သင်သေချာသိသည်။ ဂိမ်းသုံးခုတွင် ဖြစ်နိုင်ခြေရှိသော ရလဒ် 2 ခု (1X) အတွက် သင်ခွင့်ပြုသည်။ နောက်ဆုံး နှစ်ခုအတွက် - ရလဒ်ကို သင်သေချာမသိပါ (သင့်ရွေးချယ်မှု - 1X2)။

သင်သည် သင့်ခန့်မှန်းချက်များ၏ရွေးချယ်စရာ ဖြစ်နိုင်ခြေရှိသော ပေါင်းစပ်မှုအားလုံးတွင်

လောင်းကစားလက်မှတ်တစ်ခု ဖန်တီးပါက၊ လောင်းကစားလက်မှတ်အားလုံးတွင် တောင်းခံထားသော

စုစုပေါင်းပမာဏ 50.4€ အတွက် ရွေးချယ်စရာ 72 ခုကို ရယူနိုင်သည်။ (အနည်းဆုံးလောင်းကြေး = 0.7€)။

သို့သော်လည်း ပိုမိုများပြားသော လောင်းကစားလက်မှတ်များ (အစုလိုက်လောင်းကြေး) အကြား ခန့်မှန်းရလဒ်များ

ဖြန့်ဝေပါက သင်သည် စုစုပေါင်း လောင်းကြေးပမာဏကို သိသိသာသာ လျော့ချနိုင်သည်။ သင့်တွင် ဆုကြီးကို ကံထူးရန် အခွင့်အလမ်း ရှိနေဆဲ ဖြစ်ပါသည်။

ဤနည်းဖြင့် သင့်လောင်းကြေးများကို ရွေးရန် လိုပါသည်။ လောင်းကြေးများထဲမှ အနည်းဆုံးတစ်ခု ခန့်မှန်းရလဒ်၏ပေါင်းစည်းမှုတစ်ခုခုဖြင့် အနည်းဆုံး 14 ပွဲအတွက် နိုင်လိမ့်မည်။ ဤကိစ္စတွင် လောင်းကြေးလက်မှတ် 12 ခုဖြင့်သာ လုံလောက်ပြီး €8.40 သာ ကျသင့်ပါမည်။ သင့်ခန့်မှန်းချက်များကို အခြေခံပြီး၊ အောက်ပါ အစုလိုက်လောင်းကြေးကို ဖွဲ့စည်းပါမည်-

0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(X);13-(1);14-(X);15-(1), 0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(X);13-(1);14-(X);15-(1), 0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(1);13-(X);14-(X);15-(1), 0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(1);13-(X);14-(X);15-(1), 0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(1);13-(1);14-(1);15-(2), 0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(1);13-(1);14-(1);15-(2), 0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(X);13-(X);14-(1);15-(X), 0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(X);13-(X);14-(1);15-(X), 0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(X);13-(X);14-(2);15-(2), 0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(X);13-(X);14-(2);15-(2),

0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(1);13-(1);14-(2);15-(X), 0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(1);13-(1);14-(2);15-(X),

"အစုလိုက်လောင်းကြေး" ဝန်ဆောင်မှု - အသုံးပြုရန် လွယ်ကူပြီး ကူပွန်များကို ထူးခြားသော စနစ်များပေါ်တွင် ပုံဖော်လိုသော ပါဝင်သူများအတွက် စနစ် ဖြစ်သည်။

TOTO မှန်ကန်သောရမှတ် အစုလိုက် လောင်းကြေး၏ဥပမာ

0.7;1-(1:2);2-(1:1);3-(1:0);4-(1:3);5-(2:2);6-(1:3);7-(2:1);8-(0:1)

TOTO ဘက်စကက်ဘော အစုလိုက်လောင်းကြေး၏ ဥပမာ

50;1-(1o);2-(1o);3-(1o);4-(x);5-(x);6-(2o);7-(2o);8-(1o);9-(1u),

50;1-(1u);2-(1o);3-(1o);4-(x);5-(x);6-(2o);7-(2o);8-(1o);9-(1u).

အဆင့်မြင့်ထားသော အစုလိုက်လောင်းကြေး လုပ်ဆောင်ချက်

TOTO "15"၊ "ဘောလုံး" သို့မဟုတ် "Esports ဖီဖာ" အတွက် အစုလိုက်လောင်းကြေးတစ်ခုကို ဖန်တီးသည့်အခါ တစ်ပွဲတည်းအတွက် ရလဒ်နှစ်ခု သို့မဟုတ် ၎င်းထက် ပိုပြီး သင်ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။

ဥပမာများ-

100.00;1-(1X);2-(2);3-(X);4-(1);5-(1);6-(1);7-(2);8-(X);9-(1);10-(1);11-(2);12-(1);13-(1);14-(2);15-(1),
200.00;1-(1X);2-(12);3-(X);4-(1);5-(1);6-(1);7-(2);8-(X);9-(1);10-(1);11-(2);12-(1);13-(1);14-(2);15-(1).

16. TOTO «ရမှတ်အမှန်»

Toto «ရမှတ်အမှန်» - ကစားသမားသည် ပွဲရလဒ်များအပေါ် လောင်းကြေးတင်ရန် လိုအပ်သည်။

Toto လက်မှတ်တွင် 8 ပွဲစီပါဝင်ပြီး တစ်ပွဲစီ၏ ရမှတ်များ ပါဝင်ပါသည်။ ကစားသမားသည် လောင်းကြေးနိုင်ရန် 2 ပွဲ သို့မဟုတ် ၎င်းထက် ပိုသော ပွဲများတွင် ရလဒ်များကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းရန် လိုမည်။

လောင်းကြေးတစ်ခု တင်ရန်၊ လောင်းကြေးလက်မှတ်ပေါ်ရှိ ပွဲတိုင်းအတွက် ရမှတ်တစ်ခုကို သင်ရွေးရန် လိုသည်။

မောင်းလောင်းကြေးများအတွက်၊ ပွဲတစ်ခုစီတွင် ရမှတ် 2 ခု သို့မဟုတ် ထိုထက်ပိုသော ရမှတ်များကို ရွေးချယ်နိုင်သည်။ ထို့ကြောင့် လောင်းကြေး စုစုပေါင်း နှင့် လောင်းကြေး များသည် နှစ်ဆ၊ သုံးဆ စသည်ဖြင့် တိုးလာမည် ဖြစ်သည်။

ဆုတစ်ခုရရန် ကစားသမားသည် ပွဲ 2 ပွဲ သို့မဟုတ် ၎င်းထက် ပိုသော ပွဲများတွင် ရလဒ်များကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းရန် လိုမည်။ Toto စုပေါင်းငွေ ၏ 95% ကို အောင်မြင်သော ကစားသမားများကြားတွင် ဖြန့်ဝေသည်။

ပွဲအားလုံး ကစားပြီးပါက (ပယ်ပွဲများ မရှိ) Toto စုပေါင်း ဆုငွေကို နောက်တစ်ကြိမ် Toto ဂိမ်း၏ကံထူးဆုအတွက်

7* ဆုအမျိုးအစားများအဖြစ် ခွဲဝေထားသည်** -

- ပထမဆု အမျိုးအစား - Toto စုပေါင်း ဆုငွေထဲမှ 5% (ရမှတ် 8 မှတ်ခန့်မှန်းထားသည်)။
- ဒုတိယဆု အမျိုးအစား - Toto စုပေါင်း ဆုငွေထဲမှ 5% (ရမှတ် 7 မှတ်ကျော် ခန့်မှန်းထားသည်)။
- တတိယဆု အမျိုးအစား - Toto စုပေါင်း ဆုငွေမှ 7.5% (ရမှတ် 6 မှတ်ကျော် ခန့်မှန်းထားသည်)။
- စတုတ္ထဆု အမျိုးအစား - Toto စုပေါင်း ဆုငွေမှ 10% (ရမှတ် 5 မှတ်ကျော် ခန့်မှန်းထားသည်)။
- ပဉ္စမဆု အမျိုးအစား - Toto စုပေါင်း ဆုငွေမှ 12.5% (ရမှတ် 4 မှတ်ကျော် ခန့်မှန်းထားသည်)။
- ဆဌမဆု အမျိုးအစား - Toto စုပေါင်း ဆုငွေမှ 20% (ရမှတ် 3 မှတ်ကျော် ခန့်မှန်းထားသည်)။
- သတ္တမဆု အမျိုးအစား - Toto စုပေါင်း ဆုငွေမှ 35% (ရမှတ် 2 မှတ်ကျော် ခန့်မှန်းထားသည်)။

* - ပယ်ပွဲ 1 ပွဲ သို့မဟုတ် 2 ပွဲရှိပါက၊ Toto စုပေါင်း ဆုငွေကို စည်းမျဉ်းအရ ဖြန့်ဝေပါမည် «1 ပွဲ သို့မဟုတ် ထိုထက်ပိုသော ပယ်ပွဲများ ရှိသည့် ကံထူးဆု ဖြန့်ဝေမှု»။

** - ပထမဆု အမျိုးအစားတွင် အနိုင်ရလောင်းကြေး မရှိလျှင်။

ဆုရလောင်းကြေး မရှိသော ဆုအမျိုးအစားများမှ Toto စုပေါင်း ဆုငွေကို ခွဲဝေပေးခြင်း ဖြစ်သည်။

ပြိုင်ပွဲစာရင်းထဲရှိ ဘယ်ပွဲကိုမဆို ဖျက်သိမ်းလိုက်သည်ဟု ယူဆလျှင်၊ အဆိုပါပွဲ၏ရလဒ်အားလုံး ဆုံးရှုံးသွားသည်ဟု သတ်မှတ်ပါမည်။ မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသော အမျိုးအစား အနည်းဆုံးအရေအတွက် မပြောင်းလဲလျှင်၊ ပွဲ 2 ခုကို ခန့်မှန်းသင့်သည်။

(ပွဲစတင်ချိန်သည် Toto မှန်ကန်သောရမှတ် လောင်းကြေးလက်မှတ်ရှိ နောက်ဆုံးပွဲစဉ်ရက်ထက် စတင်ချိန်သည် နောက်ကျပြီး ရွှေ့ဆိုင်းခဲ့လျှင်၊ ပွဲကိုကျရှုံးသည်ဟု သတ်မှတ်ရမည်။)

ကံထူးဆုကို ၎င်းတို့၏အရွယ်အစားပေါ် မူတည်၍ မှန်ကန်သော ရမှတ် 8 သို့မဟုတ် 7 မှတ်ကို

အောင်မြင်စွာခန့်မှန်းနိုင်သော လောင်းကြေးများအကြား ခွဲဝေပေးသည်။ လောင်းကြေး များလေ၊ ဆုငွေ ပိုကြီးလေ ဖြစ်သည်။

မည်သူမှ မှန်ကန်သော ရမှတ် 8 သို့မဟုတ် 7 ကို မခန့်မှန်းနိုင်လျှင် ကံထူးဆုသည် ဆက်လက်ကျန်ရစ်မည် ဖြစ်သည်။

8 ပွဲစလုံးတွင် ရမှတ်များကို အောင်မြင်စွာ ခန့်မှန်းနိုင်သော လောင်းကြေးအားလုံးသည် ကံထူးဆု၏ 95% ကို ခွဲဝေရရှိမည် ဖြစ်သည်။ ကျန်ရှိသော ကံထူးဆု၏ 5% အတွက် ရမှတ် 7 ခုကို အောင်မြင်စွာ ခန့်မှန်းနိုင်သော လောင်းကြေးများအကြား ခွဲဝေပေးပါမည်။

ပယ်ပွဲ 1 ပွဲ သို့မဟုတ် ၎င်းထက်ပိုသော ပယ်ပွဲများအတွက် ကံထူးဆုဖြန့်ဝေမှု -

- ပယ်ပွဲ 1 ပွဲ - ကံထူးဆု၏ 25% ကို ဖြန့်ဝေသည် (မှန်ကန်သောရမှတ် 7 ခုကို အောင်မြင်စွာ ခန့်မှန်းထားသည်။)
- ပယ်ပွဲ 2 ပွဲ - ကံထူးဆုကို မပေးဘဲ နောက် Toto ဂိမ်းသို့ ဆုငွေအား လွှဲပြောင်းပေးသည်။

ပယ်ပွဲ 1 ပွဲ ရှိသော Toto စုပေါင်းဆုငွေ၏ခွဲဝေမှု-

- 7 မှတ် - 5%၊ 6 မှတ် - 5%၊ 5 မှတ် - 7.5%၊
- 4 မှတ် - 10%၊ 3 မှတ် - 12.5%၊ 2 မှတ် - 55%။

ပယ်ပွဲ 2 ပွဲရှိသော Toto စုပေါင်းဆုငွေ၏ဖြန့်ဝေမှု-

- 6 မှတ် - 5%၊ 5 မှတ် - 5%၊ 4 မှတ် - 7.5%၊
- 3 မှတ် - 10%၊ 2 မှတ် - 67.5%။

ပယ်ပွဲ 3 ပွဲ သို့မဟုတ် ၎င်းထက်ပိုသော ပယ်ပွဲများ ရှိလျှင်၊ လောင်းကြေးအားလုံး ပိတ်သွားပြီး ကစားသမားများထံ ငွေပြန်အမ်းမည် ဖြစ်ပါသည်။

16.1. Toto လောင်းနည်း «ရမှတ်အမှန်»

- "TOTO" စာမျက်နှာဆီ သွားပါ။ «Toto ရမှတ်အမှန်» ကို နှိပ်ပါ။
- ပွဲ 8 ခု၏လောင်းကြေးလက်မှတ်ကို ဖွင့်ပေးပါမည်။
- ပွဲအနီးရှိ «ရွေးရန်» ကို နှိပ်ပါ။ သင်ရွေးလိုသော ပွဲရမှတ်အနီးရှိ အကွက်ကို အမှန်ခြစ်ပါ။ အမှန်ခြစ်အားလုံးကို ဖယ်ရှားရန် «အားလုံး ဖယ်ရှားရန်» ကို နှိပ်ပါ။
- ရလဒ်အတွက် ရွေးချယ်စရာများစွာကို သင်ရွေးနိုင်ပါသည်-
 - a. 1 - ပထမအသင်း နိုင်ပွဲ
 - b. 2 - ဒုတိယအသင်း နိုင်ပွဲ
 - c. X - သရေ
 - d. >2.5 - ရမှတ်ပေါင်း 2.5 အထက်
 - e. f. X နှင့် >2.5 - ရမှတ်ကို မဲလက်မှတ်နှင့် ရမှတ်ပေါင်း 2.5 အထက်ကို ဖော်ပြထားလျှင် ရွေးချယ်မည် ဖြစ်သည်။
- ရွေးချယ်ထားသော ပွဲရမှတ်သည် "ရွေးရန်" ကော်လံတွင် ပေါ်လာမည်။
- «ပေါင်းလဒ်» စာကြောင်းအတွင်း သင်လောင်းချင်သော ပမာဏကို ထည့်ပါ။
- «လောင်းကြေးထည့်မည်» ကို နှိပ်ပါ။
- Toto လက်မှတ်ကို လောင်းကစားမှတ်တမ်းရှိ «TOTO မှန်ကန်သောရမှတ်» တစ်တွင် ပြသပေးမည် ဖြစ်သည်။

17. Totalizator ဘောလုံး-TOTO

17.1. အထွေထွေ ပြဋ္ဌာန်းချက်များ

1. 1xBet လောင်းကစားကုမ္ပဏီသည် စည်းမျဉ်းများနှင့်အညီ TOTO-ဘောလုံး၏ လောင်းကြေးများကို လက်ခံသည်။
2. TOTO totalizator - သည် အထူးစုပေါင်းငွေဂိမ်း ဖြစ်ပြီး ပြိုင်ပွဲစာရင်းရှိ ပွဲ 14 ခုတွင် လောင်းကြေးတင်ရန် လိုအပ်သည်။ အနည်းဆုံး ရလဒ် 9 ခုကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းနိုင်လျှင် လောင်းကြေး နိုင်ပါလိမ့်မည်။
3. အသက် 18 နှစ်ကျော်သူများ၏လောင်းကြေးများကို လက်ခံပါသည်။ ဖောက်သည်သည် ဤပုဒ်မကို ချိုးဖောက်မှုအတွက် တာဝန်ရှိသည်။
4. လောင်းကစားကုမ္ပဏီက အဆိုပြုသော စည်းမျဉ်းများကို သဘောတူညီသည့် ပုဂ္ဂိုလ်များ၏လောင်းကြေးများကို လက်ခံပါသည်။ လောင်းကစားသမား၏လောင်းကြေးတင်မှုသည် လက်ရှိစည်းမျဉ်းများကို ခြွင်းချက်မရှိ လက်ခံခြင်းဟု သတ်မှတ်ပါသည်။

17.2. TOTO-ဘောလုံး လောင်းကြေး

1. ပွဲတစ်ခုစီတွင် ရလဒ် 3 ခု ရှိနိုင်ပါသည်- "အိမ်ရှင်နိုင်" လောင်းကြေးကို "1" ဟု သတ်မှတ်ထားသည်၊ "အဝေးနိုင်" လောင်းကြေးကို "2" ဟု သတ်မှတ်ထားသည်၊ "သရေ" လောင်းကြေးကို "X" ဟု သတ်မှတ်ထားသည်။
2. Toto-ဘောလုံး လောင်းကြေးသည် ပြိုင်ပွဲဝင်အပေါ်တွင် လောင်းသော ပေါင်းစပ်ပွဲများ၏ပွဲရလဒ် (လာမည့် Toto ၏ပွဲတိုင်းအတွက် တစ်ခု) တစ်ခု ဖြစ်သည်။ ထို့အပြင် ဤငွေ၏စုပေါင်းပမာဏလည်း ဖြစ်သည်။
3. လောင်းကစားသူသည် ပွဲတိုင်းအတွက် ဖြစ်နိုင်ခြေရှိသော ရလဒ်တစ်ခုမှ သုံးခုအထိ ရွေးချယ်နိုင်ပြီး လောင်းကြေးတစ်ခုစီကို သီးခြားပေးချေကာ ဖြေရှင်းပါသည်။ လောင်းကြေးတင်ခြင်းအားဖြင့် လောင်းကြေး စုစုပေါင်း အရေအတွက် (ပုံစံကွဲများ) နှင့် စုစုပေါင်း ပမာဏကို ပြသသည်။ အမျိုးအစားတစ်ခုစီအတွက် လောင်းကြေးပမာဏကို အမျိုးအစားအရေအတွက်ပေါ်ရှိ လောင်းကြေးပမာဏ စုစုပေါင်းကို စားခြင်းဖြင့် သတ်မှတ်သည်။
4. Toto လောင်းကြေးအားလုံးကို Totalizator -TOTO-ဘောလုံး - လောင်းကြေးလက်မှတ်စာရင်း ကဏ္ဍတွင် စစ်ဆေးနိုင်ပါသည်။

17.3. TOTO-ဘောလုံး တွက်ချက်ပုံ

1. ပွဲစဉ်တိုင်း၏ရလဒ်ကို ပြိုင်ပွဲအားလုံး အပြီးတွင် toto လောင်းကြေးလက်မှတ်၌ တွေ့နိုင်ပါသည်။ ဘောလုံးပွဲများအပေါ် လောင်းကြေးများကို ပုံမှန်အချိန် (အချိန်ပို အပါအဝင်) တွင် လက်ခံသည်။ "အရည်အချင်းပြည့်မီရန်" သို့မဟုတ် "အနိုင်ရသူ" ကဲ့သို့သော လောင်းကြေးများမှလွဲ၍၊ အသင်းနှစ်သင်း၏ရလဒ်အပေါ် လောင်းကြေးများကို လက်ခံသည်။ ပထမပိုင်း၏အချိန်ပိုမှာ 45 မိနစ် ဖြစ်သည်။ ဒုတိယပိုင်း၏အချိန်ပိုမှာ 90 မိနစ် ဖြစ်သည်။ မိနစ် 90 မကစားသေးမီ ပွဲကို ပယ်ဖျက်လျှင်

သို့မဟုတ် ရွှေ့ဆိုင်းလျှင် ခြွင်းချက်မရှိ သတ်မှတ်ထားပြီးသော အလောင်းအစားများမှလွဲ၍ အဆိုပါပွဲ၏လောင်းကြေးအားလုံးကို ပယ်ဖျက်ပါမည်။

2. ပွဲတစ်ပွဲကို ကြားဖြတ်နှောင့်ယှက်ခံရခြင်း/ရွှေ့ဆိုင်းခြင်း/နှောင့်နှေးခြင်းများ ဖြစ်ခဲ့လျှင် သို့မဟုတ် လက်ရှိ Toto ဂိမ်း၏လောင်းကြေးများတွင် ပြထားသော ပိတ်ချိန်ထက် စောပြီး စတင်ခဲ့လျှင် ပွဲကို ပယ်ဖျက်သည်ဟု ယူဆရသည်။ မပြီးစီးသော ပြိုင်ပွဲတစ်ခု၏ရလဒ်အားလုံးကို အောင်မြင်သည်ဟု ယူဆရပါမည်။
3. 4 ပွဲ သို့မဟုတ် ၎င်းထက်ပိုသော ပွဲများ မပြီးစီးလျှင်၊ ဤမဲလက်မှတ် လောင်းခြင်းအား အတည်မဟုတ်ဟု ယူဆနိုင်ပြီး လောင်းကြေးအားလုံးကို ပေါက်ကြေး "1.00" ဖြင့် ပြန်အမ်းပါမည်။

17.4. ဆုကြေးငွေ ခွဲဝေခြင်း

1. လောင်းကြေး စုပေါင်းငွေ - Toto ဘောလုံး၏လာမည့် မဲလက်မှတ်အတွက် လောင်းကြေးပုံစံဖြင့် ရရှိခဲ့သော ငွေကြေးပေါင်းလဒ် ပမာဏ ဖြစ်သည်။
2. ဆုငွေ - အနိုင်ရ ပေးချေမှုအတွက် အသုံးပြုသော စုပေါင်းငွေ၏အစိတ်အပိုင်း (90%)။
3. ဆုပေးငွေကို အမျိုးအစားအလိုက် ခွဲဝေခြင်း-:
 - ပထမဆု အမျိုးအစား - Toto စုပေါင်းဆုငွေ၏ 10% (ရမှတ် 14 ခု ခန့်မှန်းထားသည်။)
 - ဒုတိယဆု အမျိုးအစား - Toto စုပေါင်းဆုငွေ၏ 10% ဆု စုပေါင်းငွေ (ရမှတ် 14 နှင့် 13 ခု ခန့်မှန်းထားသည်။)
 - တတိယဆု အမျိုးအစား - Toto စုပေါင်း ဆုငွေ၏ 10% (ရမှတ် 14၊ 13 နှင့် 12 ခု ခန့်မှန်းထားသည်။)
 - စတုတ္ထဆု အမျိုးအစား - Toto စုပေါင်း ဆုငွေ၏ 15% (ရမှတ် 14၊ 13၊ 12 နှင့် 11 ခုကို ခန့်မှန်းထားသည်။)
 - ပဉ္စမဆု အမျိုးအစား - Toto စုပေါင်း ဆုငွေ၏ 20% (ရမှတ် 14၊ 13၊ 12၊ 11 နှင့် 10 ခန့်မှန်းထားသည်။)
 - ဆဌမဆု အမျိုးအစား - Toto စုပေါင်းဆုငွေ၏ 35% (ရမှတ် 14၊ 13၊ 12၊ 11၊ 10 နှင့် 9 တို့ကို ခန့်မှန်းထားသည်။)
4. မှန်ကန်သော ရလဒ် 14 ခုလုံး ပါသော အမျိုးအစားကို ယခင်မဲလက်မှတ်များမှ ဖွဲ့စည်းထားသော ကံထူးဆုမှလည်း ထောက်ပံ့သည်။
5. ကံထူးဆု - ပြိုင်ပွဲ 14 ခုလုံးကို ခန့်မှန်းမှုအတွက် အဆိုပါလောင်းကြေးများ၏ ပေါင်းလဒ်နှုန်းထားအတိုင်း ခွဲဝေပေးသော အပိုဆုတစ်ခု ဖြစ်သည်။ (သင်သည် များများ လောင်းလေ၊ ပိုမို အနိုင်ရလေ ဖြစ်သည်။) ၎င်းသည် Toto ၏ယခင် မဲဖွင့်ပွဲများပေါ်တွင် အခြေခံထားပြီး တစ်ခု သို့မဟုတ် များစွာသော အနိုင်ရပိုက်ဆံအိတ်များကို ဆိုင်းငံ့ထားရန် ဖြစ်သည်။ ဆိုလိုသည်မှာ အကောင်းဆုံးလောင်းကြေးသည် 14 (13၊ 12၊ 11၊ 10၊ 9) ပွဲအောက် နည်းလျက် မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားခြင်းဖြစ်သည်။ လောင်းကစားသူတစ်ဦးက ပွဲအားလုံး၏ရလဒ်များကို မခန့်မှန်းနိုင်မချင်း ကံထူးဆုကို ဆိုင်းငံ့ထားမှာ ဖြစ်ပြီး နောက်ထပ် မဲပေါက်စဉ်များတွင် ထပ်တိုး ပေါင်းထည့်ပေးမည် ဖြစ်သည်။ လောင်းကစားကုမ္ပဏီသည် ၎င်း၏ငွေကြေးရန်ပုံငွေများမှတစ်ဆင့် ကံထူးဆုကို တိုးချဲ့ပိုင်ခွင့်ရှိသည်။
6. 'မကစားရသေးသော' ပွဲများဖြစ်သည့် ပယ်ပွဲများတွင် ကံထူးဆုကို ဖြန့်ဝေခြင်း-:
 - ပယ်ပွဲ 1 ပွဲ - ကံထူးဆု၏ 35% ကို ခွဲဝေပေးသည်။
 - ပယ်ပွဲ 2 ပွဲ - ကံထူးဆု၏ 20% ကို ဖြန့်ဝေပေးသည်။
 - 3 ပွဲ သို့မဟုတ် ၎င်းထက်ပိုသော ပယ်ပွဲများ ရှိလျှင် လောင်းကြေးအားလုံး ပျက်ပြယ်သွားပြီး ကစားသမားများထံ ငွေပြန်အမ်းမည် ဖြစ်ပါသည်။
7. ဖျက်သိမ်းရန် စဉ်းစားထားသော ပွဲ 1 ခုအတွက် စာမျက်နှာ 2 အရ ဆုကြေးပေးငွေကို ခွဲဝေပေးမည်

ဖြစ်ပါသည်။

8. ဖျက်သိမ်းရန် စဉ်းစားထားသော ပွဲ 2 ခုအတွက် ဆုကြေးငွေ ခွဲဝေခြင်း-

- ပထမဆု အမျိုးအစား - Toto စုပေါင်းဆုငွေ၏ 5% (ရမှတ် 14 ခု ခန့်မှန်းထားသည်)။
- ဒုတိယဆု အမျိုးအစား - Toto စုပေါင်း ဆုငွေ၏ 10% (ရမှတ် 14 နှင့် 13 ခု ခန့်မှန်းထားသည်)။
- တတိယဆု အမျိုးအစား - Toto စုပေါင်း ဆုငွေ၏ 15% (ရမှတ် 14၊ 13 နှင့် 12 တို့ကို ခန့်မှန်းထားသည်)။
- စတုတ္ထဆု အမျိုးအစား - Toto စုပေါင်း ဆုငွေ၏ 25% (ရမှတ် 14၊ 13၊ 12 နှင့် 11 တို့ကို ခန့်မှန်းထားသည်)။
- ပဉ္စမဆု အမျိုးအစား - Toto စုပေါင်း ဆုငွေ၏ 45% (ရမှတ် 14၊ 13၊ 12၊ 11 နှင့် 10 တို့ကို ခန့်မှန်းထားသည်)။

9. ပွဲ 3 ခုအား ဖျက်သိမ်းရန် စီစဉ်ထားမှုအပေါ် ဆုကြေးငွေ၏ ဖြန့်ဝေမှု-

- ပထမဆု အမျိုးအစား - Toto စုပေါင်းဆုငွေ၏ 10% (ရမှတ် 14 ကို ခန့်မှန်းထားသည်)။
- ဒုတိယဆု အမျိုးအစား - Toto စုပေါင်းဆုငွေ၏ 15% (ရမှတ် 14 နှင့် 13 တို့ကို ခန့်မှန်းထားသည်)။
- တတိယဆု အမျိုးအစား - Toto စုပေါင်းဆုငွေ၏ 25% (ရမှတ် 14၊ 13 နှင့် 12 တို့ကို ခန့်မှန်းထားသည်)။
- စတုတ္ထဆု အမျိုးအစား - Toto စုပေါင်းဆုငွေ၏ 50% (ရမှတ် 14၊ 13၊ 12 နှင့် 11 တို့ကို ခန့်မှန်းထားသည်)။

17.5. အနိုင်ရမှုများ တွက်ချက်ပုံ

1. ဤပုံစံကွဲ လောင်းကြေးပမာဏ 1€ ၏အမျိုးအစားတစ်ခုချင်းအတွက် အနိုင်ရမြှောက်ဖော်ကိန်းနှင့် မြှောက်ခြင်းဖြင့် ပုံစံကွဲ တစ်ခုစီအတွက် အနိုင်ရငွေကို ရှင်းပေးသည်။ ဤအမျိုးအစား၏ဆုငွေစုစုပေါင်းကို မှန်ကန်သော ပုံစံကွဲများ၏ လောင်းကြေးပေါင်းလဒ်နှင့် စားခြင်းဖြင့် သီးခြားအမျိုးအစား တစ်ခုအတွက် အနိုင်ရမြှောက်ဖော်ကိန်းကို သတ်မှတ်ပါသည် (ဥပမာ ပိုလောင်းလျှင်၊ ပိုနိုင်သည်)။
2. TOTO - ဘောလုံး မဲပေါက်စဉ်၏နောက်ဆုံးပွဲအပြီး 1 နာရီအတွင်း ဆုကြေးငွေများကို ပေးမည် ဖြစ်သော်လည်း မျှော်လင့်မထားသော ဘေးအန္တရာယ် ဖြစ်ပါက TOTO မဲပေါက်စဉ်၏နောက်ဆုံးပွဲအပြီး 12 နာရီထက် နောက်ကျသည့် ပေးမည်ဖြစ်သည်။

18. TOTO «ရေခဲဟော်ကီ»

Totalizator «ရေခဲပြင် ဟော်ကီ» - ကစားသမားတစ်ဦးသည် ရေခဲပြင် ဟော်ကီပွဲများ၏ရလဒ်များတွင် လောင်းကြေးတင်ရန် လိုအပ်သည်။ လောင်းကြေးများကို ပုံမှန်အချိန်တွင်သာ လက်ခံသည် (အချိန်ပိုနှင့် ပြစ်ဒဏ်ဘောချိန်များ မပါဝင်ပါ)။

Toto လက်မှတ်တွင် 5 ပွဲ ပါဝင်ပြီး တစ်ပွဲစီ၏ရမှတ်များ ပါဝင်ပါသည်။ ကစားသမားသည် လောင်းကြေးနိုင်ရန် 2 ပွဲ သို့မဟုတ် ၎င်းထက် ပိုသော ပွဲများတွင် ရလဒ်များကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းရန် လိုမည်။

တစ်ပွဲချင်းလောင်းကြေး တင်ရန်၊ လောင်းကြေးလက်မှတ်ပေါ်ရှိ ပွဲတိုင်းအတွက် ရမှတ်တစ်ခု ရွေးဖို့ လိုပါသည်။

မောင်းလောင်းကြေးများအတွက်၊ ပွဲတစ်ခုစီတွင် ရမှတ် 2 ခု သို့မဟုတ် ထိုထက်ပိုသော ရမှတ်များကို ရွေးချယ်နိုင်သည်။ ထို့ကြောင့် လောင်းကြေး စုစုပေါင်းနှင့် လောင်းကြေး ထည့်ငွေများသည် နှစ်ဆ၊ သုံးဆ စသည်ဖြင့် တိုးလာမည် ဖြစ်သည်။

ဆုတစ်ခုရရန် ကစားသမားသည် ပွဲ 2 ပွဲ သို့မဟုတ် ၎င်းထက် ပိုသော ပွဲများတွင် ရလဒ်များကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းရန် လိုမည်။ Toto စုပေါင်းငွေ၏ 95% ကို အောင်မြင်သော ကစားသမားများကြားတွင် ဖြန့်ဝေသည်။

ပွဲအားလုံး ကစားပြီးပါက (ပယ်ပွဲများမရှိ) Toto စုပေါင်းဆုငွေကို 4* ဆုအမျိုးအစားများနှင့် နောက်ထပ် Toto ဂိမ်း** ၏ကံထူးဆုအတွက်လည်း ခွဲဝေမည်ဖြစ်သည်။

- ပထမဆု အမျိုးအစား - Toto စုပေါင်းဆုငွေ၏ 5%၊ (ရမှတ် 5 ခု ခန့်မှန်းထားသည်)၊
- ဒုတိယဆု အမျိုးအစား - Toto စုပေါင်းဆုငွေ၏ 10%၊ (ရမှတ် 4 ခုထက်မနည်း ခန့်မှန်းထားသည်)၊
- တတိယဆု အမျိုးအစား - Toto စုပေါင်းဆုငွေ၏ 25%၊ (ရမှတ် 3 ခုထက်မနည်း ခန့်မှန်းထားသည်)၊
- စတုတ္ထဆု အမျိုးအစား - Toto စုပေါင်းဆုငွေ၏ 55%၊ (ရမှတ် 2 ခုထက်မနည်း ခန့်မှန်းထားသည်)၊

*- ပယ်ပွဲ 1 ပွဲ သို့မဟုတ် 2 ပွဲ ရှိပါက၊ Toto စုပေါင်းဆုငွေကို «ပယ်ပွဲ 1 ပွဲ သို့မဟုတ် ၎င်းထက်ပိုသော ပယ်ပွဲများ ရှိသည့် ကံထူးဆုအတွက် ဖြန့်ဝေခြင်း» စည်းမျဉ်းအရ ခွဲဝေပေးမည် ဖြစ်သည်။

**-ပထမဆု အမျိုးအစားအတွက် အနိုင်ရလောင်းကြေး မရှိဘူးဆိုလျှင်။

ဆုရလောင်းကြေး မရှိသော ဆုအမျိုးအစားများမှ Toto စုပေါင်း ဆုငွေကို ခွဲဝေပေးခြင်း ဖြစ်သည်။

ပြိုင်ပွဲစာရင်းထဲရှိ ဘယ်ပွဲကိုမဆို ဖျက်သိမ်းလိုက်သည်ဟု ယူဆလျှင်၊ အဆိုပါပွဲ၏ရလဒ်အားလုံး ဆုံးရှုံးသွားသည်ဟု သတ်မှတ်ပါမည်။ မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသော အမျိုးအစား အနည်းဆုံးအရေအတွက်ကို မပြောင်းလဲလျှင်၊ ပွဲ 2 ခုကို ခန့်မှန်းသင့်သည်။

(ပွဲစတင်ချိန်ကို TOTO ရေခဲပြင်ဟော်ကီ လက်မှတ်အတွင်းရှိ နောက်ဆုံးပွဲ ရက်စွဲထက် နောက်ကျပြီး

ရွှေ့ဆိုင်းခဲ့လျှင်၊ ပွဲသည် ဆုံးရှုံးခဲ့သည်ဟု ယူဆရသည်။)

ကံထူးဆုကို ရမှတ်အမှန် 5 သို့မဟုတ် 4 အောင်မြင်စွာ ခန့်မှန်းနိုင်သော လောင်းကြေးများအကြား

အရွယ်အစားပေါ် မူတည်၍ ခွဲဝေပေးပါသည်။ လောင်းကြေး များလေ၊ ဆုငွေ ပိုကြီးလေ ဖြစ်သည်။

မည်သူမျှ ရမှတ်အမှန် 5 သို့မဟုတ် 4 ကို အောင်မြင်စွာ မခန့်မှန်းနိုင်ပါက ကံထူးဆုသည် ပေါက်သူမရှိ ဆက်ရှိနေမှာ ဖြစ်သည်။

5 ပွဲစလုံးတွင် ရမှတ်များကို အောင်မြင်စွာ ခန့်မှန်းနိုင်သော လောင်းကြေးအားလုံးသည် ကံထူးဆု၏ 95% ကို မျှဝေရရှိပါမည်။ ကျန်ရှိသော ကံထူးဆု၏ 5% ကို အနည်းဆုံး ရမှတ် 4 ခုကို အောင်မြင်စွာ ခန့်မှန်းထားသော လောင်းကြေးများအကြား ခွဲဝေပေးသည်။

ပယ်ပွဲ 1 ပွဲ သို့မဟုတ် ၎င်းထက်ပိုသော ပယ်ပွဲများအတွက် ကံထူးဆုဖြန့်ဝေမှု-

- ပယ်ပွဲ 1 ပွဲ - ကံထူးဆု၏ 25% ကို ဖြန့်ဝေသည် (အောင်မြင်စွာ ခန့်မှန်းထားသည့် ရမှတ်အမှန် 4 ခု)၊

- ပယ်ပွဲ 2 ပွဲ - ကံထူးဆုကို မပေးဘဲ နောက် Toto ဂိမ်းသို့ ဆုငွေအား လွှဲပြောင်းပေးသည်။

ပယ်ပွဲ 1 ပွဲ ရှိသော Toto စုပေါင်းဆုငွေ၏ခွဲဝေမှု-

- 4 မှတ် - 10%၊ 3 မှတ် - 12.5%၊ 2 မှတ် - 70%။

အကယ်၍ ပယ်ပွဲ 2 ပွဲ သို့မဟုတ် ၎င်းထက်ပိုပြီး ရှိခဲ့လျှင်၊ လောင်းကြေးအားလုံး ပိတ်သွားပြီး ကစားသမားများထံ အစုရှယ်ယာများ ပြန်အမ်းမည်ဖြစ်သည်။

19. «ဘက်စကတ်ဘော»

TOTO ဘက်စကတ်ဘောသည် ဘက်စကတ်ဘောပွဲများ၏ရလဒ်များအပေါ် ဖောက်သည်များမှ လောင်းကြေးများတင်ခြင်း ပါဝင်သည်။ လောင်းကြေးများကို ပုံမှန်အချိန်တွင်သာ လက်ခံပါသည်။

TOTO လောင်းကြေးလက်မှတ်များတွင် တစ်ခုစီအတွက် ထွက်ပေါ်လာနိုင်သည့် ရလဒ်များပါရှိသော ကစားပွဲ 10 ပွဲ ပါဝင်သည်။ လောင်းကြေးအနိုင်ရရှိရန် ဖောက်သည်သင့်အနေဖြင့် ကစားပွဲရလဒ် 5 ပွဲနှင့်အထက် မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းရန် လိုအပ်ပါသည်။

လောင်းကြေးတစ်ခုတင်ရန်၊ လောင်းကြေးလက်မှတ်ပေါ်ရှိ 10 ပွဲစီအတွက် ရလဒ်တစ်ခုကို ရွေးချယ်ရန် လိုပါသည်။ ပြိုင်ပွဲ၏အနိုင်ရရှိသူနှင့် ပွဲပြီးရလဒ်ကို ခန့်မှန်းရပါမည်။ သရေပွဲတစ်ပွဲတွင်လည်း လောင်းကြေးတင်နိုင်သည်။ မောင်းလောင်းကြေးများအတွက်၊ လောင်းကြေးလက်မှတ်တစ်ခုတွင် တစ်ပွဲ သို့မဟုတ် ပွဲစဉ်များစွာရှိ ရလဒ် 2 ခု သို့မဟုတ် ပိုများသည့် ရွေးချယ်မှုကို လုပ်ဆောင်နိုင်သည်။ လောင်းကြေးအရေအတွက် စုစုပေါင်းနှင့် လောင်းကြေးအစုသည် နှစ်ဆ၊ သုံးဆ စသည်ဖြင့် တိုးလာမည်ဖြစ်သည်။

ဆုငွေရရှိနိုင်ရန်၊ ပွဲ 5 ခုနှင့်အထက် ပွဲရလဒ်များကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းရန် လိုအပ်သည်။ ဆုကြေးစုစုပေါင်း၏ 90% ကို အောင်မြင်သော ပါဝင်သူများအကြား ခွဲဝေပေးပါသည်။

ကစားပွဲအားလုံး ပြီးသွားလျှင်၊ ဆုကြေးအစုကို အနိုင်ရရှိမှုအမျိုးအစား 6* ခုတွင် ဖြန့်ဝေပေးပြီး နောက်ဆက်တွဲ ကံစမ်းမဲ၏ ဂျက်ပေါ့ဆုအတွက် နုတ်ယူခြင်းများ** ကို ပြုလုပ်ပါသည်-

- ပထမ အမျိုးအစား - စုပေါင်းဆုငွေ၏ 5%၊ ဤခွဲဝေပေးမှုတွင် ကစားပွဲ 10 ပွဲ၏ ရလဒ်များကို မှန်ကန်စွာခန့်မှန်းထားသော လောင်းကြေးများ ပါဝင်သည်
- ဒုတိယ အမျိုးအစား - စုပေါင်းဆုငွေ၏ 5% (အောင်မြင်စွာခန့်မှန်းထားသော အနည်းဆုံးကစားပွဲ 9 ပွဲ၏ ရလဒ်များ)
- တတိယ အမျိုးအစား - စုပေါင်းဆုငွေ၏ 10% (အောင်မြင်စွာခန့်မှန်းထားသော အနည်းဆုံးကစားပွဲ 8 ပွဲ၏ ရလဒ်များ)
- စတုတ္ထ အမျိုးအစား - စုပေါင်းဆုငွေ၏ 10% (အောင်မြင်စွာခန့်မှန်းထားသော အနည်းဆုံးကစားပွဲ 7 ပွဲ၏ ရလဒ်များ)
- ပဉ္စမ အမျိုးအစား - စုပေါင်းဆုငွေ၏ 25% (အောင်မြင်စွာခန့်မှန်းထားသော အနည်းဆုံးကစားပွဲ 6 ပွဲ၏ ရလဒ်များ)
- ဆဌမ အမျိုးအစား - စုပေါင်းဆုငွေ၏ 45% (အောင်မြင်စွာခန့်မှန်းထားသော အနည်းဆုံးကစားပွဲ 5 ပွဲ၏ ရလဒ်များ)

အကယ်၍ ပွဲ 1 သို့မဟုတ် 2 ပွဲ မကစားလျှင်၊ ဆုငွေကို ဤစည်းမျဉ်းများအရ ဖြန့်ဝေပါသည်။

** - ပထမ အနိုင်ရရှိမှုအမျိုးအစားတွင် အနိုင်ရလောင်းကြေးများ မရှိလျှင်။

အနိုင်ရရှိမှု မရှိ လောင်းကြေးများဖြင့် အနိုင်ရရှိမှုအမျိုးအစားများအတွက် ဆုငွေ ခွဲဝေပေးခြင်း

ပွဲစဉ်တစ်ခုခု ကစားခြင်းမရှိကြောင်း မှတ်ယူပါက၊ အဆိုပါပွဲစဉ်အပေါ် လောင်းကြေးများအားလုံးကို အရှုံးဟု မှတ်ယူမည်။ မှန်ကန်စွာခန့်မှန်းရမည့် အနည်းဆုံး ရလဒ်အရေအတွက်မှာ ပြောင်းလဲခြင်းမရှိဘဲ ကစားပွဲ 5 ပွဲ၏ ရလဒ်ကို ခန့်မှန်းရမည်။

(ပွဲစတင်ချိန်ကို TOTO ဘက်စကက်ဘော အချိန်ဇယားတွင် ပွဲစဉ်၏နောက်ဆုံးပွဲရက်ထက် နောက်ကျပြီး ရွှေ့ဆိုင်းခဲ့လျှင်၊ ပွဲကို ကစားခဲ့ခြင်းမရှိဟု ယူဆသည်။)

စုစုပေါင်း လောင်းကြေးအစုများအပေါ်မူတည်၍ ကစားပွဲရလဒ် 10 ခုကို မှန်ကန်စွာခန့်မှန်းထားသော လောင်းကြေးများအကြား ဂျက်ပေါ့ဆုကို ခွဲဝေပေးပါသည်။

ကစားပွဲ 10 ပွဲ၏ ရလဒ်များကို မှန်ကန်စွာ မခန့်မှန်းနိုင်လျှင် မည်သူမျှ ဂျက်ပေါ့ဆုကို မပေါက်ပါ။

ကစားပွဲ တစ်ပွဲနှင့်အထက် မကစားပါက ဂျက်ပေါ့ဆု ခွဲဝေပေးခြင်း-

ပယ်ပွဲ 1 ပွဲ - ဂျက်ပေါ့၏ 25% ကို ပေးပါသည်

ကစားပွဲ 1 ပွဲ မကစားလျှင် စုပေါင်းဆုငွေ ခွဲဝေပေးခြင်း-

6 မှတ် - 10%

- မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသော ကစားပွဲ 9 ပွဲ ရလဒ်များ - 5%
- မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသော ကစားပွဲ 8 ပွဲ ရလဒ်များ - 10%
- မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသော ကစားပွဲ 7 ပွဲ ရလဒ်များ - 10%
- မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသော ကစားပွဲ 6 ပွဲ ရလဒ်များ - 25%
- မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသော ကစားပွဲ 5 ပွဲ ရလဒ်များ - 50%

ကစားပွဲ 2 ပွဲ မကစားလျှင် စုပေါင်းဆုငွေ ခွဲဝေပေးခြင်း-

- မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသော ကစားပွဲ 8 ပွဲ ရလဒ်များ - 5%
- မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသော ကစားပွဲ 7 ပွဲ ရလဒ်များ - 10%
- မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသော ကစားပွဲ 6 ပွဲ ရလဒ်များ - 30%
- မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသော ကစားပွဲ 5 ပွဲ ရလဒ်များ - 55%

ကစားပွဲ 3 ပွဲမကစားလျှင်၊ လောင်းကြေးများအားလုံး ပျက်ပြယ်သည်ဟု မှတ်ယူပြီး လောင်းကြေးအစုများကို ပြန်အမ်းပေးပါသည်။

20. TOTO «ဖီဖာ»

Toto ဖီဖာသည် ကစားသမားများက အိမ်ကွင်းနိုင်ပွဲ၊ သရေ၊ အဝေးကွင်းနိုင်ပွဲသို့မဟုတ် ကြိုတင်သတ်မှတ်ထားသော ပွဲများ၏နောက်ဆုံးရမှတ်အမှန်ကို လောင်းကစားသည့်ပွဲ ဖြစ်သည်။ 1xBet သည် ပြိုင်ပွဲမစခင် ကစားသမားများသို့ ဦးစွာ ထည့်သွင်းထားသော Toto စုပေါင်းငွေ (ငွေကြေးပေါင်းလဒ်) အတွင်းရှိ လောင်းကြေးအားလုံးကို ကောက်ယူသည်။ ပွဲအားလုံး ပြီးဆုံးပြီးနောက် 1xBet သည် Toto စုပေါင်းဆုငွေကို ဆုရကစားသမားအားလုံးအကြား စည်းမျဉ်းများနှင့်အညီ ခွဲဝေပေးသည်။

Toto လောင်းကြေးလက်မှတ်သည် ၎င်း၏ရလဒ်များ ပါဝင်သော ပွဲ 15 ခုစာရင်း ဖြစ်သည်။ လောင်းကစားဖို့ ပြိုင်ပွဲဝင်တစ်ယောက်က ဖြည့်ပါသည်။ "အိမ်ရှင်နိုင်" လောင်းကြေးကို "1" ဟု သတ်မှတ်ထားသည်။ "အဝေးနိုင်" လောင်းကြေးကို "2" ဟု သတ်မှတ်ထားသည်။ "သရေ" လောင်းကြေးကို "X" ဟု သတ်မှတ်ထားသည်။ လောင်းကစားသူသည် ပွဲတိုင်းအတွက် မောင်းရလဒ်များကို ရွေးနိုင်သည်။ ဤကိစ္စတွင် လောင်းကစားပုံစံများ၏ပမာဏသည် တိုးလာသည် (ထို့အပြင် အနည်းဆုံး လောင်းကြေးသည်လည်း ပြောင်းလဲလာပါသည်)။

Toto လောင်းကြေးသည် ပြိုင်ပွဲဝင်အပေါ်တွင် လောင်းသော ပေါင်းစပ်ပွဲများ၏ ပွဲရလဒ်တစ်ခုဖြစ်သည် (လာမည့် Toto ၏ပွဲတိုင်းအတွက် တစ်ခု)။ ထို့အပြင် ဤငွေ၏စုပေါင်းပမာဏလည်း ဖြစ်သည်။

ကစားသမားသည် 9 ပွဲ သို့မဟုတ် ၎င်းထက်ပိုသော ပွဲများ၏ ရလဒ်ကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းနိုင်လျှင် လောင်းကြေးနိုင်ပြီး၊ သူ/သူမအနေဖြင့် 9 ပွဲထက် နည်းသော ပွဲများကိုသာ မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းလျှင် ရှုံးပါသည်။ ကစားသမားတစ်ဦး ရှုံးလျှင်၊ သူ၏လောင်းကြေး ရှုံးပါသည်။ ကစားသမားတစ်ဦး နိုင်လျှင်၊ လောင်းကြေးသည် ဆုငွေထဲမှ ၎င်း၏ပြိုင်ဘက်က ပေးချေသော လောင်းကြေးတွင် ပါဝင်မည် ဖြစ်သည်။

ဆုပေးငွေကို အမျိုးအစားအလိုက် ခွဲဝေခြင်း

- 15 ခုကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသည် - ဆုပေးငွေ၏ 10%။
- 14 ခုကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသည် - ဆုပေးငွေ၏ 10%။
- 13 ခုကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသည် - ဆုပေးငွေ၏ 10%။
- 12 ခုကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသည် - ဆုပေးငွေ၏ 10%။
- 11 ခုကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသည် - ဆုပေးငွေ၏ 10%။
- 10 ခုကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသည် - ဆုပေးငွေ၏ 18%။
- 9 ခုကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသည် - ဆုပေးငွေ၏ 32%။

နေရာခွဲဝေမှုနေရာအလိုက် ဆုကြေးပေါင်းလဒ်အသီးအသီး၏ အနိုင်ရသော လောင်းကြေးများဆီ ဆုကြေးငွေကို ဝေငှပေးသည်။

ကံထူးဆု - ဤလောင်းကြေးများ၏ စုစုပေါင်း နှုန်းထားအရ လောင်းကြေးများကြားတွင် ဖြန့်ဝေသော အပိုဆုတစ်ခု။

၎င်းသည် Toto ၏ယခင် မဲပုံစံများပေါ်တွင် အခြေခံထားပြီး ၎င်းတွင် ဆုရသည့် ပိုက်ဆံအိတ်တစ်ခု သို့မဟုတ် အချို့သည် ကံထူးဆု မရရှိခဲ့ပါ။ ဆိုလိုသည်မှာ အကောင်းဆုံးလောင်းကြေး မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းမှုသည် 15 (14၊ 13၊ 12၊ 11၊ 10) ပွဲထက် လျော့နည်းခြင်း ဖြစ်သည်။

လောင်းကစားသူတစ်ဦးက ပွဲအားလုံး၏ရလဒ်များကို မခန့်မှန်းနိုင်မချင်း ကံထူးဆုကို ဆိုင်းငံ့ထားမှာ ဖြစ်ပြီး နောက်ထပ် မဲပေါက်စဉ်များတွင် ထပ်တိုး ပေါင်းထည့်ပေးမည် ဖြစ်သည်။

လောင်းကစားကုမ္ပဏီသည် ၎င်း၏ကိုယ်ပိုင် ငွေကြေးရန်ပုံငွေများမှတစ်ဆင့် ကံထူးငွေကို တိုးချဲ့ပိုင်ခွင့်ရှိသည်။ အခြားသတ်မှတ်ချက် မရှိလျှင် ခွဲဝေလောင်းကစားပွဲအားလုံးပေါ်ရှိ လောင်းကြေးများကို ပုံမှန်ကစားချိန်အတွက် လက်ခံသည်။ လောင်းကြေးများကို အစောဆုံး ပွဲစတင်သည်အထိ လက်ခံထားသော်လည်း ပယ်ပွဲများ မပါဝင်ပါ။

ထုတ်ဝေမှု အစသည် ပြိုင်ပွဲ၏အမှန်စတင်မှုဖြစ်ပြီး၊ ၎င်းသည် ထုတ်ဝေမှုတွင် စတင်ရန် ပထမဆုံး ဖြစ်သည်။ ပယ်ဖျက်ထားသည်ဟု အသိအမှတ်ပြုထားသော ပြိုင်ပွဲများကို ထည့်သွင်းတွက်ချက်ခြင်း မရှိပါ။ လောင်းကစားကုမ္ပဏီ 1xBet ၏စည်းမျဉ်းများနှင့်အညီ ပွဲတစ်ခုကို ပယ်ဖျက်ခံရပါက toto လောင်းကစားတွင် အဆိုပါပွဲကို မပြီးစီးဟု သတ်မှတ်ရမည်။

ပြိုင်ပွဲစာရင်းထဲရှိ ဘယ်ပွဲကိုမဆို ဖျက်သိမ်းသည်ဟု ယူဆလျှင်၊ ၎င်းပွဲ၏ ရလဒ်အားလုံးကို နိုင်သည်ဟု ယူဆရမည်။

ပွဲများ မပြီးစီးလျှင် ကံထူးဆုတစ်ခု၏ ခွဲဝေခြင်း-

- ပွဲ 1 ခုကို ဖျက်သိမ်းရန် ဆုံးဖြတ်ထားသည် - ကံထူးဆု၏ 35% ကို ပေးချေသည်။
- ပွဲ 2 ခုကို ဖျက်သိမ်းရန် ဆုံးဖြတ်ထားသည် - ကံထူးဆု၏ 25% ကို ပေးချေသည်။
- ပွဲ 3 ခုကို ဖျက်သိမ်းရန် ဆုံးဖြတ်ထားသည် - ကံထူးဆု၏ 10% ကို ပေးချေသည်။
- ပွဲ 4 ခုကို ဖျက်သိမ်းရန် ဆုံးဖြတ်ထားသည် - ကံထူးဆု၏ 5% ကို ပေးချေသည်။

ပြိုင်ပွဲစာရင်းမှ ပြိုင်ပွဲ 3 ခုကို ဖျက်သိမ်းသည်ဟု ဆုံးဖြတ်ပါက "မှန်ကန်သော ရလဒ် 9 ခု" အမျိုးအစားကို ပေးချေခြင်း မရှိပါ။

- ဤကိစ္စတွင် "မှန်ကန်သောရလဒ် 10 ခု" အမျိုးအစားသည် ဆုပေးငွေ၏ 40% ကို ရရှိမည် ဖြစ်သည်။
- "မှန်ကန်သော ရလဒ် 11 ခု" အမျိုးအစား - 20%၊
- "မှန်ကန်သော ရလဒ် 12 ခု" အမျိုးအစား - 15%၊
- အမျိုးအစား 13 နှင့် 14 မှန်ကန်သော ရလဒ်များ - တစ်ခုလျှင် 10% စီ၊
- "မှန်ကန်သောရလဒ် 15 ခု" အမျိုးအစား - 5%။

ပြိုင်ပွဲစာရင်းမှ ပွဲ 4 ခုကို ဖျက်သိမ်းသည်ဟု ဆုံးဖြတ်ပါက မှန်ကန်သောရလဒ် 9 ခုနှင့် 10 ခုမှ အမျိုးအစားများကို ပေးချေခြင်း မရှိပါ။

- ဤကိစ္စတွင် "မှန်ကန်သောရလဒ် 11 ခု" အမျိုးအစားသည် ဆုပေးငွေ၏ 45% ကို ရရှိမည် ဖြစ်သည်။
- "မှန်ကန်သော ရလဒ် 12 ခု" အမျိုးအစား - 25%၊
- "မှန်ကန်သောရလဒ် 13 ခု" အမျိုးအစား - 15%၊
- "မှန်ကန်သောရလဒ် 14 ခု" အမျိုးအစား - 10%၊
- "မှန်ကန်သောရလဒ် 15 ခု" အမျိုးအစား - 5%။

ပွဲများမစတင်မီ ကုမ္ပဏီသည် စာရင်းမှ ပွဲတစ်ခုခုကို ဖျက်သိမ်းခြင်းနှင့် ပတ်သက်၍ သတင်းအချက်အလက်ရှိပါက၊ သို့မဟုတ် ပွဲတစ်ခုခုကို စာရင်းတွင် မှားယွင်းစွာ စီစဉ်ထားပါက (ပြိုင်ဘက်များ၏ အမည်မှားများ၊ အိမ်ကွင်း/အဝေးကွင်း အသင်းမှားများ)၊ အပြင် ရုတ်တရက်ဘေးကျရောက်မှု ကိစ္စတွင် စိတ်ဝင်စားသူအားလုံး ကံထူးဆုအပေါ် လောင်းကြေး အပြည့်အဝ မသွင်းနိုင်အောင် တားဆီးနိုင်သည့် နည်းပညာဆိုင်ရာ ချွတ်ယွင်းမှုများအပါအဝင်၊ ကုမ္ပဏီသည် စာရင်းကို ပယ်ဖျက်ခြင်း၊ လောင်းကြေးအားလုံးကို ဖျက်သိမ်းခြင်းနှင့် စာရင်းကို ဖျက်သိမ်းခြင်းအပေါ် အခြေခံ၍ ပြန်လည်တည်ဆောက်ခြင်းတို့အတွက် ရွေးချယ်မှု (သို့သော် တာဝန်မယူဘဲ) များ ပြုနိုင်သည်။

21. Esports TOTO

အထွေထွေ စည်းမျဉ်းများ

1. လောင်းကစားကုမ္ပဏီသည် ဤစည်းမျဉ်း၊ သတ်မှတ်ချက်များနှင့်အညီ Esports TOTO totalizator လောင်းကြေးများကို လက်ခံသည်။
2. Esports TOTO totalizator သည် totalizator အတွင်း ပေးထားသော esports ပွဲ 11 ခု၏ ရလဒ်များအပေါ် လောင်းကစားနိုင်သော ဂိမ်းဖြစ်သည်။ အနည်းဆုံးရလဒ် 6 ခုကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းနိုင်လျှင် လောင်းကြေး နိုင်ပါလိမ့်မည်။
3. ကုမ္ပဏီ၏ စည်းမျဉ်းစည်းကမ်းများကို ဖတ်ရှုပြီး သဘောတူထားသော ပုဂ္ဂိုလ်များ၏ လောင်းကြေးများကိုသာ လက်ခံပါသည်။ လောင်းကစားခြင်းအားဖြင့်၊ သင်သည် စည်းမျဉ်းနှင့် သတ်မှတ်ချက်များကို သဘောတူကြောင်း အတည်ပြုပါသည်။

Esports TOTO လောင်းကြေး

TOTO လောင်းကြေး

1. လောင်းကြေးတစ်ခုထည့်ရန်၊ လောင်းကြေးလက်မှတ်တွင် ပြထားသော ပွဲ 11 ခုထဲမှ တစ်ခုစီအတွက် ရလဒ်တစ်ခု ရွေးရန် လိုပါသည်။ မည်သူက ပွဲတစ်ခု သို့မဟုတ် သတ်မှတ်ထားသောမြေပုံတွင် နိုင်မည်သာမက ပွဲအဆုံးရှိ စုစုပေါင်းရမှတ်ကိုပါ ခန့်မှန်းရန် လိုပါသည်။ CS:GO တွင်လည်း မဲလက်မှတ်လောင်းကြေး ထည့်နိုင်သည့် အချိန်ပိုကစားခြင်းကို ပြိုင်ပွဲစည်းမျဉ်းများတွင် မဖော်ပြပါက။
2. Esports TOTO လောင်းကြေး ဆိုသည်မှာ ရလဒ်တစ်ဖြတ် (ပွဲတစ်ခုစီအတွက် တစ်ခု) နှင့် အဆိုပါရလဒ်အဖြတ်တွင် တင်ထားသော လောင်းကြေးပမာဏ၏ ပေါင်းစပ်မှု ဖြစ်သည်။
3. Totalizator ထဲရှိ ပွဲတိုင်းအတွက် ဖြစ်နိုင်ခြေရှိသော ရလဒ် တစ်ခုမှ လေးခု (ရှားပါးသော ကိစ္စများတွင် ငါးခု) အကြား ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ လောင်းကြေးတစ်ခုစီကို သီးခြားစီ ပေးချေကာ ရှင်းပေးသည်။ လောင်းကြေးတစ်ခု ထည့်သည့်အခါ လောင်းကြေးစုစုပေါင်း (ရွေးချယ်စရာ)နှင့် လောင်းကြေးထည့်ငွေ စုစုပေါင်းကို ပြသပါသည်။ ရွေးချယ်မှု တစ်ခုစီ၏လောင်းကြေး အရွယ်အစားကို ရွေးချယ်မှု အရေအတွက်အရ လောင်းကြေး၏ စုစုပေါင်းတန်ဖိုးကို စားကာ တွက်ချက်ခြင်း ဖြစ်သည်။
4. Totalizator အတွက် အနည်းဆုံးလောင်းကြေးကို ကုမ္ပဏီက ဆုံးဖြတ်သည်။
5. Toto - Esports TOTO - မဲလက်မှတ်စာရင်းသို့ သွား၍ totalizator များ၏စာရင်းအပြည့်အစုံကို ကြည့်ရှုနိုင်သည်။

Esports TOTO ဖြေရှင်းမှု

1. Esports TOTO ထဲရှိ ပွဲအားလုံး ပြီးသွားသည်နှင့်၊ esports လောင်းကြေးများ လက်ခံသည့် စည်းမျဉ်းများအရ totalizator ထဲရှိ ပွဲတိုင်းတွင် မှန်ကန်သော ရလဒ်များအတွက် ဆုများကို ပေးချေပါသည်။
2. Totalizator တွင် ပွဲတစ်ခုသည် 24 နာရီထက် ပိုကြာအောင် ကြားဖြတ်နှောင့်ယှက်ခံရခြင်း/ရွှေ့ဆိုင်းခြင်း/နှောင့်နှေးခြင်းများ ရှိလျှင်၊ သို့မဟုတ် totalizator အတွက် လောင်းကြေးလက်ခံရန် နောက်ဆုံးအချိန် မတိုင်မီ စတင်လျှင် ပယ်ဖျက်သည်ဟု ယူဆရမည်။ Totalizator တစ်ခုတွင် ပယ်ပွဲတစ်ခု၏ရလဒ်အားလုံးအပေါ်ရှိ လောင်းကြေးအားလုံးကို နိုင်သည်ဟု ယူဆရမည်။
3. အကယ်၍ totalizator ထဲရှိ ပွဲ 3 ခု သို့မဟုတ် ၎င်းထက်ပိုသော ပွဲများကို ပယ်ဖျက်သည်ဟု ယူဆလျှင်၊ ၎င်း totalizator ကို ပယ်ဖျက်သည်ဟု သတ်မှတ်ပြီး လောင်းကြေးအားလုံးကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့် ရှင်းပါမည်။
4. လောင်းကြေးတစ်ခုစီအတွက် ဆုကြေးကို လောင်းကြေး ပမာဏအရ လောင်းကြေး၏ငွေကြေးယူနစ် 1 ခု

(တစ်ခု) လျှင် ဆုကြေးကို မြှောက်ခြင်းဖြင့် တွက်ချက်ပါသည်။

လောင်းကြေး၏ငွေကြေးယူနစ်တစ်ခုချင်းစီအတွက် ဆုကြေးများကို ခန့်မှန်းထားသော ရွေးချယ်မှုများအပေါ် ကစားသမားများ၏လောင်းကြေး စုစုပေါင်းတန်ဖိုးအရ ဤအမျိုးအစားအတွက် ဆုကြေးငွေ စုစုပေါင်းကို မှန်ကန်စွာ စားယူခြင်းဖြင့် တွက်ချက်သည် (ဆိုလိုသည်မှာ အစုရှယ်ယာပိုကြီးလေ၊ ဆုကြေး ပိုကြီးလေ ဖြစ်သည်)။

5. Esports TOTO totalizator တွင် နောက်ဆုံးပွဲ ပြီးဆုံးပြီးနောက် 1 နာရီအတွင်းနှင့် ရုတ်တရက် ဘေးကျရောက်မှု ဖြစ်ပါက totalizator တွင် နောက်ဆုံးပွဲ ပြီးဆုံးပြီးနောက် 12 နာရီထက် နောက်မကျဘဲ ဆုကြေးငွေများကို ပေးပါမည်။

21.1. ဆုပေးငွေနှင့် ကံထူးဆုများ ခွဲဝေခြင်း

ဆုပေးငွေ ခွဲဝေခြင်း

1. စုပေါင်းငွေသည် totalizator တွင် ကစားသမားများ၏လောင်းကြေး ထည့်ဝင်မှုမှ ရရှိသည့် ငွေစုစုပေါင်း ဖြစ်သည်။
2. ဆုပေးငွေသည် ဆုအဖြစ် ပေးချေရန် သတ်မှတ်ထားသော စုပေါင်းငွေ (90%) ၏ အစိတ်အပိုင်း ဖြစ်သည်။
3. ဆုပေးငွေကို အမျိုးအစားအလိုက် ခွဲဝေခြင်း (ပွဲတစ်ခုအား ပယ်ဖျက်ကြောင်းကြေညာထားသည့် နေရာအပါအဝင်) -:
 - ရလဒ် 11 ခုကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသည် - ဆုပေးငွေ၏ 10%
 - အနည်းဆုံး ရလဒ် 10 ခုကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသည် - ဆုပေးငွေ၏ 10%
 - အနည်းဆုံး ရလဒ် 9 ခုကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသည် - ဆုပေးငွေ၏ 10%
 - အနည်းဆုံး ရလဒ် 8 ခုကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသည် - ဆုပေးငွေ၏ 15%
 - အနည်းဆုံး ရလဒ် 7 ခုကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသည် - ဆုပေးငွေ၏ 20%
 - အနည်းဆုံး ရလဒ် 6 ခုကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသည် - ဆုပေးငွေ၏ 35%
4. ပယ်ပွဲ နှစ်ပွဲ ရှိကြောင်း ကြေညာထားစဉ် ဆုပေးငွေကို အမျိုးအစားအလိုက် ခွဲဝေခြင်း -:
 - ရလဒ် 11 ခုကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသည် - ဆုပေးငွေ၏ 5%
 - အနည်းဆုံး ရလဒ် 10 ခုကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသည် - ဆုပေးငွေ၏ 10%
 - အနည်းဆုံး ရလဒ် 9 ခုကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသည် - ဆုပေးငွေ၏ 15%
 - အနည်းဆုံး ရလဒ် 8 ခုကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသည် - ဆုပေးငွေ၏ 25%
 - အနည်းဆုံး ရလဒ် 7 ခုကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသည် - ဆုပေးငွေ၏ 45%
 - အနည်းဆုံး ရလဒ် 6 ခုကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသည် - ပေးချေမှု မရှိပါ

ဂျက်ပေါ့ သန်း 10 ပြည့်သွားသည့်အခါ၊ မည်သူမှ မခန့်မှန်းနိုင်စေရန်လုပ်ထားသည့် ရလဒ် 10 ခုလုံးကို မှန်ကန်စွာခန့်မှန်းနိုင်သည့် မှန်ကန်သောရလဒ် 10 ခုပါ လောင်းကြေးဖြတ်ပိုင်းကို ဂျက်ပေါ့ဆုချီးမြှင့်ရန် စည်းမျဉ်းတစ်ခုရှိပါသည်။ အခြားအခြေနေများအားလုံးတွင်၊ မှန်ကန်စွာခန့်မှန်းထားသော ရလဒ် 10 ခုပါ လောင်းကြေးဖြတ်ပိုင်းများသည် ဂျက်ပေါ့ဆုကြီး၏ 25% ကို မျှဝေရပါသည်။ သရေပွဲများတွင် ဖျက်သိမ်းလိုက်ရသော ပွဲစဉ်များမပါဝင်မှသာလျှင် ဤစည်းစည်းမှာ အသက်ဝင်မည်ဖြစ်သည်။

မှန်ကန်စွာခန့်မှန်းထားသော ရလဒ် 10 ခုပါ လောင်းကြေးဖြတ်ပိုင်းမှာ တစ်ခုတည်းသာဖြစ်နေလျှင် ဆုကြေးခွဲဝေရယူခြင်း -

- မှန်ကန်သောရလဒ် 10 ခုပါ လောင်းကြေးဖြတ်ပိုင်း - ဆုကြေးစုစုပေါင်း၏ 10% + ဂျက်ပေါ့ဆုကြီး၏ 100%
- မှန်ကန်သောရလဒ် 9 ခုပါ လောင်းကြေးဖြတ်ပိုင်းများ - ဆုကြေးစုစုပေါင်း၏ 10%
- မှန်ကန်သောရလဒ် 8 ခုပါ လောင်းကြေးဖြတ်ပိုင်းများ - ဆုကြေးစုစုပေါင်း၏ 15%
- မှန်ကန်သောရလဒ် 7 ခုပါ လောင်းကြေးဖြတ်ပိုင်းများ - ဆုကြေးစုစုပေါင်း၏ 20%
- မှန်ကန်သောရလဒ် 6 ခုပါ လောင်းကြေးဖြတ်ပိုင်းများ - ဆုကြေးစုစုပေါင်း၏ 35%

မှန်ကန်စွာခန့်မှန်းထားသော ရလဒ် 10 ခုပါ လောင်းကြေးဖြတ်ပိုင်းများစွာရှိနေလျှင် ဆုကြေးခွဲဝေရယူခြင်း-

- မှန်ကန်သောရလဒ် 10 ခုပါ လောင်းကြေးဖြတ်ပိုင်းများ - ဆုကြေးစုစုပေါင်း၏ 10% + ဂျက်ပေါ့ဆုကြီး၏ 25%
- မှန်ကန်သောရလဒ် 9 ခုပါ လောင်းကြေးဖြတ်ပိုင်းများ - ဆုကြေးစုစုပေါင်း၏ 10%
- မှန်ကန်သောရလဒ် 8 ခုပါ လောင်းကြေးဖြတ်ပိုင်းများ - ဆုကြေးစုစုပေါင်း၏ 15%
- မှန်ကန်သောရလဒ် 7 ခုပါ လောင်းကြေးဖြတ်ပိုင်းများ - ဆုကြေးစုစုပေါင်း၏ 20%
- မှန်ကန်သောရလဒ် 6 ခုပါ လောင်းကြေးဖြတ်ပိုင်းများ - ဆုကြေးစုစုပေါင်း၏ 35%

ကံထူးဆု

1. ယခင် totalizators များမှ ပြုလုပ်ထားသော စုစုပေါင်း ကံထူးဆုကို ပွဲ 11 ခုလုံး၏ရလဒ်များကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းနိုင်သော ဆုအမျိုးအစားအတွက် သတ်မှတ်ထားသည်။
2. ကံထူးဆုသည် လောင်းကြေးအားလုံးအကြား ခွဲဝေထားသော အပိုဆုတစ်ခုဖြစ်ပြီး ပွဲ 11 ပွဲလုံး၏ ရလဒ်များကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းနိုင်သော လောင်းကြေးများအားလုံးအတွက် လောင်းကြေး၏အရွယ်အစားနှင့် အမျိုးကျ ပေးသည် (ဆိုလိုသည်မှာ အစုရှယ်ယာ ပိုကြီးလေ၊ အနိုင်ရမှု ပိုများလေ ဖြစ်သည်)။ ။ ၎င်းကို အမျိုးအစားတစ်ခု သို့မဟုတ် ၎င်းထက်ပို၍ ပေါက်သူ မရှိသော ယခင် totalizator မဲလက်မှတ်များမှ ပြုလုပ်ထားပြီး (ဆိုလိုသည်မှာ ပွဲစဉ် 11 (10၊ 9၊ 8၊ 7၊ 6) ပွဲထက်နည်းသောရလဒ်ကို အကောင်းဆုံးလောင်းကြေးအရ ခန့်မှန်းထားသည်)။ ထိုကိစ္စတွင် ဤအမျိုးအစားအတွက် ဆုကြေးငွေသည် နောက်တစ်ကြိမ် မဲဖွင့်ပွဲအတွက် စုစုပေါင်း ကံထူးဆုအဖြစ် ပြောင်းလဲသွားသည်။ မဲဖွင့်ပွဲ တစ်ခုချင်းအလိုက် ကံထူးဆုမှာ မြင့်တက်လာပြီး အနည်းဆုံး ဖောက်သည်တစ်ဦးက ပွဲ 11 ခုလုံး၏ ရလဒ်များကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းနိုင်မှသာ ဆုချခြင်း ဖြစ်သည်။ Totalizator စီမံသူသည် ၎င်း၏ကိုယ်ပိုင်ငွေကြေးကို အသုံးပြု၍ ကံထူးဆုကို တိုးမြှင့်နိုင်သည်။
3. ပယ်ပွဲများ ရှိသည့်အပေါ် ကံထူးဆုကို ဖြန့်ဝေခြင်း-
 - ပယ်ပွဲ 1 ပွဲ - ကံထူးဆု၏ 35%
 - ပယ်ပွဲ 2 ပွဲ - ကံထူးဆု၏ 20%

22. TOTO အခမဲ့

1. TOTO လောင်းကြေးလက်မှတ် - ဖောက်သည်သည် သတ်မှတ်ထားသော ပွဲ 12 ခု၏ ရလဒ်များကို ဆုံးဖြတ်ရမည် ဖြစ်ပြီး၊ ပြီးဆုံးသည်နှင့် ၎င်းကို အခမဲ့ခန့်မှန်းချက် အဖြစ် ပေးပို့ရမည်။ TOTO လောင်းကြေးလက်မှတ်တွင် ရလဒ်များကို အောက်ပါအတိုင်း ဖော်ပြထားပါသည်-
 - အိမ်ကွင်းနိုင်ပွဲ အတွက် "1"
 - အဝေးကွင်းနိုင်ပွဲ အတွက် "2"
 - သရေအတွက် "X"
2. ပွဲတစ်ခုချင်းအတွက် ရလဒ်တစ်ခုပဲ ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။
3. TOTO စတင်ချိန်တွင် ပါဝင်သော ပထမပွဲ မစခင် ခန့်မှန်းချက်များကို လက်ခံပါသည်။ ပထမ TOTO ပွဲ စပြီးနောက် တင်သွင်းသော လောင်းကြေးလက်မှတ်များကို ပယ်လက်မှတ်အဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်။
4. TOTO ရွေးချယ်မှုတွင် ပါဝင်သော ပထမပွဲ စတင်သည့်အခါ (သတ်မှတ်ချိန်မဟုတ်ဘဲ အမှန်တကယ်အချိန်) TOTO လောင်းကြေးလက်မှတ်သည် တိုက်ရိုက် စတင်သည်။ ပယ်ဖျက်ထားသည်ဟု ယူဆရသည့် ပြိုင်ပွဲများကို ထည့်သွင်းစဉ်းစားခြင်း မရှိပါ။ လောင်းကစားလက်မှတ်တွင် ဖော်ပြထားသော ပွဲများ၏စတင်သည့် ရက်စွဲနှင့် အချိန်များသည် သတင်းအချက်အလက် ပေးရန်အတွက်သာ ဖြစ်သည်။ မှားယွင်းစွာ ဖော်ပြထားသော ပွဲချိန်သည် လောင်းကစားပွဲကို ဖျက်သိမ်းရန်အကြောင်းပြချက်အဖြစ် မသတ်မှတ်ပါ။
5. ပွဲတစ်ခုအား ပယ်ဖျက်ခံရသည်ဟု ယူဆလျှင်၊ လောင်းကြေးလက်မှတ်အားလုံး အတွင်းရှိ ၎င်းပွဲ၏ရလဒ်အားလုံးကို နိုင်သည်ဟု ယူဆရပါမည်။
6. ပွဲ တစ်ခု သို့မဟုတ် ၎င်းထက် ပိုပြီး ပယ်ဖျက်သည်ဟု ယူဆလျှင်-
 - ပွဲ 4 ခု သို့မဟုတ် ၎င်းထက် ပိုသော ပွဲများကို ပယ်ဖျက်သည်ဟု ယူဆလျှင်၊ TOTO လောင်းကြေးကို ဖျက်သိမ်းသည်ဟု သတ်မှတ်ပါသည်။
 - ပွဲ 3 ခုကို ပယ်ဖျက်သည်ဟု ယူဆလျှင်၊ မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသော ရလဒ် 8 ခုနှင့် 9 ခုအတွက် အမှတ်ပေးခြင်း မရှိပါ။
 - ပွဲ 1 ခု သို့မဟုတ် 2 ခုကို ပယ်ဖျက်သည်ဟု ယူဆလျှင်၊ မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသော ရလဒ် 8 ခုအတွက် အမှတ်ပေးခြင်း မရှိပါ။
7. TOTO လောင်းကြေးလက်မှတ်တွင် ပါဝင်သော ပြိုင်ပွဲတစ်ခုအား ပယ်ဖျက်သည်ဟု ယူဆလျှင် ၎င်းအား 1xBet လောင်းကစားကုမ္ပဏီ၏ စည်းမျဉ်းများနှင့်အညီ ဖျက်သိမ်းကြောင်း သတ်မှတ်ပါသည်။
8. ဆုဖြန့်ဝေမှု-
 - မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသော ရလဒ် 8 ခုအတွက် အပိုဆု အမှတ် 100 ပေးအပ်ပါသည်
 - မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသော ရလဒ် 9 ခုအတွက် အပိုဆုအမှတ် 250 ပေးအပ်ပါသည်
 - မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသော ရလဒ် 10 ခုအတွက် အပိုဆုအမှတ် 1,000 ပေးအပ်ပါသည်
 - မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသော ရလဒ် 11 ခုအတွက် အပိုဆုအမှတ် 3,000 ပေးအပ်ပါသည်
 - မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသော ရလဒ် 12 ခုအတွက် အပိုဆုအမှတ် 7,000 ပေးအပ်ပါသည်
9. ၎င်းက ဘယ်လို အလုပ်လုပ်လဲ။
 - နေ့စဉ် TOTO ပွဲသစ် တစ်ခုကို ကျင်းပပါသည်။
 - သင့်ခန့်မှန်းချက်ကို အခမဲ့ ပြုလုပ်ပါ။
 - TOTO မဲဖွင့်ပွဲ မစခင် အားကစားပွဲတစ်ခုတွင် လောင်းကြေးထည့်ပြီး သင်၏ အခမဲ့ TOTO ခန့်မှန်းချက်ကို အတည်ပြုပါ။ သင့်ခန့်မှန်းချက်ကို အတည်ပြုရန် အနည်းဆုံးလောင်းကြေးမှာ 2.3 EUR ဖြစ်ပြီး ပေါက်ကြေးသည် 2 သို့မဟုတ် ၎င်းထက် မြင့်ရပါမည်။

- သင်၏ TOTO ခန့်မှန်းချက် ပြုလုပ်ပြီးနောက် ပထမဆုံးလောင်းကြေး ထည့်ပြီးမှသာ ၎င်းခန့်မှန်းချက်ကို အတည်ပြုချက်အဖြစ် ရေတွက်ပါလိမ့်မည်။ မှတ်သားထားရန်မှာ ပရိုမိုးရှင်းကုန်များနှင့် အပိုဆုမှတ်များအပြင် ကြိုတင်လောင်းကြေးများ၊ ရောင်းချထားသော လောင်းကြေးများ၊ ပေါက်ကြေး 1.00 အရ ပြန်အမ်းငွေများနှင့် စနစ်လောင်းကြေးများကို အသုံးပြု၍ ထည့်ဝင်သော လောင်းကြေးများကို သင့် TOTO ခန့်မှန်းချက်၏ အတည်ပြုချက်အဖြစ် ရေတွက်ခြင်း မပြုနိုင်ပါ။
- တစ်နေ့လျှင် ခန့်မှန်းချက် တစ်ခုသာ သင်ပြုလုပ်နိုင်သည်။
- နေ့စဉ် TOTO မဲဖွင့်ပွဲကို စောင့်ပါ။

10. ယခင်အကြိမ်များ စာရင်းကို TOTO "မဲဖွင့်ပွဲစာရင်း" စာမျက်နှာတွင် တွေ့နိုင်သည်။

11. နောက်ဆုံး TOTO ပွဲ ပြီးဆုံးပြီး တစ်နာရီအတွင်း သင်၏ ပရိုမိုးရှင်းကုန် စတိုးအကောင့်တွင် အပိုဆုအမှတ်များ လက်ခံရရှိပါမည်။

12. TOTO စည်းမျဉ်းစည်းကမ်းများ

- လောင်းကစားကုမ္ပဏီသည် ဖောက်သည်တစ်ဦး၏လောင်းကစား နောက်ကြောင်းအရ သို့မဟုတ် လက်ရှိတွင် လောင်းကြေးစနစ်ကို အလွဲသုံးစားပြုခြင်း သို့မဟုတ် လိမ်လည်ခြင်း ပြုလုပ်ခဲ့သည်ဟု ဥပမာဆိုရသော် ပေါက်ကြေး ကွာဟချက်ကို အသုံးချခြင်း ပြုလုပ်သည်ဟု ခိုင်လုံသော အကြောင်းပြချက်ရှိပါက ဖောက်သည်၏အခမဲ့ TOTO လောင်းကစားကို ငြင်းပယ်ရန် 1xBet တွင် အခွင့်အရေးရှိသည်။
- သင်သည် လောင်းကစားကုမ္ပဏီတွင် အကောင့်ဖွင့်ရန် အသက် 18 နှစ်ကျော် ရှိရပါမည်။
- ဤကမ်းလှမ်းချက်ကို ဖျက်သိမ်းရန် သို့မဟုတ် ရုပ်သိမ်းရန် သို့မဟုတ် ၎င်း၏ စည်းမျဉ်းစည်းကမ်းများကို အကြောင်းပြချက်မပေးဘဲ မည်သည့်အချိန်တွင်မဆို ပြောင်းလဲရန် ကုမ္ပဏီတွင် အခွင့်အရေး ရှိသည်။ ဤပရိုမိုးရှင်းတွင် အချို့သော အကောင့်ပိုင်ရှင်များအား ပါဝင်ခွင့် မပြုရန်လည်း ကုမ္ပဏီတွင် အခွင့်အရေးရှိသည်။

11. ကုမ္ပဏီသည် ဖောက်သည်တစ်ဦးလျှင် အကောင့်တစ်ခုသာ ထားရှိသည့် တင်းကျပ်သော မူဝါဒကို ဆုပ်ကိုင်ထားပြီး ယင်းကို ဖော်ထုတ်ရန်အတွက် အတွင်းလုံခြုံရေးစနစ်များစွာကို အသုံးပြုသည်။ ဤကိစ္စနှင့် ပတ်သက်၍ အလွဲသုံးစားပြုမှု ဖြစ်နိုင်ခြေကို ရှောင်ရှားရန်အတွက်၊ ကျွန်ုပ်တို့၏ကိုယ်ပိုင်ဆုံးဖြတ်ချက်အရ အောက်ပါ ကိစ္စရပ်များတွင် အခမဲ့လောင်းကြေး အပိုဆုများ ပေးရန် ငြင်းဆန်ပိုင်ခွင့်ရှိသည်-

- တူညီသော IP လိပ်စာများကို မျှဝေသော အကောင့်များ၊
- မိသားစု နှင့်/သို့မဟုတ် အိမ်ထောင်စုတစ်ခုတည်းက ပိုင်ဆိုင်သော အကောင့်များ၊
- သာမန်ဆက်သွယ်ရန် အချက်အလက်များ သို့မဟုတ် အထောက်အထားများ မျှဝေထားသော အကောင့်များ (ဥပမာ- အီးမေးလ်လိပ်စာ၊ ဖုန်းနံပါတ်၊ ခရက်ဒစ်/ဒက်ဘစ်ကတ်နံပါတ် သို့မဟုတ် အခြားငွေပေးချေမှု အချက်အလက်များ)၊
- လူတစ်ဦးတည်းသာ ပိုင်သော အကောင့်များစွာ၊
- ကျွန်ုပ်တို့၏အပိုဆု စည်းမျဉ်းများနှင့် သတ်မှတ်ချက်များကို ချိုးဖောက်ခြင်း၊
- လောင်းကြေးတင်ရာတွင် ဖောက်သည်များအကြား ပူးပေါင်းကြံစည်မှု၏ အထောက်အထား။

12. ဤကမ်းလှမ်းချက်သည် 1xBet ဖောက်သည်များအတွက်သာ အကျုံးဝင်သည်။

13. 1xBet သည် ဤပရိုမိုးရှင်း၏တစ်ဦးတည်းသော ခိုင်လုံကြီးဖြစ်ပြီး ၎င်း၏ ဆုံးဖြတ်ချက်သည် နောက်ဆုံးနှင့် အတည် ဖြစ်သည်။ 1xBet သည် အခမဲ့လောင်းကြေး မပေးမီ မည်သည့် ဖောက်သည်ထံမှမဆို ကျေနပ်ဖွယ်ရာ ID စာရွက်စာတမ်းကို တောင်းခံပိုင်ခွင့် ရှိသည်။

14. ဤကမ်းလှမ်းချက်သည် ဖောက်သည်၏ပထမဆုံး အကောင့်အတွက်သာ အကျုံးဝင်သည့်အပြင် ('ကျွန်ုပ်၏အကောင့်' ရှိ ၎င်းတို့၏ပရိုမိုးရှင်းတွင် အပြည့်အဝ ဖြည့်စွက်ရမည် ဖြစ်ပြီး ၎င်းတို့၏ဖုန်းနံပါတ်ကို အတည်ပြုထားရမည်) နောက်ပိုင်းတွင် ဖွင့်လှစ်ထားသော အကောင့်များအတွက် အကျုံးမဝင်ပါ။

ဤကမ်းလှမ်းမှုကို အခြားကမ်းလှမ်းချက်များနှင့်တွဲဖက်၍ အသုံးမပြုနိုင်ပါ။ 1xBet အပိုဆုများနှင့် ပတ်သက်၍ သင့်တွင် မေးခွန်းများ ရှိပါက၊ ကျေးဇူးပြု၍ ကျွန်ုပ်တို့၏ဖောက်သည် အကူအညီပေးအဖွဲ့ကို ဆက်သွယ်ပါ။

15. ကျွန်ုပ်တို့၏အကောင့် ကဏ္ဍရှိ 'အကောင့်ဆက်တင်များ' စာမျက်နှာ၏အားကစားလောင်းခြင်း အပိုဆု ကမ်းလှမ်းမှုများတွင် ပါဝင်ရန် သင်သဘောတူရမည်။

23. ခရစ်ကတ် TOTO

1. အထွေထွေ ပြဋ္ဌာန်းချက်များ

1. လောင်းကစားနိုင် 1xBet သည် ဤစည်းမျဉ်းစည်းကမ်းများနှင့်အညီ ခရစ်ကတ် TOTO လောင်းကြေးများကို လက်ခံပါသည်။
2. ခရစ်ကတ် TOTO ဆုရွေးချယ်ပွဲ ဆိုသည်မှာ TOTO ဆုရွေးချယ်ပွဲတစ်ခုတွင် ပါဝင် ကမ်းလှမ်းထားသော ကြိုတင်ရွေးချယ်ထားသည့် အီးစပိုပွဲ 10 ပွဲ၏ ရလဒ်များကို အသုံးပြုသူများက လောင်းကြေးတင်နိုင်မည့် ဂိမ်းအမျိုးအစားတစ်ခု ဖြစ်ပါသည်။
3. အသက် 18 နှစ်နှင့်အထက် ရှိသူများ၏ လောင်းကြေးများကိုသာ လက်ခံပါသည်။ ဤစာပိုဒ်ကို မည်သည့် ချိုးဖောက်မှု မဆိုအတွက် လောင်းကစားသူက တာဝန်ယူရပါမည်။
4. ဤစည်းမျဉ်းစည်းကမ်းများကို ဖတ်ရှုပြီး သဘောတူထားသော ပုဂ္ဂိုလ်များ၏ လောင်းကြေးများကိုသာ လက်ခံပါသည်။ လောင်းကြေးတစ်ခု တင်ခြင်းဖြင့် ဤစည်းမျဉ်းစည်းကမ်းများကို သဘောတူကြောင်း အသုံးပြုသူက အတည်ပြုခြင်း ဖြစ်ပါသည်။

2. TOTO ခရစ်ကတ် လောင်းကြေး

1. လောင်းကြေးတစ်ခုတင်ရန် လောင်းကစားသူသည် လောင်းကြေးလက်မှတ်ပါ ပွဲ 10 ပွဲ၏ တစ်ပွဲစီအတွက် ရလဒ်တစ်ခုကို ရွေးချယ်ရပါမည်။ လောင်းကစားသူသည် ပွဲအနိုင်ရမည့်သူကိုသာမက ပွဲပြီးရလဒ်ကိုလည်း ခန့်မှန်းရပါမည်။
2. ခရစ်ကတ် TOTO လောင်းကြေးသည် ရလဒ်အပြည့်အစုံဖြစ်ပြီး တစ်ပွဲစီအတွက် ရလဒ်တစ်ခုစီအပြင် ဤရလဒ်များအပေါ်တွင် လောင်းကြေးတင်သော ငွေပမာဏလည်း ဖြစ်ပါသည်။
3. ဆုရွေးချယ်ပွဲပါ တစ်ပွဲစီတွင် လောင်းကစားသူသည် ဖြစ်နိုင်ဖွယ်ရလဒ် တစ်ခုမှ ငါးခုအကြား ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ လောင်းကြေးတစ်ခုစီကို သီးခြားစီ ပေးချေကာ ရှင်းပေးပါသည်။ လောင်းကစားသူက လောင်းကြေးတင်သည့်အခါ စုစုပေါင်း လောင်းကြေးအရေအတွက် (ရွေးချယ်စရာများ) နှင့် စုစုပေါင်း လောင်းကြေးအစုတို့ကို ပြသပါမည်။ လောင်းကြေးရွေးချယ်စရာ တစ်ခုစီ၏ လောင်းကြေးအစုကို စုစုပေါင်း လောင်းကြေးအစုကို ရွေးချယ်စရာ အရေအတွက်ဖြင့် စားကာ တွက်ချက်ပါသည်။
4. TOTO အလောင်းအစားတစ်ခုအတွက် အနည်းဆုံး လောင်းကြေးအစုသည် 30 RUB ဖြစ်ပါသည်။
5. TOTO > ခရစ်ကတ် > ဆက်စမ်းပွဲစာရင်းသို့ သွားခြင်းဖြင့် TOTO အလောင်းအစားများ အားလုံးကို စစ်ဆေးနိုင်ပါသည်။

3. ခရစ်ကတ် TOTO လောင်းကြေးများကို ရှင်းပေးခြင်း

1. ခရစ်ကတ် TOTO ပွဲစဉ်များအားလုံး ပြီးသည်နှင့် TOTO ဆုရွေးချယ်ပွဲပါ ပွဲစဉ်တစ်ခုစီအတွက် အနိုင်ရသည့် ရလဒ်များကို ခရစ်ကတ် လောင်းကြေး လက်ခံခြင်း စည်းကမ်းများအပေါ် မူတည်၍ ထုတ်ပြန်ပေးပါမည်။
2. ပွဲစဉ်တစ်ပွဲကို 24 နာရီကျော်ကြာအောင် အနှောင့်အယှက်ရှိခြင်း/ရွှေ့ဆိုင်းခြင်း/ကြန့်ကြာခြင်း ရှိပါက သို့မဟုတ် အဆိုပါဆုရွေးချယ်ပွဲအတွက် လောင်းကြေးတင်သည့်ကာလ မပြီးဆုံးမီ စတင်ပါက ဆုရွေးချယ်ပွဲ၏ ရည်ရွယ်ချက်များအတွက် ပွဲစဉ်ကို ပယ်ဖျက်သည်ဟု မှတ်ယူပါမည်။ TOTO အလောင်းအစားများအတွက် ပယ်ဖျက်ခံရသော ပွဲစဉ်များ၏ ရလဒ်များအားလုံးကို အရှုံးအဖြစ် သတ်မှတ်ပါမည်။
3. ဆုရွေးချယ်ပွဲတစ်ခုတွင် ပယ်ဖျက်ခံရသော ပွဲစဉ် 3 ခုနှင့်အထက် ရှိပါက ဆုရွေးချယ်ပွဲကို ပယ်ဖျက်သည်ဟု မှတ်ယူကာ လောင်းကြေးများအားလုံးကို ပေါက်ကြေး 1.00 ဖြင့်

ပြန်အမ်းပေးပါမည်။

4. ဆုပေးငွေ ခွဲဝေခြင်း

1. လောင်းကြေး စုပေါင်းငွေ - လက်ရှိ ခရစ်ကတ် TOTO ဆုရွေးချယ်ပွဲတွင် ပါဝင်သူများက တင်ထားသော လောင်းကြေးများပုံစံဖြင့် ရရှိထားသည့် ငွေကြေးပမာဏ ဖြစ်ပါသည်။
2. ဆုငွေ - ဆုကြေးများ ပေးချေရန်အတွက် အသုံးပြုသော စုပေါင်းငွေ၏ အစိတ်အပိုင်း (90%)။
3. စုပေါင်းဆုငွေကို အောက်ပါ အမျိုးအစားများအတိုင်း ခွဲဝေပေးပါသည် -
 - a) အမျိုးအစား 1 - စုပေါင်းငွေ၏ 5% - ပွဲရလဒ် 10 ခုအတွက် မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသည့် လောင်းကြေးများ ပါဝင်ပါသည်။
 - b) အမျိုးအစား 2 - စုပေါင်းငွေ၏ 5% - ပွဲရလဒ် 10 ခု သို့မဟုတ် 9 ခုအတွက် မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသည့် လောင်းကြေးများ ပါဝင်ပါသည်။
 - c) အမျိုးအစား 3 - စုပေါင်းငွေ၏ 10% - ပွဲရလဒ် 10 ခု၊ 9 ခု သို့မဟုတ် 8 ခုအတွက် မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသည့် လောင်းကြေးများ ပါဝင်ပါသည်။
 - d) အမျိုးအစား 4 - စုပေါင်းငွေ၏ 10% - ပွဲရလဒ် 10 ခု၊ 9 ခု၊ 8 ခု သို့မဟုတ် 7 ခုအတွက် မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသည့် လောင်းကြေးများ ပါဝင်ပါသည်။
 - e) အမျိုးအစား 5 - စုပေါင်းငွေ၏ 25% - ပွဲရလဒ် 10 ခု၊ 9 ခု၊ 8 ခု၊ 7 ခု သို့မဟုတ် 6 ခုအတွက် မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသည့် လောင်းကြေးများ ပါဝင်ပါသည်။
 - f) အမျိုးအစား 6 - စုပေါင်းငွေ၏ 45% - ပွဲရလဒ် 10 ခု၊ 9 ခု၊ 8 ခု၊ 7 ခု သို့မဟုတ် 5 ခုအတွက် မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသည့် လောင်းကြေးများ ပါဝင်ပါသည်။
 - ရလဒ် 10 ခုစလုံး မှန်ကန်သည့် အမျိုးအစားတွင် ယခင်ဆုရွေးချယ်ပွဲများမှ စုပေါင်းထားသော ဂျက်ခ်ပေါ့တစ်ခုလည်း ပါဝင်ပါသည်။
4. ဂျက်ခ်ပေါ့ဆိုသည်မှာ ဤအလောင်းအစားများ၏ လောင်းကြေးအစု အချိုးအစားအလိုက် ပွဲစဉ် 10 ပွဲ၏ ရလဒ်များကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းခဲ့သည့် လောင်းကြေးများအကြား ခွဲဝေပေးသော အပိုဆုတစ်ခု ဖြစ်ပါသည် (ဆိုလိုသည်မှာ လောင်းကြေးအစုများလေ ပါဝင်သူ ရရှိသည့်ဆုငွေ များလေဖြစ်ပါသည်)။ ဆုအမျိုးအစား တစ်ခုနှင့်အထက်အတွက် ဆုများ မပေးခဲ့ရသည့် ယခင် TOTO ဆုရွေးချယ်ပွဲများမှ ဆုငွေများဖြင့် ယင်းကို ပြုလုပ်ထားပါသည်။ ဆိုလိုသည်မှာ အကောင်းဆုံး လောင်းကြေးသည် မှန်ကန်သော ခန့်မှန်းမှု 10 ခုထက်နည်းခဲ့ခြင်း (9၊ 8၊ 7၊ 6၊ 5)။ ဤသို့ဖြစ်ပါက ဤအမျိုးအစားအတွက် စုပေါင်းဆုငွေကို ဆက်လက်ထားရှိကာ နောက်ထပ်ရွေးချယ်ပွဲ၏ ဂျက်ခ်ပေါ့တွင် ထည့်သွင်းပါသည်။ ဂျက်ခ်ပေါ့ကို ထည့်သွင်းရွေးချယ်ခြင်း မပြုဘဲ ပါဝင်သူတစ်ဦးက ပွဲစဉ် 10 ပွဲလုံး၏ ရလဒ်များကို မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းနိုင်သည်အထိ ဆုရွေးချယ်မှု တစ်ခုပြီးတစ်ခု တိုးလာပါသည်။ TOTO ဆုရွေးချယ်ပွဲ စီစဉ်သူတွင် ၎င်း၏ကိုယ်ပိုင် ငွေကြေးဖြင့် ဂျက်ခ်ပေါ့ကို ထပ်တိုးပိုင်ခွင့် ရှိပါသည်။
5. ပယ်ဖျက်ခံရသော ပွဲစဉ်များ ရှိသောအခါတွင် ဂျက်ခ်ပေါ့ခွဲဝေမှု-
 - ပယ်ပွဲ 1 ပွဲ - ဂျက်ခ်ပေါ့၏ 35% ကို ချီးမြှင့်ပါသည်
 - ပယ်ပွဲ 2 ပွဲ - ဂျက်ခ်ပေါ့၏ 20% ကို ချီးမြှင့်ပါသည်
6. ပယ်ပွဲ 1 ပွဲ ရှိသောအခါတွင် ဆုကြေးငွေကို အပိုဒ် 4.2 နှင့်အညီ အမျိုးအစားများအလိုက် ခွဲဝေပါမည်။
7. ပယ်ပွဲ 2 ပွဲ ရှိသောအခါတွင် ဆုကြေးငွေကို အမျိုးအစားများအလိုက် အောက်ပါအတိုင်း ခွဲဝေပါမည် -
 - a) အမျိုးအစား 1 - စုပေါင်းငွေ၏ 5% - ပွဲရလဒ် 10 ခုအတွက် မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသည့် လောင်းကြေးများ ပါဝင်ပါသည်။
 - b) အမျိုးအစား 2 - စုပေါင်းငွေ၏ 10% - ပွဲရလဒ် 10 ခု သို့မဟုတ် 9 ခုအတွက် မှန်ကန်စွာ

ခန့်မှန်းထားသည့် လောင်းကြေးများ ပါဝင်ပါသည်။c) အမျိုးအစား 3 - စုပေါင်းငွေ၏ 15% - ပွဲရလဒ် 10 ခု၊ 9 ခု သို့မဟုတ် 8 ခုအတွက် မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသည့်

- လောင်းကြေးများ ပါဝင်ပါသည်။
- d) အမျိုးအစား 4 - စုပေါင်းငွေ၏ 25% - ပွဲရလဒ် 10 ခု၊ 9 ခု၊ 8 ခု သို့မဟုတ် 7 ခုအတွက် မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသည့် လောင်းကြေးများ ပါဝင်ပါသည်။
- e) အမျိုးအစား 5 - စုပေါင်းငွေ၏ 45% - ပွဲရလဒ် 10 ခု၊ 9 ခု၊ 8 ခု၊ 7 ခု သို့မဟုတ် 6 ခုအတွက် မှန်ကန်စွာ ခန့်မှန်းထားသည့် လောင်းကြေးများ ပါဝင်ပါသည်။
- f) အမျိုးအစား 6 - မပေးချေပါ

5. ဆုငွေများ တွက်ချက်ပုံ

1. လောင်းကြေးတစ်ခုစီအတွက် ဆုကြေးကို 1 RUB အတွက် ဆုကြေးပေါက်ကြေးများကို လောင်းကြေးအစုဖြင့်မြှောက်ကာ တွက်ချက်ပါသည်။ 1 RUB အတွက် ဆုကြေးပေါက်ကြေးများကို သက်ဆိုင်ရာ အမျိုးအစားအတွက် ဆုကြေးငွေကို မှန်ကန်သော ခန့်မှန်းမှုများအတွက် စုစုပေါင်း လောင်းကြေးအစုဖြင့် စားကာ တွက်ချက်ပါသည် (ဆိုလိုသည်မှာ လောင်းကြေးအစုများလေး ပါဝင်သူ ရရှိသော ဆုကြေးများလေး ဖြစ်ပါသည်)။
2. အလောင်းအစားများမှ ဆုကြေးများကို ခရစ်ကတ် TOTO ဆုရွေးချယ်ပွဲမှ နောက်ဆုံးပွဲစဉ်အပြီး 1 နာရီအတွင်းနှင့် မမျှော်လင့်ထားသော အဖြစ်အပျက်များ ဖြစ်ပွားခြင်းရှိပါက ဆုရွေးချယ်ပွဲမှ နောက်ဆုံးပွဲစဉ်ပြီးနောက် 12 နာရီထက် နောက်မကျစေဘဲ ထည့်သွင်းပေးပါသည်

24. အဓိက သတင်းအရင်းအမြစ်များ

1. ဘက်ကော်စော-

www.euroleague.net - ULEB Euroleague
www.ulebcup.com - ULEB Cup
www.fiba.com - FIBA Tournaments
www.aba-liga.com - Adriatic League
www.bbl.net - Baltic League
www.russiabasket.ru - Russia
www.nba.com - NBA
www.wnba.com - WNBA
www.ncaa.com - NCAA
www.nbl.com.au - Australia
<https://basketballaustria.at> - Austria
www.easycredit-bbl.de - Germany
www.esake.gr - Greece
www.acb.com - Spain
www.legabasket.it - Italy
www.lkl.lt - Lithuania
www.plk.pl - Poland
<https://www.kls.rs> - Serbia
www.tbl.org.tr - Turkey
www.basket.com.ua - Ukraine
www.lnb.fr - France
www.cbfr.cz - Czech Republic

2. ဘော်လီစော-

www.cev.lu - European Cups
www.fivb.com - International
www.volleyball-bundesliga.de - Germany
www.volleyball.gr - Greece
www.rfevb.com - Spain
www.legavolley.it - Italy (Men)
www.legavolleyfemminile.it - Italy (Women)
www.pls.pl - Poland (Men)
<https://www.pzps.pl> - Poland (Women)
www.volley.ru - Russia
www.volleybol.org.tr - Turkey
<http://www.lnv.fr> - France
www.cyf.cz - Czech Republic

3. လက်ပစ်စော-

www.ihf.info - IHF Tournaments
www.eurohandball.com - EHF Tournaments
championsleague.eurohandball.com - European Champions League
www.handball-bundesliga.de - Germany
<https://www.dhf.dk> - Denmark
www.asobal.es - Spain
www.rushandball.ru - Russia
www.ff-handball.org - France
www.svenskhandboll.se - Sweden

4. အခြား အားကစား အမျိုးအစားများ-

www.nfl.com - American Football NFL
www.mlb.com - Baseball MLB
www.koreabaseball.com
<http://biathlonresults.com>, www.ibu.at - Biathlon
www.globalsnookercentre.co.uk - Billiards. Snooker
www.bboxrec.com - Boxing
www.iaaf.org - Athletics
www.fis-ski.com - Ski
www.atptour.com - Tennis. ATP. Challengers.
www.wtatennis.com - Tennis WTA
www.ti.tff.fr
www.itftennis.com/en/itf-tours/mens-world-tennis-tour/ - Tennis ITF
www.espn.com/f1, www.formula1.com - Formula-1
www.rusbandy.ru - Bandy
www.fide.com - Chess

5. ရေခဲပြင်ဟော်ကီ-

www.khl.ru - KHL
www.nhl.com - NHL
www.theahl.com - AHL
www.erstebankliga.at - Austria
www.hockey.by - Belarus
www.penny-del.org - Germany
www.ishockey.dk - Denmark
www.hockey.no - Norway
www.fhr.ru - Russia
www.szlh.sk - Slovakia
<https://www.finhockey.fi/> - Finland
www.hockeyfrance.com - France
www.hokej.cz - Czech Republic
www.sihf.ch - Switzerland
www.swehockey.se - Sweden

6. ဘောလုံး-

<http://www.fifa.com> - International Matches
<http://www.uefa.com> - International Matches. Europe
<http://www.uefa.com> - UEFA Champions League, UEFA Europa League
<http://www.concacaf.com> - CONCACAF Champions League
<http://www.cafonline.com> - CAF Champions League
<http://www.the-afc.com> - AFC Champions League
<https://www.premierleague.com> - Premier League
<http://www.a-league.com.au> - A-League
<https://www.nationalpremierleagues.com.au> - National Premier Leagues
<http://www.bundesliga.at> - Austrian Football Bundesliga
<http://www.afa.org.ar> - Superliga Argentina
<http://www.fshf.org/index.php/sq/> - Albanian Superliga
<http://www.ffa.am> - Armenian Premier League
<http://abff.by> - Belarusian Premier League
<https://www.proleague.be/> - Belgian First Division A
<http://fpleague.bg/bg> - First Professional Football League (Bulgaria)
<http://www.nfsbih.ba> - Premier League of Bosnia and Herzegovina
<https://www.cbfb.com.br> - Campeonato Brasileiro Série A
<http://www.mlsz.hu> - Nemzeti Bajnokság
<http://www.federacionvenezolanadefutbol.org> - Venezuelan Primera División
<https://www.guatemfutbol.com> - Liga Nacional de Fútbol de Guatemala
<http://www.kicker.de> - Bundesliga
<http://www.hkfa.com> - Hong Kong Premier League
<http://www.superleaguegreece.net> - Super League Greece
<http://www.footballleague.gr> - Super League Greece 2
<http://www.lnphn.com> - Liga Nacional de Fútbol Profesional de Honduras
<http://erovnulliiga.ee> - Erovnulliiga
<http://www.knvb.nl> - Eredivisie
<http://www.dbu.dk> - Danish Superliga
<http://www.efa.com.eg> - Egyptian Premier League
<http://football.org.il> - Israeli Premier League
<http://www.the-aiff.com> - I-League
<http://www.persianleague.com> - Persian Gulf Pro League
<http://www.ksi.is> - Úrvalsdeild karla
<https://www.laliga.es/en/> - La Liga
<https://pfik.kz> - Kazakhstan Premier League
<http://www.canadiansoccerleague.ca> - Canadian Soccer League
<http://www.qfa.com.qa> - QNB Stars League
<http://sports.sina.com.cn/csl> - Chinese Super League
<http://www.cfa.com.cy> - Cypriot First Division
<http://www.unafut.com> - Liga FPD
<http://dimayor.com.co> - Categoría Primera A
<http://www.kfa.org.kw> - Kuwait Premier League
<http://www.lff.lv> - Latvian Higher League
<http://www.lff.it> - A Lyga
<http://ffm.mk> - Macedonian First Football League
<https://www.malaysianfootballleague.com> - Malaysia Super League
<http://www.mfa.com.mt> - Maltese Premier League
<http://www.frmf.ma> - Botola
<http://www.femexfut.org.mx> - Liga MX
<http://www.nzfootball.co.nz> - New Zealand Football Championship
<http://www.fotball.no> - Eliteserien
<http://www.proleague.ae> - UAE Pro-League
<http://www.fepafut.com> - Liga Panameña de Fútbol
<http://www.apf.org.py> - Paraguayan Primera División
<http://adfp.org.pe> - Peruvian Primera División
<http://www.ekstraklasa.org> - Ekstraklasa
<https://premierliga.ru> - Russian Premier League
<https://fnl.pro> - Russian Football National League
<http://www.lpf.ro> - Liga I
<http://www.spl.com.sa> - Saudi Professional League
<http://nifootballleague.com> - NIFL Premiership
<http://www.superliga.rs> - Serbian SuperLiga
<http://www.futbalsfz.sk> - Slovak Super Liga
<http://www.nzs.si> - Slovenian PrvaLiga
<https://www.mlssoccer.com> - MLS
<http://www.thaileague.co.th> - Thai League 1
<http://www.tff.org.tn> - Tunisian Ligue Professionnelle 1
<http://www.tff.org.tr> - Süper Lig
<http://www.fpl.ua> - Ukrainian Premier League
<http://www.welshpremier.com> - Wales Premier League
<http://www.auf.org.uy> - Uruguayan Primera División
<http://www.veikkausliiga.com> - Veikkausliiga
<http://www.lfp.fr> - Ligue 1
<https://hn1.hr>, <https://hns.family> - Croatian First Football League
<http://fscg.me> - Montenegrin First League
<http://fotbal.cz> - Czech First League
<http://www.anfp.cl> - Chilean Primera División
<http://www.football.ch> - Swiss Super League
www.allsvenskan.se - Allsvenskan
<https://spfl.co.uk> - SPL
<http://www.ecuafutbol.org> - Ecuadorian Serie A
<http://www.jalgpall.ee> - Meistriliiga
<http://www.psl.co.za> - South African Premier Division
<http://www.kleague.com> - K League 1
<https://www.jleague.jp> - J1 League

25. «မောင်း» နှင့် «စနစ်» လောင်းကြေးများ တွက်ချက်ခြင်း

«မောင်း» နှင့် «စနစ်» လောင်းကြေးတွက်ချက်မှု မူဝါဒများနှင့်ပတ်သက်၍ အသေးစိတ် သိရှိလိုပါက၊ မည်သည့်ပွဲစဉ်၊ လောင်းကြေးပမာဏနှင့် ပေါက်ကြေးများကိုမဆို သတ်မှတ်နိုင်မည့် အထူးဂဏန်းတွက်စက်ကို အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ ဂဏန်းတွက်စက်သည် သင့်လောင်းကြေးအတွက် နောက်ဆုံးရလဒ်တွက်ချက်မှုတွင် ပါဝင်သော ပေါင်းစပ်မှုအားလုံးကို ရှင်းပြပေးပါမည်။

«မောင်း» နှင့် «စနစ်» တွက်ချက်မှု စာမျက်နှာဆီ သွားပါ။

«လပ်ကီး» နှင့် «မူပိုင်» တွက်ချက်မှု စာမျက်နှာဆီ သွားပါ။

26. ကာစီနို

1. လောင်းကစား၊ လောင်းခြင်းနှင့် eGaming လုပ်ငန်းသည် အထူးစကားလုံးများနှင့် အသုံးအနှုန်းအမျိုးမျိုးကို အသုံးပြုသော နယ်ပယ်တစ်ခု ဖြစ်သည်။ အကယ်၍ သုံးစွဲသူသည် သတ်မှတ်ထားသော စကားရပ်၏အဓိပ္ပာယ်နှင့် ပတ်သက်၍ သံသယရှိပါက၊ ဤစကားရပ်နှင့် သက်ဆိုင်သော ဂိမ်းများတွင်လောင်းကစားခြင်းမှ ရှောင်ကြဉ်သင့်သည်။
သို့ဖြစ်၍ ဖောက်သည်သည် စကားလုံးတိုင်း၏အဓိပ္ပာယ်ကို ရှင်းရှင်းလင်းလင်းနားလည်မှသာ လောင်းကြေးထည့်သင့်ပါသည်။ လောင်းကစားရုံသည် သူတို့ကစားသော ဂိမ်းများတွင် အသုံးပြုသော စကားလုံးများ၏အဓိပ္ပာယ်ကို ဖောက်သည်က နားလည်မှုလွဲနေသည့် အခြေအနေများအတွက် မည်သည့်တာဝန်မျှ မယူပါ။
2. မည်သည့်ဂိမ်းကိုမဆို မစတင်မီ၊ ဖောက်သည်သည် ၎င်း၏စည်းမျဉ်းများကိုအပြည့်အဝ ဖတ်ရှုရန်နှင့် ဂရုတစိုက် စစ်ဆေးရန် အလေးအနက် အကြံပြုပါသည်။
3. ပလက်ဖောင်းပေါ်ရှိ ပြိုင်ပွဲတစ်ခု၊ တိုက်ရိုက်စားပွဲတင် ဂိမ်းတစ်ခု သို့မဟုတ် မည်သည့်ကစားပွဲမျိုးတွင်မဆို ပါဝင်နေသော ဖောက်သည်သည် သက်ဆိုင်ရာ ပြိုင်ပွဲတစ်ခုစီ၊ တိုက်ရိုက်စားပွဲတင်ဂိမ်း သို့မဟုတ် မည်သည့်ကစားပွဲမျိုးမဆို၏ စည်းမျဉ်းစည်းကမ်းများ (ယခုမှစ၍ "T&C"ဟု ခေါ်သည်) ကို အပြည့်အဝ နားလည်လက်ခံပြီး လိုက်နာရန် သဘောတူကြောင်း အတည်ပြုသည်။
4. ဖောက်သည်သည် အခြားဖောက်သည်များနှင့် ပူးပေါင်းခွင့် မရှိပါ။ ၎င်းသည် တိုက်ရိုက် သို့မဟုတ် သွယ်ဝိုက်သော ပူးပေါင်းကြံစည်မှု ဖြစ်ပါစေ၊ အဆိုပါ လုပ်ဆောင်မှုမျိုးအား လုံးဝတားမြစ်ထားပါသည်။ ဤကြေညာချက်သည် လောင်းကစားရုံမှ ယခုနှင့် အနာဂတ်တွင် ရရှိနိုင်သော ဂိမ်းများနှင့်ပတ်သက်၍ မည်သည့်ခြွင်းချက်မျှမရှိဘဲ အတည်ဖြစ်ပါသည်။
5. အကယ်၍ ဖောက်သည်သည် စတင်ကစားရန်နှင့် လောင်းကစားရန် ရည်ရွယ်ပါက၊ ၎င်း၏တရားစီရင်ပိုင်ခွင့်ဒေသတွင် လောင်းကစား လုပ်ငန်းများ၌ ပါဝင်ရန်တရားဝင် မဝင် ဆိုသည်ကို စစ်ဆေးရန် တာဝန်ရှိသည်။ ၎င်းတို့သည် လောင်းကစားရုံမှ ရရှိနိုင်သော မည်သည့်ဂိမ်းတွင်မဆို ပါဝင်ရန် လိုအပ်သော ဆော့ဝဲကို အသုံးပြုရန် တရားဝင် မဝင် ဆိုသည်ကိုလည်း ရှင်းလင်းစွာ သိရှိရန် တာဝန်ရှိသည်။ ထို့ကြောင့် ဖောက်သည်အနေဖြင့် သူ/သူမ၏လုပ်ဆောင်ချက်များသည် ၎င်းတို့၏သက်ဆိုင်ရာ တရားစီရင်ရေးဒေသများရှိ သက်ဆိုင်ရာ ဥပဒေများ၊ စံနှုန်းများနှင့် စည်းမျဉ်းများကို ချိုးဖောက်နေနိုင်သည်ဟူသော သံသယများကို ဦးစွာ ဖယ်ရှားရမည်။
6. €10,000 ကျော်သော အနိုင်ရရှိမှု အားလုံးကို ဆုကြီးများအဖြစ် ယူဆကာ စီမံဆောင်ရွက်သည်။ ဤမူဝါဒနှင့်အညီ၊ အဆိုပါ အနိုင်ရမှုများကို ဖောက်သည်၏အကောင့်သို့ထည့်သွင်း၍ ထုတ်ယူနိုင်မှု မပြုခင် လောင်းကစားရုံ၏မိတ်ဖက်များက ဦးစွာ အတည်ပြုရမည်။
7. လောင်းကစားရုံ၏ဆာဗာမှ မှတ်ပုံတင်ပြီးနောက်မှသာ လောင်းကြေးကို လက်ခံထားပြီးသည်ဟု သတ်မှတ်သည်။ အွန်လိုင်းမှ အတည်ပြုချက်များလည်း လိုအပ်ပါသည်။ ၎င်းနောက်တွင် မှတ်ပုံတင်ထားသော လောင်းကြေးများကို ဖျက်သိမ်းခြင်း သို့မဟုတ် ပြောင်းလဲခြင်း မပြုနိုင်တော့ပါ။
8. ဖောက်သည်၏ အစုရှယ်ယာများသည် ၎င်းတို့၏အကောင့် လက်ကျန်ငွေထက် ဘယ်တော့မှ မပိုနိုင်ပါ။ လောင်းကြေးများ မှတ်ပုံတင်ပြီးသည်နှင့်၊ အဆိုပါ အစုရှယ်ယာများကို ဖောက်သည်၏အကောင့်မှ ထုတ်ယူမည်။ အနိုင်ရခြင်းနှင့် ပတ်သက်၍၊ ဤတွေ့ရှိချက်များကို ဤ T&C အရ လောင်းကြေးများကို မှန်ကန်စွာ ဖြေရှင်းပြီးနောက် ဖောက်သည်၏အကောင့်တွင် ထည့်သွင်းပေးမည် ဖြစ်သည်။
9. လောင်းကစားရုံသည် 10 (တစ်ဆယ်) ရက် အလွန်တွင် လောင်းကစားခြင်းနှင့်ပတ်သက်သော အချက်အလက်များ သို့မဟုတ် ပွဲများနှင့် ဆက်စပ်သည့် တိုင်ကြားချက်များ သို့မဟုတ် အငြင်းပွားမှုများကို လုံးဝ ပယ်ချပါသည်။

10. အကယ်၍ ဖောက်သည်သည် လောင်းကစားရုံ၏ ဝန်ဆောင်မှု လုပ်ဆောင်ပုံနှင့်ပတ်သက်၍ တိုင်ကြားလိုပါက၊ သူ/သူမသည် ဖောက်သည် အကူအညီပေး ဝန်ဆောင်မှုကို ချက်ချင်း ဆက်သွယ်ရမည်ဖြစ်သည်။ ထိုကဲ့သို့သော တိုင်ကြားချက်သည် မှန်ကန်ကြောင်း တွေ့ရှိပါက၊ နောက်ဆုံးဆုံးဖြတ်ချက် ချနိုင်ရန်အတွက် လောင်းကစားရုံ၏တာဝန်ရှိဌာနသို့ ထပ်မံဆွေးနွေးရန် တင်ပြသွားမည် ဖြစ်သည်။
11. မျှတမှုနှင့် RNG စမ်းသပ်မ ှုနည်းလမ်းများအွန်လိုင်းထုတ်ကုန်များနှင့် လောင်းကစားရုံမှ ပေးသော အခြားကမ်းလှမ်းမှုများအားလုံးသည် Curasao eGaming မှ လိုင်စင်ရထားသည်။ ဆိုလိုသည်မှာ ထုတ်ကုန်များ eGaming ပလက်ဖောင်းတွင် မတင်မီ ပြည့်စုံသော စိစစ်မှုနှင့်အတူ စမ်းသပ်မှုနှင့် QA အကြိမ်များမှတစ်ဆင့် အမြဲတမ်းလုပ်ဆောင်ပြီး အောင်မြင်စွာ ပြီးမြောက်ထားခြင်း ဖြစ်သည်။ ပလက်ဖောင်းကို အသုံးပြုခြင်းအားဖြင့် ဖောက်သည်သည် သူ/သူမအား အောက်ပါအချက်အား အပြည့်အဝ အသိပေးထားကြောင်း အတည်ပြုခြင်းဖြစ်သည်။ လွတ်လပ်သော တတိယပါတီ စမ်းသပ်ရေး အဖွဲ့အစည်းများသည် တိကျသော လုပ်ဆောင်ချက်များ၊ မှန်ကန်သောပြဿနာနှင့် ငွေပေးချေမှုများကို ချို့ယွင်းမှုမရှိ စီမံဆောင်ရွက်မှုတို့နှင့်အတူ ဥပဒေအရ အကျိုးဝင်ပြီး မဖြစ်မနေ လိုအပ်သော စည်းမျဉ်းများနှင့် တွက်ချက်မှုကို တင်းကြပ်စွာ လိုက်နာမှု ရှိစေရန် ပြင်ပလိုက်နာမှု QA နှင့် စမ်းသပ်မှုအဆင့်များကိုဆောင်ရွက်ကြသည်။
 ကစားသမား ပြန်ရမှု (RTP) နှုန်းထားများက သတ်မှတ်ထားသော ဂိမ်းတစ်ခုသည် ဂိမ်းကစားခြင်းနှင့်/သို့မဟုတ် လှည့်လည်ခြင်းများ၏သင့်တင့်သော ပမာဏအပြီးတွင် သုံးစွဲသူထံ ပြန်လည်ရောက်ရှိလာမည့် လောင်းကြေးများနှင့်ပတ်သက်၍ မျှော်မှန်းထားသော ရာခိုင်နှုန်းကို သိအိုရီအရ တွက်ချက်ခြင်းဖြစ်သည်။ ဆိုလိုသည်မှာ ဂိမ်းကစားမှုနှင့် ရလဒ်များကို ဘယ်တော့မှ ခန့်မှန်းနိုင် သို့မဟုတ် မြင်နိုင်စွမ်း မရှိပါ - ဖောက်သည်သည် ငွေအမြောက်အများ အနိုင်ရခြင်း သို့မဟုတ် ဆုံးရှုံးခြင်း ရှိနိုင်သည် - ဂိမ်းတစ်ခု၏ပျမ်းမျှ အမြတ်အစွန်းသည် ၎င်း၏သိအိုရီ RTP အညွှန်းကိန်းအရ လုံးဝထင်ဟပ်ပါလိမ့်မည်။ RTP အညွှန်းကိန်းကို သိအိုရီဆိုင်ရာ တွက်ချက်မှုများမှတစ်ဆင့် သို့မဟုတ် ဂိမ်းအမျိုးအစားတစ်ခုချင်း၏နည်းစနစ်နှင့် ကိုက်ညီသော အခြေခံတုပမှု ချဉ်းကပ်နည်းများအရ တွက်ချက်ပါသည်။ မည်သည့်ဂိမ်းကိုမဆို ကစားခြင်းအားဖြင့် ဖောက်သည်သည် ၎င်းကို တိတိကျကျ သဘောတူရာ ရောက်သည်။
12. လောင်းကစားရုံ၏ဂိမ်းများနှင့် လောင်းကစားပွဲများတွင် ပါဝင်နေသောဖောက်သည်သည် ထိုလုပ်ဆောင်ချက်များ၏ရလဒ်ကို ကျပန်းဂဏန်းထုတ်စက်မှသာ ဆုံးဖြတ်ပေးသည်ကို သိရှိပြီး သဘောတူသည်။ ရလဒ်အနေဖြင့် ဖောက်သည်သည် ဤသို့သော ရလဒ်မျိုးကို လက်ခံရန် အသင့်ဖြစ်ပါသည်။ ထို့အပြင် ဖောက်သည်သည် မျက်နှာပြင်ပေါ်တွင် ပြသထားသော ရလဒ်များနှင့် ဆာဗာမှ မှတ်တမ်းတင်ထားသော ရလဒ်များအကြား မညီမျှမှု ဖြစ်ပေါ်နိုင်ဖွယ်ရှိသော ဖြစ်ရပ်တွင် ဂိမ်းဆာဗာ၏ရလဒ်ကိုသာ ဦးစားပေးလိမ့်မည်ဟု လက်ခံသည်။ သို့ဖြစ်၍ ဆာဗာက သိမ်းထားသော နည်းပညာမှတ်တမ်းသည် အခြေအနေများ၊ ဖြစ်ပေါ်မှုများ၊ ဂိမ်းရလဒ်များကို ဆုံးဖြတ်ရန် နောက်ဆုံးအရင်းအမြစ် ဖြစ်လိမ့်မည်ဟု ဖောက်သည်က သဘောတူပါသည်။
13. ဖောက်သည်သည် ဖောက်သည် အကူအညီပေးဝန်ဆောင်မှုထံ ဆက်သွယ် မေးမြန်းနိုင်သည်။ ဖောက်သည်သည် သူ/သူမတွင် ရှိနိုင်သည့် မေးခွန်းများကို တွင် တိုက်ရိုက်စကားပြောခြင်း သို့မဟုတ် အီးမေးလ်ဖြင့် မေးမြန်းနိုင်သည်။

26.1. ပရိုမိုးရှင်းများ

အပိုဆုများ

1. လောင်းကစားရုံ နှင့် ဖောက်သည်အကြား အပိုဆုတစ်ခုခုကို အထူးသဘောတူညီချက်တစ်ခုအဖြစ် ရှုမြင်ပြီး သဘောထားပါသည်။ ဤသဘောတူညီချက်အရ၊ လောင်းကစားရုံသည် ဖောက်သည်အား ကစားခြင်းနှင့် လောင်းကြေးတင်ခြင်းအတွက် အသုံးပြုရန် အချို့သောငွေများကို ပံ့ပိုးပေးသည်။ တစ်ချိန်တည်းတွင်၊ ဖောက်သည်သည် သူ/သူမနှင့်သက်ဆိုင်သော ငွေများ ထုတ်ရန် မတောင်းဆိုမီ လောင်းကြေးတင်သည့် တောင်းဆိုချက်များနှင့် ပြည့်မီရန် အပြည့်အဝတာဝန်ယူ ဆောင်ရွက်ရမည်။
2. လောင်းကစားရုံ၏ အပိုဆုများသည် အထူး T&C ကို သွယ်ဝိုက်ညွှန်းဆိုနိုင်သည်။ ထို့ကြောင့် ကုမ္ပဏီသည် ဖောက်သည်ကို ဖြစ်နိုင်သည့် အတိုင်းအတာတစ်ခုအထိ သတိရှိနေရန် နှင့် တစ်စုံတစ်ခုအပေါ် အဓိပ္ပာယ်ကောက်မှားနိုင်ခြင်းအား ကာကွယ်ရန်အလို့ငှာ T&C ကို ဂရုတစိုက်ဖတ်ရှုရန် တိုက်တွန်းပါသည်။
3. အပိုဆုများကို ဖောက်သည်တစ်ဦးချင်းစီက IP လိပ်စာတစ်ခုစီဖြင့် သီးသန့်စက်တစ်ခုစီအပြင် အင်တာနက် ဘရောက်ဆာတူ တစ်ခုစီတို့မှတစ်ဆင့် သီးခြားအသုံးပြုနိုင်သည်။
4. တစ်ဦးချင်းစီ၏ အကောင့်တစ်ခုခုကို တစ်ကြိမ်တွင် အသက်ဝင်သည့်အပိုဆုတစ်ခုတည်းသာရှိရန် ခွင့်ပြုထားသည်။ သီးသန့် အပ်သည့် အပိုဆုများသည် တိုးပွားလာမည့် အမျိုးအစား မဟုတ်ပါ။ ထို့ကြောင့်၊ ၎င်းတို့ကို ဦးစားပေးမှု၏ အစဉ်အလိုက်သာ အသုံးပြုနိုင်သည်။ ဆိုလိုသည်မှာ- တစ်ခုပြီးတစ်ခု ဆက်တိုက်။ ဖောက်သည်၏ ရှေ့ခွဲဖော်ပြထားသော အပိုဆုကို ရုပ်သိမ်းပြီး သို့မဟုတ်၊ တစ်နည်းအားဖြင့်ဆိုလျှင် လဲလှယ်ယူပြီးနောက် ၎င်း၏နောက်လာမည့်အပိုဆုများအား ရရှိလာနိုင်သည်ကို ဆိုလိုသည်။
5. လောင်းကစားရုံမှ ပေးထားသော အပိုဆုများသည် ဖောက်သည်၏အကောင့်မှတစ်ဆင့် လိုအပ်သော ကိုယ်ပိုင်ဒေတာများအားလုံးကို ထည့်သွင်းပြီးသားဖြစ်သော ဖောက်သည်များအတွက်သာ သီးသန့်ရရှိနိုင်သည်။ ဖောက်သည်၏ ဖုန်းနံပါတ်ကိုလည်း ဖွင့်ထားရမည်။ စာရင်းသွင်းခြင်း လုပ်ဆောင်နေစဉ် ဖောက်သည်သည် အပိုဆုအစီအစဉ်၏ T&C ကို လိုက်နာရန် လိုအပ်ပါသည်။ အပိုဆုအစီအစဉ်တွင် ပါဝင်ရန် ဖောက်သည်၏ လိုအပ်သော သွင်းငွေအနည်းဆုံးပမာဏသည် အပိုဆုတစ်ခုစီတွင် အမီပြုနေသည်။
6. ဖောက်သည်၏ အပိုဆုပမာဏအတွက်၊ ၎င်းကို သူ/သူမ၏အပိုဆုလက်ကျန်ငွေအတွင်းသို့ ထည့်သွင်းပါမည်။ အပိုဆုပမာဏကို ငွေသားလက်ကျန်ငွေမှ ခွဲထုတ်ထားမည်ကို ဆိုလိုပါသည်။
7. ၎င်းနှင့်အတူ ဖြစ်ပေါ်လာသော ဖောက်သည်၏အပိုဆုနှင့် အနိုင်ရမှုနှစ်ခုစလုံးသည် အပိုဆုသက်တမ်းလွန်သည်နှင့် ဆုံးရှုံးသွားပါမည်။ အပိုဆုနှင့်ပတ်သတ်သော စံသတ်မှတ်ထားသည့် အကျုံးဝင်ကာလအပိုင်းအခြားသည် ထည့်သွင်းသည့် ရက်မှစတင်ကာ ရက်ပေါင်း 30 (သုံးဆယ်) ကြာမြင့်ပါသည်။ ဖောက်သည်သည် ပေးထားသော အပိုဆုတစ်ခုခု၏ T&C ကို သေချာစွာ လေ့လာရန် တာဝန်ရှိပါသည်။
8. အမျိုးမျိုးသော အခမဲ့ အပိုလှည့်ခြင်း၏ အကျုံးဝင်ကာလအတွက်၊ အချိန်ကန့်သတ်ချက်များသည် ပေးသူတစ်ဦးချင်းအပေါ်တွင် မူတည်သည်။ ထို့ကြောင့်၊ ၎င်းကို လောင်းကစားရုံမှ စည်းကမ်းဖြင့် မထိန်းသိမ်းသည့်အပြင် ထိန်းချုပ်မှုလည်း မပြုနိုင်ပါ။
9. လောင်းကစားရုံသည် T&C နှင့်ဆက်နွှယ်သော အပိုဆုအားလုံးကို ပြောင်းလဲရန်၊ ၎င်းတို့ကို ယာယီရပ်ဆိုင်းရန်၊ သို့မဟုတ် အချိန်မရွေး ၎င်းတို့ကို အကန့်အသတ်မရှိ အဆုံးသတ်ရန် အခွင့်ရှိပါသည်။
10. လောင်းကစားရုံမှ သဘောတူရန် တောင်းဆိုသည့် အထွေထွေ T&C သည် ခြွင်းချက်မရှိ အမြဲတမ်း အကျုံးဝင်သည်။

အပိုဆုလောင်းကြေးတင်ခြင်းနှင့် ဆက်နွှယ်သော လိုအပ်ချက်များ

1. အသက်ဝင်လာသော အပိုဆုနှင့် ကစားရာတွင်၊ ဖောက်သည်၏ အပိုဆုအကောင့်အပြင် အဓိကကိုယ်ပိုင်အကောင့်နှစ်ခုစလုံးမှ သူ/သူမ၏ သွင်းငွေအလောင်းအစားများကို တင်ရန် ဖောက်သည်ကို တရားဝင်ခွင့်ပြုပါသည်။ တစ်ချိန်တည်းမှာပင်၊ ဖောက်သည်၏ အကောင့်သည် သူ/သူမအား ငွေထုတ်ခြင်းမှ

တားဆီးနိုင်သည့် အပိုဆုရှိသော အကြောင်းအရာကို သတိပြုရန် လိုအပ်ပါသည်။ အပိုဆု လောင်းကြေးတင်ခြင်းနှင့်ဆက်နွှယ်သော လိုအပ်ချက်များကို အပြည့်အဝ မလိုက်လျောမချင်း ထိုသို့သောတောင်းဆိုချက်များကို ငြင်းပယ်ပါသည်။ တစ်ခြားနည်းဆိုရလျှင်၊ ဖောက်သည်သည် သူ/သူမ ရရှိသော အပိုဆုများကို ငြင်းပယ်နိုင်သည်။

2. အပိုဆုတစ်ခုကို ရယူခြင်းအတွက်၊ ဖောက်သည်သည် လောင်းကြေးတွင် လိုအပ်သောငွေပမာဏကို တင်သင့်သည်။ အပိုဆု T&C မှ အခြားနည်းဖြင့် အတိအလင်း သဘောတူရန် မတောင်းဆိုပါက၊ ဖောက်သည်သည် သတ်မှတ်ထားသော အဆနှုန်းဖြင့် မြှောက်ထားသော စုစုပေါင်းအပိုဆုပမာဏသို့ ရောက်ရှိရန် လောင်းကြေး အလုံအလောက်တင်ရပါမည်။ စည်းမျဉ်းသည် အောက်ပါအတိုင်း ဖြစ်ကြောင်း ဆိုလိုသည်- လောင်းကြေးတင်ရန် လိုအပ်ချက် = အပိုဆုပမာဏ X လိုအပ်သော အဆနှုန်း။
3. သွင်းငွေ အပိုဆုတစ်ခုခုသည် သက်ဆိုင်ရာ အပိုဆုပမာဏကို လောင်းကြေးတင်ခြင်းဖြင့် ပြန်လည်ရယူနိုင်ဖွယ် ရှိသည်။
4. ဖောက်သည်၏ အပိုဆုကို ပြန်လည်ရယူမချင်း၊ €5 ထက်များသော လောင်းကြေးများကို ခွင့်မပြုပါ။
5. ဖောက်သည်၏ အပိုဆုများကို ပြန်လည်ရယူပြီးသည်နှင့်၊ အဓိက ကိုယ်ပိုင်အကောင့်ကို ကျန်ရှိနေသော အပိုဆုပေးငွေနှင့် အတူ ထည့်သွင်းပါမည်။ ၎င်းတို့သည် ဖောက်သည်၏ စုစုပေါင်းအပိုဆုပမာဏကို မကျော်လွန်နိုင်ပါ။ ဖောက်သည်၏ အပိုဆုကို ပြန်လည်ရယူပြီးနောက် ၎င်းအကောင့်လက်ကျန်ငွေသည် အနည်းဆုံးဖြစ်နိုင်ခြေ လောင်းကြေးအောက်တွင် ဆက်လက်ရှိနေသော ဖြစ်စဉ်၊ ထိုအပိုဆုတစ်ခုကို ဆုံးရှုံးမှုတစ်ခုအဖြစ် မှတ်ယူပါမည်။
6. Table Game၊ Baccarat၊ Roulette၊ Blackjack၊ Kenoi၊ Scratch၊ Bingo၊ Poker နှင့် "အခြား" ဂိမ်းအမျိုးအစားများအောက်ရှိ ဂိမ်းများတွင် တင်ထားသော အလောင်းအစားများသည် လောင်းကြေးတင်သည့်စည်းမျဉ်းများအပေါ်တွင် မူတည်ပါသည်။ အပိုဆုပေးခြင်း မပါဝင်သော သက်ဆိုင်ရာ ဂိမ်းစာရင်းကို Player p. 25.2 အားဖြင့် အမြဲတမ်း ဒေါင်းလုဒ်ရယူနိုင်ပါသည်။ အတိအလင်း မပါဝင်သော ဂိမ်းများအပြင်၊ ထိုအပိုင်းအခြားသည် လောင်းကြေးတင်ထားသည့်အချိန်တွင် ပြိုင်ပွဲကြီးတစ်ခုခု၌ ပါဝင်သော ဂိမ်းများအားလုံးလည်း အကျုံးဝင်ပါသည်။ လောင်းကစားရုံသည် တစ်ဦးချင်း၏အပိုဆုတွင် ဖြစ်နိုင်ခြေ ပါဝင်မှုတစ်ခုခုနှင့် သက်ဆိုင်သော ကန့်သတ်ချက်များကို ချမှတ်ရန် အခွင့်ရှိပါသည်။ သက်ဆိုင်ရာအချက်အလက်အားလုံးကို "အပိုဆုများ နှင့် ဆုလက်ဆောင်များ" အပိုင်းရှိ အပိုဆုကတ်တစ်ခုချင်းစီတွင် တွေ့နိုင်ပါသည်။ သို့သော်၊ ဤစာရင်းသည် မကြာခဏ ပြောင်းလဲနိုင်ဖွယ်ရှိကြောင်း သတိပြုပါ။ နောက်ဆုံး ဂိမ်းစာရင်းကို စုံစမ်းရန်၊ ကျေးဇူးပြု၍ ရှိ ဖောက်သည်ကူညီပံ့ပိုးမှုဆက်သွယ်ပါ။
7. သူ/သူမ၏ အပိုဆုကို လဲလှယ်ရယူခြင်း မပြုမီ ငွေထုတ်ခြင်းအတွက် တောင်းဆိုရန် ဖောက်သည်အား ခွင့်ပြုထားသည်။ တစ်ချိန်တည်းမှာပင်၊ အပိုဆုများကို ပယ်ဖျက်နိုင်ဖွယ်ရှိသည့် လဲလှယ်ရယူမှု ကိစ္စရပ်၌၊ အပိုဆုပမာဏနှင့် အနိုင်ရရှိမှုနှစ်ခုစလုံးကို လက်ခံရရှိပါမည်။
8. ထုတ်ယူရန် တောင်းဆိုထားသော အပိုဆုပေးငွေများ ပါဝင်သည့် အနိုင်ရရှိမှုတစ်ခုခုကို လောင်းကစားရုံမှ စစ်ပေးပြီး အတည်ပြုပါမည်။ ထိုပေးချေမှုများကို ဆက်လက်လုပ်ဆောင်ပြီးသော အခါမှသာ ဆောင်ရွက်နိုင်မည် ဖြစ်သည်။ အချို့သောကိစ္စရပ်များတွင်၊ ၎င်းတို့သည် အတည်ပြုလုပ်ငန်းစဉ်၏ ရလဒ်အပေါ်တွင် မူတည်သည်။ လောင်းကစားရုံသည် ဖောက်သည်ထံမှ ကိုယ်ပိုင်ဒေတာ နှင့် သူ/သူမ၏ ငွေချေနည်းလမ်းကို အတည်ပြုရန် အပိုအချက်အလက်များကို တောင်းဆိုရန် အခွင့် အပြည့်အဝ ရှိပါသည်။

အပိုဆုများ ပယ်ဖျက်ခြင်း

1. ဖောက်သည်သည် အပိုဆုအားလုံး သို့မဟုတ် တစ်ဦးချင်း၏ အပိုဆုပရိုမိုးရှင်းတစ်ခုခုကို လက်လျှော့ရန် အခွင့်အရေးအပြည့်အဝ ရှိသည်။ ရှိ လောင်းကစားရုံ၏ ဖောက်သည် ကူညီပံ့ပိုးမှုသို့ ဆက်သွယ်ခြင်း၊

အွန်လိုင်းစကားဝိုင်းတို့မှ တစ်ဆင့်၊ သို့မဟုတ် ၎င်းတို့၏ ကိုယ်ပိုင်အကောင့်များတွင် လိုအပ်သော စစ်ဆေးမှုများ ပြုခြင်းတို့ဖြင့် လုပ်ဆောင်နိုင်သည်။

2. . ဖောက်သည်သည် အပိုဆုတစ်ခုကို ငြင်းပယ် သို့မဟုတ် ပယ်ဖျက်လိုပါက၊ သက်ဆိုင်ရာ အပိုဆုလက်ကျန်ငွေသည် 0 (သုည) ဖြစ်လာပါမည်။ ရလဒ်အနေဖြင့်၊ ဖောက်သည်သည် လောင်းကြေးတင်သည့်လိုအပ်များနှင့် ကိုက်ညီရန် မလိုအပ်တော့ပါ။
3. ဖောက်သည်သည် အပိုဆုလောင်းကြေးတင်သည့် လိုအပ်ချက်များနှင့် ကိုက်ညီရန် ဆက်လက်လုပ်ဆောင်ခြင်းကို ရပ်နားသည့်အခွင့်ရှိပါသည်။ ဖောက်သည်၏အကောင့်တွင် ၎င်းကို လုပ်ဆောင်နိုင်သည်။ တစ်ချို့တစ်ဝက်ကို လဲလှယ်ထုတ်ယူပြီးနောက်၊ အပိုဆုကို ငြင်းပယ်ခံရသည့်အခါ၊ ထိုအပိုဆုတစ်ခုကို လဲလှယ်ရယူစဉ် အနိုင်ရမှုတစ်ခုခုသည် ပယ်ဖျက်ခံရနိုင်ဖွယ် ရှိသည်။

အပိုဆုများ အလွဲသုံးစားလုပ်ခြင်း

1. ဖောက်သည်အား အပိုဆုများ အလွဲသုံးစားလုပ်ခြင်းမှ တင်းကြပ်စွာ တားမြစ်ထားသည်။ ဤအကြောင်းအရာရှိ "အလွဲသုံးစားလုပ်ခြင်း" အဓိပ္ပာယ်သတ်မှတ်ချက်အတွက်၊ သွင်းငွေများနှင့် ဆက်နွယ်သည့်၊ လက်ခံရရှိသော အောက်ပါအပိုဆုအမျိုးအစားများကို အလွဲသုံးစားလုပ်ခြင်းအဖြစ် သတ်မှတ်ပါသည်။ သွင်းငွေ 5 နှင့် 9 အကြား ရရှိထားသော အပိုဆုပေးငွေ 70%၊ 10 သို့မဟုတ် ၎င်းထက်ပိုသော သွင်းငွေတွင် ရရှိထားသော အပိုဆု ပေးငွေ 50%။ အလွဲသုံးစားလုပ်မှု အမျိုးအစားတစ်ခုခု ဖြစ်ပွားလျှင်၊ လောင်းကစားရုံတွင် အပိုဆုတစ်ခုခု ရရှိခြင်းမှ ဖောက်သည်အား ပိတ်ပင်ရန် အခွင့်အရေး အပြည့်အဝ ရှိသည်။ လောင်းကြေးတင်စဉ်နှင့် ၎င်းပြီးဆုံးသည့် အခြေအနေ နှစ်ရပ်စလုံးတွင် အပိုဆုပေးငွေ လက်ခံရရှိသည့် အနိုင်ရမှုတစ်ခုခုကို ဖျက်သိမ်းနိုင်သည်။
2. အလွဲအပြောင်းမှတ်တမ်းများကို စစ်ဆေးရန်၊ ဖောက်သည်၏ အကောင့်များနှင့် အဝင်အထွက်မှတ်တမ်းများကို အချိန်မရွေး မည်သည့်အကြောင်းပြချက်နှင့်မဆို စေ့စေ့စပ်စပ် ကြည့်ရှုစစ်ဆေးရန် လောင်းကစားရုံကို အမြဲတမ်း အပြည့်အဝ ခွင့်ပြုပေးထားသည်။ ဖောက်သည်မှ လုပ်ဆောင်ထားသော အပိုဆု အလွဲသုံးမှုတစ်ခုခုကို ထိုစစ်ဆေးမှုတစ်ခုခုမှ ရှာဖွေတွေ့ရှိပါက၊ လောင်းကစားရုံသည် ဖောက်သည်အား ပေးထားသော အပိုဆုများကို ပယ်ဖျက်ရန် အခွင့်အရေး အပြည့်အဝရှိပါသည်။
3. အပိုဆုများ လဲလှယ်ရယူသောအခါ လောင်းကစားရုံမှ တားမြစ်ထားသော ဂိမ်းနည်းဗျူဟာများကို ဖောက်သည်က ကျင့်သုံးထားကြောင်း တွေ့ရှိပါက၊ လောင်းကစားရုံတွင် ပြစ်ဒဏ်ချမှတ်ရန်အပြင် လက်ရှိနှင့် နောင်တွင် ရရှိနိုင်သော ပရိုမိုးရှင်းနှစ်ခုစလုံးတို့မှ ဖောက်သည်များကို ဖယ်ထုတ်ရန် အခွင့်ရှိပါသည်။
4. အပိုဆုများ၏လောင်းကြေးတင်သည့် လိုအပ်ချက်များကို ရှင်းလင်းရာ၌ လောင်းကစားရုံမှ တားမြစ်ထားသည့်အတိုင်း မြင်တွေ့ရသော ဖြစ်နိုင်ခြေနည်းဗျူဟာ နမူနာများမှာ အောက်ပါအတိုင်း ဖြစ်ပါသည်-
 - ဖောက်သည်၏ လက်ကျန်ငွေအပေါ်တွင် အကျိုးသက်ရောက်မှု မပြင်းထန်သော လောင်းကြေး ပမာဏများများ တင်ခြင်း။ ဤနည်းဗျူဟာကို 36 ဂဏန်း လောင်းကစားနည်း၏ နံပါတ်တိုင်းတွင် လောင်းကြေးတင်ခြင်း သို့မဟုတ် အနီနှင့် အနက်ကို တစ်ချိန်တည်း လောင်းကြေးတင်ခြင်းအားဖြင့် သာဓကပြပါသည်။
 - ဖောက်သည်၏ အပိုဆု လက်ကျန်ငွေကို လျင်မြန်စွာ တိုးမြှင့်ရန် ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် လောင်းကြေးကြီးကြီး (ဆိုလိုသည်မှာ- £5 (ငါးယူရို) ထက်ပိုသော) တင်ခြင်း နှင့် သင့်လျော်သော အကောင့်လက်ကျန်ငွေ ရရှိစဉ် ရှင်းလင်းသော အကြောင်းပြချက်မရှိခြင်းအတွက် လောင်းကြေးပမာဏ(ဆိုလိုသည်မှာ- နှစ်ဆကျော်) ကို အသည်းအသန် လျှော့ချခြင်း။ အထက်တွင်

ဖော်ပြထားသော ကိစ္စရပ်တစ်ခုစီကို လောင်းကစားရုံက အပြည့်အစုံ စစ်ဆေးပါမည်။

- နည်းပါးသော ပံ့ပိုးမှုကို ကြိုတင်ကောက်ချက်ချထားသော ဤဂိမ်းများတွင် ပမာဏအများအပြား လောင်းခြင်း (ဆိုလိုသည်မှာ- လောင်းကြေးတင်ခြင်းနှင့်ဆက်နွှယ်သော လိုအပ်ချက်များသို့ ထည့်သွင်းတွက်ချက်ထားသည့် လောင်းကြေးရာခိုင်နှုန်း) နှင့် များပြားသော ပံ့ပိုးမှုကို ကြိုတင်ကောက်ချက်ချထားသော ဂိမ်းများတွင် ပမာဏနည်းနည်းဖြင့် လောင်းခြင်း။
 - လောင်းကြေးတင်သည့် လိုအပ်ချက်များ နှင့်/သို့မဟုတ် အခမဲ့လှည့်ခြင်း နှင့် အပိုဆုများ ရရှိနိုင်သေးသည့် သွင်းငွေအသစ် ထည့်သွင်းခြင်းနှင့်ပတ်သတ်သော ကန့်သတ်ချက်များကို တွေ့ကြုံခြင်း မရှိသည့်အခါ၌ နောက်ပိုင်းအထိ အပိုဆုများနှင့် အခမဲ့လှည့်ခြင်းတို့နှင့် သက်ဆိုင်သော ဂိမ်းအကျော့တစ်ခုခုကို ဆိုင်းငံ့ခြင်း။
 - အထက်တွင် ဖော်ပြထားသော ဂိမ်းနည်းပညာများနှင့် နည်းဗျူဟာများ၏ ပေါင်းစည်းမှုအားလုံး။
5. ဖောက်သည်က ကျူးလွန်သည့် အပိုဆုအလွဲသုံးစားမှု ကိစ္စရပ်တစ်ခုခုကို ဖော်ထုတ်ချပြသည့်အခါတိုင်း၊ လောင်းကစားရုံတွင် အောက်ပါကန့်သတ်ချက်များကို လုပ်ဆောင်ရန် အခွင့်ရှိသည်- ထိုအပိုကြေးများအပြင် ဖောက်သည်၏အကောင့်ကို လုံးဝ ပိတ်ခံရခြင်းမှ ထွက်ပေါ်လာသော အပိုဆုများနှင့်အတူ အနိုင်ရခြင်းများအားလုံးကို ပျက်ပြယ်ခြင်း နှင့် ပယ်ဖျက်ခြင်း။
6. လောင်းကစားရုံသည် ဖောက်သည်ကို သူ/သူမ၏ ဖုန်းနံပါတ်ကို စာရင်းသွင်းစဉ် ထည့်သွင်းရန် အကြံပြုသည်- လောင်းကစားရုံသည် ဖောက်သည်၏ အထောက်အထားအမှန်ကို အတည်ပြုရန် ၎င်းကို နောက်ပိုင်းတွင် အသုံးပြုနိုင်သည်။ ဖောက်သည်ကို ဆက်သွယ်ရန် မဖြစ်နိုင်သည့် ကိစ္စရပ်တွင်၊ လောင်းကစားရုံတွင် ဖောက်သည်၏အပိုဆုအသုံးပြုမှုကို ကန့်သတ်ရန် နှင့် သူ/သူမ၏အကောင့်ကို လုံးဝပိတ်ရန်အထိ အခွင့်ရှိသည်။

လက်ဆောင်များ

1. ဆုလက်ဆောင်ကို အပိုဆု၏ အထူးအမျိုးအစားအဖြစ် နားလည်ရပါမည်။ ၎င်းသည် သွင်းငွေ မလိုအပ်သည့်အပြင် လောင်းကစားရုံမှ ရရှိနိုင်သော အပိုဆုကမ်းလှမ်းမှုများ၌ ပါဝင်သဘောတူသော ဖောက်သည်များအတွက် သီးသန့်ရရှိနိုင်သည်။
2. တစ်ချိန်တည်းမှာပင်၊ အချို့ အထူး T&C သည် ထိုဆုလက်ဆောင်များပေါ်တွင် အကျိုးဝင်နိုင်သည်။ လောင်းကစားရုံသည် ရရှိသော ဆုလက်ဆောင်များ (ထို T&C သည် အပိုဆုပမာဏများ၊ လောင်းကြေးနှင့်ဆက်နွှယ်သော လိုအပ်ချက်များ၊ စသည်တို့ကို ဖော်ပြနိုင်သည်) အသက်မဝင်မီ ထို T&C ကို သေချာစွာ စစ်ဆေးရန် ဖောက်သည်အား တိုက်တွန်းရန် အကြံပြုပါသည်။ ဆုလက်ဆောင်များ ရရှိနိုင်သော အချက်အလက်များကို ဖြည့်စွက်ရန်နှင့် အယူအဆလွဲမှားခြင်း၊ အချိတ်အဆက်မမီခြင်း နှင့် နားလည်မှုလွဲမှားခြင်းတစ်ခုခုကို ရှောင်ရှားရန် ဖောက်သည်သည် ထို T&C ကို ဖတ်ရှုရန် "ကျွန်ုပ်အကောင့်" ၏ သက်ဆိုင်ရာအပိုင်းသို့ ဝင်ရောက်ကြည့်ရှုသင့်သည်။
3. အချိန်တစ်ခုခုတွင်၊ ဂိမ်းအကောင့်တစ်ခုလျှင် ဆုလက်ဆောင်တစ်ခုချင်းစီကိုသာ အသက်သွင်းခွင့်ပြုပါသည်။ ထို့ကြောင့်၊ ဆုလက်ဆောင်များသည် စုဆောင်းနိုင်ဖွယ် မရှိပါ။ ထို့ကြောင့်၊ ဆုလက်ဆောင်များကို ယေဘုယျ "စီစဉ်ထားသောသဘောတရား" ၏ အခြေခံပေါ်တွင် အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ ရှေ့ရှိလက်ဆောင်ကို လဲလှယ်ရယူပြီးနောက် နောက်ထပ်လက်ဆောင်တိုင်းကို ရရှိလာနိုင်ကြောင်း ဆိုလိုပါသည်။ တစ်နည်းအားဖြင့်၊ ရှေ့ရှိဆုလက်ဆောင်ကို လောင်းကြေးတင်စဉ် ပယ်ဖျက် သို့မဟုတ် ဆိုင်းငံ့ထားနိုင်ပါသည်။
4. ဤလက်ဆောင် သက်တမ်းလွန်သည့်နှင့်တစ်ပြိုင်နက် ၎င်းကို အသုံးပြုခြင်းဖြင့် ရရှိထားသော အနိုင်ရမှုတစ်ခုခုနှင့်အတူ လက်ဆောင်တစ်ခုခုသည် ဆုံးရှုံးနိုင်သည်။ ဖောက်သည်သည် သက်ဆိုင်ရာ အကျိုးဝင်ကာလနှင့် ပတ်သတ်သည့်အကြောင်းကို သေချာလိုပါက၊ သူ/သူမသည် 'ကျွန်ုပ်အကောင့်'

စာမျက်နှာ ("အပိုဆုများနှင့် ဆုလက်ဆောင်များ" ဝဘ်ဆိုဒ်အပိုင်းအရ တွေ့ရှိနိုင်သော) သို့ ဝင်ရောက်ကြည့်ရှုသင့်သည်။ ဖောက်သည်တစ်ဦးသို့ ဆုချီးမြှင့်သည့် အချိန်မှ စတင်လျက် မည်သည့်ဆုလက်ဆောင်မဆို အသက်ဝင်လာပါသည်။ လောင်းကြေးတင်သည့် ဆုလက်ဆောင်များသည် ကမ်းလှမ်းမှု ရရှိထားသော လက်ဆောင်၏အကျုံးဝင်ကာလကို တိုးမည် မဟုတ်ပါ။

5. အသက်သွင်းထားသော လက်ဆောင်ကို ရရှိနေစဉ်၊ ဖောက်သည်များ၏အကောင့်ဖြင့် ရရှိသော ပေးငွေနှင့်အတူ သူ/သူမ၏လောင်းကြေးများကို တင်ရန် အခွင့်ရှိပါသည်။
6. လောင်းကစားရုံ၏ အပိုဆုမူဝါဒအတွင်းရှိ အခြား T&C အားလုံးအပါအဝင် လောင်းကစားရုံ၏ T&C အလုံးစုံအားလုံးသည် အထက်ဖော်ပြပါ ပြဌာန်းချက်နှင့် ကွဲလွဲဆန့်ကျင်မှု မဖြစ်မချင်း အမြဲတမ်းသက်ရောက်ပါမည်။

26.2. ရပ်ထားသော လောင်းကစားပွဲများ စာရင်း

အပိုဆုမှ အနိုင်ရရှိမှုများကို လဲလှယ်ရယူရန်၊ ကစားသမားများသည် တစ်ဦးချင်း အပိုဆုတိုင်း၏ စည်းမျဉ်းများပေါ်တွင် မှီခိုသော အနိုင်ရရှိသည့် လောင်းကြေးတင်သည့် ပမာဏပေါ်တွင် မူတည်သည်။ ကစားသမားများသည် ခြွင်းချက်စာရင်းဖြင့် ဗီဒီယိုစလော့ဂိမ်းအမျိုးမျိုးရှိ အနိုင်ရရှိမှုများကို လောင်ကြေးတင်နိုင်သည်။ အောက်ပါစာရင်းတွင် လောင်းကြေးတင်ရန် လိုအပ်ချက်များနှင့် ကင်းလွတ်သော ဂိမ်းများ ပါဝင်သည်။

10c Min - European Roulette, 10P Roulette, 12 Number Roulette, 1429 Uncharted Seas, 1524 Golden Quest, 1xEuropean Roulette, 1xMWA, 20 Flaring Fruits, 20 Super Stars, 21 Burn Blackjack, 3 Amigos, 3 Card Blackjack, 3 Card Poker, 3-Hand Casino Hold'em, 3- Hand Casino Hold'em, 300 Carat BJ, 300 Carat European Roulette, 3D Baccarat, 3D Blackjack, 3D European Roulette, 3D Lucky Number, 4 Dragon Kings, 4 of a Kind Bonus Poker, 4H Steam Joker Poker, 5 Flaring Fruits, 50 Flaring Fruits, 6 Bingo, 6 Card Poker, 7 11 21, 7 Days Anotherland, 7 Fruits, 7 Handed Blackjack (European), 7 Handed Blackjack American, 7 Solitaire, 7-UP, 777, 8 Leprechauns: Scratch Card, 88 Bingo 88, 88 Golden 88, 88 Riches, 888 Dragons™, 888 Gems 3x3, 888 Gems Pull Tabs, 8th Wonder, 9 Pots of Gold HyperSpins™, A Christmas Carol, A Night In Paris JP, Ace Bonus, Aces & Deuces Bonus Poker, Aces & Eights, Aces & faces poker, Aces and Eights 1 Hand, Aces and Eights 10 Hand, Aces and Eights 100 Hand, Aces and Eights 5 Hand, Aces and Eights 50 Hand, Aces And Eights Poker, Aces and Faces, Aces And Faces HD, Aces and Faces Poker, Aces&Faces, Acey Deucey, Action!, Africa, After Night Falls, Age of Asgard, Age of Knights, AirCombat 1942, Aladdin's Lamp, Alchemy Blast, Alchymedes, Alien Hunter, Alkemor's Tower, All Aces, All American, All American 4 Hands, All American HD, All American Poker 1 Hand, All American Poker 10 Hand, All American Poker 100 Hand, All American Poker 5 Hand, All American Poker 50 Hand, Allstar Knockout, Alter World, Amaterasu Keno, Amazing Link Riches, American Blackjack, American Gold Poker, American Poker II, American Poker V, American Roulette, American Roulette 3D, American Roulette Gold Series, American Roulette High Stakes, American Roulette Privee, American Roulette Pro, Ancient Magic, Andar Bahar, Andar Nights, Angel & Devil, Animal Fishing, Apollo, Aquarium, Arabeska, Arabian, Arabic Roulette, Argentina League, Argo, Asia Wins, Astro Legends: Lyra & Erion, AstroBoomers: To The Moon!, AstroBoomers: TURBO!, At The Copa, Atlantic City Blackjack, Atlantic City Blackjack Elite Edition, Atlantic City Blackjack Gold, Atlantis, Atlantis Bingo, Atom, Aura of Jupiter, Auto-Roulette, Auto-Roulette La Partage, Auto-Roulette VIP, Avalon Scratch, Awesome Money, Aztec, Baccarat, Baccarat - Punto Banco, Baccarat 777, Baccarat Babes, Baccarat Deluxe, Baccarat Mini, Baccarat No Commission, Baccarat Pro, Baccarat Super 6, Baccarat Supreme, Baccarat Supreme No Commission, Baccarat VIP, Baccarat Wheel, Baccarat Zero Commission, Back Blackjack, Back to the Fruits Respins of Amun Re, Balloon, Balloon Run, Banana Bingo, Bank Job, Bank of Gold, Bank Robbers, Barn Ville, Baron Samedi, Basketball, Basketball Strike,

Battleships, Beauty and the Beast, Bee Fab Pull Tab, Beer Party, Beer Tycoon, Belangkai, Bet Velodrom 3D, Biergarten Fest Scratch Card, Big Apple Wins, Big Win Baccarat, Bikini Party, Billion Llama, Bingo 3, Bingo 37, Bingo 37 Ticket, Bingo 75, Bingo 90, Bingo Bruxaria, Bingo Cientista Doidão, Bingo Gatinho, Bingo Gênio, Bingo Halloween, Bingo Hortinha, Bingo Iglu, Bingo Pilipino, Bingo Pirata, Bingo Pop, Bingo Saga Loca, Bingo Samba Rio, Bingo Señor Taco, Bingo Señorita Calavera, Bingo Soccer, Bingo Trevo da Sorte, Bingole, Bingolícia, Bingote, Birds and Animals, Birds Slot, Birds!, Bit Blackjack, Bit Holdem, Black Beauty, Black Jack, Black Jack 21, Black Jack VIP, Blackjack, Blackjack (3 Hand), Blackjack - Multi-hand, Blackjack - Single Deck™, Blackjack 21 + 3, Blackjack Atlantic City, Blackjack Bonus, Blackjack Classic, Blackjack Classic™, Blackjack Double, Blackjack Double Exposure, Blackjack Double Exposure 3 Hand, Blackjack European, Blackjack Fast , Last updated: June 2022 Blackjack Gold 5, Blackjack High, Blackjack Lucky Sevens, Blackjack Mh, Blackjack Multihand, Blackjack Perfect Pairs, Blackjack Platinum 1, Blackjack Royal Pairs, Blackjack Single Deck, Blackjack Supreme Multi Hand, Blackjack Supreme Single Hand, Blackjack Surrender, Blackjack Switch, Blackjack Touch - Single Deck, Blackjack Vegas Strip, Blackjack VIP, Blackjack Xchange, Blackjack™ , Blazing Fruits, Blazing Fruits 3x3, Blazing Fruits Pull Tabs, Blood Eternal, Blood Queen Scratch, Blood Suckers, Blood Suckers™ , Blossom Wings, Blue Beard, Board Games, Boat Trip Mississippi, Bomb Squad, Bonanza Wheel, Bonus Deuces Wild, Bonus Deuces Wild 1 Hand, Bonus Deuces Wild 10 Hand, Bonus Deuces Wild 100 Hand, Bonus Deuces Wild 5 Hand, Bonus Deuces Wild 50 Hand, Bonus Deuces Wild Poker, Bonus Poker, Bonus Poker 1 Hand, Bonus Poker 10 Hand, Bonus Poker 100 Hand, Bonus Poker 5 Hand, Bonus Poker 50 Hand, Book of Bastet, Book Of Crazy Chicken, Book of Juno, Book Of Keno, Book of Madness, Book of Madness Respins of Amun Re, Book of Oasis, Book of Romeo & Julia, Book of Romeo and Julia Golden Nights, Book of Shadows, Book of Slingo, Book of Win, Books & Bounties, Books & Bulls Golden Nights, Books & Pearls, Books & Temples, Books And Bulls RHFP, Books and Pearls Respins of Amun Re, Booming Bananas, Booming Seven , Booming Seven Deluxe, Boss The Lotto, Boto Bingo, Boxes, Break Da Bank Again Respin, Bubble Mania, Buffalo Spirit 3x3, Buffalo Spirit Pull Tabs, Bull Cards, Bull Fight, Bun in the Oven, Burning Ice, Burning Ice 10, Burning Ice 40, Burning Keno, Burning Pearl Bingo, Cabaret Dancing Bones, Cai Shen Bingo, Cai Shen Fishing, Caishen Dao, Calavera Bingo, Candy, Cappadocia, Captain Domino, Card Roulette, Caribbean Beach Poker, Caribbean Blackjack, Caribbean Hold'em, Caribbean Poker, Caribbean Saga, Caribbean Stud, Caribbean Stud Poker, Carnaval Bingo, Carnaval Forever, Carnaval Scratchcard, Carol Of The Elves, Carousel, Cash Cuisine, Cash or Crash, Casino, Casino Battle, Casino Hold'em, Casino Holdem, Casino Holdem 1, Casino Hold`em, Casino Roulette , Casino Slot, Casino Stud Poker, Casino War, Caterpillars, Cazino Cosmos, Celebrity Zoo Scratch Card, Champions, Champions Bingo II, Champions Ondemand, Charming Wheel, Charms & Clovers, Chefs Menu, Cherry Blast, Cherry Blast Scratch, Cherry Bomb Deluxe, Cherry Cherry Scratchcard, Chicago Bang Bang!, Chicago Nights, Chilli Pop, Chilling Tiger, Christmas Party, Christmas Slot, Chuck a Luck, Circus, Circus Bingo, City Slot, Classi Keno, Classic 1, Classic 2, Classic Blackjack, Classic Blackjack Gold Series, Classic Cars Deluxe, Classic Mario, Classico, Coils of Cash, Coin Conqueror, Coin Field, Coin Vault, Coins, Color Champion, Colours, Cool Buck - 5 Reel, Copa Libertadores, Cops & Robbers, Cosmic Crystals Scratch, Courier Sweeper, Cowboy, Craps, Crazy Mice, Crazy Monkey, Cricket X, Crown & Anchor, Crypto Mania Bingo, Crystal Ball Golden Nights, Crystal Ball Red Hot Firepot, Crystal Burst XXL, Cup Cakes, Cupid's Scratch, Curious Machine Plus, Cute Cats, Cutie Cat, Cutie Cat Crazy Chicken Shooter, Cyber Catz: Scratch Card, Dark, Dark 100, Dark Joker Rizes, Dark Vortex, Darts 180, Dashing Derby, Dazzling 7, Dead or Alive™ , Delighted Dragon, Deuces & Jokers, Deuces and Joker, Deuces Wild, Deuces Wild 1 Hand, Deuces Wild 10 Hand, Deuces Wild 100 Hand, Deuces Wild 4 Hands, Deuces Wild 5 Hand, Deuces Wild 50 Hand, Deuces Wild HD, Deuces Wild Video Poker, Deutsches Roulette, Diamond, Diamond Deal, Diamond Rich Life 3x3, Diamond Rich Life Pull Tabs, Diamond Valley, Diamonds, Diamonds are Forever 3 Lines, Dice, Dice Bingo, Disc of Athena, Disco Keno, Disco Night, Disco Spin 3x3, Disco Spin Pull Tabs, Divine Fire, Dog 6 H.Odds, Dog H.Odds On Demand, Dog Racing, Dogs 3D, Domino QiuQiu, Donut City, Donut Rush, Double Aces & Faces, Double Bonus, Double Bonus Poker, Double Bonus Poker 1 Hand, Double Bonus Poker 10 Hand, Double Bonus Poker 100 Hand, Double Bonus Poker 5 Hand, Double Bonus

Poker 50 Hand, Double Bonus Poker HD, Double Double Bonus, Double Double Bonus Poker, Double
Last updated: June 2022 Double Bonus Poker 1 Hand, Double Double Bonus Poker 10 Hand, Double
Double Bonus Poker 100 Hand, Double Double Bonus Poker 5 Hand, Double Double Bonus Poker 50
Hand, Double Dragons, Double Exposure, Double Exposure Blackjack mh, Double Joker, Double Joker
Poker HD, Double Your Dough, Dr. Jekyll & Mr. Hyde, Draculars Blood Bank Scratch, Dragon Dance,
Dragon Fishing, Dragon Fishing II, Dragon Kings™, Dragon Master, Dragon Of The Princess, Dragon
Scrolls, Dragon Tiger, Dragon's Cave, Dragons Tomb, Draw High Low, Duck Shooter, Duck Shooter
Crazy Chicken Shooter, Duobao Baccarat, Dwarf's Gold, Dynamic Paytable Roulette, E-Bingo, E.T.
Races, E.T.Races, Easter Island, Easter Island 2, Easter Pick, Egg Hunter, EggOMatic™, El Porko
Mafioso, Elephant Scratchcard, Elite of Evil: The First Quest, Elusive Gonzales, England League,
England League Ondemand, English Fast League, English Soccer, Epic Gems, Escape from Alcatraz,
Euro Cup 2020, Euro Cup 2020 Ondemand, Euro League Legends, Euro Roulette, Euro Twins Roulette,
European Blackjack, European Blackjack Elite Edition, European Blackjack Mh, European Roulette,
European Roulette Christmas Edition, European Roulette Dark Mode, European Roulette Gold Series,
European Roulette High Stakes, European Roulette Low Stakes, European Roulette Pro, European
Roulette Small Bets, European Roulette VIP, Evolution, Explodiac Red Hot Firepot, Explosive Cocktail,
Exposure Blackjack, Extra Bingo , Extra Clovers, Extreme, Extremely Rich, Ez2 Lotto, F777 Fighter, Fa-
Fa Twins , Faces & Deuces, Faerie Spells™, Fair Roulette, Fair Roulette Privee, Fair Roulette Pro, Fall
of the Beast, Fan Tan, Fancy Fruits Crazy Chicken Shooter, Fancy Fruits Golden Nights, Fancy Fruits
Respins of Amun Re, Fancy Fruits RHFP, FanTan, Fashion, Fashion TV Nations League, Fervent
Diamond, Fervent Diamond Nudge, Fire & Steel, Firefly Keno, Firestorm Bingo, Firing Hot, First Person
American Roulette, First Person Baccarat, First Person Blackjack, First Person Craps, First Person
Dragon Tiger, First Person Dream Catcher, First Person Football Studio, First Person Golden Wealth
Baccarat, First Person Lightning Baccarat, First Person Lightning Roulette, First Person Mega Ball, First
Person Roulette, First Person Blackjack, Fish Prawn Crab, Fish-Prawn-Crab Dice, Fishermen Gold,
Fishing Expedition, Fishing God, Fishing Kingdom, Fishing War, Five Aces, Five Ball Fiesta, Five
Dragons Fishing, Five Hand Vegas Blackjack, Five Hand Vegas Blackjack V2, Flame Roulette, Flash
Winnings, FLG Game, Fly Jet, Fly Piggy Fly, Football, Football 3x3, Football Bet, Football Hub, Football
League Round, Football Penalty Duel, Football Pro Scratchcard, Football Slot, Football Streak, Football
Strike, Force Of Dragon, Forest Animal, Forest Party, Forever Diamonds, Fort Brave, Fortuna, Fortune,
Fortune 18, Fortune black, Fortunes, Four Aces, Four Seasons, Frankenslot's Monster, Freecell,
Freeway Poker, French Keno, French Roulette, French Roulette Privee, French Roulette Pro, Frenzy
Discs: Twin Numbers, Frog Creek, Fruit, Fruit Bat Crazy™, Fruit Casino, Fruit Casino 3x3, Fruit Casino
Pull Tabs, Fruit Cocktail, Fruit Fashion, Fruit Heat, Fruit Love, Fruit Mania, Fruit Mania Golden Nights,
Fruit Punch Up, Fruit Rush, Fruit Scapes, Fruit Scapes 3x3, Fruit Scapes Pull Tabs, Fruit Snapz,
Fruitoids, Fruitomatic, Fruits Bar, Fruits Bar Pull Tabs, Fruits Fortune Wheel, Fruits Fortune Wheel 3x3,
Fruits Fortune Wheel Pull Tabs, Fruitsie, Fruity Flurry, Fruity Taste, Fun Fruit, Gagarin-61, Galaxy,
Galaxy Roulette, Gambeta Bingo, Gangsters, Gates of Persia, Gem Fishing, Gem Riches, Gem
Roulette, Genie Wishes, Germany League, Germany League Ondemand, Ghost Pirates™, Gifts of
Ostara Scratch, Giovanni's Gems, Global American Roulette, Global Bet, Global Euro Roulette, Global
Poker Roulette, Go Go Magic Cat, Go Go Magic Dog, Go Gold Fishing 360, Goal, Goal Football League
Round - Italian, Goal Football League Round - Spanish, Goblin Run, Gods Slash Fish, GodzFishing, Gold
and Money, Gold Bars & Rounds, Gold Cai-Shen Fishing, Gold Cai-Shen Fishing 2, Gold Canyon™, Gold
Digger: Mines™, Gold Dragon 360, Gold Rooster Lottery, Gold Roulette , Goldaur Last updated: June
2022 Guardians, Golden Chip Roulette, Golden Clover, Golden Crab, Golden Dragon, Golden Dragon
Club, Golden Egg Keno, Golden Egg Of Crazy Chicken, Golden Egg of Crazy Chicken Crazy Chicken
Shooter, Golden Garuda, Golden Girls, Golden Hook™, Golden Joker Dice, Golden Lemon, Golden
Lemon Deluxe, Golden Lucky Cat, Golden Potion, Goldfire 7s, Good Girl/Bad Girl, Gorgeous Diamond,
Gorgeous Diamond 3x3, Grand Crown, Grand Riches, Great Warrior, Greedy Goblins, Green Grocery,
Greyhound Races, Greyhound Streak, Greyhounds, Greyhounds Ondemand, Guess Train, Gypsy Rose,
Hallow Pick, Halloween, Halloween Keno, Halloween Lotto, Halloween Money, Halloween Scratch Card,

Halloween Slot, Happy 10, Happy Beast Cards, Happy Birds, Happy Cards, Happy Holidays Scratch, Happy Lottery, Happy New Year, Haunted Money, Haunted Money 3x3, Haunted Money Pull Tabs, Havana Club, Heads & Tails, Heads and Tails, Heads and Tails XY, Heart Of Princess, Hearts, Hearts of Three, Hellfire, Hi-Lo Blackjack, Hi-Lo Switch, High Hand Holdem Poker, High low, Highway Stars, Hilo, HiLo Gambler, Hockey, Holdem Poker, HollyWood Bingo, Holmes & The Stolen Stones, Holmes and the Stolen Stones, Horse 6, Horse 6 Ondemand, Horse Racing Real, Horse Racing Roulette, Horse Racing Virtual, Horses 10 Flat, Horses 10 Flat Ondemand, Horses 10 Sprint, Horses 10 Sprint Ondemand, Horses 12 Flat, Horses 12 Sprint, Horses 6 H. Odds, Horses 6 H. Odds Ondemand, Horses 8 Flat, Horses 8 Flat Ondemand, Horses 8 Sprint, Horses 8 Sprint Ondemand, Horses Streak, Horseshoe, Hot Fruits Wheel, Hot Fruits Wheel 3x3, Hot Fruits Wheel Pull Tabs, Hot Keno, Houdini, Huaguoshan Legends, Hugo 2, Hyper Burst, Immortal Romance, In Between Poker, Infinitely Hot, Instant Bingo, Instant Football, Instant Greyhounds , Instant Horses, Instant Speedway, Instant Trotting, Instant Velodrome, Irish Charms, Irish Story 3x3, Irish Story Keno, Irish Story Pull Tabs, Island 2, It Came From Venus JP, Italia 3x3, Italia League, Italian Fast League, Italian Roulette, Italian Soccer, Italy League Ondemand, Jack Hammer 2: Fishy Business™, Jack Hammer™, Jackpot, Jackpot 6000™, Jackpot Cherries, Jackpot Poker, Jackpot Roulette, Jackpot Stud Poker, Jacks or Better, Jacks or Better 1 Hand, Jacks or Better 10 Hand, Jacks or Better 100 Hand, Jacks or Better 4 Hands, Jacks or Better 5 Hand, Jacks or Better 50 Hand, Jacks or Better Double Up, Jacks Or Better HD, Jacks Or Better Poker, Jacks or Better Saloon, Jade Butterfly™, James Cook, JetX, JetX 3, Jewel, Jingle Up, Jogo Do Bicho, Joker Dice, Joker Factor, Joker Poker, Joker Poker 100 Hand, Joker Poker 4 Hands, Joker Poker Aces HD, Joker Poker Kings HD, Jokerizer, Joker´s Wild, Jolly Poker, Just a bingo, KA Fish Hunter, Kawaii Kitty, Keno, Keno Deluxe, Keno Fortunes, Keno Live, Keno Neon, Keno Night, Keno Pop, Keno Rush, Keno T+, Keno Universe, Keno Vegas, Keno80, King & Queen, King Octopus, King of Fruits, King of Jumping Scratch, King of Jungle, King of the Jungle, King Of The Jungle Golden Nights, Kingly Crown, Kitten Rest, Kitty Cash, Kitty Cash Scratch, Kitty Puzzle, La Dolce Vita, La Dolce Vita Golden Nights, La Dolce Vita RHFP, Land Of Heroes, Land of Ozz, Las Vegas, Lava Lions, Le Kaffee Bar, Legend of Erlang, Legend Of The Nile™, Let It Ride Poker, Let's Enhance, Libertadores Ondemand, Lightning Joker, Lightning Lucky Six, Lightning Roulette, Limbo Cat, Limoncello, Live Lotto, Live Roulette, Live Slots, Livegames 37, Locomodin, London Hunter, Loot or Boot, Lost Treasure, Lost Vegas Zombies Scratch, Lottery Wheel, Lotto Lucky, Lotus Love, Love Magic, LoveYa, Low Roulette, Lucky 3, Lucky 5, Lucky 7, Lucky 7 Blackjack, Lucky Card, Lucky Cat Blackjack, Lucky Christmas, Lucky Clover, Lucky Coin, Lucky Coins, Lucky Day: Cheltenham Champions, Lucky Day: Christmas Cashcade, Lucky Day: Eggstravaganza, Lucky Day: Football Gold, Lucky Day: Mega Halloween, Lucky Day: Summer Spike, Lucky Drink, Lucky Drink In Egypt, Lucky Green 777, Lucky Keno, Lucky Ocean, Lucky Pigs, Lucky Riches Hyperspins, Lucky Roulette, Lucky Sevens, Lucky Six , Lucky Spin European Roulette, Lucky Tanks, Lucky Trick Pull Tabs, Lucky Wheel, Lucky X, Ludo, Last updated: June 2022 LUX Roulette, Luxor Scratch, Luxurious World, Luxury Lux, Maaax Diamonds Golden Nights, Mafia: Syndicate, Magic, Magic Garden, Magic Garden 10, Magic Garden 40, Magic Luck, Magic of Christmas, Magic Poker, Magic Rush Deluxe, Magic Rush Win, Magic Shoppe, Magic Stone, Magic Wheel, Magnificent Fruits, Magnify Man, Mahjong, Majesty Fruits, Marswood Party, Martians Attack, Match Day, Match Mania, Max Car Motor Racing, Maxi Roulette, Maya Mystery, Mayan Fire, Mega, Mega Gems, Mega Glam Life, Mega Jack HD, Mega Joker, Mega Love, Mega Score, Megamoney, Mehen, Melbet European Roulette, Mermaid Hunter, Mighty Dragon, Million Coins Respin, Mine Field, Miner Babe, Mines, Minesweeper XY, Mini Roulette, Moirai Blaze Scratch, Money Matrix, Money Tree, Money Wheel, Monkey Mania, Monster Blast, Monster Legend, Monsters, Monsters' Scratch, Moon Stone, More Cat Mania, More Gold Diggin', More Or Less, Motorbike V2 Ondemand, Motorbikes, Mr Chu Tycoon, Mr. Vegas, Muertitos, Muertitos: Video Bingo, Multi Hand Atlantic City Blackjack, Multi Hand Classic Blackjack, Multi Hand European Blackjack, Multi Hand Vegas Downtown Blackjack, Multi Hand Vegas Single Deck Blackjack, Multi Hand Vegas Strip Blackjack, Multi-Hand Blackjack, Multi-Hand Blackjack V2, Multifire Roulette, Multihand - Jacks or Better Poker, Multihand Blackjack, Multihand Blackjack Pro, Multiplayer Bull Cards, MWA, Mysteries of the East, Nang Kwak, Nascar Streak, Nektan Blackjack, Nektan Roulette, Neon Jungle Scratch, Neon

Keno, Neon Roulette, Neon Shapes, Neptune Treasure Bingo, Nerves of Steel, New Triple, New Triple HD, Next Six, Night Wolves, No Commission Baccarat, No Zero Roulette, Nordic Quest, Number Bonus, Number Game, Nuwa, Oasis Poker, Oasis Poker Classic, Ocean Pearl, Ocean Ruler, Ogre Empire, Old Fisherman, Ole Bingo, Olympus Treasures, One More Poker, Oracle Real Casino Roulette, Orient Express, Ozwin's Jackpots, Pachinko, Pachinko 2, Pachinko 3, Pai Gow, Pai Gow Poker, Paint Scratch, Paris Nights, Partick's Pick, Party Pop, Patrick's Magic Field, Penalty, Penalty Series, Penalty Shoot-Out, Penguin City, Persian Nights, Phantom's Mirror, Pharaoh's Riches, Pharaoh's Riches Golden Nights, Pharaoh's Riches RHFP, Pharaoh, Pharaoh, Phoenix's Fruits, Pick Your Way to a Winner, Piggy Bank, Piggy Bank Scratch, Piggy Picker, Pinocchio, Pip's Quest, Pirate 21, Pirate Cave, Pirate Cave 3x3, Pirate Cave Pull Tabs, Pirate Island, Pirates Bay, PK10, Planet 67, Planets, Platinum Bullions, Platinum Hounds, PlingoBall, Plinko, Plinko XY, Pok Deng, Poke The Guy, Poker King, Poker Race, Poker Roulette, Poker Teen Patti, Pompeii, Pontoon, Pontoon 21, Pop 'til You Drop, Portomaso Real Casino Roulette 2, Poseidon's Secret, Power Balls (CD), Power Balls Light, Prehistoric Story, Premier Blackjack with Lucky Lucky™, Premier Blackjack with Side Bets, Princess of Swamp, Pro-Pong Table Tennis, Pull A Cracker, Pull Tab Cashing Rainbows, Pull Tab Go Wild on Safari, Pull Tab Hot Cross Bunnies, Pull Tab Jewellery Box, Pull Tab Shore Thing, Pull Tab Sunset Reels, Pumpkin Patch, Pumpkin Win, Puppy Payday Scratch, Purple Brilliant, Pyramid, Pyramid Treasures, Queen of Gold™, Racing Dogs, Racing Horses, Raid the Piggy Bank, Rainbow 3x3, Rainbow Blackjack, Rainbow Wilds Scratch, Ramses Book Golden Nights, Ramses Book Respins of Amun Re, Ramses Book RHFP, Rasta Bingo, ReTrigger Happy Pull Tab, Real Christmas Roulette, Real Fighting, Realistic Roulette, Red Card, Red Chilli Luck, Red Dog, Red Hot Sevens, Red Hot Sevens Pull Tabs, Red Queen, Red Queen Blackjack, Red Square Games, Reel Extreme, Reel Gems, Reel Gems Deluxe, Reel Hot Respin™, Reel Riches, Reel Steal™, Reels of Wealth, Retro Reels, Retro Solitaire, Rich Life, Rich Life 3x3, Rich Life Pull Tabs, Riches, Ride 'Em Poker, Ride'm Poker, Rio Bingo, RNG-WAR, Roasting Hot, Roasting Hot 100 Lines, Roasting Hot 40, Robin Hood: Shifting Riches™, Rock VS Paper: Vikings Mode, Rocket Dice, Rocket Dice XY, Rocky Mocky, Roll To Luck, Roman Legion Extreme Red Hot Firepot, Roman Legion Golden Nights, Romance of the Three Kingdoms, Romeo, Rooftop Fight, Roulette, Roulette Last updated: June 2022 Advanced, Roulette Adviser, Roulette American Pro, Roulette Classic, Roulette Common Draw 12 Numbers, Roulette Euro Pro, Roulette Grand Croupier, Roulette Grand Croupier Chiquito, Roulette Grand Croupier Rebeca, Roulette Royal, Roulette Silver, Roulette Single Zero Roulette, Roulette with track, Roulette X2, Roulette X5, Roulette – American, Roulette™, Royal Court, Royal Riches, Royal Seven Golden Nights, Royal Seven Ultra, Royal Seven XXL, Royal Wealth, Royal Wins, Run Amuck, Russian Keno, Russian Poker, Safari Sam, Saloon, Samurai, San Gong, Santa's Village, Santa's Wild Pick, Santa's Workshop, Sapphire Roulette, Savanna Moon, Scalding Hot, Scarab Treasure, Scout Gaming, Scratch Dice, Scratch Match, Scratchy Bit, Scroll Of Anubis, Scrooge, Scudamore's Super Stakes™, Seasons, Secret Agent, Secret Cupcakes, Secret of the Stones, SEDIE, Sequential Royal, Sevens, Sevens & Books, Sevens Fire, Sheriff Jack, Shogun Secret Crazy Chicken Shooter, Showball 3, Showdown, Showhands, Si-Xiang Scratch, Sibyl, Sic Bo, Sic bo 888, Sic Bo Dragons, Sic-Bo, Sicbo, Sicbo Australia, Signs Of Fortune, Simply The Best, Sin City Nights, Single Deck Blackjack, Single Deck Blackjack Elite Edition, Single Deck Blackjack Gold Series, Single Deck Blackjack Mh, Single Hand Blackjack, Siren's Kingdom Scratch, Six Card Charlie Blackjack, Six Shooter, Sizzling Crown, Sizzling Crown Pull Tabs, Slice And Dice, Slingo Advance, Slingo Ante Up, Slingo Berserk, Slingo Big Wheel, Slingo Cascade, Slingo Classic 20th Anniversary, Slingo Fire & Ice, Slingo Fluffy Favourites, Slingo Lightning, Slingo Lucky Larry's Lobstermania, Slingo Lucky Streak, Slingo Reel King, Slingo Reveal, Slingo Showdown, Slingo Starburst, Slingo Wild Adventure, Slingo Xing Yun Xian, Slot Car Races, Slot It In!, Slots Angels, Snack Blast, Snakes And Ladders, Snow Scratcher, Solar Goddess, Solitaire, Space Cat, Space Cowboy, Space Force, Space Hunters: Scratch Card, Space XY, Spaceship, Spain League, Spain League Ondemand, Spanish Fast League, Speed Cricket Baccarat, Speedway, Speedway Ondemand, Spider Solitaire, Spin 2 Wheels, Spin 2 Win, Spin 2 Win American, Spin 2 Win Royale, Spin 2 Win Royale American, Spin and Win, Spin Dizzy Pull Tab, Spin Payday, Spin X, Spina Colada, Spinball, Spinfinity Man, SpinLotto Scratch, Spino Greyhounds, Spino Horses, Spinola Lottery, Spooky

Scary Scratchy, Sport Slot, Squeaky Blinders, Stack'em Scratch, Stacks of Jacks, Stampede, Stardust, Steam Joker Poker, Sticky Diamonds, Sticky Diamonds RHFP, Stuffed with €100s, Sugar Pop, Sugar Pop 2™, Sumi-e, Summer Cocktail, Summer Scratch, Sunny Shores, Suntechnik Classic, Super 6, Super 7 Blackjack, Super Baccarat, Super BarX Pull Tab, Super Bola, Super Duper Cherry, Super Duper Cherry RHFP, Super Fast Hot Hot Respin, Super Graphics Upside Down Pull Tab, Super Keno, Super Las Vegas HD, Super Lucky Reels, Super Mask, Super Multitimes Progressive HD, Super Sevens, Super Shamrock, Super Super Fruit, Super Video Poker, Super7, Superb Keno, Swedish Roulette, Sweet Alchemy Bingo, Sweet Candy Slot, Tai Xiu, Take 5, Take 5 Golden Nights, Take 5 RHFP, Taxi Movida, Teen Patti, Teen Patti Face Off, Temple Stacks: Splitz™, Tennis, Tens or Better, Tens or Better 1 Hand, Tens or Better 10 Hand, Tens or Better 100 Hand, Tens or Better 5 Hand, Tens or Better 50 Hand, Tens Or Better HD, Texas Hold'em Bonus, Texas Hold'em Poker, Texas Hold'em Poker, Texas Hold'em, Texas Hold'em Poker 3D, Thai HiLo, The Alchemist, The Angler, The Book Beyond, The Charm of Cleopatra, The Curious Cabinet Scratch, The Dark Joker Rizes, The Deep Monster, The Dollar Game, The Expandable, The Exterminator, The Ghost Walks, The Glam Life, The Gold of Poseidon, The Golden Owl of Athena™, The Harvest Wheel, The Incredible Balloon Machine, The Kingdom Of The Elves, The Land Of Heroes Golden Nights, The Link Scratch, The Moneymania, The One Armed Bandit, The Pesos game, The Saloon HD, The Shield of Zeus, The Slotfather JP, The Slotfather: Part II, The Smart Rabbit, The Thimbles, The Topsy Tourist, The True Sheriff, The Wish Master™, Thimbles, Three Card Poker, Three Card Poker Deluxe, Three Card Last updated: June 2022 Rummy, Three Cards, Thrones Of Persia, Tiger Scratch, Tiger's Claw, Tomatina Bingo, Top Secret, Tower of Power, Treasure Island, Treasure of Horus Scratch, Treasure Room, Treasure Tombs, Tree of Fortune, Trevo da Sorte Scratch Card, Trey Poker, Triple 7, Triple Bonus, Triple Bonus HD, Triple Bonus Poker, Triple Double Bonus Poker, Triple Edge Poker (Three Card Poker), Triple Tigers™, Troll Dice, Tron Race, Tropical Fruitsie, Turbo 90, Turbo Keno, Turbo Poker, Turbo Roulette, Turkish Blackjack, Turkish Roulette, Turtle and Phoenix, Tut's Twister, Tutan keno, TV Roulette, Tycoons, Ultimate Baccarat, Under the Bed, Undersea Battle, Untamed - Giant Panda, Upper Hot, Valley of Pharaohs, Valley Of The Gods, Valley Of The Gods 2, Vampire The Masquerade - Las Vegas, Vampires, Vegas, Vegas 2, Vegas Downtown Blackjack, Vegas Single Deck Blackjack, Vegas Strip Blackjack, Vegas Strip Blackjack Elite Edition, Vegas Strip Blackjack Gold Series, Vegas VIP Gold, Vegas Wins, Victorious™, Video Poker Jacks or Better, Viking, Viking Runecraft Bingo, Viking Voyage™, Viking Wilds Scratch, Vikings Go Berzerk, Vikings go to Hell, Village Fun, Violet Vacation, VIP Keno, VIP Roulette, Virtual Baccarat, Virtual Burning Roulette, Virtual Challenge Cup, Virtual Classic Roulette, Virtual Cup, Virtual Euro Trophy, Virtual Football, Virtual Football Cup, Virtual Football Pro, Virtual Golf, Virtual Greyhound Races, Virtual Horse Races, Virtual Motorcycle Speedway, Virtual Racing, Virtual Roulette, Virtual SicBo, Virtual Soccer, Virtual Tennis, Wai-Kiki Scratch, Walking Death, War, Way of the Warrior: Scratch Card, Wealth Club, Weekend In Vegas, Western Jack, Wheel of Africa, Wheel of Fortune, Wheel of Fruits, Wheel of Hounds, Wheel of Monsters, Wheel of Steal, Wheel of Winners, Wheely Wheely Big, Wicked Circus, Wild Bonus Re-Spins, Wild Extra Cats, Wild Heroes, Wild Jester, Wild Orient, Wild Pops, Wild Rapa Nui, Wild Robo Factory, Wild Rubies Christmas Edition, Wild Rubies Golden Nights, Wild Rubies Red Hot Firepot, Wild Spin, Wild Texas, Wild Water King, Wild West, Wildlife 2, Wilds Gone Wild, Win Blaster, Win Shooter, Windjammer, Winter Night, Winterberries, Wolf Hunters, Won Won Catching, World Cup, World Cup Keno, World Cup Ondemand, World Football, World Hockey League, World of Fruits, World War, XKeno, Xmas 3x3, Xmas Keno Cat, Xmas Luck, XXXtreme, Yak Yeti & Roll™, YaSunHi, Yatzy, Yukon 21, Zeppelin, Zodiac Signs, Zombie Hoard, Zombie Moon, Zombie Party, Zoom Roulette

26.3. အမှားများ သို့မဟုတ် လွဲချော်မှုများ

1. လောင်းကစားရုံမှ အသုံးပြုထားသော ဆော့ဝဲလ်နှင့် ဟာဒ်ဝဲလ်နှစ်ခုစလုံးသည် စတင်ချွတ်ယွင်းလာပါက၊

လောင်းကစားရုံသည် ပြဿနာကို ဖြေရှင်းရန် သဘာဝကျသော ကန့်သတ်ချက်များအား ကျင့်သုံးရန်နှင့် တတ်နိုင်သမျှ ၎င်း၏အကျိုးဆက်များကို ဖြေရှင်းပါမည်။ ဤပြဿနာအမျိုးအစားသည် အတိုင်းအတာတစ်ခုအထိ ဂိမ်းတစ်ခုကို နှောင့်ယှက်ပါက၊ ဖောက်သည်သည် ထိုအချိန်အတွင်း ဂိမ်းကို မစတင်နိုင်ပါ။ ပြန်မရနိုင်သော ဒေတာဆုံးရှုံးမှု မခံရဘဲ ၎င်းသည် အနှောင့်အယှက်ခံရနိုင်သည်။ လောင်းကစားရုံသည် အလုံလောက်ဆုံး၊ အသင့်တော်ဆုံး နှင့် ထိုအခြေအနေ (ဖောက်သည်၏ နောက်ဆုံးအလောင်းအစားများကို ဆာဗာတွင် မှတ်တမ်းမသွင်းမီနှင့် နည်းပညာပြဿနာ မဖြစ်ပေါ်မီ၊ ဤကန့်သတ်ချက်များသည် ဖောက်သည်၏ အကောင့်လက်ကျန်ငွေကို ယခင်အခြေအနေအတိုင်း သိမ်းဆည်းရာတွင် အကျိုးဝင်နိုင်ပါသည်။) ကိုင်တွယ်နိုင်ရန် မူဝါဒများကို ဆက်လက်လုပ်ဆောင်ပါမည်။

2. နည်းပညာချွတ်ယွင်းချက်၏ ရလဒ်အဖြစ်၊ ပေးငွေတစ်ခုခုသည် ဖောက်သည်၏ အကောင့်သို့ ထည့်သွင်းပါက၊ သူ/သူမသည် ထိုပေးငွေများဖြင့် အလောင်းအစားတင်သည် သို့မဟုတ် ထိုပေးငွေဖြင့် လောင်းကစားရုံက ရရှိသော ဂိမ်းများတွင် တစ်နည်းနည်းဖြင့် ပါဝင်သည်။ လောင်းကစားရုံသည် ထိုအလောင်းအစားများကို ပယ်ဖျက်ရန်နှင့် ဖယ်ရှားရန် အခွင့်ရှိသည်။ လောင်းကစားရုံသည် ထိုပေးငွေမှအစပြုသော အနိုင်ရရှိမှုတစ်ခုခုကို ထိန်းချုပ်ထားရန် အခွင့်ရှိသည်။ လောင်းကစားရုံသည် ထိုအလောင်းအစားများ သို့မဟုတ် ဂိမ်းများ၏ ရလဒ်အဖြစ် ရရှိထားသော အနိုင်ရရှိမှုများကို ပေးချေသောအခါ၊ လောင်းကစားရုံတွင် ၎င်းတို့ကို ပြန်လည်ရရှိရန် ဖောက်သည်ကို တောင်းဆိုရန် အခွင့်အရေးရှိသည်။
3. ဖောက်သည်သည် အင်တာနက်မှ ပေးသော ဝန်ဆောင်မှုများသို့ ဝင်ရောက်အသုံးပြုသောအခါ၊ သူ/သူမသည် ၎င်းကို အပြည့်အဝ နားလည်သင့်သည်-
 - ဖောက်သည်သည် စနစ်ပြဿနာများ၊ ဝန်ဆောင်မှု ချွတ်ယွင်းချက်များ၊ အပြစ်အနာအဆာများ၊ သို့မဟုတ် အခြားအမျိုးအစားတစ်ခုခု၏ ချွတ်ယွင်းချက်များကို ရင်ဆိုင်ရနိုင်ဖွယ်ရှိသည်။ ဖောက်သည်သည် နည်းပညာပြဿနာများကို ရင်ဆိုင်ပါက၊ အီးမေးလ်မှတစ်ဆင့် လောင်းကစားရုံ၏ ပံ့ပိုးကူညီမှုဝန်ဆောင်မှုသို့ ဆက်သွယ်သင့်သည်။
 - အရှိန်တစ်ခုဖြင့် လုပ်ဆောင်ထားသော ပရိုမိုးရှင်းရှိ ဖောက်သည်၏ အောင်မြင်မှုအတွက်၊ ကုန်သည်အပြင် အင်တာနက်သို့ သူ/သူမ၏ ချိတ်ဆက်မှုအရည်အသွေးတို့ကို အသုံးပြုထားသော ကိရိယာပေါ်တွင် မူတည်ပြီး တိုက်ရိုက် ဆက်နွှယ်နိုင်သည်။
 - ဂိမ်းအပြင် ပရိုမိုးရှင်းတို့နှင့် ပတ်သတ်သော ခြွင်းချက်မရှိသည့် စည်းမျဉ်းများအားလုံးကို ပံ့ပိုးရရှိနိုင်သည်။ အချိန်မရွေး၊ ဖောက်သည်သည် ၎င်းကို သုံးသပ်ပြီး ပြန်လည်သွားရောက်ကြည့်ရှုနိုင်သည်။ ဖောက်သည်များ ဂိမ်းစတင် မကစားမီနှင့် လောင်းကစားရုံမှ ရရှိနိုင်သော ဝန်ဆောင်မှုများကို အသုံးမပြုမီ ၎င်းတို့သည် ဖောက်သည်အား အလုံးစုံကို အာရုံတစိုက် ဖတ်ရှုရန် တိုက်တွန်းပါသည်။
4. ဖောက်သည်သည် တိုက်ရိုက်ပွဲစဉ်နှင့်ပတ်သတ်သော အလောင်းအစားတစ်ခုကို တင်ရာတွင်၊ ဤဖောက်သည်သည် အနေအထားအမှန် သို့မဟုတ် ကြည့်ရှုရန် နေရာတစ်ခုတွင် မရှိနိုင်ပါ သို့မဟုတ်ပါက သက်ဆိုင်ရာအချိန်လွတ်အတွင်း ဤပွဲစဉ်နှင့်ပတ်သတ်သော နောက်ဆုံးအချက်အလက်များကို ရရှိနေခြင်း ဖြစ်သည်။ လောင်းကစားရုံသည် ဆုံးရှုံးမှုတစ်ခုခုအတွက် တာဝန်မရှိနိုင်သည့်အပြင် ထိုပွဲစဉ်များ အကျိုးဝင်သော ဒီဂျစ်တယ်ဒေတာထုတ်လွှတ်ခြင်းနှင့် ပတ်သတ်သည့် နှောင့်နှေးမှုရလဒ်တစ်ခုဖြစ် ကျရောက်လာသော ဆုံးရှုံးမှုတစ်ခုခုအတွက် လျော်ကြေးရရှိရန် မျှော်လင့်မထားသင့်ပါ။
5. လောင်းကစားရုံမှ ရရှိနိုင်သော ဂိမ်းတစ်ခုခုကို ကစားရန် စတင်ခြင်းဖြင့်၊ ဖောက်သည်သည် အင်တာနက်သို့ သူ/သူမ၏ ချိတ်ဆက်မှုအရည်အသွေးနှင့် အမြန်နှုန်းအပြင် နည်းပညာအခြေအနေ၊ အင်တာနက်သို့ ဝင်ရောက်အသုံးပြုရန် အသုံးပြုထားသော ကိရိယာ၏ စွမ်းရည်တို့အတွက် တစ်ဦးတည်းကိုယ်တိုင် အပြည့်အဝ တာဝန်ယူလက်ခံပါသည်။ လောင်းကစားရုံသည် ၎င်းတို့၏ အင်တာနက်ဝန်ဆောင်မှုပေးသူများ သို့မဟုတ် တယ်လီကွန်း ပံ့ပိုးပေးသူများကြောင့် ဖောက်သည်က ကျခံရသော (ဝန်ဆောင်မှုပြဿနာ၏

ရလဒ်၊ ဆိုးဝါးသော ချိတ်ဆက်မှု၊ အားနည်းသော အချက်ပြမှု၊ ဝန်ဆောင်မှု ဆုံးရှုံးမှု၊ သို့မဟုတ်ပါက) ဆုံးရှုံးမှုတစ်ခုအတွက် တာဝန်ယူမှုတစ်ခုခုကို အတိအလင်း ငြင်းပယ်ပါသည်။

26.4. ပွဲပျက်စေသော အဖြစ်အပျက်ကြီးများ

1. အကျိုးအကြောင်းသင့်ပြီး ထိန်းချုပ်နိုင်စွမ်းထက် ကျော်လွန်သော ပွဲစဉ်တစ်ခုခုမှ ထိုအခြေအနေ ထွက်ပေါ်လာပါက၊ လောင်းကစားရုံသည် လုပ်ဆောင်ရန် ပျက်ကွက်ခြင်းအတွက် သို့မဟုတ် ၎င်းတို့၏လုပ်ဆောင်ချက်များနှင့် ဤ T&C မှ သဘောတူရန်တောင်းဆိုထားသော ပြဌာန်းချက်များကို လုပ်ဆောင်ရန် နှောင့်နှေးခြင်းအတွက် တာဝန်မယူနိုင်ပါ။ သို့မဟုတ် မည်သည့်နည်းနှင့်မျှ တာဝန်မရှိပါ။ ဤပွဲစဉ်များတွင် ကန့်သတ်ချက်မရှိသော လောင်းကစားရုံနှင့် ဖောက်သည်အပေါ်မူတည်၍ တယ်လီကွန်း ကွန်ရက်နှင့်ပတ်သတ်ရာ အနှောင့်အယှက်များနှင့် နည်းပညာပြဿနာများ၊ လျှပ်စစ်မီးရရှိရေးကိစ္စ၊ PC များ၊ စမတ်ဖုန်းများ၊ တက်ဘလက်များနှင့်ပတ်သတ်သော ကိစ္စများ၊ သို့မဟုတ် ပြင်ပအဖွဲ့အစည်းများကြောင့် ဖြစ်သော အခြားအသေးစားပရိုဂရမ်များ၊ မီး၊ မုန်တိုင်းနှင့် လျှပ်စီးလက်ခြင်း၊ ပေါက်ကွဲခြင်းများ၊ ရေကြီးခြင်း၊ အလွန်အကျွံနှင့်ကျခြင်းနှင့် အခြားရာသီဥတုအခြေအနေများ၊ သပိတ်မှောက်ခြင်း၊ အဓိကရုဏ်းများ၊ ပိတ်ဆို့ခြင်းများ၊ အာဏာဖိဆန်မှုများ၊ ပြည်သူလူထု၏အုံကြွဆူပူမှုများ၊ စစ်တပ်၏ လုပ်ဆောင်ချက်များ၊ သို့မဟုတ် အမြင့်ဆုံး အုပ်ချုပ်သူ အစုအဖွဲ့များ သို့မဟုတ် အခြားစင်ပြိုင်အာဏာပိုင်အဖွဲ့များ၏ သက်ဆိုင်ရာလုပ်ဆောင်ချက်များ (စသည့်တို့ပါဝင်သည် "ဘုရားသခင်၏ အလိုတော်" သို့မဟုတ် "ဖြစ်ရပ်ဆိုး")။
2. ဖြစ်ရပ်ဆိုး ကာလစတင်ပြီး ဘုရားသခင်အလိုအတိုင်း ဖြစ်ပေါ်လာပါက၊ ဤကာလတစ်ခုလုံးအတွက် လောင်းကစားရုံ၏ လုပ်ဆောင်ချက်များကို လုံးဝရပ်ဆိုင်းခြင်းအဖြစ် အလိုအလျောက် သတ်မှတ်ပါမည်။ လောင်းကစားရုံအတွက်မူ သင့်တော်သည့် လုပ်ဆောင်မှု ကန့်သတ်ချက်အတွင်း အားထုတ်မှုတစ်ခုခုကို အသုံးပြုရန်၊ ထို ဖြစ်ရပ်ဆိုး၏ အကျိုးဆက်များကို ထိရောက်စွာ ကိုင်တွယ်ဖြေရှင်းရန် ကြိုပမ်းပါမည်။ ဖြစ်ရပ်ဆိုးနှင့် ၎င်း၏လက်တွေ့အကျိုးဆက်တို့ ဖြစ်လင့်ကစား တာဝန်များကို ပြီးစီးစေသည့် နည်းတစ်ခုကို ဖော်ထုတ်ရန် လောင်းကစားရုံက ကြိုးစားပါမည်။

27. GOLDEN RACE

GoldenGames - အင်တာနက်မှ လောင်းကစားသည့် ဆိုင်ခွဲတစ်ခုသို့ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သော တမင်မသိရှိသည့် ရလဒ်ဖြင့် မီဒီယာ ပွဲများကို တင်ဆက်သည်။

ကစားသမားတစ်ဦးဦးသည် အွန်လိုင်းမုဒ်တွင် ရက်၊ အချိန်၊ အမျိုးအစားနှင့် နံပါတ်တို့အရ စစ်ထုတ်ထားသော ပွဲစဉ်ရလဒ်များကို လေ့လာနိုင်သည်။

27.1. အွန်လိုင်းဘောလုံး

ငါးမိနစ်တိုင်းတွင် ကျင်းပထားသော 3-D ပုံရိပ်ယောင် ဘောလုံးကစားပွဲအသစ် ရှိသည်။ ကစားပွဲတစ်ခုသည် စက္ကန့် 90 ကြာမြင့်သည်။

အလောင်းအစား ပုံစံများ-

1. အိမ်ရှင် (1)- ကစားပွဲတွင် ပထမ (အိမ်ရှင်) အသင်း၏အနိုင်၊
2. သရေ (X)- အနိုင်ရသူ မရှိဟု ထုတ်ပြန်ထားသော ပြိုင်ပွဲများရှိ ရလဒ်တစ်ခု၊
3. အခြား (2)- ဒုတိယ (အဝေး) အသင်း၏အနိုင်ရရှိမှု၊
4. နှစ်ဆအခွင့်အရေး
 - 1X - ပထမအသင်းသည် ကစားပွဲအနိုင်ရသည် သို့မဟုတ် သရေကျသည်၊
 - 12 - ပထမအသင်း အနိုင်ရသည် သို့မဟုတ် ဒုတိယအသင်း အနိုင်ရသည်၊
 - X2 - သရေ သို့မဟုတ် ဒုတိယအသင်း အနိုင်ရသည်၊
5. အချိန်ဝက်/အချိန်ပြည့်- ပထမပိုင်း မည်သို့အဆုံးသတ်ပုံနှင့် အသင်းတစ်ခုလုံး မည်သို့အဆုံးသတ်ပုံ၊
 - 1/1- ပထမအသင်းသည် ပထမပိုင်းကို အနိုင်ရပြီး ပထမအသင်းသည် ကစားပွဲ အနိုင်ရသည်၊
 - 1/X- ပထမအသင်းသည် ပထမပိုင်း အနိုင်ရသော်လည်း ကစားပွဲကို သရေအဖြစ် အဆုံးသတ်သည်၊
 - 1/2- ပထမအသင်းသည် ပထမပိုင်းကို အနိုင်ရသည်၊ ဒုတိယအသင်းသည် ကစားပွဲ အနိုင်ရသည်၊
 - X/1- ပထမအသင်းသည် သရေဖြင့် အဆုံးသတ်ပြီး၊ ပထမအသင်းသည် ကစားပွဲ အနိုင်ရသည်၊
 - X/X- ပထမပိုင်း နှင့် ကစားပွဲကို သရေအနေဖြင့် အဆုံးသတ်သည်၊
 - X/2- ပထမပိုင်းသည် သရေအဖြစ် အဆုံးသတ်ပြီး၊ ဒုတိယအသင်းသည် ကစားပွဲကို အနိုင်ရသည်၊
 - 2/1- ပထမအသင်းသည် ပထမပိုင်းကို အနိုင်ရသည်၊ ဒုတိယအသင်းသည် ကစားပွဲ အနိုင်ရသည်၊
 - 2/X- ဒုတိယအသင်းသည် ပထမပိုင်းကို အနိုင်ရသည်၊ ကစားပွဲကို သရေအဖြစ် အဆုံးသတ်သည်၊
 - 2/2- ဒုတိယအသင်းသည် ပထမပိုင်းကို အနိုင်ရပြီး ကစားပွဲ အနိုင်ရသည်၊
6. ကစားပွဲရမှတ် - ကစားပွဲတွင် ရမှတ်အမှန်ကို သင်ခန့်မှန်းရန် လိုအပ်သည်၊ အကြံပြုထားသော ရမှတ်လောင်းကစားစာရင်းကို ကစားပွဲမစတင်မီ မျက်နှာပြင်ပေါ်တွင် ပြသထားသည်၊
7. ဂိုးအရေအတွက် - ကစားပွဲတွင် ရမှတ်ဂိုးအရေအတွက်ကို သင်ခန့်မှန်းရန် လိုအပ်သည်၊ ရနိုင်ခြေရှိသည့် ဂိုးရမှတ်၏ အကြံပြုအရေအတွက်ကို ကစားပွဲမစတင်မီ မျက်နှာပြင်ပေါ်တွင် ပြသထားပါသည်၊
 - 2.5 အထက်/ 2.5 အောက် - ရမှတ်ဂိုးအရေအတွက်သည် 2.5 အပေါ် သို့မဟုတ် 2.5 အောက် ဖြစ် မဖြစ်ကို သင်ခန့်မှန်းရန် လိုသည်၊
 - ဂိုးမရှိ/ အသင်းတစ်သင်း အမှတ်ရရှိရန် - ဂိုးမရှိ ဖြစ်မဖြစ် သို့မဟုတ် အသင်းတစ်သင်းက အမှတ် ရမရကို သင်ခန့်မှန်းရန် လိုသည်၊
8. အသင်းနှစ်သင်းစလုံး အမှတ်ရရှိရန် - နှစ်သင်းစလုံး အနည်းဆုံး တစ်ဂိုး ရ၊ မရ သင်ခန့်မှန်းရန် လိုသည်၊

အလောင်းအစား ရွေးချယ်မှုများ-

- တစ်ခုတည်း လောင်းခြင်း - လောင်းကြေးလက်မှတ်တစ်ခုတွင် အလောင်းအစားများစွာ သို့မဟုတ် တစ်ခု၊ ပွဲစဉ်များသည် တစ်ခုနှင့် တစ်ခု မှီခိုနေသည်။ တစ်ခုတည်းသော အလောင်းအစား အနိုင်ရခြင်းသည် သင့်လက်ရှိပေါက်ကြေးအတွက် ရလဒ်ပေါ်တွင် လောင်းကြေးပမာဏ၏ထုတ်ကုန်နှင့် ညီမျှသည်။
- လက်မှတ်တစ်ခုအတွက် အများဆုံးစုစုပေါင်း - ပေါက်ကြေးဖြင့် မြှောက်ထားသော အလောင်းအစားတစ်ခုစီ၏ လေလံပမာဏကို ညွှန်ပြသည်။

တစ်ခုတည်းသော အလောင်းအစားအတွက် ရလဒ်တစ်ခုစီအပြင် လက်မှတ်ရှိ အလောင်းအစားအရေအတွက်အတွင်းသို့ အလိုအလျောက်ခွဲခြားထားသော ပမာဏစုစုပေါင်းကို ထည့်သွင်းခြင်းတို့အတွက် တစ်ပွဲချင်း အလောင်းအစားပမာဏကို သတ်မှတ်နိုင်ခြေ ရှိသည်။

27.2. အွန်လိုင်း သရီးဒီလိဂ်

3D- ပုံရိပ်ယောင်လိဂ်သည် အားကစားရာသီတစ်ခုလုံးအတွင်း ၎င်းတို့စိတ်ကြိုက်အသင်းကို ရှာဖွေပြီး စောင့်ကြည့်ရန် ဘောလုံးပရိတ်သတ်များအတွက် မြန်ဆန်ပြီး စိတ်လှုပ်ရှားဖွယ် ဂိမ်းတစ်ခုကို အထူးဒီဇိုင်းဆွဲထားသည်။

နောက်ဆုံးဂိမ်းများ၊ ပြိုင်ပွဲ ကန့်သတ်ချက်များ စသည်တို့၏အသင်းကိန်းဂဏန်းများကို သင်စိစစ်နိုင်သည့်အချိန်တွင် ဤရွေးချယ်မှုသည် အကောင်းဆုံးအလောင်းအစားများကို (အခြား 3D ဘောလုံးဂိမ်းများထက်စာလျှင်) လောင်းကြေးတင်ရန် ကမ်းလှမ်းပေးပါသည်။

လက်ရှိအချိန်တွင် လိဂ်နှစ်ခု ရရှိနိုင်သည်- CIS နှင့် အီတလီ လိဂ်။

အသင်း နှစ်ဆယ်သည် အိမ်ကွင်းနှင့် အဝေးကွင်းကစားပွဲနှစ်ခုစလုံးတို့ရှိ လိဂ်တွင် ပါဝင်ယှဉ်ပြိုင်ပြီး နောက်ပိုင်းတွင် ပွဲစဉ်များကို ရရှိထားသည့်အတိုင်း အဆင့်၏ထိပ်ဆုံးသို့ ရွှေ့သွားပါမည်။

ဂိမ်းတွင် တစ်နေ့ပြီးတစ်နေ့ ကစားသောလိဂ်များ ပါဝင်သည်။ ဂိမ်းများအားလုံး၏ရလဒ်ကို

ကမ္ဘာ့ကိန်းဂဏန်းတက်ဘ်တွင် တွေ့ရှိနိုင်ပါသည်။ အသင်းစုတစ်ခုစီတွင် ဂိမ်းအပတ်စဉ် 38 ပတ် ပါဝင်သည် - အသင်းများသည် အိမ်ကွင်းနှင့် အဝေးကွင်း ကစားပွဲများကို ကစားစဉ် အချိန်ကာလအပိုင်းအခြားတစ်ခု။

အသင်းများ၏ တစ်ဝက်ကစားသည့် ဂိမ်းအပတ်စဉ် ပထမ 19 ပတ်အတွင်း အိမ်ကွင်းကစားပွဲများကို ကစားသည်။

ဂိမ်းအပတ်စဉ် 20-38 အတွင်းတွင် အဝေးကွင်းကစားပွဲများကို ကစားသည်။ ကစားပွဲ 10 ပွဲကို

ဂိမ်းအပတ်စဉ်တစ်ခုစီ (အားကစားအသင်းစုတစ်ခုတွင် စုစုပေါင်းကစားပွဲ 38 ပွဲ) တွင် တစ်ချိန်တည်း

ကစားပါမည်။ ဂိမ်းအပတ်စဉ်တစ်ခုသည် ငါးမိနစ် (အားကစားအသင်းစုတစ်ခုအတွက် 190 မိနစ်) ကြာမြင့်ပါသည်။

ပွဲစဉ်တစ်ခုစီ မစတင်မီ၊ လောင်းကြေးတင်ရန် အဓိကရလဒ်များအပြင် လက်ရှိ အပတ်စဉ်နံပါတ်တို့အတွက် လုပ်ဆောင်ချက်လိုင်းတစ်ခုသည် မျက်နှာပြင်တွင် ပေါ်လာပါမည်။

ညာဘက် အိမ်ကွင်းကစားပွဲများတွင် ကစားကြသော စာရင်းရှိ အသင်းများ၊ ဘယ်ဘက်

အဝေးကွင်းကစားပွဲများတွင် ကစားကြသော စာရင်းရှိ အသင်းများ။ အမှတ်တံဆိပ်များနှင့် အသင်း၏

အတိုကောက်အမည်များကို ထိုနေရာတွင်လည်း ပေးထားသည်။ ပေါက်ကြေးများကို ဖော်ပြနေစဉ်အတွင်း၊

အသင်းများ၏ အမည်များကို ပြိုင်ပွဲကြီး၏ ဇယားတွင် ၎င်းတို့၏အနေအထားနံပါတ်အတိုင်း အခါအားလျော်စွာ ပြောင်းလဲနိုင်သည်။ ထိုနေရာတွင် တိုးတက်မှုတန်ဖိုးကို မြားများဖြင့် ညွှန်ပြသည်။ ဥပမာ၊ နံပါတ် 10 နှင့် "3"

တန်ဖိုးရှိ အစိမ်းရောင်မြားသည် ယခင်ကစားပွဲရလဒ်အရ သုံးပွဲငါးဆုံး ပြိုင်ပွဲဇယားရှိ အဆင့်တစ်ဆယ်သို့ ရောက်ရှိကြောင်း ညွှန်ပြပါသည်။ တစ်ဟုန်ထိုး ရွှေ့လျားသွားသည့် ကိစ္စရပ်တွင်၊ အသင်းသည် အနေအထားကို

ပြန်လည်ထိန်းသိမ်းထားသည်။

ဆယ်ပွဲမှ ရွေးထုတ်ထားသော ကစားပွဲရှိ ပထမငါးပွဲကို တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ထားသည် - အပတ်စဉ်၏ ပင်မကစားပွဲ။

တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်သည့် လုပ်ငန်းစဉ်တွင်၊ အခြားကစားပွဲ 9 ပွဲ၏ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု ရလဒ်များကို

အောက်ခြေလိုင်းတွင် ပြသထားသည်။

အပတ်စဉ်၏ ပင်မပွဲစဉ် တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု (တစ်ပြိုင်နက်ကစားပွဲများနှင့်အတူ အပတ်စဉ်အားလုံး) သည် 5 မိနစ် ကြာမြင့်သည်။ ၎င်းနောက် အောင်မြင်သော ဂိမ်းအပတ်စဉ် စတင်ပါသည်။ သို့မဟုတ် ၎င်းသည် 38 ပတ် ဖြစ်ပါက၊ လိဂ်အသစ်၏ ပထမအပတ်ကို စတင်ပါသည်။

ပင်မကစားပွဲကို ဂိမ်းပွဲနှင့် 6 ပွဲအဖြစ် ခွဲခြားပြီး၊ ထိုနေရာတွင် ဂိုးတစ်ခုကို ရရှိနိုင်သည်။ ဂိမ်းရှိ အများဆုံး ဂိုးအရေအတွက်သည် 6 ဖြစ်သည်။ ဂိုးရရှိပြီး အချိန်တိုအတွင်း ဂိမ်းတစ်ခုရှိ အခွင့်အရေးများ ရယူခြင်းအတွက် ဗီဒီယိုကို ပြန်လည်ထုတ်လွှင့်ပါမည်။ မျက်နှာပြင်၏ ဘယ်ဘက်ပေါ်ရှိ ရမှတ်သည် ဂိုးတစ်ခုရရှိရန် အသင်း၏ အကူအညီအရ ပြောင်းလဲနိုင်သည်။ မျက်နှာပြင်၏ တူညီသောအပိုင်းတွင် အပတ်စဉ် ပင်မကစားပွဲ၏အသင်းများအမှတ်တံဆိပ်များ၊ ၎င်းတို့၏နာမည်များ၊ လက်ရှိအချိန် (45 မိနစ်) နှင့် ဂိမ်းမိနစ်ဖြင့် အချက်အလက်များ ရှိသည်။

တစ်ပတ်ပြည့်သည်နှင့်၊ ပင်မရလဒ်နှင့် အပတ်စဉ်၏ နောက်ဆုံးဂိမ်းများနှင့် ယခင်အချိန်ကာလ၏ ရလဒ်အကျဉ်းချုပ် အပါအဝင် ပြိုင်ပွဲကန့်သတ်ချက် ရလဒ်များကို တစ်ကြိမ်အတွက် ရရှိနိုင်ပါသည်။ လိဂ်တစ်ခုတွင် ပါဝင်သော အသင်း 20 သည် အောက်ပါအစီအစဉ်အတိုင်း ဖြစ်သည်- ပွဲအရေအတွက်ပေါ်တွင် မူတည်သော ပထမဆုံးမှ အနိမ့်ဆုံးအဆင့်။ နောက်ဆုံးကစားပွဲ ငါးပွဲ၏ မှတ်တမ်း၊ အောင်ပွဲ၊ ရှုံးပွဲ နှင့် သရေပွဲ ကိန်းဂဏန်းများ၏ မှတ်တမ်းတစ်ခုလည်း ရှိပါသည်။ 38 ပတ်မြောက်၏ အစီအစဉ်ကျသော အရေအတွက်ကို ပထမ အသင်းစုအပတ်အတွက် အကူးအပြောင်းဖြင့် ပြောင်းလဲပါသည်။ ပြိုင်ပွဲအုပ်စုကို သုညဟု သတ်မှတ်ပြီး လိဂ်ကစားပွဲသစ်၏ ရလဒ်ပေါ်ရှိ အချက်အလက်များကို အကျဉ်းချုပ် ဖော်ပြထားပါသည်။

ရရှိနိုင်သော အလောင်းအစားများနှင့် ပေါင်းစပ်ခြင်းများ-

1. ကစားပွဲတစ်ခု၏ ရလဒ် - သင့်ထင်မြင်ချက်အရ၊ ဘောလုံးကစားပွဲ၏ ပုံမှန်အချိန်သည် မည်သို့ အဆုံးသတ်ပုံကို ဖော်ထုတ်ပါ။ အိမ်ရှင်အသင်း(1)၏ အောင်ပွဲတစ်ခု၊ အဝေးအသင်း(2)၏ အောင်ပွဲတစ်ခု သို့မဟုတ် သရေပွဲ(X)၊
2. ပထမအချိန်၏ ရလဒ် - သင့်ထင်မြင်ချက်အရ၊ ဘောလုံးကစားပွဲ၏ ပထမဆုံးအချိန်သည် မည်သို့ အဆုံးသတ်ပုံကို ဖော်ထုတ်ပါ။ အိမ်ရှင်အသင်း(1)၏ အောင်ပွဲတစ်ခု၊ အဝေးအသင်း(2)၏ အောင်ပွဲတစ်ခု သို့မဟုတ် သရေပွဲ(X)၊
3. အခွင့်အရေး နှစ်ဆ - သင့်ထင်မြင်ချက်အရ၊ ဖြစ်နိုင်ခြေရှိသည့် အခြားရလဒ်နှစ်ခုကို ဖော်ထုတ်ပါ။ ပွဲစဉ်တစ်ခု သို့မဟုတ် အခြားပွဲစဉ်သည် လက်ရှိကစားပွဲတွင် ဖြစ်ပေါ်ပါက အလောင်းအစားကို ကစားပါမည်။ အောက်ပါရလဒ်များကို ရရှိနိုင်သည်-
 - 1/X - အိမ်ရှင်အသင်း၏ အောင်ပွဲတစ်ပွဲ သို့မဟုတ် ကစားပွဲတစ်ခုတွင် သရေပွဲတစ်ပွဲ၊
 - 1/2 - အိမ်ရှင်အသင်း သို့မဟုတ် အခြားအသင်း၏ အောင်ပွဲတစ်ပွဲ၊
 - X/2 - အဝေးအသင်း၏ သရေပွဲတစ်ပွဲ သို့မဟုတ် အောင်ပွဲတစ်ပွဲ။
4. အချိန်တစ်ဝက် - အချိန်ပြည့် ("HT - FT") - သင့်ထင်မြင်ချက်အရ၊ ပထမအချိန်နှင့် အချိန်တစ်ဝက်သည် မည်သို့ အဆုံးသတ်မည်ကို ဖော်ထုတ်ပါ။ ပွဲစဉ်နှစ်ခုစလုံး ဖြစ်ပေါ်ပါက အလောင်းအစားကို ကစားပါမည်။ ပထမပိုင်းအရ ရလဒ်သင်္ကေတသည် လက်ရှိကစားပွဲ၌ ပထမတစ်ပိုင်း၏ ရလဒ်ကို ညွှန်ပြနေပြီး၊ ဒုတိယတစ်ခုသည် အချိန်ပြည့်ကစားသည့် (1 - အိမ်ရှင်အသင်း၏ အောင်ပွဲတစ်ပွဲ၊ 2 - အဝေးအသင်း၏ အောင်ပွဲတစ်ပွဲ၊ X - သရေပွဲ) ရလဒ်ကို ညွှန်ပြပေးကြောင်း မှတ်သားရန် အရေးကြီးပါသည်။ အောက်ပါရလဒ်များကို ရရှိနိုင်သည်-
 - 1/1 - အချိန်တစ်ဝက် နှင့် အချိန်ပြည့်ကစားခြင်းတို့သည် အိမ်ရှင်အသင်း၏ အောင်ပွဲတစ်ပွဲတွင် အဆုံးသတ်ပါမည်၊
 - 1/X - အချိန်တစ်ဝက်ကစားခြင်းသည် အိမ်ရှင်အသင်း၏ အောင်ပွဲတစ်ပွဲတွင် အဆုံးသတ်ပါမည် နှင့်

အချိန်ပြည့်ကစားခြင်းသည် သရေပွဲအနေဖြင့် အဆုံးသတ်ပါမည်။

- 1/2 - အချိန်တစ်ဝက်ကစားခြင်းသည် အိမ်ရှင်အသင်း၏ အောင်ပွဲတစ်ပွဲတွင် အဆုံးသတ်ပါမည် နှင့် အချိန်ပြည့်ကစားခြင်း - အဝေးအသင်း။
- X/1 - အချိန်တစ်ဝက်ကစားခြင်းသည် သရေပွဲအနေဖြင့် အဆုံးသတ်ပါမည် နှင့် အချိန်ပြည့်ကစားခြင်းသည် အိမ်ရှင်အသင်း၏ အောင်ပွဲတစ်ပွဲအနေဖြင့် အဆုံးသတ်ပါမည်။
- X/X - အချိန်တစ်ဝက် နှင့် အချိန်ပြည့်ကစားခြင်းတို့သည် သရေပွဲအနေဖြင့် အဆုံးသတ်ပါမည်။
- X/2 - အချိန်တစ်ဝက်ကစားခြင်း - သရေ၊ အချိန်ပြည့်ကစားခြင်းသည် အဝေးအသင်း၏ အောင်ပွဲတစ်ပွဲအဖြစ် အဆုံးသတ်ပါမည်။
- 2/1 - အချိန်တစ်ဝက်ကစားခြင်းသည် အဝေးအသင်း၏ အောင်ပွဲတစ်ပွဲအနေဖြင့် အဆုံးသတ်ပါမည် နှင့် အချိန်ပြည့်ကစားခြင်းသည် အိမ်ရှင်အသင်း၏ အောင်ပွဲတစ်ပွဲအနေဖြင့် အဆုံးသတ်ပါမည်။
- 2/X - အချိန်တစ်ဝက်ကစားခြင်းသည် အဝေးအသင်း၏ အောင်ပွဲတစ်ပွဲအနေဖြင့် အဆုံးသတ်ပါမည် နှင့် အချိန်ပြည့်ကစားခြင်း - သရေပွဲ။
- 2/2 - အချိန်တစ်ဝက်ကစားခြင်း နှင့် အချိန်ပြည့်ကစားခြင်းတို့သည် အဝေးအသင်း၏ အောင်ပွဲတစ်ခုအနေဖြင့် အဆုံးသတ်ပါမည်။

5. ကစားပွဲတစ်ခုတွင် ရမှတ် - ရမှတ်ကို ဖော်ထုတ်ပါ။ သင့်ထင်မြင်ချက်အရ လက်ရှိကစားပွဲသည် အဆုံးသတ်ပါမည်။ ပေါက်ကြေးများဖြင့် ဖြစ်နိုင်ခြေရလဒ်များအားလုံး၏ ရလဒ်စာရင်းကို ကစားပွဲမတိုင်မီ မျက်နှာပြင်ပေါ်တွင် ဖော်ပြပေးပါမည်။ ရမှတ် 4-2 နှင့်အလောင်းအစားကို 4 ဂိုးဖြင့် တင်ထားကြောင်း သတိရရန် အရေးကြီးပါသည်။ ထိုဂိုးများကို အိမ်ရှင်အသင်း နှင့် 2 - အဝေးအသင်းမှ ရရှိပါမည်။
6. ဂိုးအရေအတွက် - သင့်ထင်မြင်ချက်အရ အသင်းနှစ်သင်းစလုံးမှ ကစားပွဲတွင် ဂိုးမည်မျှ ရရှိမည်ကို ဖော်ထုတ်ပါ (0၊ 1၊ 2၊ 3၊ 4၊ 5 or 6)။ ရွေးချယ်မှုတစ်ခုစီအတွက် ကမ်းလှမ်းထားသော ပေါက်ကြေးများကို ပွဲစဉ်မတိုင်မီ မျက်နှာပြင်ပေါ်တွင် ထင်ဟပ်စေပါမည်။
7. ဂိုးများစွာ - သင့်ထင်မြင်ချက်အရ အနည်းဆုံးနှင့် အများဆုံး ဖြစ်နိုင်ခြေအရေအတွက်များမှ ကြားခံတစ်ခုရှိ လက်ရှိကစားပွဲတစ်ခုတွင် ဂိုးမည်မျှ ရရှိနိုင်မည်ကို ဖော်ထုတ်ပါ။ ဥပမာ၊ သင်သည် "ဂိုးများစွာ 1-4" လောင်းကြေးထိုးထားပါက၊ အချိန်ပြည့်ကစားရာတွင် 1 သို့မဟုတ် 2 သို့မဟုတ် 3 သို့မဟုတ် 4 ဂိုး ရရှိပါက၊ သင့်အလောင်းအစားကို ကစားမည်ဖြစ်ကြောင်း ဆိုလိုပါသည်။ အနည်းဆုံးနှင့် အများဆုံးတန်ဖိုးသည် တူညီပါက၊ "ဂိုးများစွာ" အလောင်းအစားသည် "ဂိုးအရေအတွက်" အလောင်းအစားနှင့် ပိုင်းခြားပါသည်။
8. စုစုပေါင်း - သင့်ထင်မြင်ချက်အရ ပိုများသော သို့မဟုတ် နည်းသော ဂိုးများကို ကစားပွဲတွင် ရရှိမည်ဖြစ်ကြောင်း ဖော်ထုတ်ပါ-:

- 0.5 အထက်/အောက် - သင်သည် အချိန်ပြည့်ကစားခြင်းအပေါ် အလောင်းအစားတင်သည်။ 0.5 အပေါ် သို့မဟုတ် အောက် ဂိုးများကို ရရှိပါမည်။
- 1.5 အထက်/အောက် - သင်သည် အချိန်ပြည့်ကစားခြင်းအပေါ် အလောင်းအစားတင်သည်။ 1.5 အပေါ် သို့မဟုတ် အောက် ဂိုးများကို ရရှိပါမည်။
- 2.5 အထက်/အောက် - သင်သည် အချိန်ပြည့်ကစားခြင်းအပေါ် အလောင်းအစားတင်သည်။ 2.5 အပေါ် သို့မဟုတ် အောက် ဂိုးများကို ရရှိပါမည်။
- 3.5 အထက်/အောက် - သင်သည် အချိန်ပြည့်ကစားခြင်းအပေါ် အလောင်းအစားတင်သည်။ 3.5 အပေါ် သို့မဟုတ် အောက် ဂိုးများကို ရရှိပါမည်။

9. ဂိုးများ - သင့်ထင်မြင်ချက်အရ၊ ဂိုးမရှိနိုင်ပါ သို့မဟုတ် ကစားပွဲ(NG/OS)၏ပုံမှန်အချိန်တွင် အသင်းတစ်သင်းတည်းသာ အမှတ်ရမည် သို့မဟုတ် နှစ်သင်းလုံးသည် အနည်းဆုံးဂိုးတစ်ဂိုး ရရှိမည် (နှစ် ဂိုးရရှိပါမည်)။

- ဂိုးမရခြင်း/ တစ်သင်းက အမှတ်ရမည် - သင်သည် အချိန်ပြည့်ကစားခြင်းအပေါ် အလောင်းအစားတင်သည်။ ဂိုးမရှိနိုင်ပါ သို့မဟုတ် တစ်သင်းသည် အမှတ်ရပါမည်။ ရမှတ်သည်

အောက်ပါအတိုင်း ဖြစ်ပါက၊ လောင်းကြေးထိုးမည်- 0-0၊ 0-1၊ 0-2၊ 0-3၊ 0-4၊ 0-5၊ 0-6၊ 1-0၊ 2-0၊ 3-0၊ 4-0၊ 5-0၊ 6-0;

- နှစ်သင်းလုံး အမှတ်ရမည် - သင်သည် အချိန်ပြည့်ကစားခြင်းအပေါ်တွင် လောင်းကြေးတင်သည်၊ နှစ်သင်းစလုံး အမှတ်ရရှိပါမည်။ ရမှတ်သည် အောက်ပါအတိုင်း ဖြစ်ပါက၊ လောင်းကြေးထိုးမည်- 1-1၊ 1-2၊ 1-3၊ 1-4၊ 1-5၊ 2-1၊ 2-2၊ 2-3၊ 2-4၊ 3-1၊ 3-2၊ 3-3၊ 4-1၊ 4-2 သို့မဟုတ် 5-1..

10. ပွဲစဉ်၏ရလဒ် + စုစုပေါင်း - သင့်ထင်မြင်ချက်အရ အချိန်ပြည့်ကစားခြင်းသည် (အဝေး/သရေ/အိမ်ရှင်) ဖြင့် မည်သို့အဆုံးသတ်ပြီး အပေါ်/အောက် အခြေအနေသည် အလောင်းအစားတစ်ခုတွင် မည်သို့ဖြစ်ပေါ်မည်ကို ဖော်ထုတ်ပါမည်။ အခြေအနေနှစ်ခုစလုံး ဖြစ်ပေါ်ပါက၊ ၎င်းကို ကစားပါမည်-

- $1X2 + 1.5$ အထက်/ အောက် - အလောင်းအစားသည် အချိန်ပြည့်ကစားခြင်းအပေါ်တွင် ဖြစ်ပြီး 1.5 အပေါ်/ အောက် ဂိုးများ။
- $1X2 + 2.5$ အထက်/အောက် - အလောင်းအစားသည် အချိန်ပြည့်ကစားခြင်းအပေါ်တွင် ဖြစ်ပြီး 2.5 အပေါ်/ အောက် ဂိုးများ။
- $1X2 + 3.5$ အထက်/အောက် - အလောင်းအစားသည် အချိန်ပြည့်ကစားခြင်းအပေါ်တွင် ဖြစ်ပြီး 3.5 အပေါ်/ အောက် ဂိုးများ။

လိဂ် ရလဒ်များ- <http://www.go4games.eu/GoldenGamesResults/> - အသုံးပြုသူများသည် ၎င်းတို့၏ နံပါတ်အရ ပွဲစဉ်တစ်ခုခု၏ ရလဒ်များကို ရှာဖွေနိုင်သည်။ သင်လိုအပ်သည်မှာ-

1. ဂိမ်းအမှန်(အားကစားအသင်းစု)ကို ရွေးချယ်ပါ။
2. သင့်အချိန်ဇုန်ကို သတ်မှတ်ပါ (ဥပမာ၊ မော်စကိုအချိန်အတွက် +4 ကို ရွေးချယ်ပါ)။
3. ပွဲစဉ်၏ သင့်တော်သော အချိန်အပိုင်းအခြားကို သတ်မှတ်ပါ။
4. "ပြသမည်" ကို နှိပ်ပြီး ပြထားသောရလဒ်တွင် ပွဲစဉ်၏ သင့်နံပါတ်ကို ရှာပါ။ အဆင်ပြေစေရန် စာမျက်နှာတစ်ခုလျှင် 10 မှ 100 အတန်းအထိ ရလဒ်ပြသမှုကို သင်ပြောင်းလဲနိုင်သည်။

27.3. အမဲလိုက်ခွေးနှင့် မြင်းစီးပြိုင်ပွဲ

ပြိုင်ပွဲတစ်ပွဲစီတွင် အမဲလိုက်ခွေး နှင့် မြင်း 6 ကောင်စီ ပါဝင်သည်။ 2-5 မိနစ်တိုင်းတွင် ပြိုင်ပွဲအသစ် ကျင်းပပါသည်။

အလောင်းအစား ရွေးချယ်မှုများ-

- အနိုင်ရသူ - ပြိုင်ပွဲတွင် ပထမနေရာကို သင်ရွေးချယ်သည် - စမှတ်သည် ပထမနေရာတွင် ပန်းဝင်ပါမည်။
- နှစ်ဆ သို့မဟုတ် အတိအကျ - ရွေးချယ်ထားသော နံပါတ်များသည် ပထမနှင့် ဒုတိယနေရာအသီးသီးတို့တွင် ပန်းဝင်ပါမည်။
- ပထမနှစ်နေရာကို အစဉ်အတိုင်းမဟုတ်ဘဲ ခန့်မှန်းလောင်းကြေးတင်ခြင်း - သင်သည် မည်သည့်အစဉ်ဖြင့်မဆို ပထမ သို့မဟုတ် ဒုတိယနေရာတွင် ပန်းဝင်မည့် နံပါတ်များကို ရွေးချယ်သည်။
- သုံးဆ - သင်သည် ပထမ၊ ဒုတိယနှင့် တတိယနေရာများကို အစဉ်မှန်ကန်စွာ ရွေးချယ်သည် - နံပါတ်များသည် ပထမ၊ ဒုတိယနှင့် တတိယနေရာအသီးသီးတို့တွင် ပန်းဝင်ပါမည်။
- နေရာ1-2 - သင်သည် ပထမ သို့မဟုတ် ဒုတိယနေရာတွင် ပန်းဝင်မည်ဟု သင်ထင်သော နံပါတ်ကို ရွေးချယ်သည်။
- နေရာ1-3 - သင်သည် ပထမ၊ ဒုတိယ သို့မဟုတ် တတိယနေရာတွင် ပန်းဝင်မည်ဟု သင်ထင်သော နံပါတ်ကို ရွေးချယ်သည်။

- စနစ် နှစ်ဆ နှင့် သုံးဆ - သင်သည် ပြိုင်ပွဲစဉ်ရှိ နံပါတ်များ ပေါင်းစည်းမှုအားလုံးပေါ်တွင် လောင်းနိုင်သည်။ နှစ်ဆဖြင့် သင်သည် အနည်းဆုံးစမှတ် 2 ပေါ်တွင် လောင်းရန် လိုအပ်သည်။ သုံးဆဖြင့် သင်သည် အနည်းဆုံးစမှတ် 3 ပေါ်တွင် လောင်းရန် လိုအပ်သည်။

အပိုအလောင်းအစားများ-

- စုံ/မ - စုံဂဏန်း (2၊ 4၊ 6) သို့မဟုတ် မဂဏန်း (1၊ 3၊ 5) တို့ဖြင့် အလောင်းအစားတွင် ပါဝင်သည်။
- အထက်/အောက် - 3 (အပေါ် - 4၊ 5၊ 6) ထက်ပိုများသော သို့မဟုတ် (အောက် - 1၊ 2၊ 3) ထက်နည်းသော နံပါတ်တို့ဖြင့် အလောင်းအစားတွင် ပါဝင်သည်။

ဥပမာ- နှစ်ဆစနစ်

- ပထမ နံပါတ် 2 ခု - ပေါင်းစပ်မှု 2 ခု (1-2/2-1)
- ပထမ နံပါတ် 3 ခု - ပေါင်းစပ်မှု 6 ခု (1-2/1-3/2-1/2-3/3-1/3-2)
- ပထမ နံပါတ် 4 ခု - ပေါင်းစပ်မှု 12 ခု
- ပထမ နံပါတ် 5 ခု - ပေါင်းစပ်မှု 20 ခု
- ပထမ နံပါတ် 6 ခု - ပေါင်းစပ်မှု 30 ခု

ဥပမာ- သုံးဆစနစ်

- ပထမ နံပါတ် 3 ခု - ပေါင်းစပ်မှု 6 ခု (1-2-3/1-3-2/2-1-3/2-3-1/3-1-2/3-2-1)
- ပထမ နံပါတ် 4 ခု - ပေါင်းစပ်မှု 24 ခု
- ပထမ နံပါတ် 5 ခု - ပေါင်းစပ်မှု 60 ခု
- ပထမ နံပါတ် 6 ခု - ပေါင်းစပ်မှု 120 ခု

27.4. မော်တော်ဆိုင်ကယ် ပြိုင်ပွဲများ

ဤရွေ့လျားမှုဆိုင်ရာဂိမ်းသည် စက်ဝိုင်း မော်တော်ပြိုင်ပွဲပေါ်တွင် အလောင်းအစားလုပ်ရန် ဖြစ်နိုင်ခြေကို သင့်ထံပေးပါသည်။ ပြိုင်ပွဲများသည် 2-9 မိနစ်တိုင်းတွင် စတင်ပါသည်(ပုံသေအားဖြင့် 5 မိနစ်)။ စက်ဝိုင်းတစ်ခုရှိ လမ်းဖွင့်ထားသော မျက်နှာပြင်ပေါ်တွင် ဆိုင်ကယ်အမြန်စီးပြိုင်ရသော အားကစား ဖြစ်သည်။ ပြိုင်ပွဲတစ်ခုစီတွင် စီးနင်းသူ 6 ယောက် ပါဝင်သည်။ ဆု 3 မျိုး ရှိပါသည်။ ဂိမ်းတစ်ခုစီတွင် ရမှတ်ဘုတ်ပေါ်၌ ရလဒ်ကို စာရင်းသွင်းခြင်း(နောက်ဆုံးရလဒ်ခြောက်ခု) နှင့် အဖွင့်ဒေတာဘေ့စ် (မော်တော်ဆိုင်ကယ်ရလဒ်များကို မြင်ရသည်) အတွက် ၎င်းကိုယ်ပိုင် ပွဲစဉ်အရေအတွက် ရှိပါသည်။

အလောင်းအစား ပုံစံများ-

- အနိုင်ရသူ - ပထမဆုံး ပန်းဝင်မည်ဟု ယုံကြည်သော ကစားသမားတစ်ဦး၏ နံပါတ်အပေါ်တွင် လောင်းမည်။
- နှစ်ဆ - ကစားသမားသည် ပထမ နှင့် ဒုတိယ အစဉ်အတိုင်း ပန်းဝင်မည့် ပါဝင်ယှဉ်ပြိုင်သူနှစ်ဦးကို ရွေးချယ်သည်။
- ပထမသုံးနေရာကို အစဉ်အတိုင်း ခန့်မှန်းလောင်းကြေးတင်ခြင်း - သင့်ထင်မြင်ချက်အရ ပထမ၊ ဒုတိယနှင့် တတိယနေရာတို့တွင် သတ်မှတ်ထားသော အစဉ်အတိုင်း ပြီးဆုံးမည့် ပြိုင်ပွဲ သုံးပွဲ၊
- ပထမနှစ်နေရာကို အစဉ်အတိုင်းမဟုတ်ဘဲ ခန့်မှန်းလောင်းကြေးတင်ခြင်း - သင့်ထင်မြင်ချက်အရ

ပထမနှင့် ဒုတိယနေရာတွင် မည်သည့်အစဉ်ဖြင့်မဆို ပန်းဝင်မည့် ဆိုင်ကယ် နံပါတ်နှစ်ခုကို ထည့်သွင်းမည်၊

- နေရာ 1-2 - သင့်ထင်မြင်ချက်အရ၊ ပြိုင်ပွဲတွင် ပထမ သို့မဟုတ် အနည်းဆုံးဒုတိယနေရာ ရနိုင်မည့် ဆိုင်ကယ်နံပါတ်တစ်ခုကို ရွေးချယ်ပါ။
- နေရာ 1-3 - သင့်ထင်မြင်ချက်အရ၊ ပြိုင်ပွဲတွင် ပထမ သို့မဟုတ် အနည်းဆုံးတတိယနေရာ ရနိုင်မည့် ရှေ့နံပါတ်တစ်ခုကို ရွေးချယ်ပါ။

နှစ်ဆ နှင့် သုံးဆစနစ် - ပြိုင်ပွဲ၏ ပါဝင်ယှဉ်ပြိုင်သူများသာ ပါဝင်သော နှစ်ဆ နှင့် ပထမသုံးနေရာကို အစဉ်အတိုင်း ခန့်မှန်းခြင်း၏ ကမ်းလှမ်းထားသော ရလဒ်များပေါင်းစပ်မှုအားလုံးပေါ်တွင် အလောင်းအစားတင်ပါသည်။ နှစ်ဆ - ရှေ့နံပါတ်နှစ်ခုပေါ်တွင် အလောင်းအစား။ သုံးဆ - အနည်းဆုံး ရှေ့နံပါတ်သုံးခုပေါ်တွင် အလောင်းအစား။

ဥပမာ- နှစ်ဆစနစ်

- ပထမ နံပါတ် 2 ခု - ပေါင်းစပ်မှု 2 ခု (1-2/2-1)။
- ပထမ နံပါတ် 3 ခု - ပေါင်းစပ်မှု 6 ခု (1-2/1-3/2-1/2-3/3-1/3-2)။
- ပထမ နံပါတ် 4 ခု - ပေါင်းစပ်မှု 12 ခု။
- ပထမ နံပါတ် 5 ခု - ပေါင်းစပ်မှု 20 ခု။
- ပထမ နံပါတ် 6 ခု - ပေါင်းစပ်မှု 30 ခု။

မော်တော်ဆိုင်ကယ်ပြိုင်ပွဲရလဒ်များ၊

<http://www.go4games.eu/GoldenGamesResults/> - ထိုလိပ်စာတွင် ၎င်းတို့၏နံပါတ်အရ ပွဲစဉ်တစ်ခုခု၏ ရလဒ်များကို သင်ရှာဖွေနိုင်သည်။ သင် ပြုလုပ်သင့်သည်မှာ -

- ဂိမ်းအမှန်(မော်တော်ဆိုင်ကယ်မောင်းပြိုင်ပွဲ)ကို ရွေးချယ်ပါ။
- သင့်အချိန်ဇုန်ကို သတ်မှတ်ပါ (ဥပမာ၊ မော်စကိုအချိန်အတွက် +4 ကို ရွေးချယ်ပါ)။
- ပွဲစဉ်၏ သင့်တော်သော အချိန်အပိုင်းအခြားကို သတ်မှတ်ပါ။
- "ပြသမည်" ကို နှိပ်ပြီး ပြထားသောရလဒ်တွင် ပွဲစဉ်၏ သင့်နံပါတ်ကို ရှာပါ။ အဆင်ပြေစေရန် စာမျက်နှာတစ်ခုလျှင် 10 မှ 100 အတန်းအထိ ရလဒ်ပြသမှုကို သင်ပြောင်းလဲနိုင်သည်။

အထူးကိစ္စရပ်များ- ပရိဂရမ်များ(ကွန်ပျူတာ ချိတ်ဆက်မှုများ၊ စခရင်ပိတ်သွားခြင်း စသည့်)၏ နည်းပညာအခက်အခဲများနှင့်အတူ အထင်လွဲမှားမှုတစ်ခုခု နှင့်/သို့မဟုတ် အင်တာနက် ချွတ်ယွင်းမှု (ကွန်ရက်ချိတ်ဆက်မှု ဆုံးရှုံးခြင်း၊ အချက်ပြစနစ် ဆုံးရှုံးခြင်းစသည့်) တို့ကို ရှောင်ရှားရန်၊ လောင်းကြေးလက်မှတ်ရှိ ပွဲစဉ်နံပါတ်နှင့် မျက်နှာပြင်ရှိ လက်ရှိပွဲစဉ်၏ နံပါတ် တစ်ထပ်တည်းကျစေရန် သင်လိုအပ်သော အလောင်းအစားကို တင်ခြင်း (သို့မဟုတ် တီဗီ၏ အောက်ခြေရှိ စာသားများကို အောက်သို့ ရွှေ့ခြင်း)။ နည်းပညာပြဿနာများကြောင့် ပွဲစဉ်ကို မပြသသည့်အပြင်၊ တီဗီတွင် နောက်ဆုံးပွဲစဉ်များ၏ မှတ်တမ်း၌ ၎င်း၏ နံပါတ်မပေါ်သည့် ကိစ္စရပ်တွင်၊ ကစားသမားသည် အထက်ပါလင့်မှတစ်ဆင့် ငွေကိုင်မှ ပွဲစဉ်၏ ရလဒ်ကို လက်ခံရရှိထားသော လောင်ကြေးကို စစ်ဆေးသင့်သည်။

နည်းပညာ ပြဿနာများကြောင့် အလောင်းအစားတင်သည့် နေရာ၌ ပွဲစဉ်၏ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု ပြတ်တောက်ခြင်းသည် အလောင်းအစားပယ်ဖျက်ခြင်း၏အကြောင်းအရင်း မဖြစ်သင့်ပါ။

27.5. မော်တော်ဆိုင်ကယ်မောင်း ပြိုင်ပွဲ

မော်တော်ဆိုင်ကယ် လေးစီးသည် ပြိုင်ပွဲတစ်ခုချင်းစီတွင် ပါဝင်ယှဉ်ပြိုင်သည်။ ပြိုင်ပွဲများသည် 2-5 မိနစ်တိုင်းတွင် စတင်ပါသည်။

အလောင်းအစား ပုံစံများ-

- အနိုင်ရသူ - ပထမဆုံး ပန်းဝင်မည်ဟု ယုံကြည်သော ကစားသမားတစ်ဦး၏ နံပါတ်အပေါ်တွင် လောင်းမည်၊
- နှစ်ဆ - ကစားသမားသည် ပထမ နှင့် ဒုတိယကို ရွေးထားသည့် အစဉ်အတိုင်း ပန်းဝင်မည့် ပါဝင်ယှဉ်ပြိုင်သူနှစ်ဦးကို ရွေးချယ်သည်၊
- နှစ်ဆ စနစ် - ပါဝင်ယှဉ်ပြိုင်သူများ၏ အချို့သောနံပါတ်များအတွက် နှစ်ဆစနစ်တွင် အကြံပြုထားသော ရလဒ်အားလုံးပေါ်တွင် ကစားသမားက လောင်းကြေးတင်နိုင်သည်။ ကစားသမားသည် အနည်းဆုံးပါဝင်ယှဉ်သူနှစ်ဦးကို ရွေးချယ်သင့်သည်။

အပို အလောင်းအစားများ-

- စုံ - အတည်ပြုနံပါတ် စုံ (2 or 4) အောက်တွင် ဆိုင်ကယ်စီးသူ၏ အနိုင်ရရှိမှု၊
- မ - အတည်ပြုနံပါတ် မ (1 or 3) အောက်တွင် ဆိုင်ကယ်စီးသူ၏ အနိုင်ရရှိမှု၊
- အောက် - ပထမ 2 (1၊ 2) မှ အတည်ပြုနံပါတ် မ အောက်တွင် ဆိုင်ကယ်စီးသူ၏ အနိုင်ရရှိမှု၊
- အထက် - ပထမ 2 (3၊ 4) မှ အတည်ပြုနံပါတ် မ အောက်တွင် ဆိုင်ကယ်စီးသူ၏ အနိုင်ရရှိမှု။

28. ကမ္ဘာလုံးဆိုင်ရာ လောင်းကြေး

ကုလားအုတ်များ

1. အနိုင်ရသူ သို့မဟုတ် တစ်ပွဲချင်း လောင်းကြေး။ ကစားသမား A သည် ပြိုင်ပွဲတွင် အနိုင်ရမည့် ယှဉ်ပြိုင်သူတစ်ဦးပေါ်တွင် အလောင်းအစားတင်သည်။ ကစားသမား A ရွေးချယ်ထားသော ပါဝင်ယှဉ်ပြိုင်သူသည် အဆုံးသတ်လိုင်းတစ်လျှောက် ပထမနေရာဖြစ်ပါက သူ အနိုင်ရသည်။ ဥပမာ- ကစားသမားသည် ပါဝင်ယှဉ်ပြိုင်သူ #5 ပေါ်တွင် လောင်းကြေးတင်ပါက၊ ၎င်းသည် ပထမနေရာတွင် ရောက်ရှိရမည်ဖြစ်သောကြောင့် သူသည် အလောင်းအစားကို အနိုင်ရရှိနိုင်သည်။
2. . အလောင်းအစားတင်သည်။ အလောင်းအစားတင်ခြင်းအတွက် ကစားသမား ရွေးချယ်ထားသော ပါဝင်ယှဉ်ပြိုင်သူသည် ပြိုင်ပွဲတွင် ပထမ သို့မဟုတ် ဒုတိယနေရာတို့ဖြင့် ပန်းဝင်ပါက ကစားသမားအနိုင်ရကြောင်း ဆိုလိုပါသည်။ ဥပမာ- ကစားသမားသည် ပြိုင်ပွဲဝင်သူ #4 ကိုရွေးချယ်ပြီး ၎င်းရွေးချယ်ထားသော ပြိုင်ပွဲဝင်သူသည် ပြိုင်ပွဲအဆုံးတွင် ပထမ သို့မဟုတ် ဒုတိယနေရာတို့ဖြင့် ပန်းဝင်ပါက၊ အလောင်းအစားနိုင်သည်။
3. ပြဿနာ။ ကစားသမားသည် ပထမ၊ ဒုတိယ သို့မဟုတ် တတိယနေရာတို့ဖြင့် ပန်းဝင်ရန် ယှဉ်ပြိုင်သူအပေါ်တွင် လောင်းကြေးတင်ပါသည်။ ဥပမာ- ကစားသမားသည် ပါဝင်ယှဉ်ပြိုင်သူ #4 ပေါ်တွင် လောင်းကြေးတင်ပါသည်။ ပြိုင်ပွဲဝင်သူသည် နေရာသုံးခုထဲမှ တစ်နေရာတွင် ပန်းဝင်ပါက၊ ကစားသမားသည် အလောင်းအစား နိုင်သည်။
4. အထက်/အောက် 3.5။ ကစားသမားသည် အပေါ်/အောက် 3.5 ဖြစ်စေရန် အနိုင်ရသူ၏ စတင်သည့် နေရာအပေါ်တွင် လောင်းကြေးတင်သည်။
 - မှတ်စု - ကစားသမား ရှစ်ဦးပါ ပုံရိပ်ယောင် ပြိုင်ပွဲများအတွက် ကျွန်ုပ်တို့သည် အထက်/အောက် ကို ရရှိပါသည်
 - 4.5 အလောင်းအစား ရွေးချယ်မှုများ။
 - ဥပမာ 3.5 အထက်- ပါဝင်ယှဉ်ပြိုင်သူ #4 က ပြိုင်ပွဲကို အနိုင်ရသည်။ နံပါတ် 4 သည် 3.5 အထက် ဖြစ်သည်။ ထို့ကြောင့် အလောင်းအစားနိုင်သည်။
 - ဥပမာ 3.5 အထက်- ပါဝင်ယှဉ်ပြိုင်သူ #2 က ပြိုင်ပွဲကို အနိုင်ရသည်။ နံပါတ် 2 သည် 3.5 အောက် ဖြစ်သည်။ ထို့ကြောင့် အလောင်းအစားနိုင်သည်။
5. စုံ/မ။ အနိုင်ရရှိသူ၏ စတင်သည့် နေရာနံပါတ်ပေါ်တွင် လောင်းသော ကစားသမားသည် စုံ/မ ဖြစ်ပါမည်။
 - ဥပမာ စုံ- ပါဝင်ယှဉ်ပြိုင်သူ #4 က ပြိုင်ပွဲကို အနိုင်ရသည်။ နံပါတ် 4 သည် စုံ ဖြစ်သည်။ ထို့ကြောင့် ကစားသမားသည် အလောင်းအစားကို အနိုင်ရသည်။
 - ဥပမာ မ- ပါဝင်ယှဉ်ပြိုင်သူ #5 က ပြိုင်ပွဲကို အနိုင်ရသည်။ နံပါတ် 5 သည် မ ဖြစ်သည်။ ထို့ကြောင့် ကစားသမားသည် အလောင်းအစားကို အနိုင်ရသည်။
6. ခန့်မှန်းချက် သို့မဟုတ် အတိအကျ။ ကစားသမားသည် ပထမနှင့် ဒုတိယနေရာတွင် သတ်မှတ်ထားသော အစဉ်အတိုင်း ပန်းဝင်ရန် ယှဉ်ပြိုင်သူ 2 ဦးကို ရွေးချယ်သည်။ ဥပမာ- ကစားသမားသည် ပထမနေရာသို့ ရောက်ရန် ယှဉ်ပြိုင်သူ #2 နှင့် ဒုတိယနေရာတွင် ပန်းဝင်ရန် ယှဉ်ပြိုင်သူ #1 ကို ရွေးချယ်သည်။ အနိုင်ရရှိရန်၊ ပြိုင်ပွဲဝင်နှစ်ဦးစလုံးသည် အစီအစဉ်အတိအကျဖြင့် ပန်းဝင်ရမည်။ ကစားသမားသည် သူ၏ အလောင်းအစားတွင် သတ်မှတ်ထားသည်။
7. ပထမနှစ်နေရာကို အစဉ်အတိုင်းမဟုတ်ဘဲ ခန့်မှန်းလောင်းကြေးတင်ခြင်း။ ပထမနေရာနှင့် ဒုတိယနေရာတွင် မည်သည့်အစဉ်ဖြင့်မဆို ပန်းဝင်ရန် ယှဉ်ပြိုင်သူနှစ်ဦးပေါ်တွင် ကစားသမားက အလောင်းအစားတင်သည်။ ဥပမာ- ကစားသမားသည် ယှဉ်ပြိုင်ကစားသူ #4 နှင့် #5 ကို ရွေးချယ်ပြီး ၎င်းတို့သည် ပြိုင်ပွဲကို ပထမ နှင့် ဒုတိယနေရာတို့၌ မည်သည့်အစဉ်အတိုင်းမဆို ပန်းဝင်ပါက၊ သူနိုင်သည်။

8. ပထမဆုံးသုံးနေရာကို အစဉ်တကျ ရွေးချယ်ခြင်း သို့မဟုတ် ခန့်မှန်းခြင်း။ ကစားသမားသည် ပထမ၊ ဒုတိယနှင့် တတိယနေရာတွင် သတ်မှတ်ထားသော အစဉ်အတိုင်း ပန်းဝင်ရန် ယှဉ်ပြိုင်သူ 3 ဦးကို ရွေးချယ်သည်။ ဥပမာ- 2-3-5. ယှဉ်ပြိုင်သူများသည် ကစားသမား သတ်မှတ်ထားသော အစဉ်အတိအကျဖြင့် ပန်းဝင်ပါက အလောင်းအစား အနိုင်ရသည်။
9. ခန့်မှန်းချက် ပေါင်းစည်းမှုများ။ ကစားသမားသည် နှစ်ဦး သို့မဟုတ် နှစ်ဦးထက်ပိုသော ယှဉ်ပြိုင်သူများကို ရွေးချယ်နိုင်ပြီး ပထမနှင့် ဒုတိယ အစဉ်တစ်ခုခုဖြင့် ပန်းဝင်မည့် ၎င်း၏ ရွေးချယ်မှုနှစ်ခုကို ဖြစ်နိုင်ခြေရှိသည့် ပေါင်းစည်းမှုတိုင်းပေါ်တွင် လောင်းကြေးတင်သည်။ စနစ်သည် ရွေးချယ်ထားသော နံပါတ်များမှ ဖြစ်နိုင်ခြေအလောင်းအစားများအားလုံးကို အလိုအလျောက် တွက်ချက်ပါမည်။ ဥပမာ- လက်မှတ်တွင် တင်ထားသော အလောင်းအစားနှစ်ခု ရှိသည် (2-4၊ 4-2)။
10. ပထမဆုံး သုံးနေရာကို အစဉ်တကျ ခန့်မှန်းချက် ပေါင်းစပ်မှုများ။ ကစားသမားသည် သုံးဦး သို့မဟုတ် သုံးဦးထက်ပိုသော ယှဉ်ပြိုင်သူများကို ရွေးချယ်နိုင်ပြီး ပထမ၊ ဒုတိယ နှင့် တတိယ အစဉ်တစ်ခုခုဖြင့် ပန်းဝင်ရန် ဖြစ်နိုင်ခြေရှိသည့် ပေါင်းစပ်မှုတိုင်းပေါ်တွင် လောင်းကြေးတင်သည်။ လက်မှတ်ထုတ်ပေးမှုသည် ဖြစ်နိုင်ခြေရှိသည့် ပေါင်းစပ်မှုများအားလုံးကို အလိုအလျောက် လုပ်ဆောင်ပါမည်။ ဥပမာ- ရွေးချယ်မှု 3 ခုတွင် အလောင်းအစား 6 ခု ရှိသည်- (3-4-5၊ 3-5-4၊ 4-3-5၊ 4-5-3၊ 5-3-4၊ 5-4-3)

28.1. အွန်လိုင်းဘောလုံး

1. ဘောလုံး ပင်မမျက်နှာပြင်-

- ကစားပွဲအကြောင်း ယေဘုယျအချက်အလက်များအပြင်၊ ပင်မမျက်နှာပြင်သည် စံသတ်မှတ်ထားသော အလောင်းအစားရွေးချယ်မှုများကို ပြသသည်။ အလောင်းအစားတစ်ခု တင်ရန် ကစားသမားသည် ဆုံးဖြတ်ထားသော ပေါက်ကြေးများတွင် နှိပ်ခြင်းဖြင့် အလိုရှိသော ရွေးချယ်စရာများကို ရွေးနိုင်သည်။
- ပုံရိပ်ယောင် လောင်းကြေးလက်မှတ်ရှိ လောင်းကြေးကို လက်ခံမည် သို့မဟုတ် ပြောင်းလဲမည် ဖြစ်ပြီး လက်မှတ်ကို တင်သွင်းရန် နှင့် ပုံနှိပ်ရန် နှိပ်မည်။

2. အလောင်းအစား အမျိုးအစားများ-

◦ 1X2

- 1 အိမ်ရှင်အသင်းပေါ်တွင် လောင်းကြေးတင်မည်။
- X သရေပွဲအဖြစ် လောင်းကြေးတင်မည်။
- 2 အဝေးအသင်းပေါ်တွင် လောင်းကြေးတင်မည်။
- 1X အိမ်ရှင် အနိုင်ရခြင်း သို့မဟုတ် သရေကျခြင်းအပေါ် လောင်းကြေးတင်မည် (နှစ်ဆအခွင့်အရေး)။
- X2 အဝေးအသင်း အနိုင်ရခြင်း သို့မဟုတ် သရေကျခြင်းအပေါ် လောင်းကြေးတင်မည် (နှစ်ဆအခွင့်အရေး)။
- 12 အိမ်ရှင် အနိုင်ရခြင်း သို့မဟုတ် အဝေးအသင်း အနိုင်ရခြင်းတို့အပေါ် လောင်းကြေးတင်မည် (နှစ်ဆအခွင့်အရေး)။

◦ အထက်/ အောက် 2.5 (0-U)

- 2.5 အထက်။ ရွေးချယ်ထားသောဂိုးတွင် ဂိုး 3 ဂိုး သို့မဟုတ် ၎င်းထက်ပိုသော ဂိုးများကို ကစားသမားက လောင်းကြေးတင်သည်။ အင်္ဂလန် - နိုက်ဂျီးရီးယား 3:2 ၊ နောက်ဆုံးရမှတ် = 2.5 အပေါ်
- 2.5 အထက်။ ရွေးချယ်ထားသော ဂိုးတွင် ဂိုး 3 ဂိုး သို့မဟုတ် ၎င်းထက်နည်းသော ဂိုးများကို

ကစားသမားက လောင်းကြေးတင်သည်။ အင်္ဂလန် - နိုက်ဂျီးရီးယား 0:1 ၊ နောက်ဆုံးရမှတ် = 2.5 အောက်

◦ ဂိုး/ ဂိုးမရှိ (G-NG)

- ဂိုး ကစားသမားသည် နှစ်သင်းစလုံး ဂိုးရရှိမည့် အပေါ်တွင် လောင်းကြေးတင်သည်။
- ဂိုးမရှိ ကစားသမားသည် ဂိုးရရှိမည့် အသင်းတစ်ခု သို့မဟုတ် အသင်းတစ်ခုခုပေါ်တွင် လောင်းကြေးတင်သည်။

◦ ရမှတ်အမှန်။ ရွေးချယ်ထားသောဂိုးရှိ နောက်ဆုံးရမှတ်ပေါ်တွင် ကစားသမားက လောင်းကြေးတင်သည် ဥပမာ- 2-1.

◦ ဂိုးစုစုပေါင်း။ ရွေးချယ်ထားသောဂိုးရှိ ဂိုးအရေအတွက် စုစုပေါင်းပေါ်တွင် ကစားသမားက လောင်းကြေးတင်သည်။

28.2. ခွေးများနှင့် မြင်း အလောင်းအစားများ

1. အနိုင်ရသူ သို့မဟုတ် တစ်ပွဲချင်း လောင်းကြေး။ ပြိုင်ပွဲအနိုင်ရမည့် ရွေးချယ်ထားသော ခွေး/မြင်းပေါ်တွင် ကစားသမားက လောင်းကြေးတင်သည်။ ဥပမာ- ပြိုင်ပွဲအနိုင်ရမည့် ခွေး/မြင်းနံပါတ် 5 ပေါ်တွင် ကစားသမားက လောင်းကြေးတင်သည်။ ခွေး/မြင်းနံပါတ် 5 အဆုံးသတ်လိုင်းကို ပထမနေရာဖြင့် ဖြတ်သွားပါက၊ အလောင်းအစားအနိုင်ရသည်။
2. အလောင်းအစားတင်သည်။ ပြိုင်ပွဲကို ပထမ သို့မဟုတ် ဒုတိယနေရာတစ်ခုခုဖြင့် ပန်းဝင်မည့် ခွေး/မြင်းပေါ်တွင် ကစားသမားက လောင်းကြေးတင်သည်။ ဥပမာ- ပြိုင်ပွဲကို ပထမ သို့မဟုတ် ဒုတိယနေရာတစ်ခုခုဖြင့် ပန်းဝင်မည့် ခွေး/မြင်းနံပါတ် 4 ပေါ်တွင် ကစားသမားက လောင်းကြေးတင်သည်။ ခွေး/မြင်း 4 သည် ထိုနေရာများထဲမှ တစ်ခုခုတွင် ပန်းဝင်ပါက၊ အလောင်းအစား နိုင်သည်။
3. ပြဿနာ။ ပြိုင်ပွဲကို ပထမ၊ ဒုတိယ သို့မဟုတ် တတိယနေရာတစ်ခုခုဖြင့် ပန်းဝင်ရန် ခွေး/မြင်းပေါ်တွင် ကစားသမားက လောင်းကြေးတင်သည်။ ရွေးချယ်ထားသော ခွေး/မြင်းသည် ပထမ၊ ဒုတိယ သို့မဟုတ် တတိယနေရာတစ်ခုခုတွင် ပန်းဝင်ပါက ကစားသမား အနိုင်ရသည်။ ဥပမာ- ပြိုင်ပွဲကို ပထမ၊ ဒုတိယ သို့မဟုတ် တတိယနေရာတစ်ခုခုဖြင့် ပန်းဝင်ရန် ခွေး/မြင်းနံပါတ် 4 ပေါ်တွင် ကစားသမားက လောင်းကြေးတင်သည်။ ခွေး/မြင်း 4 သည် ထိုနေရာများထဲမှ တစ်ခုခုတွင် ပန်းဝင်ပါက၊ အလောင်းအစား နိုင်သည်။
4. အထက်/အောက် 3.5။ မှတ်စု - ကစားသမား ရှစ်ဦးပါ ပုံရိပ်ယောင် ပြိုင်ပွဲများအတွက် ကျွန်ုပ်တို့တွင် ရနိုင်သော အထက်/အောက် 4.5 အလောင်းအစား ရွေးချယ်မှုများ။ အနိုင်ရ ခွေး/မြင်းနံပါတ်သည် 3.5 အပေါ် သို့မဟုတ် အောက်တွင် ရှိ၊ မရှိကိုကစားသမားက လောင်းကြေးတင်နိုင်သည်။ ဥပမာ- ကစားသမားသည် ခွေး/မြင်းနံပါတ်ပေါ်တွင် 3.5 အထက်ရရန် လောင်းကြေးတင်ထားပြီး ခွေး/မြင်းနံပါတ် 4 သည် ပြိုင်ပွဲကို အနိုင်ရသည်။ ဤကိစ္စတွင် ဖောက်သည်သည် အလောင်းအစားကို အနိုင်ရသည်။ ဥပမာ- ကစားသမားသည် ခွေး/မြင်းနံပါတ်ပေါ်တွင် 3.5 အောက်ရရန် လောင်းကြေးတင်ထားပြီး ခွေး/မြင်းနံပါတ် 2 သည် ပြိုင်ပွဲကို အနိုင်ရသည်။ ဤကိစ္စတွင် ဖောက်သည်သည် အလောင်းအစားကို အနိုင်ရသည်။
5. စုံ/မ။ ခွေး/မြင်းတစ်ကောင်စီတွင် နံပါတ်တစ်ခု ရှိသည်။ အနိုင်ရ ခွေး/မြင်းနံပါတ်သည် စုံ သို့မဟုတ် မ ဖြစ်၊ မဖြစ်ကို ကစားသမားက လောင်းကြေးတင်နိုင်သည်။ ဥပမာ- ကစားသမားသည် စုံဖြစ်မည့် အနိုင်ရခွေး/မြင်းနံပါတ်ပေါ်တွင် လောင်းကြေးတင်သည်။ ခွေး/မြင်းနံပါတ် 4 သည် ပြိုင်ပွဲတွင် အနိုင်ရပါက၊ ဖောက်သည်သည် အလောင်းအစား အနိုင်ရသည်။
ဥပမာ- ကစားသမားသည် မ ဖြစ်မည့် အနိုင်ရခွေး/မြင်း၏နံပါတ်ပေါ်တွင် လောင်းကြေးတင်သည်။

ခွေး/မြင်းနံပါတ် 3 သည် ပြိုင်ပွဲတွင် အနိုင်ရပါက၊ ဖောက်သည်သည် အလောင်းအစား အနိုင်ရသည်။

6. ခန့်မှန်းချက် သို့မဟုတ် အတိအကျ။ ကစားသမား၏ လက်မှတ်တွင် သတ်မှတ်ထားသော အစဉ်အတိအကျဖြင့် ပထမ နှင့် ဒုတိယနေရာကို ပန်းဝင်ရန် ခွေး/မြင်း နှစ်ကောင်ပေါ်တွင် လောင်းကြေးတင်မည်။ ဥပမာ- ကစားသမားသည် ပြိုင်ပွဲ၏ ပထမနေရာတွင် ပန်းဝင်မည့် ခွေး/မြင်းနံပါတ် 2 နှင့် ဒုတိယနေရာတွင် ပန်းဝင်မည့် ခွေး/မြင်းနံပါတ် 1 ပေါ်တို့တွင် လောင်းကြေးတင်ပါက၊ ၎င်းတို့သည် နေရာအတိအကျဖြင့် ပန်းဝင်ရမည်။ ထို့ကြောင့် အလောင်းအစားနိုင်သည်။
7. ပထမနှစ်နေရာကို အစဉ်အတိုင်းမဟုတ်ဘဲ ခန့်မှန်းလောင်းကြေးတင်ခြင်း။ ပထမနေရာနှင့် ဒုတိယနေရာတွင် မည်သည့်အစဉ်ဖြင့်မဆို ပန်းဝင်မည့် ခွေး/မြင်း နှစ်ကောင်ပေါ်တွင် ကစားသမားက အလောင်းအစားတင်သည်။ ဥပမာ- ခွေး/မြင်း 4 သည် ပထမနေရာတွင် ပန်းဝင်ပြီး ခွေး/မြင်း 5 သည် ဒုတိယနေရာတွင် ပန်းဝင်ပါက ကစားသမား အနိုင်ရသည် သို့မဟုတ် ခွေး/မြင်း 5 သည် ပထမနေရာတွင် ပန်းဝင်ပြီး ခွေး/မြင်း 4 သည် ဒုတိယနေရာတွင် ပန်းဝင်ပါက ကစားသမား အနိုင်ရသည်။
8. ပထမဆုံးသုံးနေရာကို အစဉ်တကျ ရွေးချယ်ခြင်း သို့မဟုတ် ခန့်မှန်းခြင်း။ ကစားသမား၏လက်မှတ်တွင် သတ်မှတ်ထားသော အစဉ်အတိအကျဖြင့် ပထမ၊ ဒုတိယနှင့် တတိယနေရာတို့တွင် ပန်းဝင်မည့် ခွေး/မြင်း သုံးကောင်ပေါ်တွင် လောင်းကြေးတင်သည်။ ဥပမာ- 2-3-5. ကစားသမားသည် ပထမနေရာတွင် ပြိုင်ပွဲကို ပန်းဝင်မည့် ခွေး/မြင်း နံပါတ် 2 ပေါ်တွင် လောင်းကြေးတင်ခြင်း၊ ဒုတိယနေရာတွင် ပန်းဝင်မည့် ခွေး/မြင်း နံပါတ် 3 နှင့် တတိယနေရာတွင် ပန်းဝင်မည့် ခွေး/မြင်း နံပါတ် 5 ပေါ်တွင် လောင်းကြေးတင်ပါက၊ ၎င်းတို့သည် နေရာအတိအကျအတိုင်း ပန်းဝင်ရပါမည်။ ထို့ကြောင့် အလောင်းအစားနိုင်သည်။
9. ခန့်မှန်းချက် ပေါင်းစည်းမှုများ။ ကစားသမားသည် နှစ်ကောင် သို့မဟုတ် နှစ်ကောင်ထက်ပိုသော ခွေး/မြင်းများကို ရွေးချယ်ပြီး ပထမနှင့် ဒုတိယ အစဉ်တစ်ခုခုဖြင့် ပန်းဝင်မည့် ၎င်း၏ရွေးချယ်မှုနှစ်ခုကို ဖြစ်နိုင်ခြေရှိသည့် ပေါင်းစည်းမှုတိုင်းပေါ်တွင် လောင်းကြေးတင်သည်။ စနစ်သည် ရွေးချယ်ထားသော နံပါတ်အခြေပြု အလောင်းအစားဖြစ်နိုင်ခြေများအားလုံးကို အလိုအလျောက်တွက်ချက်ပါမည်။ ဥပမာ- ကစားသမားသည် ပထမ နှင့် ဒုတိယနေရာတို့တွင် ပန်းဝင်မည့် ခွေး/မြင်း နံပါတ် 2 နှင့် 4 ကို ရွေးချယ်သည်။
 - သူ အလောင်းအစား နိုင်မည့် အခြေအနေမှာ-
 - ခွေး/မြင်း 2 သည် ပထမနေရာ နှင့် ခွေး/မြင်း 4 သည် ဒုတိယနေရာတို့ဖြင့် ပန်းဝင်သည်။
 - ခွေး/မြင်း 4 သည် ပထမနေရာ နှင့် ခွေး/မြင်း 2 သည် ဒုတိယနေရာတို့ဖြင့် ပန်းဝင်သည်။
10. ပထမဆုံး သုံးနေရာကို အစဉ်တကျ ခန့်မှန်းချက် ပေါင်းစပ်မှုများ။ ကစားသမားသည် သုံးကောင် သို့မဟုတ် သုံးကောင်ထက်ပိုသော ခွေး/မြင်းများကို ရွေးချယ်ပြီး ပထမ၊ ဒုတိယ နှင့် တတိယ အစဉ်အတိအကျဖြင့် ပန်းဝင်မည့် ၎င်း၏ရွေးချယ်မှု ဖြစ်နိုင်ခြေရှိသည့် ပေါင်းစည်းမှုတိုင်းပေါ်တွင် လောင်းကြေးတင်သည်။ ဥပမာ- ကစားသမားသည် ခွေး/မြင်း နံပါတ် 3၊ 4 နှင့် 5 တို့ကို ရွေးချယ်ပါက၊ ၎င်းတို့တွင် အောက်ပါ အလောင်းအစားပေါင်းစပ်မှု ခြောက်မျိုးကို ရရှိနိုင်ပါသည်။ ကစားသမားသည် အလောင်းအစားကို အနိုင်ရရန် ဤပေါင်းစပ်မှုများထဲမှ တစ်ခုကို အတိအကျ မှန်ရမည်။ စနစ်သည် ရွေးချယ်ထားသော နံပါတ်အခြေပြု အလောင်းအစားဖြစ်နိုင်ခြေများအားလုံးကို အလိုအလျောက်တွက်ချက်ပါမည်။ (3-4-5၊ 3-5-4၊ 4-3-5၊ 4-5-3၊ 5-3-4၊ 5-4-3)။

28.3. ဘောလုံးလိဂ်

ဘောလုံးလိဂ်သည် တံခွန်စိုက်ပြိုင်ပွဲ ဖြစ်ပြီး အသင်းအားလုံးသည် တစ်ဖက်စီလျှင် နှစ်ကြိမ် ကစားသည် (အိမ်ကွင်းနှင့် အဝေးကွင်း)။ တံခွန်စိုက်ပြိုင်ပွဲရှိ အသင်းအရေအတွက်သည် လိဂ်ပေါ်တွင် မူတည်ပြောင်းလဲသည်။ အခြားသူများအားလုံး တစ်ချိန်တည်းတွင် ပြိုင်တူ ယှဉ်ပြိုင်နေစဉ် ဂိမ်းတစ်ခုကို ပင်မမျက်နှာပြင်ပေါ်တွင်

ပြသထားသည်။ ပေါင်းစပ်မှု အလောင်းအစားတင်ရန်အတွက် ခွင့်ပြုထားသော ဂိမ်းတိုင်းပေါ်တွင် ကစားသမားက လောင်းကြေးတင်နိုင်သည်။

အလောင်းအစား ရွေးချယ်မှုများ-

1. 1 X 2

- 1 ကစားသမားတစ်ဦးက အိမ်ရှင်အသင်း အနိုင်ရမည် အပေါ်တွင် လောင်းကြေးတင်သည်။
- X ကစားသမားတစ်ဦးက သရေဖြင့် အဆုံးသတ်မည့် ကစားပွဲပေါ်တွင် လောင်းကြေးတင်သည်။
- 2 ကစားသမားတစ်ဦးက အဝေးအသင်း အနိုင်ရမည် အပေါ်တွင် လောင်းကြေးတင်သည်။
- 1X ကစားသမားတစ်ဦးက အိမ်ရှင်အသင်း အနိုင်ရမည် သို့မဟုတ် သရေကျရန် တစ်ခုခုပေါ်တွင် လောင်းကြေးတင်သည်။ (နှစ်ဆအခွင့်အရေး)
- X2 ကစားသမားတစ်ဦးက အဝေးအသင်း အနိုင်ရမည် သို့မဟုတ် သရေကျမည် တစ်ခုခုပေါ်တွင် လောင်းကြေးတင်သည်။ (နှစ်ဆအခွင့်အရေး)
- 12 ကစားသမားတစ်ဦးက အိမ်ရှင်အသင်း အနိုင်ရမည် သို့မဟုတ် အဝေးအသင်း အနိုင်ရမည် တစ်ခုခုပေါ်တွင် လောင်းကြေးတင်သည်။ (နှစ်ဆအခွင့်အရေး)

2. GG အနည်းဆုံးတစ်ဂိုးရရှိရန် နှစ်သင်းစလုံးပေါ်တွင် ကစားသမားတစ်ဦးက လောင်းကြေးတင်သည်။

3. NG အသင်းတစ်ခုသာ ဂိုးရမည် သို့မဟုတ် တစ်သင်းမှ ဂိုးမရ အပေါ်တွင် ကစားသမားတစ်ဦးက လောင်းကြေးတင်သည်။

4. 1.5 အပေါ် ဂိမ်းတစ်ခုတွင် 1.5 ဂိုးအပေါ် ရရှိမည်ဖြစ်ကြောင်း ကစားသမားတစ်ဦးက လောင်းကြေးတင်သည် (2 ဂိုး သို့မဟုတ် ၎င်းထက်ပိုသော ဂိုးများ ရရှိထားသည်)။ ဥပမာ- အင်္ဂလန် - နိုက်ဂျီးရီးယား 3:2၊ ကစားသမားသည် အလောင်းအစား အနိုင်ရသည်။

5. 1.5 အောက် ဂိမ်းတစ်ခုတွင် 1.5 ဂိုးအောက် ရရှိမည်ဖြစ်ကြောင်း ကစားသမားတစ်ဦးက လောင်းကြေးတင်သည် (2 ဂိုးထက်နည်းသော ဂိုးများ ရရှိထားသည်)။ ဥပမာ- အင်္ဂလန် - နိုက်ဂျီးရီးယား 0:1၊ ကစားသမားသည် အလောင်းအစား အနိုင်ရသည်။

6. 2.5 အထက်- ဂိမ်းတစ်ခုတွင် 2.5 ဂိုးအပေါ် ရရှိမည်ဖြစ်ကြောင်း ကစားသမားတစ်ဦးက လောင်းကြေးတင်သည် (3 ဂိုး သို့မဟုတ် ၎င်းထက်ပိုသော ဂိုးများ ရရှိထားသည်)။ ဥပမာ- အင်္ဂလန် - နိုက်ဂျီးရီးယား 3:2၊ ကစားသမားသည် အလောင်းအစား အနိုင်ရသည်။

7. 2.5 အောက် ဂိမ်းတစ်ခုတွင် 2.5 ဂိုးအောက် ရရှိမည်ဖြစ်ကြောင်း ကစားသမားတစ်ဦးက လောင်းကြေးတင်သည် (3 ဂိုးထက်နည်းသော ဂိုးများ ရရှိထားသည်)။ ဥပမာ- အင်္ဂလန် - နိုက်ဂျီးရီးယား 0:1၊ ကစားသမားသည် အလောင်းအစား အနိုင်ရသည်။

8. ရမှတ်အမှန် ဂိမ်းတစ်ခုတွင် နောက်ဆုံးရမှတ်ပေါ်တွင် ကစားသမားက လောင်းကြေးတင်သည်။ ဥပမာ- 2-1.

9. ဂိုးစုစုပေါင်း ဂိမ်းတစ်ခုတွင် ဂိုးမည့်မျှရရှိမည်ကို ကစားသမားက လောင်းကြေးတင်သည်။

10. အလောင်းအစား ရွေးချယ်မှုများဖြစ်သော ရမှတ်အမှန် နှင့် ဂိုးစုစုပေါင်းတို့ကို အောက်ပါပုံတွင် ပြသထားသည့်အတိုင်း ရှာတွေ့နိုင်သည်။

- အိမ်ရှင်အသင်း အထက်/အောက်

- 0.5 အထက်- အိမ်ရှင်အသင်းသည် ဂိမ်းတစ်ခုတွင် 0.5 ဂိုးအပေါ် ရရှိမည်ဖြစ်ကြောင်း ကစားသမားတစ်ဦးက လောင်းကြေးတင်သည် (1 ဂိုး သို့မဟုတ် ၎င်းထက်ပိုသော ဂိုးများ ရရှိထားသည်)။ ဥပမာ- အင်္ဂလန် - နိုက်ဂျီးရီးယား- 2:0၊ ကစားသမားသည် အလောင်းအစား အနိုင်ရသည်။

- 0.5 အထက်- အိမ်ရှင်အသင်းသည် ဂိမ်းတစ်ခုတွင် 0.5 ဂိုးအောက် ရရှိမည်ဖြစ်ကြောင်း

အနိုင်ရသည်။

- 2.5 အောက်- အဝေးအသင်းသည် ဂိမ်းတစ်ခုတွင် 2.5 ဂိုးအောက် ရရှိမည်ဖြစ်ကြောင်း ကစားသမားတစ်ဦးက လောင်းကြေးတင်သည် (3 ဂိုးထက်နည်းသော ဂိုးရရှိထားသည်)။ ဥပမာ- အင်္ဂလန် - နိုက်ဂျီးရီးယား 1:2၊ ကစားသမားသည် အလောင်းအစား အနိုင်ရသည်။
- 3.5 အောက်- အဝေးအသင်းက ဂိမ်းတစ်ခုတွင် 3.5 ဂိုးအပေါ် ရရှိမည်ဖြစ်ကြောင်း ကစားသမားတစ်ဦးက လောင်းကြေးတင်သည် (4 ဂိုး သို့မဟုတ် ၎င်းထက်ပိုသော ဂိုးများ ရရှိထားသည်)။ ဥပမာ- အင်္ဂလန် - နိုက်ဂျီးရီးယား 1:4၊ ကစားသမားသည် အလောင်းအစား အနိုင်ရသည်။
- 3.5 အောက်- အဝေးအသင်းသည် ဂိမ်းတစ်ခုတွင် 3.5 ဂိုးအောက် ရရှိမည်ဖြစ်ကြောင်း ကစားသမားတစ်ဦးက လောင်းကြေးတင်သည် (4 ဂိုးထက်နည်းသော ဂိုးရရှိထားသည်)။ ဥပမာ- အင်္ဂလန် - နိုက်ဂျီးရီးယား 0:3၊ ကစားသမားသည် အလောင်းအစား အနိုင်ရသည်။
- 1X2 အထက်/အောက် 1.5-
 - 1X2 1.5 အထက်- ကစားသမားတစ်ဦးက ဂိမ်းတွင် ကစားပွဲရလဒ် (1) အိမ်ရှင် အနိုင် (X) သရေ (2) အဝေး အနိုင် နှင့် 1.5 ဂိုးအပေါ် ရရှိမည် ဖြစ်ကြောင်း လောင်းကြေးတင်သည် (2 ဂိုး သို့မဟုတ် ၎င်းထက်ပိုသော ဂိုးများ ရရှိထားသည်)။ ဥပမာ- ကစားပွဲအနိုင်ရရန် အင်္ဂလန်ပေါ်တွင် ကစားသမားက လောင်းကြေးတင်ပါက၊ ရမှတ်သည်- အင်္ဂလန် - နိုက်ဂျီးရီးယား 2:0၊ ကစားသမားသည် အလောင်းအစား အနိုင်ရသည်။
 - 1X2 1.5 အောက်- ကစားသမားတစ်ဦးက ဂိမ်းတွင် ကစားပွဲရလဒ် (1) အိမ်ရှင် အနိုင် (X) သရေ (2) အဝေး အနိုင် နှင့် 1.5 ဂိုးအောက် ရရှိမည် ဖြစ်ကြောင်း လောင်းကြေးတင်သည် (နှစ်ဂိုးထက်နည်းသော ဂိုးများ ရရှိထားသည်)။ ဥပမာ- ကစားပွဲအနိုင်ရရန် နိုက်ဂျီးရီးယားပေါ်တွင် ကစားသမားက လောင်းကြေးတင်ပါက၊ ရမှတ်သည်- အင်္ဂလန် - နိုက်ဂျီးရီးယား 0:1၊ ကစားသမားသည် အလောင်းအစား အနိုင်ရသည်။
- 1X2 အထက်/အောက် 2.5-
 - 1X2 2.5 အထက်- ကစားသမားတစ်ဦးက ဂိမ်းတွင် ကစားပွဲရလဒ် (1) အိမ်ရှင် အနိုင် (X) သရေ (2) အဝေး အနိုင် နှင့် 2.5 ဂိုးအပေါ် ရရှိမည် ဖြစ်ကြောင်း လောင်းကြေးတင်သည် (3 ဂိုး သို့မဟုတ် ၎င်းထက်ပိုသော ဂိုးများ ရရှိထားသည်)။ ဥပမာ- ကစားပွဲအနိုင်ရရန် အင်္ဂလန်ပေါ်တွင် ကစားသမားက လောင်းကြေးတင်ပါက၊ ရမှတ်သည်- အင်္ဂလန် - နိုက်ဂျီးရီးယား 3:1၊ ကစားသမားသည် အလောင်းအစား အနိုင်ရသည်။
 - 1X2 2.5 အောက်- ကစားသမားတစ်ဦးက ဂိမ်းတွင် ကစားပွဲရလဒ် (1) အိမ်ရှင် အနိုင် (X) သရေ (2) အဝေး အနိုင် နှင့် 2.5 ဂိုးအောက် ရရှိမည် ဖြစ်ကြောင်း လောင်းကြေးတင်သည် (3 ဂိုးထက်နည်းသော ဂိုးများ ရရှိထားသည်)။ ဥပမာ- ကစားသမားသည် သရေကျမည့် ကစားပွဲအပေါ်တွင် လောင်းကြေးတင်ပါက၊ ရမှတ်သည်- အင်္ဂလန် - နိုက်ဂျီးရီးယား 1:1၊ ကစားသမားသည် အလောင်းအစား အနိုင်ရသည်။

28.4. မော်တော်ဆိုင်ကယ်မောင်းပြိုင်ပွဲ (ပါဝင်ယှဉ်ပြိုင်သူ 4 ဦးသာ)

1. အနိုင်ရသူ သို့မဟုတ် တစ်ပွဲချင်း လောင်းကြေး။ ပေးထားသော ပေါက်ကြေးများတွင် အနိုင်ရမည့် ပြိုင်ပွဲဝင်သူအပေါ်တွင် ကစားသမားက လောင်းကြေးတင်သည်။ ကစားသမား ရွေးချယ်ထားသော ပြိုင်ပွဲဝင်သူသည် အဆုံးသတ်လိုင်းကို ပထမဆုံး ဖြတ်ကျော်ပါက ကစားသမား အနိုင်ရသည်။ ဥပမာ- ကစားသမားသည် ပါဝင်ယှဉ်ပြိုင်သူ #3 ပေါ်တွင် လောင်းကြေးတင်ပါက၊ အလောင်းအစား အနိုင်ရရန်

၎င်းသည် ပထမနေရာတွင် ရောက်ရှိရမည်။

2. အထက်/အောက် 2.5။ ကစားသမားသည် အထက်/အောက် 2.5 ဖြစ်စေရန် အနိုင်ရသူ၏စတင်သည့်အနေအထားအပေါ်တွင် လောင်းကြေးတင်သည်။
 - ဥပမာ 2.5 အထက်- ပါဝင်ယှဉ်ပြိုင်သူ #4 က ပြိုင်ပွဲကို အနိုင်ရသည်။ နံပါတ် 4 သည် 2.5 အထက်တွင် ရှိသည်။ ထို့ကြောင့် အလောင်းအစားနိုင်သည်။
 - ဥပမာ 2.5 အထက်- ပါဝင်ယှဉ်ပြိုင်သူ #2 က ပြိုင်ပွဲကို အနိုင်ရသည်။ နံပါတ် 2 သည် 2.5 အောက်တွင် ရှိသည်။ ထို့ကြောင့် အလောင်းအစားနိုင်သည်။
3. စုံ/မ။ အနိုင်ရရှိသူ၏ စတင်နေရာသည် စုံ/မ ဖြစ် မဖြစ်ကို ကစားသမားက လောင်းကြေးတင်သည်။
 - ဥပမာ မ- ပါဝင်ယှဉ်ပြိုင်သူ #3 က ပြိုင်ပွဲကို အနိုင်ရသည်။ နံပါတ် 3 သည် မ ဖြစ်သည်။ ထို့ကြောင့် ကစားသမားသည် အလောင်းအစားကို အနိုင်ရသည်။
 - ဥပမာ စုံ- ပါဝင်ယှဉ်ပြိုင်သူ #4 က ပြိုင်ပွဲကို အနိုင်ရသည်။ နံပါတ် 4 သည် စုံ ဖြစ်သည်။ ထို့ကြောင့် ကစားသမားသည် အလောင်းအစားကို အနိုင်ရသည်။
4. ခန့်မှန်းချက် သို့မဟုတ် အတိအကျ။ ကစားသမားသည် ပထမနှင့် ဒုတိယနေရာတွင် သတ်မှတ်ထားသော အစဉ်အတိုင်း ပန်းဝင်ရန် ယှဉ်ပြိုင်သူ 2 ဦးကို ရွေးချယ်သည်။ ဥပမာ- ကစားသမားသည် ပထမနေရာတွင် ရောက်ရှိမည့် ပြိုင်ပွဲဝင် #2 နှင့် ဒုတိယနေရာတွင် ရောက်ရှိမည့် ပြိုင်ပွဲဝင် #1 တို့ကို ရွေးချယ်သည်။ အလောင်းအစား အနိုင်ရရှိရန်၊ ပြိုင်ပွဲဝင်နှစ်ဦးစလုံးသည် ကစားသမား လောင်းကြေးတင်ထားသော အစီအစဉ်အတိအကျဖြင့် ပန်းဝင်ရမည်။
5. ပထမနှစ်နေရာကို အစဉ်အတိုင်းမဟုတ်ဘဲ ခန့်မှန်းလောင်းကြေးတင်ခြင်း။ ပထမနှင့် ဒုတိယတို့တွင် မည်သည့်အစဉ်ဖြင့်မဆို ပန်းဝင်ရန် ပြိုင်ပွဲဝင်နှစ်ဦးပေါ်တွင် ကစားသမားက လောင်းကြေးတင်သည်။ ဥပမာ- ကစားသမားသည် ပြိုင်ပွဲဝင် #3 နှင့် #4 ကို ရွေးချယ်ပြီး သူတို့သည် ပြိုင်ပွဲကို ပထမ နှင့် ဒုတိယနေရာတို့၌ မည်သည့်အစဉ်အတိုင်းမဆို ပန်းဝင်ပါက၊ ကစားသမား နိုင်သည်။
6. ပထမဆုံးသုံးနေရာကို အစဉ်တကျ ရွေးချယ်ခြင်း သို့မဟုတ် ခန့်မှန်းခြင်း။ ကစားသမားသည် ပထမ၊ ဒုတိယနှင့် တတိယနေရာတွင် သတ်မှတ်ထားသော အစဉ်အတိုင်း ပန်းဝင်ရန် ပြိုင်ပွဲဝင် 3 ဦးကို ရွေးချယ်သည်။ ဥပမာ- 2-1-3. ပြိုင်ပွဲဝင်များသည် ကစားသမား ရွေးချယ်ထားသော အစဉ်အတိအကျဖြင့် ပြိုင်ပွဲတွင် ပန်းဝင်မှသာ အလောင်းအစားသည် အနိုင်ရမည် ဖြစ်သည်။
7. ခန့်မှန်းချက် ပေါင်းစည်းမှုများ။ ကစားသမားသည် နှစ်ဦး သို့မဟုတ် နှစ်ဦးထက်ပိုသော ယှဉ်ပြိုင်သူများကို ရွေးချယ်နိုင်ပြီး ပထမနှင့် ဒုတိယ အစဉ်တစ်ခုခုဖြင့် ပန်းဝင်မည့် ရွေးချယ်မှုနှစ်ခုကို ဖြစ်နိုင်ခြေရှိသည့် ပေါင်းစည်းမှုတိုင်းပေါ်တွင် လောင်းကြေးတင်သည်။ စနစ်သည် ရွေးချယ်ထားသော နံပါတ်များမှ ဖြစ်နိုင်ခြေအလောင်းအစားများအားလုံးကို အလိုအလျောက်တွက်ချက်ပါမည်။ ဥပမာ- လက်မှတ်တွင် တင်ထားသော အလောင်းအစား 2 ခု ရှိသည် (2-4၊ 4-2)။
8. အစိတ်အပိုင်းသည် အခြားပေါင်းစပ်မှုအားလုံးကို အလိုအလျောက် တွက်ချက်ပါမည်။ ဥပမာ- ရွေးချယ်မှု 3 ခုတွင် အလောင်းအစား 6 ခု ရှိသည် (1-2-3၊ 1-3-2၊ 2-1-3၊ 2-3-1၊ 3-1-2၊ 3-2-1)။

29. မျှတမှုနှင့် RNG စမ်းသပ်မှု နည်းလမ်းများ

အွန်လိုင်းလောင်းကစားသည် တရားမျှတသင့်သည်။ ဤအရာသည် ကစားသမားများအား ရိုးသားပြီး မလိုမုန်းထားရည်ရွယ်ချက်မရှိဘဲ ပြုမူရန် လိုအပ်ပြီး၊ ၎င်းသည် လိုအပ်သည့် စီမံဆောင်ရွက်မှုအားလုံးကို လုပ်ဆောင်ရန်၊ ကစားသမားများသည် မျှတပြီး စိတ်ချရသော ဂိမ်းအခြေအနေများကို ခံစားနိုင်ကြောင်း သေချာစေရန် ကာစီနို၏ တာဝန်ယူမှု ဖြစ်သည်။

တရားမျှတသော ကာစီနိုများ၏ အဓိပ္ပာယ်ဖွင့်ဆိုချက်

1. "မျှတသော ကာစီနို" ဖြစ်သည့် အွန်လိုင်းကာစီနိုမှာ-
 - တရားဝင်အနိုင်ရမှုများအားလုံးကို ပေးချေသည်။
 - ၎င်း၏ စည်းမျဉ်းများနှင့် ကန့်သတ်ချက်များတွင် မမျှတသော ဝေါဟာရများ မပါဝင်ပါ။
 - ကစားသမားများအား လှည့်စားရန် လှည့်ဖြားတတ်သည့် အကျင့်များ မကျင့်သုံးပါ။
 - ကန့်သတ်ထားသော နိုင်ငံများမှ ဝင်ရောက်အသုံးပြုခွင့်ကို တားဆီးခြင်း (အချို့နိုင်ငံများမှ ကစားသမားများအား အကောင်အထည်ဖော်ရန် သို့မဟုတ် ကစားရန် ခွင့်မပြုပါ) နှင့် အပိုဆုများကို အသုံးပြုနိုင်သော ကစားသမားများကိုသာ ခွင့်ပြုပေးပါသည်။
2. မျှတသော စည်းမျဉ်းများရှိသော ကာစီနိုများနှင့် လောင်းကစားခြင်းအတွက် ကောင်းမွန်သော ချဉ်းကပ်မှုပင်လျှင် ကစားသမားများအတွက် သံသယဖြစ်ဖွယ် အမှုအကျင့်များတွင် ဖြစ်ပေါ်နိုင်သည်။ အချို့ကိစ္စရပ်များတွင်၊ ကစားသမားများသည် အချို့စည်းမျဉ်းများကို လျစ်လျူရှုနိုင်ပြီး၊ စည်းမျဉ်းများသည် ထင်မြင်ချက်အရ မျှတလျှင်တောင် ၎င်းတို့ကို အမှတ်တမဲ့ ချိုးဖောက်မိနိုင်ဖွယ်ရှိသည်။ ထို့ကြောင့် ကာစီနိုများသည် ကစားသမားများအား မရည်ရွယ်ဘဲ ဒုက္ခရောက်ခြင်းမှ ကာကွယ်ရန် နည်းပညာ နည်းစနစ်များကို အသုံးပြု၍ စည်းမျဉ်းများအားလုံးကို သေချာစွာ လိုက်နာသင့်သည်။

DEFINITION OF FAIR AND SAFE CASINOS

1. Caecus N.V. မှ စီမံခန့်ခွဲနေသည့် 1xbet.com ကဲ့သို့သော တရားမျှတပြီး ဘေးကင်းသော ကာစီနိုများသည် "တရားမျှတပြီး ဘေးကင်းသော ကာစီနိုများ"၏ စံသတ်မှတ်ချက်များအားလုံးကို ပြည့်မီပြီး၊ ကစားသမားများအား စည်းမျဉ်းများ အမှတ်တမဲ့ ချိုးဖောက်ခြင်း သို့မဟုတ် ၎င်းတို့ကိုယ်ပိုင် အကျိုးခံစားခွင့်များကို ထိခိုက်နစ်နာစေမည့် တစ်စုံတစ်ခုကို လုပ်ဆောင်ခြင်း စသည်တို့မှ ကာကွယ်ထားသည့် သတ်မှတ်ချက်များအားလုံးကိုလည်း အကောင်အထည်ဖော်ဆောင်ရွက်ပေးပါသည်။
2. ထို့ကြောင့်၊ "တရားမျှတပြီး ဘေးကင်းသော ကာစီနိုများ" သည် အထွေထွေစည်းမျဉ်းများနှင့် ကန့်သတ်ချက်များ၊ အပိုဆု စည်းမျဉ်းများနှင့် ကန့်သတ်ချက်များ၊ သို့မဟုတ် ကစားသမားများ၏ အကောင့်တွင် ရှိသော ငွေကို အန္တရာယ်ပြုနိုင်သော စည်းမျဉ်းတစ်ခုခု စသည်တို့ကို ချိုးဖောက်မိခြင်းမှ ကစားသမားများအား ကာကွယ်ပေးသင့်သည်။ တစ်နည်းအားဖြင့်၊ "တရားမျှတပြီး ဘေးကင်းသော" ကာစီနိုသည်-
 - လောင်းကြေးပမာဏ အများဆုံးကန့်သတ်ချက်၊ ကန့်သတ်ထားသော ဂိမ်းများ၊ နှင့် အခြားအပိုဆု စည်းကမ်းများကို သေချာစွာ လိုက်နာသင့်သည်။
 - ကစားသမားများအား အန္တရာယ် ဖြစ်စေနိုင်သော တစ်စုံတစ်ခု (ယခင်အပိုဆု အနိုင်ရရှိမှုကို တရားမဝင်ဖြစ်နိုင်သော အပိုဆုတစ်ခု လက်ခံရရှိခြင်းကဲ့သို့သော) ကို ၎င်းတို့ လုပ်ဆောင်တော့မည် ဖြစ်ကြောင်း ကစားသမားများအား သတိပေးသင့်သည်။
 - အကောင့်ဖန်တီးရာတွင် အကောင့်တစ်ခုထက် ပိုရှိနေမည်လား ဆိုသည်ကို စစ်ဆေးသင့်သည် (ကျွန်ုပ်တို့သည် ကစားသမားအသစ်၏ အမည် နှင့် မွေးနေ့တို့ကို ပေါင်းစည်းခြင်းအတွက်

ဒေတာဘေ့စ်ကို စစ်ဆေးခြင်းအပြင် ရလဒ်တစ်ခုခု တွေ့ပါက သတိပေးချက် ပြသခြင်းတို့ကို အကြံပြုပေးပါသည်။ ကျွန်ုပ်တို့သည် ဤအရာကို အောက်ပါနောက်ထပ်အချက်အလက်အသေးစိတ်ဖြင့် ဆွေးနွေးပါမည်။

3. Caecus N.V. မှ စီမံခန့်ခွဲသော 1xbet.com ကဲ့သို့သော တရားမျှတသည့် ကာစီနိုများသည် လောင်းကစားနယ်ပယ်ရှိ ယုံကြည်စိတ်ချရသော ဆော့ဝဲလ် ပံ့ပိုးသူများနှင့် ဆောင်ရွက်လျက်ရှိသည်။
4. ကာစီနိုဂိမ်းများ LIVE တိုက်ရိုက် ပြသခြင်းမှလွဲ၍၊ ကျွန်ုပ်တို့၏ ကာစီနိုဂိမ်းများ၏ ရိုးသားဖြောင့်မတ်မှုကို သေချာစေရန်၊ ကျပန်းနံပါတ်ထုတ်ပေးသည့်စက် (RNG) ကို ထိုဂိမ်းများ၏ ကျပန်းရလဒ်ကို ဆုံးဖြတ်ပေးရန် အမြဲတမ်း အသုံးပြုပါသည်။
5. ဤအရာသည် ဂိမ်းအကျောထောင်ပေါင်းများစွာကို စိစစ်ခြင်းနှင့် လုပ်ဆောင်ခြင်းဖြင့် ကျယ်ပြန့်စွာ စမ်းသပ်ထားသည့် ကျပန်းရလဒ်များကို သေချာစွာ ကိုက်ညီစေသော စံယန္တရားစနစ် ဖြစ်သည်။ RNG ၏ ကျပန်းဆောင်ရွက်မှုသည် စိတ်ချရပြီး မျှတသော ဂိမ်းပတ်ဝန်းကျင်ကို ပံ့ပိုးပေးပါသည်။
6. သက်ဆိုင်ရာ တရားစီရင်ပိုင်ခွင့် ပြဌာန်းချက်ကို ကျွန်ုပ်တို့ သေချာစွာ လိုက်နာရန် ရည်ရွယ်ချက်နှင့်အတူ လောင်းကစား အာဏာပိုင်များနှင့် အွန်လိုင်းလောင်းကစား လိုင်စင်အဖွဲ့အစည်းတို့ဖြင့် ကျွန်ုပ်တို့ ပူးပေါင်းဆောင်ရွက်ပါသည်။>

30. ပုဂ္ဂိုလ်ရေး အချက်အလက်များ၏ ကိုယ်ရေးလုံခြုံမှုနှင့် စီမံခန့်ခွဲမှု

1xBet စီမံခန့်ခွဲမှုအဖွဲ့နှင့် ၎င်း၏ ဝန်ထမ်းများသည် သင်၏ ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များနှင့် အထွေထွေလျှို့ဝှက်မှုကို ထိန်းသိမ်းပေးရန် အလွန်အလေးထားပါသည်။ သင်၏ အချက်အလက်များကို အသုံးပြုပုံနှင့် ကာကွယ်ပုံများ၏ ပွင့်လင်းမြင်သာမှုကို တိုးတက်စေရန် ကျွန်ုပ်တို့အနေဖြင့် အာမခံ ဆောင်ရွက်ပါသည်။ ဤကိုယ်ရေးလုံခြုံမှု မူဝါဒတွင် အထွေထွေ အချက်အလက်ကာကွယ်ရေး ဥပဒေ(GDPR)၏ စံနှုန်းများနှင့်အညီ ပြောင်းလဲမှုများကို ကျွန်ုပ်တို့ ထည့်သွင်းထားပါသည်။

ဤကိုယ်ရေးလုံခြုံမှု မူဝါဒသည် ကျွန်ုပ်တို့၏ အချက်အလက် ကိုင်တွယ်မှု နည်းလမ်းများနှင့် သင်၏ ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များကို မည်သို့အသုံးပြုသည်နှင့် ပတ်သက်၍ သင်၏ ရွေးချယ်စရာများကို ဖော်ပြထားပါသည်။

1xBet သည် ဖောက်သည်များဖြစ်သော သင်တို့အား ကျွန်ုပ်တို့၏ ကွတ်ကီးများကို အသုံးပြုပုံနှင့် ပတ်သက်၍ ရှင်းလင်းသော အချက်အလက်များ ပေးရန် နားလည်ကြောင်းနှင့် တာဝန်ယူကြောင်းအပြင် ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝတ်ဆိုင်ကို အသုံးပြုသူများသည် မှန်ကန်သော ရွေးချယ်မှုကို ပြုလုပ်နိုင်ကြောင်း အာမခံပါသည်။ သင့်ကိုယ်ရေးကိုယ်တာ အချက်အလက်များနှင့် ပတ်သက်၍ တောင်းဆိုချက်များ၊ သင့်အား ပေးအပ်ထားသော ဝန်ဆောင်မှုများကို စီမံဆောင်ရွက်ခြင်းနှင့် အသုံးပြုခြင်း နည်းလမ်းများနှင့် ပတ်သက်၍ ယေဘုယျမေးခွန်းများ စသည်တို့နှင့် သက်ဆိုင်သော တောင်းဆိုချက်များ၊ မေးခွန်းများ သို့မဟုတ် အကြံပြုချက်များရှိပါက ကျေးဇူးပြု၍ ရှိ ကျွန်ုပ်တို့ထံ ဆက်သွယ်ပါ။

သင့်သည် ကွတ်ကီးနှင့်သက်ဆိုင်သည့် ကျွန်ုပ်တို့ ဝတ်ဆိုင်ရှိ စာမျက်နှာတစ်ခုခု၏ သို့ အသေးစိတ်ဆက်အချက်အလက်များ ပေးပို့ရန် ကျွန်ုပ်တို့က တောင်းဆိုနိုင်ပါသည်။

30.1. ကိုယ်ရေးလုံခြုံမှု

1xBet သည် သင်၏ ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များကို ကာကွယ်ရန် တာဝန်ယူပါသည်။

ဤကိုယ်ရေးလုံခြုံမှု မူဝါဒသည် ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝန်ဆောင်မှုများကို အသုံးပြုသည့်အခါ မည်သည့်အချက်အလက်များကို ကျွန်ုပ်တို့စုဆောင်းသည်၊ ဤအချက်အလက်များကို ကျွန်ုပ်တို့ အဘယ်ကြောင့်စုဆောင်းသည်၊ နှင့် မည်ကဲ့သို့ အသုံးပြုသည်ကို ရှင်းပြထားပါသည်။

ဤကိုယ်ရေးလုံခြုံမှု မူဝါဒကို သင်နှင့် 1xBet တို့အကြား သဘောတူညီမည်ဖြစ်ကြောင်း သတိပြုပါ။ (ယခုမှစ၍ "ကျွန်ုပ်တို့"၊ "ကျွန်ုပ်တို့ကို" သို့မဟုတ် "ကျွန်ုပ်တို့၏" စသည်ဖြင့် ရည်ညွှန်းမည်။)

ကျွန်ုပ်တို့သည် ဤကိုယ်ရေးလုံခြုံမှု မူဝါဒကို ပုံမှန်ပြောင်းလဲနိုင်ပြီး ကျွန်ုပ်တို့၏ ပလက်ဖောင်းများတွင် ပြင်ဆင်ထားသော စည်းမျဉ်းများကို ထုတ်ဝေခြင်းဖြင့် ဤပြောင်းလဲမှုများကို သင့်အား အသိပေးမည် ဖြစ်ပါသည်။ ဤကိုယ်ရေးလုံခြုံမှု မူဝါဒကို သင်အနေဖြင့် ပုံမှန် ပြန်လည်သုံးသပ်ရန် အကြံပြုပါသည်။

30.2. ကိုယ်ရေးအချက်အလက် စီမံဆောင်ရွက်မှုအတွက် သဘောတူညီချက်

ကိုယ်ရေးအချက်အလက် အကြောင်းအရာများ၏ အခွင့်အရေးများ

1xBet တွင် သင်၏ ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များကို စီမံဆောင်ရွက်ရန် သင်၏ သဘောတူညီချက်ကို

လွတ်လပ်စွာပေးအပ်ခြင်း၊ ရှင်းလင်းခြင်း၊ အသိပေးခြင်းနှင့် မရေရာသော ဖော်ပြချက်များကို သင်အနေဖြင့် ရှင်းလင်းပြီးနောက် အတည်ပြုချက်ကို ဖော်ပြပြီးမှသာ စတင်လုပ်ဆောင်မည်ဖြစ်သည် (ယခုမှစ၍ "သဘောတူညီချက်" ဟုခေါ်မည်)။

လွတ်လပ်စွာ၊ ဆန္ဒအလျောက်၊ သင့်အကျိုးစီးပွားအတွက် သင်အနေဖြင့် ကျွန်ုပ်တို့အား ပေးသော သဘောတူညီချက်ကို ရှင်းလင်းပြီးအသိပေးထားပြီး၊ သိမြင်နားလည်ပါသည်။ ကိုယ်ပိုင် ဒေတာများကို စီမံဆောင်ရွက်ရန် သင် သို့မဟုတ် သင်၏ ကိုယ်စားလှယ်က လက်ခံရရှိကြောင်း အတည်ပြုရန် ခွင့်ပြုသည့် မည်သည့်ပုံစံဖြင့်မဆို သင်၏ သဘောတူညီချက်ကို ကျွန်ုပ်တို့ထံ ပေးပို့နိုင်သည်။ အမည်အားဖြင့်-

- စာဖြင့် ရေးသားထားခြင်း

ဤကိစ္စရပ်ရှိ သဘောတူညီချက်တွင် အောက်ပါအချက်အလက်များ ပါဝင်သင့်သည်။

- မိသားစုအမည်၊ ပထမအမည်၊ မျိုးရိုးအမည် (ရှိလျှင်)၊ ကိုယ်ရေးအချက်အလက် အကြောင်းအရာ၏ လိပ်စာ၊ အဓိက အထောက်အထား စာရွက်စာတမ်းနံပါတ်၊ စာရွက်စာတမ်း ထုတ်ပေးသည့် ရက်စွဲနှင့် ထုတ်ပေးသည့် အခွင့်ရှိသူ၊ သို့မဟုတ် မိသားစုအမည်၊ ပထမအမည်၊ မျိုးရိုးအမည်၊ ကိုယ်ရေးအချက်အလက် အကြောင်းအရာဆိုင်ရာ ကိုယ်စားလှယ်၏ လိပ်စာများ၊ နံပါတ်၊ ထုတ်ပေးသည့်ရက်စွဲ၊ နှင့် ၎င်းတို့၏ အဓိက အထောက်အထား စာရွက်စာတမ်းကို ထုတ်ပေးသည့် အခွင့်ရှိသူ၊ နိထရီပြုလုပ်ပေးရန် အခွင့်ရှိသော ရှေ့နေ၏ လိုအပ်ချက်များ သို့မဟုတ် ထိုကိုယ်စားလှယ်၏ အခွင့်ကို အတည်ပြုသည့် အခြားစာရွက်စာတမ်း (ကိုယ်ရေးအချက်အလက် အကြောင်းအရာများ၏ ကိုယ်စားလှယ်ထံမှ သဘောတူညီချက်ပြေစာပေါ်တွင်)
- ကိုယ်ရေးအချက်အလက် အကြောင်းအရာဆိုင်ရာ သဘောတူညီချက်ကို လက်ခံပေးသော 1xBet ၏ စာတိုက်လိပ်စာ
- ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များကို စီမံဆောင်ရွက်ခြင်း၏ ရည်ရွယ်ချက်များ
- ပေးထားသော ကိုယ်ပိုင်ဒေတာ အကြောင်းအရာ၏ သဘောတူညီချက်ကို စီမံဆောင်ရွက်ရန်အတွက် ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များ၏ စာရင်းတစ်ခု
- 1xBet ၏ ကိုယ်စား ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များကို စီမံဆောင်ရွက်နေသော ပုဂ္ဂိုလ်(တရားဝင်အဖွဲ့အစည်း)၏ အမည်နှင့် လိပ်စာ၊ ထိုပုဂ္ဂိုလ် (အဖွဲ့အစည်း) အား စီမံရန် လွှဲပြောင်းပေးထားလျှင်
- သဘောတူညီချက် ပေးထားသော ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များအပေါ် လုပ်ဆောင်ချက်များစာရင်း၊ ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များကို လုပ်ဆောင်ခြင်း နည်းလမ်းများ၏ ယေဘုယျသုံးသပ်ချက်
- ကိုယ်ရေးအချက်အလက် အကြောင်းအရာ၏ သဘောတူညီချက်အပြင် ၎င်း၏ ရုပ်သိမ်းသည့် နည်းလမ်းများလည်း သက်တမ်းရှိသော ကာလ
- ကိုယ်ရေးအချက်အလက် အကြောင်းအရာ၏ အမှတ်အသား
- ကိုယ်ရေးအချက်အလက် အကြောင်းအရာ၏ အကျုံးဝင်သော လုပ်ဆောင်ချက်များနည်းလမ်းအားဖြင့် 1xBet နှင့် တရားဝင်ဆက်ဆံရေးကို တည်ထောင်လိုသော ၎င်းတို့၏ ဆန္ဒကို နှုတ်ဖြင့် သို့မဟုတ် စာရေးသားဖော်ပြချက်ပုံစံဖြင့် မဟုတ်ဘဲ ဖော်ပြသည်။ ယင်းရည်ရွယ်ချက်များမှ ၎င်းတို့၏ အပြုအမူအားဖြင့် ပါဝင်သည် (ဥပမာ - 1xBet ဝတ်ဆိုက်တွင်မှတ်ပုံတင်ခြင်း၊ 1xBet ဝန်ဆောင်မှုတွင် မှတ်ပုံတင်ခြင်း၊ 1xBet ဝတ်ဆိုက်တွင် မှတ်ပုံတင်ခြင်းမှတစ်ဆင့် ရရှိထားသော ၎င်းတို့၏ ကိုယ်ပိုင်အကောင့်သို့ ငွေကြေးဆိုင်ရာ ပေးချေမှုများကို လုပ်ဆောင်ခြင်း၊ ၎င်းသည် 1xBet ၏ စည်းမျဉ်းနှင့် စည်းကမ်းချက်များအရ လောင်းကစားခြင်းတွင် ပါဝင်ရန်အတွက် အခြေအနေတစ်ခုဖြစ်သည်။ ၎င်းတို့၏ ကိုယ်ပိုင်အကောင့်မှတစ်ဆင့် လောင်းကစားခြင်းနှင့် ၎င်းတို့၏ ကိုယ်ပိုင်အကောင့်မှတစ်ဆင့် ဆုများရရှိခြင်း၊ လောင်းကစားလုပ်ငန်းရှင်က ထုတ်ပြန်ထားသော စည်းမျဉ်းများကို လိုက်နာခြင်း စသည်တို့ ဖြစ်သည်။)။

1xBet သည် အောက်ပါကိစ္စရပ်များတွင် သင်၏ ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များကို စီမံဆောင်ရွက်ရန် သင်၏

သဘောတူညီချက်ကို မလိုအပ်ပါ-

- နိုင်ငံတကာ သဘောတူညီချက်များ သို့မဟုတ် ဒေသတွင်း တရားစီရင်ပိုင်ခွင့် ဥပဒေများက ပြဋ္ဌာန်းထားသော ရည်မှန်းချက်များကို ဖြစ်မြောက်ရန်၊ ဥပဒေက ပေးအပ်သော လုပ်ငန်းတာဝန်များ၊ လုပ်ပိုင်ခွင့်များနှင့် တာဝန်များ၏ စွမ်းဆောင်ရည်နှင့် ဆောင်ရွက်ချက်တို့အတွက် ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များ စီမံဆောင်ရွက်ရန် လိုအပ်သည့်အခါ။

- တရားမျှတမှု စီမံခန့်ခွဲရေး၊ တရားရုံး ဆုံးဖြတ်ချက်ကို အကောင်အထည်ဖော်ခြင်း သို့မဟုတ် ဒေသတွင်း ဥပဒေများနှင့်အညီ လိုက်နာဆောင်ရွက်ရမည့် အခြားဥပဒေဆိုင်ရာ အဖွဲ့အစည်း သို့မဟုတ် ရုံးတစ်ခု၏ ဆုံးဖြတ်ချက်အရ ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များကို စီမံဆောင်ရွက်ရန် လိုအပ်သည့်အခါ။

- ၎င်းတို့၏ သဘောတူညီချက်ကို ရယူရန် မဖြစ်နိုင်လျှင်၊ ကိုယ်ရေးအချက်အလက်အကြောင်းအရာ၏ အသက်၊ ကျန်းမာရေး သို့မဟုတ် အခြားအရေးပါသော အကျိုးစီးပွားများကို ကာကွယ်ရန် ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များကို စီမံဆောင်ရွက်ရန် လိုအပ်သည့်အခါ။

- 1xBet သို့မဟုတ် ပြင်ပအဖွဲ့အစည်းများ၏ အခွင့်အရေးများနှင့် တရားဝင် အကျိုးစီးပွားများကို ကျင့်သုံးရန် ရည်ရွယ်၍ သို့မဟုတ် လူမှုရေးအရ အရေးပါသော ရည်ရွယ်ချက်များ အောင်မြင်ရန်အတွက် ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များကို စီမံဆောင်ရွက်ရန် လိုအပ်သည့်နေရာတွင် ဤအချက်များကို ပံ့ပိုးပေးခြင်းသည် သင့်ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များ၏ အခွင့်အရေးနှင့် လွတ်လပ်ခွင့်များကို ချိုးဖောက်ရာ မရောက်ပါ။

- ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များကို စာရင်းအင်း သို့မဟုတ် အခြားသုတေသန ရည်ရွယ်ချက်များအတွက် စီမံဆောင်ရွက်ရာတွင်၊ ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များကို ဈေးကွက်ဖော်ဆောင်ရေးအတွက် စီမံဆောင်ရွက်ခြင်းမှလွဲ၍ သင့်ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များ ဖယ်ရှားခြင်းကို အမည်မဖော်ဘဲ ဝတ္တရားအရ ဆောင်ရွက်နိုင်ဖွယ်ရှိသည်။

- အကန့်အသတ်မရှိသော လူများအား သင့်ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များကို ပေးအပ်ထားပြီး ၎င်းတို့အား သင်စီမံဆောင်ရွက်နေသည့်အခါ။

- စီမံဆောင်ရွက်နေသော ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များကို ဒေသတွင်းတရားစီရင်ပိုင်ခွင့် ဥပဒေများနှင့်အညီ ထုတ်ပြန်ခြင်း သို့မဟုတ် မဖြစ်မနေ ထုတ်ဖော်ပြောကြားခြင်းတို့ လုပ်ဆောင်နိုင်ဖွယ်ရှိသည့်အခါ။ ကုမ္ပဏီ၏ ဖောက်သည်များဖြစ်သော လူတစ်ဦးချင်း၏ ဒေတာများကို ကုမ္ပဏီမှ ရယူ၊ သိမ်းဆည်းပြီး စီမံဆောင်ရွက်သင့်သည်။ ကုမ္ပဏီ၏ ဖောက်သည်ဆိုသည်မှာ ကုမ္ပဏီ၏ စည်းမျဉ်းများနှင့် ကန့်သတ်ချက်များကို သဘောတူပြီး စာပုဒ် 2.22 ရှိ စည်းကမ်းချက်များနှင့် ပြည့်စုံသည့် လူပုဂ္ဂိုလ်ကို ဆိုလိုသည်။ ကုမ္ပဏီတွင် ဖောက်သည်တစ်ဦး၏ ကိုယ်ရေးအချက်အလက် ပိုင်ဆိုင်မှုတစ်ခုခုကို ၎င်းတို့အား အကြောင်းပြချက်မပေးဘဲ သိမ်းဆည်း၊ ပံ့ပိုး သို့မဟုတ် စီမံဆောင်ရွက်ခြင်းတို့အား တစ်ဖက်သတ်ငြင်းပယ်ခွင့် ရှိသည်။

သင့်ကိုယ်ပိုင်အချက်အလက်များကို စီမံဆောင်ရွက်ရန် သင့်သဘောတူညီချက်ကို ရုပ်သိမ်းခြင်း၊ 1xBet တွင် သင့်ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များ ရရှိနိုင်မှုနှင့် ပတ်သက်၍ အချက်အလက်များ စုဆောင်းခြင်း၊ 1xBet က တောင်းခံ ကိုင်ဆောင်ထားသော သင့်ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များကို ရှင်းလင်းခြင်း၊ ပိတ်ဆို့ခြင်း၊

ဖျက်ဆီးခြင်းအတွက် လုပ်ငန်းစဉ်များကို "အထွေထွေအချက်အလက် ကာကွယ်ရေးဥပဒေ" (GDPR) နှင့်အညီ ထိန်းချုပ်ထားပြီး ကျွန်ုပ်တို့ကိုယ်တိုင် အပြည့်အဝ လုပ်ဆောင်ပေးရပါသည်။

30.3. အချက်အလက် စုဆောင်းခြင်း၏ ရည်မှန်းချက်များ

ကျွန်ုပ်တို့သည် လူပုဂ္ဂိုလ်များ၏ အထောက်အထားကို စိစစ်နိုင်ရန် ရည်ရွယ်၍ အသုံးပြုနိုင်သော အချက်အလက်များကို စုဆောင်းကာ စီမံဆောင်ရွက်ပါသည်။ ၎င်းတို့တွင် ပထမအမည်နှင့် မိသားစုအမည်၊ မွေးနေ့၊ ခရက်ဒစ်ကတ် အချက်အလက်များ၊ နေအိမ် သို့မဟုတ် အခြားလိပ်စာ၊ အီးမေးလ်လိပ်စာ၊ ဖုန်းနံပါတ်

သာမက ကန့်သတ်မထားသော အခြားသင့်လျော်သော ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များ ပါဝင်ပါသည် (ယခုမှစ၍ "သတင်းအချက်အလက်" ဟု သုံးနှုန်းမည်)။

ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝဘ်ဆိုက်ကို အသုံးပြုခြင်း၊ အကောင့်တစ်ခု မှတ်ပုံတင်ခြင်း သို့မဟုတ် ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝန်ဆောင်မှုများကို အသုံးပြုချိန်တွင် ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များပေးရန် သင်တို့ကို တောင်းဆိုနိုင်သည်။ ကျွန်ုပ်တို့ စုဆောင်းသော ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များတွင် အောက်ပါအချက်အလက်များ ပါဝင်နိုင်သည်။

- ဆက်သွယ်ရန် အချက်အလက်များ (ဖုန်းနံပါတ်၊ အီးမေးလ်လိပ်စာ အပါအဝင်)
- နေထိုင်မှုဆိုင်ရာ အချက်အလက်များ (သင်နေထိုင်ရာဒေသ၏ စာတိုက်လိပ်စာ)
- ငွေပေးချေမှု အချက်အလက်များ
- ငွေပေးချေမှု မှတ်တမ်း
- ဝဘ်ဆိုက်ကို အသုံးပြုရာတွင် စိတ်ကြိုက်ရွေးချယ်မှုများ
- ဝန်ဆောင်မှုများအပေါ် တုံ့ပြန်အကြံပြုချက်
- ၎င်းတို့၏ ကိုယ်ရေးကိုယ်တာ မူဝါဒများနှင့်အညီ Telegram၊ Facebook၊ Messenger၊ WhatsApp၊ Viber စသော စာရေးသားပေးပို့မှု ပလက်ဖောင်းများ၏ APIs များကို အသုံးပြုရန် လိုအပ်သောအခါ၌သာ သင့်ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များကို ပြင်ပအဖွဲ့အစည်းများထံသို့ ထုတ်ဖော်ပြရန် သဘောတူသည်။

ဤအချက်အလက်များကို ကျွန်ုပ်တို့၏ဆာဗာများ၌ သင့်နိုင်ငံဥပဒေများ၏ လိုအပ်ချက်များနှင့်အညီ စုဆောင်း၊ စီမံ၊ သိမ်းဆည်းထားပါသည်။

ဝန်ဆောင်မှုများနှင့် သင်တုံ့ပြန်ဆက်သွယ်သည့်အခါ ကျွန်တော်တို့၏ ဆာဗာများသည် သင်၏ သီးခြားလုပ်ဆောင်မှု မှတ်တမ်းကို သိမ်းဆည်းထားပါသည်။ ၎င်းသည် စီမံခန့်ခွဲရေးနှင့် ဝင်ရောက်ကြည့်ရှုမှုဆိုင်ရာ အချက်အလက်အချို့ကို စုဆောင်းပြီး ပါဝင်သည်များမှာ-

- မူရင်း IP လိပ်စာ
- ဝင်ရောက် အသုံးပြုချိန်
- ဝင်ရောက်အသုံးပြုသည့်ရက်
- ဝင်ရောက်ကြည့်ရှုခဲ့သော ဝဘ်စာမျက်နှာများ
- အသုံးပြုထားသော ဘာသာစကား
- ဆော့ဝဲလ်ပျက်စီးမှု အစီရင်ခံစာများ
- အသုံးပြုသော browser အမျိုးအစား

ကျွန်ုပ်တို့အနေဖြင့် အရည်အသွေးအမြင့်ဆုံး ဝန်ဆောင်မှုများကို သေချာ ပံ့ပိုးပေးနိုင်ရန် ဤအချက်အလက်များကို လိုအပ်ပါသည်။

သင်မသိရှိဘဲ သင့်အကြောင်း ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များကို ကျွန်ုပ်တို့ မည်သည့်အခါမှ စုဆောင်းမှု မပြုလုပ်ပါ။

30.4. အချက်အလက်စုဆောင်းခြင်းနှင့် စီမံခြင်း အဓိပ္ပာယ်

ကျွန်ုပ်တို့ အထက်တွင် ဆွေးနွေးခဲ့သည့်အတိုင်း အချက်အလက်အချို့ကို အလိုအလျောက် စုဆောင်းနိုင်ပြီး၊ 1xBet ဝဘ်ဆိုက်ပေါ်ရှိ ဝန်ဆောင်မှုများ သို့မဟုတ် အခြားဆက်သွယ်မှုများနှင့် အပြန်အလှန်ဆက်သွယ်မှုများ မှတစ်ဆင့် မိမိဆန္ဒအလျောက် ပေးထားသည့် သင်နှင့်ပတ်သက်သော ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များကို ကျွန်ုပ်တို့ ရရှိနိုင်သည်။

၎င်းတို့၏ ကိုယ်ရေးကိုယ်တာ မူဝါဒများနှင့်အညီ Telegram၊ Facebook၊ Messenger၊ WhatsApp၊ Viber စသော

စာရေးသားပေးပို့မှုလမ်းကြောင်းများသို့ ပေးပို့သော ဒေတာအချက်အလက်များ ပါဝင်မည်။
အွန်လိုင်းအရောင်းသမားများ၊ ဝန်ဆောင်မှုပေးသူများနှင့် ပြင်ပအဖွဲ့အစည်း ပံ့ပိုးသူများထံမှ
တရားဝင်ရယူထားသော ဖောက်သည်စာရင်းများမှလည်း ကိုယ်ရေးကိုယ်တာ အချက်အလက်များ ကျွန်ုပ်တို့
ရရှိနိုင်ပါသည်။

ထို့အပြင် သင်၏ အွန်လိုင်းငွေပေးချေမှုများအတွက် နည်းပညာဆိုင်ရာ အထောက်အပံ့ပေးရန်နှင့် သင်၏
အကောင့်ကို ထိန်းသိမ်းရန်အတွက် ပြင်ပအဖွဲ့အစည်းများ၏ ဝန်ဆောင်မှုများကို ကျွန်ုပ်တို့ အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။
ထိုကဲ့သို့သော ပေးသွင်းသူများ၊ ဝန်ဆောင်မှုပေးသူများနှင့် ပြင်ပကုမ္ပဏီ အီးကောမက်ဝန်ဆောင်မှုများအတွက်
သင်ပံ့ပိုးပေးသည့် မည်သည့်အချက်အလက်ကိုမဆို ကျွန်ုပ်တို့ ဝင်ရောက်ကြည့်ရှုခွင့်ရှိသည်။ ဤကိုယ်ရေးလုံခြုံမှု
မူဝါဒ၏ ပြဋ္ဌာန်းချက်များနှင့်အညီ ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များကို ကျွန်ုပ်တို့ အသုံးပြုမည် ဖြစ်ပါသည်။
ကုမ္ပဏီပြင်ပရှိ ပြင်ပအဖွဲ့များအား ဤကိုယ်ရေးလုံခြုံမှု မူဝါဒနှင့် သင့်နိုင်ငံ၏ ဥပဒေများနှင့်အညီသာ
ဤအချက်အလက်များကို ထုတ်ပြန်ပေးမည်ဖြစ်သည်။

30.5. ဒေတာအသုံးပြုမှု

ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝန်ဆောင်မှုများကို ပေးအပ်ရန်၊ ဖောက်သည်များအား ကူညီပေးရန်၊ ကိုယ်ရေးအချက်အလက်
စိစစ်ရန်နှင့် အထောက်အထား အတည်ပြုစစ်ဆေးရန်အတွက် လိုအပ်သောလုံခြုံရေးကို
သေချာဆောင်ရွက်ပေးရန်၊ အွန်လိုင်းငွေပေးချေမှုများကို စီမံဆောင်ရွက်ပေးရန်၊ အပြင်
အချို့လုပ်ငန်းအခြေအနေများနှင့် ကိုက်ညီသော ပြင်ပအဖွဲ့များ၏ ပရိုမိုးရှင်းများတွင် သင်၏ ပါဝင်မှုကို
ကူညီဆောင်ရွက်ပေး သို့မဟုတ် Telegram၊ Facebook၊ Messenger၊ WhatsApp၊ Viber စသော ချက်ချင်း
စာရေးသားပေးပို့မှု လမ်းကြောင်းများမှတစ်ဆင့် မက်ဆေ့ချ်များ ပေးပို့ရန်နှင့် ကျွန်ုပ်တို့၏ ဂိမ်း
ဝန်ဆောင်မှုများနှင့်ပတ်သက်သည့် အခြားရည်ရွယ်ချက်များအတွက်.....။
ထို့ကြောင့် ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝန်ဆောင်မှုများကို ပေးအပ်ရာတွင် သင်၏ ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များကို ဂရုတစိုက်
ရွေးချယ်ထားသော ကျွန်ုပ်တို့၏ မိတ်ဖက်များ (သင်၏ အချက်အလက်များကို မျှဝေခြင်းနှင့် ပတ်သက်၍ သင်နှင့်
သဘောတူညီချက်များ ထားရှိသည့် ပြင်ပအဖွဲ့များအပါအဝင်) နှင့် မျှဝေနိုင်ပါသည်။
သင့်ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များအား အောက်ပါဝန်ဆောင်မှုများ သင့်ကို ပေးရန်အတွက် ကျွန်ုပ်တို့
အသုံးပြုနိုင်ပါသည် -

- ကျွန်ုပ်တို့၏ ထုတ်ကုန်များ၊ ဝန်ဆောင်မှုများနှင့် ပတ်သက်သော ပရိုမိုးရှင်း ကမ်းလှမ်းချက်များနှင့်
အချက်အလက်များ
- သင့်အား ပေးအပ်သော ထုတ်ကုန်များ၏ ကဏ္ဍကို တိုးချဲ့ရန်အပြင် ကျွန်ုပ်တို့၏ ဖောက်သည်ဝန်ဆောင်မှု
တိုးတက်စေရန်အလို့ငှာ ကျွန်ုပ်တို့ မိတ်ဖက်များ၏ ထုတ်ကုန်များနှင့် ဝန်ဆောင်မှုများနှင့်ပတ်သက်၍
ပရိုမိုးရှင်း ကမ်းလှမ်းချက်များနှင့် အချက်အလက်များ

အခါအားလျော်စွာ၊ ကျွန်ုပ်တို့သည် စစ်တမ်းများ သို့မဟုတ် ပြိုင်ပွဲများမှတစ်ဆင့် သင့်ထံမှ အချက်အလက်များကို
တောင်းဆိုနိုင်ပါသည်။ ဤစစ်တမ်းများ သို့မဟုတ် ယှဉ်ပြိုင်မှုများတွင် ပါဝင်ခြင်းသည် လုံးဝ
မိမိဆန္ဒအလျောက်ဖြစ်ပြီး သင်၏ ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များကို ထုတ်ဖော်ပြောကြားရန် သို့မဟုတ် ထုတ်ဖော်မှု
မလုပ်ရန် ရွေးချယ်ခွင့် ရှိပါသည်။

တောင်းဆိုထားသော အချက်အလက်များတွင် ဆက်သွယ်ရန် အချက်အလက်များ (အမည်၊ သက်ဆိုင်ရာ လိပ်စာ၊
ဖုန်းနံပါတ်ကဲ့သို့) နှင့် ဒေသဆိုင်ရာအချက်အလက်များ (စာပို့ကုဒ် သို့မဟုတ် စာပို့လိပ်စာကဲ့သို့)၊ အသက်များ
ပါဝင်နိုင်ပါသည်။ ကျွန်ုပ်တို့၏ ပြိုင်ပွဲတစ်ခုခုတွင် ပါဝင်ခြင်း သို့မဟုတ် အနိုင်ရမှုများ(ဆုများ)ကို လက်ခံခြင်းဖြင့်

ဥပဒေက တားမြစ်ထားသည်မှ လွဲ၍ အပိုအခကြေးငွေမရှိဘဲ သင့်အမည်ကို ပရိုမိုးရှင်း ရည်ရွယ်ချက်များအတွက် အသုံးပြုရန် သင်သဘောတူရာ ရောက်ပါသည်။

ကျွန်ုပ်တို့ထံမှ ပရိုမိုးရှင်း အချက်အလက်များ လက်ခံရန် စိတ်ပိုင်းဖြတ် မဆုံးဖြတ်ရသေးပါက၊ အခြားဂိမ်းထုတ်ကုန်များ (အွန်လိုင်းပိုကာ၊ ကာစီနို၊ လောင်းကစား၊ ဘက်ဂမ်မွန် စသည်တို့ အပါအဝင်) နှင့် ကျွန်ုပ်တို့ ရွေးချယ်ပေးထားသော ပြင်ပအဖွဲ့ ထုတ်ကုန်နှင့် ဝန်ဆောင်မှုများအပါအဝင် ကျွန်ုပ်တို့၏ထုတ်ကုန်များ၊ ဝန်ဆောင်မှုများနှင့် ပရိုမိုးရှင်းများနှင့် ပတ်သက်သောအချက်အလက်များကို သင့်အား ပံ့ပိုးပေးနိုင်ရန်အတွက် သင့်ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များ(သင်၏ အီးမေးလ်လိပ်စာနှင့် ဖုန်းနံပါတ်အပါအဝင်)ကို ကျွန်ုပ်တို့ အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။

30.6. သတင်းအချက်အလက် ထုတ်ပြန်ခြင်း

ကျွန်ုပ်တို့သည် 1xBet နှင့် မဆက်စပ်သောကုမ္ပဏီများ၊ အဖွဲ့အစည်းများ သို့မဟုတ် တသီးပုဂ္ဂလများအား သင်၏ ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များကို ထုတ်ဖော်ပြောကြားခြင်း မပြုပါ။

၎င်းတို့၏ ကိုယ်ရေးကိုယ်တာ မူဝါဒများနှင့်အညီ Telegram၊ Facebook၊ Messenger၊ WhatsApp၊ Viber စသော စာရေးသားပေးပို့မှု ပလက်ဖောင်းများ၏ APIs များကို အသုံးပြုရန် လိုအပ်သောအခါ၌သာ သင့်ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များကို ပြင်ပအဖွဲ့အစည်းများထံသို့ ထုတ်ဖော်ပြရန် သဘောတူသည်။

ဤလုပ်ဆောင်ချက်များအတွက် ကျွန်ုပ်တို့အား သင်အနေဖြင့် သဘောတူညီမှု ပေးထားပါက၊ 1xBet နှင့် မဆက်စပ်သော ကုမ္ပဏီများ၊ အဖွဲ့အစည်းများ သို့မဟုတ် တသီးပုဂ္ဂလများအား သင်၏ ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များကို ကျွန်ုပ်တို့ ထုတ်ဖော် ပြောကြားနိုင်ပါသည်။

သက်ဆိုင်ရာဥပဒေများအရ လိုအပ်ပါက၊ သို့မဟုတ် ကောင်းကျိုးအလို့ငှာ အောက်ပါကိစ္စများအတွက် လုပ်ဆောင်ရန် လိုအပ်သည်ဟု ကျွန်ုပ်တို့ ယုံကြည်ပါက၊ သင့်ကိုယ်ရေးကိုယ်တာ အချက်အလက်များကို ကျွန်ုပ်တို့ ထုတ်ဖော်ပြောကြားနိုင်ပါသည်။

- ကျွန်ုပ်တို့နှင့် သက်ဆိုင်သော ဥပဒေဆိုင်ရာ ပြဿနာ သို့မဟုတ် လုပ်ငန်းစဉ်များ၊ ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝတ်ဆိုင်များ သို့မဟုတ် ဝန်ဆောင်မှုများ၊ သို့မဟုတ် ဥပဒေဆိုင်ရာ တာဝန်များအရ လိုအပ်သော အခြေအနေများတွင် လိုက်နာဆောင်ရွက်ရန်
- ကျွန်ုပ်တို့၏အခွင့်အရေးများ သို့မဟုတ် ပိုင်ဆိုင်မှုကို ကာကွယ်ရန်
- ကျွန်ုပ်တို့၏ဝန်ဆောင်မှု အသုံးပြုသူများ သို့မဟုတ် အများပြည်သူ၏ ကိုယ်ရေးလုံခြုံမှုကို ကာကွယ်ရန်

ကျွန်ုပ်တို့၏ ထင်မြင်ချက်နှင့် ကိုယ်ပိုင်ဆုံးဖြတ်ချက်အရ၊ သင်သည် ကျွန်ုပ်တို့အား လှည့်ဖြားခြင်း သို့မဟုတ် လှည့်ဖြားရန် ကြိုးစားခြင်း သို့မဟုတ် ကန့်သတ်မထားသော အခြားတစ်နည်းနည်းဖြင့် အခြားဝန်ဆောင်မှု သုံးစွဲသူများအား လှည့်ဖြားရန် ကြိုးပမ်းပါက-

- ဂိမ်းတွင် လှည့်ဖြားအနိုင်ယူခြင်း
- ငွေပေးချေမှု လိမ်လည်ခြင်း

ငွေပေးချေမှု တုပလိမ်လည်မှုများဖြစ်သော ခိုးယူထားသော ခရက်ဒစ်ကတ်များကို အသုံးပြုခြင်း၊ အခြားလှည့်ဖြားခိုးယူထားသော လုပ်ဆောင်ချက်များ၊ ငွေပေးချေမှုကို ပြန်ပြောင်းယူခြင်း သို့မဟုတ် အခြားငွေပေးချေမှုကို ပယ်ဖျက်ခြင်း၊ သို့မဟုတ် ငွေကြေးခဝါချခြင်း အပါအဝင် တားမြစ်ထားသော ပေးချေမှုများကို သင်အနေဖြင့် ပြုလုပ်သည်ဟု ကျွန်ုပ်တို့ သံသယရှိပါက၊ ၎င်းအချက်အလက်ကို သင်၏

အထောက်အထားအချက်အလက်နှင့်အတူ အခြားအွန်လိုင်း ဂိမ်းဆိုက်များ၊ ဘဏ်များ၊ ခရက်ဒစ်ကတ် ကုမ္ပဏီများ၊ သင့်လျော်သော ဥပဒေရေးရာ အေဂျင်စီများနှင့် ဆက်စပ်သော ရဲဘက်ဆိုင်ရာအဖွဲ့များသို့ မျှဝေရန် ကျွန်ုပ်တို့တွင် အခွင့်ရှိပါသည်။

မူးယစ်ဆေးဝါး ကာကွယ်ရေးနှင့် ပတ်သက်သော အများပြည်သူဆိုင်ရာ သုတေသနအတွက်၊ သင်၏ အချက်အလက်များကို သက်ဆိုင်ရာအဖွဲ့အစည်းများထံ လွှဲပြောင်းပေးနိုင်ပါသည်။

30.7. ဝင်ရောက်အသုံးပြုခွင့်

သင်အနေဖြင့် ပရိုမိုးရှင်းနှင့်ဆိုင်သော ဆက်သွယ်မှု တစ်ခုခုကို လက်ခံခြင်းမှလည်း "မပြုရန် ရွေးချယ်သည်" ကို ရွေးနိုင်ပါသည်-

- ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝဘ်ဆိုက်များ သို့မဟုတ် ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝန်ဆောင်မှုများမှတစ်ဆင့် ဝင်ရောက်နိုင်သော သင်၏ အကောင့် ဆက်တင်များမှတစ်ဆင့် 'မပြုရန် ရွေးချယ်သည်' ကို ရွေးခြင်း
- ကျွန်ုပ်တို့ထံမှ ရရှိလာသော ပရိုမိုးရှင်းအီးမေးလ်ကို ပြန်လည်ဖြေကြားခြင်း
- အီးမေးလ်တစ်စောင် ပို့ခြင်းဖြင့် သို့မဟုတ် ကျွန်ုပ်တို့၏ ဖောက်သည်ဝန်ဆောင်မှုဌာနသို့ အချိန်မရွေး စာရေးခြင်းဖြင့်

ထို့အပြင် သင်သည် အချိန်မရွေး အောက်ပါကိစ္စရပ်နှင့် ပတ်သက်၍ ကျွန်ုပ်တို့ထံ ဆက်သွယ်နိုင်သည်-

- သင်၏ မည်သည့်ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များကို စုဆောင်း၊ စီမံ၊ သိမ်းဆည်းပြီး ၎င်းတို့အား မည်သည့်ရင်းမြစ်များမှ ရယူထားသည်ကို သိရှိနိုင်ရန်
- ကျွန်ုပ်တို့ စုဆောင်းထားသော သင့်အကြောင်း ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များ မှန်ကန်ကြောင်း အတည်ပြုရန်
- သင့်ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များကို မွမ်းမံလိုကြောင်း- နှင့်/သို့မဟုတ်
- သင့်ကိုယ်ရေးအချက်အလက်ကို ကျွန်ုပ်တို့ အသုံးပြုမှုနှင့် ပတ်သက်၍ တိုင်ကြားလိုခြင်း

လိုအပ်ပါက၊ သင့်အထောက်အထားတွင် ပြောင်းလဲမှုနှင့် အတည်ပြုမှု ပြုလုပ်ရန်အတွက် သင့်အတည်ပြုချက်အရ ပေးထားသော အချက်အလက်များကို ကျွန်ုပ်တို့က ပြင်ဆင်ပေးပါမည်။

သံသယ ကင်းရှင်းစေရန်အတွက် သင့်နိုင်ငံ၏ ဥပဒေအရ ကျွန်ုပ်တို့က သင့်ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များကို ပေးအပ်ရန် လိုအပ်ပါက၊ ဤကိုယ်ရေးလုံခြုံမှု မူဝါဒရှိ မည်သည့်အချက်ကိုမဆို ကျွန်ုပ်တို့ သိမ်းဆည်းထားခွင့် မရှိပါ။

30.8. ကွတ်ကီးများ

သင့်စက်ပေါ်တွင် သိမ်းဆည်းထားသော အချက်အလက်

ကျွန်ုပ်တို့၏ဝန်ဆောင်မှုများကို အသုံးပြုသည့်အခါတွင် သင်၏ ခွင့်ပြုချက်ဖြင့် ကျွန်ုပ်တို့သည် သင့်စက်ပေါ်ရှိ အချက်အလက်များကို သိမ်းဆည်းနိုင်ပါသည်။ ဤအချက်အလက်များကို 'ကွတ်ကီးများ' ဟု ခေါ်ပြီး၊

သင့်စိတ်ကြိုက် မှတ်တမ်းတင်ရန်အတွက် စာလုံးများနှင့် နံပါတ်များ ပါဝင်သော စာသားဖိုင်ငယ်များ ဖြစ်ပါသည်။

ကျွန်ုပ်တို့၏ဝဘ်ဆိုက်များနှင့် အွန်လိုင်းစာမျက်နှာများသို့ ဝင်ရောက်ကြည့်ရှုစဉ်၊ ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝန်ဆောင်မှုများကို အသုံးပြုသည့်အခါ ကွတ်ကီးများကို သင်၏ စက်တွင် သိမ်းဆည်းထားပါသည်။

ဒေသတွင်း မျှဝေထားသော အကြောင်းအရာများ (သို့) 'ဖလှယ်နှုန်း ကွတ်ကီး' များကိုလည်း သုံးပါသည်။ 'ဖလှယ်နှုန်း

ကွတ်ကီးများ' သည် ဘရောက်ဆာ ကွတ်ကီးများနှင့် ဆင်တူပါသည်။
 ၎င်းတို့သည် ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝတ်ဆိုးမှုများမှတစ်ဆင့် သင်တို့၏ ဝင်ရောက်လည်ပတ်မှုများကို မှတ်မိစေရန် ဖြစ်ပါသည်။
 သင်၏ စက်သို့ ဝင်ရောက်ရန် သို့မဟုတ် သင်၏ ကွန်ပျူတာပေါ်ရှိ အချက်အလက်များကို အသုံးပြုရန်
 ကွတ်ကီးများ သို့မဟုတ် ဖလက်ရှ် ကွတ်ကီးများကို အသုံးပြု၍ မရပါ။
 ကျွန်ုပ်တို့သည် စောင့်ကြည့်ရန်အတွက်သာ ကွတ်ကီးများနှင့် 'ဖလက်ရှ်ကွတ်ကီး'များကို အသုံးပြုပါသည်။
 သင့်စိတ်ကြိုက် မှတ်တမ်းတင်ရန် ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝန်ဆောင်မှုများကို သင်အသုံးပြုပုံကို စောင့်ကြည့်ရန်အတွက်သာ
 ကျွန်ုပ်တို့အနေဖြင့် ဤနည်းလမ်းများကို အသုံးပြုပါသည်။
 ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝတ်ဆိုးသို့ ဝင်ရောက်လာသူများကို စောင့်ကြည့်ရန်၊ ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝန်ဆောင်မှုများ
 တိုးတက်လာစေရန်၊ ၎င်းတို့ကို သင့်အနေဖြင့် လွယ်ကူစွာ အသုံးပြုနိုင်ရန်နှင့် ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝန်ဆောင်မှုများအပေါ်
 စိတ်ဝင်စားမှု တိုးလာစေရန် ကွတ်ကီးများက အကူအညီပေးပါသည်။
 သင့်နှင့် ပိုမိုဆက်စပ်ပြီး ရည်ရွယ်ထားသော ကြော်ငြာများကို ပြသနိုင်ရေး အကူအညီရရန်
 ဖလက်ရှ်ကွတ်ကီးများနှင့် အခြားကွတ်ကီးများကို ကျွန်ုပ်တို့ အသုံးပြုပါသည်။
 အတိအကျ လိုအပ်သော ကွတ်ကီးများ
 အသုံးပြုသူများသည် ဝတ်ဆိုးကို ရှာဖွေနိုင်ရန်နှင့် ဝတ်ဆိုး၏ လုံခြုံသောနေရာများသို့ ဝင်ရောက်ရန် သို့မဟုတ်
 ငွေကြေးဆိုင်ရာ ပေးချေမှုများကို ပြုလုပ်ရန်ကဲ့သို့ ၎င်း၏ လုပ်ဆောင်ချက်များကို အသုံးပြုရန်အတွက် အတိအကျ
 လိုအပ်သော ကွတ်ကီးများကို အသုံးပြုပါသည်။ ဤကွတ်ကီးများ မရှိပါက၊ ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝတ်ဆိုးများကို
 ထိရောက်စွာ သင်အသုံးပြုနိုင်မည် မဟုတ်ပါ။
 မှတ်ပုံတင်ခြင်း လုပ်ငန်းစဉ်
 ဤကွတ်ကီးများသည် သင်၏ မှတ်ပုံတင်ချိန်အတွင်း စုဆောင်းထားသော အချက်အလက်များကို
 သိမ်းဆည်းထားမည် ဖြစ်ပြီး သင့်ကို ဖောက်သည်အဖြစ် အသိအမှတ်ပြုရန်နှင့် သင်လိုအပ်သော
 ဝန်ဆောင်မှုများကို ပေးရန် ကျွန်ုပ်တို့ကို ခွင့်ပြုပေးမည် ဖြစ်ပါသည်။ ကျွန်ုပ်တို့သည် ဤဒေတာများကို သင်၏
 အွန်လိုင်းစိတ်ဝင်စားမှုနှင့် စိတ်ကြိုက်သတ်မှတ်ချက်များကို ပိုမိုကောင်းမွန်စွာ နားလည်ရန်နှင့် ကျွန်ုပ်တို့၏
 ပလက်ဖောင်းများသို့ သင်၏ ဝင်ရောက်မှုနှင့် ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝန်ဆောင်မှုများအပေါ် အသုံးပြုမှုကို
 အမြဲတမ်းတိုးတက်စေရန် အတွက်လည်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။
 ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝတ်ဆိုး
 ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝတ်ဆိုးသို့ ဝင်ရောက်ကြည့်ရှုသူများအတွက် အချက်အလက်များကို စုဆောင်းရန် ကျွန်ုပ်တို့သည်
 ကွတ်ကီးများကို အသုံးပြုပါသည်။
 ကျွန်တော်တို့၏ ဆာဗာများတွင် ကွတ်ကီးအမျိုးအစား သုံးမျိုးကို အသုံးပြုပါသည်-

- 'အချိန်ကာလ-အခြေပြု' ကွတ်ကီးများ- ဤကွတ်ကီးအမျိုးအစားသည် ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝတ်ဆိုးသို့
 ဝင်ရောက်ကြည့်ရှုသည့် ကာလအတွင်းသာ သင့်ကွန်ပျူတာတွင် ခွဲဝေသိမ်းဆည်းပါသည်။ အချိန်ကာလ-
 အခြေပြု ကွတ်ကီးသည် ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝတ်ဆိုးကို ပိုမိုမြန်ဆန်စွာ သင်ရှာဖွေနိုင်ရန် ကူညီပေးပြီး၊ သင်သည်
 မှတ်ပုံတင်ထားသော ဖောက်သည်ဖြစ်ပါက၊ သင့်အတွက် ပိုမိုဆက်နွှယ်သော အချက်အလက်များကို
 ပေးနိုင်ပါသည်။ ဤကွတ်ကီးသည် သင်၏ ဘရောက်ဇာကို ပိတ်လိုက်သောအခါ အလိုအလျောက်
 သက်တမ်းကုန်ဆုံးပါသည်။
- 'အမြဲတမ်း' ကွတ်ကီးများ- ဤကွတ်ကီးအမျိုးအစားသည် သင်၏ ကွန်ပျူတာတွင် ကွတ်ကီးတစ်ခုစီအတွက်
 သတ်မှတ်ထားသော ကာလတစ်ခုကြာအောင် ရှိနေပါလိမ့်မည်။ ဖလက်ရှ် ကွတ်ကီးများသည်လည်း
 အမြဲတမ်း ရှိတတ်ပါသည်။
- 'သုံးသပ်ရေး' ကွတ်ကီးများ- ဤကွတ်ကီး အမျိုးအစားသည် ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝတ်ဆိုးသို့ ဝင်ရောက်ကြည့်ရှုသူ
 အရေအတွက်ကို သိရှိနိုင်ရန်နှင့် ရေတွက်နိုင်ရန်အပြင် ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝန်ဆောင်မှုများကို ဝင်ရောက်
 အသုံးပြုသူများ မည်သို့အသုံးပြုသည်ကို သိရှိနိုင်ရန် ခွင့်ပြုပေးပါသည်။ ၎င်းသည် ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝတ်ဆိုးများ

အလုပ်လုပ်ပုံနည်းလမ်းကို တိုးတက်စေရန် ကူညီပေးသည်။ ဥပမာ၊ သင်ဝင်ရောက်ပြီး ရှာဖွေနေသော အရာကို လွယ်ကူစွာ ရှာဖွေတွေ့ရှိနိုင်ရန် သေချာစေပါသည်။

ကွတ်ကီးများကို လက်ခံမည်လား၊ ငြင်းပယ်မည်လား ဆိုသည်ကို သင်ဆုံးဖြတ်နိုင်ပြီး အမြဲရွေးချယ်ခွင့် ရှိပါသည်။ ဝဘ်ဘရောက်ဆာအများစုသည် ကွတ်ကီးများကို အလိုအလျောက် လက်ခံသော်လည်း၊ ကွတ်ကီးများကို ထိန်းချုပ်ရန် ဘရောက်ဆာ၏ ဆက်တင်များကို သင်နှစ်သက်သလို ပြုပြင်နိုင်ပါသည်။ သင်၏ ဝဘ်ဘရောက်ဆာကို အသုံးပြု၍ လုပ်ဆောင်နိုင်သည်များမှာ-

- ကွတ်ကီးအားလုံးကို ဖျက်ပစ်ရန်၊
- ကွတ်ကီးအားလုံးကို ပိတ်ထားရန်၊
- ကွတ်ကီးအားလုံးကို ခွင့်ပြုရန်၊
- ပြင်ပအဖွဲ့၏ ကွတ်ကီးများကို ပိတ်ပင်ရန်၊
- ဘရောက်ဆာကို ပိတ်ချိန်တွင် ကွတ်ကီးများအားလုံးကို ရှင်းလင်းရန်၊
- "ကိုယ်ပိုင်သီးသန့် ရှာဖွေခြင်း"/"ရုပ်ဖျက်" ကဏ္ဍ ကို ဖွင့်ပြီး ဒေတာကို သိုလှောင်ခြင်း မပြုဘဲ အင်တာနက်တွင် ရှာဖွေနိုင်သည်၊
- ဘရောက်ဆာ၏ ရွေးချယ်စရာများကို တိုးချဲ့ရန် add-on များနှင့် plug-in များကို ထည့်သွင်းနိုင်သည်။

ကွတ်ကီးများ စီမံခန့်ခွဲမှုဆိုင်ရာ အချက်အလက်များကို မည်သည့်နေရာတွင် ကျွန်ုပ် ရှာဖွေနိုင်သနည်း။

- [Internet Explorer ရှိ ကွတ်ကီးများနှင့် ပတ်သက်သော အချက်အလက်များ](#)
- [Chrome ရှိ ကွတ်ကီးများနှင့် ပတ်သက်သော အချက်အလက်များ](#)
- [Firefox ရှိ ကွတ်ကီးများနှင့် ပတ်သက်သော အချက်အလက်များ](#)
- [Safari ရှိ ကွတ်ကီးများနှင့် ပတ်သက်သော အချက်အလက်များ](#)
- [Opera ရှိ ကွတ်ကီးများနှင့် ပတ်သက်သော အချက်အလက်များ](#)

သင့်ဝဘ်ဘရောက်ဆာမှတစ်ဆင့် ကွတ်ကီးများ မည်သို့ စီမံခန့်ခွဲပုံနှင့်ပတ်သတ်၍ နောက်ထပ်အချက်အလက်များအတွက်၊ ကျေးဇူးပြု၍ www.aboutcookies.org သို့ ဝင်ရောက်ကြည့်ရှုပါ။ ကွတ်ကီးများ ပယ်ဖျက်ခြင်းနှင့် ထိန်းချုပ်ခြင်းအတွက် ညွှန်ကြားချက်များကို သင်ဝင်ရောက် အသုံးပြုခွင့် ရရှိပါမည်။

ပြင်ပဝဘ်ဆိုဒ်များ၏ အကြောင်းအရာအတွက် ကျွန်ုပ်တို့သည် တာဝန်မယူကြောင်းနှင့် ကွတ်ကီးများကို ပိတ်ခြင်းဖြင့် သင်သည် ကျွန်ုပ်တို့၏ 1xBet ဝဘ်ဆိုဒ်လုပ်ဆောင်ချက်များကို အသုံးပြုနိုင်တော့မည် မဟုတ်ကြောင်း သင့်အား ကျွန်ုပ်တို့ သတိပေးပါသည်။

ဖလက်ရှ် ကွတ်ကီးများ

ဖလက်ရှ် ကွတ်ကီးများ အသုံးပြုခြင်းမှ ကာကွယ်ရန် သင့် ဖလက်ရှ် ပလေယာ ဆက်တင်များကို သင်ပြုပြင်နိုင်သည်။ သင်၏ ဖလက်ရှ် ပလေယာရှိ ဆက်တင်မန်နေဂျာက သင်၏ စိတ်ကြိုက်သတ်မှတ်ချက်များကို စီမံခွင့်ပေးပါသည်။

သင်သည် ဘရောက်ဆာတွင် ကွတ်ကီးများ အားလုံးကို ငြင်းပယ်ရန် ရွေးချယ်ပါက၊ ကံမကောင်းစွာဖြင့် ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝဘ်ဆိုဒ်များရှိ လုပ်ဆောင်ချက်များနှင့် ဝန်ဆောင်မှုအချို့ကို အသုံးပြုနိုင်မည် မဟုတ်ပါ။ အချို့သော ဝန်ဆောင်မှုများသည် မှန်ကန်စွာ အလုပ်မလုပ်နိုင်ပါ။ ဥပမာ၊ သင်ရွေးချယ်ထားသော အသွင်ပြင် ဘာသာစကားကို ကျွန်ုပ်တို့ သိမ်းဆည်းပေးနိုင်မည် မဟုတ်ပါ။

30.9. အီလက်ထရောနစ် ဝန်ဆောင်မှုပေးသူများ၏ အသုံးပြုရန် သဘောတူညီချက်

ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝန်ဆောင်မှုတွင် ငွေအစစ်ဖြင့် ကစားနိုင်ရန်၊ ကျွန်ုပ်တို့ထံသို့ ငွေလွှဲပြောင်းခြင်းနှင့် ငွေလက်ခံရရှိခြင်းများ ပြုလုပ်ရန် လိုအပ်ပါသည်။ ဤကဲ့သို့ ဝန်ဆောင်မှုများကို လွယ်ကူစေရန် လိုအပ်သော ငွေကြေးဆိုင်ရာ ပေးချေမှုများကို စီမံဆောင်ရွက်ဖို့ ပြင်ပအဖွဲ့များ၏ အီလက်ထရောနစ် ငွေပေးချေမှုစနစ်များကို ကျွန်ုပ်တို့ အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။

ဤကိုယ်ရေးလုံခြုံမှုမူဝါဒကို သဘောတူ လက်ခံခြင်းအားဖြင့်၊ သင့်ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များကို သင့်နိုင်ငံပြင်ပသို့ လွှဲပြောင်းခြင်း အပါအဝင် ငွေကြေးဆိုင်ရာ ပေးချေမှုများကို စီမံဆောင်ရွက်ခြင်းနှင့် ပြီးမြောက်ခြင်းအတွက် လိုအပ်သော သင့်ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များကို ပြင်ပအဖွဲ့အစည်းများသို့ လွှဲပြောင်းရန်အတွက် သင့်အနေဖြင့် အတိအလင်းနှင့် မိမိဆန္ဒအလျောက် ခွင့်ပြုကြောင်း သဘောတူပါသည်။ ပြင်ပအဖွဲ့အစည်း ငွေပေးချေမှုစနစ်များကို အသုံးပြုရာတွင် သင်၏ ကိုယ်ရေးလုံခြုံမှုကို သေချာကာကွယ်ရန် ကျွန်ုပ်တို့အနေဖြင့် အဆင့်ဆင့် ဆောင်ရွက်ပါသည်။

30.10. လုံခြုံရေးသုံးသပ်ချက်များအတွက် သဘောတူညီချက်

ကျွန်ုပ်တို့၏ စည်းမျဉ်းစည်းကမ်းများနှင့် တည်ဆဲ ဥပဒေများအား ချိုးဖောက်မှုများကို တားဆီးရန်အတွက်၊ သင်ပေးပို့သော မှတ်ပုံတင်အချက်အလက်များကို အတည်ပြုရန်၊ သင့်၏ ငွေကြေးဆိုင်ရာ ပေးချေမှုနှင့် ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝန်ဆောင်မှုများကို သင်မှန်ကန်စွာ အသုံးပြုကြောင်း အတည်ပြုရန် မည်သည့်အချိန်တွင်မဆို လုံခြုံရေးသုံးသပ်ချက် ပြုလုပ်ရန် ကျွန်ုပ်တို့တွင် အခွင့်ရှိပါသည်။

ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝန်ဆောင်မှုများကို အသုံးပြုခြင်းဖြင့်လည်းကောင်း၊ ကျွန်ုပ်တို့၏ စည်းမျဉ်းစည်းကမ်းများကို လက်ခံခြင်းဖြင့်လည်းကောင်း၊ သင်၏ ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များကို အသုံးပြုရန်နှင့် ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝန်ဆောင်မှုများကို မှတ်ပုံတင်ခြင်းနှင့် အသုံးပြုချိန်အတွင်း သင်ပေးပို့သော အချက်အလက်များကို အတည်ပြုရန်အတွက် သင်၏ ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များကို ပြင်ပအဖွဲ့များအား ထုတ်ဖော်ပြောကြားရန်၊ လိုအပ်ပါက သင်၏ ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များကို သင်၏ နိုင်ငံပြင်ပသို့ လွှဲပြောင်းပေးရန် ကျွန်ုပ်တို့အား ခွင့်ပြုရာ ရောက်ပါသည်။

လုံခြုံရေး သုံးသပ်ချက်များတွင် ခရက်ဒစ် အစီရင်ခံစာကို တောင်းဆိုခြင်းနှင့် ပြင်ပအဖွဲ့အစည်း ဒေတာဘေ့စ်များမှ သင်ပေးပို့သော အချက်အလက်များနှင့် တိုက်ဆိုင် စစ်ဆေးခြင်းတို့ ပါဝင်နိုင်သည်သာမက အခြားအချက်များလည်း ပါဝင်နိုင်သည်။

30.11. လုံခြုံရေး

လုံခြုံရေး ပေးဆောင်ခြင်း၏ အရေးပါမှုနှင့် အချက်အလက်များ၏ လျှို့ဝှက်မှု၊ ခိုင်မာမှုနှင့် သုံးစွဲနိုင်မှုတို့ကို လုံခြုံစေရန် လိုအပ်သော နည်းလမ်းများကို ကျွန်ုပ်တို့ နားလည်ပါသည်။ ကျွန်ုပ်တို့သည် သင့်ထံမှ တိုက်ရိုက်လက်ခံရရှိသည့် ကိုယ်ရေးအချက်အလက်အားလုံးကို ကုဒ်ဝှက်ထားသော စကားဝှက်ဖြင့် ကာကွယ်ထားသော ဒေတာဘေ့စ်တစ်ခုတွင် ကျွန်ုပ်တို့၏ လုံခြုံသောကွန်ရက်အတွင်း ထိရောက်ပြီး နောက်ဆုံးပေါ် firewall software နောက်ကွယ်တွင် သိမ်းဆည်းထားသည်။

ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝန်ဆောင်မှုများသည် SSL ဗားရှင်း 3 ကို 128-bit လျှို့ဝှက်လုံခြုံရေးစနစ်ဖြင့် ပံ့ပိုးပေးထားပါသည်။ ကျွန်ုပ်တို့၏ လုပ်ငန်းခွင်များ၊ ကိုယ်စားလှယ်များ၊ မိတ်ဖက်များ၊ ရည်ညွှန်းလုပ်ငန်းများနှင့် ထောက်ပံ့သူများကို

လုံခြုံရေးဆိုင်ရာ လုံလောက်သော အစီအမံများကို သေချာအသုံးပြုစေရန်လည်း ကျွန်ုပ်တို့အနေဖြင့် အရေးတယူ ဆောင်ရွက်ပါသည်။

သို့သော်လည်း အင်တာနက်မှတစ်ဆင့် အချက်အလက်များ ပေးပို့ခြင်းသည် အပြည့်အဝ လုံခြုံမှု မရှိသည့်အပြင် ပေးပို့နေစဉ်အတွင်း သင့်ဒေတာ၏ လုံခြုံမှုကို အာမခံနိုင်ခြင်း မရှိပါ။

သင်ပေးပို့သော ဒေတာတိုင်းအတွက် သင်ကိုယ်တိုင် အရေစွန့် ရွေးချယ်မှု ဖြစ်သည်။

1xBet တွင် သင်၏ ဒေတာများကို လက်ခံရရှိပြီးနောက် ကာကွယ်ရန် လုံခြုံရေးလုပ်ငန်းစဉ်များနှင့် လုပ်ဆောင်ချက်များ အားလုံး အသင့်ထားရှိပါသည်။

30.12. သက်ငယ်များအား ကာကွယ်စောင့်ရှောက်ခြင်း

ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝန်ဆောင်မှုများသည် အသက် (18) နှစ်အောက် သို့မဟုတ် ၎င်းတို့၏ သက်ဆိုင်ရာ တရားစီရင်ပိုင်ခွင့်အရ တရားဝင်အသက်အရွယ် မပြည့်သူများအတွက် ရည်ရွယ်ထားခြင်း မရှိပါ။

ဝန်ဆောင်မှု၏ မည်သည့်အပိုင်းမှမဆို ၎င်းတို့၏ အချက်အလက်များကို ပေးပို့သူ မည်သူမဆို ထိုသူတို့သည် အသက် (18) နှစ် (သို့မဟုတ် ၎င်းတို့၏ သက်ဆိုင်ရာ တရားစီရင်ပိုင်ခွင့်အရ တရားဝင် အသက်ပြည့်သူ) သို့မဟုတ် အသက်ပိုကြီးကြောင်း ကျွန်ုပ်တို့ထံ အတည်ပြုရပါမည်။

ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝန်ဆောင်မှုများကို ဝင်ရောက်အသုံးပြုရန် အသက်မပြည့်သူများ၏ ဝင်ရောက်ရန် ကြိုးပမ်းမှုများကို ဖော်ထုတ်ရန်မှာ ကျွန်ုပ်တို့၏ မူဝါဒဖြစ်ပြီး ၎င်းသည် လုံခြုံရေးဆိုင်ရာ ထပ်မံသုံးသပ်ချက်များ ပြုလုပ်ရန် လိုအပ်နိုင်ပါသည်။

အသက်မပြည့်သူတစ်ဦးသည် ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝန်ဆောင်မှုများမှတစ်ဆင့် ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များကို တင်သွင်းခဲ့ကြောင်း ကျွန်ုပ်တို့ သိရှိရပါက၊ ၎င်းတို့၏ အချက်အလက်များကို ကျွန်ုပ်တို့ လက်မခံဘဲ ကျွန်ုပ်တို့၏ မှတ်တမ်းများမှ အချက်အလက်များကို ရှင်းလင်းရန် အဆင့်ဆင့်ဆောင်ရွက်သွားမည် ဖြစ်ပါသည်။

30.13. နိုင်ငံတကာ အလွှဲအပြောင်းများ

ကျွန်ုပ်တို့ သို့မဟုတ် ကျွန်ုပ်တို့၏ မိတ်ဖက်အဖွဲ့အစည်းများ၊ ထောက်ပံ့သူများ၊ မိတ်ဖက်များ သို့မဟုတ် ကိုယ်စားလှယ်များအနေဖြင့် ကျွန်ုပ်တို့ ဂိမ်းပလက်ဖောင်း၏ ဂိမ်းဝန်ဆောင်မှုများနှင့် ဝန်ဆောင်မှုများ ပေးသည့် နိုင်ငံတိုင်းတွင် ကျွန်ုပ်တို့ စုဆောင်းထားသော ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များကို သိမ်းဆည်းကာ စီမံဆောင်ရွက်နိုင်ပါသည်။ ၎င်းတို့၏ ကိုယ်ရေးကိုယ်တာ မူဝါဒများနှင့်အညီ Telegram၊ Facebook၊ Messenger၊ WhatsApp၊ Viber စသော စာရေးသားပေးပို့မှုလမ်းကြောင်းများသို့ ပေးပို့သော ဒေတာအချက်အလက်များ ပါဝင်ပါသည်။ ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝန်ဆောင်မှုများကို အသုံးပြုခြင်းအားဖြင့်၊ သင်၏ နိုင်ငံပြင်ပသို့ အချက်အလက်များ လွှဲပြောင်းပေးရန် (လုံလောက်သော ကိုယ်ရေးလုံခြုံမှု ဥပဒေများ ရှိသည်ဟု မယူဆနိုင်သော နိုင်ငံများ အပါအဝင်) သင့်အနေဖြင့် အတိအလင်း သဘောတူ ခွင့်ပြုပါသည်။

သို့သော်လည်း၊ ကျွန်ုပ်တို့၏ ကိုယ်စားလှယ်များ၊ ပါတနာများ၊ မိတ်ဖက်အဖွဲ့အစည်းများနှင့် ထောက်ပံ့သူများသည် ၎င်းတို့၏ တည်နေရာအရ ခွဲခြားခြင်း မပြုဘဲ ကျွန်ုပ်တို့၏ ကိုယ်ရေးလုံခြုံမှု စံနှုန်းများနှင့် ဤကိုယ်ရေးလုံခြုံမှု မူဝါဒကို လိုက်နာစေရန် ကျွန်ုပ်တို့အနေဖြင့် အဆင့်ဆင့် အသေအချာ ဆောင်ရွက်ပါသည်။

30.14. ပြင်ပအဖွဲ့အစည်းဖြင့် ချိတ်ဆက်မှုများ

ကျွန်ုပ်တို့၏ဝန်ဆောင်မှုများနှင့် ချိတ်ဆက်ထားသော ပြင်ပအဖွဲ့အစည်း၏ဝဘ်ဆိုဒ်သို့ သင်ပေးပို့သော မည်သည့်

သတင်းအချက်အလက်ကိုမဆို သို့မဟုတ် ကျွန်ုပ်တို့၏ မိတ်ဖက်အစီအစဉ်(ဖြစ်လျှင်) သို့မဟုတ် အခြားနည်းဖြင့် ၎င်းကို စီမံခန့်ခွဲနေသော ပြင်ပအဖွဲ့များက စုဆောင်းထားသော မည်သည့်သတင်းအချက်အလက်ကိုမဆို ကာကွယ်ရန် ကျွန်ုပ်တို့အနေဖြင့် အာမခံနိုင်မည် မဟုတ်ပါ။ အကြောင်းမူ ထိုပြင်ပအဖွဲ့အစည်း အွန်လိုင်းဝန်ဆောင်မှုများနှင့် ဝဘ်ဆိုဒ်များသည် ကျွန်ုပ်တို့၏ ပိုင်ဆိုင်မှု မဟုတ်ဘဲ သီးခြား လည်ပတ်ဆောင်ရွက်ကြ၍ ဖြစ်ပါသည်။

သတိရှိပါ။

ဤပြင်ပအဖွဲ့အစည်းများက စုဆောင်းထားသော မည်သည့်သတင်းအချက်အလက်ကိုမဆို ထိုပြင်ပအဖွဲ့အစည်း၏ ကိုယ်ရေးလုံခြုံမှုမူဝါဒအရ စီမံဆောင်ရွက်ပါသည်။

30.15. ဥပဒေဆိုင်ရာ မသက်ဆိုင်ကြောင်း ရှင်းလင်းချက်

ကျွန်တော်တို့၏ တိုက်ရိုက်ထိန်းချုပ်မှုထက် ကျော်လွန်သော ကိစ္စရပ်များအတွက် ကျွန်ုပ်တို့တွင် တာဝန်မရှိပါ။ နည်းပညာများနှင့် လုပ်ငန်းများ၏ ရှုပ်ထွေးပြီး အမြဲပြောင်းလဲနေသော သဘာဝကြောင့်၊ ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝဘ်ဆိုဒ်တွင် တည်ရှိသည့် လင့်ခ်များကို အသုံးပြု၍ အခြားဝဘ်ဆိုက်များသို့ ဝင်ရောက်ကြည့်ရှုသည့်အခါ သင့်ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များ၏ လျှို့ဝှက်မှုနှင့် ပတ်သက်၍ နားလည်နိုင်စွမ်းရှိသော လုပ်ငန်းဆောင်ရွက်မှုကို ပံ့ပိုးပေးသော်လည်း အမှားကင်းစင်မည်ဟု ကျွန်ုပ်တို့အနေဖြင့် အာမခံနိုင်ခြင်း မရှိပါ။ ကျွန်ုပ်တို့၏ ထိန်းချုပ်မှု အလွန်တွင် ရှိပြီး အထူးသဖြင့် ဤကိုယ်ရေးလုံခြုံမှု မူဝါဒတွင် မပါဝင်သော ဝဘ်ဆိုဒ်များသည်၊ ၎င်းတို့၏ လုံခြုံရေးမူဝါဒများနှင့် ရင်းနှီးကျွမ်းဝင်ရန် သင့်အား အခွင့်အလမ်းတစ်ခု ပေးသင့်ပါသည်။ အကယ်၍ အခြားဝဘ်ဆိုဒ်များသို့ သင်ဝင်ရောက်ကြည့်ရှုပါက၊ ဤဝဘ်ဆိုဒ်များ၏ အော်ပရေတာများသည် ကျွန်ုပ်တို့၏ မူဝါဒနှင့် ကွဲပြားခြားနားသော ၎င်းတို့၏ ကိုယ်ရေးအချက်အလက်ဆိုင်ရာ မူဝါဒနှင့်အညီ သင်၏ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များအား စုဆောင်းနိုင်သည်ကို သတိပြုသင့်သည်။

သတိရှိပါ။

သင့်ဒေတာကို ဆက်သွယ်ရေးလမ်းကြောင်းများမှတစ်ဆင့် ထုတ်လွှင့်ပေးနေစဉ် ကျွန်ုပ်တို့အနေဖြင့် လုံခြုံမှုရှိရန် အာမခံချက် မပေးနိုင်ပါ။

သင်ပေးပို့သော ဒေတာတိုင်းအတွက် သင်ကိုယ်တိုင် အရေစွန့် ရွေးချယ်မှု ဖြစ်သည်။

သင်၏ ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များကို တရားမဝင် အသုံးပြုခြင်း သို့မဟုတ် ခိုးယူခြင်းကြောင့် ဖြစ်ပေါ်လာသော တိုက်ရိုက် သို့မဟုတ် သွယ်ဝိုက်သော ထိခိုက်မှုအတွက်လည်း ကျွန်ုပ်တို့ တာဝန်ယူမည်မဟုတ်ပါ။

30.16. ကိုယ်ရေးလုံခြုံမှု မူဝါဒကို သဘောတူညီခြင်း

ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝန်ဆောင်မှုများကို အသုံးပြုခြင်းသည် ကျွန်ုပ်တို့၏ ကိုယ်ရေးလုံခြုံမှု မူဝါဒကို သင်၏ ဆန္ဒအလျောက် သဘောတူညီခြင်းဖြစ်ပြီး သင်၏ ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များကို စုဆောင်းခြင်း၊ စီမံခြင်းနှင့် သိမ်းဆည်းခြင်းတို့အတွက် ကျွန်ုပ်တို့အား သင် ခွင့်ပြုပါသည်။

ဤကိုယ်ရေးလုံခြုံမှု မူဝါဒကို ကျွန်ုပ်တို့၏ စည်းမျဉ်းနှင့် ကန့်သတ်ချက်များ၊ ကျွန်ုပ်တို့၏ ပလက်ဖောင်းများနှင့် ဝဘ်ဆိုဒ်များတွင် ထုတ်ဝေထားသော အခြားသက်ဆိုင်ရာ စည်းမျဉ်း၊ ကန့်သတ်ချက်များနှင့်တကွ ဖတ်ရှုသင့်ပါသည်။

ကျွန်ုပ်တို့သည် ဤကိုယ်ရေးလုံခြုံမှု မူဝါဒကို အခါအားလျော်စွာ ပြောင်းလဲနိုင်ပြီး ကျွန်ုပ်တို့၏ ပလက်ဖောင်းများနှင့် ဝဘ်ဆိုဒ်များတွင် ပြင်ဆင်ထားသော စည်းမျဉ်းများကို ထုတ်ဝေခြင်းဖြင့် ဤပြောင်းလဲမှုများကို သင့်အား အသိပေးမည် ဖြစ်ပါသည်။

ဤကိုယ်ရေးလုံခြုံမှု မူဝါဒကို ပြောင်းလဲပြီးနောက် ကျွန်ုပ်တို့၏ ဝန်ဆောင်မှုများကို ဆက်လက်အသုံးပြုခြင်းသည် ပြောင်းလဲမှုများကို လက်ခံရာ ရောက်ပါသည်။

ဤသည်မှာ 2018 ခုနှစ်၊ မေလ 16 ရက်တွင် အတည်ပြုထားသော ကျွန်ုပ်တို့၏သီးသန့် ကိုယ်ရေးလုံခြုံမှု မူဝါဒတစ်ခုလုံး ဖြစ်ပြီး ယခင် ဗားရှင်းများကို အစားထိုးကာ 1xBet.com တွင်သာ အသုံးပြုပါမည်။

ဤကိုယ်ရေးလုံခြုံမှု မူဝါဒကို သင်အနေဖြင့် ပုံမှန် ပြန်လည်သုံးသပ်ရန် အကြံပြုပါသည်။

31. ငွေကြေးခဝါချမှု တိုက်ဖျက်ရေး/ အကြမ်းဖက်မှုအပေါ် ငွေကြေးထောက်ပံ့မှုကို တိုက်ဖျက်ခြင်း

1xBet လောင်းကစားကုမ္ပဏီသည် ငွေကြေးခဝါချမှုကို တိုက်ဖျက်ရန် သင့်လျော်သောအစီအမံအားလုံးကို ကျင့်သုံးပြီး နိုင်ငံတကာအကြမ်းဖက်မှု (AML Policy) အတိုင်း ဆောင်ရွက်သည်။ ထို့ကြောင့်၊ ကုမ္ပဏီသည် တရားမဝင် လှုပ်ရှားမှု အမျိုးမျိုးကို တားဆီးရန် ခိုင်မာသော ရပ်တည်ချက် ရှိပါသည်။ ဤဝတ္တရားများကို ဖြည့်ဆည်းရန်၊ ကုမ္ပဏီသည် အသုံးပြုသူမှ သူ၏ အကောင့်သို့ သွင်းထားသော ငွေကြေးများသည် တရားမဝင် လုပ်ဆောင်မှု သို့မဟုတ် အကြမ်းဖက်ဝါဒကို ငွေကြေးထောက်ပံ့ခြင်းနှင့် ဆက်စပ်နေသည်ဟု သံသယဖြစ်ဖွယ် အကြောင်းပြချက်ရှိပါက၊ သက်ဆိုင်ရာ အာဏာပိုင်များကို အသိပေးမည် ဖြစ်ပါသည်။ ကုမ္ပဏီသည် ထိုကဲ့သို့သော ငွေများကို ပိတ်ဆို့ရန်နှင့် AML မူဝါဒစည်းမျဉ်းများတွင် ပြဌာန်းထားသော အစီအမံများနှင့်အညီ ဆောင်ရွက်ရန် တာဝန်ယူပါသည်။

ငွေကြေးခဝါချမှု အဓိပ္ပာယ်-

- တရားမဝင် လုပ်ဆောင်မှုရလဒ်အဖြစ် ရရှိလာသော ပိုင်ဆိုင်မှုနှင့် ဆက်စပ်သော အမှန်တကယ် ရင်းမြစ်၊ တည်နေရာ၊ လွှဲပြောင်းခြင်း၊ ရွှေ့ပြောင်းခြင်း၊ ပိုင်ဆိုင်မှု သို့မဟုတ် အခြားသော ပိုင်ဆိုင်မှု အခွင့်အရေးများနှင့် ပတ်သက်သော အချက်အလက်များကို ဖုံးကွယ်ခြင်း သို့မဟုတ် လျှို့ဝှက်ထားခြင်း၊
- ထိုပိုင်ဆိုင်မှု၏ တရားမဝင် ရင်းမြစ်ကို ဖုံးကွယ်ရန် သို့မဟုတ် ပြစ်မှုကျူးလွန်သူများအတွက် ထိုသူတို့၏ လုပ်ရပ်များနှင့် ဆက်စပ်၍ ဥပဒေဆိုင်ရာ အကျိုးဆက်များကို ရှောင်ရှားနိုင်ရေး ကူညီရန်အတွက် ရည်ရွယ်ချက်ကြောင့် ရာဇဝတ်မှုရလဒ် ဖြစ်စေခဲ့သော ပိုင်ဆိုင်မှုကို ပြောင်းလဲခြင်း၊ ရွှေ့ပြောင်းခြင်း၊ ရယူခြင်း၊ ပိုင်ဆိုင်ခြင်း သို့မဟုတ် အသုံးပြုခြင်း၊
- အခြားနိုင်ငံ၏ နယ်မြေတွင် ကျူးလွန်သော ရာဇဝတ်မှုရလဒ်အဖြစ် ပိုင်ဆိုင်မှုကို ရယူခဲ့သည့် အခြေအနေ။

နိုင်ငံတော်၏ စီးပွားရေးအတွင်းသို့ ရာဇဝတ်မှုဆိုင်ရာ အရင်းအနှီးများ ဝင်ရောက်မှုကို တားဆီးရန်အတွက်၊ နိုင်ငံအများအပြားသည် ငွေကြေးခဝါချမှုနှင့် အကြမ်းဖက်ဝါဒအား ငွေကြေးထောက်ပံ့မှုကို ဆန့်ကျင်တိုက်ဖျက်လျက် ရှိကြသည်။

ကုမ္ပဏီသည် ကမ္ဘာတစ်ဝှမ်းရှိ ငွေကြေးခဝါချမှုနှင့် အကြမ်းဖက်ဝါဒအား ငွေကြေးထောက်ပံ့မှု တိုက်ဖျက်ရေးတွင် နိုင်ငံတကာ အဖွဲ့အစည်းများကို ကူညီရန်အတွက် ပြည်တွင်းဥပဒေများ၊ စည်းမျဉ်းများနှင့် အထူးအစီအမံများကို အသုံးပြုပါသည်။

သင်အကောင့်ဖွင့်သည့် အခါ၊ အောက်ပါ စည်းမျဉ်းများကို လိုက်နာရန် သဘောတူပါသည်-

- ငွေကြေးခဝါချမှုနှင့် အကြမ်းဖက်ဝါဒကို ငွေကြေးထောက်ပံ့မှု တိုက်ဖျက်ရေးဆိုင်ရာ AML မူဝါဒ အပါအဝင် တည်ဆဲဥပဒေနှင့် ပြဌာန်းချက်များအားလုံးကို လိုက်နာရန် သင်သဘောတူပါသည်။
- အတိတ်၊ ပစ္စုပ္ပန် သို့မဟုတ် အနာဂတ်တွင် ငွေသွင်းရန် အသုံးပြုသော ငွေကြေးများသည် တရားမဝင် ရင်းမြစ်တစ်ခုခုမှ ရရှိခြင်း သို့မဟုတ် တရားမဝင် ရရှိသော ဝင်ငွေကို တရားဝင်ဖြစ်စေခြင်း သို့မဟုတ် တည်ဆဲဥပဒေ သို့မဟုတ် နိုင်ငံတကာ အဖွဲ့အစည်းများ၏ ညွှန်ကြားချက်များအရ တားမြစ်ထားသော အခြားတရားမဝင် လုပ်ဆောင်မှုနှင့် ဆက်စပ်မှုရှိခြင်း စသည်တို့နှင့် ပတ်သက်၍ မည်သည့် သတင်းအချက်အလက်မျှ သို့မဟုတ် သံသယမရှိကြောင်း သင်အတည်ပြုပါသည်။
- တရားမဝင် ရရှိသော ရန်ပုံငွေများကို တရားဝင်ဖြစ်အောင် ပြုလုပ်ခြင်းနှင့် ပတ်သက်၍ တည်ဆဲဥပဒေများနှင့် စည်းမျဉ်းများနှင့်အညီ လိုအပ်သည်ဟု ကျွန်ုပ်တို့ ယူဆသည့် အချက်အလက်များကို ချက်ချင်းပေးပို့ရန် သင်သဘောတူပါသည်။

ကုမ္ပဏီသည် အသုံးပြုသူ၏ နိုင်ငံကူးလက်မှတ် သို့မဟုတ် အခြားအိုင်ဒီနှင့် အကောင့်တွင် ပြုလုပ်သော အပြောင်းအလဲအားလုံး၏ မှတ်တမ်းများကို စုဆောင်းထိန်းသိမ်းထားသည်။

ကုမ္ပဏီသည် အသုံးပြုသူ၏ အကောင့်တွင် သံသယဖြစ်ဖွယ် လုပ်ဆောင်မှုများကို စောင့်ကြည့်သည့်အပြင်၊ အထူးအခြေအနေများအရ ဆောင်ရွက်သော လုပ်ဆောင်မှုများကိုလည်း စောင့်ကြည့်ပါသည်။

ဤလုပ်ငန်းစဉ်သည် ငွေကြေးခဝါချမှုအပြင် ရာဇဝတ်မှုနှင့် ဆက်စပ်မှုရှိသည်ဟု ယူဆရန် အကြောင်းပြချက်ရှိပါက၊ မည်သည့်အချိန်တွင်မဆို ကုမ္ပဏီအနေဖြင့် အသုံးပြုသူကို ပိတ်ပင်ပိုင်ခွင့် ရှိပါသည်။

နိုင်ငံတကာဥပဒေအရ ကုမ္ပဏီသည် အသုံးပြုသူ၏ သံသယဖြစ်ဖွယ် လုပ်ဆောင်ချက်များကို အသိပေးရန်နှင့် သက်ဆိုင်ရာ အာဏာပိုင်များထံ ပေးပို့ထားကြောင်း ယင်းအသုံးပြုသူအား အသိပေးရန် မလိုအပ်ပါ။

အတွင်းပိုင်း AML လုပ်ငန်းစဉ်များအရ ကုမ္ပဏီသည် အသုံးပြုသူတစ်ဦး၏ အန္တရာယ်အဆင့်အလိုက် ကနဦးနှင့် ဆောင်ရွက်မြဲ ပုဂ္ဂိုလ်ရေးဆိုင်ရာ အထောက်အထားစိစစ်မှုများကို လုပ်ဆောင်ပါသည်။

- ကုမ္ပဏီသည် သင်၏ အထောက်အထားကို အတည်ပြုရန် အနည်းဆုံး လိုအပ်သောအချက်အလက်များ ပေးအပ်ဖို့ တောင်းဆိုပါမည်။
- ကုမ္ပဏီသည် ဒေတာများနှင့် အိုင်ဒီများအားလုံး၊ အပြင် မည်သို့သော အတည်ပြု နည်းလမ်းများကို အသုံးပြုထားပုံနှင့် အတည်ပြုမှု လုပ်ငန်းစဉ်များ၏ ရလဒ်များကို မှတ်တမ်းတင်ကာ ထိန်းသိမ်းထားမည် ဖြစ်ပါသည်။
- ကုမ္ပဏီသည် ခွင့်ပြုထားသော နိုင်ငံတော်နှင့် လွတ်လပ်သော အာဏာပိုင်များက ဖွဲ့စည်းပြုစုထားသော အကြမ်းဖက်မှုတွင် သံသယရှိသူများ၏ စာရင်းနှင့် တိုက်ဆိုင်ကြည့်ရှုရန်အတွက် သင်၏ ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များကို စစ်ဆေးမည် ဖြစ်သည်။ အနည်းဆုံး အထောက်အထား ဒေတာများတွင် ပါဝင်သည်မှာ- အသုံးပြုသူ၏ အမည်အပြည့်အစုံ၊ မွေးနေ့(တစ်ဦးချင်းအတွက်)၊ အသုံးပြုသူ၏ နေထိုင်ရာလိပ်စာ သို့မဟုတ် မှတ်ပုံတင်လိပ်စာတို့ ဖြစ်ပါသည်။
- အကောင့်အတွင်းသို့ ငွေသွင်းရန် စီစဉ်ထားသော ငွေကြေးရင်းမြစ်များ။

အထက်ဖော်ပြပါအချက်အလက်များ၏ မှန်ကန်မှုကို စိစစ်ရန်နှင့် အတည်ပြုရန်၊ ကုမ္ပဏီသည် အောက်ပါစာရွက်စာတမ်းများကို လိုအပ်နိုင်သည်-

- နိုင်ငံကူးလက်မှတ် သို့မဟုတ် မှတ်ပုံတင်ကတ်ပြား သို့မဟုတ် အောက်ပါလိုအပ်ချက်များနှင့် ကိုက်ညီသော အခြားစာရွက်စာတမ်းများ- စာရွက်စာတမ်းပိုင်ရှင်၏ အမည်၊ မွေးနေ့နှင့် ဓာတ်ပုံ ပါရှိရမည်။
- အမျိုးသား ပြည်သူ့အာဏာပိုင်များက ထုတ်ပေးသော ရေ/မီး မီတာခ တောင်းခံလွှာများ(၃ လထက် သက်တမ်း မလွန်သော) သို့မဟုတ် အသုံးပြုသူ၏ လိပ်စာကို အတည်ပြုထားသည့် အခြားစာရွက်စာတမ်းများအတွက် လတ်တလော ရရှိထားသော လက်ခံစာ။

ကုမ္ပဏီသည် သက်ဆိုင်ရာ စာရွက်စာတမ်းများအရ အတည်ပြုထားသော အခြားထပ်ဆောင်း အချက်အလက်များကိုလည်း တောင်းဆိုနိုင်ပါသည်။ အချို့ကိစ္စများတွင်၊ ကုမ္ပဏီသည် အသုံးပြုသူ၏ စာရွက်စာတမ်းများကို နိယာမရှိပြုထားသော မိတ္တူများကိုလည်း တောင်းဆိုနိုင်ပါသည်။

32. KYC မူဝါဒများ

1. ကုမ္ပဏီသည် 'သင့်ဖောက်သည်အကြောင်း သိပါစေ' မူဝါဒကို ပြီးစီးအောင် ဆောင်ရွက်ရမည်။ ဤအရာသည် ငွေကြေး ခဝါချခြင်းဆိုင်ရာ ခြိမ်းခြောက်မှုသာမက အခြားလိမ်လည်ခြင်းဆိုင်ရာ ခြိမ်းခြောက်မှုများကို ယေဘုယျအားဖြင့် ကိုင်တွယ်ဆောင်ရွက်ရာတွင် အကူအညီ ဖြစ်စေပါသည်။ မှတ်ပုံတင်ခြင်းနှင့် အလွှဲအပြောင်းမရှိမှု ပံ့ပိုးပေးသည့် ဝတ်ဆိုင်ကို ယေဘုယျအားဖြင့် ဖောက်သည်များကို အကြံပြုပါမည်။ ထိုဝတ်ဆိုင်ကို ကုမ္ပဏီက အွန်လိုင်းအတည်ပြုကြိရိယာများအဖြစ် အသုံးပြုပြီး ဥပမာအားဖြင့် စံနှုန်းများကို ကျွန်ုပ်တို့ လက်မခံနိုင်သောအခါ၊ အိုင်ဒီနှင့် လိပ်စာအတည်ပြုစာရွက်စာတမ်းများကို တောင်းဆိုပါမည်။
2. ကုမ္ပဏီတွင် အထောက်အထား အတည်ပြုရန် ရည်ရွယ်၍ ဖောက်သည်မှ ပံ့ပိုးရမည့် စာရွက်စာတမ်းစာရင်း ရှိသည်။ အမည်အားဖြင့်- ကိုင်ဆောင်သူ၏ ဓာတ်ပုံပါသော အစိုးရမှ ထုတ်ပေးထားသည့် သက်တမ်းရှိဆဲ အထောက်အထား - ယာဉ်မောင်းလိုင်စင်၊ မှတ်ပုံတင်ကတ်၊ ခရီးသွား စာရွက်စာတမ်း သို့မဟုတ် နိုင်ငံကူးလက်မှတ်၊ Curacao နိုင်ငံ၏ ဘဏ္ဍာရေးဝန်ကြီးဌာနမှ သတ်မှတ်ထားသော အခြားမည်သည့် အထောက်အထားမဆို။ ကုမ္ပဏီ၏ တောင်းဆိုချက်အပေါ် မူတည်၍ နေထိုင်ရာလိပ်စာ အတည်ပြုချက်ကို အောက်ပါ စာရွက်စာတမ်းများပေါ်တွင် မူတည်၍ လုပ်ဆောင်နိုင်ပါသည်။- တရားဝင် အထောက်အထား စာရွက်စာတမ်းအမှန်၊ လတ်တလော ရေ၊ လျှပ်စစ်မီး ငွေတောင်းခံလွှာ၊ လတ်တလော ဘဏ်အကောင့် စာရင်းရှင်းတမ်း သို့မဟုတ် ကြွေးမီအဖွဲ့အစည်း/ငွေကြေးအဖွဲ့အစည်းမှ ထုတ်ပေးသော ထောက်ခံချက်၊ ဗဟို သို့မဟုတ် ဒေသတွင်းအစိုးရ အာဏာပိုင်အဖွဲ့၊ ဌာန သို့မဟုတ် ကိုယ်စားလှယ်ရုံးတို့မှ ထုတ်ပြန်ချက်၊ လွတ်လပ်သော ကိုယ်စားလှယ်ရုံးမှ ထုတ်ပေးသော အခြားစာရွက်စာတမ်းများ။ အတည်ပြုလုပ်ငန်းစဉ်တွင် ဖောက်သည်၏ ဖုန်းနံပါတ်ကို မဖြစ်မနေ အတည်ပြုချက်တို့လည်း ပါဝင်ပါသည်။ ကုမ္ပဏီ၏ AML စစ်ဆေးမှုများအပြင် လိုက်နာမှု စံနမူနာများနှင့် ပြည့်စုံစေရန် အလိုငှာ အပိုထပ်ဆောင်း စာရွက်စာတမ်းများ လိုအပ်သည်ဟု သတ်မှတ်ပါက ကုမ္ပဏီသည် ၎င်းကို တောင်းဆိုခွင့်ရှိသည်။
3. အချို့ကိစ္စရပ်များတွင် ကျွန်ုပ်တို့သည် အပိုသက်သေအထောက်အထား - ရန်ပုံငွေအထောက်အထားများ လိုအပ်ပါသည် (ကျွန်ုပ်တို့၏ ဆိုင်တွင် လောင်းကစားသောအခါ ကစားသမားက သူ/သူမ၏ ကိုယ်ပိုင်ငွေကိုသာ အသုံးပြုခြင်းအား သေချာစေရန်)။
4. ကစားသမားသည် သွင်းငွေ/ထုတ်ငွေ ပမာဏ အနည်းငယ်သို့ ရောက်ရသောအခါ နှင့် ကျွန်ုပ်တို့သည် ကစားသမားကို လိမ်လည်မှုနှင့်ပတ်သတ်၍ သံသယဖြစ်သောအခါ အထက်ဖော်ပြပါ ကိုးကားချက် စာရွက်စာတမ်းများကို တောင်းဆိုနိုင်သည်။
5. ကျွန်ုပ်တို့သည် ဖြစ်နိုင်ခြေရှိသည့် ချိုးဖောက်မှုများကို စစ်ဆေးရန်အတွက် ကစားသမား၏ အလောင်းအစားများကိုလည်း စစ်ဆေးပါသည်။ ထည့်သွင်းထားသော အနိုင်ရရှိမှုများ၏ တရားဝင်မှုအကြောင်း မသေချာသည့် ကိစ္စရပ်တွင်၊ ကျွန်ုပ်တို့သည် ဝန်ဆောင်မှုပေးသူထံ ဆက်သွယ်ပြီး ၎င်းတို့နှင့်အတူ ထိုအလောင်းအစားများကို စစ်ဆေးပါမည်။
6. အထောက်အထား စာရွက်စာတမ်းအတွက် အတည်ပြုချက် စံနမူနာများ- အိုင်ဒီတွင် ညွှန်ပြသင့်သော အချက်အလက်များ- အမည်၊ ဓာတ်ပုံ၊ မွေးနေ့၊ နိုင်ငံသား။ ဤဒေတာများသည် ကစားသမား၏ ပရိုဖိုင်ရှိ ဒေတာများနှင့်အတူ လုံးဝတစ်ထပ်တည်း ကျလျှင် စာရွက်စာတမ်း မှန်ကန်သည်။
7. ကျွန်ုပ်တို့သည် တည်းဖြတ်မှု အမှတ်သင်္ကေတစုအတွက် စာရွက်စာတမ်းများကို စစ်ဆေးပါသည်။ လိုအပ်ပါက ဝတ်ဆိုင်တွင် စာရင်းသွင်းထားသူ ပုဂ္ဂိုလ်အမှန် ပိုင်ဆိုင်သော စာရွက်စာတမ်းကို သေချာစေရန် အိုင်ဒီပါသော ဆယ်ဖီလ်ကို တောင်းဆိုပါမည်။
8. ကျွန်ုပ်တို့တွင် သံသယအခိုင်အမာရှိပြီး စာရွက်စာတမ်းသည် မှန်ကန်မှု ရှိ၊ မရှိ မသေချာသည့် ကိစ္စရပ်၌ ကျွန်ုပ်တို့သည် အီးမေးလ်မှတစ်ဆင့် လိမ်လည်မှုတိုက်ဖျက်ရေး ဌာနသို့ ဆက်သွယ်ပါမည်။
9. သံသယဖြစ်ဖွယ် အလွှဲအပြောင်း သက်သေကို ဖောက်သည်၏ အကောင့်၊ အငြင်းပွားဖွယ်

မူလအရင်းအမြစ်များ (ဥပမာအနေဖြင့်၊ ပေးပို့သူနှင့် အကောင့်ကိုင်ဆောင်သူ၏ အသေးစိတ်အချက်အလက်များ မကိုက်ညီသောအခါ) မှ ငွေသားသွင်းငွေများ နှင့်/သို့မဟုတ် လိမ်လည်မှု အမှတ်သင်္ကေတ လုပ်ဆောင်ချက်တစ်ခုခု (ပြန်အမ်းငွေများ သို့မဟုတ် ငွေပေးချေမှု ပယ်ဖျက်ခြင်း အပါအဝင်) စသည်တို့တွင် တွေ့ရှိထားပါက၊ ကုမ္ပဏီတွင် အတွင်းပိုင်း စုံစမ်းစစ်ဆေးခြင်း၊ ဖောက်သည်၏ အကောင့်ကို ခေတ္တပိတ်ခြင်း သို့မဟုတ် ပိတ်ခြင်း၊ ပေးချေမှုတစ်ခုခုကို ပယ်ဖျက်ခြင်းနှင့် တရားဝင် စုံစမ်းစစ်ဆေးရေး မပြီးဆုံးမီ အကောင့်တွင် လုပ်ဆောင်ချက်များ ဆိုင်းငံ့ခြင်း စသည်တို့ လုပ်ဆောင်ရန် အခွင့်ရှိသည်။ ဆုံးဖြတ်ချက်ချသောအခါ၊ ကုမ္ပဏီကို တည်ဆဲဥပဒေ ပြဌာန်းချက်အရ လိုက်နာဆောင်ရွက်မည်ဖြစ်သည်။

10. ငွေထုတ်နည်းသည် ငွေသွင်းနည်းနှင့် ကွာခြားပါက ကုမ္ပဏီတွင် ဖောက်သည်နှင့်ပတ်သတ်သော နောက်ထပ်အချက်အလက်များ တောင်းဆိုခွင့်ရှိသည်။ ဖောက်သည်သည် ကုမ္ပဏီမှ တောင်းဆိုသည့်အတိုင်း အပိုအချက်အလက်များကို ပံ့ပိုးရန် ငြင်းပယ်ပါက၊ စုံစမ်းစစ်ဆေးနေစဉ်အတွင်း ဖောက်သည်၏ အကောင့်ကို ခေတ္တပိတ်ရန် ကုမ္ပဏီတွင် အခွင့်ရှိသည်။
11. စုံစမ်းစစ်ဆေးသည့် နေရာတွင်၊ ကုမ္ပဏီတွင် ဖောက်သည်၏ အထောက်အထား အတည်ပြုစာရွက်စာတမ်းမိတ္တူများ၊ အကောင့်ငွေဖြည့်ရန် အသုံးပြုထားသော ဘဏ်ကတ်မိတ္တူများ၊ ငွေပေးချေမှု စာရွက်စာတမ်းမိတ္တူများအပြင် ပေးငွေ၏ မူလတရားဝင်နှင့် ဥပဒေအရပိုင်ဆိုင်မှုတို့ကို အတည်ပြုထားသည့် အခြားစာရွက်စာတမ်းများကို အပိုတောင်းဆိုရန် အခွင့်ရှိပါသည်။ ကုမ္ပဏီသည် မူရင်းစာရွက်စာတမ်းများကိုလည်း တောင်းဆိုခွင့်ရှိပါသည်။
12. ကုမ္ပဏီသည် အန္တရာယ်မြင့်မားသော စီရင်ပိုင်ခွင့်ဒေသအဖြစ် သတ်မှတ်ထားသော နိုင်ငံမှ ဖောက်သည်များအား ကျယ်ပြန့်သည့် စစ်ဆေးခြင်းကို ဆောင်ရွက်ရန် တာဝန်ရှိပါသည်။
13. ကုမ္ပဏီမှ သံသယဖြစ်ဖွယ် (ဖောက်သည်၏ အကောင့်ပိတ်ခြင်း သို့မဟုတ် ခေတ္တပိတ်ခြင်း အပါအဝင်) အဖြစ် ဆုံးဖြတ်ထားသော အလွှဲအပြောင်းများကို လုပ်ဆောင်ရန် ငြင်းပယ်ခြင်း သို့မဟုတ် ထိန်ချန်ထားခြင်းကြောင့် ဖောက်သည်အတွက် ဖြည့်ဆည်းပေးရန် ပျက်ကွက်ခြင်းအတွက် ကုမ္ပဏီတွင် တာဝန်ရှိမည်ဟု မသတ်မှတ်နိုင်ပါ။

33. တာဝန်ယူမှုရှိသော လောင်းကစား

1. လောင်းကစားပြဿနာများသည် စိတ်ကျန်းမာရေး ချို့တဲ့ခြင်းနှင့် ဆက်စပ်နေပြီး စိတ်ကျခြင်း၊ စိတ်လှုပ်ရှားခြင်းနှင့် မိမိကိုယ်ကို သတ်သေချင်စိတ်တို့ကို ဖြစ်ပေါ်လာစေနိုင်သည်။ ၎င်းတို့သည် မိသားစု ဆက်ဆံရေး၊ အလုပ်၊ ပညာရေး စွမ်းဆောင်ရည်တို့အပေါ်တွင် ဆိုးကျိုးသက်ရောက်စေနိုင်ပြီး ဒေဝါလီခံရခြင်း သို့မဟုတ် ရာဇဝတ်မှုသို့ ဦးတည်စေနိုင်သည်။
လောင်းကစားခြင်းသည် ဝါသနာအရ ပျော်စရာကောင်းပြီး ငွေရှာရန် နည်းလမ်းမဟုတ်ပါ။ ကံမကောင်းစွာဖြင့် လောင်းကစား အလွဲသုံးစားမှုသည် အချို့ကိစ္စရပ်များတွင် ပြဿနာများသို့ ဦးတည်နိုင်သည်။ ကျွန်ုပ်တို့၏ ဖောက်သည်များကို ဂရုစိုက်ပြီး ယုံကြည်စိတ်ချရသော ဝန်ဆောင်မှုကို ပံ့ပိုးရန် အမြဲတမ်း ကြိုးစားအားထုတ်ပါသည်။ ထိုဝန်ဆောင်မှုကို တစ်စုံတစ်ရာ အကျိုးမပျက်စီးစေဘဲ ကျွန်ုပ်တို့ ဖောက်သည်များ အသုံးပြုနိုင်သည်။
2. ကျွန်ုပ်တို့၏ ကုမ္ပဏီသည် အသက်မပြည့်သူများ လောင်းကစားခြင်းကို ခွင့်မပြုပါ (အသက် 18 နှစ်အောက် လူပုဂ္ဂိုလ်များအတွက်)။
ကျွန်ုပ်တို့၏ ထုတ်ကုန်များနှင့် ဝန်ဆောင်မှုများကို အသက်မပြည့်သူများ သို့မဟုတ် စိတ်ပိုင်းဆိုင်ရာ အားနည်းချက်ရှိသော လူများအတွက် ကြော်ငြာမပေးပါ။
ကျွန်ုပ်တို့၏ ကြော်ငြာ၊ စပွန်ဆာ နှင့် အရောင်းမြှင့်တင်ရေး လုပ်ဆောင်ချက်များတွင် အသက်မပြည့်သေးသူများကို ဝန်ဆောင်မှုများသို့ ဆွဲဆောင်ရန် ရည်ရွယ်ထားသော အချက်အလက်တစ်ခုမှ မပါဝင်ပါ။
3. သင်သည် အသက်မပြည့်သေးသောသူနှင့် သင့်ကွန်ပျူတာကို မျှဝေသုံးစွဲပါက၊ သုံးစွဲသူအမည်များ၊ စကားဝှက်များနှင့် ဘဏ်အချက်အလက်များကို ၎င်းတို့ ဝင်ရောက်သုံးစွဲမှု မပြုနိုင်ရန် သေချာစွာ ဆောင်ရွက်သင့်သည်။
လောင်းကစားရန် ဝင်ရောက်ခွင့်ကို ကန့်သတ်ခြင်းအတွက် ဆော့ဝဲလ် ရရှိနိုင်ပါသည်။ ဥပမာ NetNanny နှင့် Cyber Patrol။
4. ကျွန်ုပ်တို့သည် ကျွန်ုပ်တို့၏ ကစားသမားများအားလုံး တရားဝင်အသက်သို့ ရောက်ရှိပြီးဖြစ်ကြောင်း အာမခံရန်အတွက် ကျွန်ုပ်တို့ဖောက်သည်များ၏ အသက်ကို ပုံမှန် စစ်ဆေးဆုံးဖြတ်ရန် ဆောင်ရွက်ပါသည်။
 - ကျွန်ုပ်တို့၏ စစ်ဆေးမှုတွင် ဖောက်သည်၏ အသက်ကို အတည်မပြုနိုင်သော အချို့ကိစ္စရပ်များ၌၊ ကစားသမားသည် တရားဝင်အသက်သို့ ရောက်ရှိပြီးကြောင်း အတည်ပြုရန် ထပ်တိုးအချက်အလက်များကို ကျွန်ုပ်တို့ တောင်းဆိုပါမည်။
 - ကိုယ်ပိုင်အကောင့် ရရှိနိုင်မှုကို ကန့်သတ်နိုင်ပြီး၊ သင်သည် တရားဝင်အသက်သို့ ရောက်ရှိပြီးကြောင်း ရှင်းရှင်းလင်းလင်း အတည်ပြုနိုင်သည့် ကျွန်ုပ်တို့လိုအပ်သော အချက်အလက်ကို လက်ခံ မရရှိမချင်း ပေးငွေများကို ခေတ္တပိတ်ထားနိုင်သည်။
 - လောင်းကြေးတင်ခြင်း နှင့် လောင်းကစားခြင်းအတွက် တရားဝင်အသက်ကို သင့်နိုင်ငံ၏ဥပဒေအရ ဆုံးဖြတ်ထားပြီး ပုံမှန်အားဖြင့် 18 နှစ် ဖြစ်ပါသည်။
 - ကျွန်ုပ်တို့၏ ဖောက်သည်များသည် 1xBet.com ရှိ ၎င်းတို့တရားဝင်မှတ်ပုံတင်ခြင်းအတွက် အာမခံသူများဖြစ်ကြောင်း နားလည်သင့်သည်။
5. ကျွန်ုပ်တို့၏ ကြော်ငြာကမ်ပိန်းများနှင့် ကြော်ငြာများသည် ဖောက်သည်များကို မလှည့်စားပါ သို့မဟုတ် ကျွန်ုပ်တို့ကမ်းလှမ်းသော ဝန်ဆောင်မှုများကို မှားယွင်းစွာ ဖော်ပြမထားပါ။ ဖောက်သည်များကို ၎င်းတို့၏ အနိုင်ရအခွင့်အရေးများနှင့် ဖြစ်နိုင်ခြေရှိသည့် ဆုံးရှုံးနိုင်ခြေများနှင့်ပတ်သတ်၍ အကြောင်းကြားပါမည်။ ဝန်ဆောင်မှုများကို ငွေပေးချေမှုအတွက် ပံ့ပိုးထားပြီး၊ အလွန်အကျွံ ငွေကြေးသုံးစွဲခြင်းကို အားမပေးပါ။

သင့်လောင်းကစား စွဲလမ်းမှုအဆင့်ကို စမ်းသပ်ရန်၊ အောက်ပါ မေးခွန်းများမှ "ဟုတ်" သို့မဟုတ် "မဟုတ်" ကို ဖြေဆိုပါ-

- သင့်ငွေကြေးသုံးစွဲမှုသည် အထိန်းအကွပ် မဲ့ပါသလား။
 - ဆက်လက်၍ လောင်းကစားရန် သင်သည် ပုံမှန်အားဖြင့် ငွေချေး သို့မဟုတ် ခိုးယူပါသလား။
 - ယခုတလော သင့်မိသားစု၊ ချစ်ရသူများနှင့် အတူဆုံတွေ့ချိန် နည်းပါးလာပါသလား။
 - လောင်းကစားဝန်ဆောင်မှုများတွင် သင့်ကို သည်းမခံနိုင်ဖွယ်ရာများ ဖြစ်ပေါ်လာစေမှုနှင့် ပတ်သက်သော အခြားထင်မြင်ချက်များ ရှိပါသလား။
 - သင့်ဝါသနာများ သို့မဟုတ် ပုံမှန် အားလပ်ချိန် လုပ်ဆောင်ချက်များတွင် စိတ်ဝင်စားမှု သင်ပျောက်ဆုံးနေပါသလား။
 - သင်သည် စိတ်ဓာတ်ကျဆင်းမှုကို ခံစားနေရပါသလား သို့မဟုတ် တခါတရံ ဆုံးရှုံးမှုကြောင့် ကိုယ့်ကိုယ်ကို သက်သေဖို့အထိ စဉ်းစားဖူးပါသလား။
 - လောင်းကစားတွင် သင်သုံးစွဲဖူးသော ငွေ သို့မဟုတ် အချိန်ပမာဏကို ဖုံးကွယ်ရန် သင်လိမ်ညာဖူးပါသလား။
- အထက်ပါမေးခွန်းအများစုတွင် "ဟုတ်" ဟု သင်ဖြေထားပါက၊ သင့်တွင် လောင်းကစား ပြဿနာရှိဖွယ် ရှိပါသည်။

6. သင့်တွင် စွဲလမ်းမှုရှိကြောင်း ဝန်ခံရန်နှင့် ၎င်းကို ဖြေရှင်းရန် မည်သည့်အခါမှ နောက်မကျသေးပါ။ ကျွန်ုပ်တို့၏ ဖောက်သည်များကို ကျွန်ုပ်တို့ တန်ဖိုးထားပြီး မည်သည့်အခါမှ ပြဿနာဖြစ်စေမည် မဟုတ်ပါ။ လောင်းကစား စွဲလမ်းမှု တိုးလာခြင်း၏ အန္တရာယ်ကို သင့်အား ကူညီလျှော့ချပေးရန် အောက်ပါအကြံပြုချက်များကို ဖတ်ရှုပါ-

- လောင်းကစားကို သင့်အဓိကဝင်ငွေ အရင်းအမြစ်အဖြစ် မစဉ်းစားရ။
- သင်သုံးစွဲလိုသော ငွေနှင့်အချိန်ကို ကန့်သတ်ချက်ထားပြီး သင်သတ်မှတ်ထားသော ကန့်သတ်ချက်များကို မကျော်ပါစေနှင့်။
- သင်အရှုံးခံနိုင်သော ငွေဖြင့်သာ လောင်းကစားပါ။
- သင့်ဆုံးရှုံးမှုများကို လိုက်ရန် ဖြားယောင်းဆွဲဆောင်မှုကို ရှောင်ရှားပါ။
- သင်သည် အရက် သို့မဟုတ် ဆေးဝါး သုံးစွဲထားခြင်း၊ သို့မဟုတ် စိတ်ဓာတ်ကျဆင်းမှုကို ခံစားနေရပါက၊ လောင်းကစား မပြုလုပ်ရ။

7. ၎င်းတို့၏ လောင်းကစားနှင့်ပတ်သတ်သော ကန့်သတ်ချက်များကို သတ်မှတ်လိုသော ဖောက်သည်များအတွက်၊ ကျွန်ုပ်တို့သည် အောက်ပါအချိန်ကာလများထဲမှ တစ်ခုအတွက် သင့်အကောင့်ကို ပိတ်ရန် သို့မဟုတ် သင့်လောင်းကစား လုပ်ဆောင်ချက်များကို ကန့်သတ်ရန် သင့်အားခွင့်ပြုမည့် သဘောဆန္ဒအလျောက် ကိုယ်တိုင်ထုတ်ပယ်ခြင်း ဝန်ဆောင်မှုကို ကမ်းလှမ်းပါသည်- 1 လ၊ 6 လ သို့မဟုတ် 1 နှစ်။ သင့်အကောင့်ကို သင်ကိုယ်တိုင်ထုတ်ပယ်ပြီးသည်နှင့်၊ ရွေးချယ်ထားသော အချိန်ကာလ မကုန်လွန်မချင်း ၎င်းကို ပိတ်ထားပါမည်။ ကိုယ်တိုင် ထုတ်ပယ်ထားခြင်း ကာလ ပြီးဆုံးသည်နှင့်၊ သင်သည် ဝတ်ဆိုးရှိ ဝန်ဆောင်မှုတစ်ခုခုအား သင်၏ အသုံးပြုမှုကို သင်ထပ်မံ စတင်နိုင်သည်။ ကိုယ်တိုင် ထုတ်ပယ်ခြင်းကာလ မပြီးဆုံးမီ သင့်အကောင့်မှ ကန့်သတ်ချက်များကို ဖယ်ရှားကြောင်း သင်တောင်းဆိုနိုင်သည်။ သို့သော် နောက်ဆုံး ဆုံးဖြတ်ချက်သည် ကုမ္ပဏီအပေါ် မူတည်သည်။

- သင့်အွန်လိုင်းလုပ်ဆောင်ချက်နှင့် ပတ်သတ်သော ကန့်သတ်ချက်များကို သင်ကန့်သတ်လိုပါက၊ block@1xBet-team.com ရှိ ကျွန်ုပ်တို့ထံ ဆက်သွယ်ပါ။ သင့်လောင်းကြေးအများဆုံး ပမာဏကို ကျွန်ုပ်တို့ ကန့်သတ်နိုင်သည်။ ဤပမာဏများကို အချိန်မရွေး သင်ပြင်ဆင်နိုင်သော်လည်း ပြောင်းလဲမှုတစ်ခုခုကို နောက်ဆုံးပြင်ဆင်ချက်အပြီး 24 နာရီပြည့်မှသာ သက်ရောက်ပါမည်။

8. ကိုယ်တိုင် ထုတ်ပယ်ခြင်းကာလအတွင်း၊ သင်သည် အကောင့်အသစ် ဖွင့်ရန် မကြိုးစားရပါ။ သင်ဆက်လက်၍ လောင်းကစားခြင်း သို့မဟုတ် အခြားအမည် သို့မဟုတ် လိပ်စာအောက်တွင်

ဝန်ဆောင်မှုကို အကောင့်အသစ်ဖြင့် အသုံးပြုနေပါက၊ ကုမ္ပဏီတွင် ငွေကြေးတာဝန်မရှိကြောင်း၊
တာဝန်ခံလိမ့်မည် မဟုတ်ကြောင်း သင်လက်ခံရမည်။ ခြွင်းချက်ကိစ္စရပ်များတွင်၊ ဖောက်သည်၏
အကောင့်ကို ကိုယ်တိုင်ထုတ်ပယ်ခြင်းကာလ မကုန်လွန်မီ ပြန်ဖွင့်ပေးနိုင်ပါသည်။