Contents

1. លក្ខខណ្ឌទូទៅ និងនិយមន័យ
2. លក្ខខណ្ឌទូទៅ
3. ច្បាប់ភ្នាល់ទូទៅ
   3.1. ការលក់ប៊ិងភ្នាល់
   3.2. ការកែសម្រួលប៊ិងភ្នាល់
   3.3. Powerbet
4. ប្រភេទនៃការភ្នាល់
   4.1. ការភ្នាល់ទោល
   4.2. ការភ្នាល់បក
   4.3. ការភ្នាល់ជាប្រព័ន្ធ
   4.4. ឆេន
   4.5. ការភ្នាល់មុន
   4.6. ការភ្នាល់ លេខកូដប្រម៉ូសិន
   4.7. ពហុភ្នាល់
   4.8. ការភ្នាល់តាមលក្ខខណ្ឌ
   4.9. ការភ្នាល់បកបញ្ច្រាស
   4.10. សំណាង
   4.11. ប៉ាតង់
5. ការដកខ្លួនចេញ
6. ការដោះស្រាយវិវាទ
7. គណនី ការទូទាត់សង បូណឹស
   7.1. គណនី
   7.2. ប្រាក់ដាក់ និងប្រាក់ទូទាត់សង
   7.3. បូណឹស
8. ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់
9. លទ្ធផលនៃការប្រកួត កាលបរិច្ឆេទនិងពេលវេលាចាប់ផ្តើម ការដោះស្រាយវិវាទ
10. ច្បាប់ស្តីពីកីឡា
    10.1. ច្បាប់បាល់ទាត់អូស្ត្រាលី
    10.2. បាល់ឱបអាមេរិក
    10.3. វាយសី ប៉េងប៉ុង បាល់ទះលើឆ្នេរខ្សាច់
    10.4. បាល់បោះ
    10.5. កីឡាបាល់បោះ 3x3

10.6. បេស្បល សហ្វបល

10.7. បាយអាតូន់

10.8. ប្រដាល់ សិល្បៈក្បាច់គុន

10.9. UFC

10.10. ការប្រណាំងកង់

10.11. បាល់គប់ក្នុងទឹក

10.12. បាល់ទះ

10.13. បាល់គប់

10.14. វាយកូនហ្គោល

10.15. គប់ព្រួញ

10.16. ឃើលលីង

10.17. គ្រីឃីត

10.18. បាល់គប់នៅលើខ្សាច់

10.19. បាល់ទាត់នៅលើខ្សាច់

10.20. បាល់ឱប

10.21. ការប្រណាំងសេះ

10.22. ស្គ័រស្សូ

10.23. ស្គុកគ័រ

10.24. តេន្នីស

10.25. ហ្វូរបល

10.26. បាល់ទាត់

10.27. ហ្វូតសាល់

10.28. ហុកគីលើទីវាល

10.29. បេនឌី

10.30. ហុកគីលើទឹកកក

10.31. ប៊ូល

10.32. អ៊ុក

10.33. ប្រណាំងហ្វូមីឡាវ៉ែន ប្រណាំងម៉ូតូ ប្រណាំងម៉ូតូវិលជុំ

10.34. ប្រណាំងទូក

10.35. ខារីន

10.36. ការប្រណាំងយានយន្ត (ប្រណាំងម៉ូតូវិលជុំប្រទេសជប៉ុន)

10.37. ឡាក្រោស

10.38. ស្គីក្រោស

10.39. ទូរទស្សន៍ហ្គេម

10.40. [នយោបាយ]
10.41. [អឺស្ពត]
10.42. [ហ្គេមអូឡាំពិក]
10.43. [កីឡារដូវរងា]
10.44. [បាល់ទាត់ហ្គាអែល ហើលីង]
10.45. [អាកាសធាតុ]
10.46. [បាល់ទាត់ខ្លី]
10.47. [ស្ត្រីតហ្វូតបល 3X3]
10.48. [បាល់ទាត់តេន្នីស]
10.49. [ស្ត្រីតជាវ័រហ្វូតបល 2X2 ។ ពានរង្វាន់ពិភពលោក]
10.50. [បាល់ទាត់លើសាប៊ូ (ស្ត្រី)]
10.51. [បាល់ទាត់លើសាប៊ូ (បុរស)]
10.52. [កីឡាតែតបាល់លើតុ]
10.53. [បាល់ទះខ្វែង]
10.54. [លីគថៃដន្យ]
10.55. [អឺស្ពតបាល់ទាត់ (FIFA)]
10.56. [លេងអ៊ូ]
10.57. [ប្រដាល់ថៃ]
10.58. [COUNTER-STRIKE និង CS: GO WINGMAN]
10.59. [UFC។ UNSULLIED ធូណាមិន]
10.60. [អឺស្ពតហុកគីលើទឹកកក]
10.61. [អឺស្ពតសិល្បៈក្បាច់គុន UFC]
10.62. [UFC 4. STREET FIGHT]
10.63. [ល្បែងភ្នាល់លើការប្រកួតនិម្មិត]
10.64. [អឺស្ពតបាល់បោះ]
10.65. [អឺស្ពតបាល់បោះ (3x3 និង 1x1)]
10.66. [អឺស្ពតបាល់បោះ។ NBA 2K18]
10.67. [ពិភពរថក្រោះ]
10.68. [អឺស្ពតតេន្នីស]
10.69. [DOTA 2]
10.70. [ហ្គេមដង្កូវ]
10.71. [អឺស្ពត។ សិល្បៈក្បាច់គុន។ WWE]
10.72. [អឺស្ពតគ្រីឃីត]
10.73. [គ្រីកឃីត BIG BASH]
10.74. [MORTAL KOMBAT X]

10.75. អឺស្ពតបាល់គប់
10.76. ថែរទូក ជិះទូកក្តោង
10.77. ថេកបល
10.78. សីប៉ាក់តាក្រ
10.79. ថេកវូលី
10.80. រ៉ុកកែតលីគ
10.81. BATTLEFIELD
10.82. ឆ្នោត
10.83. អឺស្ពតបាល់ឱប
10.84. អឺស្ពតបាល់ឱបអាមេរិក
10.85. អឺស្ពតរ៉ាល់លី
10.86. អឺស្ពតវាយកូនហ្គោល
10.87. អឺស្ពតបេស្បល
10.88. STREET FIGHTER V
10.89. QUAKE 4
10.90. CALL OF DUTY
10.91. ហាតស្តុន
10.92. អឺស្ពតឡាក្រោស
10.93. STEEP
10.94. ហ្គេម CROSSFIT
10.95. អឺស្ពតហ្គរបល
10.96. អឺស្ពតហ្គូមីឡា 1
10.97. អឺស្ពត ANGRY BIRDS
10.98. INJUSTICE 2
10.99. PESÄPALLO
10.100. TEKKEN VII
10.101. ការភ្នាល់ពិសេស
10.102. កីឡាកាសអាជីប
10.103. ហ្គេមបៀ "DURAK"
10.104. ហ្គេមបៀ
10.105. ប៉ូគឺ
10.106. បាការ៉ាត់
10.107. ឡុកឡាក់
10.108. SECA
10.109. ស្ពារក្រាហ្វ
10.110. DISC JAM
10.111. LEAGUE OF LEGENDS (អារ៉ាម)

10.112. LEAGUE OF LEGENDS (Classic mode, PROLIVE)
10.113. KING OF FIGHTERS
10.114. HEROES OF MIGHT និង MAGIC III
10.115. អឺស្គតប៉េងប៉ុង
10.116. អឺស្គតប៊ីយ៉ា
10.117. អឺស្គតប៊ីយ៉ា (ស្មុកគ័រ)
10.118. FLATOUT4
10.119. អឺស្គតហុកគីលើទឹកកក (កាត់សេចក្តី)
10.120. ហ្គេមបាញ់គ្នា PUBG
10.121. KOK-BORU
10.122. NBA PLAYGROUNDS
10.123. LASER LEAGUE
10.124. BATTLERITE, WWE BATTLEGROUNDS
10.125. MUTANT FOOTBALL LEAGUE
10.126. CROSSOUT
10.127. RAINBOW SIX SIEGE
10.128. អឺស្គតបាល់ទះប្រើជើង
10.129. អឺស្គតមីនីហុកគីលើទឹកកក
10.130. KILLER INSTINCT
10.131. SOCIABLESOCCER
10.132. បាល់ទាត់ PIXEL CUP
10.133. អឺស្គតហ្វុសបល
10.134. TABLE FOOTBALL PRO
10.135. អឺស្គតបាល់ទាត់ (PES)
10.136. អឺស្គតបាល់ទាត់អូស្ត្រាលី
10.137. SUPER ARCADE FOOTBALL
10.138. បាល់ទាត់គ្រាប់ឃ្លី
10.139. បាល់បោះគ្រាប់ឃ្លី
10.140. វាយកូនហ្គោលគ្រាប់ឃ្លី
10.141. បាញ់គ្រាប់ឃ្លី
10.142. MARBLE FIDGET SPINNERS
10.143. ប៊ិកប៊ីយ៉ាគ្រាប់ឃ្លី
10.144. ឃើលលីងគ្រាប់ឃ្លី
10.145. បុកគ្រាប់ឃ្លី
10.146. MARBLE WAVES
10.147. MARBLE ROUND TARGET
10.148. ស្លាយគ្រាប់ឃ្លី
10.149. ប្រណាំងគ្រាប់ឃ្លី
10.150. MMA គ្រាប់ឃ្លី
10.151. MARBLE BLOCK BREAKER

10.152. ឡូត្តគ្រាប់ឃ្លី
10.153. បេស្បលគ្រាប់ឃ្លី
10.154. RAID: SHADOW LEGENDS
10.155. បាល់ទះគ្រាប់ឃ្លី
10.156. អឺស្តតបាល់បោះ (PLAYGROUND)
10.157. ASSAUL SQARD
10.158. ហ្គេមកាត់ខ្សែពួរ
10.159. CRASH
10.160. SUBWAY SURFERS
10.161. SONIC GENERATIONS
10.162. SPYKEBOTS
10.163. BLADE AND SOUL
10.164. BALL GRABBERS
10.165. OVERCOOKED
10.166. អឺតែក្លាន់ដូ
10.167. អឺស្តតបាល់ទះ
10.168. JUMP FORCE
10.169. TOTALLY ACCURATE BATTLE SIMULATOR (TABS)
10.170. សេគីរ៉ូ
10.171. អឺស្តតប្រណាំងកង់
10.172. RUMBLE STARS
10.173. BRAWLOUT
10.174. BOMBERMAN
10.175. WAR THUNDER
10.176. ROBOT CHAMPIONS
10.177. បាល់ទាត់សន្លឹកបៀ
10.178. SEGA FOOTBALL
10.179. DEAD OR ALIVE VI
10.180. DOTA AUTO CHESS
10.181. គប់ព្រួញផ្សាយផ្ទាល់
10.182. KOPANITO SOCCER (CYBER)
10.183. SUPER BLOOD HOCKEY
10.184. SUPER KICKERS LEAGUE
10.185. BATTLESHIP
10.186. WORLD OF WARSHIPS
10.187. ហុកគីលើតុ
10.188. បាល់ទាត់លើតុ
10.189. ហុកគីខ្យល់
10.190. ហុកគីខ្យល់ INFINITY CUP
10.191. រូបមន្តឈ្នះ
10.192. វ៉ាក់បល

10.193. ឡូត្តរុស្សុី
10.194. Guilty Gear
10.195. ធ្លណាមិន Dead Or Alive VI
10.196. ភីយល់បល
10.197. SETTE E MEZZO
10.198. BIGRUMBLEBOXING។ CREED CHAMPIONSHIP
10.199. FRISBEE
10.200. គ្រីស្ដាល់
10.201. សាយប័រលីគឥណ្ឌា 22
10.202. ធ្លណាមិន ShortStrike
10.203. HyperBrawl
10.204. បាល់ទាត់អង្គុយ៖
10.205. Super Soccer Blast។ ពានរង្វាន់ពិភពលោក
10.206. ក្រាស់ ទល់នឹង ស្តើង
10.207. Gigabash
10.208. Need for Speed
10.209. TapeToTape Cup
10.210. Power of Power
10.211. Mortal Kombat 1
10.212. Roller Champions
10.213. Phygital Football
10.214. Undisputed
10.215. ហ្គេម Overwatch
10.216. រ៉ូឡែត
10.217. គ្រាប់ឡុកឡាក់ប៉ូគឺ
10.218. ហ្គេម World of Warcraft
10.219. ការប្រជែងដណ្តើមយកមាស
10.220. Fast Bowling
10.221. CardsCricket
10.222. កីឡាបាល់ចោះសន្លឹកបៀ
10.223. Cuphead
10.224. Esports Quidditch
10.225. Hellish Quart
10.226. Fatal Fury
10.227. Looney Tunes
10.228. Rematch ។ Cyber League
10.229. Mega Baseball
10.230. Tekken 8
11. ទីផ្សារដែលមាន (លទ្ធផល)
12. ការភ្នាល់បន្ថែម
13. OptionBet

14. ឧទាហរណ៍
    14.1. ឧទាហរណ៍នៃការភ្នាល់ទោល
    14.2. ឧទាហរណ៍នៃការភ្នាល់បក
    14.3. ឧទាហរណ៍នៃការភ្នាល់ជាប្រព័ន្ធ
    14.4. ការភ្នាល់ទោលគ្រាប់តអាស៊ី
    14.5. ការភ្នាល់គ្រាប់តអាស៊ី ជាផ្នែកនៃការភ្នាល់បក
    14.6. ការភ្នាល់តូតាល់អាស៊ី
    14.7. ឧទាហរណ៍ ការភ្នាល់ឆេន
15. ឧបករណ៍បូកសរុប 15-តូតូ
    15.1. លក្ខខណ្ឌទូទៅ
    15.2. ការបែងចែកប្រាក់រង្វាន់តាមប្រភេទ
    15.3. បទប្បញ្ញត្តិទូទៅ
    15.4. របៀបដាក់ភ្នាល់តូតូ
    15.5. ការទូទាត់សងជេកផត
    15.6. ករណីវិវាទ
    15.7. ការភ្នាល់ជាបាច់
16. តូតូ «ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ»
    16.1. របៀបភ្នាល់ភ្នាល់តូតូ «ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ»
17. ប្រដាប់បូកសរុបបាល់ទាត់-តូតូ
    17.1. បទប្បញ្ញត្តិទូទៅ
    17.2. ការភ្នាល់តូតូបាល់ទាត់
    17.3. ការគណនានៃតូតូបាល់ទាត់
    17.4. ការបែងចែកប្រាក់រង្វាន់
    17.5. ការគណនានៃប្រាក់ឈ្នះ
18. តូតូ «ហុកគីលើទឹកកក»
19. តូតូ «បាល់បោះ»
20. តូតូ «FIFA»
21. អ៊ីស្ពត តូតូ
    21.1. ការបែងចែកប្រាក់រង្វាន់ និងជេកផត
22. TOTO Free
23. គ្រីឃីត TOTO
24. ប្រភពសំខាន់ៗនៃព័ត៌មាន
25. ការគណនាន្ទវការភ្នាល់
26. កាស៊ីណូ

26.1. ប្រូម៉ូសិន
26.2. បញ្ជីបញ្ឈប់របស់ការភ្នាល់ហ្គេម
26.3. កំហុសឬការខកខាន
26.4. ករណីប្រធានសក្តិ
27. ការប្រណាំងមាស
27.1. បាល់ទាត់និម្មិត
27.2. លីគ 3D និម្មិត
27.3. ឆ្កែប្រហោននិងការប្រណាំងសេះ
27.4. ការប្រណាំងម៉ូតូ
27.5. ប្រណាំងម៉ូតូវិលជុំ
28. ភ្នាល់សកល
28.1. បាល់ទាត់និម្មិត
28.2. ការភ្នាល់ឆ្កែនិងសេះ
28.3. លីគបាល់ទាត់
28.4. ការប្រណាំងម៉ូតូវិលជុំ (មានតែអ្នកចូលរួម 4 នាក់ប៉ុណ្ណោះ)
29. ភាពយុត្តិធម៌ និងវិធីសាស្ត្រសាកល្បង RNG
30. គោលការណ៍ឯកជនភាព
30.1. ឯកជនភាព
30.2. ការយល់ព្រម ចំពោះដំណើរការរៀបចំទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួន
30.3. គោលបំណងនៃការប្រមូលព័ត៌មាន
30.4. មធ្យោបាយនៃការប្រមូលនិងដំណើរការទិន្នន័យ
30.5. ការប្រើប្រាស់ទិន្នន័យ
30.6. ការបង្ហាញព័ត៌មាន
30.7. ចូលដំណើរការ
30.8. COOKIES
30.9. ការយល់ព្រមប្រើប្រាស់អ្នកផ្តល់សេវាកម្មអេឡិក្ត្រូនិក
30.10. ការយល់ព្រមការពិនិត្យមើលអំពីសន្តិសុខ
30.11. សុវត្ថិភាព
30.12. ការការពារអនីតិជន
30.13. សេវាផ្នែរប្រាក់អន្តរជាតិ
30.14. ទំនាក់ទំនងភាគីទីបី
30.15. ការបដិសេធស្របច្បាប់
30.16. ការយល់ព្រមគោលការណ៍ភាពឯកជន
31. គោលការណ៍ "ស្គាល់អតិថិជនរបស់អ្នក (KYC)"

32. ប្រឆាំងនឹងការលាងលុយកខ្វក់
33. ហ្គេមដែលមានទំនួលខុសត្រូវ

1. លក្ខខណ្ឌទូទៅ និងនិយមន័យ

ច្បាប់ភ្នាល់ខាងក្រោម ដែលពាក់ព័ន្ធទៅនឹងក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ 1xcambodia (តទៅនេះហៅថា ច្បាប់) ដែលចែងអំពីបែបបទនៃការទទួលយកការភ្នាល់ ការទូទាត់ការឈ្នះ និងការដោះស្រាយវិវាទ ក៏ដូចជាលក្ខណៈពិសេសនៃការភ្នាល់មួយចំនួន ទៅលើកីឡករមួយចំនួនផងដែរ។ ច្បាប់ទាំងនេះ ត្រូវគ្រប់គ្រងលើរាល់ទំនាក់ទំនងផ្សេងទៀតរវាងក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ 1xcambodia និងអតិថិជន។
ច្បាប់ទាំងនេះ ត្រូវបានអនុវត្តចំពោះការភ្នាល់នៅលើវេបសាយនិងកន្លែងភ្នាល់ 1xcambodia ។

ការភ្នាល់	- គឺជាកិច្ចព្រមព្រៀងជំរុញដោយហានិភ័យសម្រាប់ការឈ្នះសក្តានុពល ដែលត្រូវបានបង្កើតឡើងរវាងអតិថិជននិងក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ ក្រោមច្បាប់ដែលបានបង្កើតឡើង ដែលការបំពេញនូវកិច្ចព្រមព្រៀងបែបនេះត្រូវបានកំណត់ដោយព្រឹត្តិការណ៍មួយដែលលទ្ធផលរបស់វាមិនទាន់ត្រូវបានកំណត់។ ការភ្នាល់ គឺត្រូវបានទទួលយកតាមលក្ខខណ្ឌដែលបានផ្តល់ជូនដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់។
លទ្ធផល	- គឺជាលទ្ធផលនៃព្រឹត្តិការណ៍ (ព្រឹត្តិការណ៍ទាំងឡាយ) ដែលការភ្នាល់ត្រូវបានដាក់។
អតិថិជន	- គឺជាបុគ្គលដែលដាក់ការភ្នាល់ជាមួយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់នៅលើលទ្ធផលមួយ។
ការលុបចោលការភ្នាល់	- គឺជាលទ្ធផលមួយ ដែលការភ្នាល់មិនត្រូវបានទូទាត់ចប់សព្វគ្រប់ ហើយការឈ្នះមិនត្រូវបានមិនបានបង់ប្រាក់ឡើយ។ យោងតាមច្បាប់ ក្នុងករណីមាន "ការលុបចោលការភ្នាល់" ការរៀបចំមួយរវាងក្រុមហ៊ុនភ្នាល់និងអតិថិជននឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាមិនទាន់បានបញ្ចប់ ហើយប្រាក់ភ្នាល់នឹងត្រូវបានសងមកវិញ
ម៉ោងធម្មតា	- គឺជារយៈពេលនៃប្រធានបទការប្រកួត ដែលត្រូវស្របតាមបទប្បញ្ញត្តិនៃកីឡាដែលពាក់ព័ន្ធ រាប់បញ្ចូលទាំងម៉ោងបន្ថែមដោយអាជ្ញាកណ្តាល។ ម៉ោងធម្មតាមិនរួមបញ្ចូលម៉ោងបង្គ្រប់ ការចែមម៉ោង ការស៊ុតបាល់ប៉េណាល់ទីកាត់សេចក្តី ។ល។

2. លក្ខខណ្ឌទូទៅ

1. ការភ្នាល់ អាចត្រូវដាក់បានតែដោយបុគ្គលទាំងឡាយណា ដែលមានអាយុ 18 ឆ្នាំ ឬមានអាយុស្របច្បាប់នៅក្នុងប្រទេសរបស់ពួកគេ (ប្រសិនបើអាយុពេញច្បាប់លើសពី 18 ឆ្នាំ) និងដែលយល់ព្រមទៅនឹងច្បាប់នៃការភ្នាល់ដែលបានផ្តល់ជូនដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាលប៉ុណ្ណោះ។ អតិថិជននឹងត្រូវទទួលខុសត្រូវ ចំពោះការរំលោភលើបទប្បញ្ញត្តិនេះ។
   តាមរយៈការចុះឈ្មោះ និងលេងនៅលើគេហទំព័រ អ្នកបញ្ជាក់ថាអ្នកមិនទទួលរងពីការញៀនល្បែងស៊ីសងឡើយ។
2. បុគ្គលខាងក្រោមនេះ គឺមិនត្រូវបានអនុញ្ញាតិឱ្យដាក់ការភ្នាល់ទេ៖
   - បុគ្គលដែលមានអាយុក្រោម 18 ឆ្នាំ នៅពេលដាក់ភ្នាល់;
   - បុគ្គលដែលចូលរួមដោយផ្ទាល់នៅក្នុងព្រឹត្តិការណ៍ដែលត្រូវបានគេភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ កីឡាករ គ្រូបង្វឹក អាជ្ញាកណ្តាល ម្ចាស់ក្លឹប ឬគណៈគ្រប់គ្រងក្លឹប ឬបុគ្គលផ្សេងទៀតដែលអាចមានឥទ្ធិពលលើលទ្ធផលនៃព្រឹត្តិការណ៍នេះ) ក៏ដូចជាបុគ្គលទាំងឡាយណាដែលធ្វើសកម្មភាពជំនួសពួកគេ ឬដែលជាប់ពាក់ព័ន្ធជាមួយពួកគេ;
   - បុគ្គលដែលតំណាងឱ្យក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ផ្សេងទៀត;
   - បុគ្គលដែលត្រូវបានហាមឃាត់ មិនឱ្យធ្វើកិច្ចសន្យាជាមួយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ យោងតាមច្បាប់ដែលមានប្រសិទ្ធិភាព។
3. សិទ្ធិក្នុងការចូលប្រើប្រាស់ និង/ឬ ប្រើប្រាស់វេបសាយ (រាប់បញ្ចូលទាំងផលិតផលណាមួយឬទាំងអស់ដែលផ្តល់ជូនតាមរយៈវេបសាយ) អាចត្រូវបានចាត់ទុកថា ខុសច្បាប់នៅក្នុងប្រទេសមួយចំនួន (ឧទាហរណ៍ រួមទាំងសហរដ្ឋអាមេរិក ចក្រភពអង់គ្លេស ស៊ីប ហ្វឡង់ ។ល។)។ យើងខ្ញុំមិនមានបំណងឱ្យវេបសាយយើងខ្ញុំត្រូវបានប្រើប្រាស់ សម្រាប់ការភ្នាល់កីឡា ការលេងល្បែងស៊ីសង ឬគោលបំណងផ្សេងទៀត ដោយមនុស្សដែលរស់នៅក្នុងប្រទេស ឬយុត្តាធិការទេ ដែលសកម្មភាពបែបនោះគឺជាសកម្មភាពដែលខុសច្បាប់។
4. ការពិតដែលថាដែលថា វេបសាយយើងខ្ញុំមាននៅក្នុងប្រទេសនិង/ឬយុត្តាធិការណាមួយបែបនោះ ឬដែលថាវាអាចត្រូវបានបង្ហាញជាភាសាផ្លូវការ នៃប្រទេសណាមួយក្នុងចំណោមប្រទេសទាំងនោះ មិនអាចត្រូវបាន
   ចាត់ទុកថាជាការអនុញ្ញាតផ្លូវការឬមូលដ្ឋានច្បាប់ សម្រាប់ការប្រើប្រាស់វេបសាយយើងខ្ញុំ និងការដាក់ប្រាក់ចូលទៅក្នុងគណនីរបស់អ្នក ឬដកប្រាក់ឈ្នះរបស់អ្នកឡើយ។ ភាពអាចរកបាននៃវេបសាយមិនមានន័យថា វាមានរាល់សំណើរ ការញុះញង់ ឬការអញ្ជើញឱ្យប្រើប្រាស់ឬសាប់ស្រ្តោយការភ្នាល់ ការលេងល្បែងស៊ីសង ឬសេវាកម្មផ្សេងទៀត នៅក្នុងយុត្តាធិការណាមួយដែលសកម្មភាពបែបនេះគឺជាសកម្មភាពខុសច្បាប់ឡើយ។
5. អ្នកមានទំនួលខុសត្រូវ ក្នុងការកំណត់ថាតើការចូលនិង/ឬការប្រើប្រាស់របស់អ្នកនូវវេបសាយនេះ គឺអនុលោមតាមច្បាប់ជាធរមាន នៅក្នុងយុត្តាធិការរបស់អ្នក ហើយអ្នកធានាចំពោះយើងខ្ញុំថា ការលេង

ល្បែងស៊ីសងគឺស្របច្បាប់នៅក្នុងដែនដីដែលអ្នករស់នៅ។ នៅពេលបើកគណនីនិង/ឬប្រើប្រាស់វេបសាយយើងខ្ញុំ អ្នកត្រូវប្រាកដថាសកម្មភាពរបស់អ្នក គឺស្របច្បាប់នៅក្នុងដែនដីដែលអ្នករស់នៅ។ អ្នកក៏ធានានិងយល់ព្រមផងដែរថា អ្នកបានទទួលដំបូន្មានផ្លូវច្បាប់ មុនពេលចុះឈ្មោះនៅលើវេបសាយយើងខ្ញុំ។ ប្រសិនបើយើងដឹងថា អ្នកជាអ្នករស់នៅក្នុងប្រទេសមួយដែលការប្រើប្រាស់វេបសាយយើងខ្ញុំត្រូវបានចាត់ទុកថាខុសច្បាប់ នោះយើងខ្ញុំនឹងមានសិទ្ធិបិទគណនីរបស់អ្នក ហើយសងប្រាក់ដែលនៅសល់នៅលើគណនីរបស់អ្នកជូនវិញ នៅពេលវាត្រូវបានបិទ (បន្ទាប់ពីការកាត់កងនូវរាល់ការឈ្នះណាមួយដែលបានបញ្ចូលបន្ទាប់ពីការដាក់ប្រាក់ថ្មីៗបំផុត របស់អ្នកត្រូវបានធ្វើ)។

6. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ត្រូវមានសិទ្ធិបដិសេធការភ្នាល់ពីអតិថិជន ដែលមិនបានគោរពតាមច្បាប់ទាំងនេះ។ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សូមរក្សាសិទ្ធិក្នុងការបដិសេធ មិនទទួលយករាល់ការភ្នាល់ប្រភេទណាមួយពីអតិថិជនណាម្នាក់ ប្រសិនបើពួកគេរំលោភបំពានបទដ្ឋានសង្គមនិងបទបញ្ជាសាធារណៈ។
7. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់រក្សាសិទ្ធក្នុងការបដិសេធ មិនទទួលយករាល់ការភ្នាល់ពីបុគ្គលណាម្នាក់ ដោយមិនចាំបាច់ផ្តល់ហេតុផលឡើយ។
8. ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានទូទាត់ ដោយផ្អែកលើទិន្នន័យដែលផ្តល់ដោយមជ្ឈមណ្ឌលដំណើរការ។
9. ការឈ្នះនឹងត្រូវបង់ជូនទៅអ្នកភ្នាល់ ក្នុងរយៈពេល 30 (សាមសិប) ថ្ងៃនៃថ្ងៃប្រតិទិន គិតចាប់ពីកាលបរិច្ឆេទផ្សាយជាផ្លូវការនូវលទ្ធផល នៃព្រឹត្តិការណ៍ចុងក្រោយនៅលើប៊ិងភ្នាល់។
10. បន្ទាប់ពីទទួលបានប្រាក់សងមកវិញ អ្នកភ្នាល់ត្រូវពិនិត្យមើលថាតើប្រាក់ឈ្នះត្រឹមត្រូវដែរឬទេ។ ប្រសិនបើអ្នកភ្នាល់មិនយល់ស្របនឹងការឈ្នះនោះទេ ពួកគេនឹងត្រូវជូនដំណឹងដល់ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ជាមួយនឹងលេខគណនី កាលបរិច្ឆេទ ពេលវេលា ព្រឹត្តិការណ៍ ប្រាក់ភ្នាល់ ជម្រើស ហាងឆេង និងហេតុផលនៃការមិនយល់ស្របគ្នាដែលត្រូវបានបញ្ជាក់។ ការទាមទារណាមួយទាក់ទងនឹងការឈ្នះ អាចត្រូវដាក់បាននៅក្នុងរយៈពេល 10 (ដប់) ថ្ងៃ។ ឯកសារដែលគាំទ្រនិងបញ្ជាក់អំពីពាក្យបណ្តឹងនោះ នឹងត្រូវភ្ជាប់មកជាមួយជាចាំបាច់។ ក្នុងករណីមានមូលដ្ឋានគ្រប់គ្រាន់សម្រាប់ពាក្យបណ្តឹង នឹងត្រូវប្រគល់ជូនវិញដោយគ្មានការពិនិត្យ។ រាល់ការទាមទារគណនាការភ្នាល់សម្រាប់ហ្គេម Cyber-Live គឺត្រូវបានទទួលយកក្នុងរយៈពេល 72 ម៉ោង ចាប់ពីពេលហ្គេមបញ្ចប់។
11. ការភ្នាល់ដែលបានដាក់ដោយអតិថិជន នឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាឈ្នះ ប្រសិនបើលទ្ធផលដែលបានបញ្ជាក់នៅក្នុងការភ្នាល់បែបនេះត្រូវបានទស្សន៍ទាយត្រឹមត្រូវ។
12. លក្ខខណ្ឌនៃការភ្នាល់ (ហាងឆេង គ្រាប់ត ចំនួនសរុប ចំនួនកំណត់ទឹកប្រាក់ភ្នាល់អតិបរមា ។ល។) អាចនឹងមានការផ្លាស់ប្តូរ បន្ទាប់ពីការភ្នាល់ត្រូវបានធ្វើឡើង ប៉ុន្តែនេះមិនប៉ះពាល់ដល់លក្ខខណ្ឌនៅពេលការភ្នាល់ត្រូវបានដាក់ទេ។ មុនពេលចូលរួមទៅក្នុងកិច្ចសម្របសម្រួលមួយ អតិថិជននឹងត្រូវពិនិត្យមើលការផ្លាស់ប្តូរទាំងអស់ នៅក្នុងទីផ្សារមុនការប្រកួតនាពេលបច្ចុប្បន្ន។
13. ដោយផ្អែកលើចំណុចនេះ ក្នុងករណីមានការមិនយល់ស្របគ្នារវាងអតិថិជន (ភាគីកិច្ចសន្យា) និងក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ លើបញ្ហាណាដែលទាក់ទងទៅនឹងការប្រតិបត្តិនិងការបំពេញនូវការរៀបចំការភ្នាល់រវាងអតិថិជន (ភាគីកិច្ចសន្យា) និងក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ រួមទាំងការទូទាត់ប្រាក់ លទ្ធផល ហាងឆេង និងលក្ខខណ្ឌជាសារវន្តផ្សេងទៀតនៃការរៀបចំ ក៏ដូចជាការប្រកាសថាកិច្ចសម្របសម្រួលបែបនេះមិនបានសម្រេចឬទុកជាមោយៈ ភាគីទាំងអស់ព្រមព្រៀងថា រាល់វិវាទណាមួយនឹងត្រូវដោះស្រាយដោយការដាក់

ពាក្យបណ្តឹងទៅភាគីម្ខាងទៀត (នីតិវិធីមុនការជំនុំជម្រះ)។ ភាគីដែលយល់ថា សិទ្ធិរបស់ពួកគេត្រូវបានរំលោភបំពាន ត្រូវតែដាក់ពាក្យបណ្តឹងជាលាយលក្ខណ៍អក្សរទៅភាគីម្ខាងទៀត ក្នុងរយៈពេល 10 ថ្ងៃ។

14. ក្រោមនីតិវិធីមុនការជំនុំជម្រះ ភាគីដែលអះអាងពីការរំលោភសិទ្ធិរបស់ពួកគេ ត្រូវដាក់ពាក្យបណ្តឹងជាលាយលក្ខណ៍អក្សរទៅភាគីម្ខាងទៀត។ នៅវាល់ពេលដែលពាក្យបណ្តឹងណាមួយ ត្រូវបានផ្តល់ជូនដល់ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ នោះវានឹងត្រូវបញ្ជូនទៅកាន់ការិយាល័យចុះបញ្ជីរបស់ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ ដែលមានចែងនៅក្នុងឯកសាររបស់ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ និងត្រូវបានគាំទ្រដោយសេចក្តីថ្លែងការណ៍រៀងៗខ្លួនពី ការចុះបញ្ជីជាសាធារណៈរបស់ក្រុមហ៊ុន។ នៅវាល់ពេលដែលពាក្យបណ្តឹងណាមួយត្រូវបានផ្តល់ជូនដល់អតិថិជន (ភាគីកិច្ចសន្យា) នោះវានឹងត្រូវបញ្ជូនទៅកាន់លំនៅស្ថានរបស់ពួកគេ (ឬកន្លែងស្នាក់នៅ)។
15. នៅក្នុងករណីនៃការបរាជ័យបច្ចេកទេសនិងស្ថិមមិនទាន់បញ្ចប់ ។ល។ ការភ្នាល់នៅលើការ ផ្សាយផ្ទាល់អ៊ីស្ពត នឹងត្រូវបានសងប្រាក់វិញ លុះត្រាតែព្រឹត្តិការណ៍មិនបានកើតឡើង ឬការភ្នាល់លើព្រឹត្តិការណ៍នេះមិនត្រូវបានទូទាត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់។
16. ប្រសិនបើនិយោជិតមានកំហុស ខណៈពេលដែលទទួលយកការភ្នាល់ (ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនូវព័ត៌មាននៅក្នុងបញ្ជីនៃព្រឹត្តិការណ៍ ភាពមិនស៊ីគ្នានៃហាងឆេងរវាងទីផ្សារភ្នាល់ដែលបានផ្តល់ជូននិងការភ្នាល់ ។ល។) ឬការភ្នាល់មួយត្រូវបានទទួលយកដោយរំលោភលើច្បាប់ទាំងនេះ ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញណាមួយដែលថាការភ្នាល់គឺមិនត្រឹមត្រូវ នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់សូមរក្សាសិទ្ធិក្នុងការប្រកាសថាការភ្នាល់នោះទុកជាមោឃៈ។ ប្រាក់សងមកវិញការភ្នាល់បែបនេះនឹងត្រូវបង់ប្រាក់តាមហាងឆេង 1 ។
17. ក្នុងករណីហាងឆេងមានភាពមិនត្រឹមត្រូវយ៉ាងជាក់ស្តែង ការភ្នាល់បែបនេះនឹងត្រូវបានទូទាត់ដោយផ្អែកលើលទ្ធផលចុងក្រោយ នៃហាងឆេងដែលមានប្រសិទ្ធិភាពចំពោះទីផ្សារជាក់លាក់។
18. ក្នុងករណីមានការសង្ស័យនៅក្នុងទម្រង់នៃការប្រកួតមានភាពអយុត្តិធម៌ ក្រុមហ៊ុនសូមរក្សាសិទ្ធិក្នុងការបិទនូវរាល់ការភ្នាល់លើព្រឹត្តិការណ៍កីឡា មុនពេលការបញ្ចប់ជាផ្លូវការនៃការរៀបចំការប្រកួតអន្តរជាតិ ហើយប្រកាសថាការភ្នាល់គឺមិនមានសុពលភាព ប្រសិនបើការពិតនៃហ្គេមមានភាពអយុត្តិធម៌ត្រូវបានកំណត់។ ការទូទាត់នៃប្រាក់ភ្នាល់ទាំងនេះ ត្រូវបានធ្វើឡើងជាមួយហាងឆេង "1"។ រដ្ឋបាលគឺមិនមានកាតព្វកិច្ចបង្ហាញភស្តុតាងនិងការសន្និដ្ឋាននានាដល់អតិថិជនឡើយ។
19. 1xcambodia ប្តេជ្ញាធានាឱ្យមានការលេងដោយយុត្តិធម៌នៅក្នុងកីឡា ហើយដឹងយ៉ាងច្បាស់ថាការរៀបចំឧបាយកលព្រឹត្តិការណ៍កីឡា (ក៏ដូចជាព្រឹត្តិការណ៍ដទៃទៀត) គឺត្រូវបានផ្សារភ្ជាប់ជាមួយនឹងការប្រព្រឹត្តបទឧក្រិដ្ឋ (ការកំណត់ការប្រកួតដែលបានរៀបចំ អំពើពុករលួយ ។ល។) រួមទាំងសកម្មភាពព្រហ្មទណ្ឌដែលបានរៀបចំ ក៏ដូចជាការឆ្លងប្រទេស និងឧក្រិដ្ឋកម្មដែលបានរៀបចំឆ្លងកាត់ព្រំដែន។ ដូច្នេះ 1xcambodia គោរពយ៉ាងពេញលេញទៅនឹងគោលដៅនិងគោលបំណងសំខាន់ៗនៃ "អនុសញ្ញាក្រុមប្រឹក្សាអឺរ៉ុប ស្តីពីការរៀបចំឧបាយកលនៃការប្រកួតប្រជែងផ្នែកកីឡា" (CETS No.215) ក៏ដូចជាលក្ខខណ្ឌតម្រូវការនីតិប្បញ្ញត្តិពាក់ព័ន្ធ។។

ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់គឺមានសិទ្ធិចាត់ទុកការភ្នាល់ជាមោឃៈ ប្រសិនបើមានការសង្ស័យឬការបញ្ជាក់ពីការលេងមិនត្រឹមត្រូវ (កំណត់ការប្រកួត) ការភ្នាល់ត្រូវបានដាក់ដោយប្រើគណនីរបស់អតិថិជនផ្សេងទៀត ការប្រើប្រាស់គណនីរបស់អតិថិជនដោយតតិយជន ឬសកម្មភាពភ្នាល់មិនប្រក្រតី (ឧទាហរណ៍ ភាពខុសគ្នាណាមួយនៅក្នុងប្រភេទ ទំហំ បរិមាណ និងលក្ខណៈនៃការភ្នាល់ដែលបានដាក់)។

ពាក្យថា "លេងដោយអយុត្តិធម៌" សំដៅទៅលើការចាញ់ការប្រកួតដោយចេតនា ឬការកំណត់លទ្ធផលនៃការប្រកួត ដែលបានកំណត់ដោយច្បាប់នៃការប្រកួតប្រជែង ដោយហេតុផលផ្នែកហិរញ្ញវត្ថុ ហេតុផលប្រកួតប្រជែង ឬហេតុផលផ្សេងទៀត ក៏ដូចជាការរំលោភលើច្បាប់កីឡាដែលពាក់ព័ន្ធ។

20. ប្រសិនបើភាគីដែលទទួលបានខកខានពិចារណា លើបណ្តឹងតវ៉ាក្នុងរយៈពេលដែលបានកំណត់ ភាគីដែលអះអាងពីការរំលោភសិទ្ធិរបស់ពួកគេនឹងមានសិទ្ធិចាត់វិធានការទៅតុលាការ ហើយទីកន្លែងសមរម្យនឹងក្លាយជាតុលាការមួយ នៅក្នុងប្រទេសនៃការិយាល័យចុះបញ្ជីរបស់ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់។
21. ប្រសិនបើច្បាប់ទាំងនេះត្រូវបានធ្វើវិសោធនកម្ម អតិថិជននឹងត្រូវបានជូនដំណឹងទុកជាមុន។ ការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកក្រោយកាលបរិច្ឆេទដែលបានកំណត់ នឹងត្រូវបានអនុវត្តតាមច្បាប់ដែលបានធ្វើវិសោធនកម្ម។ ការភ្នាល់មុននឹងត្រូវរក្សានៅដដែល។
22. គ្មានការបរាជ័យក្នុងការភ្ជាប់ ខណៈពេលទទួលបានការបញ្ជាក់ពីការភ្នាល់ នឹងតម្រូវឱ្យលុបចោលការភ្នាល់នោះទេ។
23. ការដាក់ការភ្នាល់ដើរតួជាភស្តុតាងថាអតិថិជនយល់ព្រមនិងទទួលយកច្បាប់ភ្នាល់ទាំងនេះ។
24. ការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់ ហើយការឈ្នះនឹងត្រូវបានកំណត់ដោយ ផ្អែកលើលទ្ធផលដែលបានប្រកាសដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ប៉ុណ្ណោះ។ រាល់បណ្តឹងតវ៉ាអំពីលទ្ធផល កាលបរិច្ឆេទ និងពេលវេលាចាប់ផ្តើមពិតប្រាកដនៃព្រឹត្តិការណ៍ ត្រូវយកមកពិចារណា រួមជាមួយឯកសារផ្លូវការពីសហព័ន្ធកីឡាដែលពាក់ព័ន្ធ។
25. គ្មានពាក្យបណ្តឹងទាក់ទងនឹងឬដែលកើតឡើងពីការសរសេរតាមសូរស័ព្ទ (ឬការបកប្រែ) នៃឈ្មោះក្រុមនាមត្រកូលរបស់កីឡាករ ឬកន្លែងកីឡា នឹងត្រូវបានពិចារណាដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ឡើយ។ ចំណងជើងធួណាមិនត្រូវបានផ្តល់ជូនសម្រាប់តែភាពងាយស្រួលប៉ុណ្ណោះ។ មិនមានកំហុសក្នុងចំណងជើងនៃធួណាមិននឹងនាំឱ្យមានការសងប្រាក់ភ្នាល់វិញឡើយ។
26. អតិថិជនដែលបានចុះឈ្មោះម្នាក់ៗអាចមានគណនីតែមួយប៉ុណ្ណោះ។ អតិថិជនអាចចុះឈ្មោះបានគណនីតែមួយគត់ ក្នុងមួយគ្រួសារ អាសយដ្ឋានមួយ អាសយដ្ឋានអ៊ីមែលមួយ អាសយដ្ឋាន IP មួយ កាតឥណទាន/ឥណពន្ធមួយ កាបូបអេឡិចត្រូនិចមួយ ឬវិធីសាស្ត្រទូទាត់តាមអេឡិចត្រូនិចមួយ។ បើមិនដូច្នេះទេ បុគ្គលដែលមានទំនាក់ទំនងជាមួយអតិថិជន នឹងមិនត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យចុះឈ្មោះនៅលើវេបសាយទេ។
27. មិនមានអតិថិជនដែលបានចុះឈ្មោះរួច អាចចុះឈ្មោះជាអតិថិជនថ្មីបានទេ (ក្រោមឈ្មោះថ្មី ដែលមានអាសយដ្ឋានអ៊ីមែលថ្មី ។ល។)។
28. ក្នុងករណីមាន
    - ការចុះឈ្មោះស្ងួន (រួមទាំងការចុះឈ្មោះក្រោមឈ្មោះថ្មី) ការដាក់ស្នើឯកសាររបស់អ្នកដទៃ ឯកសារគ្មានសុពលភាព ឬឯកសារក្លែងក្លាយ (រួមទាំងឯកសារដែលត្រូវបានកែសម្រួលដោយប្រើសុសវែរ ឬកម្មវិធីកែសម្រួលក្រាហ្វិចគ្រប់ប្រភេទ)។
    - ការរំលោភបំពានជាច្រើនដងលើ ខចែង និងលក្ខខណ្ឌ របស់ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់
    - ការសង្ស័យអំពីអត្តសញ្ញាណរបស់អតិថិជន ឬព័ត៌មានដែលពួកគេបានផ្តល់ (ឧទាហរណ៍ អាសយដ្ឋាន កាតឥណទាន/ឥណពន្ធ ទិន្នន័យផ្សេងទៀត)

- ការក្លែងបន្លំប្រភេទណាមួយ ដែលធ្វើឡើងដោយអ្នកឬដោយអ្នកផ្សេង ដែលធ្វើសកម្មភាពដើម្បីផលប្រយោជន៍របស់អ្នក ឬនៅក្នុងការឃុបឃិតជាមួយអ្នក រួមមានជាអាទិ៍ដូចជា៖
  - ក) ការសងប្រាក់វិញ ឬបន្លំកម្រៃជើងសារ
  - ខ) ការប្រើប្រាស់កាតធនាគារដែលត្រូវបានគេលួច ឬមិនបានបញ្ជាក់ ជាប្រភពនៃទឹកប្រាក់
  - គ) សកម្មភាពណាមួយដែលអ្នកបានអនុវត្តឬប៉ុនប៉ងអនុវត្ត ដែលអាចចាត់ទុកថាជាហេតុផលខុសច្បាប់នៅក្នុងយុត្តាធិការដែលពាក់ព័ន្ធ ដែលត្រូវបានប្រព្រឹត្តដោយចេតនា ឬមានចេតនាបញ្ឆោត និង/ឬ បញ្ចៀសឧបសគ្គនានាដែលមានចែងក្នុងច្បាប់ ដោយមិនគិតថាតើសកម្មភាព ឬការប៉ុនប៉ងនេះទីបំផុតបណ្តាលឱ្យបាត់បង់ ឬខូចគណនីរបស់អ្នកទេ
- នៅពេលអតិថិជនដាក់ការភ្នាល់ ពួកគេមានព័ត៌មានអំពីលទ្ធផលនៃព្រឹត្តិការណ៍នោះ
- អតិថិជនអាចមានឥទ្ធិពលលើលទ្ធផលនៃព្រឹត្តិការណ៍មួយ ដោយសារតែការចូលរួមដោយផ្ទាល់របស់លោកអ្នក នៅក្នុងការប្រកួត (កីឡាករ គ្រូបង្វឹក អាជ្ញាកណ្តាល ។ល។) ឬដោយសារតែលោកអ្នកបានធ្វើសកម្មភាពក្នុងនាមជាអ្នកចូលរួម
- ការភ្នាល់ត្រូវបានដាក់ដោយក្រុមអ្នកភ្នាល់ ដែលដើរតួរួមគ្នា (ជាអ្នករៀបចំផែនការ) ដើម្បីធ្វើឱ្យលើសពីដែនកំណត់ ដែលបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ ក៏ដូចជាឃុបឃិតជាមួយអ្នកដទៃដើម្បីទទួលបានអត្ថប្រយោជន៍អយុត្តិធម៌ តាមរយៈគ្រោងការបូណឹស ឬការផ្សព្វផ្សាយផ្សេងទៀតដែលផ្តល់ដោយយើងខ្ញុំ។
- អ្នកភ្នាល់ត្រូវបានគេសង្ស័យថាបានប្រើសុសវែរ ឬហាតវែរពិសេស ដែលជួយសម្រួលដល់ការភ្នាល់ដោយស្វ័យប្រវត្តិ រួមមានជាអាទិ៍ដូចជាការប្រើប្រាស់ភាពមិនទៀងទាត់ កំហុស ឬបញ្ហានៅក្នុងសុសវែររបស់យើងខ្ញុំ ទាក់ទងនឹងសេវាកម្មដែលយើងខ្ញុំផ្តល់ជូន (រួមទាំងការភ្នាល់); ការប្រើឧបករណ៍និងកម្មវិធីបញ្ឆោតទាំងឡាយរបស់អ្នក ឬប្រព័ន្ធវិភាគ រួមមានជាអាទិ៍ដូចជា សុសវែរដែលអនុញ្ញាតឱ្យអ្នកដាក់ការភ្នាល់ដោយគ្មានការអន្តរាគមន៍ពីមនុស្ស (ឧទាហរណ៍ រូបយន្ត) ។ល។
- មធ្យោបាយអយុត្តិធម៌គ្រប់ប្រភេទ ត្រូវបានប្រើដើម្បីទទួលបានព័ត៌មាន ឬបញ្ចៀសការរឹតត្បិតដែលដាក់ដោយក្រុមហ៊ុន។

ការគ្រប់គ្រងរបស់ក្រុមហ៊ុនមានសិទ្ធិស្នើសុំ តាមការសម្រេចចិត្តរបស់ពួកគេ នូវឯកសារណាមួយពីអ្នកភ្នាល់ ដែលបញ្ជាក់អត្តសញ្ញាណរបស់ពួកគេ ឬទិន្នន័យផ្សេងទៀតដែលពួកគេបានផ្តល់ឱ្យ (ឧទាហរណ៍ ព័ត៌មានលម្អិត លិខិតឆ្លងដែន អាសយដ្ឋានស្នាក់នៅ) ក៏ដូចជាលុបចោលការទូទាត់ប្រាក់ណាមួយ រហូតដល់ព័ត៌មានលម្អិតទាំងអស់ត្រូវបានផ្ទៀងផ្ទាត់។

ការគ្រប់គ្រងរបស់ក្រុមហ៊ុន សូមរក្សាសិទ្ធិរៀបចំសន្និសីទវីដេអូ(ជាជម្រើស អ្នកអាចស្នើសុំវីដេអូនៃអត្ថបទដើម្បីមើលវា)និង/ឬស្នើសុំឱ្យឯកសារត្រូវបានផ្ញើតាមប្រៃសណីយ៍ ដែលជាផ្នែកមួយនៃដំណើរការផ្ទៀងផ្ទាត់អត្តសញ្ញាណ។ ការផ្ទៀងផ្ទាត់អាចចំណាយពេលរហូតដល់ 72 ម៉ោង ចាប់ពីការទទួលបាននូវឯកសារ។ លទ្ធផលនៃសន្និសីទវីដេអូ អាចត្រូវបានផ្តល់ជូនដល់អតិថិជនក្នុងរយៈពេល 5 ថ្ងៃធ្វើការ បន្ទាប់ពីសន្និសីទវីដេអូបានកើតឡើង។ វាអាចចំណាយពេលរហូតដល់ 14 ថ្ងៃនៃថ្ងៃធ្វើការ ដើម្បីផ្ទៀងផ្ទាត់ឯកសារវីដេអូទាំងនេះ។

29. ប្រសិនបើអតិថិជនបដិសេធមិនទទួលធ្វើការផ្ទៀងផ្ទាត់ ក្រុមហ៊ុនសូមរក្សាសិទ្ធិ ក្នុងការលុបចោលការភ្ជាប់របស់លោកអ្នក (រួមទាំងការភ្ជាប់ដែលបានដាក់ពីគណនីស្ទួន)។ លើសពីនេះទៀត គណគ្រប់គ្រងសូមរក្សាសិទ្ធិក្នុងការចាត់វិធានការណាដែលសមហេតុផល រួមមានជាអាទិ៍ដូចជា ការបិទគណនី និងការបង្កកទឹកប្រាក់ដែលមានរហូតដល់ម្ចាស់គណនីត្រូវបានបង្កើតឡើង ហើយវិធីសាស្ត្រនៃការដាក់ប្រាក់របស់លោកអ្នកត្រូវបានបញ្ជាក់។
30. នៅពេលបញ្ចប់ការស៊ើបអង្កេត ក្រុមហ៊ុនអាចធ្វើការសម្រេចចិត្តណាមួយ ដែលខ្លួនគិតថាត្រឹមត្រូវនិងសមហេតុផល៖
    - ដើម្បីប្លុក (បិទ) គណនី (រួមទាំងគណនីស្ទួនណាមួយ) ដែលអាចបញ្ចូលនូវ៖
        - រាល់បូណឹសទាំងអស់ ការភ្ជាប់ឥតគិតថ្លៃ និងការឈ្នះទទួលបានពីបូណឹសនិងការភ្ជាប់ឥតគិតថ្លៃទាំងនោះ នៅពេលប្រើគណនីស្ទួននេះ នឹងចាត់ទុកជាមោឃៈ ហើយអ្នកនឹងចាញ់
        - តាមការសម្រេចចិត្តរបស់យើង ដើម្បីលុបចោលរាល់ប្រាក់ឈ្នះទាំងអស់ និងសងប្រាក់សមតុល្យនៃគណនីរបស់អ្នក នៅពេលចាប់ផ្តើមការស៊ើបអង្កេត (ដករាល់ប្រាក់ឈ្នះដែលបានលុបចោល) ដែលបានធ្វើពីគណនីចម្បង និងគណនីស្ទួនរបស់អ្នក។ យើងខ្ញុំក៏មានសិទ្ធិក្នុងការសងប្រាក់មកវិញនូវចំនួនទឹកប្រាក់ដែលជំពាក់យើងខ្ញុំ ទាក់ទងនឹងគណនីស្ទួននេះ ដោយផ្ទាល់ពីគណនីណាមួយរបស់អ្នក (រួមទាំងគណនីស្ទួនផ្សេងទៀត)។
    - តាមការសម្រេចចិត្តរបស់យើង (ក្នុងករណីពិសេស) ដើម្បីអនុញ្ញាតឱ្យបន្តការប្រើប្រាស់គណនីចម្បង និងទទួលស្គាល់ថាមានសុពលភាព ខណៈការភ្ជាប់ទាំងអស់ដែលបានដាក់ដោយអ្នកពីគណនីស្ទួននឹងត្រូវទុកជាមោឃៈ គណនីស្ទួននឹងត្រូវបានបិទ និង/ឬបានលុបចោល តាមការសម្រេចចិត្តរបស់ក្រុមហ៊ុន (ការសម្រេចចិត្តត្រូវបានធ្វើឡើងសម្រាប់ករណីជាក់លាក់នីមួយៗ ដោយយោងទៅតាមទំហំនៃការរំលោភបំពាន)។
31. អតិថិជននឹងត្រូវទទួលខុសត្រូវលើការរក្សាទុកជាសម្ងាត់ នូវពាក្យសម្ងាត់និងលេខគណនីរបស់លោកអ្នកនៅពេលចុះឈ្មោះ។ រាល់ការភ្ជាប់ទាំងអស់ ដែលបានចុះឈ្មោះជាមួយក្រុមហ៊ុនភ្ជាប់ នឹងត្រូវមានសុពលភាព។ ការលុបចោលការភ្ជាប់ នឹងត្រូវអនុវត្តតាមច្បាប់ទាំងនេះ។ ប្រសិនបើព័ត៌មានលម្អិតនៃការភ្ជាប់ចូលរបស់អតិថិជនចូលជាកម្មសិទ្ធិរបស់តតិយជន ក្រុមហ៊ុនភ្ជាប់គួរតែត្រូវបានជូនដំណឹង ហើយអតិថិជនគួរតែផ្លាស់ប្តូរឈ្មោះអ្នកប្រើប្រាស់និងពាក្យសម្ងាត់របស់ពួកគេ ព្រមទាំងប្តូរពាក្យសម្ងាត់អ៊ីម៉ែលរបស់ពួកគេឱ្យរឹងមាំជាងមុន។ អ្នកមិនត្រូវបង្ហាញលេខកូដដកប្រាក់ ឬលេខកូដណាមួយសម្រាប់ការផ្លាស់ប្តូរលេខទូរសព្ទរបស់អ្នក ទៅឱ្យតតិយជនណាមួយឡើយ។
32. ម្ចាស់គណនីបញ្ជាក់ថា សកម្មភាពណាមួយនៅលើគណនីត្រូវបានអនុវត្តដោយខ្លួនពួកគេផ្ទាល់។ ប្រសិនបើគណនីត្រូវបានគ្រប់គ្រងដោយតតិយជន ម្ចាស់គណនីនឹងទទួលខុសត្រូវទាំងស្រុងសម្រាប់ការចូលប្រើគណនី។
33. អ្នកភ្ជាប់នឹងត្រូវទទួលខុសត្រូវចំពោះការរំលោភលើកថាខណ្ឌដែលបានរៀបរាប់ខាងលើ។ ប្រសិនបើច្បាប់ទាំងនេះត្រូវបានរំលោភបំពានក្រុមហ៊ុនភ្ជាប់សូមរក្សាសិទ្ធិក្នុងការបដិសេធមិនសងប្រាក់ឈ្នះឬទឹកប្រាក់ភ្ជាប់មកវិញ ក៏ដូចជាលុបចោលរាល់ការភ្ជាប់ណាមួយ។ ក្រុមហ៊ុនភ្ជាប់មិនទទួលខុសត្រូវ ទាក់ទងទៅនឹងពេលដែលពួកគេដឹងថាអតិថិជនស្ថិតនៅក្នុងប្រភេទណាមួយដែលបានរៀបរាប់

ខាងលើឡើយ។ នេះមានន័យថា ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់នឹងត្រូវមានសិទ្ធិចាត់វិធានការខាងលើគ្រប់ពេល នៅពេលដែលពួកគេបានដឹងថា អតិថិជនគឺជាបុគ្គលដែលអាចត្រូវបានកំណត់ដូចខាងលើ។

34. ក្នុងករណីណាក៏ដោយ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ 1xcambodia នឹងមិនទទួលខុសត្រូវដល់អតិថិជន ចំពោះរាល់ការខាតបង់ដោយប្រយោល វត្ថុបញ្ចាំ ឬការបាត់បង់ដោយចៃដន្យ ឬការខូចខាត (រួមទាំងការបាត់បង់ប្រាក់ចំណេញ) ទោះបីជាពួកគេត្រូវបានគេជូនដំណឹងថា ការខាតបង់ឬការខូចខាតបែបនេះទំនងជានឹងកើតឡើងក៏ដោយ។
35. ប្រសិនបើគណនីគឺអសកម្មអស់រយៈពេល 3 ខែ ក្រុមហ៊ុនសូមរក្សាសិទ្ធិក្នុងការបិទគណនីនោះ។ ដើម្បីបើកគណនីវិញ សូមទាក់ទងទៅកាន់ក្រុមការងារសន្តិសុខរបស់យើង តាមរយៈ security-en@1xcambodia-team.com ។
36. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សូមរក្សាសិទ្ធិក្នុងការធ្វើបច្ចុប្បន្នភាពច្បាប់ទាំងនេះ និងបន្ថែមបទប្បញ្ញត្តិថ្មីគ្រប់ពេលដែលចាំបាច់។ ច្បាប់ថ្មីឬការធ្វើវិសោធនកម្មច្បាប់នេះត្រូវចូលជាធរមានភ្លាមៗ បន្ទាប់ពីការចេញផ្សព្វផ្សាយនៅលើវេបសាយ។
37. **តើការញៀនការលេងល្បែងស៊ីសងគឺជាអ្វី?** បញ្ហាការលេងល្បែងស៊ីសង គឺត្រូវបានផ្សារភ្ជាប់ជាមួយនឹងបញ្ហាសុខភាពផ្លូវចិត្ត ដូចជាការធ្លាក់ទឹកចិត្ត
ការថប់បារម្ភ និងការធ្វើអត្តឃាត។ ពួកវាអាចប៉ះពាល់ដល់ទំនាក់ទំនងគ្រួសារ ការរីកចម្រើនជំនាញវិជ្ជាជីវៈនិងការសិក្សា ហើយថែមទាំងអាចនាំទៅរក ការក្ស័យធននិងឧក្រិដ្ឋកម្មទៀតផង។
ការលេងល្បែងស៊ីសង គឺជាសកម្មភាពកម្សាន្តជាជាងប្រភពចំណូល។
ការលេងល្បែងស៊ីសង គឺជាការកម្សាន្តដ៏គួរឱ្យរំភើបនិងគួរឱ្យសប្បាយរីករាយ។ ជាអកុសល ក្នុងករណីខ្លះ ការចូលរួមក្នុងសកម្មភាពបែបនេះ អាចបណ្តាលឱ្យមានបញ្ហា។ យើងខ្ញុំថែរក្សាអតិថិជនរបស់យើង ហើយនិងខិតខំឱ្យអស់ពីលទ្ធភាព ដើម្បីធានាការប្រើប្រាស់វេបសាយរបស់យើងខ្ញុំប្រកបដោយទំនួលខុសត្រូវ ដោយគ្មានផលវិបាកអវិជ្ជមានណាមួយឡើយ។ យើងខ្ញុំផ្សាយពាណិជ្ជកម្មផលិតផល និងសេវាកម្មរបស់យើងខ្ញុំប្រកបដោយការទទួលខុសត្រូវហើយនឹងមិនផ្តោតលើមនុស្សវ័យក្មេង ឬជនងាយរងគ្រោះឡើយ។
38. **ការលេងល្បែងស៊ីសងដោយជនមិនគ្រប់អាយុ។** ក្រុមហ៊ុនរបស់យើង មិនអនុញ្ញាតឱ្យអនីតិជន (បុគ្គលដែលមានអាយុក្រោម 18 ឆ្នាំ) ចូលរួមក្នុងការភ្នាល់នោះទេ។ យើងខ្ញុំចាត់វិធានការប្រុងប្រយ័ត្នជាមុនដើម្បីការពារការបំពានច្បាប់នេះ។ យើងខ្ញុំធានាថា ការផ្សាយពាណិជ្ជកម្ម ឧបត្ថម្ភ និងយុទ្ធនាការទីផ្សាររបស់យើងមិនមានព័ត៌មានដែលត្រូវបានកំណត់គោលដៅសម្រាប់អនីតិជនឡើយ។
39. **ការបង្ការការញៀនលេងល្បែងស៊ីសង** ។ មិនមានយុទ្ធនាការផ្សាយពាណិជ្ជកម្មឬប្រូម៉ូសិនណាដែលធ្វើឱ្យអ្នកប្រើប្រាស់រវែងឡើយ ហើយក៏មិនធ្វើឱ្យខូចទ្រង់ទ្រាយដើមនៃសេវាកម្មសម្រាប់អ្នកភ្នាល់ ដែលងាយទទួលរងគ្រោះដែរ។ អតិថិជនគឺត្រូវបានជូនដំណឹងអំពីឱកាសនៃការឈ្នះ ក៏ដូចជាហានិភ័យដែលអាចកើតមាន។ សេវាកម្មត្រូវបានផ្តល់ជូនដោយផ្អែកលើ ចំនួនទឹកប្រាក់ដែលបានបង់ ហើយការចំណាយហួសកម្រិតគឺមិនត្រូវបានលើកទឹកចិត្តទេ។
សូមឆ្លើយសំណួរខាងក្រោម។ ប្រសិនបើអ្នកឆ្លើយថា "បាទ/ចាស" ចំពោះសំណួរទាំងអស់ អ្នកទំនងជានឹងមានបញ្ហាការលេងល្បែងស៊ីសងហើយ៖

- តើអ្នកមានការចំណាយ ដោយមិនមានការត្រួតពិនិត្យដែរឬទេ?
- តើអ្នកកំពុងខ្ចីប្រាក់ឬលួចគេ ដើម្បីលេងល្បែងមែនដែរឬទេ?
- តើអ្នកបានកត់សម្គាល់ឃើញថា អ្នកចំណាយពេលវេលាតិច ជាមួយនឹងគ្រួសាររបស់អ្នកដែរឬទេ?
- តើអ្នកមានប្រតិកម្មមិនល្អចំពោះមតិរបស់អ្នកដទៃ អំពីការលេងល្បែងស៊ីសងតាមអនឡាញរបស់អ្នកដែរឬទេ?
- តើអ្នកបានបាត់បង់ចំណាប់អារម្មណ៍លើចំណង់ចំណូលចិត្ត ឬការកម្សាន្តធម្មតាដែរឬទេ?
- តើអ្នកមានអារម្មណ៍ធ្លាក់ទឹកចិត្ត ឬចង់ធ្វើអត្តឃាត ដោយសារតែការលេងល្បែងស៊ីសងរបស់អ្នកបរាជ័យដែរឬទេ?
- តើអ្នកធ្លាប់កុហក ដើម្បីលាក់បាំងចំនួនទឹកប្រាក់ ឬពេលវេលាដែលអ្នកបានចំណាយលើការលេងល្បែងស៊ីសងដែរឬទេ?

  វាមិនដែលយឺតពេលទេ ក្នុងការសារភាពថាអ្នកមានការញៀន និងដើម្បីប្រយុទ្ធប្រឆាំងនឹងវា។ យើងខ្ញុំផ្តល់តម្លៃដល់អតិថិជនរបស់យើង ហើយក្នុងករណីណាក៏ដោយ យើងខ្ញុំនឹងជួយសម្រួលដល់ការវិវត្តនៃជំងឺនេះ។ សូមអានព័ត៌មានខាងក្រោម ដែលអាចជួយអ្នកក្នុងការកាត់បន្ថយហានិភ័យ នៃការញៀនការលេងល្បែងស៊ីសងបាន៖

  កុំចាត់ទុកការលេងល្បែងស៊ីសង ជាប្រភពចំណូលចម្បងរបស់អ្នក

  - ដាក់កម្រិតលើពេលវេលា និងប្រាក់ដែលត្រូវចំណាយ។ កុំបំបែកដែនកំណត់ទាំងនេះ;
  - សូមកុំលេងល្បែង ប្រសិនបើ៖
  - អ្នកស្ថិតនៅក្រោមឥទ្ធិពលនៃគ្រឿងស្រវឹង ឬសារធាតុផ្សេងទៀត;
  - អ្នកធ្លាក់ទឹកចិត្ត;
  - លេងល្បែងជាមួយតែលុយ ដែលអ្នកអាចមានលទ្ធភាពចាញ់បានហើយ។
  - ជៀសវាងដេញតាមការចាញ់របស់អ្នក។

40. អតិថិជន 1xcambodia ត្រូវបានជូនដំណឹងអំពីហាងឆេងនៃការឈ្នះ និងផលប៉ះពាល់ដែលអាចកើតមាន ព្រមទាំងហានិភ័យនៃការចាញ់។

    អ្នកអាចស្នើសុំប្រវត្តិភ្នាល់ពេញលេញរបស់អ្នកបាន។ ការដកប្រាក់និងការដាក់ប្រាក់របស់អ្នក អាចចូលបានតាមរយៈផ្នែក "គណនីរបស់ខ្ញុំ"។
41. អតិថិជនរបស់យើងមានជម្រើសមិនរាប់ខ្លួនឯងបញ្ចូលបាន។

    សូមសរសេរទៅកាន់ផ្នែកជំនួយអតិថិជនតាមរយៈអ៊ីម៉ែល block@1xcambodia-team.com ហើយក៏ប្រើជម្រើសដាក់កម្រិតដោយខ្លួនឯង បើចាំបាច់។

    យើងខ្ញុំផ្តល់ជំនួយដល់អ្នកលេង ជាមួយបញ្ហាការលេងល្បែងស៊ីសងដែលអាចកើតមាន គឺអាចរកបានងាយស្រួល ដោយត្រូវបានផ្តល់ជូននិងចូលជាលក្ខណៈប្រព័ន្ធ។ យើងខ្ញុំតាមដានរាល់សំណើទាំងអស់។ 1xcambodia ផ្តល់ជម្រើសរឹតត្បិតដោយខ្លួនឯង ដែលអនុញ្ញាតឱ្យអ្នកបិទគណនីរបស់អ្នក ក្នុងរយៈពេលជាក់លាក់មួយ៖ មួយសប្តាហ៍ មួយខែ 6 ខែ មួយឆ្នាំ។ គណនីរបស់អ្នកនឹងត្រូវបានបិទ បន្ទាប់ពីវាត្រូវបានផ្ទៀងផ្ទាត់ពេញលេញ។ សូមណែនាំថា រូបថតនៃអត្តសញ្ញាណប័ណ្ណ/លិខិតឆ្លងដែនរបស់អ្នកត្រូវតែភ្ជាប់ទៅនឹងពាក្យសុំរបស់អ្នក ដើម្បីដាក់កម្រិតដោយខ្លួនឯង។ ប្រសិនបើអ្នកដាក់មុខងារនេះឱ្យដំណើរការ

អ្នកនឹងមិនអាចលេងល្បែងស៊ីសងនៅលើ 1xcambodia បានទេ។

3. ច្បាប់ភ្នាល់ទូទៅ

ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ទទួលយកការភ្នាល់ ដោយផ្អែកលើបញ្ជីទីផ្សារភ្នាល់ជាមួយហាងឆេង ដែលឆ្លុះបញ្ចាំងពីប្រូបាប៊ីលីតដែលបានដឹង នៃលទ្ធផលនីមួយៗ។

1. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមា សម្រាប់ជម្រើសណាមួយគឺ $0.30/€0.20 ។
2. ប្រាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។ ដែនកំណត់ទឹកប្រាក់ភ្នាល់អតិបរមាខុសគ្នា អាស្រ័យលើកីឡានិងព្រឹត្តិការណ៍។ នៅពេលណាការភ្នាល់បកមួយ (ប្រព័ន្ធ) មានជើងជាច្រើន ដែលមានចំនួនកំណត់ផ្សេងៗគ្នា នោះចំនួនទឹកប្រាក់ភ្នាល់អតិបរមាទាបបំផុតនឹងត្រូវអនុវត្ត។ ហាងឆេងអតិបរិមា សម្រាប់ការភ្នាល់តែមួយគឺ 200 សម្រាប់ការភ្នាល់បកគឺ 500។
3. ប្រាក់សងវិញអតិបរមាត្រូវបានកំណត់ត្រឹម €600,000 (ឬចំនួនផលបូកស្មើនិងរូបិយបណ្ណបរទេស) ក្នុងការភ្នាល់មួយ។
4. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់សូមរក្សាសិទ្ធិក្នុងការកំណត់ចំនួនប្រាក់ភ្នាល់ ឬហាងឆេងអតិបរិមាលើការជ្រើសរើសមួយចំនួន ក៏ដូចជាការកំណត់ឬបង្កើនប្រាក់ភ្នាល់អតិបរិមាឬហាងឆេង សម្រាប់អតិថិជនមួយចំនួន ដោយមិនមានការជូនដំណឹងឬផ្តល់ហេតុផលឡើយ។
5. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់សូមរក្សាសិទ្ធិក្នុងការប្រកាសថា ការភ្នាល់ច្រើនដងដែលបានទស្សន៍ទាយយ៉ាងត្រឹមត្រូវ (ការភ្នាល់លើលទ្ធផលដូចគ្នាឬបន្សំនៃលទ្ធផល ទោះបីមានហាងឆេងខុសគ្នា) គឺចាត់ទុកជាមោឃៈ។ ការភ្នាល់បែបនេះនឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1.00 ប្រសិនបើចំនួនទឹកប្រាក់ភ្នាល់សរុបទាំងនេះលើសចំនួនកំណត់នៃប្រាក់ភ្នាល់អតិបរមា ដែលបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់។
6. ការភ្នាល់ត្រូវបានចាត់ទុកថា ត្រូវបានទទួលយក បន្ទាប់ពីការចុះឈ្មោះនៅលើសឺវឺ និងការបញ្ជាក់តាមអនឡាញ។ ការភ្នាល់ដែលបានចុះបញ្ជីមោះហើយ មិនអាចត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរ ឬដកហូតបានទេ។
7. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយក ក្នុងចំនួនដែលមិនលើសពីសមតុល្យបច្ចុប្បន្ន នៅលើគណនីរបស់អតិថិជនតែប៉ុណ្ណោះ។ នៅពេលដែលការភ្នាល់ត្រូវបានចុះបញ្ជី ប្រាក់ភ្នាល់នឹងត្រូវបានកាត់ចេញពីគណនី។ បន្ទាប់ពីការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់ចប់សព្វគ្រប់ ប្រាក់សងគឺបានបញ្ជូនត្រលប់ទៅគណនីរបស់អតិថិជន។
8. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយក មុនពេលព្រឹត្តិការណ៍ចាប់ផ្តើម; ហើយកាលបរិច្ឆេទពាក់ព័ន្ធ ពេលវេលាចាប់ផ្តើម និងអត្ថាធិប្បាយដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា គឺជាការចង្អុលបង្ហាញ។ រាល់ការភ្នាល់ដែលបានដាក់ បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានចាប់ផ្តើម ដោយហេតុផលណាមួយ នឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ លើកលែងតែការភ្នាល់កំពុងលេង (ផ្សាយផ្ទាល់) ដែលជាការភ្នាល់ដែលបានកើតឡើង ខណៈពេលព្រឹត្តិការណ៍កំពុងកើតឡើង។ ការភ្នាល់បែបនេះ នឹងត្រូវចាត់ទុកថាមានសុពលភាព រហូតដល់ចប់ការប្រកួត។
9. ការភ្នាល់ កីឡា និង ផ្សាយផ្ទាល់ មិនអាចត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរឬលុបចោលឡើយ លើកលែងតែករណីជាក់លាក់ដែលបានពិពណ៌នានៅក្នុងកថាខណ្ឌ 10–14 ។
10. ប្រសិនបើការភ្នាល់ទោលគឺត្រូវបានលុបចោល នោះប្រាក់ភ្នាល់ដែលពាក់ព័ន្ធនឹងត្រូវសងមកវិញ។ នៅក្នុងការភ្នាល់បកនិងការភ្នាល់ប្រព័ន្ធ នៅពេលដែលជើង ឬជើងណាមួយត្រូវបានលុបចោល ជើង

ប្រភេទនេះនឹងត្រូវដកចេញពីការទូទាត់ការភ្នាល់។

11. ប្រសិនបើការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់មិនត្រឹមត្រូវ (ឧទាហរណ៍ លទ្ធផលត្រូវបានបញ្ចូលដោយមានកំហុស) នោះការភ្នាល់នឹងត្រូវបានគណនាឡើងវិញ។ ទោះយ៉ាងណា ការភ្នាល់ ដែលបានដាក់ក្នុងរយៈពេលរវាងការទូទាត់ខុសនិងការគណនាឡើងវិញ នឹងត្រូវចាត់ទុកថាមានសុពលភាព។ ក្នុងករណីដែលគណនីរបស់អ្នកភ្នាល់បង្ហាញថាមានភាពអវិជ្ជមាន បន្ទាប់ពីការគណនាឡើងវិញ នោះគ្មានការភ្នាល់ណាមួយអាចត្រូវបានដាក់ឡើយ រហូតដល់អ្នកភ្នាល់បានដាក់ប្រាក់គ្រប់គ្រាន់។
12. គ្មានព្រឹត្តិការណ៍កីឡាណាមួយត្រូវបានចាត់ទុកថា ត្រូវបានលើកពេលវេលាឡើងវិញ ពេលវេលាឬលុបចោលឡើយ លើកលែងតែមានការប្រកាសដូចគ្នានៅក្នុងឯកសារផ្លូវការដែលចេញដោយអ្នករៀបចំព្រឹត្តិការណ៍ នៅលើគេហទំព័រផ្លូវការរបស់សហព័ន្ធកីឡា នៅលើវេបសាយរបស់ក្លិបកីឡា ឬដោយប្រភពព័ត៌មានកីឡាដទៃទៀត។ ព្រឹត្តិការណ៍ដែលបានចង្អុលបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា នឹងត្រូវបានកែសម្រួលស្របតាមនោះ។
13. ការភ្នាល់នឹងត្រូវលុបចោល ប្រសិនបើអតិថិជនបំភាន់បុគ្គលិក (បុគ្គលិកក្រុមហ៊ុនភ្នាល់) ដោយចេតនាតាមរយៈការបញ្ជូនទិន្នន័យមិនពិតនិងសំណើរទាក់ទងនឹងការភ្នាល់ ការសង លទ្ធផលនៃព្រឹត្តិការណ៍ ឬព័ត៌មានលម្អិតណាមួយ ឬសំណើផ្សេងទៀត។ ច្បាប់នេះ ក៏ត្រូវអនុវត្តចំពោះអនីតិជន (បុគ្គលដែលមានអាយុក្រោម 18 ឆ្នាំ) និងឪពុកម្តាយរបស់ពួកគេផងដែរ។
14. ការភ្នាល់នឹងត្រូវបានលុបចោល ប្រសិនបើវាត្រូវបានគេដាក់នៅលើលទ្ធផលដែលបានដឹង (ព្រឹត្តិការណ៍មួយបានបញ្ចប់ ប៉ុន្តែលទ្ធផលមិនត្រូវបានអាប់ដេតទេ)។
15. **ច្បាប់ "ការបញ្ចប់ដំណាលគ្នា"** គឺជាលទ្ធផលដែលមានអ្នកឈ្នះច្រើនជាងម្នាក់នៃព្រឹត្តិការណ៍ ធ្វណាមិនការដណ្តើមជើងឯក ។ល។ ប្រសិនបើអ្នកឈ្នះពីរនាក់ត្រូវបានប្រកាស នោះចំនួនទឹកប្រាក់ភ្នាល់ត្រូវបានបែងចែកជា 2 ខណៈពេលកំពុងគណនាការភ្នាល់។ ប្រសិនបើអ្នកឈ្នះបីឬច្រើននាក់ត្រូវបានប្រកាស នោះការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់ជាមួយនឹងហាងឆេងស្មើនឹង "1"។ ច្បាប់នេះមិនអនុវត្តចំពោះទីផ្សារ "នឹងមានចំណាត់ថ្នាក់ខ្ពស់ជាងគេ" ទេ។
16. SP (តម្លៃចាប់ផ្តើម) – ហាងឆេងចាប់ផ្តើម។ ពាក្យនេះសំដៅទៅលើហាងឆេង នៅពេលចាប់ផ្តើមនៃការប្រណាំង ដែលត្រូវបានគណនាដោយគិតជាមធ្យមនូវចំនួនហាងឆេង ដែលផ្តល់ដោយអ្នករៀបចំការប្រកួត មុនពេលការប្រណាំងចាប់ផ្តើម។ ប្រសិនបើដៃគូប្រកួតប្រជែងត្រូវបានដកចេញ មុនពេលព្រឹត្តិការណ៍ចាប់ផ្តើម ឬមិនចូលរួមក្នុងការប្រណាំង (អនុលោមតាមពិធីសារផ្លូវការ នៃធ្វណាមិនដែលពាក់ព័ន្ធ) និងទីផ្សារ SP ថ្មីមិនត្រូវបានបង្កើតទេ រាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់ដែលបានដាក់លើអ្នកប្រកួតប្រជែងនឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ (ទូទាត់តាមហាងឆេង 1.00)។
17. ការភ្នាល់លើការប្រកួតជើងឯកក្នុងតំបន់ (បាល់ទាត់ ហ្វូតសាល់ កីឡាហុកគី ។ល។) ត្រូវបានទូទាត់ក្នុងរយៈពេល 10 ថ្ងៃ ចាប់ពីការផ្សព្វផ្សាយលទ្ធផលនៅលើគេហទំព័រផ្លូវការ។ អ្នកអាចរកឃើញបញ្ជីវេបសាយផ្លូវការនៅក្នុងផ្នែក "ប្រភពសំខាន់ៗនៃព័ត៌មាន"។ ប្រសិនបើក្រុមណាមួយមិនបង្ហាញខ្លួន ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវទូទាត់តាមហាងឆេង 1 (សងប្រាក់វិញ)។ ក្នុងករណីនេះ អ្នកមិនចូលរួមជាអ្នកបោះបង់ចោលការប្រកួត។
18. អក្សរកាត់ដែលត្រូវបានទទួលយកសម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍៖

- CK - បាល់ជ្រុង
- ACE - ស៊ីដោយសឺរីស
- SO - បណ្តេញចេញពីការប្រកួត
- PT – ម៉ោងប៉េណាល់ទី
- YC - កាតលឿង
- YRC - កាត (កាតលឿង និងកាតក្រហម)
- MS - ការបរាជ័យ
- SOT - ស៊ុតចំគោលដៅ
- OFF - អកហ្សឺ
- F - កំហុស
- SOG - ស៊ុតសំដៅទី
- EB - ការភ្នាល់បន្ថែម
- S - សេរី
- FT – រកបានពិន្ទុពីការស៊ុតបាល់ពិន័យបញ្ចូលកន្ត្រក
- 2P – រកបាន 2 ពិន្ទុ ពីការបណ្តើរបាល់ស៊ុតបញ្ចូលកន្ត្រក
- 3P – រកបាន 3 ពិន្ទុ ពីការបណ្តើរបាល់ស៊ុតបញ្ចូលកន្ត្រក
- R - គ្រាប់បាល់ផ្លាត
- AST -ជំនួយ
- TOV - ធឺនអូវ័រ
- BLK - ប្លុក
- DF - កំហុសទ្វេដង
- PC - ប៉ះបង្គោលទីឬរបារទី
- BS - ការស៊ុតបញ្ចូលទីត្រូវបានប្លុក
- C - ត្រួតពិនិត្យ
- I - អាយស៊ីង
- WF - ការឈ្នះដោយហ្វេសអោហ្វ

3.1. ការលក់ប៊ុងភ្នាល់

ក្រុមហ៊ុនផ្តល់ជូននូវលក្ខណៈពិសេសមួយគឺ "ការលក់ប៊ុងភ្នាល់"។ ប្រសិនបើអតិថិជន មិនចង់រង់ចាំរហូតដល់ការភ្នាល់របស់លោកអ្នក ត្រូវបានទូទាត់ចប់សព្វគ្រប់ទេ លោកអ្នកអាចលក់ប៊ុងភ្នាល់ទៅក្រុមហ៊ុនវិញមួយផ្នែកឬទាំងស្រុង ហើយអាចទទួលបានប្រាក់នៅក្នុងគណនីលោកអ្នកភ្លាមៗ។ សេវានេះមាននៅក្នុង "គណនីរបស់ខ្ញុំ – ប្រវត្តិការភ្នាល់" ឬនៅក្នុងផ្ទាំង "ការភ្នាល់របស់ខ្ញុំ" នៅលើប៊ុងភ្នាល់។

អតិថិជនអាចជ្រើសរើសរវាងការលក់ទាំងស្រុងឬដោយផ្នែក នៅក្នុងប្រអប់ ការលក់ប៊ីងភ្នាល់។ នៅក្នុងវីនដូនេះ អតិថិជនអាចជ្រើសរើសផ្នែកមួយនៃប្រាក់ភ្នាល់របស់ពួកគេដែលពួកគេចង់បានត្រឡប់ទៅ គណនីលេងល្បែងរបស់ពួកគេវិញ។ ផ្នែកដែលនៅសល់នៃប្រាក់ភ្នាល់នឹងស្ថិតនៅលើប៊ីងភ្នាល់របស់ពួកគេ ហើយនឹងត្រូវយកមកពិចារណានៅពេលការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់ចប់សព្វគ្រប់។ ចំនួនទឹកប្រាក់ត្រូវបានបញ្ជាក់ ដោយចុចប៊ូតុង "លក់ "។

ចំនួនអប្បបរមានិងអតិបរិមា ដែលអតិថិជនអាចទទួលបានមកវិញ ក្នុងគណនីរបស់ពួកគេ គឺត្រូវបានកំណត់ដោយផ្នែកលើករណីនីមួយៗ អាស្រ័យលើការភ្នាល់ជាក់លាក់ដែលបានដាក់។ ក្នុងករណីខ្លះ អតិថិជនអាចលក់ប៊ីងភ្នាល់បានទាំងស្រុង។ ក្នុងករណីផ្សេងទៀត អាស្រ័យលើការភ្នាល់ អតិថិជនអាចលក់ប៊ីងភ្នាល់ជាផ្នែកៗ និងក្នុងប្រតិបត្តិការជាច្រើនដង ក្នុងចំនួនទឹកប្រាក់ភ្នាល់។

ពេលវេលាអតិថិជនចំណាយកាន់តែច្រើននៅលើប្រអប់វីនដូការលក់ប៊ីងភ្នាល់ នៅពេលដែលវាត្រូវបានបើកឱកាសកាន់តែច្រើនដែលចំនួនទឹកប្រាក់ដែលបានផ្តល់ឱ្យដើម្បីលក់ប៊ីងភ្នាល់នឹងមានការផ្លាស់ប្តូរ។ ប្រសិនបើស្ថានភាពជុំវិញព្រឹត្តិការណ៍ផ្លាស់ប្តូរ តម្លៃដែលបានផ្តល់ជូនសម្រាប់ការលក់ប៊ីងភ្នាល់ក៏អាចផ្លាស់ប្តូរផងដែរ។

ការលក់ប៊ីងភ្នាល់ គឺអាចធ្វើទៅបានសម្រាប់ការភ្នាល់មួយ ការភ្នាល់បក និងការភ្នាល់តាមប្រព័ន្ធ។

ការលក់ប៊ីងភ្នាល់អាចធ្វើទៅរួច ប្រសិនបើ៖

- ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់ចប់សព្វគ្រប់;
- លទ្ធផលមួយ ឬច្រើននៅលើប៊ីងភ្នាល់ត្រូវបានបិទ;
- ប៊ីងភ្នាល់មានលទ្ធផលដែលមិនអាចត្រូវលក់បាន;
- ប៊ីងភ្នាល់ត្រូវបានលក់រួចហើយ;
- តម្លៃ ដែលបានផ្តល់ជូនអតិថិជន សម្រាប់ប៊ីងភ្នាល់នោះ បានផ្លាស់ប្តូរ។ ក្នុងករណីនេះ អតិថិជនគួរតែជ្រើសរើសបរិមាណថ្មី នៅក្នុងប្រអប់វីនដូលក់ប៊ីងភ្នាល់។
- ការលក់ប៊ីងភ្នាល់ក៏អាចត្រូវបានបិទ តាមការសម្រេចចិត្តរបស់ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់។

ក្រុមហ៊ុនមិនទទួលខុសត្រូវ ក្នុងករណីដែលសេវាមិនមាន ដោយសារតែការបរាជ័យផ្នែកបច្ចេកទេស។ ក្រុមហ៊ុនសូមរក្សាសិទ្ធិ ក្នុងការផ្អាកសេវានៅពេលណាមួយ ទាក់ទងនឹងព្រឹត្តិការណ៍ភ្នាល់ណាមួយ ដោយមិនបញ្ជាក់ហេតុផល។ ប្រតិបត្តិការលក់ប៊ីងភ្នាល់អាចត្រូវបានលុបចោល ប្រសិនបើមានបញ្ហាបច្ចេកទេសត្រូវបានរកឃើញនៅដំណាក់កាលណាមួយនៃការលក់។ ក្នុងគ្រប់ករណីទាំងអស់ ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់ជាធម្មតា ដោយផ្អែកលើលទ្ធផលនៃព្រឹត្តិការណ៍។

ក្រុមហ៊ុនមិនធានាថា រាល់ការភ្នាល់ណាមួយដែលបានដាក់នៅលើវេបសាយ អាចត្រូវលក់បានទេ។ អតិថិជនអាច គ្រាន់តែដឹងថា តើការភ្នាល់អាចត្រូវបានលក់ បន្ទាប់ពីការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកឬអត់។ តម្លៃនៃការលក់ប៊ីងភ្នាល់ដែលបានផ្តល់ជូនដោយក្រុមហ៊ុន គឺមិនសម្រាប់ចរចាទេ។ អតិថិជនមានសិទ្ធិទទួលយក

លក្ខខណ្ឌនៃការលក់ ឬបដិសេធមិនលក់ប៊ីងភ្នាល់ ក្នុងតម្លៃដែលបានបញ្ជាក់។
មុខងារ "លក់ស្ម័យប្រវត្តិ" ក៏មានផងដែរ។ អតិថិជនចង្អុលបង្ហាញពីចំនួនទឹកប្រាក់ដែលខ្លួនចង់លក់ប៊ីងភ្នាល់។ តម្លៃការលក់ប៊ីងភ្នាល់ នឹងត្រូវបានកែតម្រូវជាបន្តបន្ទាប់តាមហាងឆេង ហើយប៊ីងភ្នាល់នឹងត្រូវលក់ដោយស្ម័យប្រវត្តិ នៅពេលដែលតម្លៃឈានដល់ចំនួនដែលចង់បាន។
មុនពេលការភ្នាល់ត្រូវបានលក់ដោយស្ម័យប្រវត្តិ អតិថិជនអាចលក់ប៊ីងភ្នាល់ទាំងស្រុងឬដោយផ្នែកបាន។ ក្នុងករណីនេះ មុខងារ "លក់ដោយស្ម័យប្រវត្តិ" នឹងត្រូវបានបិទដំណើរការ។
លក្ខខណ្ឌ "លក់ដោយស្ម័យប្រវត្តិ" ត្រូវនឹងច្បាប់ "ការលក់ប៊ីងភ្នាល់" និងការរឹតបន្តឹងនៃច្បាប់នេះ។

3.2. ការកែសម្រួលប៊ីងភ្នាល់

មុខងារកែសម្រួលប៊ីងភ្នាល់ គឺអាចប្រើបានសម្រាប់ការភ្នាល់ទោល និងការភ្នាល់បក នៅមុនការប្រកួតនិងពេលផ្សាយផ្ទាល់ នៅអំឡុងពេលការលក់ប៊ីងភ្នាល់អាចរកបាន។
ជម្រើសកែសម្រួលប៊ីងភ្នាល់អាចឱ្យអតិថិជនជំនួស បន្ថែម ឬលុបចោលការភ្នាល់ពីការភ្នាល់បកមួយបាន។ ការភ្នាល់មួយ ឬច្រើនអាចត្រូវបានជំនួស បន្ថែម ឬលុបចោលបាន។ ប្រាក់ភ្នាល់ ទោះយ៉ាងណាក៏ដោយ មិនអាចផ្លាស់ប្តូរបានទេ។
ការជំនួសការភ្នាល់៖

- ប្រសិនបើការភ្នាល់មួយ ឬច្រើនត្រូវបានជំនួសនៅក្នុងការភ្នាល់បក ប្រាក់កម្រៃជើងសារនឹងត្រូវបានកាត់ទឹកប្រាក់ចេញ ដែលស្មើទៅនឹងកម្រៃជើងសារដែលត្រូវបានគិតថ្លៃ ក្នុងករណីមានការលក់ប៊ីងភ្នាល់ទាំងស្រុង។
- ការភ្នាល់អាចត្រូវបានជំនួស ដោយការភ្នាល់ផ្សេងទៀត ដែលទាក់ទងនឹងទីផ្សារតែមួយ។ ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើ W1 ត្រូវបានជ្រើសរើសដំបូង វាអាចត្រូវបានប្តូរទៅជា X (ស្មើគ្នា) ឬ W2 ប៉ុណ្ណោះ។ អតិថិជនគួរតែពិនិត្យមើលថា ការភ្នាល់ដែលពួកគេចង់រួមបញ្ចូល នៅតែមាននៅពេលពួកគេកំពុងព្យាយាមធ្វើការផ្លាស់ប្តូរ។

ការលុបចោលការភ្នាល់៖

- ការភ្នាល់មួយ ឬច្រើនអាចត្រូវលុបចោលបាន។
- ប្រសិនបើការភ្នាល់មួយ ឬច្រើនត្រូវបានលុបចោល នៅក្នុងការភ្នាល់បក ប្រាក់កម្រៃជើងសារនឹងត្រូវបានកាត់ទឹកប្រាក់ចេញ ដែលស្មើទៅនឹងកកម្រៃជើងសារដែលត្រូវបានគិតថ្លៃ ក្នុងករណីមានការលក់ប៊ីងភ្នាល់ទាំងស្រុង។

ការបន្ថែមការភ្នាល់៖

- ការភ្នាល់មួយ ឬច្រើនអាចត្រូវបន្ថែមបាន។

- កម្រៃជើងសារនឹងមិនត្រូវបានគិតទេ ប្រសិនបើការភ្នាល់មួយ ឬច្រើនត្រូវបានបន្ថែមទៅប៊ិងភ្នាល់។
- នៅពេលបន្ថែមការភ្នាល់លើប៊ិងភ្នាល់ ហាងឆេងដែលបានជ្រើសរើសដំបូង នឹងមិនផ្លាស់ប្តូរទេ។

ប្រសិនបើប្រភេទប៊ិងភ្នាល់ត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរ ប្រាក់កម្រៃជើងសារនឹងត្រូវបានកាត់ទឹកប្រាក់ចេញ ដែលស្មើទៅនឹងកម្រៃជើងសារដែលត្រូវបានគិតថ្លៃ ក្នុងករណីមានការលក់ប៊ិងភ្នាល់ទាំងស្រុង។ ក្នុងករណីនេះ ហាងឆេងភ្នាល់ដែលបានជ្រើសរើសដំបូងនឹងផ្លាស់ប្តូរ (លើកលែងតែនៅពេលប្រភេទប៊ិងភ្នាល់ត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរ ពីមួយទៅការភ្នាល់បកមួយ)។
រាល់ការផ្លាស់ប្តូរក្នុងប៊ិងភ្នាល់ត្រូវតែមានការបញ្ជាក់ ដោយចុច "រក្សាទុកការផ្លាស់ប្តូរ"។
មិនអនុញ្ញាតឱ្យមានការកែសម្រួលប៊ិងភ្នាល់ទេ ប្រសិនបើការភ្នាល់ត្រូវបានលក់ ។ ប៊ិងភ្នាល់ក៏មិនអនុញ្ញាតឱ្យមានការកែសម្រួលផងដែរ ប្រសិនបើប៊ិងភ្នាល់ត្រូវបានបញ្ចូលទៅក្នុងការផ្តល់ជូនពិសេស ឬប្រូម៉ូសិនផ្សេង ។។

3.3. Powerbet

អ្នកភ្នាល់ត្រូវបានផ្តល់ជូនលក្ខណៈពិសេស "Powerbet" លើការភ្នាល់ទោលផ្សាយផ្ទាល់ ឬមុនការប្រកួត។ លក្ខណៈពិសេសនេះអាចប្រើប្រាស់បានខណៈពេលដែលមាន ការលក់ប៊ិងភ្នាល់។

មុខងារ "Powerbet" អនុញ្ញាតឱ្យអ្នកបង្កើនការភ្នាល់ដែលអ្នកបានដាក់រួចហើយនៅលើទីផ្សារជាក់លាក់មួយ ហើយប្រសិនបើប្រែទៅជាការពេញចិត្តរបស់អ្នកនោះ ចុងបញ្ចប់អ្នកអាចឈ្នះកាន់តែច្រើន ដោយមិនចាំបាច់បង្កើនប្រាក់ភ្នាល់លើកដំបូងរបស់អ្នកឡើយ។

“Powerbet” អាចត្រូវបានប្រើប្រាស់លើការភ្នាល់ដែលអ្នកបានដាក់រួចហើយ។ ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើអ្នកបានភ្នាល់លើទីផ្សារ តូតាល់អូវ័រ អ្នកអាចប្រើ Powerbet ដើម្បីបង្កើនតម្លៃ តូតាល់អូវ័របាន។ នេះផ្តល់ឱ្យអ្នកនូវឱកាសដើម្បីបង្កើនការឈ្នះដែលមានសក្តានុពលរបស់អ្នកពីប៊ិងភ្នាល់ដែលដាក់ មុនពេលការភ្នាល់លើកដំបូងរបស់អ្នកត្រូវបានទូទាត់រួចរាល់។

4. ប្រភេទនៃការភ្នាល់

ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ផ្តល់ជូននូវប្រភេទនៃការភ្នាល់ ដូចខាងក្រោម៖

4.1. ការភ្នាល់ទោល

ការភ្នាល់ទោល គឺជាការភ្នាល់លើលទ្ធផលជាក់លាក់មួយ។ ដើម្បីគណនាប្រាក់សងវិញនៃការភ្នាល់ទោល គឺត្រូវយកប្រាក់ភ្នាល់ទៅគុណនឹងហាងឆេង នៃការជ្រើសរើសរបស់អ្នក។

4.2. ការភ្នាល់បក

ការភ្នាល់បក គឺជាការភ្នាល់ដែលមានជម្រើសជាច្រើន លើព្រឹត្តិការណ៍ដែលមិនទាក់ទង។ ដើម្បីគណនាការត្រឡប់មកវិញនៃការភ្នាល់បកមួយ ប្រាក់ភ្នាល់ត្រូវបានគុណនឹងចំនួនហាងឆេងដែលត្រូវគ្នា នៃការជ្រើសរើសទាំងអស់នៅក្នុងការភ្នាល់បក ។ ប្រសិនយ៉ាងហោចណាស់ ជើងមួយត្រូវបរាជ័យ ការភ្នាល់ទាំងមូលនឹងត្រូវចាញ់។

4.3. ការភ្នាល់ជាប្រព័ន្ធ

ការភ្នាល់ជាប្រព័ន្ធ គឺជាការភ្នាល់ដែលមានការភ្នាល់បកជាច្រើន មានទំហំដូចគ្នា ទៅនឹងចំនួនលទ្ធផលដែលបានកំណត់ទុកជាមុន។
ចំនួនភ្នាល់បកអតិបរិមា នៅក្នុងប្រព័ន្ធមួយគឺ 184756 ។
ចំនួនលទ្ធផលអតិបរមា នៅក្នុងប្រព័ន្ធមួយគឺ 20 ។
ដើម្បីគណនាការទូទាត់ ប្រាក់សងមកវិញលើការភ្នាល់បកទាំងអស់ ដែលមាននៅក្នុងប្រព័ន្ធគឺត្រូវបានបន្ថែមឡើង។

តារាង នៃចំនួនការភ្នាល់បក នៅក្នុងប្រព័ន្ធ

	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. ឆែន

ឆែនមួយមានការភ្នាល់ទោលជាច្រើន លើលទ្ធផលដែលមិនទាក់ទងគ្នា។ ប្រាក់ភ្នាល់នៅក្នុងការភ្នាល់នីមួយៗ គឺស្មើនឹងប្រាក់ភ្នាល់ដែលបានដាក់លើ វាល់ជម្រើសដំបូងបំផុត ដែលរំលងជុំជាមួយការភ្នាល់ដែលបានឈ្នះនីមួយៗ។ អ្នកភ្នាល់ជាអ្នកកំណត់លំដាប់លំដោយនៃការភ្នាល់ ដែលត្រូវបានទូទាត់នៅក្នុងឆែន ហើយដាក់ការភ្នាល់លើជម្រើសដំបូងនៅក្នុងផ្នែកឆែន។ សម្រាប់គោលបំណងទូទាត់លើការភ្នាល់ គំនិតនៃ "គណនីឆែន" ត្រូវបានប្រើ។ នៅពេលការភ្នាល់ទោលនៅក្នុងឆែន ត្រូវបានទូទាត់សមតុល្យនៅលើ "គណនីឆែន" ត្រូវបានកែតម្រូវស្របតាមនោះ។ ជាដំបូង សមតុល្យស្មើនឹងប្រាក់ភ្នាល់ដំបូង។
នៅពេលឆែនវិវត្ត ប្រសិនបើសមតុល្យនៅក្នុងគណនីឆែន តិចជាងប្រាក់ភ្នាល់ដែលបានកំណត់ជាមុន សមតុល្យដែលនៅសល់នេះ នឹងត្រូវបានដាក់លើជម្រើសបន្ទាប់។
ឆែននេះត្រូវបានទូទាត់ដោយផ្អែកលើ លំដាប់នៃការភ្នាល់លើប៊ិងភ្នាល់ ជាជាងតាមលំដាប់កាល។ សមតុល្យដែលនៅសល់ក្នុង "គណនីឆែន" បន្ទាប់ពីការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់ នឹងត្រូវបានទូទាត់សង។
ប្រសិនបើសមតុល្យនៅលើ "គណនីឆែន" ធ្លាក់ចុះដល់សូន្យនៅចំណុចណាមួយ ឆែនត្រូវបានបញ្ចប់ ហើយការភ្នាល់ត្រូវបានចាត់ទុកថាចាញ់។

4.5. ការភ្នាល់មុន

1. ការភ្នាល់មុន ត្រូវបានផ្តល់ជូនអតិថិជនដោយផ្អែកទៅលើសក្តានុពលនៃប្រាក់សងមកវិញ នៅក្នុងការភ្នាល់ដែលមិនបានទាន់ទូទាត់។
2. 1xcambodia រក្សាសិទ្ធិក្នុងការផ្តល់ជូនឬលុបចោលបូណឹសនេះ តាមការសម្រេចចិត្តរបស់ក្រុមហ៊ុន

ដោយមិនចាំបាច់បញ្ជាក់ពីមូលហេតុ។

3. ចំនួនទឹកប្រាក់នៃការភ្នាល់មុនដែលមាន ត្រូវអាចរកមើលបាននៅលើប៊ិងភ្នាល់របស់អ្នក។ សូមចុចលើប៊ូតុង "ស្វែងយល់" ទល់មុខ "ការភ្នាល់មុនដែលមាន" នោះលោកអ្នកនឹងឃើញចំនួនទឹកប្រាក់ ដែលលោកអ្នកអាចប្រើបាន។
4. ការភ្នាល់មុនអាចត្រូវបានដាក់ នៅលើព្រឹត្តិការណ៍កីឡាផ្សាយផ្ទាល់ ឬលើព្រឹត្តិការណ៍កីឡាដែល នឹងត្រូវចាប់ផ្តើមក្នុងរយៈពេល 48 ម៉ោង។
5. នៅពេលគណនាចំនួនទឹកប្រាក់ នៃការភ្នាល់មុនដែលមាន មានតែការភ្នាល់លើព្រឹត្តិការណ៍ដែលត្រូវចាប់ផ្តើមក្នុងរយៈពេល 48 ម៉ោងប៉ុណ្ណោះដែលត្រូវបានយកមកពិចារណា។
6. រាល់ការភ្នាល់ដែលបានដាក់មុនការភ្នាល់មុន និងដែលត្រូវទូទាត់ក្នុងរយៈពេល 48 ម៉ោង បន្ទាប់ពីការដាក់ការភ្នាល់មុន នឹងត្រូវបានប្រើ ដើម្បីសងការភ្នាល់ជាមុន។
7. ការភ្នាល់ជាមុន អាចនឹងត្រូវបានផ្តល់ជូន ទោះបីជាអ្នកមិនទាន់បានធ្វើ ការភ្នាល់ជាមុន ហើយក៏ដោយ។
8. ប្រសិនបើការសងប្រាក់លើការភ្នាល់ ដែលបានទូទាត់មុនការដាក់ការភ្នាល់មុន មិនគ្រប់គ្រាន់ក្នុងការសងប្រាក់ជាមុននោះទេ ការភ្នាល់ជាមុននឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ។
9. ចំនួនទឹកប្រាក់ ដែលបានដាក់ដោយប្រើប្រាស់ការភ្នាល់មុន មិនអាចប្រើសម្រាប់ទូទាត់ការភ្នាល់មុនបានទេ។

ឧទាហរណ៍

សមតុល្យគណនីរបស់អ្នកគឺ €260 ។ លោកអ្នកបានធ្វើការភ្នាល់ដូចខាងក្រោម៖
€100 នៅហាងឆេង 1.5 — សក្តានុពលនៃប្រាក់សងមកវិញគឺ €150 ។
€150 នៅហាងឆេង 2 — សក្តានុពលនៃប្រាក់សងមកវិញគឺ €300 ។
ឥឡូវនេះទឹកប្រាក់នៅសល់ក្នុងគណនីរបស់លោកអ្នកគឺ €10 ។
1xcambodia ផ្តល់ជូនអ្នកនូវការភ្នាល់មុនចំនួន €100 ។ ឥឡូវនេះ អ្នកអាចដាក់ការភ្នាល់ ទៅនឹងតម្លៃទឹកប្រាក់ភ្នាល់សរុបចំនួន €110 ។
បន្ទាប់មកអ្នកដាក់ប្រាក់ភ្នាល់ €30 (€10 ចេញពីសមតុល្យរបស់អ្នកដែលមាន និង €20 ពីចំនួនទឹកប្រាក់នៃការភ្នាល់មុន) នៅហាងឆេង 1.5 ។
ផលប្រាក់សងមកវិញសក្តានុពលគឺ €45 ។
អ្នកក៏ដាក់ការភ្នាល់ចំនួន €50 (ពីសមតុល្យនៃការភ្នាល់មុនរបស់អ្នក) នៅហាងឆេង 2 ។ ផលប្រាក់សងមកវិញសក្តានុពលគឺ €100 ។

តោះពិចារណាលទ្ធផលសក្តានុពល

1. ការភ្នាល់ដែលធ្វើឡើងដោយប្រើការភ្នាល់មុនបានឈ្នះ។ ការទូទាត់ដែលរំពឹងទុកគឺ €45 និង €100។ ការភ្នាល់ធ្វើឡើងដោយប្រាក់ផ្ទាល់របស់អ្នកបានចាញ់។ ដូច្នេះការភ្នាល់ដែលធ្វើឡើងជាមួយការភ្នាល់មុន នឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ។ ទឹកប្រាក់ €10 របស់អ្នក ដែលបានបង្កើតជាផ្នែកមួយនៃប្រាក់ភ្នាល់ នៃការភ្នាល់មុនរបស់

អ្នក នឹងត្រូវបានបង្វិលជូនទៅគណនីរបស់អ្នកវិញ។
2. ការភ្នាល់ធ្វើឡើងដោយប្រាក់នៃការភ្នាល់មុនបានចាញ់។ ការភ្នាល់ធ្វើឡើងដោយ ប្រាក់ផ្ទាល់របស់អ្នក បានឈ្នះ។ ប្រាក់សងគឺ (150+300) = €450 ។ €50 និង €20 ត្រូវបានគេប្រើជាការភ្នាល់មុន (បូករួមនឹង €10 នៃប្រាក់របស់អ្នក)។ ចំនួនទឹកប្រាក់នៃការភ្នាល់មុននឹងត្រូវបានដកចេញពីប្រាក់សង (150+300)–50– 20 = €380 ។ ដូច្នេះ €380 នឹងត្រូវបានបញ្ចូលទៅក្នុងគណនីរបស់អ្នក។
3. ការភ្នាល់ធ្វើឡើងដោយប្រើការភ្នាល់មុនបានចាញ់។ ការភ្នាល់ធ្វើឡើងដោយប្រាក់ផ្ទាល់របស់អ្នកបានចាញ់។ ក្នុងករណីនេះ ការភ្នាល់ដែលត្រូវបានធ្វើឡើងដោយការភ្នាល់មុននឹងត្រូវទុកជាមោឃៈ។ ទឹកប្រាក់ €10 របស់អ្នក ដែលបានបង្កើតជាផ្នែកមួយនៃប្រាក់ភ្នាល់នៃការភ្នាល់ជាមុនរបស់អ្នក នឹងត្រូវចាញ់។

4.6. ការភ្នាល់ លេខកូដប្រូម៉ូសិន

1. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ផ្តល់ជូនបូណឹសភ្នាល់មួយគឺ "លេខកូដប្រូម៉ូសិន"។
2. លេខកូដប្រូម៉ូសិន ត្រូវបានផ្តល់ជូនអតិថិជនម្នាក់ៗ តាមការសម្រេចចិត្តដាច់ខាតរបស់ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់។
3. លេខកូដប្រូម៉ូសិន អាចត្រូវបានផ្ញើរជាសារអត្ថបទ ឬផ្ញើរតាមរយៈ "សាររបស់ខ្ញុំ" នៅក្នុងគណនីអនឡាញរបស់អតិថិជន។
4. លេខកូដប្រូម៉ូសិននីមួយៗមាន ខនិងលក្ខខណ្ឌក្នុងការប្រើប្រាស់របស់វាផ្ទាល់។ អ្នកអាចស្វែងរកលក្ខខណ្ឌនៃលេខកូដប្រូម៉ូសិននីមួយៗ នៅក្នុងផ្នែកប្រូម៉ូសិន ("ការត្រួតពិនិត្យលេខកូដប្រូម៉ូសិន")។
5. ការភ្នាល់ធ្វើឡើងដោយប្រើលេខកូដប្រូម៉ូសិន គឺមិនអាចសងប្រាក់មកវិញបានទេ។
6. ការភ្នាល់ធ្វើឡើងដោយប្រើលេខកូដប្រូម៉ូសិន គឺមិនត្រូវបានគេយកមកគិត សម្រាប់ប្រូម៉ូសិននានានៅពេលអនាគតទេ។
7. គណនីច្រើនបានបង្កើតឡើងដោយអ្នកប្រើប្រាស់ម្នាក់ មិនអាចចូលរួមក្នុងប្រូម៉ូសិនបានទេ។ បូណឹសអាចត្រូវបានផ្តល់ជូនតែម្តងគត់ សម្រាប់មនុស្សម្នាក់ គណនីមួយ អាសយដ្ឋានមួយ អាសយដ្ឋានអ៊ីមែលមួយ លេខកាតឥណពន្ធ/ឥណពន្ធមួយ ឬអាសយដ្ឋាន IP មួយ។
8. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សូមរក្សាសិទ្ធិក្នុងការដកហូតរាល់ការភ្នាល់ឥតគិតថ្លៃណាមួយ ដោយប្រើលេខកូដប្រូម៉ូសិន ប្រសិនបើនាយកដ្ឋានសន្តិសុខសង្ស័យថា ប្រូម៉ូសិនត្រូវបានប្រើប្រាស់ខុស ឬប្រសិនបើមានការភ្នាល់មិនប្រក្រតីណាមួយ គឺត្រូវបានរកឃើញ។
9. ការភ្នាល់ឥតគិតថ្លៃ ប្រហែលជាមិនត្រូវបានប្រើដោយផ្នែកឡើយ។

របៀបភ្នាល់ដោយប្រើលេខកូដប្រូម៉ូសិនសិន បើអ្នកទទួលបានលេខកូដតាមសារអត្ថបទ៖

– ដើម្បីពិនិត្យមើលលេខកូដប្រូម៉ូសិនរបស់អ្នក សូមចូលទៅកាន់ ប្រូម៉ូសិន – ប្រូម៉ូសិន និងចុចលើពាក្យ "ត្រួតពិនិត្យលេខកូដប្រូម៉ូសិន"។ វាយបញ្ចូលលេខកូដពីសារ។ ចុចលើ "មើលប្រវត្តិ" ដើម្បីរកមើលលេខកូដប្រូម៉ូសិនដែលមានទាំងអស់។
– ចូលទៅកាន់ផ្នែក កីឡា ឬផ្នែក ផ្សាយផ្ទាល់ ហើយជ្រើសរើសលទ្ធផលដែលត្រូវនឹងលក្ខខណ្ឌនៃលេខកូដប្រូ

ម៉ូសិន (ការភ្នាល់ទោល ឬការភ្នាល់បក)។
- ចុចលើលទ្ធផលដែលបានជ្រើសរើស ដើម្បីដាក់វាលើប៊ិងភ្នាល់របស់អ្នក។
- វាយបញ្ចូលលេខកូដប្រូម៉ូសិនចូលទៅក្នុងចន្លោះ "លេខកូដប្រូម៉ូសិន" នៅលើប៊ិងភ្នាល់។ សូមកុំវាយបញ្ចូលប្រាក់ភ្នាល់ឲ្យសោះ។
- ចុចលើ "ដាក់ការភ្នាល់"
- ប្រសិនបើការភ្នាល់របស់អ្នកឈ្នះ ប្រាក់ឈ្នះនឹងត្រូវបញ្ចូលទៅក្នុងគណនីរបស់អ្នក។

4.7. ពហុភ្នាល់

ពហុភ្នាល់ គឺជាសំណុំនៃនៃការភ្នាល់បកនិងការភ្នាល់ទោល។ ពហុភ្នាល់ អាចរាប់បញ្ចូលការភ្នាល់ ឡប់ប៊ី ឬក៏វាមិនមាន។

ពហុភ្នាល់ដែលមានឡប់ប៊ីមួយ អាចត្រូវបានពិពណ៌នាថា ជាការភ្នាល់បកដែលរួមមានការភ្នាល់ពីរ៖ គឺការភ្នាល់ឡប់ប៊ី និងការភ្នាល់តាមប្រព័ន្ធ

ដែលមានជម្រើសជាច្រើន។

ឡប់ប៊ី គឺជាលទ្ធផលមួយដែលការឈ្នះអាស្រ័យលើពហុភ្នាល់។ ឡប់ប៊ី អាចត្រូវបានដាក់ជាការភ្នាល់ទោល ឬជាការភ្នាល់បក។
ដើម្បីបង្កើតពហុភ្នាល់ ត្រូវមានជម្រើសយ៉ាងតិចណាស់ចំនួនបី នៅលើប៊ិងភ្នាល់ (ក្រៅពីឡប់ប៊ីណាមួយ)។
ប្រសិនបើឡប់ប៊ីចាញ់ ការភ្នាល់ទាំងមូលនឹងចាញ់។ ប្រសិនបើការភ្នាល់ជាប្រព័ន្ធចាញ់ ការភ្នាល់ទាំងមូលនឹងចាញ់។
ប្រសិនបើឡប់ប៊ីនិងជើងមួយ ឬច្រើននៃប្រព័ន្ធភ្នាល់ឈ្នះ នោះហាងឆេងនៃឡប់ប៊ីត្រូវគុណនឹងហាងឆេងនៃប្រព័ន្ធ (អាស្រ័យលើចំនួនជើងនៃប្រព័ន្ធដែលបានឈ្នះ) និងប្រាក់ភ្នាល់លើជើងមួយនៅក្នុងប្រព័ន្ធ។
ប្រសិនបើឡប់ប៊ីមិនត្រូវបានរាប់បញ្ចូលក្នុង ពហុភ្នាល់ នោះប៊ិងភ្នាល់នឹងត្រូវបានចាត់ទុកជាការភ្នាល់ប្រព័ន្ធ។
ពហុភ្នាល់ ដោយគ្មានឡប់ប៊ី និងដែលមានតែការភ្នាល់ទោលប៉ុណ្ណោះ ត្រូវបានចាត់ទុកជាការភ្នាល់ប្រព័ន្ធ។

ឧទាហរណ៍។ តោះពិចារណាការទូទាត់តាមពហុភ្នាល់ខាងក្រោម (ឡប់ប៊ីមួយ ការភ្នាល់ទោលចំនួនពីរ និងការភ្នាល់បកមួយ)

ឡប់ប៊ី – ហាងឆេង 1.8
ប្លុក 1 – ហាងឆេង 1.39
ប្លុក 2 – ហាងឆេង 1.78
ប្លុក 3 – ហាងឆេង 2.44
ប្រាក់ភ្នាល់ – €300

ប្រាក់ភ្នាល់លើជើងម្ខាង ក្នុងការភ្នាល់ប្រព័ន្ធមានចំនួន 300/3 = €100

ជម្រើសទី 1

ឡប់ប៊ីចាញ់។ ប៊ុងភ្នាល់ចាញ់។

ជម្រើសទី 2

ប្រព័ន្ធនៃការភ្នាល់ទោលចំនួន 2 និងការភ្នាល់បកចាញ់។ ប៊ុងភ្នាល់ចាញ់។

ជម្រើសទី 3

ឡប់ប៊ីឈ្នះ។

ជើងមួយនៃប្រព័ន្ធដែលមានការភ្នាល់ទោលចំនួន 2 នឹងឈ្នះ៖ ប្លុក 1 + ប្លុក 3 ។ ប្រាក់ភ្នាល់លើជើងម្ខាងក្នុងការភ្នាល់ប្រព័ន្ធមានចំនួន €100 ។ (1.39 x 2.44) x 1.8 = 6.1 x €100 = €610 ។

ជម្រើសទី 4

ឡប់ប៊ីឈ្នះ។

ជើងទាំងអស់នៅក្នុងប្រព័ន្ធឈ្នះ។ ប្រាក់ភ្នាល់លើជើងម្ខាងក្នុងការភ្នាល់ប្រព័ន្ធមានចំនួន €100 ។ (1.39 x 2.44 + 1.39 x 1.78 + 1.78 x 2.44) x 1.8 = 18.36 x €100 = €1,836 ។

4.8. ការភ្នាល់តាមលក្ខខណ្ឌ

ការភ្នាល់តាមលក្ខខណ្ឌ គឺជាបន្សំនៃការភ្នាល់ (ការភ្នាល់ទោលនិងការភ្នាល់បក) លើលទ្ធផលដែលមិនទាក់ទង ។ អ្នកភ្នាល់អាចកំណត់ តាមការសម្រេចចិត្តរបស់ខ្លួន នូវលំដាប់នៃលទ្ធផលដែលពាក់ព័ន្ធនឹងការភ្នាល់តាមលក្ខខណ្ឌ។ លទ្ធផលទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់ តាមលំដាប់ដែលបានបញ្ជាក់នៅក្នុងប៊ុងភ្នាល់។ អ្នកភ្នាល់អាចកំណត់ដោយខ្លួនឯងនូវទឹកប្រាក់ភ្នាល់ នៅលើលទ្ធផលនីមួយៗបានផងដែរ។ ប្រាក់ភ្នាល់លើលទ្ធផលជាបន្តបន្ទាប់នីមួយៗ មិនអាចលើសពីការត្រឡប់មកវិញពីលទ្ធផលមុនទេ។ អ្នកភ្នាល់ក៏អាចបញ្ជាក់តែប្រាក់ភ្នាល់ដំបូងបានដែរ។ នៅក្នុងករណីនេះ ប្រាក់ភ្នាល់លើលទ្ធផលបន្តនីមួយៗនៅក្នុងការភ្នាល់តាមលក្ខខណ្ឌ នឹងស្មើនឹងការត្រឡប់មកវិញអតិបរមា (100%) ពីការជ្រើសរើសមុន។ ប្រសិនបើជម្រើសដំបូងចាញ់ ការភ្នាល់តាមលក្ខខណ្ឌនឹងត្រូវចាញ់។ ការទូទាត់ការភ្នាល់តាមលក្ខខណ្ឌនឹងត្រូវបញ្ចប់ ប្រសិនបើជម្រើសណាមួយចាញ់ ហើយមិនមានប្រាក់នៅសល់ សម្រាប់ប្រាក់ភ្នាល់បន្តទៀត។

ឧទាហរណ៍។ ការភ្នាល់តាមលក្ខខណ្ឌមានបីប្លុក។

ប្លុក 1 – ហាងឆេង 1.15 ប្រាក់ភ្នាល់ €100 (ប្រាក់ភ្នាល់ដែលបានបង់ដោយអតិថិជន នៅពេលការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយក)។

ប្លុក 2 – ទ្វេដងនៅហាងឆេង 1.39 និង 1.13 រៀងៗខ្លួន។ ចំនួនទឹកប្រាក់ភ្នាល់ត្រូវបានកំណត់ជាចំនួនអតិបរមា។

ប្លុក 3 – ហាងឆេង 1.13 ប្រាក់ភ្នាល់ €100

ជម្រើសទី 1

ប្លុក 1 ចាញ់។ ការភ្នាល់ទាំងមូលចាញ់ ព្រោះមិនមានប្រាក់ភ្នាល់សម្រាប់ប្លុកបន្ត។

ជម្រើសទី 2

ប្លុក 1 ឈ្នះ។ ចំនួនទឹកប្រាក់សងវិញគឺ €115 ។

ប្លុក 2 (ទ្វេដង) ប្រាក់ភ្នាល់ត្រូវបានកំណត់ជាអតិបរមា (€115)។ ត្រង់នៃគឺឈ្នះ ដូច្នេះហើយផលត្រឡប់មកវិញគឺ (1,39 x 1.13) x 115 = 1.57 x 115 = €180.63 ។

ប្រាក់ភ្នាល់សម្រាប់ប្លុក 3 គឺត្រូវបានដកចេញពីប្រាក់សងវិញ។ ប្រាក់ភ្នាល់សម្រាប់ប្លុក 3 មានចំនួន €100 ។ 180.63 – 100 = €80.63 ។ សរុបចំនួន €80.63 ត្រូវបានបញ្ចូលទៅក្នុងគណនីការភ្នាល់តាមលក្ខខណ្ឌ។

ប្លុក 3 ចាញ់។

សមតុល្យក្នុងគណនីការភ្នាល់តាមលក្ខខណ្ឌមានចំនួន €80.63 ។ ប្រាក់សងវិញគឺ €80.63 ។

ជម្រើសទី 3

ប្លុក 1 ឈ្នះ។ ចំនួនទឹកប្រាក់សងវិញគឺ €115 ។

ប្លុក 2 (ទ្វេដង) ប្រាក់ភ្នាល់ត្រូវបានកំណត់ជាអតិបរមា (€115)។ ប្រាក់សងវិញគឺ (1.39 x 1.13) x 115 = 1.57 x 115 = €180.63 ។

ប្រាក់ភ្នាល់សម្រាប់ប្លុក 3 គឺត្រូវបានដកចេញពីប្រាក់សងវិញ។ ប្រាក់ភ្នាល់សម្រាប់ប្លុក 3 គឺ €100 ។ 180.63 – 100 = €80.63 ។ សរុបចំនួន

€80.63 ត្រូវបានបញ្ចូលទៅក្នុងគណនីការភ្នាល់តាមលក្ខខណ្ឌ។

ប្លុក 3 ឈ្នះ - 100 x 1.13 = €113

ចំនួនទឹកប្រាក់សងវិញគឺ 80.63 + 113 = €193.63

ជម្រើសទី 4

ប្លុក 1 ឈ្នះ។ ចំនួនទឹកប្រាក់សងវិញគឺ €115 ។

ប្លុក 2 (ទ្វេដង) ចាញ់។ ប្រាក់ភ្នាល់នៃប្លុក 2 ត្រូវបានកំណត់ជាអតិបរមា ដូច្នោះទឹកប្រាក់សរុបចំនួន €115 ត្រូវចាញ់។

ប្លុក 3 ឈ្នះ។ ប្រាក់ភ្នាល់គឺ €100 ។ នៅពេលប្លុក 2 ចាញ់ គឺមិនមានប្រាក់ភ្នាល់ទេ។

ប៊ិងភ្នាល់ចាញ់។

4.9. ការភ្នាល់បកបញ្ច្រាស់

ការភ្នាល់បកបញ្ច្រាស់ គឺផ្ទុយពីការភ្នាល់បក ដែលទាក់ទងនឹងការទូទាត់ការភ្នាល់ ដោយមានន័យថាការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើការភ្នាល់បកពាក់ព័ន្ធចាញ់។ ការភ្នាល់ត្រូវតែរួមបញ្ចូលជម្រើសពីរ ឬច្រើនលើព្រឹត្តិការណ៍ដែលមិនទាក់ទងគ្នា ហើយការភ្នាល់នឹងឈ្នះ បើយ៉ាងហោចណាស់ជម្រើសមួយនឹងត្រូវចាញ់។
ចំនួនហាងឆេងរួមផ្សំនៃការភ្នាល់បកបញ្ច្រាស់ ត្រូវបានគណនាផ្អែកលើការផ្ទុយនៃប្រូបាប៊ីលីតេឈ្នះនៃការភ្នាល់បកដែលមានជើងដូចគ្នា។

ឧទាហរណ៍។ ប៊ិងភ្នាល់រួមមានជម្រើស 3 ។

ជម្រើសទី 1 – ហាងឆេង 1.25

ជម្រើសទី 2 – ហាងឆេង 1.65
ជម្រើសទី 3 – ហាងឆេង 1.85

សម្រាប់ការភ្នាល់បកនេះ ហាងឆេងរួមគឺ 3.81 ។ ហាងឆេងឈ្នះនៃការភ្នាល់បកបញ្ជ្រាស់នីមួយៗ ដែលគណនាដោយសុសវែររបស់យើង គឺស្មើនឹង 1.17 ។ ប្រាក់ភ្នាល់នៃការភ្នាល់បកបញ្ជ្រាស់ អាចត្រូវបានទូទាត់ដូចខាងក្រោម៖

ជម្រើសទី 1
ប្រសិនបើយ៉ាងហោចណាស់ជម្រើសមួយមិនឈ្នះ (មិនត្រូវបានគេទស្សន៍ទាយត្រឹមត្រូវ) ហើយជម្រើសផ្សេងទៀតឈ្នះ ការសងវិញនឹងត្រូវបាន 100 x 1,17 = €117 ។
ជម្រើសទី 2
ប្រសិនបើមានការទូទាត់សងនៅហាងឆេង 1.00 លើជម្រើសទី 3 ហាងឆេងចុងក្រោយនៃការភ្នាល់បកគឺនឹងត្រូវបាន 2.06 ។ ដូច្នោះហើយ ហាងឆេងដែលឈ្នះ នៃការភ្នាល់បកបញ្ជ្រាស់នីមួយៗ នឹងកើនឡើងពី 1.17 ដល់ 1.58 ។ ប្រសិនបើជម្រើសទី 1 ឬជម្រើសទី 2 មិនឈ្នះ (មិនត្រូវបានគេទស្សន៍ទាយត្រឹមត្រូវ) ប្រាក់ភ្នាល់នៃការភ្នាល់បកបញ្ជ្រាស់នឹងឈ្នះ ហើយប្រាក់សងវិញគឺនឹងត្រូវបាន 100 x 1.58 = €158 ។
ជម្រើសទី 3
ប្រសិនបើមានការទូទាត់សងនៅហាងឆេង 1.00 លើជម្រើសទី 2 និងជម្រើសទី 3 ហាងឆេងចុងក្រោយនៃការភ្នាល់បកគឺនឹងត្រូវបាន 1.25 ។ ដូច្នោះហើយ ហាងឆេងដែលឈ្នះនៃការភ្នាល់បកបញ្ជ្រាស់នីមួយៗនឹងកើនឡើងពី 1.17 ដល់ 3.16 ។ ប្រសិនបើជម្រើសទី 1 មិនឈ្នះ (មិនត្រូវបានគេទស្សន៍ទាយត្រឹមត្រូវ) ការភ្នាល់បកបញ្ជ្រាស់នឹងឈ្នះ ហើយប្រាក់សងវិញនឹងត្រូវបាន 100 x 3.16 = €316 ។
ជម្រើសទី 4
ប្រសិនបើកជម្រើសណាមួយឈ្នះ (ត្រូវបានទស្សន៍ទាយត្រឹមត្រូវ) ហើយប្រសិនបើមានការទូទាត់សងនៅហាងឆេង 1.00 លើជម្រើសដែលនៅសល់ ប្រាក់ភ្នាល់នៃការភ្នាល់បកបញ្ជ្រាស់នឹងចាញ់។
ប្រសិនបើមានការទូទាត់សង សម្រាប់ជម្រើសទាំងបី នៅហាងឆេង 1.00 ប្រាក់ភ្នាល់នឹងត្រូវបង្វិលចូលទៅគណនីរបស់អតិថិជនវិញ។

4.10. សំណាង

ការភ្នាល់នាំសំណាង គឺជាបន្សំនៃការភ្នាល់ទោល និងការភ្នាល់បកដែលមាននិងជាប់ទាក់ទងទាំងអស់ សម្រាប់ចំនួនជម្រើសជាក់លាក់មួយ។ ចំនួនជម្រើសអប្បបរមាគឺ 2 ហើយចំនួនជម្រើសអតិបរមាគឺ 8 ។
ដើម្បីទទួលបានការទូទាត់ យ៉ាងហោចណាស់ត្រូវមានជម្រើសនៃការទស្សន៍ទាយមួយដែលត្រឹមត្រូវ។

ឧទាហរណ៍។ ប៊ុងភ្នាល់រួមមានជម្រើស 4 ។
ជម្រើសទី 1 – ហាងឆេង 2
ជម្រើសទី 2 – ហាងឆេង 3.5

ជម្រើសទី 3 – ហាងឆេង 4

ជម្រើសទី 4 – ហាងឆេង 1.5

ប្រាក់ភ្នាល់គឺ €150 ។

ការភ្នាល់នាំសំណាង នឹងរួមបញ្ចូលការភ្នាល់ដូចខាងក្រោម៖

ការភ្នាល់ទោលចំនួន 4

ការភ្នាល់ទ្វេដងឆ្លាស់ចំនួន 6

ការភ្នាល់បីដងឆ្លាស់ចំនួន 4

ការភ្នាល់បកប្ងនដងចំនួន 1

អ្នកមានការភ្នាល់សរុបចំនួន 15 ។ ប្រាក់ភ្នាល់នឹងត្រូវបានគណនាដូចតទៅ៖ €150/ការភ្នាល់ 15 = €10 ក្នុងមួយការភ្នាល់។

ការភ្នាល់មួយៗមានចំនួន €10 ទោលចំនួន 4 ដែលនី

ជម្រើស	ជម្រើស	ប្រាក់សងវិញ
ព្រឹត្តិការណ៍ 1	2.00	20
ព្រឹត្តិការណ៍ 2	3.50	35
ព្រឹត្តិការណ៍ 3	4.00	40
ព្រឹត្តិការណ៍ 4	1.50	15

ការភ្នាល់ទ្វេដងឆ្លាស់ចំនួន 6 ដែលនីមួយៗមានចំនួន €10

ជម្រើស	ជម្រើស	ប្រាក់សងវិញ
ព្រឹត្តិការណ៍ 1 + ព្រឹត្តិការណ៍ 2	2.00 x 3.50	70
ព្រឹត្តិការណ៍ 1 + ព្រឹត្តិការណ៍ 3	2.00 x 4.00	80
ព្រឹត្តិការណ៍ 1+ ព្រឹត្តិការណ៍ 4	2.00 x 1.50	30
ព្រឹត្តិការណ៍ 2 + ព្រឹត្តិការណ៍ 3	3.50 x 4.00	140
ព្រឹត្តិការណ៍ 2 + ព្រឹត្តិការណ៍ 4	3.50 x 1.50	52.5
ព្រឹត្តិការណ៍ 3+ ព្រឹត្តិការណ៍ 4	4.00 x 1.50	60

ការភ្នាល់បីដងឆ្លាស់ចំនួន 4 ដែលនីមួយៗមានចំនួន €10

ជម្រើស	ជម្រើស	ប្រាក់សងវិញ
ព្រឹត្តិការណ៍ 1 + ព្រឹត្តិការណ៍ 2 + ព្រឹត្តិការណ៍ 3	2.00 x 3.50 x 4.00	280
ព្រឹត្តិការណ៍ 1 + ព្រឹត្តិការណ៍ 2 + ព្រឹត្តិការណ៍ 4	2.00 x 3.50 x 1.50	105
ព្រឹត្តិការណ៍ 1 + ព្រឹត្តិការណ៍ 3 + ព្រឹត្តិការណ៍ 4	2.00 x 4.00 x 1.50	120
ព្រឹត្តិការណ៍ 2+ ព្រឹត្តិការណ៍ 3 + ព្រឹត្តិការណ៍ 4	3.50 x 4.00 x 1.50	210

ការភ្នាល់បកបួនដងចំនួន 1 ដែលមានចំនួន €10

ជម្រើស	ជម្រើស	ប្រាក់សងវិញ
ព្រឹត្តិការណ៍ 1 + ព្រឹត្តិការណ៍ 2 + ព្រឹត្តិការណ៍ 3 + ព្រឹត្តិការណ៍ 4	2.00 x 3.50 x 4.00 x 1.50	420

ប្រសិនបើការភ្នាល់ទោលឈ្នះទាំងអស់ ជម្រើសផ្សេងទៀតទាំងអស់នៅលើប៊ិងភ្នាល់នឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាបានឈ្នះ។ ប្រាក់សងមកវិញទាំងអស់នឹងបន្តែមរហូតដល់ €1,677.50 ។

ប្រសិនបើមានតែជម្រើសមួយឈ្នះ ជាឧទាហរណ៍ចំពោះជម្រើស 4 ប្រាក់សងវិញគឺនឹងត្រូវបាន 1.5 x €10 = €15 ។ ជម្រើសដែលនៅសល់ទាំង 14 នឹងត្រូវចាញ់។

4.11. ប៉ាតង់

ប៉ាតង់ពាក់ព័ន្ធនឹងការភ្នាល់បកដែលអាចកើតមានទាំងអស់ ដោយបានមកពីសំណុំនៃជម្រើសមួយចំនួន។ ចំនួនជម្រើសអប្បបរមាគឺ 3 ហើយចំនួនជម្រើសអតិបរមាគឺ 8។
ដើម្បីឈ្នះ យ៉ាងហោចណាស់ការភ្នាល់បកមួយ ចាំបាច់ត្រូវទស្សន៍ទាយឱ្យបានត្រឹមត្រូវ (នេះមានន័យថាជម្រើសអប្បបរមាចំនួនពីរគួរតែត្រូវបាន ទស្សន៍ទាយឱ្យបានត្រឹមត្រូវ)។

ឧទាហរណ៍។ មានជម្រើសចំនួន 4 នៅលើប៊ិងភ្នាល់។
ជម្រើសទី 1 – ហាងឆេង 2
ជម្រើសទី 2 – ហាងឆេង 3.5
ជម្រើសទី 3 – ហាងឆេង 4
ជម្រើសទី 4 – ហាងឆេង 1.5
ប្រាក់ភ្នាល់គឺ €110 ។

ប៉ាតង់នឹងរួមបញ្ចូលការភ្នាល់ដូចខាងក្រោម៖
ការភ្នាល់ទ្វេដងឆ្លាស់ចំនួន 6
ការភ្នាល់បីដងឆ្លាស់ចំនួន 4
ការភ្នាល់បកបួនដងចំនួន 1 ។

មានបន្សំចំនួន 11 ។ ប្រាក់ភ្នាល់ត្រូវបានគណនាដូចខាងក្រោម៖ €110/11 បន្សំ = €10 ក្នុងមួយបន្សំ។

ការភ្នាល់ទ្វេដងឆ្លាស់ចំនួន 6 ដែលនីមួយៗមានចំនួន €10

ជម្រើស	**ហាងឆេង**	**ប្រាក់សងវិញ**
ព្រឹត្តិការណ៍ 1 + ព្រឹត្តិការណ៍ 2	2.00 x 3.50	70

ព្រឹត្តិការណ៍ 1 + ព្រឹត្តិការណ៍ 3	2.00 x 4.00	80
ព្រឹត្តិការណ៍ 1 + ព្រឹត្តិការណ៍ 4	2.00 x 1.50	30
ព្រឹត្តិការណ៍ 2 + ព្រឹត្តិការណ៍ 3	3.50 x 4.00	140
ព្រឹត្តិការណ៍ 2 + ព្រឹត្តិការណ៍ 4	3.50 x 1.50	52.5
ព្រឹត្តិការណ៍ 3 + ព្រឹត្តិការណ៍ 4	4.00 x 1.50	60

ការភ្នាល់បីដងចំនួន 4 ដែលនីមួយៗមានចំនួន €10

ជម្រើស	ហាងឆេង	ប្រាក់សងវិញ
ព្រឹត្តិការណ៍ 1 + ព្រឹត្តិការណ៍ 2 + ព្រឹត្តិការណ៍ 3	2.00 x 3.50 x 4.00	280
ព្រឹត្តិការណ៍ 1 + ព្រឹត្តិការណ៍ 2 + ព្រឹត្តិការណ៍ 4	2.00 x 3.50 x 1.50	105
ព្រឹត្តិការណ៍ 1 + ព្រឹត្តិការណ៍ 3 + ព្រឹត្តិការណ៍ 4	2.00 x 4.00 x 1.50	120
ព្រឹត្តិការណ៍ 2 + ព្រឹត្តិការណ៍ 3 + ព្រឹត្តិការណ៍ 4	3.50 x 4.00 x 1.50	210

ការភ្នាល់បកបួនដងចំនួន 1 ដែលមានចំនួន €10

ជម្រើស	ហាងឆេង	ប្រាក់សងវិញ
ព្រឹត្តិការណ៍ 1 + ព្រឹត្តិការណ៍ 2 + ព្រឹត្តិការណ៍ 3 + ព្រឹត្តិការណ៍ 4	2.00 x 3.50 x 4.00 x 1.50	420

ប្រសិនបើការភ្នាល់ទោលឈ្នះទាំងអស់ នោះជម្រើសទាំងអស់នៅក្នុងប៊ីងភ្នាល់នេះនឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាបានឈ្នះ។ ប្រាក់សងមកវិញទាំងអស់នឹងបន្ថែមរហូតដល់ €1,567.50 ។
ប្រសិនបើជម្រើសមួយក្នុងចំណោមជម្រើសទាំងបួន ត្រូវបានលេងដូចដែលបានទស្សន៍ទាយទុក នោះជម្រើសទាំងអស់នៅក្នុងប៊ីងភ្នាល់នេះ នឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាបានចាញ់។

5. ការដកខ្លួនចេញ

1. 1xcambodia.com ផ្តល់ជូនមុខងារ "ដកខ្លួនចេញ" ដែលអនុញ្ញាតឱ្យអ្នកបិទគណនីរបស់អ្នករហូតដល់ 5 ឆ្នាំ។ គណនីរបស់អ្នកនឹងត្រូវបានប្តូរចោល បន្ទាប់ពីសំណើសុំ "ដកខ្លួនចេញ" របស់អ្នក ត្រូវបានផ្ទៀងផ្ទាត់ពេញលេញ។ ប្រសិនបើអ្នកបើកដំណើរការមុខងារនេះ អ្នកនឹងមិនអាចដាក់ភ្នាល់នៅ 1xcambodia.com បានទៀតទេ។
2. ប្រសិនបើអ្នកចង់ដាក់កំណត់ប្រភេទនៃដែនកំណត់ណាមួយលើសកម្មភាពអនឡាញរបស់អ្នក ដូច្នេះ សូមទាក់ទងមកយើងខ្ញុំតាមរយៈ block@1xcambodia.com។
3. នៅពេលដែលកដែនកំណត់ណាមួយត្រូវបានអនុវត្តចំពោះគណនីរបស់អ្នក ដែនកំណត់នោះនឹងបន្តអនុវត្តរហូតដល់រយៈពេលដែលបានកំណត់នោះបានកន្លងផុត។នៅពេលដែលរយៈពេលដែនកំណត់បានបញ្ចប់ អ្នកអាចនឹងបន្តប្រើប្រាស់សេវាកម្មនៅលើគេហទំព័ររបស់យើងបាន។
4. ក្នុងអំឡុងពេលដកខ្លួនចេញ ឬរយៈពេលសម្រាកមួយរយៈនេះ អ្នកមិនត្រូវប៉ុនប៉ងបើកគណនីថ្មីឡើយ ហើយអ្នកត្រូវតែទទួលស្គាល់ថា ក្រុមហ៊ុននឹងមិនមានទំនួលខុសត្រូវហិរញ្ញវត្ថុ ហើយក៏មិនត្រូវទទួលខុសត្រូវអ្វីដែរ ប្រសិនបើអ្នកបន្តដាក់ភ្នាល់ ឬប្រើប្រាស់គណនីថ្មីមួយជាមួយសេវាកម្មនេះក្រោមឈ្មោះ ឬអាសយដ្ឋានមួយផ្សេងទៀត។ ក្នុងករណីពិសេស គណនីរបស់អតិថិជន អាចនឹងត្រូវបានបើកឡើងវិញ មុនរយៈពេលនៃការដកខ្លួនចេញនេះ ផុតសុពលភាព។

6. ការដោះស្រាយវិវាទ

1. យោងទៅតាមប្រការនេះ ប្រសិនបើអតិថិជនមិនយល់ស្របជាមួយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់លើបញ្ហាណាមួយ ពាក់ព័ន្ធនឹងការគោរព និងការអនុវត្តតាមការរៀបចំការភ្នាល់រវាងអតិថិជន និងក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ រួមទាំងការទូទាត់សង លទ្ធផល ហាងឆេង និងលក្ខខណ្ឌជាសារវន្តផ្សេងទៀតនៃការរៀបចំនោះ ក៏ដូចជាការប្រកាសថា ការរៀបចំនោះមិនទាន់បានបញ្ចប់ ឬចាត់ទុកជាមោឃៈ អតិថិជនយល់ស្របថា វិវាទណាមួយនឹងត្រូវដោះស្រាយដោយការដាក់ពាក្យបណ្តឹងទៅកាន់ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់។
2. ក្រោមនីតិវិធីមុនការជំនុំជម្រះ ប្រសិនបើអតិថិជនជឿជាក់ថា សិទ្ធិរបស់ខ្លួនត្រូវបានគេរំលោភបំពាន ដូច្នេះ ពួកគេត្រូវផ្ញើពាក្យបណ្តឹងជាលាយលក្ខណ៍អក្សរទៅកាន់ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់តាមរយៈអ៊ីមែល។
3. ពាក្យបណ្តឹងនឹងត្រូវផ្តល់ជូនក្នុងរយៈពេលដប់ 10 (ដប់) ថ្ងៃ គិតចាប់ពីថ្ងៃដែលអតិថិជនបានដឹង ឬគួរតែបានដឹងអំពីការរំលោភសិទ្ធិរបស់ពួកគេ។ ត្រូវភ្ជាប់មកជាមួយនូវឯកសារជំនួយ និងឯកសារបញ្ជាក់ពីពាក្យបណ្តឹងនោះ។ ក្នុងករណីដែលគ្មានមូលដ្ឋានពុំគ្រប់គ្រាន់សម្រាប់ពាក្យបណ្តឹង ពាក្យបណ្តឹងតវ៉ានឹងត្រូវប្រគល់ត្រឡប់ទៅវិញអតិថិជនដោយពុំមានការត្រួតពិនិត្យឡើយ។ អាចធ្វើការទាមទារឱ្យគណនាការភ្នាល់សម្រាប់ហ្គេម Cyber-Live ក្នុងរយៈពេលរហូតដល់ 72 ម៉ោង គិតចាប់ពីពេលដែលហ្គេមបានបញ្ចប់។
4. ក្រុមផ្តល់ជំនួយគាំទ្រអតិថិជន ប្តេជ្ញាផ្តល់ជូនអតិថិជននូវការឆ្លើយតបពេញលេញ និងលម្អិតទាក់ទងនឹងពាក្យបណ្តឹងនោះ ក្នុងរយៈពេលសាមសិប (30) ថ្ងៃ គិតចាប់ពីថ្ងៃដាក់ពាក្យបណ្តឹង។ លើសពីនេះទៅទៀត ប្រសិនបើដំណោះស្រាយស្ថិតនៅលើអតិថិជនដែលត្រូវផ្តល់ព័ត៌មានបន្ថែម នោះរយៈពេលសាមសិប (30) ថ្ងៃនេះ នឹងត្រូវពន្យាររហូតដល់ពេលដែលព័ត៌មានចាំបាច់ទាំងអស់ត្រូវបានប្រគល់ជូន។
5. អ្នកភ្នាល់ក៏មានសិទ្ធិផងដែរ ក្នុងការដាក់ប្តឹងតាមរយៈទម្រង់បែបបទពិសេស នៅលើគេហទំព័រ 1xcambodia.com។
6. នៅក្នុងករណីមានភាពចម្រូងចម្រាស ដែលមានការចុះផ្សាយលទ្ធផលខុសគ្នានៃព្រឹត្តិការណ៍តែមួយដោយប្រភពផ្សេងៗគ្នា ហើយមាន កំហុសជាក់ស្តែង ដូច្នេះ ការសម្រេចចិត្តចុងក្រោយអំពីការកំណត់លទ្ធផលនៃការទូទាត់ការភ្នាល់ នឹងត្រូវធ្វើឡើងដោយក្រុមហ៊ុន។ នៅក្នុងករណីមានភាពចម្រូងចម្រាសដែលមិនធ្លាប់មានពីមុនមក ការសម្រេចចិត្តចុងក្រោយនឹងត្រូវធ្វើឡើងដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់។
7. អតិថិជនគួរទាក់ទងតែទៅផ្នែកល្បែងស៊ីសងអេឡិចត្រូនិករបស់ប្រទេសគួរាសៅ (Curaçao eGaming) ប៉ុណ្ណោះ (ម្ចាស់អាជ្ញាប័ណ្ណធំ) ប្រសិនបើពួកគេជឿថា ក្រុមហ៊ុនបានបំពានអាជ្ញាប័ណ្ណនេះ។ រាល់ជម្លោះទាំងអស់ជាមួយក្រុមហ៊ុនទាក់ទងនឹងការទូទាត់ប្រាក់ គណនីដែលត្រូវបានប្តូក ពន្យារពេល មុខងារមិនដំណើរការ ។ល។ និង ។ល។ គួរតែដាក់ប្តឹងដោយផ្ទាល់ជាមួយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់។

7. គណនី ការទូទាត់សង បូណាស

7.1. គណនី

1. អតិថិជនដែលបានចុះឈ្មោះម្នាក់ៗ អាចមានគណនីត្រឹមតែមួយប៉ុណ្ណោះ។ អតិថិជនត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យចុះឈ្មោះបង្កើតគណនីបានតែមួយគត់ ក្នុងមួយគ្រួសារ អាសយដ្ឋានមួយ អាសយដ្ឋានអ៊ីមែលមួយ អាសយដ្ឋាន IP មួយ ប័ណ្ណឥណទាន/ប័ណ្ណឥណពន្ធមួយ កាបូបអេឡិចត្រូនិចមួយ ឬវិធីសាស្ត្រទូទាត់តាមប្រព័ន្ធអេឡិចត្រូនិចមួយ។ បើមិនដូច្នេះទេ បុគ្គលដែលមានពាក់ព័ន្ធជាមួយអតិថិជន នឹងមិនត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យចុះឈ្មោះនៅលើគេហទំព័រនេះទេ។
2. គ្មានអតិថិជនដែលបានចុះឈ្មោះរួចណាម្នាក់ ដែលត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យចុះឈ្មោះជាអតិថិជនថ្មីឡើយ (ក្រោមឈ្មោះថ្មី ជាមួយអាសយដ្ឋានអ៊ីមែលថ្មី ។ល។)។
3. ក្នុងករណីមាន
    - ការចុះឈ្មោះស្ទួន (រួមទាំងការចុះឈ្មោះក្រោមឈ្មោះថ្មី) ការប្រគល់ឯកសាររបស់មនុស្សម្នាក់ផ្សេងទៀត ឬឯកសារគ្មានសុពលភាព ឬឯកសារក្លែងក្លាយ (រួមទាំងឯកសារដែលត្រូវបានកែដោយប្រើសុសវែរ ឬកម្មវិធីកែក្រាហ្វិចគ្រប់ប្រភេទ)។
    - ការរំលោភបំពានជាច្រើនដងលើខនិងលក្ខខណ្ឌរបស់ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់
    - ការសង្ស័យអំពីអត្តសញ្ញាណរបស់អតិថិជន ឬព័ត៌មានដែលពួកគេបានផ្តល់ឱ្យ (ឧទាហរណ៍ អាសយដ្ឋាន ព័ត៌មានលម្អិតរបស់ប័ណ្ណឥណទាន/ឥណពន្ធដែលបានកែ ទិន្នន័យផ្សេងទៀត)
    - ការក្លែងបន្លំក្នុងប្រភេទណាមួយ ដែលបានធ្វើឡើងដោយអ្នក ឬដោយមនុស្សម្នាក់ផ្សេងទៀតដែលធ្វើសកម្មភាពដើម្បីផលប្រយោជន៍របស់អ្នក ឬនៅក្នុងការឃុបឃិតជាមួយអ្នក រួមមានជាអាទិ៍៖
        - ក) ការសងប្រាក់វិញ ឬការបន្លំប្រាក់
        - ខ) ការប្រើប្រាស់ប័ណ្ណធនាគារដែលត្រូវបានគេលួច ឬមិនបានបញ្ជាក់ធ្វើជាប្រភពប្រាក់
        - គ) សកម្មភាពណាមួយដែលអ្នកបានអនុវត្ត ឬប៉ុនប៉ងអនុវត្ត ដែលអាចចាត់ទុកថាជាហេតុផលខុសច្បាប់នៅក្នុងយុត្តាធិការដែលពាក់ព័ន្ធ ដែលត្រូវបានប្រព្រឹត្តដោយចេតនា ឬមានចេតនាបោកបញ្ឆោត និង/ឬ ចៀសវាងការដាក់កំហិតនានាដែលមានចែងក្នុងច្បាប់ ដោយមិនគិតថាតើសកម្មភាព ឬការប៉ុនប៉ងនោះ ទីបំផុតទៅបណ្តាលឱ្យបាត់បង់ ឬខូចគណនីរបស់អ្នកឬអត់នោះទេ
    - នៅពេលដែលអតិថិជនដាក់ភ្នាល់ ពួកគេមានព័ត៌មានពាក់ព័ន្ធនឹងលទ្ធផលនៃព្រឹត្តិការណ៍នោះ
    - អតិថិជនអាចមានឥទ្ធិពលលើលទ្ធផលនៃព្រឹត្តិការណ៍មួយ ដោយសារតែការចូលរួមដោយផ្ទាល់របស់ពួកគេនៅក្នុងការប្រកួត (កីឡាករ គ្រូបង្វឹក អាជ្ញាកណ្តាល ។ល។) ឬដោយសារតែពួកគេបានធ្វើសកម្មភាពក្នុងនាមជាអ្នកចូលរួម
    - ការភ្នាល់ត្រូវបានដាក់ដោយក្រុមអ្នកភ្នាល់ ដែលដើរតួរួមគ្នា (ជាបណ្តាញមួយ) ដើម្បីធ្វើឱ្យលើសពី

ដែនកំណត់ ដែលក្រុមហ៊ុនភ្នាល់បានកំណត់ ក៏ដូចជាឃុបឃិតជាមួយអ្នកដទៃ ដើម្បីទទួលបានអត្ថប្រយោជន៍អយុត្តិធម៌ តាមរយៈគ្រោងការបូណឹស ឬប្រូម៉ូសិនដទៃផ្សេងទៀតណាមួយដែលផ្តល់ដោយភាគីខាងយើង។

- អ្នកភ្នាល់ត្រូវបានគេសង្ស័យថាបានប្រើសុសវែរ ឬហាដវែរពិសេស ដែលជួយសម្រួលដល់ការភ្នាល់ដោយស្វ័យប្រវត្តិ រួមមានជាអាទិ៍ ការប្រើប្រាស់ភាពមិនទៀងទាត់ កំហុស ឬបញ្ហានៅក្នុងសុសវែររបស់យើង ទាក់ទងនឹងសេវាកម្មដែលយើងផ្តល់ជូន (រួមទាំងការភ្នាល់); ការប្រើឧបករណ៍ និងកម្មវិធីបញ្ឆោត ឬប្រព័ន្ធវិភាគ រួមមានជាអាទិ៍ សុសវែរដែលអនុញ្ញាតឱ្យអតិថិជនដាក់ភ្នាល់ដោយគ្មានការអន្តរាគមន៍ពីមនុស្ស (ឧទាហរណ៍ មនុស្សយន្ត) ។ល។
- ប្រសិនបើមធ្យោបាយអយុត្តិធម៌គ្រប់ប្រភេទ ត្រូវបានប្រើដើម្បីទទួលបានព័ត៌មាន ឬគេចវេះពីការដាក់កំហិតដែលធ្វើឡើងដោយក្រុមហ៊ុន។

តាមការសម្រេចចិត្តរបស់ខ្លួន គណៈគ្រប់គ្រងរបស់ក្រុមហ៊ុនមានសិទ្ធិស្នើសុំឯកសារណាមួយពីអ្នកភ្នាល់ដើម្បីបញ្ជាក់អត្តសញ្ញាណរបស់ពួកគេ ឬទិន្នន័យផ្សេងទៀតដែលពួកគេបានផ្តល់ឱ្យ (ឧទាហរណ៍ ព័ត៌មានលម្អិត លិខិតឆ្លងដែន អាសយដ្ឋានស្នាក់នៅ) ក៏ដូចជាលុបចោលការទូទាត់ប្រាក់ណាមួយ រហូតដល់ព័ត៌មានលម្អិតទាំងអស់នោះ ត្រូវបានផ្ទៀងផ្ទាត់រួច។

គណៈគ្រប់គ្រងរបស់ក្រុមហ៊ុន រក្សាសិទ្ធិក្នុងការធ្វើសន្ទនាតាមវីដេអូ ដែលជាផ្នែកមួយនៃដំណើរការបញ្ជាក់អត្តសញ្ញាណ (ឬដោយការស្នើសុំវីដេអូនៃឯកសារ) និង/ឬស្នើសុំឱ្យគេផ្ញើឯកសារតាមប្រៃសណីយ៍។ ការផ្ទៀងផ្ទាត់អាចចំណាយពេលរហូតដល់ 72 ម៉ោង ចាប់ពីការទទួលបាននូវឯកសារ។ លទ្ធផលនៃការសន្ទនាតាមវីដេអូ អាចត្រូវបានផ្តល់ជូនទៅអតិថិជនក្នុងរយៈពេល 5 ថ្ងៃធ្វើការ បន្ទាប់ពីបានធ្វើការសន្ទនាតាមវីដេអូរួច។ ការផ្ទៀងផ្ទាត់ឯកសារវីដេអូ អាចចំណាយពេលរហូតដល់ 14 ថ្ងៃធ្វើការ។

4. ប្រសិនបើអតិថិជនបដិសេធមិនព្រមអនុវត្តការផ្ទៀងផ្ទាត់ ក្រុមហ៊ុនរក្សាសិទ្ធិ ក្នុងការលុបចោលការភ្នាល់របស់ពួកគេ (រួមទាំងការភ្នាល់ដែលបានដាក់ពីគណនីស្នូនផងដែរ)។ លើសពីនេះទៀត គណៈគ្រប់គ្រងរក្សាសិទ្ធិក្នុងការចាត់វិធានការសមហេតុផលណាមួយ រួមមានជាអាទិ៍ ការបប្លុកគណនី និងការបង្កកទឹកប្រាក់ដែលមានរហូតដល់មានម្ចាស់គណនី ហើយវិធីសាស្ត្រនៃការដាក់ប្រាក់របស់ពួកគេ ត្រូវបានបញ្ជាក់។
5. នៅពេលបញ្ចប់ការស៊ើបអង្កេត ក្រុមហ៊ុនអាចធ្វើការសម្រេចចិត្តណាមួយ ដែលខ្លួនចាត់ទុកថាត្រឹមត្រូវ និងសមហេតុផល រួមមាន៖

- ប្លុក(បិទ) គណនី (រួមទាំងគណនីស្នូនណាមួយផង) ដែលអាចរួមបញ្ចូលនូវ៖
  - រាល់បូណឹសទាំងអស់ ការភ្នាល់ដោយឥតគិតថ្លៃ និងការឈ្នះដែលទទួលបានពីបូណឹសនិងការភ្នាល់ដោយឥតគិតថ្លៃទាំងនោះ នៅពេលប្រើគណនីស្នូននេះ នឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោយៈ ហើយអតិថិជនជាអ្នកចាញ់
  - តាមការសម្រេចចិត្តផ្តាច់មុខរបស់យើង ដើម្បីធ្វើការលុបចោលរាល់ប្រាក់ឈ្នះទាំងអស់ និងទាមទរសមតុល្យនៃគណនីរបស់អ្នកត្រឡប់មកវិញ នៅពេលចាប់ផ្តើមការស៊ើបអង្កេត (ដករាល់ប្រាក់ឈ្នះដែលបានលុបចោល) ដែលបានធ្វើឡើងពីគណនីចម្បង និងគណនីស្នូន

របស់អ្នក។ យើងក៏មានសិទ្ធិក្នុងការដកយកប្រាក់ក្នុងចំនួនណាមួយមកវិញដែលជំពាក់យើងទាក់ទងនឹងគណនីស្នួននេះ ដោយផ្ទាល់ពីគណនីណាមួយរបស់អ្នក (រួមទាំងគណនីស្នួនផ្សេងទៀតផងដែរ)។

- តាមការសម្រេចចិត្តផ្តាច់មុខរបស់យើង (ក្នុងករណីពិសេស) ដើម្បីអនុញ្ញាតឱ្យបន្តការប្រើប្រាស់គណនីចម្បង និងដើម្បីទទួលស្គាល់ថាគណនីនោះមានសុពលភាព ចំណែកឯការភ្នាល់ទាំងអស់ដែលបានដាក់ដោយអ្នកពីគណនីស្នួននឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោយៈ ឬដើម្បីប្តូរនិង/ឬលុបចោលគណនីស្នួន តាមការសម្រេចចិត្តរបស់ក្រុមហ៊ុន (ការសម្រេចចិត្តនឹងត្រូវធ្វើឡើងសម្រាប់ករណីជាក់លាក់នីមួយៗដាច់ដោយឡែកពីគ្នា យោងទៅតាមទំហំនៃការរំលោភបំពាន)។

6. អតិថិជននឹងត្រូវទទួលខុសត្រូវលើការរក្សាការសម្ងាត់ពាក្យសម្ងាត់និងលេខគណនីរបសពួកគេ នៅពេលចុះឈ្មោះ។ រាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់ ដែលបានចុះឈ្មោះជាមួយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ នឹងត្រូវមានសុពលភាព។ ការលុបចោលការភ្នាល់ នឹងត្រូវអនុវត្តតាមច្បាប់ទាំងនេះ។ ប្រសិនបើព័ត៌មានលម្អិតឡុកអ៊ីនរបស់អតិថិជនធ្លាក់ក្រោមការគ្រប់គ្រងរបស់ភាគីទីបី ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ត្រូវតែទទួលបានការជូនដំណឹងអំពីបញ្ហានេះ ហើយអតិថិជនត្រូវតែផ្លាស់ប្តូរឈ្មោះអ្នកប្រើប្រាស់និងពាក្យសម្ងាត់របស់ពួកគេ ព្រមទាំងប្តូរពាក្យសម្ងាត់អ៊ីម៉ែលរបស់ពួកគេឱ្យរឹងមាំជាងមុន។ អ្នកមិនត្រូវបង្ហាញលេខកូដដកប្រាក់ ឬលេខកូដណាមួយសម្រាប់ការផ្លាស់ប្តូរលេខទូរសព្ទរបស់អ្នក ទៅឱ្យភាគីទីបីណាមួយឡើយ។
7. ម្ចាស់គណនីបញ្ជាក់ថា សកម្មភាពណាមួយនៅលើគណនី គឺខ្លួនពួកគេជាអ្នកធ្វើដោយផ្ទាល់។ ប្រសិនបើគណនីនោះត្រូវបានគ្រប់គ្រងដោយភាគីទីបី នោះម្ចាស់គណនីត្រូវទទួលខុសត្រូវទាំងស្រុងសម្រាប់ការចូលប្រើគណនីនោះ។
8. ប្រសិនបើគណនីមិនដំណើរការរយៈពេល ៣ ខែ ក្រុមហ៊ុនរក្សាសិទ្ធិក្នុងការបប្តូកគណនីនោះ។ ដើម្បីបើកគណនីដែលបានប្តូកចោលឡើងវិញ សូមទាក់ទងទៅកាន់ក្រុមការងារផ្នែកសន្តិសុខរបស់យើង តាមរយៈ security-en@11xcambodia.com ។
9. ប្រសិនបើគណនីរបស់អ្នកប្រើប្រាស់ត្រូវបានប្តូកដោយហេតុផលណាមួយ ការចូលទៅប្រើគេហទំព័រទាំងអស់ដែលទាក់ទងនឹងម្ចាស់អាជ្ញាប័ណ្ណ ACOM LATIN AMERICA N.V. នឹងត្រូវបានរឹតបន្តឹង។ នេះមានន័យថា អ្នកប្រើប្រាស់នឹងមិនអាចឡុកអ៊ីនទៅគេហទំព័រនោះ ឬចូលទៅប្រើសេវាកម្ម ឬមុខងារណាមួយដែលផ្តល់ដោយគេហទំព័រនោះបានទេ រហូតទល់តែគណនីរបស់ពួកគេមិនត្រូវបានដោះការប្តូកចេញវិញ។

   គោលការណ៍នេះត្រូវបានដាក់ឱ្យអនុវត្ត ដើម្បីធានាសុវត្ថិភាព និងសុចរិតភាពនៃគេហទំព័រដែលពាក់ព័ន្ធជាមួយ ACOM LATIN AMERICA N.V. និងដើម្បីការពារផលប្រយោជន៍របស់ម្ចាស់អាជ្ញាប័ណ្ណ និងអ្នកប្រើប្រាស់របស់ពួកគេ។ ការដែលអ្នកប្រើប្រាស់គោរពតាមខនិងលក្ខខណ្ឌនៃការប្រើប្រាស់សម្រាប់គេហទំព័រទាំងនេះ ដើម្បីជៀសវាងការប្តូកគណនីរបស់ពួកគេ គឺពិតជាមានសារៈសំខាន់ណាស់។

7.2. ប្រាក់ដាក់ និងប្រាក់ទូទាត់សង

1. មានវិធីខុសៗគ្នាជាច្រើនក្នុងការដាក់ប្រាក់និងដកប្រាក់ពីគណនីរបស់អតិថិជន។ រាល់វិធីសាស្ត្រដាក់ប្រាក់និងដកប្រាក់ទាំងអស់ អាចស្វែងរកបាននៅផ្នែក "ការទូទាត់"។
2. រាល់សំណើដកប្រាក់ត្រូវបានដំណើរការ 24/7។
3. សេវាសន្តិសុខរបស់ 1xcambodia មានសិទ្ធិ៖
    - បដិសេធសំណើដកប្រាក់ ប្រសិនបើការដាក់ប្រាក់ត្រូវបានធ្វើឡើងតាមរយៈប្រព័ន្ធទូទាត់អេឡិចត្រូនិក។
    - បដិសេធការដកប្រាក់ណាមួយ ដែលចំនួនទឹកប្រាក់នៃការដាក់ឬដកប្រាក់មិនត្រូវគ្នានឹងការភ្នាល់ដែលបានដាក់ (អតិថិជនត្រូវតែភ្នាល់ជាមួយប្រាក់ភ្នាល់ ដែលបូកបន្ថែមទៅលើចំនួនប្រាក់ដាក់ទាំងអស់ ហើយការភ្នាល់ត្រូវមានហាងឆេងយ៉ាងហោចណាស់ 1.10។ ចំនួនទឹកប្រាក់ភ្នាល់ខ្ពស់ដែលមានផលប៉ះពាល់តិចតួចបំផុតចំពោះសមតុល្យរបស់អ្នក នឹងមិនត្រូវបានគិតពិចារណានោះទេ ពោលគឺការភ្នាល់ដែលបានលើលទ្ធផលផ្ទុយនៅក្នុងហ្គេម ដូចជា រ៉ូឡែត បាការ៉ាត់ ក្រាបស៍ និងគ្រាប់ឡុកឡាក់)។ ចំនួនទឹកប្រាក់ដកដែលបានអនុញ្ញាត នឹងត្រូវបានគណនា ដោយផ្អែកលើចំនួនទឹកប្រាក់នៃការភ្នាល់ ដែលបានដាក់ពីការដាក់ប្រាក់ណាមួយ។
    - បដិសេធការដកប្រាក់ណាមួយ ប្រសិនបើគណនីការភ្នាល់ត្រូវបានប្រើប្រាស់ខុស។ ក្នុងករណីនេះ គណនីត្រូវតែធ្វើការផ្ទៀងផ្ទាត់ មុនពេលអាចធ្វើការដកប្រាក់បាន។
4. សេវាសន្តិសុខរបស់ 1xcambodia មិនណែនាំឱ្យអតិថិជន៖
— ផ្ទេរប្រាក់ពីប្រព័ន្ធទូទាត់មួយទៅប្រព័ន្ធមួយទៀតឡើយ
— ដាក់ប្រាក់និងដកប្រាក់ ដោយមិនបានដាក់ការភ្នាល់
ប្រសិនបើករណីខាងលើនេះកើតឡើង ប្រវាក់នឹងត្រូវប្រគល់ទៅឱ្យគណនីរបស់អតិថិជនវិញ។
5. អ្នកអាចដកប្រាក់បានតែដោយប្រើព័ត៌មានលម្អិតនៃការទូទាត់ដូចគ្នា ដែលបានប្រើសម្រាប់ការដាក់ប្រាក់ចូលទៅក្នុងគណនីរបស់អ្នកតែប៉ុណ្ណោះ។ ប្រសិនបើអ្នកប្រើវិធីសាស្ត្រផ្សេងក្នុងការដាក់ប្រាក់ ការដកទឹកប្រាក់គួរតែសមាមាត្រទៅនឹងប្រាក់ដែលបានដាក់ ដោយប្រើវិធីជាក់លាក់ណាមួយ។
6. 1xcambodia អាចបដិសេធការដកប្រាក់តាមរយៈប្រព័ន្ធទូទាត់ប្រាក់ ឬជាសាច់ប្រាក់ និងផ្តល់ជូននូវការផ្ទេរប្រាក់តាមធនាគារជំនួសវិញ។ ក្រុមហ៊ុនអាចដាក់កំហិតវិធីទូទាត់ប្រាក់មួយ ឬច្រើនតាមការសម្រេចចិត្តរបស់ខ្លួន ដែលអ្នកប្រើដើម្បីដាក់ប្រាក់ និង/ឬដកប្រាក់។
7. សូមកត់សម្គាល់ថា រដ្ឋបាលរបស់យើងខ្ញុំ មិនណែនាំឱ្យដាក់ប្រាក់ និងដកប្រាក់ ដោយប្រើកាបូបអេឡិចត្រូនិចរបស់អ្នកដទៃឡើយ។
    - ក្រុមការងារផ្នែកសន្តិសុខរបស់យើងរក្សាសិទ្ធិក្នុងការចាត់ទុកប្រាក់ដាក់នេះថាជាការក្លែងបន្លំ និងប្តូកប្រតិបត្តិការរបស់អ្នកប្រើប្រាស់នោះ ដោយគ្មានការជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
    - រដ្ឋបាលរបស់យើងមានសិទ្ធិក្នុងការបដិសេធការដកប្រាក់ដោយប្រើព័ត៌មានលម្អិតនៃការទូទាត់ដែលមិនមែនជាកម្មសិទ្ធិរបស់ម្ចាស់គណនី។
8. ក្នុងកាលៈទេសៈមួយចំនួន និងពាក់ព័ន្ធជាមួយនឹងអតិថិជនមួយចំនួន 1xcambodia អាចធ្វើការសម្រេចមិនទូទាត់សងថ្លៃសេវាដែលបានគិតប្រាក់តាមរយៈប្រព័ន្ធទូទាត់ទៅលើការដាក់ប្រាក់ឬដកប្រាក់ ដែលតាមធម្មតា 1xcambodia តែងសងទៅវិញ។

9. អត្រាប្តូរប្រាក់ដែលបង្ហាញសម្រាប់ប្រតិបត្តិការទូទាត់ប្រាក់ផ្សេងៗ នឹងអាចមិនដូចគ្នាទៅនឹងអត្រាប្តូរប្រាក់បច្ចុប្បន្នដែលបង្ហាញនៅលើគេហទំព័ររបស់យើងខ្ញុំនោះទេ។ ក្នុងអំឡុងពេលដំណើរការប្រតិបត្តិការ (ការដាក់ប្រាក់ និងដកប្រាក់) រូបិយប័ណ្ណត្រូវបានបំប្លែងតាមអត្រាប្តូរប្រាក់ដែលបានកំណត់នៅលើគេហទំព័ររបស់ក្រុមហ៊ុននៅពេលនោះ។
អត្រាប្តូរប្រាក់នេះមិននៅថេរទេ ហើយអាចផ្លាស់ប្តូរច្រើនដងក្នុងមួយថ្ងៃ ឬផ្ទុយទៅវិញអត្រាប្តូរប្រាក់អាចនៅតែមិនផ្លាស់ប្តូរក្នុងរយៈពេលយូរ លើសពីនេះទៀត កាលបរិច្ឆេទ និងពេលវេលាដែលឥណពន្ធពិតប្រាកដកើតឡើង នឹងអាស្រ័យលើអត្រាប្តូរប្រាក់ដែលបានជ្រើសរើសនៅលើគេហទំព័រនៅពេលនោះ។ ចំនួនទឹកប្រាក់ដកប្រាក់ចុងក្រោយ និងអត្រាប្តូរប្រាក់ពិតប្រាកដ អាចរកមើលបាននៅក្នុងទម្រង់ស្នើសុំដាក់ប្រាក់/ដកប្រាក់។
សូមចំណាំថាក្រុមហ៊ុនមិនទទួលខុសត្រូវចំពោះអ្នកភ្នាល់ណាមួយសម្រាប់ការខាតបង់ដោយប្រយោលឧប្បត្តិហេតុ ឬដោយចៃដន្យណាមួយដែលទាក់ទងនឹងអត្រាប្តូរប្រាក់ និងការបំប្លែងរូបិយប័ណ្ណទេ
10. ក្នុងករណីមួយចំនួន ក្រុមហ៊ុនមានសិទ្ធិបង្កើតនីតិវិធីផ្សៀងផ្ទាត់ជាឯកតោភាគីសម្រាប់ការទូទាត់ប្រាក់របស់អតិថិជន និងស្នើសុំព័ត៌មានបន្ថែមពីប្រព័ន្ធទូទាត់ប្រាក់នោះ។
គណនីរបស់អតិថិជនអាចនឹងត្រូវប្លុកចោល សម្រាប់គោលបំណងនីតិវិធីហិរញ្ញវត្ថុ ក្នុងអំឡុងពេលដំណើរការផ្សៀងផ្ទាត់។
យោងតាមលក្ខខណ្ឌរបស់ប្រព័ន្ធទូទាត់ប្រាក់មួយចំនួន នីតិវិធីផ្សៀងផ្ទាត់អាចមានរយៈពេលច្រើនយូរបំផុតរហូតដល់ 180 ថ្ងៃ។
11. ប្រសិនបើអតិថិជនមិនគោរពតាមច្បាប់របស់ក្រុមហ៊ុន (ឧទាហរណ៍ ដោយរំលោភលើខនិងលក្ខខណ្ឌ មិនបានដាក់ភ្នាល់ មុនពេលស្នើសុំដកប្រាក់ ។ល។) ក្រុមហ៊ុនរក្សាសិទ្ធិក្នុងការបដិសេធមិនអនុញ្ញាតឱ្យអតិថិជនធ្វើការដកប្រាក់នោះទេ។
12. នឹងមិនគិតថ្លៃសេវានោះទេ ប្រសិនបើប្រាក់ត្រូវបានដាក់ចូល ឬដកចេញពីគណនីរបស់អ្នកប្រើប្រាស់ជារូបិយបណ្ណ BTC ដោយប្រើប្រព័ន្ធទូទាត់ Bitcoin។
13. យោងតាមច្បាប់បច្ចុប្បន្ននៅក្នុងប្រទេសម៉ូសំប៊ិក ទឹកប្រាក់ចំនួន 15% នឹងត្រូវកាត់ចេញពីរង្វាន់ដែលបានឈ្នះ (IRPS និងពន្ធប្រថាប់ត្រា)
របាយការណ៍ប័ណ្ណឥណទានរបស់អ្នក នឹងសរសេរ "ការភ្នាល់_ការដាក់ប្រាក់។"

7.3. ប្លុកឈាស

1. ផ្នែកនេះរៀបរាប់អំពីកម្មវិធីប្លុកឈាសដែលផ្តល់ជូនដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់។
2. ប្លុកឈាសមានផ្តល់ជូនសម្រាប់តែអតិថិជនដែលបានចុះឈ្មោះតែប៉ុណ្ណោះ។
3. ចន្លោះទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួនទាំងអស់នៅក្នុងគណនីរបស់អតិថិជន ត្រូវតែបំពេញ។
4. ចាំបាច់ត្រូវគូសធីកនៅក្នុងប្រអប់ "ចូលរួមក្នុងការទទួលយកប្លុកឈាស" នៅក្នុង "គណនីរបស់អ្នក"។
5. ក្រុមហ៊ុនរក្សាសិទ្ធិក្នុងការត្រួតពិនិត្យកំណត់ត្រានិងកំណត់ហេតុប្រតិបត្តិការរបស់អតិថិជន ក្រោម

ហេតុផលណាមួយ។ ស្ថិតក្រោមការត្រួតពិនិត្យនោះ ប្រសិនបើបង្ហាញថា អតិថិជនម្នាក់ ឬច្រើននាក់កំពុងចូលរួមនៅក្នុងយុទ្ធសាស្ត្រដែលក្រុមហ៊ុនយល់ថាជាការរំលោភបំពានតាមការសម្រេចចិត្តផ្តាច់មុខរបស់ខ្លួន ក្រុមហ៊ុនរក្សាសិទ្ធិក្នុងការដកហូតសិទ្ធិរបស់អតិថិជននោះមិនឱ្យទទួលបានប្រូម៉ូសិន និងចាត់ទុកបូណឹសជាមោយ:។

6. អតិថិជនម្នាក់ ក្រុមគ្រួសារមួយ អាសយដ្ឋានមួយ កុំព្យូទ័រប្រើប្រាស់រួមគ្នាមួយ អាស័យដ្ឋាន IP ប្រើប្រាស់រួមគ្នាមួយ និងព័ត៌មានលម្អិតគណនីដូចគ្នាណាមួយ រួមមាន អាសយដ្ឋានអ៊ីមែល ព័ត៌មានលម្អិតគណនីធនាគារ ព័ត៌មានប័ណ្ណឥណទាន និងគណនីប្រព័ន្ធទូទាត់មួយ មានសិទ្ធិទទួលបានបូណឹសតែមួយប៉ុណ្ណោះ។ វាល់ការបំពានណាមួយទៅលើការផ្តល់ជូនបូណឹសនេះ នឹងឈានទៅដល់ការបិទគណនីនោះ។
7. ប្រសិនបើចាំបាច់ អតិថិជនត្រូវផ្តល់ឯកសារបញ្ជាក់អត្តសញ្ញាណ ដើម្បីបញ្ជាក់អត្តសញ្ញាណរបស់ពួកគេ (KYC)។ ការខកខានមិនបានផ្តល់ឯកសារទាំងនេះទៅតាមការស្នើសុំពីក្រុមការងារផ្នែកសន្តិសុខ នឹងអាចនាំទៅដល់លុបចោលបូណឹស/ប្រាក់ឈ្នះណាមួយ។ នៅពេលណាមួយ ក្រុមហ៊ុនរក្សាសិទ្ធិក្នុងការស្នើសុំឱ្យអតិថិជនផ្តល់នូវកស្តុតាងជារូបថតដែលពួកគេកាន់អត្តសញ្ញាណប័ណ្ណ (ផ្ទៃមុខអតិថិជនត្រូវតែមើលឃើញច្បាស់នៅក្នុងរូបថត) ឬឆ្លងកាត់ការបញ្ជាក់អត្តសញ្ញាណតាមរយៈទូរសព្ទ។
8. ប្រសិនបើក្រុមហ៊ុនរកឃើញភស្តុតាងដែលបង្ហាញថា មានការរំលោភបំពានលើការផ្តល់ជូនបូណឹសកនេះ ក្រុមហ៊ុនរក្សាសិទ្ធិក្នុងការចាត់វិធានការដូចខាងក្រោមប្រឆាំងនឹងអតិថិជនដែលប្រព្រឹត្តបំពាន៖ លុបចោលបូណឹស និងការឈ្នះបូណឹសបច្ចុប្បន្នទាំងអស់ ហើយបប្លុកគណនីរបស់អតិថិជន។
9. ក្រុមហ៊ុនរក្សាសិទ្ធិក្នុងការផ្លាស់ប្តូរលក្ខខណ្ឌនៃការផ្តល់ជូនបូណឹស ឬផ្អាក ឬបញ្ចប់ការផ្តល់ជូននេះគ្រប់ពេលវេលា។

បូណឹសចុះឈ្មោះ

ធ្វើការដាក់ប្រាក់។

បូណឹសដាក់ប្រាក់លើកដំបូងត្រូវតែទាមទារយកតាមរយៈការភ្នាល់ចំនួនប្រាក់ដាក់។

នៅពេលដែលរយៈពេលសុពលភាពនៃបូណឹសបានផុតកំណត់ បូណឹសនោះនឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាបាត់បង់។

ខនិងលក្ខខណ្ឌពេញលេញនៃបូណឹស "ការដាក់ប្រាក់លើកដំបូង"

បូណឹសនៃការដាក់ប្រាក់

មានតែអតិថិជនសកម្មដែលបានធ្វើប្រតិបត្តិការប្រចាំថ្ងៃដោយប្រើគណនីរបស់ពួកគេប៉ុណ្ណោះ ដែលមានសិទ្ធិទទួលបានការផ្តល់ជូននេះ។

ធ្វើការដាក់ប្រាក់។

បូណឹសត្រូវតែត្រូវទាមទារយកតាមរយៈការភ្នាល់ចំនួនប្រាក់ដាក់។

នៅពេលដែលរយៈពេលសុពលភាពនៃបូណឹសបានផុតកំណត់ បូណឹសនោះនឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាបាត់បង់។

ខនិងលក្ខខណ្ឌពេញលេញរបស់បូណឹស "ថ្ងៃសុក្រនាំសំណាង"

ខនិងលក្ខខណ្ឌពេញលេញរបស់បូណឹស "ថ្ងៃពុធ x2"

កាដូ

កាដូគឺជាប្រភេទបូណឹសជាក់លាក់ដែលតម្រូវឱ្យធ្វើការដាក់ប្រាក់ (លើកលែងតែមានចែងផ្សេងពីនេះក្នុងច្បាប់)។ កាដូរួមមានការបង្វិលដោយឥតគិតថ្លៃ ឬគ្មានលក្ខខណ្ឌតម្រូវឱ្យដាក់ភ្នាល់ ក៏ដូចជាលេខកូដប្រូម៉ូសិន សម្រាប់ការបង្វិលដោយឥតគិតថ្លៃ និងប្រាក់បូណឹសដោយមានឬគ្មានលក្ខខណ្ឌតម្រូវឱ្យដាក់ភ្នាល់ប្រាក់ពិតប្រាកដ។

កាដូអាចស្ថិតក្រោមខនិងលក្ខខណ្ឌជាក់លាក់ ដូច្នេះ មុនពេលបើកដំណើរការកាដូទាំងនោះ យើងសូមណែនាំឱ្យអ្នកអានច្បាប់ដែលពាក់ព័ន្ធទាំងនោះដោយយកចិត្តទុកដាក់ដើម្បីឱ្យបានដឹង (ចំនួនបូណឹស លក្ខខណ្ឌតម្រូវកឱ្យដាក់ភ្នាល់ ។ល។) នៅក្នុងផ្នែកដែលពាក់ព័ន្ធនៃគណនីរបស់អ្នកសម្រាប់ព័ត៌មានលម្អិតបន្ថែម និងដើម្បីជៀសវាងការយល់ច្រឡំណាមួយ។

កាដូអាចនឹងត្រូវបានផ្តល់ជូនតាមវិធីមួយក្នុងចំណោមវិធីពីរយ៉ាង៖ អាចនឹងមានផ្តល់ជូនភ្លាមៗនៅក្នុងផ្នែកសមស្របនៃគណនីរបស់អតិថិជន (បូណឹស និងកាដូ) ឬផ្ញើកាដូទាំងនោះទៅអតិថិជនជាលេខកូដប្រូម៉ូសិន (តាមរយៈគេហទំព័រដៃគូ ក្នុងសារផ្ទាល់ខ្លួន ។ល។) ដែលត្រូវតែវាយបញ្ចូលក្នុងចន្លោះសមស្របនៅក្នុងផ្នែក "បូណឹស និងកាដូ"។

ការប្រើប្រាស់កាដូនេះ ពុំតម្រូវឱ្យអតិថិជនធ្វើការដាក់ប្រាក់នោះទេ។ ក៏ប៉ុន្តែ ជាញឹកញាប់ ត្រូវតែបំពេញតាមលក្ខខណ្ឌមួយចំនួន ដើម្បីអាចប្រើប្រាក់ណាមួយដែលបានឈ្នះពីការប្រើកាដូ។

ក្នុងមួយលើក។ អាចមានកាដូដែលកំពុងដំណើរការតែមួយប៉ុណ្ណោះ។ កាដូដទៃផ្សេងទៀត ត្រូវតែមិនមានដំណើរការ ផ្អាក ឬលុបចោល។

លេខកូដប្រូម៉ូសិន និងកាដូដែលបានផ្តល់ជូនជាលេខកូដប្រូម៉ូសិន អាចបើកដំណើរការបានតែនៅលើកាបូបចម្បងរបស់អតិថិជនតែប៉ុណ្ណោះ។ ការប្រើលេខកូដប្រូម៉ូសិនពីកាបូបលុយក្នុងរូបិយប័ណ្ណផ្សេងទៀត នឹងឈានទៅដល់ការលុបចោលការផ្តល់ជូន និងបាត់បង់វឌ្ឍនភាពនៃការភ្នាល់ណាមួយ។

កាដូ និងប្រាក់ឈ្នះណាមួយដែលទទួលបានតាមរយៈកាដូនោះ នឹងត្រូវបាត់បង់បន្ទាប់ពីកាលបរិច្ឆេទផុតកំណត់។ កាលបរិច្ឆេទផុតកំណត់នឹងត្រូវបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក "បូណឹស និងកាដូ" នៃគណនីរបស់អតិថិជន។

នៅពេលដែលការផ្តល់ជូននេះកំពុងដំណើរការ អតិថិជននៅតែអាចដាក់ការភ្នាល់ដោយប្រើប្រាក់ពីគណនីចម្បងរបស់ពួកគេបានដដែល។ ការធ្វើដូច្នេះនឹងមិនបណ្តាលឱ្យការផ្តល់ជូនកាដូដែលកំពុងមានដំណើរការផុត

សុពលភាពឡើយ។

លើកលែងតែមានការបញ្ជាក់ផ្សេងពីនេះ បើពុំដូច្នោះទេ ប្រាក់ពីកាដូដែលបានបំពេញតាមលក្ខខណ្ឌតម្រូវឱ្យដាក់ភ្នាល់ នឹងត្រូវដាក់បញ្ចូលទៅក្នុងសមតុល្យគណនីរបស់អតិថិជនក្នុងរយៈពេល 24 (ម្ភៃបួន) ម៉ោង គិតចាប់ពីពេលដែលបានបំពេញតាមលក្ខខណ្ឌតម្រូវនៃការដាក់ភ្នាល់នោះ។

ធូណាមិន

ដើម្បីចូលរួមក្នុងធូណាមិន អ្នកត្រូវតែចុះឈ្មោះដោយចុចប៊ូតុង "ចូលរួម" នៅលើទំព័រផ្តល់ជូន។

រង្វាន់ទាំងអស់នឹងត្រូវផ្តល់ជូនទៅអ្នកឈ្នះធូណាមិនក្នុងរយៈពេល 72 ម៉ោងបន្ទាប់ពីធូណាមិនដែលពាក់ព័ន្ធបានបញ្ចប់។

ក្នុងករណីដែលអតិថិជនពីរនាក់មានចំណាត់ថ្នាក់ឈ្នះរង្វាន់ដូចគ្នា អ្នកឈ្នះនឹងក្លាយជាអតិថិជនដំបូងគេដែលបំពេញលក្ខខណ្ឌនៃធូណាមិននោះ។

នៅពេលគណនាលទ្ធផល មានតែការភ្នាល់ដែលបានដាក់ដោយប្រាក់ពិតប្រាកដប៉ុណ្ណោះដែលត្រូវបានរាប់បញ្ចូល។

8. ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់

1. ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ ត្រូវបានទទួលយកនៅលើទីផ្សារចម្បង (ឈ្នះ សរុប គ្រាប់ត) និងទីផ្សារបន្ថែម (HT-FT ។ល។)។ អ្នកអាចដាក់ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ទោល ឬដាក់បញ្ចូលវានៅក្នុងការភ្នាល់បក។
2. ការភ្នាល់នឹងត្រូវបានចាត់ទុកថា បានទទួលយក នៅពេលដែលវាត្រូវបានចុះបញ្ជីនៅលើសឺរី ហើយការបញ្ជាក់តាមអនឡាញត្រូវបានទទួលយក។ អ្នកមិនអាចផ្លាស់ប្តូរការភ្នាល់ នៅពេលដែលវាត្រូវបានទទួលយកហើយទេ។ ប្រសិនបើកាល:ទេស: ដែលបានបញ្ជាក់នៅក្នុងទំព័រ.2.7 នៃ "លក្ខខណ្ឌទូទៅ" កើតឡើង ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់អាចត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1។
3. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ មិនទទួលខុសត្រូវចំពោះភាពមិនត្រឹមត្រូវណាមួយ ដែលទាក់ទងនឹងពិន្ទុបច្ចុប្បន្ននៃការប្រកួត ដែលការភ្នាល់កំពុងត្រូវបានទទួលយកលើនោះទេ។ អតិថិជនគួរតែយោងទៅលើ ប្រភពព័ត៌មានឯករាជ្យផ្សេងទៀត។
4. គ្មានការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ណាមួយ ដែលអាចត្រូវបានកែសម្រួល ឬលុបចោលឡើយ។

9. លទ្ធផលនៃការប្រកួត កាលបរិច្ឆេទនិងពេលវេលាចាប់ផ្តើម ការដោះស្រាយវិវាទ

ការទូទាត់ការភ្នាល់អាចត្រូវបានពិនិត្យឡើងវិញ នៅពេលក្រុមហ៊ុនភ្នាល់បង្ហាញថាលទ្ធផលមិនត្រឹមត្រូវ។

1. ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់ផ្អែកលើម៉ោងចាប់ផ្តើមជាក់ស្តែងនៃព្រឹត្តិការណ៍ដែលត្រូវបានកំណត់ដោយអនុលោមតាមឯកសារផ្លូវការនៃអង្គភាពដែលរៀបចំព្រឹត្តិការណ៍នេះ។ ការខកខានមិនបានទទួលនូវឯកសារដែលមានប្រសិទ្ធិភាពនោះ ព័ត៌មានត្រូវយកចេញពីវេបសាយផ្លូវការរបស់សហព័ន្ធកីឡា វេបសាយក្លឹបកីឡា និងប្រភពព័ត៌មានកីឡាដទៃទៀត។
2. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មិនទទួលខុសត្រូវចំពោះភាពខុសគ្នារវាងកាលបរិច្ឆេទនិងពេលវេលាដែលបានបញ្ជាក់ និងកាលបរិច្ឆេទនិងពេលវេលាជាក់ស្តែងនៃព្រឹត្តិការណ៍នោះទេ។ កាលបរិច្ឆេទនិងពេលវេលាចាប់ផ្តើមនៃព្រឹត្តិការណ៍ ដូចដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក "កីឡា" គឺជាការបង្ហាញឱ្យឃើញ។ ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់ទៅតាមពេលវេលាចាប់ផ្តើមជាក់ស្តែងនៃព្រឹត្តិការណ៍ដែលបានបញ្ជាក់នៅក្នុងឯកសារផ្លូវការរបស់អ្នករៀបចំព្រឹត្តិការណ៍នោះ។
3. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់សូមមិនទទួលខុសត្រូវចំពោះ ឯកសារយោងមិនត្រឹមត្រូវទៅនឹងឈ្មោះនៃប្រកួតដណ្តើមជើងឯក ឬរយៈពេលនៃការប្រកួត (ព្រឹត្តិការណ៍កីឡា) ឡើយ។ ព័ត៌មានលម្អិតបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក "កីឡា" ឬ "ផ្សាយផ្ទាល់" គឺជាការបង្ហាញឱ្យឃើញ។ អតិថិជនគួរប្រើប្រភពព័ត៌មានឯករាជ្យផ្សេងទៀត ដើម្បីរកព័ត៌មានលម្អិតនៃព្រឹត្តិការណ៍កីឡាដែលពាក់ព័ន្ធ។
4. ព័ត៌មានអាកាសធាតុនៅក្នុងផ្នែក កីឡា និង ផ្សាយផ្ទាល់ គឺជាការបង្ហាញឱ្យឃើញ។ ភាពមិនស៊ីគ្នានៃលក្ខខណ្ឌអាកាសធាតុ នៅក្នុងផ្នែក កីឡា និង ផ្សាយផ្ទាល់ មិនអាចជាមូលហេតុនៃការលុបចោលការភ្នាល់ដែលបានដាក់នោះទេ។
5. ពាក្យបណ្តឹងអំពីលទ្ធផលគួរតែត្រូវបានបញ្ជូនក្នុងរយៈពេល 10 ថ្ងៃនៃថ្ងៃប្រតិទិន ចាប់ពីចុងបញ្ចប់នៃព្រឹត្តិការណ៍ប្រសិនបើមានឯកសារផ្លូវការទាក់ទងនឹងលទ្ធផលនៃព្រឹត្តិការណ៍ដែលចេញដោយអ្នករៀបចំព្រឹត្តិការណ៍នោះ។
6. ការភ្នាល់ ដែលត្រូវបានដាក់បន្ទាប់ពីម៉ោងចាប់ផ្តើមនៃព្រឹត្តិការណ៍ នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 (លើកលែងតែការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់) ហើយនៅក្នុងការភ្នាល់បក ហាងឆេងនៃជើងបែបនេះ នឹងត្រូវបានយកហាងឆេង 1។
7. ប្រសិនបើអតិថិជនដាក់ការភ្នាល់លើព្រឹត្តិការណ៍ ដែលលទ្ធផលត្រូវបានគេដឹងនោះ ការភ្នាល់បែបនេះនឹងត្រូវលុបចោល។ នៅក្នុងករណីនេះ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ត្រូវធ្វើការសម្រេចចិត្ត តែបន្ទាប់ពីមានការស៊ើបអង្កេតឯកជនពិសេសប៉ុណ្ណោះ។ រាល់សកម្មភាពដែលទាក់ទងនឹងការភ្នាល់បែបនេះ ត្រូវបានផ្អាកជាបណ្តោះអាសន្នសិន។
8. ការភ្នាល់-មុនការប្រកួត។ ប្រសិនបើការប្រកួត ឬការប្រកួតប្រជែង ត្រូវបានពន្យាពេល (កំណត់ពេលវេលាឡើងវិញ)លើសពី 48 ម៉ោង ដោយហេតុផលណាមួយ រាល់ការភ្នាល់លើព្រឹត្តិការណ៍

ទាំងអស់ នឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ (នេះគឺជាពេលវេលាប្រហាក់ប្រហែល ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់នឹងមានសិទ្ធិក្នុងការរក្សាការភ្នាល់ទាំងនោះ លើការសំរេចចិត្តជាដាច់ខាតរបស់យើង ដើម្បីចៀសវាងវិវាទ ដែលអាចកើតឡើង ប្រសិនបើការប្រកួតត្រូវបានពន្យារពេលលើសពី 48 ម៉ោង គិតចាប់ពីពេលវេលាចាប់ផ្តើមផ្លូវការ)។ ព្រឹត្តិការណ៍នេះត្រូវបានចាត់ទុកថាត្រូវបានពន្យារពេល ឬកំណត់ពេលវេលាឡើងវិញ ប្រសិនបើពេលវេលាចាប់ផ្តើមជាផ្លូវការនៃព្រឹត្តិការណ៍ ត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរ។

9. ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់។ ប្រសិនបើការប្រកួតឬការប្រកួតប្រជែងត្រូវបានអាក់ខាន ដោយហេតុផលណាមួយ និងបន្តក្នុងរយៈពេល 5 ម៉ោង ចាប់ពីពេលចាប់ផ្តើម ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងមានសុពលភាព។ ប្រសិនបើការប្រកួតអាក់ខាន ឬការប្រកួតនោះមិនបន្តក្នុងរយៈពេល 5 ម៉ោង ចាប់ពីពេលចាប់ផ្តើម ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 លើកលែងតែពេលដែលលទ្ធផលនៃការភ្នាល់ត្រូវបានកំណត់រួចហើយ។ ច្បាប់នេះមិនអនុវត្តចំពោះព្រឹត្តិការណ៍ ដែលអាចបញ្ចប់ក្នុងរយៈពេលលើសពី 5 ម៉ោង ដែលស្ថិតក្រោមច្បាប់របស់ពួកគេឡើយ (សូមមើលទំព័រ 9 "ច្បាប់កីឡា")។
10. ប្រសិនបើការប្រកួតមួយមិនបានបញ្ចប់ ហើយត្រូវបានគេបោះបង់ចោល (សូមមើលទំព័រ 9 "ច្បាប់កីឡា") លទ្ធផលដែលបានកំណត់មុនពេលបោះបង់ចោលនោះ (ឧទាហរណ៍ ទីផ្សារពាក់កណ្តាលដំបូង គ្រាប់បាល់ទីមួយ និងទីផ្សារពេលវេលារបស់វា ។ល។) ត្រូវបានរាប់បញ្ចូលនៅឯការទូទាត់ការភ្នាល់។ រាល់ការភ្នាល់ដែលនៅសល់នឹងត្រូវទូទាត់តាមហាងឆេង 1។
11. ប្រសិនបើអ្នកចូលរួមដកខ្លួនមុនព្រឹត្តិការណ៍ចាប់ផ្តើម ដូច្នេះរាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ។
12. ប្រសិនបើអ្នកចូលរួមបោះបង់ ក្នុងអំឡុងពេលនៃការប្រកួត ដោយហេតុផលណាមួយ (ការរងរបួស ការដកប្រាក់ ។ល។) រាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់ ដែលបានដាក់មុនពេលចាប់ផ្តើម ជុំចុងក្រោយនៃការប្រកួតដែល គាត់/នាងបានចូលរួមនឹងត្រូវបន្ត។ រាល់ការភ្នាល់ផ្សេងទៀតទាំងអស់ នឹងត្រូវបានចាត់ទុកជាមោឃៈ។ ប្រសិនបើកីឡាករដកខ្លួនចេញពីការប្រកួតកីឡាតេន្នីស នោះការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់យោងតាមច្បាប់នៃទំព័រទី. 9.23 ។
13. ប្រសិនបើសមាជិកនៃក្រុមមួយ (កីឡាករបាល់ទាត់ ហុកគី បាល់បោះ។ល។) មិនបានចូលរួមក្នុងការប្រកួតទេ ហាងឆេងដែលឈ្នះ ពាក់ព័ន្ធនឹងពួកគេ នឹងត្រូវបានទុកថាស្មើនឹង 1 លើកលែងតែមានការចែងផ្សេងពីនេះ។
14. ប្រសិនបើការដកខ្លួនឬការដកសិទ្ធិ ធ្វើឡើងមុនពេលចាប់ផ្តើមនៃកីឡាតេន្នីស ហាងឆេងទឹកប្រាក់ឈ្នះនឹងមានចំនួន 1 លើកលើកលែងតែការភ្នាល់លើការឈ្នះរបស់អ្នកចូលរួមក្នុងការប្រកួតនេះ (ការភ្នាល់នឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាចាញ់)។ ប្រសិនបើការប្រកួតតេន្នីសត្រូវបានអាក់ខាន មិនបញ្ចប់នៅថ្ងៃដដែល ហើយត្រូវបានពន្យារពេល នោះការភ្នាល់ទាំងអស់ នឹងមានសុពលភាពរហូតដល់ចុងបញ្ចប់នៃធូណាមិនដែលបានគ្រោងទុក រហូតដល់ការប្រកួតត្រូវបានបញ្ចប់ ឬអ្នកចូលរួមណាម្នាក់ដកខ្លួនចេញ។ ប្រសិនបើកីឡាករដកខ្លួនចេញពីការប្រកួតកីឡាតេន្នីសនោះការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់យោងតាមច្បាប់នៃទំព័រទី. 9.23 ។
15. នៅពេលគូប្រជែងដែលត្រូវបានដាក់ឈ្មោះជាក់លាក់ចំនួនពីរ (ក្រុម កីឡាករ) ត្រូវបានរំពឹងថា នឹងចូលរួមក្នុងព្រឹត្តិការណ៍មួយ (ការប្រកួត ការប្រកួតប្រជែង ឬការប្រយុទ្ធ) ប៉ុន្តែក្រោយមកគូប្រជែងមួយឬ

ទាំងពីរផ្លាស់ប្តូរ នោះរាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានលុបចោល។

16. នៅក្នុងការប្រកួតជាក្រុម នៅពេលដែលកីឡាករម្នាក់ឬច្រើននាក់ត្រូវបានជំនួសនៅក្នុងក្រុមណាមួយ ដោយហេតុផលណាមួយ ការភ្នាល់ទាំងអស់នៅលើលទ្ធផលនៃការប្រកួតនឹងត្រូវបន្ត។
17. នៅក្នុងការប្រកួតទ្វេដង នៅពេលដែលឈ្មោះនៃដៃគូត្រូវបានបញ្ជាក់ ហើយយ៉ាងហោចណាស់ អ្នកចូលរួមម្នាក់ត្រូវបានជំនួស ហាងឆេងដែលឈ្នះគឺ 1 ។ នៅពេលដែលឈ្មោះនៃដៃគូមិនត្រូវបានបញ្ជាក់ ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបន្ត។
18. នៅក្នុងការប្រកួតប្រជែង ដែលពាក្យ "ក្រុមម្ចាស់ផ្ទះ" និង "ក្រុមភ្ញៀវ" ត្រូវបានប្រើប្រាស់ ក្នុងករណីដែលព្រឹត្តិការណ៍នេះនឹងប្រព្រឹត្តទៅនៅកន្លែងផ្សេងនា នោះត្រូវអនុវត្តដូចខាងក្រោម៖
    - ប្រសិនបើកន្លែងអព្យាក្រឹត ការភ្នាល់នឹងមានសុពលភាព;
    - ប្រសិនបើកន្លែងប្រកួតរបស់ក្រុមប្រឆាំង ការភ្នាល់នឹងមានសុពលភាព។
19. នៅពេលដែលពាក្យ "ក្រុមម្ចាស់ផ្ទះ" និង "ក្រុមភ្ញៀវ" មិនអនុវត្តចំពោះព្រឹត្តិការណ៍មួយ (ឧទាហរណ៍ ក្នុងកីឡាពីរនាក់ឬឯកត្តជន) ក្នុងករណីដែលព្រឹត្តិការណ៍ណាមួយកើតឡើងនៅទីកន្លែងខុសពីអ្វីដែលបានកំណត់ដំបូង ការភ្នាល់នឹងត្រូវបន្ត។ NBA, NHL, AHL, CHL, OHL, WHL និងលីគហុកគីឆ្នេរខាងកើត អាចត្រូវបានបង្ហាញតាមលំដាប់ផ្ទាល់ (ក្រុមម្ចាស់ផ្ទះ – ក្រុមភ្ញៀវ) និងតាមលំដាប់បញ្ច្រាស់។
ប្រសិនបើជាករណីចុងក្រោយ គ្មានប្រាក់ភ្នាល់ណាត្រូវបានបង្វិលសងវិញទេ។
20. នៅក្នុងការប្រកួតមិត្តភាព រួមទាំងការប្រកួតមិត្តភាពរបស់ក្លឹប នៅពេលព្រឹត្តិការណ៍នេះប្រព្រឹត្តទៅនៅកន្លែងផ្សេង រាល់ការភ្នាល់នឹងមានសុពលភាព។
21. ប្រសិនបើមិនមានការពិពណ៌នា អំពីការទូទាត់ការភ្នាល់សម្រាប់កីឡាឬស្ថានភាពណាមួយទេនោះ ច្បាប់នេះនឹងត្រូវគ្រប់គ្រងដោយលក្ខខណ្ឌទូទៅ។
22. នៅពេលមានទំនាស់ប្រភេទជាក់លាក់មួយកើតឡើងជាលើកដំបូង ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ត្រូវធ្វើការសម្រេចចុងក្រោយ។
23. ក្នុងករណីដែលស្ថិតិពីប្រភពផ្លូវការនិងឯករាជ្យមានភាពខុសគ្នា ក្រុមហ៊ុនសូមរក្សាសិទ្ធិក្នុងការទូទាត់ការភ្នាល់ផ្អែកលើស្ថិតិដែលទទួលបានពីការថតវីដេអូឬប្រភពឯករាជ្យ។
24. ក្នុងករណីមានភាពខុសគ្នាលើទិន្នន័យពីប្រភពព័ត៌មានផ្សេងៗគ្នា (កាលបរិច្ឆេទ ពេលវេលា លទ្ធផល ឈ្មោះក្រុម) ក្រុមហ៊ុនត្រូវផ្អាកការទូទាត់ រហូតដល់ភាពត្រឹមត្រូវនៃទិន្នន័យបែបនេះត្រូវបានបង្កើតឡើងតាមរយៈការស៊ើបអង្កេត។ ប្រសិនបើលទ្ធផលនៃព្រឹត្តិការណ៍ដែលបានបញ្ចប់មួយ ដែលបានចេញផ្សាយនៅលើវេបសាយផ្លូវការ ខុសពីអ្វីដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងការចាក់ផ្សាយតាមទូរទស្សន៍ នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សូមរក្សាសិទ្ធិក្នុងការទូទាត់ការភ្នាល់ដោយផ្អែកលើការចាក់ផ្សាយតាមទូរទស្សន៍។
25. ប្រសិនបើមានកំហុសក្នុងការអនុវត្តលទ្ធផលហាងឆេង និងក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ទទួលស្គាល់កំហុសបែបនេះ ការភ្នាល់ទាំងអស់លើជម្រើសបែបនេះនឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាឈ្នះ ហើយការទូទាត់សងនឹងត្រូវធ្វើឡើងតាមហាងឆេង 1។
26. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចចេញផ្សាយលក្ខខណ្ឌទាំងនេះជាភាសាផ្សេងៗគ្នា ដោយបង្ហាញពីគោលការណ៍ដូចគ្នានៅក្នុងលក្ខខណ្ឌនីមួយៗ។ លក្ខខណ្ឌនេះត្រូវបានធ្វើក្នុងគោលបំណងផ្តល់ព័ត៌មាន និងជំនួយការដល់អតិថិជន។ ក្នុងពេលជាមួយគ្នានេះ លក្ខខណ្ឌគឺជាកំណែភាសាអង់គ្លេស ដែលបម្រើជាច្បាប់

មូលដ្ឋានសម្រាប់ទំនាក់ទំនងរវាងអតិថិជន និងក្រុមហ៊ុនភ្នាល់។ ក្នុងករណីមានភាពមិនស្របគ្នារវាងលក្ខខណ្ឌអត្ថបទភាសាអង់គ្លេស និងអត្ថបទជាភាសាផ្សេងទៀតនោះ អត្ថបទជាភាសាអង់គ្លេសត្រូវអនុវត្តតាម។

27. ប្រសិនបើលទ្ធផលដំបូងនៃព្រឹត្តិការណ៍ដែលបានបញ្ចប់មួយ ត្រូវបានពិនិត្យឡើងវិញនៅពេលក្រោយដោយហេតុផលណាមួយ ហើយភាគីណាមួយបានបោះបង់ចោលការប្រកួត (ការបោះបង់ចោលនឹងមិនត្រូវបានយកមកគិត) រាល់ការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមលទ្ធផលដំបូង (ជាក់ស្តែង)។ លទ្ធផលជាក់ស្តែង គឺជាលទ្ធផលដែលបានប្រកាស ផ្អែកលើនាទីផ្លូវការនិងប្រភពព័ត៌មានផ្លូវការផ្សេងទៀតភ្លាមៗ បន្ទាប់ពីបញ្ចប់ព្រឹត្តិការណ៍។

10. ច្បាប់ស្តីពីកីឡា

10.1. ច្បាប់បាល់ទាត់អូស្ត្រាលី

1. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ទទួលយកការភ្នាល់៖
   - នៅម៉ោងធម្មតា 80 នាទី (បួនតង់ ដែលមួយតង់ៗមានរយៈពេល 20 នាទី ឬពីរតង់ដែលមួយតង់ៗមានរយៈពេល 40 នាទី)
   - នៅម៉ោងធម្មតា រាប់បញ្ចូលទាំងម៉ោងបន្ថែម (ដាក់ស្លាក "រួមទាំងម៉ោងបន្ថែម")។
   ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ មិនទទួលខុសត្រូវចំពោះការប្រកាសមិនត្រឹមត្រូវណាមួយ អំពីរយៈពេលនៃការប្រកួតឡើយ។ ព័ត៌មានលម្អិត ដែលបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក "កីឡា" និង "ផ្សាយផ្ទាល់" គ្រាន់តែជាការចង្អុលបង្ហាញប៉ុណ្ណោះ។ អតិថិជនគួរតែពិនិត្យមើលច្បាប់ពីប្រភពផ្លូវការ ។
2. ប្រសិនបើការប្រកួតត្រូវបានអាក់ខាន មុនពេលផុតកំណត់ 80 នាទី រាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 លើកលែងតែទីផ្សារទាំងនោះដែលបានកំណត់ដោយគ្មានលក្ខខណ្ឌរួចហើយនៅពេលការប្រកួតត្រូវបានអាក់ខាន។
3. ប្រសិនបើកន្លែងប្រកួតត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរនោះការភ្នាល់ដែលបានដាក់រួចហើយនឹងនៅមានសុពលភាពបន្តបើក្រុមម្ចាស់ផ្ទះគឺនៅតែត្រូវបានកំណត់ជាបែបនោះ។
4. **នឹងរកបានគ្រាប់ដំបូង ។** ប្រសិនបើកីឡាករមិនបានចូលរួមក្នុងការប្រកួត ឬត្រូវបានបញ្ចូលជាអ្នកជំនួសបន្ទាប់ពីគ្រាប់បាល់ដំបូងត្រូវបានស៊ុតបញ្ចូលទី ការភ្នាល់ទាំងអស់លើកីឡាករនេះនឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ។ ការភ្នាល់លើកីឡាករ ដែលត្រូវបានប្តូរចេញឬបណ្តេញចេញ មុនពេលគ្រាប់បាល់ដំបូងត្រូវបានស៊ុតបញ្ចូលទី នឹងត្រូវចាញ់។ ប្រសិនបើគ្រាប់បាល់ដំបូងត្រូវបានទាត់ដោយកីឡាករណាដែលគ្មានតម្លៃត្រូវបានផ្តល់ជូន ការភ្នាល់ទាំងអស់លើកីឡាករផ្សេងទៀតនឹងចាញ់ លើកលែងតែទីផ្សារ "កីឡាករផ្សេងទៀត"។ ប្រសិនបើការប្រកួតត្រូវបានអាក់ខាន មុនពេលគ្រាប់បាល់ដំបូងត្រូវបានស៊ុតបញ្ចូលទី ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានលុបចោល។
5. គ្រាប់បាល់មួយ (6 ពិន្ទុ) គឺនៅពេលដែលបាល់ត្រូវបានទាត់ចូលចន្លោះបង្គោលទីតូចខាងក្នុង ដោយមិនប៉ះកីឡាករណាម្នាក់ទៀត ហើយក្រុមដែលរកពិន្ទុ គឺទទួលបាន 6 ពិន្ទុ។
6. គ្រាប់នៅពីក្រោយ (1 ពិន្ទុ) គឺនៅពេលដែលបាល់ត្រូវបានទាត់ចូលចន្លោះបង្គោលទីខាងក្នុងនិងបង្គោលទីខាងក្រៅនៅក្រោយ ឬបាល់ប៉ះនឹងបង្គោលទី ឬក៏ឆ្លងកាត់លើច្រកទ្វារឬខ្សែខាងក្រោយ។
7. ការភ្នាល់នៅលើទីផ្សារ “HT-FT” ត្រូវបានទទួលយក នៅពាក់កណ្តាលតង់និងការប្រកួតទាំងមូល។

10.2. បាល់ឱបអាមេរិក

1. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកនៅម៉ោងធម្មតា ដោយរាប់បញ្ចូលទាំងម៉ោងបន្ថែម លុះត្រាតែមានការបញ្ជាក់ផ្សេងពីនេះ។
2. ប្រសិនបើការប្រកួតចាប់ផ្តើម ក៏ប៉ុន្តែមិនបានបញ្ចប់ នោះការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវទូទាត់សងតាមហាងឆេង 1.00 លើកលែងតែក្នុងករណីដូចខាងក្រោម៖
    - ប្រសិនបើលទ្ធផលនៃការភ្នាល់ត្រូវបានដឹងរួចហើយយ៉ាងច្បាស់លាស់នៅពេលចប់ការប្រកួត។
    - ប្រសិនបើការប្រកួតត្រូវបានលេងយ៉ាងហោចណាស់ 55 នាទីនៅពេលដែលការប្រកួតត្រូវបានបញ្ឈប់។ ក្នុងករណីនេះ ការប្រកួតនឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាបានកើតឡើង ហើយការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់សងដោយផ្អែកលើពិន្ទុជាក់ស្តែង។
3. សម្រាប់ការភ្នាល់លើទីផ្សារ "ចំណាត់ថ្នាក់ខ្ពស់ជាងគេ នៅចុងបញ្ចប់នៃធូណាមិន" ប្រសិនបើក្រុមទាំងនោះមិនអាចឆ្លងផុតវគ្គជម្រុះចេញពីពូលបានទេ នោះអាទិភាពនឹងត្រូវផ្តល់ដោយផ្អែកលើចំណាត់ថ្នាក់រៀងៗខ្លួននៅក្នុងពូលនោះ ហើយបន្ទាប់មកផ្អែកលើចំនួនពិន្ទុ ឬភាគរយឈ្នះ។
4. "តង់ដប់ប្រាំនាទីដែលរកបានពិន្ទុខ្ពស់បំផុត (ទាបបំផុត) – តូតាល់"។ ប្រសិនបើតង់ដប់ប្រាំនាទីចំនួនពីរឬច្រើនត្រូវបញ្ចប់ដោយមានពិន្ទុខ្ពស់បំផុត/ទាបបំផុតដូចគ្នា នោះការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់សងដោយផ្អែកតាមចំនួនសរុបជាក់ស្តែង។ ក្នុងកាល:ទេស:បែបនេះ មិនមានការសងប្រាក់វិញទេ។
5. "តង់ដប់ប្រាំនាទីដែលរកបានពិន្ទុខ្ពស់បំផុត"។ ប្រសិនបើតង់ដប់ប្រាំនាទីដែលរកបានពិន្ទុខ្ពស់បំផុត មិនអាចកំណត់បានទេ (ឧទាហរណ៍៖ នៅពេលតង់ដប់ប្រាំនាទីចំនួនពីរឬច្រើនជាងនេះ បានបញ្ចប់ដោយមានចំនួនពិន្ទុរកបានដូចគ្នា) នោះការភ្នាល់លើតង់ទាំងនោះ នឹងត្រូវទូទាត់សងតាមហាងឆេង 1.00។ ការភ្នាល់នៅតង់ដប់ប្រាំនាទីផ្សេងទៀតនឹងត្រូវចាញ់។
6. "តង់ដែលរកបានពិន្ទុខ្ពស់បំផុត"។ ក្នុងករណីដែលតង់ទាំងពីរ បញ្ចប់ទៅដោយមានចំនួនពិន្ទុដូចគ្នា នោះការភ្នាល់នឹងត្រូវទូទាត់សងតាមហាងឆេង 1.00។
7. ប្រសិនបើការប្រកួត (រាប់ទាំងម៉ោងបន្ថែម) បញ្ចប់ក្នុងលទ្ធផលស្មើគ្នា នោះការភ្នាល់ W1 និង W2 នឹងត្រូវទូទាត់សងតាមហាងឆេង 1.00។ ការភ្នាល់លើចំនួនសរុប និងគ្រាប់តនឹងត្រូវទូទាត់សងដោយផ្អែកលើលទ្ធផលជាក់ស្តែងរបស់ការប្រកួត។
8. ការភ្នាល់លើការដាក់បាល់ដល់ក្រោយទីគូប្រកួតរបស់កីឡាករ (គ្រប់ពេល ដំបូងគេ/ក្រោយគេសរុប) រួមមានការដាក់បាល់ដល់ក្រោយទីគូប្រកួតដែលរកបានតាមរយៈការគប់បាល់ ការទទួលបាល់ ការដណ្តើមយកបាល់មកវិញ ការទាត់បាល់ពីលើទីលាន ការទាត់បាល់ទម្លាក់ចេញពីដៃ និងរបួតបាល់ពីដៃវិញ។
9. "លទ្ធផលគ្រប់គ្រងបាល់ (X)"។ ប្រសិនបើការគ្រប់គ្រងបាល់មិនត្រូវបានបញ្ចប់ដោយសារតែចុងបញ្ចប់តង់ ឬការប្រកួត នោះការភ្នាល់លើទីផ្សារនេះនឹងត្រូវបានទូទាត់សងតាមហាងឆេង 1.00។
    - ការដាក់បាល់ដល់ក្រោយទីគូប្រកួត៖ ការភ្នាល់នេះឈ្នះ ប្រសិនបើក្រុមដែលគ្រប់គ្រងបាល់បានដាក់បាល់ដល់ក្រោយទីគូប្រកួតនៅពេលចាប់ផ្តើមគ្រប់គ្រងបាល់ រួមទាំងលទ្ធផលនៃសកម្មភាពរបស់ខ្សែប្រយុទ្ធ ឬក្រុមពិសេស (ឧទាហរណ៍ ការទាត់បាល់លើទីលាន)។
    - គ្រាប់បាល់ស៊ុតពីក្នុងទីលាន៖ ការភ្នាល់នេះឈ្នះទាំងការស៊ុតចូលទីជោគជ័យ និងមិនជោគជ័យ (រួមទាំងការរារាំង ការខកខាន ឬការលោតចេញពីរបារ) លើកលែងតែពេលដែលក្រុមការពារ

បញ្ជូនបាល់ត្រឡប់មកវិញសម្រាប់ការដាក់បាល់ដល់ក្រោយទីគូប្រកួត។ ក្នុងករណីនោះ ភ្នាល់លើ "ការដណ្តើមបាល់ដោយខ្សែការពារ" ឈ្នះ។
    - ការដណ្តើមបាល់ដោយខ្សែការពារ។ នេះរួមបញ្ចូលទាំងការដណ្តើមយកបាល់មកវិញ ការរបូតបាល់ ការដណ្តើមបាល់ និងការបាត់បង់បាល់ទាំងអស់ដែលរកបានដោយក្រុមការពារ មិនថាដោយក្រុមការពារ ឬក្រុមពិសេសនោះទេ។
    - ការទាត់បាល់ពីលើទីលាន។ ការភ្នាល់នេះឈ្នះលុះត្រាតែការគ្រប់គ្រងបាល់ត្រូវបានឆ្លងកាត់ក្រុមម្ខាងទៀតបន្ទាប់ពីទាត់បាល់ពីលើទីលាន លើកលែងតែក្នុងករណីដូចខាងក្រោម៖
        - ប្រសិនបើក្រុមវាយលុករកបានការដាក់បាល់ដល់ក្រោយទីគូប្រកួត ក្នុងអំឡុងពេលប្រកួត នោះការភ្នាល់ "ការដាក់បាល់ដល់ក្រោយទីគូប្រកួត" នឹងឈ្នះ។
        - ប្រសិនបើក្រុមការពាររកបានពិន្ទុការដាក់បាល់ដល់ក្រោយទីគូប្រកួតក្នុងអំឡុងពេលប្រកួត នោះការ ភ្នាល់ "ការដាក់បាល់ដល់ក្រោយទីគូប្រកួត" ឈ្នះ។
    - ផ្សេងៗទៀត៖ ការភ្នាល់នេះឈ្នះជាលទ្ធផលនៃលទ្ធផលដែលបានបញ្ចប់ផ្សេងទៀតដែលមិនស្ថិតនៅក្រោមប្រភេទខាងលើ។
10. "បណ្តើរបាល់បានដប់យ៉ាត (X) - មែន/មិនមែន"
    - មែន៖ ការភ្នាល់នេះឈ្នះប្រសិនបើក្រុមសម្រេចបានការបណ្តើរបាល់បានដប់យ៉ាតម្តង រួមទាំងការបណ្តើរបាល់បានដប់យ៉ាតដោយស្វ័យប្រវត្តិដែលផ្តល់ដោយការពិន័យ។
    - មិនមែន៖ ការភ្នាល់នេះឈ្នះប្រសិនបើមិនមានបណ្តើរបាល់បានដប់យ៉ាតក្នុងអំឡុងពេលដាក់បាល់ដល់ក្រោយទីគូប្រកួត។
    - ប្រសិនបើការដាក់បាល់ដល់ក្រោយទីគូប្រកួតមិនត្រូវបានបញ្ចប់ដោយសារតែចុងបញ្ចប់នៃតង់ ឬការប្រកួត ហើយលទ្ធផលនៃការភ្នាល់មិនត្រូវបានកំណត់ នោះការភ្នាល់លើទីផ្សារនេះនឹងត្រូវបានទូទាត់សងតាមហាងឆេង 1.00។

10.3. វាយសី ប៉ែងប៉ុង បាល់ទះលើឆ្នេរខ្សាច់

1. ប្រសិនបើការចាប់ផ្តើមការប្រកួតត្រូវបានពន្យាពេលឬលើកពេល ដោយហេតុផលណាមួយ ការភ្នាល់ទាំងអស់ នឹងមានសុពលភាពបន្តរហូតដល់ការប្រកួតឬធ្នូណាមិន ដែលលក្ខណៈពិសេសនៃការប្រកួតត្រូវបានបញ្ចប់ ឬរហូតដល់ការដកអ្នកចូលរួមណាម្នាក់ចេញ។
2. ប្រសិនបើការប្រកួតមួយត្រូវបានអាក់ខាន ដោយសារការដកចេញឬការដកសិទ្ធិរបស់ក្រុមណាមួយ នៅក្នុងការប្រកួត/សេតដំបូង រាល់ការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេងទី 1 លើកលែងតែទីផ្សារណា ដែលត្រូវបានកំណត់ដោយគ្មានលក្ខខណ្ឌ នៅពេលការប្រកួតត្រូវបានអាក់ខាន។ ការភ្នាល់លើអ្នកឈ្នះការប្រកួត នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ក្នុងករណីនេះ។
3. ប្រសិនបើការប្រកួតមួយត្រូវបានអាក់ខាន ដោយសារតែការដកចេញ ឬដកសិទ្ធិរបស់ក្រុមណាមួយ ការប្រកួត/សេតដំបូងដាច់ខាតត្រូវតែបានបញ្ចប់ ដើម្បីឱ្យការភ្នាល់លើអ្នកឈ្នះនៃការប្រកួតមានសុពលភាព

បើមិនដូច្នេះទេ រាល់ការភ្នាល់លើលទ្ធផលនេះនឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។ ក្នុងករណីមានការដកខ្លួនឬការដកសិទ្ធិកីឡាករ នោះការដកហូតនឹងត្រូវបានប្រកាស។

4. ប្រសិនបើការប្រកួតចាប់ផ្តើម ក៏ប៉ុន្តែមិនត្រូវបានបញ្ចប់ ដោយហេតុផលណាមួយ (ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើគូប្រជែងម្នាក់ បដិសេធមិនបន្ត ឬត្រូវបានដកសិទ្ធិ) និង ច្រើនជាង ពីរហ្គេម/សេត ត្រូវបានលេង លទ្ធផលដែលត្រូវបានកំណត់ ដោយគ្មានលក្ខខណ្ឌរួចហើយ នៅពេលនោះការប្រកួតត្រូវបានអាក់ខាន (ឧទាហរណ៍ លទ្ធផលនៃហ្គេមដំបូង/សេតដំបូង ចំនួនសរុបនៃហ្គេមដំបូង/សេតដំបូង ។ល។) នឹងត្រូវរាប់បញ្ចូលក្នុងការទូទាត់ការភ្នាល់។ ការសងប្រាក់លើការភ្នាល់ផ្សេងទៀត នឹងត្រូវធ្វើឡើងតាមហាងឆេង 1 លើកលែងតែការភ្នាល់លើអ្នកឈ្នះនៃការប្រកួត។ ក្រុមដែលឈានទៅវគ្គបន្ត ឬអ្នកឈ្នះធូណាមិននឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះនៃការប្រកួត។
5. មិនមានការភ្នាល់ណានឹងត្រូវបានលុបចោល ដោយសារតែការព្រីនមិនត្រឹមត្រូវនូវឈ្មោះកាត់របស់កីឡាករ/កីឡាការនីណាម្នាក់ (ឧទាហរណ៍ B. Smith ជំនួសឱ្យ A. Smith) ឡើយ។ នៅក្នុងករណីនេះ ការភ្នាល់នឹងត្រូវមានសុពលភាព។
6. "ឈ្នះការប្រកួត"។ ប្រសិនបើកីឡាករណាមួយ ដែលមានឈ្មោះនៅក្នុងលទ្ធផល ត្រូវបានជំនួសមុនពេលចាប់ផ្តើមការប្រកួត នោះរាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានចាត់ទុកជាមោឃៈ។
7. គ្រាប់តនិងតូតាល់សម្រាប់កីឡាដែលបានរៀបរាប់ខាងលើ ត្រូវតែបញ្ជាក់នៅក្នុងពិន្ទុ លើកលែងតែទីផ្សារ "គ្រាប់តដោយសេត" និង "តូតាល់សេត"។
8. "អ្នកឈ្នះ"។ កីឡាករ/កីឡាការនី (ក្រុម) ដែលទទួលបានចំណាត់ថ្នាក់លេខមួយនៅក្នុងធូណាមិន នឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។ ប្រសិនបើកីឡាករ/កីឡាការនីដកខ្លួនចេញពីការប្រកួត មុនពេលចាប់ផ្តើមធូណាមិន ការភ្នាល់លើកីឡាករ/កីឡាការនីនោះនឹងត្រូវទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។
9. "ដើម្បីជាប់ជម្រុះ"។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថាតើកីឡាករមួយណា ក្នុងចំណោមកីឡាករទាំងពីរដែលបានចុះបញ្ជី នឹងឈានទៅមុខបន្តទៀត នៅក្នុងស៊េរីនៃធូណាមិន។ ប្រសិនបើកីឡាករទាំងពីរត្រូវបានជម្រុះចេញពីធូណាមិន អ្នកដែលបានឈានទៅមុខបន្តទៀតនៅក្នុងស៊េរីនឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។ ប្រសិនបើកីឡាករទាំងពីរត្រូវបានជម្រុះចេញពីជុំដូចគ្នា នោះការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។ ប្រសិនបើកីឡាករ ដកខ្លួនចេញពីធូណាមិន មុនពេលចាប់ផ្តើមការប្រកួត នោះការភ្នាល់នឹងត្រូវទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។

10.4. បាល់បោះ

1. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ទទួលយកការភ្នាល់៖
    - នៅម៉ោងធម្មតា (ម៉ោងលេងអាចមាន 48 នាទីមានបួនត្រីមាស ដែលត្រីមាសនីមួយៗមាន12នាទី ឬ 40 នាទីមានបួនត្រីមាស ដែលត្រីមាសមួយៗមាន 10 នាទី; NCAA – មានពីរតង់ ដែលតង់មួយៗមាន 20 នាទី)
    - នៅម៉ោងធម្មតា រាប់បញ្ចូលទាំងម៉ោងបន្ថែម (ដាក់ស្លាក "រួមទាំងម៉ោងបន្ថែម")។ ការភ្នាល់លើស្ថិតិ

រួមបញ្ចូលទាំងម៉ោងបន្ថែម OT លើកលែងតែមានការបញ្ជាក់ផ្សេងពីនេះ។ លក្ខខណ្ឌការភ្នាល់ផ្សេងទៀតអាចត្រូវបានបញ្ជាក់នៅក្នុងផ្នែកការភ្នាល់។

2. ប្រសិនបើការប្រកួតចាប់ផ្តើម ប៉ុន្តែមិនបានបញ្ចប់ រាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់នៅលើការប្រកួតនឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 លើកលែងតែទីផ្សារដែលបានកំណត់រួចហើយ នៅពេលការប្រកួតត្រូវបានអាក់ខាន។
3. ប្រសិនបើរយៈពេលនៃការប្រកួតគឺ 40 នាទី យ៉ាងហោចណាស់ត្រូវតែលេងឱ្យបាន 35 នាទី ទើបការភ្នាល់នៅមានសុពលភាព។ ប្រសិនបើរយៈពេលនៃការប្រកួតគឺ 48 នាទី យ៉ាងហោចណាស់ត្រូវតែលេងឱ្យបាន 40 នាទី ទើបការភ្នាល់នៅមានសុពលភាព។ នៅក្នុងករណីនេះ ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានទូទាត់ ដោយផ្អែកលើលទ្ធផលនៅពេលការប្រកួតត្រូវបានអាក់ខាន។
4. នៅក្នុងការប្រកួតបាល់បោះ (សម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍ ដែលមានស្លាក "រួមទាំង ម៉ោងបន្ថែម") ការភ្នាល់នៅលើទីផ្សារ គ្រាប់ត និងតូតាល់ នៅក្នុងត្រីមាសទីបួននិងតង់ទីពីរ ត្រូវបានទូទាត់ដោយមិនរាប់បញ្ចូលម៉ោងបន្ថែម។
5. ក្រុម NBA អាចត្រូវបានបង្ហាញ តាមលំដាប់លំដោយផ្ទាល់ (ក្រុមម្ចាស់ផ្ទះ–ក្រុមភ្ញៀវ) ក៏ដូចជាតាមលំដាប់បញ្ច្រាស។ ប្រសិនបើជាករណីចុងក្រោយ គ្មានប្រាក់ភ្នាល់ណាត្រូវបានបង្វិលសងវិញទេ។
6. "ចំណាត់ថ្នាក់ខ្ពស់ជាងគេ នៅចុងបញ្ចប់នៃធូណាមិន"។ ប្រសិនបើក្រុមមិនជាប់ជម្រុះចូលរួមពីគ្រុបរបស់ពួកគេនោះទេ ការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់ ដោយផ្អែកលើចំណាត់ថ្នាក់ដែលពួកគេបានបញ្ចប់នៅក្នុងគ្រុប។ ប្រសិនបើក្រុមមានចំណាត់ថ្នាក់ស្មើគ្នានៅក្នុងគ្រុប នោះការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់ដោយផ្អែកលើពិន្ទុរបស់ពួកគេ។
7. អតិថិជនគួរតែពិនិត្យមើលច្បាប់នៃការប្រកួតមិត្តភាពកីឡាបាល់បោះ (មិនថាជាការប្រកួតពានរង្វាន់ឬមិត្តភាពរវាងក្លឹប) តាមរយៈប្រភពផ្លូវការ។ ប្រសិនបើការប្រកួតមិត្តភាព បញ្ចប់ក្នុងលទ្ធផលស្មើគ្នា (ច្បាប់នៃការប្រកួតត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរ) ការភ្នាល់លើអ្នកឈ្នះនឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។
ទោះជាយ៉ាងណាការភ្នាល់លើទីផ្សារ តូតាល់និងគ្រាប់ត នឹងត្រូវបានទូទាត់ទៅតាមលទ្ធផល។
8. ប្រសិនបើការថែមម៉ោងត្រូវបានលេងនៅក្នុងការប្រកួតពានរង្វាន់ ដោយសារលទ្ធផលសរុបនៃការប្រកួតមានពីរជើង នោះការថែមម៉ោងនឹងត្រូវបានយកទៅគិត ដើម្បីទូទាត់ការភ្នាល់នៅលើការប្រកួតទីពីរ។
ដូចគ្នានេះដែរ ការលេងថែមម៉ោង ដែលត្រូវបានលេងដោយសារលទ្ធផលសរុបនៃការប្រកួតមានជើងពីរក៏ត្រូវបានរាប់បញ្ចូលក្នុងការភ្នាល់ "ដើម្បីជាប់ជម្រុះ" "ត្រូវបានជាប់/ធ្លាក់" "អ្នកឈ្នះធូណាមិន" និងការភ្នាល់ស្រដៀងគ្នាផ្សេងទៀត។
9. ប្រសិនបើការប្រកួតបាល់បោះបញ្ចប់ក្នុងលទ្ធផលស្មើ ការភ្នាល់ "តើនឹងមានការបន្ថែមម៉ោងដែរឬទេ? – បាទ/ចាស" នឹងឈ្នះ ហើយការភ្នាល់ "តើនឹងមានការបន្ថែមម៉ោងដែរឬទេ? – ទេ" នឹងចាញ់។
10. ការភ្នាល់ "ពាក់កណ្តាលតង់/ពេញតង់"។ នៅក្នុងផ្នែក កីឡា អក្សរ “W” តំណាងឱ្យការឈ្នះ ហើយអក្សរ “X” តំណាងឱ្យការស្មើគ្នា។ លទ្ធផលនៃតង់ទីមួយត្រូវបានបង្ហាញមុនគេ ហើយត្រូវបង្ហាញបន្តទៀតបន្ទាប់ពីលទ្ធផលនៃហ្គេមបន្ទាប់ពីម៉ោងធម្មតា។ ឧទាហរណ៍ W1W2 មានន័យថាក្រុម 1 បានឈ្នះ (W1) តង់ទីមួយ រីឯក្រុម 2 ជាអ្នកឈ្នះ (W2) នៅចុងបញ្ចប់នៃម៉ោងធម្មតា។
ការភ្នាល់ "ពាក់កណ្តាលតង់/ពេញមតង់" រួមទាំងម៉ោងបន្ថែម។ អតិថិជនត្រូវទស្សន៍ទាយថាតើក្រុមមួយ

ណា នឹងឈ្នះក្នុងតង់ទីមួយ ហើយក្រុមណានឹងឈ្នះការប្រកួតជាមួយនឹងម៉ោងបន្ថែម។ អតិថិជនអាចមិនភ្នាល់លើលទ្ធផលស្មើ។

11. "ត្រីមាសដែលមានពិន្ទុខ្ពស់បំផុត (ទាបបំផុត) – តូតាល់"។ ប្រសិនបើមាន ត្រីមាសដែលមានពិន្ទុខ្ពស់បំផុត (ទាបបំផុត) ចំនួនពីរឬច្រើន ដែលមានចំនួនសរុបដូចគ្នា នោះគ្មានប្រាក់ភ្នាល់នឹងមិនត្រូវបានសងប្រាក់វិញទេ។ នៅក្នុងករណីនេះ ការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់ ដោយផ្អែកលើគ្រាប់សរុប (នៅពេលដែលគ្រាប់សរុបនៃត្រីមាសទីបួនគឺត្រូវបានទូទាត់ គ្មានពិន្ទុដែលស៊ុតបញ្ចូលទីបាននៅក្នុងម៉ោងបន្ថែមនឹងត្រូវបានរាប់បញ្ចូលឡើយ)។
12. "ត្រីមាសដែលមានពិន្ទុខ្ពស់បំផុត"។ ប្រសិនបើ ត្រីមាសដែលមានពិន្ទុខ្ពស់បំផុត មិនអាចកំណត់បានដោយគ្មានលក្ខខណ្ឌទេ (ឧទាហរណ៍ នៅពេលត្រីមាសពីរឬច្រើនបញ្ចប់ដោយលទ្ធផលដូចគ្នា) ការភ្នាល់នៅលើត្រីមាសបែបនេះ នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។ ការភ្នាល់នៅលើត្រីមាសផ្សេងៗនឹងចាញ់ (នៅពេលដែលគ្រាប់សរុបនៃត្រីមាសទីបួនគឺត្រូវបានទូទាត់ គ្មានពិន្ទុដែលស៊ុតបញ្ចូលទីបាននៅក្នុងម៉ោងបន្ថែមនឹងត្រូវបានរាប់បញ្ចូលឡើយ)។
13. "តង់ដែលមានពិន្ទុខ្ពស់បំផុត"។ ប្រសិនបើតង់ទាំងពីរបានបញ្ចប់ដោយលទ្ធផលដូចគ្នា ការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 (នៅពេលគ្រាប់សរុបនៃតង់ទីពីរត្រូវបានទូទាត់ គ្មានពិន្ទុដែលស៊ុតបញ្ចូលទីបាននៅក្នុងម៉ោងបន្ថែមនឹងត្រូវបានរាប់បញ្ចូលឡើយ)។
14. "ក្រុម...នឹងឈ្នះទាំងពីរតង់ – បាទ/ចាស"។ នៅពេលដែលគ្រាប់សរុបនៃតង់ទីពីរត្រូវបានទូទាត់ គ្មានពិន្ទុដែលស៊ុតបញ្ចូលទីបាននៅក្នុងម៉ោងបន្ថែមនឹងត្រូវបានរាប់បញ្ចូលឡើយ។ "ក្រុម...នឹងឈ្នះទាំងពីរតង់ – ទេ"។ ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើក្រុមដែលបានបញ្ជាក់ បានស្មើរឬចាញ់ យ៉ាងហោចណាស់មួយតង់។
15. "ក្រុមនីមួយៗនឹងរកបានពិន្ទុលើសពី 72.5 – បាទ/ចាស"។ ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើគ្រាប់សរុបដែលបានស៊ុតបញ្ចូលទីដោយក្រុមនីមួយៗ ក្នុងការប្រកួត មានចំនួនរហូតដល់ 73 ឬច្រើនជាងនេះ។
16. "ក្រុមនីមួយៗនឹងរកបានពិន្ទុលើសពី 72.5 – ទេ"។ ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើយ៉ាងហោចណាស់ក្រុមមួយមិនបានឈានដល់គ្រាប់សរុបដែលបានដកស្រង់។
17. "គ្រាប់សម្រាប់ត្រីមាសនីមួយៗ តូតាលអូវ័រ 32.5 – បាទ/ចាស"។ ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើគ្រាប់សរុបដែលបានស៊ុតបញ្ចូលទី នៅក្នុងត្រីមាសនីមួយៗ មានចំនួន 33 ឬច្រើនជាងនេះ។
18. ការភ្នាល់ "កំហុសដំបូង" និង "កំហុសសរុប"។ ការទូទាត់សងការភ្នាល់ត្រូវបានអនុវត្តដោយផ្អែកលើតារាងពិន្ទុចុងក្រោយដែលរួមបញ្ចូលតែកំហុសផ្ទាល់ខ្លួនដោយកីឡាករប៉ុណ្ណោះ។ កំហុសបច្ចេកទេសដែលទទួលបានដោយគ្រូបង្វឹក អ្នកតំណាងក្រុមផ្លូវការ ឬកីឡាកររៀលលើកៅអីបម្រុងអាចត្រូវបានបង្ហាញនៅក្នុងការអត្ថាធិប្បាយនីមួយៗ ប៉ុន្តែមិនត្រូវបានរាប់បញ្ចូលក្នុងការទូទាត់ទេ។ ទោះជាយ៉ាងណាក៏ដោយ កំហុសបច្ចេកទេសដែលបានបញ្ជាក់នៅក្នុងតារាងពិន្ទុផ្លូវការត្រូវបានរាប់បញ្ចូល។
19. "គ្រាប់ផ្លាតដំបូង"។ ទស្សន៍ទាយថាតើក្រុមមួយណានឹងក្លាយជាក្រុមដំបូងគេដែលមានគ្រាប់ផ្លាត។
20. ការភ្នាល់នៅលើទីផ្សារ ធីនអូវ័រ" ត្រូវបានទូទាត់ដោយផ្អែកលើស្ថិតិបុគ្គលរបស់កីឡាករ ជាជាងស្ថិតិក្រុម។
21. ការភ្នាល់លើទីផ្សារ "គ្រាប់បាល់ផ្លាត" ត្រូវបានទូទាត់ចប់សព្វគ្រប់ ដោយផ្អែកលើស្ថិតិបុគ្គលរបស់កីឡាករ និងស្ថិតិក្រុម។ សម្រាប់ការប្រកួត NBA, WNBA មានតែគ្រាប់បាល់ផ្លាតផ្ទាល់ខ្លួនប៉ុណ្ណោះ ដែលត្រូវបានពិ

ចារណា។

22. ការភ្នាល់លើទីផ្សារ "ការប្រណាំងយក...ពិន្ទុ" នៅក្នុងផ្នែក "កីឡា" អាចមានជាមួយ៖
    - លទ្ធផលពីរ (W1 W2)។ សម្រាប់ការភ្នាល់បែបនេះ ប្រសិនបើគ្មានក្រុមណាមួយទទួលបានពិន្ទុដែលបានបញ្ជាក់ទេនោះ ការភ្នាល់លើអ្នកឈ្នះ នឹងត្រូវទុកជាមោយ: (ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើពិន្ទុគឺ 19–19 ការភ្នាល់ "ការប្រណាំងយក 20 ពិន្ទុ W1" នឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោយ:)។
    - លទ្ធផលបី (W1, W2, គ្មានទាំងពីរ) នៅក្នុងករណីនេះ ការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់ដោយយោងទៅតាមលទ្ធផល។
23. ការភ្នាល់ "ពិន្ទុដោយត្រីមាស 2–0" នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើក្រុម 1 បានឈ្នះពីរត្រីមាស ក្នុងចំណោមបួនតង់ ហើយពីរត្រីមាសទៀតដែលនៅសល់ត្រូវបានបញ្ចប់ដោយលទ្ធផលស្មើគ្នា។ ការភ្នាល់ "ពិន្ទុដោយត្រីមាស 1–1" នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើក្រុមមួយបានឈ្នះមួយត្រីមាស ក្រុមផ្សេងទៀតបានឈ្នះមួយត្រីមាស ហើយពីរត្រីមាសទៀតដែលនៅសល់ត្រូវបានបញ្ចប់ដោយលទ្ធផលស្មើគ្នា។
24. "គ្រាប់តដោយត្រីមាស"។ ឧទាហរណ៍ "2 គ្រាប់តដោយត្រីមាស −2.5"។ ពិន្ទុចុងក្រោយគឺ 81:102 (17:22, 26:25, 18:20, 20:35) ដូច្នេះពិន្ទុត្រីមាសនីមួយៗគឺ 1:3 (0:1, 1:0, 0:1, 0:1 រៀងៗខ្លួន)។ ការភ្នាល់ចាញ់នៅពេលដែលគ្រាប់តដល់ក្រុមទី 2 ត្រូវបានអនុវត្ត ពិន្ទុតាមត្រីមាសគឺ 1:0.5 ។
25. "ទីផ្សារ "ត្រីមាសដែលគ្រាប់សរុបស្មើគ្នា" "គ្រាប់តដោយត្រីមាស", "ពិន្ទុ ដោយត្រីមាស" និង "ឈ្នះដោយត្រីមាស" គឺត្រូវបានទូទាត់ ដោយផ្អែកទៅលើលទ្ធផលនៅម៉ោងធម្មតា។
26. ការភ្នាល់លើ "ការឈ្នះខុសគ្នា 1 ក្នុងពិន្ទុចន្លោះពិន្ទុពី −1 ដល់ 9" នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើភាពខុសគ្នានៃចំនួនពិន្ទុដែលរកបានដោយក្រុមលេខ 1 និងក្រុមលេខ 2 ស្ថិតនៅចន្លោះពេលពី −1 ដល់ 9 ពិន្ទុ។ ឧទាហរណ៍ ពិន្ទុគឺ (85:90) ដូច្នេះការឈ្នះខុសគ្នារបស់ក្រុម 1 គឺ −5 ហើយនោះការភ្នាល់នឹងត្រូវចាញ់។
27. ការភ្នាល់លើ "ភាគរយនៃការរកបានពិន្ទុដោយការស៊ុតលើទីលានពីចំណុចទី-2" "ភាគរយនៃការរកបានពិន្ទុដោយការស៊ុតលើទីលានពីចំណុចទី-3" និង "ភាគរយនៃការបោះបញ្ចូលទីដោយសេរី" ត្រូវបានទូទាត់ដោយផ្អែកលើស្ថិតិពីវេបសាយជាផ្លូវការ ដែលតម្លៃភាគរយត្រូវបានបង្គត់ទៅលេខទាំងមូលដែលនៅជិតបំផុត។
28. ការភ្នាល់លើទីផ្សារ "ពេលវេលាលេងសរុប" គួរតែត្រូវបានកំណត់ជានាទី។ ប្រសិនបើគ្រាប់សរុបត្រូវបានគេដាក់ឈ្មោះពិតប្រាកដ នោះការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់ទៅតាមហាងឆេង 1។ ឧទាហរណ៍ ទាក់ទងទៅនឹងការភ្នាល់ "សរុបរបស់ Kyrie Irving អូវ័រ 39.5" ប្រសិនបើពេលវេលាលេងសរុបរបស់កីឡាករមានចំនួន 39 នាទី 30 វិនាទី នោះការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់ទៅតាមហាងឆេង 1 ។
29. ណេតបល គឺជាប្រភេទបាល់បោះនារី (មានបួនតង់ដែលមួយតង់ៗមាន 15 នាទី)។ ការភ្នាល់ គឺត្រូវបានធ្វើឡើងនិងទូទាត់នៅម៉ោងធម្មតា រាប់បញ្ចូលទាំងម៉ោងបន្ថែម (ដាក់ស្លាក "រួមទាំង ម៉ោងបន្ថែម")។
30. **បាល់បោះ។ លទ្ធផល។ ក្រុមនឹងមានចំណាត់ថ្នាក់ខ្ពស់ជាងគេ នៅចុងបញ្ចប់នៃធូណាមិន។** ការភ្នាល់នៅលើទីផ្សារនេះ ត្រូវបានទូទាត់ដោយផ្អែកលើស្ថិតិដែលមាននៅលើគេហទំព័រផ្លូវការ។
31. "ស៊ុបពើតូតាល់ () អូវ័រ/អាន់ឌ័រ"។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថាតើក្រុមនឹងទទួលបានពិន្ទុតិចឬច្រើនជាងគ្រាប់សរុបដែលបានដកស្រង់។ ឧទាហរណ៍ "ស៊ុបព័រតូតាល់៖ (166–167 សងប្រាក់វិញ) 167.5 អូវ័រ"។ ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើក្រុមទាំងអស់រកពិន្ទុស៊ុតបញ្ចូលទីសរុបបានច្រើនជាង 167.5 ពិន្ទុ។

ប្រសិនបើក្រុមរកពិន្ទុស៊ុតបញ្ចូលទីសរុបបាន 166 ឬ 167 សរុប នោះប្រាក់ភ្នាល់នឹងត្រូវបានសងមកវិញ។

32. "ស៊ុបព័រគ្រាប់ត 1/2 ()"។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថាក្រុមនឹងឈ្នះឬទេ ដោយគិតគូរពិចារណាលើគ្រាប់ត ដែលបានដកស្រង់។ ឧទាហរណ៍ "ស៊ុបព័រគ្រាប់ត 2: (-4; -3 សងប្រាក់វិញ) -4,5"។ ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើពិន្ទុខុសគ្នារហូតដល់ 5 ពិន្ទុ ឬច្រើនជាងនេះ ដោយក្រុម 2 ជាក្រុមនាំមុខ។ ប្រសិនបើជាការស្មើគ្នា បន្ទាប់ពីតម្លៃគ្រាប់ត (-4) ឬ (-3) ត្រូវបានអនុវត្ត នោះប្រាក់ភ្នាល់នឹងត្រូវបានសងមកវិញ។
33. ការភ្នាល់លើស្ថិតិកីឡាករជាមធ្យមក្នុងរដូវកាល NBA ធម្មតា (ពិន្ទុ គ្រាប់បាល់ផ្លាត ជំនួយ ការស៊ុតបញ្ចូលទីត្រូវបានប្តូក ។ល។) ត្រូវបានទូទាត់ដោយផ្អែកលើស្ថិតិដែលមាននៅលើគេហទំព័រផ្លូវការនៃធូណាមិន។
34. ទ្វេដង-ទ្វេដង (បីដង-ទ្វេដង) ក្នុងការប្រកួត។ សម្រាប់ការភ្នាល់នេះ វាចាំបាច់ត្រូវទាយថាតើអ្នកលេងនឹងមានឬមិនមានគុណផលពីរខ្ទង់ នៅក្នុងប្រភេទពីរ (ទ្វេដង-ទ្វេដង), ប្រភេទបី (បីដង-ទ្វេដង) នៅក្នុងការប្រកួត។ ប្រភេទស្ថិតិ៖ ពិន្ទុ គ្រាប់បាល់ផ្លាត ជំនួយ ការស៊ុតបញ្ចូលទីត្រូវបានប្តូក។ ប្រសិនបើកីឡាករមានការភ្នាល់បីដង-ទ្វេដងមួយ នោះការភ្នាល់ ទ្វេដង-ទ្វេដង លើកីឡាករនេះនឹងត្រូវបានទូទាត់ជាការឈ្នះ។
35. ពិន្ទុក្នុងចន្លោះពេល។ សម្រាប់ទីផ្សារនេះ គឺត្រូវបានគេណែនាំឱ្យទាយថាតើពិន្ទុត្រីមាសនឹងស្ថិតក្នុងចន្លោះពេល ដែលបានជ្រើសរើសដែរឬទេ។ នៅផ្នែកខាងឆ្វេង ជួរសម្រាប់ពិន្ទុក្រុមដំបូងត្រូវបានចង្អុលបង្ហាញនៅផ្នែកខាងស្តាំ - ជួរសម្រាប់ពិន្ទុក្រុមទីពីរ។ ឧទាហរណ៍។ "ពិន្ទុក្នុងចន្លោះពេលនៃត្រីមាសទី 3 ។ 22-33៖ 8-19 - បាទ/ចាស។" ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើត្រីមាសទី 3 បញ្ចប់ដោយពិន្ទុ 24-15 ។
36. បាល់បោះ 4x4 ។ ហ្គេមមានពីរតង់ ដែលតង់នីមួយៗមានរយៈពេល 10 នាទី។ ប្រសិនបើហ្គេមបញ្ចប់ដោយស្មើគ្នា នោះការថែមម៉ោង 5 នាទី នឹងត្រូវបានលេង។
    ភាពខុសគ្នាសំខាន់ៗ នៅក្នុងហ្គេម៖
    - គ្រាប់ស្តង់ដារមួយមានតម្លៃ 2 ពិន្ទុ។
    - គ្រាប់ស៊ុតពីទីលានមួយ (ចាប់ពីខ្សែរ 3 ពិន្ទុ) ទទួលបាន 3 ពិន្ទុ។
    - ការហាក់បង្ក្រាបាល់ចូលកន្ត្រកទីទទួលបាន 3 ពិន្ទុ។
    - ក្រុមមានពេល 24 វិនាទី ដើម្បីស៊ុត ក្នុងអំឡុងពេលវាយលុក។
37. Basketball 1x1 ហ្គេមលេងរហូតដល់ពិន្ទុឈ្នះមានដល់ 11 ពិន្ទុ ឬ 10 នាទីបានកន្លងផុតទៅ (អាស្រ័យលើមួយណាដល់មុន)។ ប្រសិនបើការប្រកួតមួយបញ្ចប់ដោយលទ្ធផលស្មើគ្នា នោះនឹងមានការលេងក្នុងម៉ោងបន្ថែម ដែលមានរយៈពេលប្រាំនាទី។ ការប្រកួតវគ្គផ្តាច់ព្រ័ត្រ នឹងត្រូវលេងដោយកីឡាករកំពូលទាំងបីបន្ថែម 11 ពិន្ទុដើម្បីឈ្នះ។ ភាពខុសគ្នាសំខាន់ៗនៅក្នុងហ្គេម៖
    - ស៊ុតបាល់ចំពីពាក់កណ្តាលតារាងរាប់ជា 2 ពិន្ទុ។
    - ស៊ុតបាល់ចំពីចម្ងាយឆ្ងាយ (ពីខាងក្រៅបន្ទាត់បីបន្ទាត់) រាប់ជា 3 ពិន្ទុ។
    - ប្រសិនកីឡាករក្រុមណាស៊ុតបាល់ កីឡាកររនោះត្រូវមានសិទ្ធិដើម្បី "រកពិន្ទុ និងយកបាល់វិញ"
    - បាល់ត្រូវតែស៊ុតក្នុងរយៈពេល 7 វិនាទីបន្ទាប់ពីបានបាល់នៅក្នុងដៃ

10.5. កីឡាបាល់បោះ 3x3

1. ការប្រកួតមានមួយតង់ ដែលមានរយៈពេល 10 នាទី។ ការប្រកួតត្រូវចាត់ទុកថាបានបញ្ចប់ នៅពេលដែលពេលវេលាបានបញ្ចប់ ឬក្រុមណាមួយរកបាន 21 ពិន្ទុ។ ប្រសិនបើការប្រកួតមួយបញ្ចប់ដោយលទ្ធផលស្មើគ្នា នោះនឹងត្រូវលេងក្នុងម៉ោងបន្ថែម រហូតដល់ក្រុមមួយរកបាន 2 ពិន្ទុ។
2. ភាពខុសគ្នាសំខាន់ៗនៅក្នុងការប្រកួត៖
    - ការស៊ុតបាល់ពីពាក់កណ្តាលតារាងរាប់ 1 ពិន្ទុ
    - ការស៊ុតបាល់ពីចម្ងាយ (ពីខាងក្រៅបន្ទាត់បី‌ពិន្ទុ) រាប់ 2 ពិន្ទុ
    - ពេលវេលាស៊ុតបាល់ មានរយៈពេល 12 វិនាទី។
3. ច្បាប់ទូទៅរបស់កីឡាបាល់បោះ ក៏អនុវត្តចំពោះកីឡាបាល់បោះ 3x3 ផងដែរ៖
    - ប្រសិនបើការប្រកួតមួយចាប់ផ្តើម ប៉ុន្តែមិនទាន់បានបញ្ចប់ នោះរាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់លើការប្រកួតនោះ នឹងត្រូវទូទាត់សងនៅហាងឆេង 1.00 លើកលែងតែទីផ្សារទាំងឡាយណាដែលបានកំណត់រួចជាស្រេច នៅពេលការប្រកួតនោះត្រូវបានបញ្ឈប់ប៉ុណ្ណោះ។
    - ការភ្នាល់លើស្ថិតិ ក៏រួមបញ្ចូលម៉ោងបន្ថែមផងដែរ លើកលែងតែមានការបញ្ជាក់ផ្សេងពីនេះ។
    - ការភ្នាល់លើទីផ្សារ ″តើនឹងមានការបន្ថែមម៉ោងដែរឬទេ? – មាន" ឈ្នះ ហើយការភ្នាល់លើទីផ្សារ "តើនឹងមានការបន្ថែមម៉ោងដែរឬទេ? – មិនមាន″ ចាញ់។
    - ការភ្នាល់លើទីផ្សារ "ភាគរយនៃការស៊ុតបាល់ពីក្នុងទីលានរកបាន 2 ពិន្ទុ″, "ភាគរយនៃការស៊ុតបាល់ពីក្នុងទីលានរកបាន 3 ពិន្ទុ″ និង "ភាគរយនៃការស៊ុតបាល់ពិន័យ" ត្រូវទូទាត់សងដោយផ្អែកលើស្ថិតិពីគេហទំព័រផ្លូវការ ហើយតម្លៃគិតជាភាគរយ ត្រូវបង្គត់ទៅជាលេខគត់។
    - ការភ្នាល់លើស្ថិតិជាមធ្យមរបស់អត្តពលិក ត្រូវទូទាត់សងផ្អែកលើស្ថិតិពីគេហទំព័រផ្លូវការនៃធូណាមិននេះ។
    - ការភ្នាល់លើ "កំហុសដំបូង" និង "កំហុសសរុប"។ នៅពេលទូទាត់សងការភ្នាល់ មានតែកំហុសផ្ទាល់ខ្លួនដែលកីឡាករបានប្រព្រឹត្តនៅលើទីលានប៉ុណ្ណោះ ដែលត្រូវរាប់បញ្ចូល។
    - កំហុសបច្ចេកទេសប្រព្រឹត្តដោយគ្រូបង្វឹក មន្ត្រីរបស់ក្រុម ឬកីឡាករបម្រុង នឹងមិនត្រូវរាប់បញ្ចូលនោះទេ។

10.6. បេស្បល សហ្វបល

1. ការភ្នាល់លើការប្រកួតកីឡាបេស្បលត្រូវបានទទួលយក រួមបញ្ចូលទាំងអ៊ីននីងបន្ថែម។ ឈ្មោះរបស់កីឡាករគប់ក្លូនបាល់នឹងត្រូវយកមកពិចារណា នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ ប្រសិនបើឈ្មោះត្រូវបានបញ្ជាក់ទាក់ទងទៅនឹងព្រឹត្តិការណ៍។ កីឡាករគប់ក្លូនបាល់ចុះបញ្ជីទាំងពីរត្រូវតែចាប់ផ្តើម ហើយការគប់នីមួយៗយ៉ាងហោចណាស់មានមួយដង ដើម្បីឱ្យការភ្នាល់មានសុពលភាព។ ប្រសិនបើរាល់កីឡាករគប់ក្លូនបាល់ដែលបានចុះបញ្ជីណាម្នាក់ខកខានក្នុងការចាប់ផ្តើមដោយមូលហេតុណាមួយ ការភ្នាល់ទាំងអស់នៅលើហ្គេមនឹងត្រូវបានចាត់ទុកជាមោយ:។ ប្រសិនបើកីឡាករគប់ក្លូនបាល់ដែលត្រូវចាប់ផ្តើមមិនបានចុះបញ្ជី នោះការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទទួលយក ដោយមិន

គិតថាកីឡាករគប់កូនបាល់ដែលត្រូវចាប់ផ្តើមជានរណានោះទេ។

2. ការភ្នាល់នឹងមានសុពលភាព ប្រសិនបើចំនួនអ៊ីននីងដែលគ្រោងត្រូវបានបន្តយ ស្របតាមបទបញ្ញត្តិនៃធូណាមិន ឬការប្រកួតមួយត្រូវបានកាត់បន្តយរយៈពេលខ្លី ដោយសារតែក្រុមមួយក្នុងចំណោមក្រុមដៃដែលមិនអាចវាយលុកកំពុងមានការនាំមុខ។
3. "ក្នុងដី – ក្រៅដី"។ ក្នុងអំឡុងថ្ងៃប្រកួត ប្រសិនបើមានការប្រកួតយ៉ាងតិចមួយត្រូវបានលុបចោល ពន្យារពេល មិនបានបញ្ចប់ និងចាត់ទុកថាមិនបានប្រកួត (បានលេងតិចជាង 5 ជុំពេញ) នោះការភ្នាល់លើទីផ្សារនេះ នឹងត្រូវទូទាត់សងនៅហាងឆេង 1.00។
4. ក្រុមដែលវាយនៅខាងក្រោមនៃអ៊ីននីងមួយ ត្រូវបានចាត់ទុកជាក្រុមម្ចាស់ផ្ទះ ទោះបីជាការប្រកួតនៅទីតាំងណាក៏ដោយ។
5. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់តាមលទ្ធផលផ្លូវការនៃការប្រកួត រួមទាំងអ៊ីននីងបន្ថែមទាំងអស់ (លើកលែងតែការភ្នាល់ដែលបានធ្វើឡើងលើផ្នែកខ្លះនៃការប្រកួត)។
6. រាល់ការភ្នាល់ត្រូវមានសុពលភាព ប្រសិនបើយ៉ាងហោចណាស់ពេញទាំងប្រាំ ឬ 4.5 ទឹកត្រូវបានលប្រកួត។ ប្រសិនបើប្រកួតបានតិចជាង 4.5 ទឹក ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់នឹងទូទាត់ការភ្នាល់ លទ្ធផលដែលត្រូវបានកំណត់រួចហើយនៅពេលដែលការប្រកួតត្រូវបានបញ្ឈប់។ ការភ្នាល់ផ្សេងទៀតលើការប្រកួតនេះនឹងត្រូវទូទាត់តាមហាងឆេង 1។
7. **ទីផ្សារមុនការប្រកួត** ។ ប្រសិនបើការប្រកួតបេស្បលមិនបានចាប់ផ្តើមតាមពេលវេលាដែលបានកំណត់ ហើយវេបសាយផ្លូវការបានបញ្ជាក់ថាការប្រកួតត្រូវបានពន្យារពេល នោះរាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់លើការប្រកួតនេះនឹងត្រូវទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។
8. **ទីផ្សារកំពុងលេង** ។ ប្រសិនបើការប្រកួតត្រូវបានបញ្ឈប់ (អាក់ខាន) ហើយដំណើរការក្នុងរយៈពេល 72 ម៉ោង រាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងមានសុពលភាពរហូតដល់ចប់ការប្រកួត។ ប្រសិនបើការប្រកួតមិនត្រូវបានបញ្ចប់ក្នុងរយៈពេល 72 ម៉ោងទេ នោះរាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ លើកលែងតែទីផ្សារដែលបានកំណត់រួចហើយ។
9. ប្រសិនបើពិន្ទុត្រូវបានស្មើគ្នា នៅក្នុងការប្រកួតបេស្បល (នៅក្នុង NPB ឬនៅក្នុងប្រកួតមុនរដូវកាលនៃ MLB និង KBO) ការភ្នាល់ W1 និង W2 នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 (ប្រាក់ភ្នាល់នឹងត្រូវបានបង្វិលសងវិញ)។
10. "កីឡាករ ការប្រកួត"។ អតិថិជនត្រូវតែទស្សទាយថាតើ ម្នាក់ណាក្នុងចំណោមកីឡាករទាំងពីរនាក់ដែលនឹងលេងបានល្អជាង។ ប្រសិនបើកីឡាកប្រកួតស្មើគ្នា ការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។
11. នៅក្នុងហ្គេម MLB មុនរដូវកាល នៅពេលដែលក្រុមប្រកួតស្មើគ្នានៅចុងបញ្ចប់នៃអ៊ីននីងទី 9 នោះអ៊ីននីងបន្ថែមទី 10 នឹងត្រូវបានលេង។ ទោះយ៉ាងណាក៏ដោយ ប្រសិនបើគ្មានក្រុមណាមួយឈ្នះនៅក្នុងអ៊ីននីងទី 10 នោះហ្គេមនឹងបញ្ចប់ដោយលទ្ធផលស្មើគ្នា។ ក្នុងករណីនេះការភ្នាល់ W1 និង W2 ត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 (ប្រាក់ភ្នាល់ត្រូវបានបង្វិលសងវិញ)។
12. ប្រសិនបើយ៉ាងហោចណាស់ មានការប្រកួតមួយត្រូវបានលុបចោល ពន្យារពេល អាក់ខាន និងបោះបង់ចោលនៅថ្ងៃប្រកួត (តិចជាងប្រាំអ៊ីននីងពេញត្រូវបានលេង) ការភ្នាល់លើព្រឹត្តិការណ៍ "ក្រុមម្ចាស់ផ្ទះ–ក្រុមភ្ញៀវ" នឹងត្រូវទូទាត់តាមហាងឆេង 1 លើកលែងតែទីផ្សារដែលត្រូវបានកំណត់រួចហើយ។

13. សហ្វបល គឺជាល្បែងបាល់លេងជាក្រុម និងប្រភេទបេស្បលមួយដែលលេងជាមួយបាល់ធំជាង នៅលើទីលានតូចជាង។ ក្រុមលេងប្រាំពីរអ៊ីននីង ក្នុងការប្រកួតផ្លូវការ។ ប្រសិនបើពិន្ទុត្រូវបានស្មើគ្នា នោះអ៊ីននីងបន្ថែមនឹងត្រូវបានផ្តល់ជូន។

10.7. បាយអាត្លន់

1. "នឹងមានចំណាត់ថ្នាក់ខ្ពស់ជាងគេ"។ ទស្សន៍ទាយថាតើមួយណាក្នុងចំណោមកីឡាករបាយអាត្លន់ទាំងពីរ (ឬក្រុម ក្នុងការបញ្ជូនត) នឹងបញ្ចប់ខ្ពស់ជាងនៅក្នុងចំណាត់ថ្នាក់ចុងក្រោយ។ ប្រសិនបើគូប្រជែងទាំងពីរធ្លាក់ចេញពីការប្រកួត ឬប្រសិនបើគូប្រជែងម្នាក់បរាជ័យក្នុងការចាប់ផ្តើម ការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។ ប្រសិនបើអ្នកប្រកួតណាមួយខកខានមិនបានឆ្លងផុតទីបញ្ចប់ នោះការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានចាត់ទុកជាចាញ់។
2. "ការបរាជ័យ"។ ប្រៀបធៀបគ្រាប់សរុបដែលខុសគោលដៅដោយអ្នកចូលរួម។ ទស្សន៍ទាយថាតើកីឡារករបាយអាត្លន់មួយណាដែលនឹងខុសគោលដៅច្រើនជាងគេបំផុត។ ប្រសិនបើចំនួននៃការបរាជ័យស្មើនឹងតម្លៃគ្រាប់ត នោះហាងឆេងដែលឈ្នះនឹងមានចំនួន 1 ។ ប្រសិនបើគូប្រជែងធ្លាក់ចេញពីការប្រកួត ដោយមិនបានបាញ់គ្រប់ជុំទេ នោះហាងឆេងដែលឈ្នះនឹងមានចំនួន 1 ។
3. "ការបរាជ័យក្នុងការបញ្ជូនបន្ត"។ ចំនួននៃការបរាជ័យក្នុងការបញ្ជូនបន្តត្រូវបានគណនាដោយបូកបន្ថែមចំនួនរង្វិលជុំប៉ៃណាល់ទី និងគ្រាប់បន្ថែមសម្រាប់សមាជិកក្រុមទាំងអស់។
4. "កីឡាករកំពូលៗនៃប្រទេសណា នឹងមានចំណាត់ថ្នាក់ខ្ពស់ជាងគេ"។ ព្យាករណ៍ថាតើកីឡាករបាយអាត្លន់រត់ប្រណាំងកំពូលៗមកពីប្រទេសទាំងពីរដែលបានចុះបញ្ជី នឹងទទួលបានចំណាត់ថ្នាក់ខ្ពស់ជាង ក្នុងចំណាត់ថ្នាក់ចុងក្រោយនៃការប្រណាំងដែរឬទេ។
5. "អ្នកឈ្នះនៃការប្រណាំង"។ អ្នកប្រកួតប្រជែង ដែលនាំមុខចំណាត់ថ្នាក់ចុងក្រោយ នឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះនៃការប្រណាំង។ ប្រសិនបើអ្នកប្រកួតប្រជែងពីរឬច្រើននាក់ត្រូវបានប្រកាសជាអ្នកឈ្នះ ច្បាប់ "ការបញ្ចប់ដំណាលគ្នា" នឹងត្រូវបានយកមកអនុវត្ត។
6. "អ្នកនាំមុខ បន្ទាប់ពីជុំទី 1 (ទី 2។ល។)"។ អ្នកឈ្នះជុំ ត្រូវបានកំណត់លើចំណាត់ថ្នាក់ចុងក្រោយ។ ប្រសិនបើមានអ្នកឈ្នះពីរឬច្រើននាក់ក្នុងមួយជុំ នោះច្បាប់ "ការបញ្ចប់ដំណាលគ្នា" នឹងត្រូវបានយកមកអនុវត្ត។
7. "បាយអាត្លន់។ អ្នកឈ្នះ។ បុរស។ ដេញតាម។ 12.5 គីឡូម៉ែត្រ។ ហុកហ្វៃលស្សិន។ កំពូលទី 1–10 (08.12.2013 | 16:30) – " តើ Daniel Mesotitsch នឹងឈ្នះដែរឬទេ – បាទ/ចាស"។ ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើ Daniel Mesotitsch ជាប់ចំណាត់ថ្នាក់ក្នុងចំណោមកីឡាករបាយអាត្លន់កំពូលទាំង 10 នៅក្នុងការប្រណាំង ។
8. "គ្រាប់បន្ថែម។ ប្រទេសស៊ុយអែត (13.12.2013 | 17:25) តូតាល់អាន់ឌ័រ 7.5"។ ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើកីឡាកររបស់ប្រទេសស៊ុយអែតប្រើគ្រាប់បន្ថែមចំនួន 7 ឬតិចជាងនេះ។
9. "ការឈ្នះខុសគ្នារបស់កីឡាករ លើសពីចំណាត់ថ្នាក់ទីពីរ 0–20 វិនាទី – បាទ/ចាស"។ ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ

ប្រសិនបើអ្នកឈ្នះយកឈ្នះអ្នករត់ប្រណាំងត្រឹមតែ 20 វិនាទី ឬតិចជាងនេះ។

10. "ការបរាជ័យ។ ឈរ ច្រើនជាង ក្រាប – បាទ/ទេ"។ ប្រសិនបើចំនួនគោលដៅការបរាជ័យគោលដៅ ពេលកំពុងក្រាប ស្មើនឹងពេលកំពុងឈរ (ឬបើមិនមានការបរាជ័យ) នោះការភ្នាល់ "ការបរាជ័យ។ ឈរច្រើនជាងក្រាប – ទេ" នឹងឈ្នះ ហើយការភ្នាល់ "ការបរាជ័យ។ ឈរច្រើនជាងក្រាប – បាទ/ចាស" នឹងត្រូវចាញ់។
11. "ពេលវេលាបាញ់"។ ទស្សន៍ទាយថាតើពេលវេលានឹងមានចំនួនប៉ុន្មាន (គិតជាវិនាទី)។
12. "ពេលវេលានៅទីលានបាញ់"។ ទស្សន៍ទាយថាតើកីឡាករបាយអាតួន់នឹងចំណាយពេលប៉ុន្មាននៅទីលានបាញ់ (គិតជាវិនាទី)។ ពេលវេលានៅទីលាន រួមមានការចូលនិងចេញពីតំបន់បាញ់ ក៏ដូចជាការបាញ់ខ្លួនឯងដែរ។
13. **"ទីផ្សារពាន IBU"**។ ចំណាត់ថ្នាក់ជារួម នឹងត្រូវបានកំណត់ដោយផ្អែកលើលទ្ធផលនៅពេញមួយរដូវកាល ។

10.8. ប្រដាល់ សិល្បៈក្បាច់គុន

1. ការចាប់ផ្តើមនៃការប្រកួតត្រូវបានបន្លឺឡើង ដោយសម្លេងជួងមុនពេលទឹកទីមួយ។
2. ប្រសិនបើការប្រកួតមួយត្រូវបានប្រកាសថាគ្មានការប្រកួត ឬប្រសិនបើការប្រកួតត្រូវបានបញ្ឈប់ដោយហេតុផលណាមួយ មុនពេលដែលអ្នកឈ្នះត្រូវបានកំណត់ នោះរាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានចាត់ទុកជាមោឃៈ។ ប្រសិនបើលទ្ធផលនៃការប្រកួតត្រូវបានកំណត់រួចហើយ នោះការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់ ដោយផ្អែកលើលទ្ធផលដែលបានប្រកាស។
3. ប្រសិនបើចំនួនទឹកត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរ នោះការភ្នាល់លើលទ្ធផលនៃការប្រកួតនឹងមានសុពលភាព ប៉ុន្តែការភ្នាល់លើចំនួនទឹកនឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។
4. "ចំនួនទឹកសរុប"។ អតិថិជនគួរតែទស្សន៍ទាយចំនួនទឹកនៅក្នុងការប្រកួត។ មានតែការប្រកួតដែលបានបញ្ចប់ប៉ុណ្ណោះ ដែលត្រូវបានយកមកពិចារណា សម្រាប់គោលបំណងទូទាត់ប្រាក់ភ្នាល់។
5. គ្រាប់តសម្រេចចិត្តតាមពិន្ទុ (រួមទាំងការឈ្នះក្នុងចម្ងាយ)។ គ្រាប់តត្រូវបានគណនាដោយផ្អែកលើពិន្ទុចុងក្រោយនៃការប្រកួតពេញលេញ ដូចដែលបានផ្តល់ឱ្យនៅក្នុងប្រភពប្រកួតផ្លូវការ។ ប្រសិនបើការប្រកួតបញ្ចប់មុនពេល នោះការភ្នាល់លើអ្នកប្រយុទ្ធដែលឈ្នះក្នុងចម្ងាយនឹងត្រូវបានទូទាត់ថាជាការភ្នាល់ឈ្នះ ហើយការភ្នាល់លើគូប្រកួតរបស់អ្នកប្រយុទ្ធនោះនឹងត្រូវបានទូទាត់ជាការភ្នាល់ចាញ់ (ដោយមិនគិតពីតម្លៃគ្រាប់ត)។
6. ប្រសិនបើកីឡាករមិនចូលក្នុងសង្វៀន បន្ទាប់ពីលឺសម្លេងជួងនៅពេលចាប់ផ្តើមទឹកនៃការប្រកួតទេ នោះការប្រកួតត្រូវបានគេចាត់ទុកថាបានបញ្ចប់នៅទឹកមុន។
7. "1 (2) នឹងឈ្នះ"។ នៅក្នុងផ្នែក "កីឡា" ការភ្នាល់នៅលើទីផ្សារនេះ ត្រូវបានដាក់ស្លាក "1" និង "2" រៀងៗខ្លួន ហើយរួមមានដូចខាងក្រោមនេះ៖
    - "ឈ្នះដោយពិន្ទុ";

- "ឈ្នះដោយការផ្តួលដៃគូឱ្យសន្លប់";
- "ឈ្នះដោយការផ្តួលដៃគូឱ្យសន្លប់តាមបច្ចេកទេស";
- "ឈ្នះដោយការសម្រេចតាមបច្ចេកទេស";
- "ឈ្នះដោយការជម្រុះឬការបដិសេធ"។

8. "ស្មើគ្នា"។ ការភ្នាល់នៅលើទីផ្សារនេះត្រូវបានដាក់ស្លាក “X”។ ការប្រកួតនឹងបញ្ចប់ក្នុងលទ្ធផលស្មើគ្នា នៅពេលដែលចៅក្រមសម្រេចថា កីឡាករទាំងពីរបានពិន្ទុស្មើគ្នានៅចុងបញ្ចប់នៃទឹកចុងក្រោយ។
9. "ឈ្នះដោយពិន្ទុ"។ នេះមានន័យថា អ្នកឈ្នះនឹងត្រូវប្រកាសដោយសេចក្តីសម្រេចរបស់ចៅក្រម នៅចុងបញ្ចប់នៃទឹកចុងក្រោយ។
10. "ឈ្នះមុនការបញ្ចប់ទឹក"។ នេះរាប់បញ្ចូលទាំងការឈ្នះតាមរយៈការផ្តួលដៃគូឱ្យសន្លប់ ការផ្តួលឱ្យដៃគូសន្លប់តាមបច្ចេកទេស ចៅក្រមបញ្ឈប់ការប្រកួតរបស់ដៃគូ ឬដកចេញដៃគូរប្រកួត ក្នុងអំឡុងពេលប្រកួត ។
11. "ឈ្នះ (2 ផ្លូវ)"។ ប្រសិនបើការប្រកួតបានបញ្ចប់ក្នុងលទ្ធផលស្មើគ្នា នោះការភ្នាល់ W1 និង W2 នឹងត្រូវទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។
12. "W2 នៅក្នុងទឹកទី 3 – បាទ/ចាស"។ ការភ្នាល់នេះនឹងឈ្នះ ប្រសិនបើកីឡាករទីពីរឈ្នះមុនការបញ្ចប់ទឹកដោយការផ្តួលដៃគូឲ្យសន្លប់ ឬដោយការសម្រេចតាមបច្ចេកទេស នៅក្នុងទឹកទីបី។
13. ការប្រកួត បិទនឹងបញ្ចប់នៅទឹកទី 10–12"។ ការភ្នាល់នេះនឹងឈ្នះ ប្រសិនបើកីឡាករឈ្នះមុនការបញ្ចប់ទឹក ដោយការផ្តួលឱ្យសន្លប់ ឬការសម្រេចតាមបច្ចេកទេស ក្នុងរយៈពេលពីទឹកទីដប់ដល់ទឹកទីដប់ពីរ។ ឈ្នះដោយ TD។ ការប្រកួតត្រូវបានបញ្ឈប់ ដោយសារតែការរងរបួសឬដោយសារហេតុផលណាមួយ ហើយលទ្ធផលត្រូវបានសម្រេចដោយតារាងពិន្ទុរបស់ចៅក្រម មុនពេលដែលចំនួនទឹកត្រូវបានបញ្ចប់។
14. "ឈ្នះដោយ TD"។ វាជាការបញ្ឈប់ការប្រកួតដោយសារបញ្ហារបួសឬហេតុផលមួយទៀត ជាមួយនឹងការដាក់ពិន្ទុដោយចៅក្រម និងការវាយតំលៃលទ្ធផលសម្រាប់ចំនួនទឹកដែលមិនបានបញ្ចប់។
15. ផ្តួលឱ្យសន្លប់សរុប។ អតិថិជនគួរតែទស្សន៍ទាយចំនួនការផ្តួលឱ្យសន្លប់នៅក្នុងការប្រកួត។ ការផ្តួលឱ្យសន្លប់ទាំងអស់នឹងរាប់ ទាំងការផ្តួលឱ្យសន្លប់ និងឬការផ្តួលឱ្យសន្លប់តាមបច្ចេកទេស។

10.9. UFC

1. ការចាប់ផ្តើមនៃការប្រកួតត្រូវបានបន្លឺឡើង ដោយសម្លេងជួងមុនពេលទឹកទីមួយ។
2. ប្រសិនបើការប្រកួតមួយត្រូវបានប្រកាសថាគ្មានការប្រកួត ឬប្រសិនបើការប្រកួតត្រូវបានបញ្ឈប់ដោយហេតុផលណាមួយ មុនពេលដែលអ្នកឈ្នះត្រូវបានកំណត់ នោះរាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានចាត់ទុកជាមោឃៈ។ ប្រសិនបើលទ្ធផលនៃការប្រកួតត្រូវបានកំណត់រួចហើយ នោះការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់ ដោយផ្អែកលើលទ្ធផលដែលបានប្រកាស។
3. ប្រសិនបើចំនួនទឹកត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរ នោះការភ្នាល់លើលទ្ធផលនៃការប្រកួតនឹងមានសុពលភាព ប៉ុន្តែការភ្នាល់លើចំនួនទឹកនឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។
4. "ចំនួនជុំសរុប"។ ដើម្បីឱ្យការភ្នាល់លើទីផ្សារនេះបានឈ្នះ អតិថិជនត្រូវតែទស្សន៍ទាយចំនួនទឹកនៅក្នុង

ការប្រកួតប្រដាល់ឱ្យបានត្រឹមត្រូវ។ មានតែទឹកណាដែលពេលវេលាផ្តល់ឱ្យច្រើនជាងពាក់កណ្តាលបានកន្លងផុតទៅប៉ុណ្ណោះ ដែលត្រូវរាប់បញ្ចូលក្នុងចំនួនទឹកសរុប។ ចំនួនពាក់កណ្តាលនៃទឹកដែលមានរយៈពេល 5 នាទី គឺ 2 នាទី 30 វិនាទី។ ហេតុនេះ 2.5 ទឹក សំដៅលើចំនួនពីរទឹក និង 2 នាទី 30 វិនាទី នៃទឹកទីបី។ ប្រសិនបើការប្រកួតប្រដាល់បញ្ចប់ត្រឹមពាក់កណ្តាលទឹកគត់ (2 នាទី 30 វិនាទី) ក្នុងទឹកណាមួយ នោះការភ្នាល់ "អូវ័រ/អាន់ដ័រ" លើចំនួនទឹកសរុប នឹងត្រូវទូទាត់សងនៅហាងឆេង 1.00។

5. ប្រសិនបើកីឡាករមិនចូលក្នុងសង្វៀន បន្ទាប់ពីលឺសម្លេងជួងនៅពេលចាប់ផ្តើមទឹកនៃការប្រកួតទេ នោះការប្រកួតត្រូវបានគេចាត់ទុកថាបានបញ្ចប់នៅទឹកមុន។
6. ប្រសិនបើទឹកទីមួយបញ្ចប់ទៅក្នុងរយៈពេល 2 នាទីដំបូង នោះការភ្នាល់លើ "ចំនួនទឹកសរុប អាន់ដ័រ 0.5" នឹងត្រូវប្រកាសលទ្ធផលជាការឈ្នះ។
7. "1 (2) នឹងឈ្នះ"។ នៅក្នុងផ្នែក "កីឡា" ការភ្នាល់នៅលើទីផ្សារនេះ ត្រូវបានដាក់ស្លាក "1" និង "2" រៀងៗខ្លួន ហើយរួមមានដូចខាងក្រោមនេះ៖
    - "ឈ្នះដោយពិន្ទុ";
    - "ឈ្នះដោយការផ្តួលដៃគូឱ្យសន្លប់";
    - "ឈ្នះដោយការផ្តួលដៃគូឱ្យសន្លប់តាមបច្ចេកទេស";
    - "ឈ្នះដោយការសម្រេចតាមបច្ចេកទេស";
    - "ឈ្នះដោយការជម្រុះឬការបដិសេធ"។
8. "ស្មើគ្នា"។ ការភ្នាល់នៅលើទីផ្សារនេះត្រូវបានដាក់ស្លាក “X”។ ការប្រកួតនឹងបញ្ចប់ក្នុងលទ្ធផលស្មើគ្នានៅពេលដែលចៅក្រមសម្រេចថា កីឡាកររកបានពិន្ទុស្មើគ្នានៅចុងបញ្ចប់នៃទឹកចុងក្រោយ។
9. "ឈ្នះដោយពិន្ទុ"។ នេះមានន័យថា អ្នកឈ្នះនឹងត្រូវប្រកាសដោយសេចក្តីសម្រេចរបស់ចៅក្រមនៅចុងបញ្ចប់នៃទឹកចុងក្រោយ។
10. "ឈ្នះមុនការបញ្ចប់ទឹក"។ នេះរាប់បញ្ចូលទាំងការឈ្នះ តាមរយៈការផ្តួលដៃគូឱ្យសន្លប់ ការផ្តួលដៃគូឱ្យសន្លប់តាមបច្ចេកទេស ការខ្លៀ/គ្រៀកក/ការក្លេបង្ខំឱ្យចុះចាញ់ ការជម្រុះចេញនូវដៃគូ ឬដៃគូរដកខ្លួនចេញក្នុងអំឡុងពេលប្រកួត។
11. "ឈ្នះ (2 ផ្លូវ)"។ ប្រសិនបើការប្រកួតបានបញ្ចប់ក្នុងលទ្ធផលស្មើគ្នា នោះការភ្នាល់ W1 និង W2 នឹងត្រូវទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។
12. «() នឹងឈ្នះក្នុងទឹកទី ()»។ ការភ្នាល់នេះនឹងឈ្នះ ប្រសិនបើអត្តពលិកដែលបានជ្រើសរើសឈ្នះក្នុងចម្ងាយដោយការផ្តួលគូប្រកួតឬដោយការសម្រេចចិត្តបច្ចេកទេសក្នុងទឹកដែលបានជ្រើសរើស។
13. ការវាយ។ ការវាយចំល្អ។ នៅពេលទូទាត់សងការភ្នាល់លើទីផ្សារនេះ មានតែការវាយដែលទទួលបានជោគជ័យប៉ុណ្ណោះ ដែលនឹងត្រូវរាប់បញ្ចូល។ ការវាយពុំត្រូវចំគោលដៅ នឹងមិនត្រូវរាប់បញ្ចូលនោះទេ លើកលែងតែមានចែងផ្សេងពីនេះ។
14. គ្រាប់តសម្រេចចិត្តតាមពិន្ទុ (រួមទាំងការឈ្នះក្នុងចម្ងាយ)។ គ្រាប់តត្រូវបានគណនាដោយផ្អែកលើពិន្ទុចុងក្រោយនៃការប្រកួតពេញលេញ ដូចដែលបានផ្តល់ឱ្យនៅក្នុងប្រភពប្រកួតផ្លូវការ។
ប្រសិនបើការប្រកួតបញ្ចប់មុនពេល នោះការភ្នាល់លើអ្នកប្រយុទ្ធដែលឈ្នះក្នុងចម្ងាយនឹងត្រូវបានទូទាត់ថាជាការភ្នាល់ឈ្នះ ហើយការភ្នាល់លើគូប្រកួតរបស់អ្នកប្រយុទ្ធនោះនឹងត្រូវបានទូទាត់ជាការភ្នាល់ចាញ់

(ដោយមិនគិតពីតម្លៃគ្រាប់ត)។

10.10. ការប្រណាំងកង់

1. ការចាប់ផ្តើមនៃវគ្គជម្រុះដំបូងនឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាការចាប់ផ្តើមនៃការប្រកួត។
2. ទីផ្សារ "ផ្លូវផ្គងគ្នា" (កីឡាករឬក្រុមកីឡា)។ គូប្រជែងទាំងពីរត្រូវតែឆ្លងកាត់បន្ទាត់ចាប់ផ្តើមជាផ្លូវការ ដើម្បីឱ្យការភ្នាល់មានសុពលភាព។
    - ប្រសិនបើគូប្រជែងណាមួយបោះបង់ការប្រកួតប្រជែង ដោយហេតុផលណាមួយ នោះគូប្រជែងរបស់ពួកគេនឹងត្រូវបានប្រកាសថាជាអ្នកឈ្នះ។
    - ប្រសិនបើអ្នកប្រណាំងម្នាក់ឬទាំងពីរខកខាន មិនបានឆ្លងផុតវគ្គចាប់ផ្តើមផ្លូវការ នោះការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។
    - ប្រសិនបើអ្នកប្រណាំងទាំងពីរឈប់ពីការប្រណាំង អ្នកប្រណាំងដែលបានបញ្ចប់ច្រើនជុំបំផុតនឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។
    - ប្រសិនបើអ្នកប្រណាំងទាំងពីរបោះបង់ចោលនៅលើជុំដូចគ្នា នោះហាងឆេងដែលឈ្នះនឹងមានដល់ 1 ។
3. "នឹងមានចំណាត់ថ្នាក់ខ្ពស់ជាងគេ"។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថាតើអ្នកប្រណាំងមួយណា ក្នុងចំណោមអ្នកប្រណាំងពីរនាក់ (ឬក្រុម) នឹងបញ្ចប់ខ្ពស់ជាងគេ នៅក្នុងចំណាត់ថ្នាក់ចុងក្រោយ។
4. ប្រសិនបើអ្នកប្រណាំងជាច្រើនមានពេលវេលាស្មើគ្នា ក្នុងចំណាត់ថ្នាក់ចុងក្រោយ នោះអ្នកដែលកាន់តំណែងខ្ពស់ជាងគេនឹងត្រូវបានប្រកាសថាជាអ្នកឈ្នះ។
5. ការភ្នាល់ជាក្រុម។ ការភ្នាល់អាចត្រូវបានដាក់ សម្រាប់តែអ្នកប្រណាំងដែលមានឈ្មោះនៅក្នុងផ្នែក កីឡាប៉ុណ្ណោះ។
    - ប្រសិនបើអ្នកប្រណាំងម្នាក់ឬច្រើននាក់មិនបានចូលរួមក្នុងការភ្នាល់ នោះប្រាក់ភ្នាល់នឹងត្រូវបានបង្វិលសងមកវិញនៅហាងឆេង 1.00 ។
    - ប្រសិនបើគ្មានកីឡាករដែលបានបញ្ជាក់ណាម្នាក់រកបានពិន្ទុនៅក្នុងការប្រកួតទេ នោះប្រាក់ភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានបង្វិលសងវិញនៅហាងឆេង 1.00 ។

10.11. បាល់គប់ក្នុងទឹក

1. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់តាមលទ្ធផលចុងក្រោយ នៅពេលចប់ម៉ោងធម្មតា (32 នាទី មានបួនតង់ដែលមួយតង់ៗមាន 8 នាទី)។

ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មិនទទួលខុសត្រូវ ចំពោះការប្រកាសណាមួយដែលមិនត្រឹមត្រូវ អំពីរយៈពេលនៃហ្គេមឡើយ។ ព័ត៌មានលម្អិត ដែលបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក "កីឡា" និង "ផ្សាយផ្ទាល់" គ្រាន់តែជាការចង្អុលបង្ហាញប៉ុណ្ណោះ។ អតិថិជនគួរតែពិនិត្យមើលច្បាប់បាល់គប់ក្នុងទឹកពីប្រភពផ្លូវការ។

2. ការថែមម៉ោងនិងការស៊ុតបាល់ប៉ែណាល់ទីកាត់សេចក្តី នឹងរាប់បញ្ចូលសម្រាប់ទីផ្សារ "ជម្រុះ" "ឈ្នះ" និងទីផ្សារស្រដៀងគ្នា។
3. ប្រសិនបើការប្រកួតចាប់ផ្តើម ប៉ុន្តែមិនបានបញ្ចប់ រាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់នៅលើនោះ នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 លើកលែងតែទីផ្សារដែលបានកំណត់រួចហើយដោយគ្មានលក្ខខណ្ឌ នៅពេលការប្រកួតត្រូវបានអាក់ខាន។
4. យ៉ាងហោចណាស់ ការលេងត្រូវតែកន្លងផុតឱ្យបាន 30 នាទី ទើបការភ្នាល់នៅមានសុពលភាព។ នៅក្នុងករណីនេះ ប្រាក់ភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានទូទាត់ ដោយផ្អែកលើលទ្ធផលដែលបានប្រកាស នៅពេលការប្រកួតត្រូវបានអាក់ខាន។

10.12. បាល់ទះ

1. ប្រសិនបើការប្រកួតចាប់ផ្តើម ប៉ុន្តែមិនបានបញ្ចប់ រាល់ប្រាក់ភ្នាល់ទាំងអស់នៅលើការប្រកួតនេះនឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 លើកលែងតែទីផ្សារដែលបានកំណត់រួចហើយដោយគ្មានលក្ខខណ្ឌ នៅពេលការប្រកួតត្រូវបានអាក់ខាន។
2. ប្រសិនបើសេតមួយមិនត្រូវបានលេងរហូតដល់ចប់ លទ្ធផលដែលត្រូវបានកំណត់រួចហើយដោយគ្មានលក្ខខណ្ឌ នៅពេលមានការអាក់ខាន នឹងរាប់បញ្ចូលក្នុងការភ្នាល់។ រាល់ការភ្នាល់ផ្សេងទៀតនឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។ ប្រសិនបើសេតមួយត្រូវបានលេងរហូតដល់ចប់ ប៉ុន្តែការប្រកួតមិនត្រូវបានបញ្ចប់ នោះការភ្នាល់នៅលើសេតនេះនឹងមានសុពលភាព។
3. ការភ្នាល់លើការប្រកួតជើងឯកបាល់ទះអឺរ៉ុប (European Volleyball Championship) និងការប្រកួតពានរង្វាន់ CEV Challenge Cup នឹងត្រូវបានទូទាត់ រួមទាំងហ្គោលឌិនសេត ប្រសិនបើមានជម្រើសបែបនេះ (សេតមាស (រហូតដល់ 15 ពិន្ទុ) ត្រូវបានផ្តល់ជូន ប្រសិនបើក្រុមមានពិន្ទុស្មើគ្នា នៅដំណាក់កាលណាមួយនៃការប្រកួតជើងឯកអឺរ៉ុប European championships)។
4. គ្រាប់តបាល់ទះនិងទីផ្សារគ្រាប់សរុប ត្រូវបានបញ្ជាក់ជាពិន្ទុ លើកលែងតែសេតគ្រាប់តនិងតូតាល់សេត។
5. "ពិន្ទុដោយសេត"។ នៅក្នុងផ្នែក "កីឡា" ជួរឈរដែលពាក់ព័ន្ធមានចំណងជើងថា 3:0 3:1 ។ល។
6. "ចំណាត់ថ្នាក់ខ្ពស់ជាងគេ នៅចុងបញ្ចប់នៃធូណាមិន"។ ប្រសិនបើក្រុមមិនជាប់ជម្រុះទៅដំណាក់កាលបន្ទាប់ទេ នោះប្រាក់ភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់ ដោយផ្អែកលើចំណាត់ថ្នាក់របស់ពួកគេនៅក្នុងគ្រុប។ ប្រសិនបើក្រុមបញ្ចប់នៅចំណាត់ថ្នាក់ដូចគ្នាក្នុងគ្រុប នោះប្រាក់ភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់ ដោយផ្អែកលើពិន្ទុរបស់ពួកគេ។
7. "ការប្រកួតនឹងមានរយៈពេលយូរប៉ុណ្ណា"។ អតិថិជនគួរទស្សទាយថាតើការប្រកួតនឹងមានរយៈពេលច្រើនឬតិចជាងរយៈពេលដែលបានដកស្រង់ជានាទី។ រយៈពេលសរុបត្រូវបានគណនាដោយបូកបញ្ចូលគ្នា នូវរយៈពេលនៃសេតទាំងអស់នៅក្នុងការប្រកួត ដោយយោងទៅតាមកំណត់ត្រាការប្រកួតផ្លូវការ។
8. "ការប្រណាំងយក 3 (5 ។ល។) ពិន្ទុ"។ អតិថិជនគួរទស្សទាយថាក្រុមមួយណា ដែលនឹងរកបានមុនដំបូងគេនូវចំនួនពិន្ទុដែលបានបញ្ជាក់នៅក្នុងសេតមួយ។ ប្រសិនបើអ្នកចូលរួមណាម្នាក់បដិសេធមិនបន្ត

ដោយសារមូលហេតុណាមួយ មុនពេលពួកគេឬគូប្រជែងរបស់ពួកគេ រកបានពិន្ទុដែលដកស្រង់ នោះប្រាក់ភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។

9. "ពិន្ទុបន្ថែម"។ អតិថិជនគួរតែទស្សន៍ទាយថាតើនឹងមានពិន្ទុបន្ថែមនៅក្នុងសេតដៃរឬទេ។ ការភ្នាល់ "ពិន្ទុបន្ថែមក្នុងសេត – បាទ/ចាស" នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើក្រុមណាមួយឈ្នះសេត បន្ទាប់ពិន្ទុគឺ 24:24 ។
10. "កាត់ក្តីពិន្ទុស្មើគ្នា – បាទ/ទេ"។ អតិថិជនគួរតែទស្សន៍ទាយថាតើ នឹងមានសេតទីប្រាំដៃរឬទេ។ ការភ្នាល់ "កាត់ក្តីពិន្ទុស្មើគ្នា – បាទ/ចាស" នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើមានសេតទីប្រាំ។
11. "អំឡុងពេលដែលមានពិន្ទុខ្ពស់បំផុត តូតាល់ (មិនរាប់បញ្ចូលសេតទីប្រាំ)"។ ឧទាហរណ៍ ការភ្នាល់ "អំឡុងពេលដែលមានពិន្ទុខ្ពស់បំផុត តូតាល់អាន់ឌ័រ 47.5" នឹងចាញ់ ប្រសិនបើពិន្ទុ (25:23, 26:24, 23:25, 23:25, 18:16)។
12. "អំឡុងពេលដែលមានពិន្ទុតិចបំផុតតូតាល់ (រាប់បញ្ចូលសេតទីប្រាំ)"។ ឧទាហរណ៍ ការភ្នាល់ "អំឡុងពេលដែលមានពិន្ទុតិចបំផុត តូតាល់អាន់ឌ័រ 40.5" នឹងឈ្នះប្រសិនបើពិន្ទុ (25:23, 26:24, 23:25, 23:25, 18:16)។

10.13. បាល់គប់

1. ប្រាក់ភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់តាមលទ្ធផលចុងក្រោយ នៅពេលចប់ម៉ោងធម្មតា (ការលេង 60 នាទី រួមមានតង់ 30 នាទី ចំនួនពីរ)។
2. ការថែមម៉ោងនិងការស៊ុតបាល់ប៉េណាល់ទីកាត់សេចក្តីនឹងត្រូវរាប់បញ្ចូលសម្រាប់ទីផ្សារខាងក្រោម៖ "ដើម្បីជាប់ជម្រុះ ទៅជុំបន្ទាប់",,"ដើម្បីជាប់ជម្រុះ ទៅលើគមួយផ្សេងទៀត",,"ឈ្នះ" និងស្រដៀងគ្នា។
3. ការភ្នាល់ពេលកំពុងលេង។ ប្រសិនបើការប្រកួតមិនត្រូវបានបញ្ចប់ វាល់ប្រាក់ភ្នាល់ទាំងអស់នៅលើនោះនឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 លើកលែងតែទីផ្សារដែលបានកំណត់រួចហើយដោយគ្មានលក្ខខណ្ឌនៅពេលការប្រកួតត្រូវបានអាក់ខាន។
4. ការភ្នាល់លើទីផ្សារ "អ្នករកគ្រាប់បាល់បានច្រើនជាងគេ" ត្រូវបានទូទាត់ដោយរួមបញ្ចូលទាំងការថែមម៉ោង ប៉ុន្តែមិនរាប់បញ្ចូលការស៊ុតបាល់ប៉េណាល់ទីកាត់សេចក្តីទេ។
5. យោងតាមច្បាប់នៃការប្រកួតជើងឯកចិន China Championship ការប្រកួតនឹងត្រូវបញ្ចប់ ប្រសិនបើពិន្ទុខុសគ្នារហូតដល់ 15 ពិន្ទុ ហើយយ៉ាងហោចណាស់រយៈពេល 30 នាទីនៃការលេងបានកន្លងផុតទៅ (ច្បាប់អនុគ្រោះត្រូវបានអនុវត្ត)។
6. នៅក្នុងការភ្នាល់លើកាតលឿង អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយពីចំនួនកាតលឿងដែលផ្តល់ដល់កីឡាករ។
7. នៅក្នុងការភ្នាល់លើការទាត់បាល់ប៉េណាល់ទីប្រាំពីរម៉ែត្រ អតិថិជនគួរតែទស្សន៍ទាយចំនួននៃការស៊ុតបាល់ប៉េណាល់ទីបានសម្រេច (គ្រាប់)។
8. ការភ្នាល់ "ផ្អាករយៈពេល 2 នាទី"។ មានតែការផ្អាកពីរនាទីប៉ុណ្ណោះ ដែលត្រូវបានរាប់។ នាទីបាល់ប៉េណាល់ទី ដែលត្រូវបានផ្តល់មុនពេលចាប់ផ្តើមនៃអំឡុងពេលមួយ ឬបន្ទាប់ពីការបញ្ចប់ពាក់កណ្តាលតង់ (ការប្រកួត) ដែលត្រូវបានបញ្ចូលក្នុងកំណត់ត្រាប្រកួតចុងក្រោយ ត្រូវបានរាប់នៅពេលការភ្នាល់ត្រូវ

បានទូទាត់។ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ផ្តល់ជូននូវការភ្នាល់ដូចខាងក្រោម៖ "ផ្អាករយៈពេល 2 នាទីដំបូង" "ផ្អាករយៈពេល 2 នាទីចុងក្រោយ" និង "តូតាល់ផ្អាករយៈពេល 2 នាទី"/"តូតាល់ផ្អាករយៈពេល 2 នាទី (តាមក្រុម)"។

9. "ការប្រកួតជម្រើសជំនួស""។ នេះរួមបញ្ចូលទាំងការភ្នាល់លើការប្រកួត នៃក្រុមដែលការប្រកួតត្រូវបានចាក់ផ្សាយផ្ទាល់។ ប្រសិនបើការប្រកួតត្រូវបានលុបចោល នោះប្រាក់ភ្នាល់លើការប្រកួតជម្រើសផ្សេងនឹងត្រូវទូទាត់តាមហាងឆេង 1 (ប្រាក់ភ្នាល់នឹងត្រូវបានបង្វិលសងវិញ)។
10. "បាល់គប់។ ស្ថិតិ"។ ប្រាក់ភ្នាល់ ត្រូវបានទូទាត់ដោយរួមបញ្ចូលទាំងការថែមម៉ោង ប៉ុន្តែមិនរាប់បញ្ចូលការស៊ុតបាល់ប៉េណាល់ទីកាត់សេចក្តីទេ។

10.14. វាយកូនហ្គោល

1. ធូណាមិនកីឡាវាយកូនហ្គោលសំខាន់ៗអាចមានរយៈពេលបីឬបួនថ្ងៃ ហើយចំនួនរន្ធសរុបគឺជាធម្មតាមានចំនួន 72 ។
2. កីឡាករត្រូវតែចាប់ផ្តើមវាយកូនហ្គោល ដើម្បីត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកចូលរួមលេង។ ប្រសិនបើកីឡាការវាយកូនហ្គោលបដិសេធមិនបន្ត នោះការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវចាត់ទុកថាចាញ់។
3. **"នឹងឈ្នះធូណាមិន"។** កីឡាករវាយកូនហ្គោល ដែលទទួលបានចំណាត់ថ្នាក់លេខមួយនៅក្នុងការប្រកួតនឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។ អ្នកឈ្នះត្រូវបានកំណត់ បន្ទាប់ពីការប្រកួតផ្តាច់ព្រាត់ ប្រសិនបើដំណាក់កាលបែបនេះត្រូវបានកំណត់ដោយច្បាប់នៃធូណាមិន។
4. ប្រសិនបើអ្នកប្រកួតប្រជែងនាំមុខពីរ (ឬច្រើន) នាក់មានពិន្ទុស្មើគ្នា នៅចុងបញ្ចប់នៃពេលវេលាធម្មតា – រន្ធចំនួន 72 នោះច្បាប់នៃការប្រកួតយកឈ្នះចាញ់ត្រូវបានអនុវត្តជាធម្មតា នៅការប្រកួតផ្តាច់ព្រាត់។ នៅក្នុងករណីនេះ អ្នកឈ្នះនៃការប្រកួតផ្តាច់ព្រាត់នឹងត្រូវបានប្រកាស អ្នកឈ្នះនៃធូណាមិននិងអ្នកឈ្នះសម្រាប់គោលបំណងការភ្នាល់។ កីឡាករវាយកូនហ្គោលផ្សេងទៀតនឹងត្រូវបានចាត់ទុកជាអ្នករងជើងឯក។
5. **"ការប្រកួត"**។ កីឡាករដែលមានចំណាត់ថ្នាក់ខ្ពស់ជាងគេនៅចុងបញ្ចប់នៃធូណាមិន រួមទាំងរាល់ការប្រកួតផ្តាច់ព្រាត់ នឹងក្លាយទៅជាអ្នកឈ្នះ។ ប្រសិនបើកីឡាករម្នាក់បរាជ័យក្នុងការកាត់ កីឡាករម្នាក់ទៀតត្រូវបានគេចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។ ប្រសិនបើកីឡាករទាំងពីរបរាជ័យក្នុងការកាត់ នោះប្រាក់ភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់ដោយផ្អែកលើពិន្ទុទាបបំផុត បន្ទាប់ពីការកាត់នោះត្រូវបានធ្វើឡើង។ ប្រសិនបើកីឡាករម្នាក់ត្រូវបានគេដកសិទ្ធិ មុនពេលបញ្ចប់នៃការប្រកួតពីរជុំ ឬបន្ទាប់ពីកីឡាករវាយកូនហ្គោលទាំងពិរបានបរាជ័យក្នុងការកាត់ នោះកីឡាករដែលនៅសល់ត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។ ប្រសិនបើកីឡាករម្នាក់ត្រូវបានគេដកសិទ្ធិក្នុងជុំទីបីឬទីបួន បន្ទាប់ពីគូប្រជែងរបស់ពួកគេបានបរាជ័យក្នុងការកាត់ នោះកីឡាករដែលធ្លាក់ជម្រុះនោះនឹងត្រូវចាត់ទុកជាអ្នកឈ្នះ។ ប្រសិនបើមិនមានហាងឆេងលើការស្មើគ្នាដែលត្រូវបានផ្តល់ជូនទេ នោះប្រាក់ភ្នាល់លើកីឡាករដែលមានចំណាត់ថ្នាក់ដូចគ្នានឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។

6. **"ឈ្នះគ្រាប់ត"**។ កីឡាករចាប់ផ្តើមជាមួយនឹងគ្រាប់ត ដែលត្រូវអនុវត្តចំពោះពិន្ទុចុងក្រោយរបស់ពួកគេ។ ការភ្នាល់លើកីឡាករដែលបានបរាជ័យក្នុងការកាត់ បានដកខ្លួនចេញឬបានធ្លាក់ជម្រុះ ត្រូវបានចាត់ទុកថាចាញ់។ ប្រសិនបើកីឡាករទាំងពីរបរាជ័យក្នុងការកាត់ នោះគ្រាប់តត្រូវបានអនុវត្តចំពោះពិន្ទុរបស់ពួកគេនៅពេលការកាត់នោះបានកើតឡើង។ ការភ្នាល់នឹងត្រូវបានលុបចោល នៅពេលដែលកីឡាករទាំងពីរដកខ្លួនចេញឬធ្លាក់ជម្រុះ ឬក៏កីឡាករណាមួយខកខានការចាប់ផ្តើមវាយកូនហ្គោល។ ប្រសិនបើការប្រកួតមិនបានលេងអស់ជុំទេ ប្រាក់ភ្នាល់លើទីផ្សារគ្រាប់តនឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 លើកលែងតែ លទ្ធផលនៃការប្រកួតត្រូវបានកំណត់រួចហើយ។
7. **"ការភ្នាល់តាមក្រុម"/"កីឡាកចក្រភពអង់គ្លេសកំពូលៗ"** ។ល។ កីឡាករដែលមានចំណាត់ថ្នាក់ខ្ពស់ជាងគេ នៅចុងបញ្ចប់នៃធូណាមិន នឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។ កីឡាករណា ដែលបរាជ័យក្នុងការកាត់ នឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាចាញ់។ ប្រសិនបើកីឡាករទាំងអស់បរាជ័យក្នុងការកាត់ ពិន្ទុទាបបំផុតបន្ទាប់ពីការកាត់នោះត្រូវបានកើតឡើងនឹងកំណត់ការទូទាត់។ កីឡាករត្រូវបានដាក់ជាក្រុមរួមគ្នាសម្រាប់គោលបំណងការភ្នាល់តែប៉ុណ្ណោះ។ ប្រសិនបើកីឡាករមិនចាប់ផ្តើមវាយកូនហ្គោល ការភ្នាល់លើកីឡាករនេះនឹងត្រូវលុបចោល។ ច្បាប់ទី 4 ត្រូវបានអនុវត្តចំពោះការភ្នាល់លើកីឡាករផ្សេងទៀត។ វិធាននៃការយកឈ្នះចាញ់នឹងត្រូវបានអនុវត្ត នៅពេលទូទាត់ការភ្នាល់ លើកលែងតែអ្នកឈ្នះត្រូវបានកំណត់ដោយ ការប្រកួតផ្តាច់ព្រាត់។
8. **"ការភ្នាល់ក្រុមគ្រាប់ត"**។ កីឡាកររនៅក្នុងក្រុមនឹងត្រូវបានបែងចែកសម្រាប់គ្រាប់ត។ អ្នកឈ្នះនៃក្រុម នឹងត្រូវបានកំណត់ដោយផ្អែកលើពិន្ទុចុងក្រោយ នៅពេលដែលគ្រាប់តត្រូវបានអនុវត្ត។ កីឡាកររវាយកូនហ្គោលណា ដែលបានបរាជ័យក្នុងការកាត់ នឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាចាញ់។ ទោះយ៉ាងណាក៏ដោយ ប្រសិនបើចំនួនកីឡាករមិនគ្រប់គ្រាន់ដែលធ្វើការកាត់ សម្រាប់ទីផ្សារដែលបានដាក់ភ្នាល់ ការដាក់ភ្នាល់ដែលនៅសល់នឹងត្រូវបានបែងចែកសម្រាប់កីឡាករដែលបរាជ័យក្នុងការកាត់ ដោយផ្អែកលើពិន្ទុចុងក្រោយរបស់ពួកគេ នៅពេលដែលគ្រាប់តត្រូវបានអនុវត្ត។
9. នៅក្នុងធូណាមិន ជាក់លាក់ជាផ្លូវការអាចស្នើអ្នកប្រកួតគួរតែលេងរន្ធបន្ថែម។ នៅក្នុងករណីបែបនេះ កីឡាករដែលមានពិន្ទុទាបបំផុត បន្ទាប់ពីពួកគេបានលេងចំនួនរន្ធដែលបានបញ្ជាក់ នឹងត្រូវបានប្រកាសថាជាអ្នកឈ្នះ ហើយអ្នកប្រកួតរជែងផ្សេងទៀតនឹងត្រូវបានចាត់ទុកជាអ្នកឈ្នះបន្ទាប់។
10. **"ការភ្នាល់រន្ធ 18"**។ កីឡាករដែលមានពិន្ទុទាបក្រោយពីលេងបាន 18 រន្ធ ត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។ ក្នុងករណីដែលបាល់ 2 ឬ 3 ត្រូវបានរៀបចំឡើងវិញ ឬបង្ហាញខុសគ្នាដោយយើង ការភ្នាល់ដែលទទួលយកនឹងមានសុពលភាពលើការចាត់ក្រុមដែលបានបង្ហាញនៅពេលការភ្នាល់បានដាក់រួចរាល់។ ប្រសិនបើកីឡាករណាម្នាក់ខកខានមិនបានចាប់ផ្តើមវាយកូនហ្គោល នោះការភ្នាល់លើបាល់ 2 ឬ 3 នោះនឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោយ:។ ក្នុងការភ្នាល់បាល់ 2 ប្រសិនបើកីឡាកររវាយកូនហ្គោលទាំងពីរទទួលបានពិន្ទុស្មើ ហើយមិនមានតម្លៃស្មើត្រូវបានផ្តល់ជូន នោះប្រាក់ភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។ ក្នុងការភ្នាល់បាល់ 3 ប្រសិនបើកីឡាករទាំងអស់មានពិន្ទុស្មើគ្នា នោះប្រាក់ភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។ ក្នុងការភ្នាល់បាល់ 3 ប្រសិនបើកីឡាកររនាក់ទទួលបានពិន្ទុស្មើគ្នា នោះច្បាប់យកឈ្នះចាញ់នឹងត្រូវអនុវត្ត។ នៅពេលការភ្នាល់ពិសេសត្រូវបានផ្តល់ជូន ក្រុមដែលមានកីឡាករច្រើនជាងបីនាក់ក្នុងមួយជុំ នោះច្បាប់នៃការយកឈ្នះចាញ់នឹងត្រូវបានអនុវត្ត។ ការភ្នាល់លើអ្នកមិនចាប់ផ្តើមនឹងត្រូវបាន

លុបចោល។

11. **"នឹងធ្វើ/បរាជ័យក្នុងការកាត់"**។ ប្រសិនបើកីឡាករវាយកូនហ្គោលមួយដកខ្លួនចេញឬត្រូវបានជម្រុះចេញមុនពេលការកាត់ត្រូវបានធ្វើឡើង នោះការភ្នាល់នឹងត្រូវចាញ់។ ប្រសិនបើកីឡាករមួយដកខ្លួនចេញឬត្រូវបានជម្រុះចេញ បន្ទាប់ពីការកាត់ត្រូវបានធ្វើឡើង នោះការភ្នាល់នឹងត្រូវឈ្នះ។ ប្រសិនបើកីឡាករមិនចូលរួមធ្ងណាមិន ការភ្នាល់នោះនឹងត្រូវទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។
12. "នឹងមានចំណាត់ថ្នាក់ខ្ពស់ជាងគេ"។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថាតើកីឡាករមួយណា ក្នុងចំណោមកីឡាករទាំងពីរដែលបានចុះបញ្ជី នឹងលេងល្អជាងគេ។ កីឡាករដែលបានបញ្ចប់ 18 រន្ធ ដោយមានពិន្ទុទាបជាងគេ នឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។ ក្នុងការភ្នាល់បាល់ 2 ប្រសិនបើកីឡាករទាំងពីរមានពិន្ទុស្មើគ្នា ហើយមិនមានតម្លៃស្មើត្រូវបានផ្តល់ជូន នោះប្រាក់ភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។ ក្នុងការភ្នាល់បាល់ 3 ប្រសិនបើកីឡាករទាំងអស់មានពិន្ទុស្មើគ្នា នោះប្រាក់ភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។
13. ប្រសិនបើកីឡាករដកខ្លួនចេញ បន្ទាប់ពីខកខានមិនបានចាប់ផ្តើមវាយកូនហ្គោល ដោយមិនបានលេងរន្ធទាំង 18 ទេ នោះពួកគេនឹងចាញ់ដោយមិនគិតពីពិន្ទុ។ ហ្គេមចាប់ផ្តើម ដោយការវាយលើកដំបូងឆ្ពោះទៅរន្ធមួយ។ ប្រសិនបើកីឡាករម្នាក់ដកខ្លួនចេញ មុនពេល ខកខានមិនបានចាប់ផ្តើមវាយកូនហ្គោល ប្រាក់ភ្នាល់លើកីឡាករផ្សេងទៀតទាំងអស់នៅក្នុងក្រុមនេះនឹងត្រូវទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។
14. ប្រសិនបើធ្ងណាមិនមួយត្រូវបានប៉ះពាល់ដោយលក្ខខណ្ឌអាកាសធាតុអាក្រក់ ប្រាក់ភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមលទ្ធផលបច្ចុប្បន្ន ទោះយ៉ាងណាយ៉ាងហោចក៏មានរន្ធចំនួន 36 ដៃត្រូវតែបានលេង។ នេះមិនត្រូវបានអនុវត្ត នៅពេលដែលធ្ងណាមិនកើតឡើងជុតវគ្គជាច្រើនហើយនោះទេ។
15. ការភ្នាល់លើការប្រកួត Ryder Cup និង Presidents Cup។ ពិន្ទុនឹងត្រូវរកបានដូចខាងក្រោម៖ ឈ្នះ – 1 ពិន្ទុ; ស្មើ – 0.5 ពិន្ទុ។

10.15. គប់ព្រួញ

1. "ការភ្នាល់លើការប្រកួត"។ ប្រសិនបើការប្រកួតចាប់ផ្តើម ប៉ុន្តែមិនបានបញ្ចប់ កីឡាករដែលឈានទៅជុំបន្ទាប់នឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។ ទោះយ៉ាងណា ការភ្នាល់លើសេត ជើង និងគ្រាប់តជាក់លាក់មួយ ក៏ដូចជាការភ្នាល់ពិសេស នឹងត្រូវទុកជាមោយ: ដរាបណាលទ្ធផលជាក់លាក់នៃការភ្នាល់ជាក់លាក់មួយត្រូវបានកំណត់រួចហើយ។
2. គ្រាប់តនិងតូតាល់ក្នុងការប្រកួតគប់ព្រួញត្រូវបានបញ្ជាក់ជាសេត លើកលែងតែមានចែងក្នុងផ្នែក "កីឡា"។ 180 គឺជាពិន្ទុខ្ពស់បំផុតពីព្រួញចំនួនបី ដែលគប់ក្នុងមួយដងទៅកាន់ក្តារព្រួញ។
3. "ពិន្ទុឆែកអៅសរុបចុងក្រោយ 40 ឬតិចជាង/(41 ឬច្រើនជាង)"។ ការឆែកអៅ គឺជាចំនួនពិន្ទុដែលកីឡាករត្រូវការរកឱ្យបាន ដើម្បីបញ្ចប់ការប្រកួត។ ពាក្យនេះអនុវត្តចំពោះហ្គេមគប់ព្រួញ នៅពេលដែលកីឡាករចាប់ផ្តើមដោយពិន្ទុថេរ (301 ឬ 501) ហើយគោលដៅគឺត្រូវលេងរហូតដល់សូន្យ។ តាមទ្រឹស្តី នៅពេលដែលពិន្ទុរបស់អ្នកលេងគឺ 170 ពួកគេអាចបញ្ចប់ការប្រកួតបាន ប្រសិនបើពួកគេរកបាន 170 ពិន្ទុ នៅពេល

ដល់វេនរបស់ពួកគេ។

10.16. ឃើលលីង

1. ការភ្នាល់លើការប្រកួតឃើលីងត្រូវបានទទួលយក រួមទាំងការបន្ថែមម៉ោង លើកលែងតែមានការបញ្ជាក់ផ្សេងពីនេះ។ ហ្គេមមួយមានចំនួន 10 ជុំ។ ប្រសិនបើក្រុមត្រូវបានស្មើគ្នា បន្ទាប់ពី 10 ជុំ ជុំបន្ថែមនឹងត្រូវបានលេង។ អ្នកឈ្នះនៃជុំបន្ថែមត្រូវបានប្រកាសជាអ្នកឈ្នះនៃការប្រកួត។
2. នៅពេលដែលគ្មានគ្រាប់ទៅដល់ទី ឬនៅពេលដែលគ្រាប់ពីររបស់ក្រុមគូប្រជែង ដែលជិតកណ្តាលទីបំផុត ឈប់នៅចម្ងាយដូចគ្នាពីកណ្តាលទី នោះពិន្ទុនៃជុំនោះនឹងមាន 0:0 ។
3. ប្រសិនបើការប្រកួតចាប់ផ្តើម ប៉ុន្តែមិនបានបញ្ចប់ វាល់ប្រាក់ភ្នាល់ទាំងអស់នៅលើការប្រកួតនឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 លើកលែងតែទីផ្សារដែលបានកំណត់រួចហើយ នៅពេលការប្រកួតត្រូវបានអាក់ខាន។
4. ការភ្នាល់ទាំងអស់ មានសុពលភាព បើយ៉ាងហោចណាស់មានការលេងបានចំនួនប្រាំជុំពេញ។ នៅក្នុងករណីនេះ ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានទូទាត់ ដោយផ្អែកលើលទ្ធផលនៅពេលការប្រកួតត្រូវបានបញ្ឈប់។
5. ក្រុមនឹងចាញ់ ដោយមិនខ្វល់ពីពិន្ទុឡើយ ប្រសិនបើពួកគេខកខានមិនបានបញ្ចេញគ្រាប់របស់ពួកគេទាន់ពេលទេ (ក្រុមជ្រើសរើសដើម្បីបញ្ជូនគ្រាប់ចំនួនប្រាំបីដុំ ក្នុងមួយជុំ)។
6. ប្រាក់ភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់តាមលទ្ធផលផ្លូវការនៃការប្រកួត រួមទាំងជុំបន្ថែម (លើកលែងតែការភ្នាល់ដែលបានធ្វើឡើងលើផ្នែកខ្លះនៃការប្រកួត)។

10.17. គ្រីឃីត

1. ប្រាក់ភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់ដោយផ្អែកលើលទ្ធផលផ្លូវការ ដែលប្រកាសដោយគណៈគ្រប់គ្រងនៃការប្រកួត ឬធួណាមិននោះ។
2. ប្រសិនបើការប្រកួតត្រូវបានអាក់ខាន ហើយមិនបានបញ្ចប់ នោះប្រាក់ភ្នាល់នឹងត្រូវទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។
3. ធួណាមិនគ្រីឃីតមានច្រើនប្រភេទ៖
    - កម្មវិធីប្រកួត Twenty20 International គឺជាទម្រង់នៃគ្រីឃីត ដែលហ្គេមមានរយៈពេលជាមធ្យមបីម៉ោងកន្លះ។
    - កម្មវិធីប្រកួត One Day International (ODI) គឺជាទម្រង់នៃគ្រីឃីត ដែលហ្គេមមានរយៈពេលជាងប្រាំបីម៉ោង;
    - ការប្រកួតសាកល្បង គឺជាទម្រង់នៃគ្រីឃីតដែលអាចមានរយៈពេលរហូតដល់ប្រាំថ្ងៃ ដោយមានចំនួនអប្បបរមា 90 អូវ័រ ក្នុងមួយថ្ងៃ ដោយភាគីនីមួយៗទទួលបានឱកាសដើម្បីវាយពីរដង។

4. ប្រសិនបើបាត់លទ្ធផល ឬស្ថិតិការប្រកួតណាមួយ នោះគ្រប់ការភ្នាល់ទាំងអស់ នឹងត្រូវទូទាត់សងនៅហាងឆេង 1.00 លើកលែងតែលទ្ធផលនៃការភ្នាល់ដែលបានកំណត់រួចជាស្រេចហើយ។
5. ប្រសិនបើព័ត៌មានណាមួយអំពីការប្រកួតដែលចេញពីប្រភពផ្លូវការ ត្រូវបានពន្យារពេល៖
    - ការភ្នាល់មុនការប្រកួត៖ ការភ្នាល់នឹងត្រូវទូទាត់សងនៅក្នុងរយៈពេល 48 ម៉ោង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍នោះបានបញ្ចប់។
    - ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់៖ ការភ្នាល់នឹងត្រូវទូទាត់សងនៅក្នុងរយៈពេល 12 ម៉ោង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍នោះបានបញ្ចប់។
    - ការភ្នាល់លើព្រឹត្តិការណ៍ទាំងនេះ នឹងមិនត្រូវយកមកគណនាម្តងទៀតនោះទេ ប្រសិនបើប្រភពផ្លូវការកែតម្រូវទិន្នន័យណាមួយរបស់ខ្លួន
6. ប្រសិនបើលទ្ធផលផ្លូវការនៃការប្រកួតគឺស្មើគ្នា ហើយមិនមានការផ្តល់ជូននូវតម្លៃណាមួយសម្រាប់លទ្ធផលនេះ ការកាត់សេចក្តីណាមួយនឹងត្រូវបានរាប់ ឧទាហរណ៍ បលអោវ ស៊ុបពើអូរ័រ ។ល។ (បលអោវ និង ស៊ុបពើអូរ័រ មិនរាប់បញ្ចូលការទូទាត់នៃប្រាក់ភ្នាល់ផ្សេងទៀតទេ)។
7. នៅក្នុងការប្រកួតដែលមានចំនួនកំណត់អូរ័រ ការភ្នាល់នៅលើស្ថិតិសម្រាប់ក្រុមមួយ ឬការប្រកួតទាំងមូលនឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ ប្រសិនបើអូរ័រតិចជាង 80% នៃការប្រកួតរបស់ក្រុមណាមួយត្រូវបានលេងដោយសារកត្តាខាងក្រៅ រួមទាំងលក្ខខណ្ឌអាកាសធាតុមិនអំណោយផល លើកលែងតែករណីដែលលទ្ធផលត្រូវបានកំណត់រួចហើយនៅពេលបញ្ចប់ការប្រកួត។
8. "ក្រុមកំពូលកីឡាករកាន់ដំបងវាយកូនបាល់"។
    អ្នកឈ្នះគឺជាក្រុមកំពូលកីឡាករកាន់ដំបងវាយកូនបាល់ដែលរកពិន្ទុរត់បានច្រើនជាងគេបំផុត។ ការរត់បានពិន្ទុក្នុងស៊ុបពើអូរ័រមិនត្រូវបានរាប់បញ្ចូលទេ។ ប្រសិនបើកីឡាករពីរនាក់ ឬច្រើននាក់បានពិន្ទុដូចគ្នា នោះច្បាប់ "ដេតហីត (Dead Heat)" ត្រូវបានអនុវត្ត។
    ប្រសិនបើកីឡាករកាន់ដំបងវាយកូនបាល់ដកខ្លួនដោយសាររបួស ប៉ុន្តែបន្ទាប់មកត្រឡប់មកទីលានវិញ នោះចំនួនសរុបនៃការរត់យកពិន្ទុដោយកីឡាករកាន់ដំបងវាយកូនបាល់រូបនេះក្នុងការប្រកួតត្រូវរាប់បញ្ចូល។ ប្រសិនបើកីឡាករកាន់ដំបងវាយកូនបាល់មិនត្រលប់ទៅទីលានវិញទេ នោះពិន្ទុសរុបរបស់ពួកគេគឺជាចំនួននៃការរត់ដែលពួកគេរកពិន្ទុមុនពេលដកខ្លួនចេញពីការប្រកួត។
    ប្រសិនបើកីឡាករកាន់ដំបងវាយកូនបាល់មិនបង្ហាញខ្លួនក្នុងការចាប់ផ្តើម XI របស់ក្រុម ការភ្នាល់លើពួកគេនឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ។ ការភ្នាល់លើកីឡាករកាន់ដំបងវាយកូនបាល់ដែលមិនបានវាយបាល់ ឬមិនចូលលេងនឹងត្រូវចាត់ទុកថាការភ្នាល់នោះចាញ់។
    នៅក្នុងការប្រកួតដែលមានចំនួនកំណត់អូរ័រ ការភ្នាល់នឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ ប្រសិនបើអូរ័រតិចជាង 50% នៃការប្រកួតរបស់ក្រុមណាមួយត្រូវបានលេង ដោយសារកត្តាខាងក្រៅ រួមទាំងលក្ខខណ្ឌអាកាសធាតុមិនអំណោយផល លើកលែងតែករណីដែលលទ្ធផលត្រូវបានកំណត់រួចហើយនៅពេលបញ្ចប់ការប្រកួត។
9. កីឡាករគប់កូនបាល់ល្អបំផុតរបស់ក្រុម កីឡាករវាយកូនបាល់ល្អបំផុតរបស់ក្រុមគឺជាកីឡាករដែលមានរកពិន្ទុច្រើនជាងគេក្នុងការប្រកួតនីមួយៗ។ ការភ្នាល់លើកីឡាករដែលមិនបានគប់បាល់ ឬមិនចូលលេងនឹងត្រូវចាត់ទុកថាការភ្នាល់នោះចាញ់។ នៅក្នុងព្រឹត្តិការណ៍ដែលកីឡាកពីរនាក់ឬច្រើននាក់បានបញ្ចប់

ការប្រកួតជាមួយនឹងចំនួនវីកឃីតដូចគ្នា កីឡាករដែលមានចំនួនតិចបំផុតដែលបានពិន្ទុទល់នឹងពួកគេនឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាកីឡាករគប់កូនបាល់ល្អបំផុត។ ប្រសិនបើកីឡាករពីរនាក់ ឬច្រើននាក់ពិន្ទុស្មើគ្នាទាំងវីឃីតនោះច្បាប់ "ដេតហីត (Dead Heat)" ត្រូវបានអនុវត្ត។ ប្រសិនបើគ្មានកីឡាករគប់កូនបាល់ទេនោះ ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1.00 ។ ការភ្នាល់ដែលដាក់លើកីឡាករណាដែលមិនបានបង្ហាញខ្លួនក្នុងជម្រើស 11 នាក់ដំបូង ឬកីឡាករដែលបង្ហាញខ្លួនជាអ្នកជំនួសនឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ។ វីកឃីតដែលបានយកស៊ុបពើអូវ័រមិនត្រូវបានរាប់បញ្ចូលទេ។ ប្រសិនបើអ្នកលេងបង្ហាញខ្លួនក្នុងជម្រើស 11 នាក់ដំបូង ហើយត្រូវបានប្តូរចេញជាបន្តបន្ទាប់ កីឡាករទាំងនេះនិងកីឡាករដែលជំនួសពួកគេនឹងត្រូវរាប់បញ្ចូល។ ភ្នាល់លើការប្រកួតដែលមានចំនួនកំណត់អូវ័រ ការភ្នាល់នឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ ប្រសិនបើអូវ័រតិចជាង 80% នៃការប្រកួតដែលបានកំណត់ពេលរបស់ក្រុមត្រូវបានលេង ដោយសារកត្តាខាងក្រៅ រួមទាំងអាកាសធាតុមិនល្អ លើកលែងតែករណីដែលលទ្ធផលត្រូវបានបង្កើតឡើងមុនពេលការភ្នាល់ត្រូវបានរំខាន។

10. ការភ្នាល់លើកីឡាករណា ដែលមិនបានចុះបញ្ជីជាអ្នកចាប់ផ្តើមទាំង 11 នាក់ នឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ។ ការភ្នាល់លើកីឡាករណា ដែលត្រូវបានជ្រើសរើសសម្រាប់ការចាប់ផ្តើម ប៉ុន្តែមិនត្រូវលេងវាយដំបងនោះនឹងត្រូវទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។
11. "រត់នៅពេលវីឃីតធ្លាក់"។ ការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់ជាលទ្ធផលឈ្នះ ប្រសិនបើលក្ខខណ្ឌដែលបានបញ្ជាក់ត្រូវបានទាយ៖ ទទួលយកការភ្នាល់និងវីឃីតរត់សរុប។ ប្រសិនបើវីឃីតមិនត្រូវបានគេយកទេ ហើយចំនួនសរុបបានលើសពីចំនួនអប្បបរមាដែលបានបញ្ជាក់ នោះការភ្នាល់ត្រូវចាត់ទុកជាការចាញ់។ ប្រសិនបើវីឃីតមិនត្រូវបានគេយកទេ ហើយចំនួនរត់សរុបបានលើសពីចំនួនអតិបរមាដែលបានបញ្ជាក់ នោះការភ្នាល់នឹងត្រូវបានសងប្រាក់វិញ។
12. ការប្រកួតដណ្តើមយក 10 ពិន្ទុមុន។ ការភ្នាល់នៅតែមានសុពលភាព បើទោះបីជាកីឡាករដែលបានចុះបញ្ជីមិនបានកាន់ដំបងវាយកូនបាល់មុនគេក៏ដោយ ក្នុងករណីនេះការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ។ ការភ្នាល់មានសុពលភាព ដោយមិនគិតថាតើកីឡាករណាដែលបានចុះបញ្ជីកាន់ដំបងវាយកូនបាល់មុនដំបូងឡើយ។ ប្រសិនបើគ្មានកីឡាករណាម្នាក់រត់បាន 10 ពិន្ទុទេ ការភ្នាល់លើលទ្ធផល "គ្មានទាំងពីរ" នឹងឈ្នះ។ នៅក្នុងការប្រកួតដែលរងផលប៉ះពាល់ដោយសារអាកាសធាតុ ប្រសិនបើមិនមានកីឡាករកាន់ដំបងវាយកូនបាល់ណាមួយ អាចរកបាន 10 ពិន្ទុមុនទេហើយពួកគេទាំងពីរបានចាញ់ នោះការភ្នាល់នឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ។ ប្រសិនបើគ្មានកីឡាករកាន់ដំបងវាយកូនបាល់ណាមួយរកបាន 10 ពិន្ទុទេ ហើយកីឡាករទាំងពីរត្រូវបានចាញ់ នោះការភ្នាល់លើលទ្ធផល "គ្មានទាំងពីរ" នឹងឈ្នះ។
13. "() តូតាល់ឯកត្តជនរត់ដំបូង () អូវ័រ/អាន់ឌ័រ ()"។
    ការពិន័យដែលត្រូវបានផ្តល់ជូនបន្ទាប់ពីជុំបានបញ្ចប់ មិនត្រូវបានរាប់បញ្ចូលទៅក្នុងចំនួនពិន្ទុនៅក្នុងជុំទាំងនោះឡើយ។
    ប្រសិនបើចំនួនភ្នាល់អូវ័រដែលបានជ្រើសរើស មិនត្រូវបានលេងដោយសារតែកត្តាខាងក្រៅ ឬលក្ខខណ្ឌអាកាសធាតុមិនអំណោយផល ការភ្នាល់នឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ លើកលែងតែក្នុងករណីដែលលទ្ធផលត្រូវបានកំណត់រួចហើយ។

ប្រសិនបើចំនួនភ្នាល់អូវ័រដែលបានជ្រើសរើស មិនត្រូវបានលេងក្នុងអឺនីង (ឧ. ដោយសារតែក្រុមទាំងមូលត្រូវបានគបបាល់ចេញ ឬឈានដល់ចំនួននៃការរត់ដែលត្រូវការ មុនពេលចំនួនអូវ័រដែលបានជ្រើសរើសត្រូវបានលេង) នោះការភ្នាល់នៅតែមានសុពលភាព។

ការរត់បន្ថែមត្រូវបានរួមបញ្ចូលនៅពេលទូទាត់ភ្នាល់ ដោយមិនគិតពីហេតុផលដែលពួកគេត្រូវបានទទួលអ្វីនោះទេ។

នៅក្នុងការប្រកួតសាកល្បង ចំនួនសរុបអូវ័រដែលបានបញ្ជាក់ត្រូវតែលេងពេញសម្រាប់ការភ្នាល់ដើម្បីនៅបន្ត លើកលែងតែករណីដែលក្រុមទាំងមូលត្រូវបានគប់បាល់ចេញ ឬឈានដល់ចំនួននៃការរត់ដែលត្រូវការក្នុងរយៈពេលតិចជាងការបញ្ជាក់។

14. ការរត់សរុបជាក្រុម (ការរត់សរុបជាបុគ្គល)។ ការពិន័យដែលត្រូវបានផ្តល់ជូនបន្ទាប់ពីជុំបានបញ្ចប់ មិនត្រូវបានរាប់បញ្ចូលទៅក្នុងចំនួនពិន្ទុនៅក្នុងជុំទាំងនោះឡើយ។ ការភ្នាល់នៅលើទីផ្សារនេះ ត្រូវបានទូទាត់ដោយផ្អែកទៅលើពិន្ទុចុងក្រោយរបស់ក្រុមកាន់ដំបងវាយកូនបាល់។ ប្រសិនបើលទ្ធផលស្មើ ហើយការភ្នាល់បន្ថែមត្រូវបានលេង (ស៊ុបពើអូវ័រ ឬបាល់មាស) ការភ្នាល់លើលទ្ធផលនៃការប្រកួតនោះត្រូវបានទូទាត់ដោយផ្អែកទៅលើចំនួននៃការរត់រកពិន្ទុក្នុងពេលធម្មតា។ ការភ្នាល់លើការប្រកួតដែលមានចំនួនកំណត់លើសត្រូវបានលុបចោល ប្រសិនបើតិចជាង 80% នៃការប្រកួតដែលបានគ្រោងទុករបស់ក្រុម ត្រូវបានលេងដោយសារកត្តាខាងក្រៅ រួមទាំងអាកាសធាតុមិនអំណោយផល លើកលែងតែក្នុងករណីដែលលទ្ធផលត្រូវបានសម្រេចឡើងមុនពេលការប្រកួតត្រូវបានអាក់ខាន។ ការភ្នាល់លើការប្រកួតសាកល្បងត្រូវបានលុបចោលក្នុងករណីមានលទ្ធផលស្មើ ផ្តល់ការភ្នាល់តិចជាង 60 ដង លើកលែងតែករណីដែលការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់រួចហើយ។
15. ពិន្ទុឯកត្តជនខ្ពស់បំផុត (ពិន្ទុរបស់កីឡាករ); ពិន្ទុសរុបរបស់កីឡាករ; ចំនួនពិន្ទុរបស់កីឡាករ។ នៅក្នុងការប្រកួតសាកល្បង Test Match ការភ្នាល់បែបនេះត្រូវបានទូទាត់ដោយផ្អែកលើចំនួនពិន្ទុខ្ពស់បំផុតនៃតង់នោះ។ ពិន្ទុរកបានពីតង់ទាំងពីរ មិនត្រូវបានបូកបញ្ចូលជាមួយគ្នាទេ លើកលែងតែមានការបញ្ជាក់ផ្សេងពីនេះ។
16. ជុំ, ការគប់បញ្ជូនកូនបាល់, ពិន្ទុសរុបរបស់ក្រុម 1/2 ។ សម្រាប់គោលបំណងទូទាត់ការភ្នាល់ ការគប់បញ្ជូនកូនបាល់ដែលត្រូវបានគប់កូនបាល់ជាថ្មីឡើងវិញ – និងពិន្ទុបន្ថែមណាមួយសម្រាប់ពួកគេត្រូវបានគេរាប់បញ្ចូល។ ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើជុំចាប់ផ្តើមដោយ៖ បាល់ឆ្ងាយ/ខ្ពស់វាយមិនបាន – គ្រាប់បាល់ខូច – ការវាយបានបួនពិន្ទុ, ដូចនេះ "ការវាយបានបួនពិន្ទុ" ត្រូវបានគេចាត់ទុកថាជាការគប់បញ្ជូនកូនបាល់ទីបីនៅក្នុងជុំនោះ។
17. ទីផ្សារមួយចំនួនអាចត្រូវបានទូទាត់ លុះត្រាតែបន្ទាប់ពីស្ថិតិទាំងអស់ត្រូវបានផ្សព្វផ្សាយដោយប្រភពផ្លូវការ ដែលអាចចំណាយពេលពី 10–12 ម៉ោង។
18. "កំពូលកីឡាករកាន់ដំបងវាយកូនបាល់"។ ប្រសិនបើកីឡាករកាន់ដំបងវាយកូនបាល់ពីរឬច្រើននាក់ទទួលបានពិន្ទុស្មើគ្នា នោះការភ្នាល់លើកីឡាករបែបនេះនឹងត្រូវទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។

ប្រសិនបើកីឡាករត្រូវបានចុះបញ្ជីជាអ្នកចាប់ផ្តើមទាំង 11 នាក់ ប៉ុន្តែមិនបានចូលក្នុងទីលានលេងទេ នោះការភ្នាល់ "កំពូលកីឡាករកាន់ដំបងវាយកូនបាល់" នឹងត្រូវចាញ់។
19. កីឡាករកាន់ដំបងវាយកូនបាល់ដ៏ល្អបំផុតក្នុងការប្រកួត៖

កីឡាករកាន់ដំបងវាយកូនបាល់ដ៏ល្អបំផុតក្នុងការប្រកួត គឺជាកីឡាករដែលរកពិន្ទុបានច្រើនជាងគេ។ ពិន្ទុដែលរកបានក្នុងស៊ុបភើអូវ័រ មិនត្រូវបានរាប់បញ្ចូលទេ។ ប្រសិនបើកីឡាករពីរនាក់ ឬច្រើននាក់បានពិន្ទុដូចគ្នា នោះច្បាប់លទ្ធផលស្មើគ្នា Dead Heat ត្រូវបានអនុវត្ត។

ប្រសិនបើកីឡាករកាន់ដំបងវាយកូនបាល់ដកខ្លួនចេញដោយសារតែមានរបួសប៉ុន្តែបន្ទាប់មកវិលត្រឡប់មកទីលានវិញ នោះចំនួនពិន្ទុសរុបដោយកីឡាករកាន់ដំបងវាយកូនបាល់រូបនេះមានឱកាសត្រូវបានរាប់បញ្ចូល។ ប្រសិនបើកីឡាករកាន់ដំបងវាយកូនបាល់មិនវិលត្រលប់មកទីលានវិញទេ នោះពិន្ទុសរុបរបស់ពួកគេនឹងជាចំនួននៃពិន្ទុដែលពួកគេរកបាន មុនពេលកីឡាករដកខ្លួនចេញពីការប្រកួត។

ប្រសិនបើកីឡាករកាន់ដំបងវាយកូនបាល់មិនបង្ហាញខ្លួនក្នុងជម្រើស ១១នាក់ដំបូងនោះទេ ការភ្នាល់នឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ។ ការភ្នាល់លើកីឡាករកាន់ដំបងវាយកូនបាល់ដែលបង្ហាញខ្លួនក្នុងក្រុម ប៉ុន្តែមិនវាយកូនបាល់ នឹងលទ្ធផលត្រូវទូទាត់ជាការចាញ់។

នៅក្នុងការប្រកួតដែលមានចំនួនកំណត់នៃការភ្នាល់ច្រើន ការភ្នាល់នឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ ប្រសិនបើចំនួនភ្នាល់ដែលបានបញ្ជាក់តិចជាង 50% ត្រូវបានលេងដោយក្រុមទាំងសងខាង ដោយសារកត្តាពីខាងក្រៅ ដូចជាអាកាសធាតុមិនអំណោយផលល្អ លើកលែងតែករណីដែលការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់រួចហើយ។

20. ទីផ្សារទាំងនេះប្រើប្រព័ន្ធដាក់ពិន្ទុដែលផ្អែកលើពិន្ទុ ដើម្បីកំណត់លទ្ធផលរបស់ពួកគេ។ តារាងពិន្ទុមានដូចខាងក្រោម៖ 1 ពិន្ទុក្នុងការរត់មួយ 20 ពិន្ទុក្នុងវីឃីតមួយ 10 ពិន្ទុក្នុងការចាប់មួយ 25 ពិន្ទុក្នុងការចំបង្គោលឈើមួយ។
    - ទឹកប្រាក់ភ្នាល់នឹងបង្វិលសងវិញ លើកីឡាករដែលមិនបានជ្រើសរើស។ ប្រសិនបើកីឡាករមិនត្រូវបានដាក់ឱ្យចូលលេងនៅក្នុងជម្រើសដំបូងទេ តែត្រូវបានដាក់ឱ្យចូលលេងក្នុងការប្រកួតនោះក្នុងនាមជាកីឡាករប្តូរចូល នោះលទ្ធផលរបស់ពួកគេនឹងត្រូវធ្វើការគណនាផ្អែកលើចំនួនពិន្ទុដែលពួកគេរកបាន ដោយមិនគិតពីពេលវេលាដែលពួកគេបានចូលលេងក្នុងការប្រកួតនោះទេ។
    - នៅក្នុងការប្រកួត One Day ក្រុមទាំងពីរត្រូវប្រឈមមុខគ្នាយ៉ាងតិច 40 ដង ក្នុងមួយប្រកួត បើមិនដូច្នេះទេការភ្នាល់នឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ លើកលែងតែការទូទាត់ការភ្នាល់ត្រូវបានកំណត់រួចហើយ។
    - នៅក្នុងការប្រកួតសាកល្បងនិងថ្នាក់ទីមួយ ការប្រកួតទាំងមូលត្រូវបានរាប់។ នៅក្នុងការប្រកួតដែលស្មើគ្នា យ៉ាងតិចចំនួន 200 អូវ័រ ត្រូវឱ្យបាន បើមិនដូច្នេះទេការភ្នាល់នឹងត្រូវទុកជាមោឃៈ លុះត្រាតែការទូទាត់នៃការភ្នាល់ត្រូវបានកំណត់រួចហើយ។ នៅក្នុងការប្រកួត Twenty20 ការប្រកួតត្រូវតែកំណត់ពេលពេញ 20 អូវ័រ ហើយត្រូវតែមានលទ្ធផលជាផ្លូវការ លើកលែងតែការទូទាត់ការភ្នាល់ ត្រូវបានកំណត់រួចហើយ។
21. ប្រសិនបើកីឡាករណាម្នាក់ត្រូវបានប្តូរចេញ ហើយពុំត្រឡប់ចូលលេងវិញទេ នោះលទ្ធផលចុងក្រោយរបស់ពួកគេ នឹងត្រូវកំណត់ផ្អែកលើលទ្ធផលរបស់ពួកគេគិតត្រឹមពេលដែលពួកគេត្រូវបានប្តូរចេញ។ ដូចគ្នានេះដែរ កីឡាករណាម្នាក់ដែលបានចូលលេងក្នុងការប្រកួតក្នុងនាមជាកីឡាករប្តូរចូល ក៏នឹងត្រូវធ្វើការគណនាលទ្ធផលរបស់ពួកគេផ្អែកលើពិន្ទុដែលពួកគេរកបានផងដែរ។
22. វីឃីតសរុបដែលបានបាត់ក្នុង X ពិន្ទុ។ ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់ផ្អែកលើចំនួនវីឃីតដែលបានបាត់

នៅពេលរកបានចំនួនពិន្ទុដូចបានកំណត់។ វីឃីតដែលបានបាត់បន្ទាប់ពីរកបានចំនួនពិន្ទុដែលចាំបាច់
មិនត្រូវបានរាប់បញ្ចូលនោះទេ។
ឧទាហរណ៍៖ ក្រុម 2, វីឃីតសរុបដែលបានបាត់ក្នុង 50 ពិន្ទុ — អាន់ឌ័រ 1.5។ ប្រសិនបើក្រុមរកបាន 50 ពិន្ទុ
ហើយបាត់វីឃីតអស់ 1 នៅក្នុងជុំទី19 ហើយរកបាន 50 ពិន្ទុ និងបាត់វីឃីតអស់ 2 ក្នុងជុំទី20 នោះការភ្នាល់
នឹងត្រូវចាត់ទុកថាឈ្នះ ដោយសារពិន្ទុ 50 ដែលរកបាននោះ បាត់អស់វីឃីតតែ 1 ប៉ុណ្ណោះ។
ប្រសិនបើចំនួនវីឃីតដែលបានបញ្ជាក់នៅក្នុងការភ្នាល់បានបាត់នៅមុនពេលដែលក្រុមរកបានចំនួនពិន្ទុ
ដែលត្រូវការចាំបាច់ នោះការភ្នាល់នឹងត្រូវទូទាត់សងផ្អែកតាមចំនួនវីឃីតបច្ចុប្បន្ន។
ឧទាហរណ៍៖ ក្រុម 2, វីឃីតសរុបដែលបានបាត់ក្នុង 50 ពិន្ទុ — អាន់ឌ័រ 1.5។ នៅពេលដែលរកបាន 40 ពិន្ទុ
ប្រសិនបើក្រុមបានបាត់វីឃីតអស់ 2 នោះការភ្នាល់នឹងត្រូវចាត់ទុកថាចាញ់។
នៅក្នុងការប្រកួតសាកល្បង ប្រសិនបើក្រុមមួយប្រកាស ឬការប្រកួតបញ្ចប់ដោយស្មើគ្នា ឬ
ប្រសិនបើបានសម្រេចគោលដៅហើយ នោះចំនួនពិន្ទុនិងវីឃីតបច្ចុប្បន្ន នឹងត្រូវចាត់ទុកជាលទ្ធផលចុង
ក្រោយ ហើយនឹងត្រូវប្រើដើម្បីទូទាត់សងការភ្នាល់។

23. ការនាំមុខក្នុងតង់ដំបូងៗ / គ្រាប់ត។ ការភ្នាល់លើទីផ្សារនេះ ពាក់ព័ន្ធនឹងការកំណត់ភាពខុសគ្នារវាងពិន្ទុ
ដែលក្រុមពីររកបាននៅក្នុងតង់ដំបូងៗរបស់ពួកគេនៅក្នុងការប្រកួតសាកល្បង។
ប្រសិនបើការប្រកួតមួយបញ្ចប់ទៅក្នុងលទ្ធផលស្មើគ្នា ហើយក្រុមនីមួយៗលេងបានតិចជាង 200 ជុំ នោះ
ការភ្នាល់នឹងត្រូវទូទាត់សងនៅហាងឆេង1.00។ចំណុចនេះពុំរាប់បញ្ចូលករណីដែលលទ្ធផលនៃការភ្នាល់
ត្រូវបានកំណត់នៅចុងបញ្ចប់នៃតង់ដំបូងៗឡើយ។ ប្រសិនបើមានការប្រកាសនៅក្នុងតង់ដំបូងៗ
ការភ្នាល់នឹងត្រូវទូទាត់សងយោងទៅតាមលទ្ធផលនៅពេលដែលមានការប្រកាសនោះ។
24. បាល់ដំបូង។ ការភ្នាល់លើលទ្ធផលនៃការបញ្ជូនដំបូងដោយក្រុមមួយ/ក្នុងការប្រកួតមួយ។ ប្រសិនបើការ
បញ្ជូនដំបូងគឺជាការវាយសេរី នោះលទ្ធផលទាំងអស់នៃការវាយសេរីនឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាមិនត្រឹមត្រូវ។
រាល់ការបញ្ជូនដែលមានលទ្ធផលបន្ថែមនឹងត្រូវយកមកគិតនៅពេលទូទាត់ការភ្នាល់។ ប្រសិនបើការ
បញ្ជូនមានលទ្ធផលបន្ថែម ក៏ដូចជាលទ្ធផលផ្សេងទៀត នោះការបន្ថែមនឹងមានអាទិភាពនៅពេលទូទាត់
ការភ្នាល់ លើកលែងតែមានការបញ្ជាក់ផ្សេងទៀត។ សម្រាប់ការបញ្ជូនដែលនាំឱ្យមានការបន្ថែម ឬពិបាក
ដោះស្រាយ នោះការរត់បន្ថែមណាមួយនឹងមិនត្រូវបានយកមកគិតទេ លើកលែងតែមានការបញ្ជាក់ផ្សេង
ពីនេះប៉ុណ្ណោះ។
25. "អ្នកណានឹងធ្វើការរត់-អារីយ៉ាងច្រើន?", "ក្រុម, ចំនួនសរុបរត់-អារី។" ការគណនាត្រូវបានធ្វើនៅលើចំនួន
រត់-អារីដែលក្រុមប៉ះបានធ្វើក្នុងការប្រកួតរបស់ពួកគេ, ដោយយោងទៅលើស្ថិតិផ្លូវការរបស់ការប្រកួត។

Chennai daily cricket ហ្គោលលីគ គឺជាលីគក្នុងតំបន់ ដែលត្រូវបានលេងស្របតាមច្បាប់កីឡាគ្រីឃីត
នៅក្នុងសាល។ ក្រុមត្រូវតែលេងឲ្យគ្រប់ទៅតាមកាលវិភាគដែលបានកំណត់ ឬរហូតដល់បង្គោលវីឃីតដួល 5
ដង។

1. ច្បាប់ដាក់ពិន្ទុ៖
    - ប្រសិនបើកូនបែល ត្រូវបានធ្លាក់ចេញពីបង្គោលវីឃីត ដោយសារកីឡាករគប់កូនបាល់ដោយផ្ទាល់

នោះកីឡាករកាន់ដំបងវាយកូនបាល់នឹងត្រូវចាញ់

- ប្រសិនបើកីឡាករកាន់ដំបងវាយកូនបាល់ មិនបានវាយត្រូវចំកូនបាល់បន្ទាប់ពីកូនបាល់ត្រូវបានគប់ទៅ ហើយអ្នកចាំទីវីឃីតចាប់កូនបាល់នោះបាន (ចាប់មិនបាន) នោះកីឡាករកាន់ដំបងវាយកូនបាល់នឹងទទួលបាន 0 ពិន្ទុ។
- ប្រសិនបើកីឡាករកាន់ដំបងបានវាយត្រូវចំកូនបាល់ ហើយអ្នកចាំកូនបាល់ឬអ្នកចាំទីវីឃីតចាប់កូនបាល់បានដោយកូនបាល់មិនប៉ះនឹងដី នោះកីឡាករកាន់ដំបងវាយកូនបាល់នឹងត្រូវចាញ់
- ប្រសិនបើកីឡាករកាន់ដំបងបានវាយត្រូវចំកូនបាល់ហើយបាល់ប៉ះនឹងដី ក្នុងករណីនេះបើកីឡាករកាន់ដំបងវាយកូនបាល់ឬខ្សែប្រយុទ្ធ មិនបានទៅដល់ព្រំដែន (ទឹកដី) វៀងខ្លួនទេ នោះក្រុមកីឡាករកាន់ដំបងវាយកូនបាល់នឹងត្រូវចាញ់ ប្រសិនបើក្រុមដែលចាប់កូនបាល់ប្រើកូនបាល់នោះផ្តួលកូនបៃលចេញពីវីឃីត
- នៅពេលដែលកីឡាករកាន់ដំបងបានវាយត្រូវចំកូនបាល់ ហើយកូនបាល់នោះចូលទៅក្នុងតំបន់ជាក់លាក់ណាមួយ ពួកគេនឹងទទួលបានពិន្ទុដូចខាងក្រោះ
  - A – 0 ពិន្ទុ
  - B,C (រហូតដល់ពាក់កណ្តាលទីលាន) – 1 ពិន្ទុ
  - B,C (ឆ្លងកាត់ពាក់កណ្តាលទីលានរហូតដល់តំបន់ D) – 2 ពិន្ទុ
  - D (ដោយមិនប៉ះនឹងដី) – 6 ពិន្ទុ, ឬកូនបាល់ប៉ះនឹងដី – 4 ពិន្ទុ។

2. ប្រសិនបើកូនបាល់ធ្លាក់នៅក្នុងតំបន់ B,C ដោយឆ្លងកាត់ពាក់កណ្តាលទីលាន (2 ពិន្ទុ) ហើយបន្ទាប់មកបន្តទៅធ្លាក់នៅក្នុងតំបន់ D (1 ពិន្ទុទៀត) ក្រុមនោះទទួលបានពិន្ទុសរុប 3 ពិន្ទុ។ ប្រសិនបើកូនបាល់ធ្លាក់នៅក្នុងតំបន់ B,C រហូតដល់ពាក់កណ្តាលទីលាន (1 ពិន្ទុ) ហើយបន្ទាប់មកបន្តទៅធ្លាក់នៅក្នុងតំបន់ B,C ដោយឆ្លងកាត់ពាក់កណ្តាលទីលាន នោះនឹងត្រូវបានផ្តល់ជូនជាពិន្ទុសរុប 2 ពិន្ទុ។
3. ចំពោះករណីកូនបាល់ស្អុយ (នៅពេលដែលកូនបាល់ត្រូវបានបោះ និងរាប់បញ្ចូលទាំងខ្សែកណ្តាល) នឹងត្រូវផ្តល់ជូន 0 ពិន្ទុ ហើយកូនបាល់នោះត្រូវគប់ម្តងទៀត។ ប្រសិនបើកូនបាល់បន្ទាប់ក៏ជាគ្រាប់កូនបាល់ស្អុយដែរ នោះកីឡាករកាន់ដំបងវាយកូនបាល់ត្រូវទទួលបាន 5 ពិន្ទុ។
4. ចំពោះករណីការរំខានផ្នែករាងកាយលើកីឡាករកាន់ដំបងវាយកូនបាល់ នោះកីឡាករកាន់ដំបងវាយកូនបាល់នឹងត្រូវទទួលបាន 5 ពិន្ទុ។
5. ចំពោះករណីកូនបាល់ល្អ (នៅពេលដែលកូនបាល់ត្រូវបានគេគប់នៅលើទីលានវាយកូនបាល់ ដោយមិនប៉ះជាមួយនឹងកីឡាករកាន់ដំបងវាយកូនបាល់) នឹងត្រូវបានផ្តល់ជូន 0 ពិន្ទុ។
6. ចំពោះករណីកូនបាល់ឆ្ងាយ/ខ្ពស់វាយមិនបាន (នៅពេលដែលកូនបាល់ត្រូវបានគប់នៅខាងក្រៅទីលានវាយកូនបាល់ ឬឆ្លងកាត់ព្រំដែននៃដំបងវាយកូនបាល់) កីឡាករកាន់ដំបងវាយកូនបាល់នឹងទទួលបាន 2 ពិន្ទុ។
7. ចំពោះកូនបាល់ប៉ះត្រូវខ្លួន(នៅពេលដែលកូនបាល់ប៉ះត្រូវរាងកាយរបស់កីឡាករកាន់ដំបងវាយកូនបាល់) នឹងត្រូវបានផ្តល់ជូន 0 ពិន្ទុនឹហើយហ្គេមនោះនៅតែបន្ត។ ប្រសិនបើកីឡាករកាន់ដំបងវាយកូនបាល់និងកីឡាករមិនមែនខ្សែប្រយុទ្ធបានផ្លាស់ប្តូរទីកន្លែងនឹងត្រូវបានផ្តល់ជូន 1 ពិន្ទុ។
8. ចំពោះករណីគ្រាប់កូនបាល់ខូច (នៅពេលកីឡាករគប់កូនបាល់ ជាន់ហួសខ្សែបន្ទាប់គប់កូនបាល់ នោះ

កូនបាល់ត្រូវបានគេគប់រំលងពីលើបង្គោលវីយឺតដោយត្រង់មិនប៉ះដី កូនបាល់ត្រូវបានគេគប់និងលោតពីដីដល់កម្ពស់ស្មា និងកូនបាល់ត្រូវបានគេគប់ចេញពីទីលាន) នោះកីឡាករកាន់ដំបងវាយកូនបាល់នឹងទទួលបាន 2 ពិន្ទុ។

គ្រីឃីត 24. សាយប័រលីគ សាយប័រលីគឥណ្ឌា 24

1. ច្បាប់នៃហ្គេមនេះគឺដូចគ្នាបេះបិទទៅនឹងកីឡាគ្រីឃីត៖ ក្រុមនីមួយៗលេងក្នុងមួយអ៊ីនីងនៃ 20 អូវ័រ។
2. ច្បាប់ការទូទាត់សងការភ្នាល់៖
    - ការភ្នាល់ "អ្នកឈ្នះការប្រកួត" ត្រូវបានទូទាត់ដោយគិតគូរពីលទ្ធផលនៃការប្រកួតស៊ុបពើអូវ័រ។
    - ការភ្នាល់ "អូវ័រ ពិន្ទុសរុបក្រុម" ត្រូវបានទូទាត់ដោយផ្អែកលើចំនួននៃពិន្ទុដែលបានរកបានដោយក្រុម រួមទាំងការបន្ថែម។ ក្នុងករណីដែលការប្រកួតអូវ័រក្នុងសំណូរមិនត្រូវបានលេង ការភ្នាល់លើវានឹងត្រូវបានសងប្រាក់វិញ។
    - ការភ្នាល់ "តូតាល់" "តូតាល់ ឯកត្តជន" "ពិន្ទុតូតាល់អូវ័រ" និង "ពិន្ទុតូតាល់ឯកត្តជនក្នុងការប្រកួតលើកដំបូង" ត្រូវបានទូទាត់ដោយផ្អែកលើចំនួននៃការរត់ដែលបានស៊ុតបញ្ចូលទីដោយក្រុម រួមទាំងការបន្ថែម ប៉ុន្តែមិនរាប់បញ្ចូលស៊ុបពើអូវ័រ។
    - ការភ្នាល់ "ពិន្ទុសរុបក្នុងមួយការបញ្ជូន" ត្រូវបានទូទាត់ដោយផ្អែកលើចំនួននៃពិន្ទុដែលបានរកបានដោយក្រុម រួមទាំងការបន្ថែម (ប្រសិនបើការបន្ថែមត្រូវបានបន្ថែមទៅតូតាល់)។ ក្នុងករណីដែលការប្រកួតអូវ័រក្នុងសំណូរមិនត្រូវបានលេង ការភ្នាល់លើវានឹងត្រូវបានសងប្រាក់វិញ។
    - ការភ្នាល់ "តើវីយឺតនឹងដួល អូវ័រដែរឬទេ" ត្រូវបានទូទាត់ដោយផ្អែកលើលទ្ធផលនៃការភ្នាល់អូវ័រក្នុងសំណូរ។ ប្រសិនបើដែលការប្រកួតអូវ័រក្នុងសំណូរមិនត្រូវបានលេង ការភ្នាល់លើវានឹងត្រូវបានសងប្រាក់វិញ។
    - ការភ្នាល់ "ភាពជាដៃគូបើកចំហខ្ពស់បំផុត" ត្រូវបានទូទាត់ដោយផ្អែកលើចំនួននៃពិន្ទុដែលរកបានដោយភាពជាដៃគូបើកក្រុមនីមួយៗ។
    - ការភ្នាល់ "បាល់ទីមួយ នឹងក្លាយជាដុតបិលមួយ ដែលគ្មានពិន្ទុ" ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់លើលទ្ធផលនៃការប្រកួតដំបូង ដោយមិនគិតពីក្រុមណា និងរួមបញ្ចូលការភ្នាល់បន្ថែម។
    - "ពិន្ទុតូតាល់មុនពេលវីយឺតដួល" និង "ពិន្ទុសរុបនៅពេលវីយឺតដួល" ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់តាមវិធីខាងក្រោម៖
        - B ការភ្នាល់ទាំងនេះឈ្នះ ប្រសិនបើអថេរទាំងពីរ (វីយឺតដួល និងតូតាល់) ត្រូវបានទស្សន៍ទាយត្រឹមត្រូវ
        - ការភ្នាល់បែបនេះត្រូវបានបង្វិលសងប្រាក់វិញក្នុងហាងឆេង 1.00 ប្រសិនបើចំនួនសរុបត្រូវបានទស្សន៍ទាយត្រឹមត្រូវ ប៉ុន្តែមិនមានការភ្នាល់វីយឺតណាមួយដួលឡើយ។
        - ការភ្នាល់បែបនេះចាញ់នៅក្នុងករណីផ្សេងទៀតទាំងអស់
    - ការភ្នាល់ "ស៊ុបភើអូវ័" ត្រូវបានទូទាត់ជាការឈ្នះ ប្រសិនបើការប្រកួតស៊ុបភើអូវ័ត្រូវបានលេង។ បើមិនដូច្នោះទេការភ្នាល់ទាំងនេះនឹងត្រូវចាត់ទុកថាចាញ់។

- ការភ្នាល់ "លទ្ធផលបន្ទាប់ពីលើកទីមួយអូវ័រ" ត្រូវបានទូទាត់ដោយផ្អែកលើចំនួននៃពិន្ទុដែលទទួលបានដោយក្រុមនីមួយៗ រហូតដល់ការភ្នាល់ដែលបានបញ្ឈប់។
- ការភ្នាល់ "ពិន្ទុតូតាល់ខ្ពស់បំផុតក្នុងមួយប្រកួត" ត្រូវបានទូទាត់ដោយផ្អែកលើចំនួនពិន្ទុខ្ពស់បំផុតដែលរកបានដោយក្រុមក្នុងមួយលើក រួមទាំងពិន្ទុបន្ថែម។
- ការភ្នាល់ "តើនរណានឹងបាត់រីឃីតអស់ច្រើនជាង" "រីឃីតសរុប" និង "តូតាល់ក្រុមចាញ់រីឃីត" ត្រូវបានទូទាត់ដោយផ្អែកលើចំនួន រីឃីត ដោយមិនរាប់បញ្ចូលស៊ុបពើអូវ័រនោះទេ។
- ការភ្នាល់ "ស៊ុបពើអូវ័ឈ្នះ" ត្រូវបានទូទាត់ជាការឈ្នះ ប្រសិនបើការប្រកួតស៊ុបពើអូវ័ត្រូវបានលេង ហើយក្រុមណាមួយឈ្នះ។
- "តើពិន្ទុបន្ថែមនឹងត្រូវបានផ្តល់រង្វាន់នៅពេលអូវ័រឬទេ" ការភ្នាល់សំដៅទៅលើពិន្ទុបន្ថែមដែលបានបន្ថែមទៅក្នុងពិន្ទុរបស់ក្រុមវាយកូនបាល់ ដោយសារតែការបញ្ជូនបាល់ខុសច្បាប់ដោយអ្នកគប់បាល់។
  បន្ទាប់ពីទទួលបានពិន្ទុបន្ថែម ការផ្តល់បន្ថែមមួយនឹងត្រូវបានផ្តល់ជាគប់បាល់ ប្រសិនបើក្រុមនៅតែរត់រកពិន្ទុ។

10.18. បាល់គប់នៅលើខ្សាច់

1. រាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវទូទាត់ដោយផ្អែកលើលទ្ធផល នៅពេលចប់ម៉ោងធម្មតា (ការលេង 20 នាទី ដែលមានពីរតង់ដោយមួយតង់ៗមាន 10 នាទី)។
2. ការស៊ុតបាល់ប៉េណាល់ទីកាត់សេចក្តី នឹងត្រូវរាប់សម្រាប់ការភ្នាល់លើ "ឈ្នះនៅក្នុងការប្រកួត", "ដើម្បីជាប់ជម្រុះ ទៅជុំបន្ទាប់" "ឈ្នះនៅក្នុងធូណាមិន" និងទីផ្សារស្រដៀងគ្នា។
3. ប្រសិនបើការប្រកួតមួយត្រូវបានអាក់ខាននិងពន្យាពេល នោះរាល់ប្រាក់ភ្នាល់ទាំងអស់នឹងមានសុពលភាព រហូតដល់ការប្រកួតត្រូវបានចាប់ផ្តើម អ្នកចូលរួមណាមួយដកខ្លួនចេញ ឬធូណាមិនដែលលក្ខណៈពិសេសនៃការប្រកួតត្រូវបានបញ្ចប់។
4. ការប្រកួតនឹងត្រូវបានប្រកាសបញ្ចប់ សម្រាប់គោលបំណងការភ្នាល់ ប្រសិនបើការលេងយ៉ាងហោចណាស់ 18 នាទី បានកន្លងផុតទៅ។ នៅក្នុងករណីនេះ ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមលទ្ធផលនៅពេលការប្រកួតត្រូវបានបញ្ឈប់។
5. ប្រសិនបើនៅចុងបញ្ចប់នៃតង់មួយ ពិន្ទុគឺស្មើគ្នា លក្ខខណ្ឌ គ្រាប់បាល់មាស នឹងត្រូវបានប្រើ ដើម្បីកំណត់អ្នកឈ្នះ ឧទាហរណ៍ ក្រុមដែលរកបានគ្រាប់បាល់ដំបូងនឹងត្រូវប្រកាសថាជាអ្នកឈ្នះ។ ប្រសិនបើតង់ទាំងពីរត្រូវបានឈ្នះដោយក្រុមតែមួយ នោះក្រុមនេះនឹងត្រូវបានប្រកាសថាជាអ្នកឈ្នះ ជាមួយនឹងពិន្ទុ 2:0 ។
6. ប្រសិនបើក្រុមទាំងពីរឈ្នះមួយតង់ម្នាក់ នោះនឹងមានលទ្ធផលស្មើគ្នា។ បន្ទាប់មកការប្រកួតត្រូវបានសម្រេចដោយ "ការស៊ុតកាត់សេចក្តី" ដែលកីឡាករនៅទីវាលនឹងប៉ះនឹងគូប្រកួតអ្នកចាំទី។

10.19. បាល់ទាត់នៅលើខ្សាច់

1. រាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវទូទាត់ដោយផ្អែកលើលទ្ធផល នៅពេលចប់ម៉ោងធម្មតា (ការលេង 36 នាទី ដែលមានបីតង់ដោយមួយតង់ៗមាន 12 នាទី)។
   ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ មិនទទួលខុសត្រូវចំពោះការប្រកាសមិនត្រឹមត្រូវណាមួយ អំពីរយៈពេលនៃការប្រកួតឡើយ។ ព័ត៌មានលម្អិត ដែលបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក "ផ្សាយផ្ទាល់" ឬ "កីឡា" គ្រាន់តែជាការចង្អុលបង្ហាញប៉ុណ្ណោះ។ អតិថិជនគួរតែពិនិត្យមើលច្បាប់ពីប្រភពផ្លូវការ ។
2. រយៈពេលបន្ថែមនិងការស៊ុតបាល់ប៉េណាល់ទីកាត់សេចក្តី នឹងត្រូវរាប់សម្រាប់ការភ្នាល់លើ "ឈ្នះ" "ដើម្បីជាប់ជម្រុះ ទៅជុំបន្ទាប់" "ឈ្នះនៅក្នុងធូណាមិន" និងទីផ្សារស្រដៀងគ្នា។
3. ប្រសិនបើការប្រកួតចាប់ផ្តើម ប៉ុន្តែមិនបានបញ្ចប់ រាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់នៅលើនោះនឹងត្រូវបានទូទាត់សងតាមហាងឆេង 1 លើកលែងតែទីផ្សារដែលបានកំណត់រួចហើយ នៅពេលការប្រកួតត្រូវបានបញ្ឈប់។
4. ការប្រកួតត្រូវតែលេងយ៉ាងហោចណាស់ឱ្យបាន 30 នាទី ដើម្បីឱ្យការភ្នាល់មានសុពលភាព។ នៅក្នុងករណីនេះ ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមលទ្ធផល នៅពេលការប្រកួតត្រូវបានបញ្ឈប់។

10.20. បាល់ឱប

1. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់ដោយផ្អែកលើលទ្ធផលនៃការប្រកួតនៅចុងបញ្ចប់នៃម៉ោងធម្មតា។ សម្រាប់ការភ្នាល់បន្ត យ៉ាងហោចណាស់ 90% នៃការប្រកួតត្រូវតែត្រូវបានលេង លុះត្រាតែការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់រួចនៅពេលការប្រកួតត្រូវបោះបង់ចោល។
   ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ មិនទទួលខុសត្រូវចំពោះការប្រកាសមិនត្រឹមត្រូវណាមួយ អំពីរយៈពេលនៃការប្រកួតឡើយ។ ព័ត៌មានលម្អិត ដែលបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក "ផ្សាយផ្ទាល់" ឬ "កីឡា" គ្រាន់តែជាការចង្អុលបង្ហាញប៉ុណ្ណោះ។ អតិថិជនគួរតែពិនិត្យមើលច្បាប់ពីប្រភពផ្លូវការ ។
2. ការថែមម៉ោងនិងការស៊ុតបាល់ប៉េណាល់ទីកាត់សេចក្តី នឹងត្រូវរាប់សម្រាប់ការភ្នាល់លើទីផ្សារ "ដើម្បីជាប់ជម្រុះ ទៅជុំបន្ទាប់" និង "ឈ្នះនៅក្នុងធូណាមិន"។

10.21. ការប្រណាំងសេះ

1. ប្រសិនបើការប្រណាំងត្រូវបានពន្យារពេលទៅថ្ងៃផ្សេងទៀត ហើយវាត្រូវបានបញ្ជាក់នៅក្នុងប្រភពផ្លូវការនោះរាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងមានសុពលភាព។ ទោះយ៉ាងណា ការភ្នាល់ទោលនឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ ហើយជើងនីមួយៗនឹងត្រូវបានដកពីការភ្នាល់បក ប្រសិនបើ៖
   - ការប្រណាំងត្រូវបានបញ្ឈប់;
   - ការប្រណាំងត្រូវបានប្រកាសជាមោឃៈ;
   - លក្ខខណ្ឌនៃការប្រណាំងត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរ បន្ទាប់ពីការភ្នាល់ត្រូវបានធ្វើឡើង (យោងទៅតាមច្បាប់

);

- ផ្លូវប្រណាំងត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរ;
- ផ្ទៃផ្លូវត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរ (ឧទាហរណ៍ ស្មៅត្រូវបានជំនួសដោយដីឬផ្ទៃសិប្បនិម្មិត ឬផ្ទុយមកវិញ)។

2. ប្រសិនបើការប្រណាំងត្រូវបានលុបចោល នោះរាល់ការភ្នាល់លើការប្រណាំងនឹងត្រូវបានចាត់ទុកជាមោឃៈ។ ប្រសិនបើការប្រណាំងត្រូវបានពន្យារពេលទៅពេលក្រោយនៅថ្ងៃដដែល នោះការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងនៅតែមានសុពលភាព។
3. "អ្នកចូលរួមនឹងស្ថិតក្នុងលំដាប់កំពូលទាំង 3"។ ការភ្នាល់នៅលើទីផ្សារនេះនឹងឈ្នះ ប្រសិនបើសេះបញ្ចប់ក្នុងចំណោមអ្នកដែលទទួលបានចំណាត់ថ្នាក់បីលេខដំបូង។
4. "ឈ្នះ (សងប្រាក់វិញ ប្រសិនបើបានដាក់ភ្នាល់)"។ ឧទាហរណ៍ ការភ្នាល់ "ឈ្នះ (សងប្រាក់វិញ ប្រសិនបើបានដាក់ការភ្នាល់ 2)" នឹងឈ្នះប្រសិនបើសេះបញ្ចប់មុនគេ ប៉ុន្តែប្រសិនបើសេះបញ្ចប់ទីពីរ ប្រាក់ភ្នាល់នឹងសងវិញ (ការភ្នាល់នឹងត្រូវទូទាត់តាមហាងឆេង 1)។
5. "ឈ្នះដោយគ្មានអ្នកនាំមុខ"។ ការភ្នាល់ "លេខ 1 Brice Canyon នឹងឈ្នះដោយគ្មានលេខ 3 Clonusker" នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើលេខ 3 Clonusker បញ្ចប់ក្នុងការប្រណាំងមុនគេ ហើយលេខ 1 Brice Canyon បញ្ចប់នៅលេខពីរ។
6. ការភ្នាល់មុនបើកទីផ្សារលើការប្រណាំងសេះ។ បញ្ជីឈ្មោះសេះរត់ប្រណាំងដែលត្រូវបានអាប់ដេតនឹងត្រូវប្រកាសមួយថ្ងៃ ឬពីរថ្ងៃមុនការប្រណាំង អាស្រ័យលើថ្នាក់។ ការភ្នាល់មុនបើកទីផ្សារលើការប្រណាំងបិទភ្លាមៗ នៅពេលដែលហាងឆេងត្រូវបានប្រកាសនៅថ្ងៃប្រណាំង។ សេះដែលដកខ្លួនចេញពីការប្រណាំងនៅក្នុងការភ្នាល់មុនបើកទីផ្សារ នឹងមិនបង្ហាញក្នុងបញ្ជីឈ្មោះសេះរត់ប្រណាំងដែលបានអាប់ដេត នោះត្រូវបានចាត់ទុកថាចាញ់។
   ប្រសិនបើការប្រណាំងត្រូវបានកំណត់ឡើងវិញនៅថ្ងៃបន្ទាប់ ដោយសារលក្ខខណ្ឌអាកាសធាតុ ការភ្នាល់មុនបើកទីផ្សារនឹងបើករហូតដល់ការប្រណាំងចាប់ផ្តើម។ ប្រសិនបើការប្រណាំងត្រូវបានលុបចោលទាំងស្រុង ប្រាក់ភ្នាល់មុនបើកទីផ្សារត្រូវបានបង្វិលសងវិញ។ ការភ្នាល់ក្នុងថ្ងៃប្រណាំងលើព្រឹត្តិការណ៍នឹងត្រូវបានទូទាត់ជាមុន បន្ទាប់មកដោយការភ្នាល់មុនបើកទីផ្សារប្រកាស។
   នៅក្នុងព្រឹត្តិការណ៍ដែលត្រូវបានសម្គាល់ថា "គ្មានការប្រណាំង គ្មានការភ្នាល់" (NRNB) ការភ្នាល់មុនបើកទីផ្សារលើសេះ នឹងត្រូវបានទូទាត់នៅហាងឆេង 1.00 ។
7. SP (តម្លៃចាប់ផ្តើម) គឺជាហាងឆេងចាប់ផ្តើមចុងក្រោយនៅលើសេះមួយ។ តម្លៃចាប់ផ្តើមត្រូវបានគណនាដោយផ្អែកលើហាងឆេងជាមធ្យម ដែលផ្តល់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ក្នុងពេលបិទការប្រណាំង។ ប្រសិនបើសេះត្រូវបានដកចេញ មុនពេលចាប់ផ្តើមប្រណាំង ឬត្រូវបានប្រកាសថាមិនមែនជាសេះប្រណាំង (យោងតាមកំណត់ត្រាផ្លូវការ) ហើយទីផ្សារ SP ថ្មីមិនទាន់ត្រូវបានបង្កើតឡើងទេ នោះការភ្នាល់លើសេះដែលបានដកចេញនោះនឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង "1"។

10.22. ស្ព័រស្ស

1. ប្រសិនបើការប្រកួតចាប់ផ្តើម ប៉ុន្តែមិនត្រូវបានបញ្ចប់ដោយហេតុផលណាមួយ (ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើកីឡាករឈប់ឬត្រូវបានជម្រុះចេញ) លទ្ធផល ដែលត្រូវបានកំណត់ដោយគ្មានលក្ខខណ្ឌរួចហើយ នៅពេលការប្រកួតត្រូវបានអាក់ខាន (ឧទាហរណ៍ លទ្ធផលនៃការប្រកួតលើកដំបូង សរុបហ្គេមលើកដំបូង។ល។) នឹងរាប់បញ្ចូលក្នុងការទូទាត់។ រាល់ការភ្នាល់ផ្សេងទៀតនឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។
2. ប្រសិនបើការប្រកួតមួយត្រូវបានអាក់ខាន ដោយសារតែការដកចេញ ឬដកសិទ្ធិរបស់ក្រុមណាមួយ ការប្រកួត/សេតដំបូងដាច់ខាតត្រូវតែបានបញ្ចប់ ដើម្បីឱ្យការភ្នាល់លើអ្នកឈ្នះនៃការប្រកួតមានសុពលភាព បើមិនដូច្នេះទេ រាល់ការភ្នាល់លើលទ្ធផលនេះនឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។ ក្នុងករណីមានការដកខ្លួនឬការដកសិទ្ធិកីឡាករ នោះការដកហូតនឹងត្រូវបានប្រកាស។
3. តាមសេចក្តីសម្រេចរបស់ស្ថាប័នដែលរៀបចំព្រឹត្តិការណ៍ ចំនួនហ្គេមក្នុងការប្រកួតអាចប្រែប្រួលពីបីទៅប្រាំ ហើយការប្រកួតនឹងបន្ត រហូតដល់បីប្រកួតបានឈ្នះ។
4. ការប្រកួតនីមួយៗនឹងបន្តរហូតដល់ 11 ពិន្ទុ។ កីឡាដែលទទួលបាន 11 ពិន្ទុដំបូងគេនឹងត្រូវប្រកាសថាជាអ្នកឈ្នះ លើកលែងតែពិន្ទុ 10:10 ។ នៅក្នុងករណីនេះ ហ្គេមនឹងបន្តរហូតដល់ពិន្ទុខុសគ្នាមានដល់ចំនួនពីរពិន្ទុ។ កីឡាករដែលយកឈ្នះគូប្រកួតដោយពីរពិន្ទុ នឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។

10.23. ស្នុកគ័រ

1. ការភ្នាល់លើការប្រកួត។ ប្រសិនបើការប្រកួតត្រូវបានអាក់ខាន កីឡាករ ដែលបានជាប់ជម្រុះសម្រាប់វគ្គបន្ទាប់ នឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ ដរាបណាមានហ្គេមមួយត្រូវបានបញ្ចប់។
2. ការភ្នាល់លើប្រេម ការភ្នាល់គ្រាប់ត ពិសេស។ រាល់ប្រេមទាំងអស់ ដែលត្រូវការដើម្បីកំណត់អ្នកឈ្នះនៃការប្រកួត ត្រូវតែបានបញ្ចប់ ដើម្បីឱ្យការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់។ ប្រសិនបើអ្នកឈ្នះត្រូវបានកំណត់មុនពេលការប្រកួតចប់ ដោយហេតុផលណាមួយ រាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់នៅលើប្រេម និងគ្រាប់ត ហើយនិងការភ្នាល់ពិសេស នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 លើកលែងតែការភ្នាល់ដែលបានកំណត់ដោយគ្មានលក្ខខណ្ឌ។
3. ប្រសិនបើកីឡាករណាម្នាក់ចាញ់នៅក្នុងប្រេមណាមួយ គ្រាប់តនិងការភ្នាល់សរុបនៅក្នុងប្រេមនេះនឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។
4. "ដើម្បីជាប់ជម្រុះ"។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថាតើកីឡាករមួយណា ក្នុងចំណោមកីឡាករទាំងពីរដែលបានចុះបញ្ជី នឹងឈានទៅមុខបន្តទៀត នៅក្នុងស៊េរីនៃធ្នូណាមិន។ ប្រសិនបើកីឡាករទាំងពីរឈប់ពីធ្នូណាមិន អ្នកដែលឈានមុខបន្តបានឆ្ងាយជាងគេក្នុងការស៊េរីធ្នូណាមិន នឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។ ប្រសិនបើកីឡាករទាំងពីរឈប់ក្នុងជុំដូចគ្នា នោះការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។ ប្រសិនបើកីឡាករមួយដកខ្លួនចេញពីធ្នូណាមិនមុនពេលចាប់ផ្តើមការប្រកួត នោះហាងឆេងដែលឈ្នះនឹងមានចំនួន 1 ។
5. "សតវត្សសរុប"។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថា តើកីឡាករម្នាក់នឹងទទួលបានពិន្ទុ 100 ឬច្រើនជាងនេះ ក្នុង

ការទៅលេងមួយតាប។

6. "គ្រាប់បាល់ចូលឡដំបូង – ខៀវ"។ ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើបាល់ពណ៌ខៀវគឺជាបាល់ពណ៌ទីមួយ ដែលត្រូវបានបុកចូលឡដោយស្របច្បាប់ (ពណ៌មានពណ៌លឿង បៃតង ត្នោត ខៀវ ផ្កាឈូក ខ្មៅ)។

10.24. តេន្នីស

1. ប្រសិនបើកីឡាករដកខ្លួនចេញ (ឬត្រូវជម្រុះចេញ) មុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម នោះប្រាក់ភ្នាល់នឹងត្រូវបានសងមកវិញ។
2. ប្រសិនបើការចាប់ផ្តើមការប្រកួតត្រូវបានពន្យាពេល ឬប្រសិនបើការប្រកួតត្រូវបានពន្យារពេលដោយហេតុផលណាមួយ នោះប្រាក់ភ្នាល់ទាំងអស់នឹងមានសុពលភាព រហូតដល់ការបញ្ចប់នៃការប្រកួត ឬការបញ្ចប់នៃធ្នូណាមិនដែលវាជាផ្នែកមួយ។
3. នៅក្នុងព្រឹត្តិការណ៍ដែលកីឡាករត្រូវបានដកចេញ ឬដកសិទ្ធិ ឬប្រសិនបើការប្រកួតត្រូវបានបញ្ចប់មុនដោយហេតុផលកីឡាករណាមួយនោះ ការប្រកួត ត្រូវបានចាត់ទុកថាបញ្ចប់នៅពេលនៃពិន្ទុចុងក្រោយ ។ រាល់ការភ្នាល់ដែលធ្វើឡើងបន្ទាប់ពីម៉ោងនេះ គឺអាចសងប្រាក់វិញបាន។ ការភ្នាល់លើស្ថិតិ កីឡាករ (ស៊ីដោយសីរីស ស៊ីដោយសីរីសទ្វេដង កំហុសទ្វេដង បំបែក ។ល។) ត្រូវបានទូទាត់តាមលទ្ធផលនៅពេលការប្រកួតត្រូវបានបញ្ឈប់។
4. ការភ្នាល់នឹងមានសុពលភាព ក្នុងករណីដូចខាងក្រោម៖
    - ការផ្លាស់ប្តូរផ្ទៃលេងមួយ;
    - ការផ្លាស់ប្តូរទីកន្លែង;
    - ការផ្លាស់ប្តូរពីទីកន្លែងពីខាងក្នុងទៅខាងក្រៅ។
5. ប្រសិនបើការប្រកួតត្រូវបានអាក់ខាន ដោយសារតែការដកខ្លួនចេញឬការជម្រុះចេញនូវកីឡាករក្នុងសេតទីមួយ នោះរាល់ការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 លើកលែងតែការភ្នាល់លើហ្គេមដែលបានបញ្ចប់រួចរាល់ ហើយនិងការភ្នាល់លើលទ្ធផលដែលបានកំណត់ដោយគ្មានលក្ខខណ្ឌ នៅពេលការប្រកួតត្រូវបានអាក់ខាន។
6. ប្រសិនបើការប្រកួតតេន្នីសត្រូវបានអាក់ខាន ដោយសារតែការដកខ្លួនចេញឬការជម្រុះចេញនូវកីឡាករម្នាក់ នោះការភ្នាល់លើអ្នកឈ្នះនៃការប្រកួតនឹងមានសុពលភាព ប្រសិនបើសេតទីមួយត្រូវបានបញ្ចប់។ បើមិនដូច្នោះទេ ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។ ការភ្នាល់លើលទ្ធផលផ្សេងទៀតនឹងត្រូវបានលុបចោល (ទូទាត់តាមហាងឆេង 1) លើកលែងតែលទ្ធផលដែលត្រូវបានកំណត់ដោយគ្មានលក្ខខណ្ឌ នៅពេលការប្រកួតត្រូវបានអាក់ខាន។
    ក្នុងករណីមានការដកខ្លួនចេញឬការជម្រុះចេញ កីឡាករនោះនឹងត្រូវចាញ់។
    ឧទាហរណ៍ទី 1 ។ ការប្រកួត Rodriguez ទល់នឹង Herbert ត្រូវបានអាក់ខាន ដោយមានពិន្ទុ 1:0 (6:2, 0:3) ដោយសារតែការដកខ្លួនចេញរបស់ Rodriguez។ ការភ្នាល់ខាងក្រោមនឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ៖ ហ្គេមគ្រាប់តទី 1 (–2.5) ហ្គេម, គ្រាប់តទី 2 (+2.5) ហ្គេម, ហ្គេមសរុប (21.5), ពិន្ទុសេត 2:0, 2:1 និង 1:2 ។

រាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់លើសេតដំបូងនឹងត្រូវបានទូទាត់។ ការភ្នាល់ "W2" នៅលើការប្រកួត នឹងឈ្នះ។ ការភ្នាល់ “W1” លើការប្រកួត និង "ពិន្ទុសេត 0:2" នឹងចាញ់។

ឧទាហរណ៍ទី 2 ។ ការប្រកួត Benneteau ទល់នឹង Klein ត្រូវបានអាក់ខាន ដោយមានពិន្ទុ 1:1 (6:4, 0:6, 0:1) ដោយសារតែការដកខ្លួនចេញរបស់ Benneteau ។ ការភ្នាល់ "ហ្គេមតូតាល់អូវ័រ 21.5" នឹងឈ្នះ រីឯការភ្នាល់ "ហ្គេមតូតាល់អាន់ឌ័រ 21.5" នឹងចាញ់ នៅពេលដែលចំនួនអប្បបរមានៃហ្គេម ដែលអាចកំណត់អ្នកឈ្នះបាន ឥឡូវនេះគឺ 22 ៖ 1:2 (6:4, 0:6, 0:6)។ រាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់លើសេតដំបូងនិងសេតទីពីរនឹងត្រូវបានទូទាត់។ ការភ្នាល់ "W2" នៅលើការប្រកួតនឹងឈ្នះ រីឯការភ្នាល់ "W1" នៅលើការប្រកួត និង "ពិន្ទុសេត 0:2 និង 2:0" នឹងចាញ់។ ការភ្នាល់ខាងក្រោមនឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ៖ គ្រាប់តហ្គេម ពិន្ទុសេត 2:1, 1:2 ។

7. ក្នុងករណីមានការផ្លាស់ប្តូរទម្រង់ (ការផ្លាស់ប្តូរចំនួនសេត) ការភ្នាល់លើលទ្ធផលខាងក្រោមនឹងនៅមានសុពលភាពដដែល ហើយត្រូវបានទូទាត់តាមលទ្ធផលនៃការប្រកួត៖
   - អ្នកឈ្នះនៃការប្រកួត;
   - ជ័យជម្នះក្នុងសេតទីមួយ
   - គ្រាប់តហ្គេមក្នុងសេតទីមួយ
   - តូតាល់សេតទីមួយ
   - អ្នកចេញសេវាដំបងក្នុងការប្រកួត
   - នឹងឈ្នះហ្គេមដំបូងនៃការប្រកួត។
   - ការភ្នាល់លើលទ្ធផលផ្សេងទៀតនឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។
8. គ្រាប់តនិងតូតាល់ នៅក្នុងការប្រកួតតេន្នីស ត្រូវបានបញ្ជាក់នៅក្នុងហ្គេម។
9. ប្រសិនបើហ្គេម (ឧទាហរណ៍ ពីសេត) មិនត្រូវបានបញ្ចប់ ដោយហេតុផលណាមួយ (ឧទាហរណ៍ នៅពេលការប្រកួតត្រូវបានអាក់ខាននិងមិនបានបញ្ចប់ កីឡាករបដិសេធមិនបន្តឬត្រូវបានជម្រុះចេញ។ល។) ការភ្នាល់លើហ្គេមនេះ (ឧទាហរណ៍ ពីសេត) នឹងត្រូវទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។
10. នៅក្នុងសេតសម្រេចសេចក្តីនៃការប្រកួតតេន្នីស គ្រាប់តនិងតូតាល់ត្រូវបានទូទាត់ដោយផ្អែកលើពិន្ទុខណៈពេលដែលការភ្នាល់លើគ្រាប់តនិងតូតាល់នៃការប្រកួត សេតសម្រេចសេចក្តីត្រូវបានចាត់ទុកថាជាហ្គេមមួយ។

    ឧទាហរណ៍ Grönefeld/Peschke – Niculescu/Zakopalová។ តូតាល់អាន់ឌ័រ 21.5 ។ ពិន្ទុគឺ (6:3, 3:6, 4:10 ពិន្ទុ)។ សេតទីបីនឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាហ្គេមមួយ។ តូតាល់នឹងមាន 6+3+3+6+1=19 ។ ការភ្នាល់ឈ្នះ។
11. ទាក់ទងនឹងការប្រកួតតេន្នីសដែលមានស្លាក **“champ. tie-break" ឬ "super tie-break”** គ្រាប់តនិងតូតាល់ក្នុងការប្រកួតនឹងត្រូវបានទូទាត់ រួមទាំងពិន្ទុនៅក្នុងការប្រកួតវគ្គផ្តាច់ព្រ័ត្រ។

    ឧទាហរណ៍ Grönefeld/Peschke ទល់នឹង Niculescu/Zakopalová (champ. tie-break)។ តូតាល់អាន់ឌ័រ 21.5 ។ ពិន្ទុនៃការប្រកួតគឺ (6:3; 3:6; **4:10 ពិន្ទុ**)។

    តូតាល់នៅទីនេះស្មើនឹង 6+3+3+6+**4+10**=32 ។ ការភ្នាល់ចាញ់។

    នៅក្នុងធូណាមិន super tie-break (champion tie-break) ត្រូវបានលេងជំនួសឱ្យសេតសម្រេចសេចក្តីចុងក្រោយ។ កីឡាករ (គូ) ដែលទទួលបាន 10 ពិន្ទុដំបូង នឹងត្រូវបានប្រកាសថាជាអ្នកឈ្នះនៃការប្រកួត

ប្រសិនបើពួកគេបានផ្គូផ្គងគូប្រជែងរបស់ពួកគេ ជាមួយគម្លាតពិន្ទុយ៉ាងហោចណាស់ពីរពិន្ទុ ។

12. "ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ" (ពិន្ទុផ្អែកលើសេត)។ ការភ្នាល់នីមួយៗនៅក្នុងផ្ទៃក "កីឡា" មាន 2:0, 2:1 ។ល។
13. "ដើម្បីជាប់ជម្រុះ"។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថា តើកីឡាករណាម្នាក់ក្នុងចំណោមកីឡាករទាំងពីរូប ដែលនឹងឈានទៅមុខបន្តទៀត នៅក្នុងស៊េរីនៃធ្នូណាមិន។ ប្រសិនបើកីឡាករទាំងពីរឈប់ពីការប្រកួត អ្នកដែលឈានមុខបន្តបានឆ្ងាយជាងគេក្នុងស៊េរីនៃការប្រកួតនឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។ ប្រសិនបើកីឡាករទាំងពីរឈប់ពីជុំដូចគ្នា នោះហាងឆេងទឹកប្រាក់ឈ្នះនឹងមានចំនួន 1 ។ ប្រសិនបើកីឡាកដកខ្លួនចេញពីធ្នូណាមិន មុនពេលចាប់ផ្តើមការប្រកួត នោះហាងឆេងការឈ្នះនឹងមានដល់ចំនួន 1 ។
14. "អ្នកឈ្នះ"។ កីឡាករ (ក្រុម) ដែលទទួលបានចំណាត់ថ្នាក់លេខមួយក្នុងធ្នូណាមិន នឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។ ប្រសិនបើកីឡាករដកខ្លួនមុនធ្នូណាមិនចាប់ផ្តើម ការភ្នាល់លើកីឡាកររនោះនឹងត្រូវទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។
15. "ឈ្នះក្នុងហ្គេម"។ អតិថិជនគួរតែកំណត់ថា តើអ្នកណានឹងឈ្នះហ្គេមដែលបានបញ្ជាក់។ ហ្គេមនៅក្នុងសេតនីមួយៗ ត្រូវបានដាក់លេខរៀងគ្នា។ ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើសេតទី 2 បញ្ចប់ដោយពិន្ទុ 6:1 ការភ្នាល់លើ "ហ្គេមទី 8 សេតទី2" នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ព្រោះមិនមានហ្គេមទីប្រាំបីទេ។
16. ការប្រកួតយកឈ្នះចាញ់ នឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាហ្គេមដាច់ដោយឡែកតែមួយ។
17. **"ពិន្ទុ"**។ ពិន្ទុ គឺជាលទ្ធផលនៃសឺរីសមួយ (សឺរីសចុងក្រោយនីមួយៗនាំឱ្យកីឡាករណាម្នាក់ឈ្នះពិន្ទុ – តាមរយៈការបរាជ័យបាល់ទៅមកឬការបង្កកំហុសទ្វេដង)។
    ឧទាហរណ៍ "ពិន្ទុ 4 (ហ្គេមទី 8) W2" (កីឡាករទីពីរ ឈ្នះពិន្ទុទី 4 (លើកទីបួនដែលគ្រាប់បាល់ត្រូវបានចេញសឺរីសនៅក្នុងហ្គេមទី 8)។ ដូច្នេះបើហ្គេមទី 8 ដំណើរការដូចខាងក្រោម៖
    - ពិន្ទុទី 1 ៖ 0–15 (កីឡាករទី 2 បានឈ្នះ)
    - ពិន្ទុទី 2 ៖ 15–15 (កីឡាករទី 1 បានឈ្នះ)
    - ពិន្ទុទី 3 ៖ 15–30 (កីឡាករទី 2 បានឈ្នះ)
    - ពិន្ទុទី 4 ៖ 15–40 (កីឡាករទី 2 បានឈ្នះ) – ការភ្នាល់ឈ្នះ។
18. "ពិន្ទុក្នុងសេតទី 1"។ សម្រាប់ការភ្នាល់នេះ ពិន្ទុត្រឹមត្រូវនៃសេតទីមួយគួរតែត្រូវបានទស្សន៍ទាយ។ ប្រសិនបើសេតទីមួយមិនត្រូវបានបញ្ចប់ ការភ្នាល់លើលទ្ធផលនេះនឹងត្រូវទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។
19. "ការប្រកួតយកឈ្នះ-ចាញ់"។ អតិថិជនគួរតែទស្សទាយថាតើ ការប្រកួតយកឈ្នះ-ចាញ់ នឹងមាននៅក្នុងការប្រកួតដែរឬទេ។ ប្រសិនបើការប្រកួតមិនត្រូវបានបញ្ចប់ ដោយហេតុផលណាមួយ និងការប្រកួតយកឈ្នះ-ចាញ់បានកើតឡើងរួចហើយ នោះការភ្នាល់ "ការប្រកួតយកឈ្នះ-ចាញ់ – បាទ/ចាស" នឹងឈ្នះ រីឯការភ្នាល់ "ការប្រកួតយកឈ្នះ-ចាញ់ – ទេ" នឹងចាញ់។ ប្រសិនបើការប្រកួតមួយមិនត្រូវបានបញ្ចប់ ដោយហេតុផលណាមួយ ហើយមិនមានការប្រកួតយកឈ្នះ-ចាញ់ នោះការភ្នាល់នៅលើទីផ្សារ "ការប្រកួតយកឈ្នះ-ចាញ់" នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។
20. "កីឡាករដំបូងដែលនឹងតវ៉ាឱ្យមានការផ្លៀងផ្ទាត់ខ្សែ" ។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថា តើកីឡាករណានឹងជាអ្នកដំបូងគេ ដែលប្រើសិទ្ធិរបស់ខ្លួនក្នុង ការប្រកួតប្រជែងការហៅតាមជួរ។ ប្រសិនបើគ្មានកីឡាករណាម្នាក់ប្រើសិទ្ធិរបស់ខ្លួន ដែលប្រើសិទ្ធិរបស់ខ្លួនក្នុង ការប្រកួតប្រជែងការហៅតាមជួរទេ នោះ

ការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។

21. គ្មានការភ្នាល់ណានឹងត្រូវបានលុបចោលដោយសារតែមានបញ្ហាក្នុងការដាក់ឈ្មោះកាត់របស់កីឡាករ /កីឡាការនីមិនត្រឹមត្រូវនោះទេ (ឧទាហរណ៍ D. Muller ជំនួសឱ្យ G. Muller)។ នៅក្នុងករណីនេះ ការភ្នាល់នឹងត្រូវមានសុពលភាព។
22. "ពិន្ទុយកឈ្នះ-ចាញ់ក្នុងសេត"។អតិថិជនគួរតែទស្សន៍ទាយនូវពិន្ទុត្រឹមត្រូវនៃការប្រកួតយកឈ្នះ-ចាញ់ ។

    ការប្រកួតយកឈ្នះ-ចាញ់ត្រូវបានលេង ដើម្បីកំណត់អ្នកឈ្នះនៃសេត នៅពេលដែលពិន្ទុនៅក្នុងសេត ឈានដល់ 6:6 ។ ការប្រកួតយកឈ្នះ-ចាញ់ត្រូវតែលេងរហូតដល់ 7 ពិន្ទុ (ពិន្ទុការយកឈ្នះ-ចាញ់អាចជា 7:5, 7:4 ។ល។)។
23. "W 1/2 ជាមួយនឹងពិន្ទុមួយផ្សេងទៀត"។ ការភ្នាល់នេះបង្កប់ន័យថា កីឡាកររនឹងឈ្នះការប្រកួតយកឈ្នះ -ចាញ់ បន្ទាប់ពីទទួលបានពិន្ទុ 6:6 (ឬប្រកួតស៊ុបពើយកឈ្នះ-ចាញ់ ក្រោយមានពិន្ទុ 9:9)។

    ឧទាហរណ៍ទី 1 ។ Klein (អូស្ត្រាលី) ទល់នឹង Klec (ស្លូវ៉ាគី)។ W1 ជាមួយនឹងពិន្ទុមួយផ្សេងទៀត។
    - បញ្ចប់ការប្រកួតយកឈ្នះ-ចាញ់ ដោយពិន្ទុ (7:3) – ការភ្នាល់ចាញ់។
    - បញ្ចប់ការប្រកួតយកឈ្នះ-ចាញ់ដោយពិន្ទុ (8:6) – ការភ្នាល់ឈ្នះ (ដោយកីឡាកររទី 1 បានឈ្នះ បន្ទាប់ពីពិន្ទុ 6:6)។
24. "ការប្រកួតយកឈ្នះ-ចាញ់"។ អតិថិជនគួរតែទស្សន៍ទាយនូវពិន្ទុត្រឹមត្រូវ នៃការប្រកួតយកឈ្នះ-ចាញ់។
25. ពិន្ទុការប្រកួតស៊ុបពើយកចាញ់-ឈ្នះនៃការប្រកួតត្រូវបានលេងរហូតដល់ 10 ពិន្ទុ (ពិន្ទុអាចមាន 10:8, 10:6 ។ល។)។
26. "ពិន្ទុប្រកួតយកឈ្នះ-ចាញ់។ មួយផ្សេងៗទៀត W1/W2"។ តើកីឡាករណានឹងឈ្នះការប្រកួតយកឈ្នះ-ចាញ់ ជាមួយពិន្ទុខុសគ្នាពីពិន្ទុដែលបានផ្តល់ជូននោះ?
27. ការភ្នាល់លើ "ពិន្ទុយកឈ្នះ-ចាញ់" នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ប្រសិនបើមិនមានការប្រកួតស្មើគ្នានៅក្នុងការប្រកួតឬនៅក្នុងសេត ឬប្រសិនបើការប្រកួតមិនបានបញ្ចប់ដោយហេតុផលណាមួយ។
28. "សេតនឹងបញ្ចប់ 6:0 (0:6) នៅក្នុងការប្រកួត – បាទ/ចាស"។ ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើពិន្ទុនៃសេតណាមួយនៅក្នុងការប្រកួតនឹងមាន (6:0) ឬ (0:6)។
29. "កីឡាកររនឹងចាញ់សេតទី 1 ប៉ុន្តែវាយបកយកឈ្នះវិញ"។ ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើកីឡាករចាញ់សេតដំបូង ប៉ុន្តែបន្តយកឈ្នះការប្រកួត។
30. **"ពិន្ទុសេត"។ ឧទាហរណ៍ ការភ្នាល់ "សេតទី 1 > ទី 2"** នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើមានការប្រកួតច្រើនក្នុងសេតទីមួយជាងសេតទីពីរ។
31. ស្ថិតិ (ចំនួនស៊ុដោយសីរីស ចំនួននៃកំហុសទ្វេដង ភាគរយសីរីសដំបូង ។ល។) ត្រូវបានដកស្រង់ ដោយផ្អែកលើព័ត៌មាននៅលើវេបសាយផ្លូវការរៀងៗខ្លួននៃធ្នូណាមិនជាក់លាក់។
32. ការភ្នាល់លើស្ថិតិជាក់លាក់ (ចំនួនស៊ុដោយសីរីស ចំនួននៃកំហុសទ្វេដង ភាគរយសីរីសដំបូង ។ល។) ត្រូវបានទូទាត់តាមរបៀបដូចខាងក្រោម នៅពេលដែលការប្រកួតមិនត្រូវបានបញ្ចប់ ដោយហេតុផលអ្វីក៏ដោយ។ លទ្ធផលដែលត្រូវបានកំណត់ ដោយគ្មានលក្ខខណ្ឌរួចហើយ នៅពេលការប្រកួតត្រូវបានអាក់

ខាន នឹងត្រូវរាប់បញ្ចូលក្នុងការទូទាត់ការភ្នាល់។ ការសងប្រាក់ លើការភ្នាល់ផ្សេងទៀត នឹងត្រូវធ្វើឡើងតាមហាងឆេង 1 ។

33. ពិន្ទុសម្រេចការប្រកួត គឺជាពិន្ទុមួយ ដែលប្រសិនបើឈ្នះដោយកីឡាករណាម្នាក់កីឡាកររនោះនឹងឈ្នះការប្រកួតនោះដែរ។
34. "បំបែកលេខ 1 – កីឡាករទី 1"។ ការភ្នាល់នឹងឈ្នះប្រសិនបើកីឡាករទី 1 យកឈ្នះហ្គេម នៅពេលទទួលសីរីស (ចំណុចបំបែកគឺជាចំណុច ដែលប្រសិនបើអ្នកឈ្នះទទួលបានគ្រាប់បាល់ នឹងឈ្នះពួកគេការប្រកួតនេះ។ នេះហៅថាការបំបែកសីរីស។)។
35. "ពិន្ទុសរុបនៅក្នុងហ្គេមដំបូងអូវ័រ (5.5)"។ នេះគឺជាការភ្នាល់លើចំនួនពិន្ទុនៅក្នុងហ្គេមដំបូង។ ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើហ្គេមត្រូវបានឈ្នះ បន្ទាប់ពីបានពិន្ទុ (40:30) មាន 6 ពិន្ទុ ហើយការភ្នាល់នឹងឈ្នះ។
36. នៅក្នុងទីផ្សារ "អំឡុងពេលដែលមានពិន្ទុខ្ពស់បំផុត" មានតែសេតទីមួយនិងទីពីរប៉ុណ្ណោះដែលត្រូវបានយកមកពិចារណា។ ការភ្នាល់លើ "អំឡុងពេលដែលមានពិន្ទុខ្ពស់បំផុត – ស្មើ" នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើឧទាហរណ៍ ពិន្ទុគឺ (6:3, 3:6, 6:4)។ ការភ្នាល់ "អំឡុងពេលដែលមានពិន្ទុខ្ពស់បំផុត – 1" និង "រយៈពេលដែលមានពិន្ទុខ្ពស់បំផុត – 2" នឹងចាញ់ ប្រសិនបើចំនួនហ្គេមនៅក្នុងសេតទីមួយស្មើគ្នានឹងចំនួនហ្គេមនៅក្នុងសេតទីពីរ។
37. "សេតដែលមានពិន្ទុខ្ពស់បំផុត (ទាបបំផុត) – តូតាល់"។ ការភ្នាល់លើទីផ្សារសរុប នឹងត្រូវបានទូទាត់យោងតាមច្បាប់ នៃការប្រកួតតេន្នីសរៀងៗខ្លួន (ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើកីឡាករ ត្រូវលេងរហូតដល់ពួកគេឈ្នះបាន 2 សេត ឬ 3 សេត)។
38. "អ្នកណានឹងបំបែកបានច្រើនជាង"។ មានលទ្ធផលបីនៅក្នុងទីផ្សារនេះ៖ កីឡាករទី 1 កីឡាករទី 2 និងស្មើ។ ប្រសិនបើកីឡាករមានចំនួនបំបែកស្មើគ្នាក្នុងការប្រកួត ជម្រើស "ស្មើ" នឹងត្រូវឈ្នះ។
39. "កីឡាកននឹងឈ្នះសីរីសរបស់ពួកគេ បន្ទាប់ពីទទួលបានពិន្ទុ 0:40 – បាទ/ចាស"។ ការភ្នាល់នឹងឈ្នះប្រសិនបើកីឡាករចាញ់សីរីសហ្គេមរបស់ពួកគេ ជាមួយនឹងពិន្ទុ 0:40 ប៉ុន្តែបន្ទាប់មកបន្តដើម្បីយកឈ្នះហ្គេម។
40. "ហ្គេមយកឈ្នះ-ចាញ់ ឬហ្គេមបន្ថែម នៅក្នុងសេតចុងក្រោយ"។ សេតទី 3 ចុងក្រោយ (ប្រកួត "ល្អបំផុតក្នុងចំណោម 3") ឬសេតទី 5 (ប្រកួត "ល្អបំផុតក្នុងចំណោម 5 ប្រកួត") ត្រូវបានរាប់បញ្ចូល ដើម្បីទូទាត់ការភ្នាល់។
41. "ការហៅការប្រកួតប្រជែងតាមខ្សែរទីមួយ ដើម្បីទទួលបានជោគជ័យ – បាទ/ទេ"។ ប្រសិនបើកីឡាករទាំងពីរ មិនបានប្រើសិទ្ធិរបស់ខ្លួនក្នុង ការប្រកួតប្រជែងការហៅតាមជួរទេ នោះហាងឆេងដែលឈ្នះនឹងមានចំនួន 1 ។
42. ការប្រកួតតេន្នីស FAST4 អាចជាសេតល្អបំផុតទាំងបី (ពីរសេតត្រូវតែបានឈ្នះ) ឬសេតល្អបំផុតក្នុងចំណោមប្រាំសេត (បីសេតត្រូវតែបានឈ្នះ)។ សេតមួយនៅបន្ត រហូតដល់បួនហ្គេមបានឈ្នះ។ ប្រសិនបើពិន្ទុគឺ 3:3 ការប្រកួតយកឈ្នះ-ចាញ់ ត្រូវបានផ្តល់ជូន។ ការប្រកួតយកឈ្នះ-ចាញ់ គឺឈ្នះនៅពេលដែលកីឡាករឈានដល់ 5 ពិន្ទុប៉ុន្តែមិនចាំបាច់មានពីរពិន្ទុខុសគ្នាទេ មានន័យថាការប្រកួតយកឈ្នះ-ចាញ់ អាចបញ្ចប់ដោយពិន្ទុ 5:4 ។ ប្រសិនបើពិន្ទុក្នុងការប្រកួតយកឈ្នះ-ចាញ់គឺ 4:4 កីឡាករឬក្រុមដែលទទួលសីរីសនឹងជ្រើសរើសខាង (ខាងស្តាំឬខាងឆ្វេង) ដែលបាល់នឹងត្រូវបានចេញសីរីស។ កីឡាករ

នៅក្នុងការប្រកួតយកឈ្នះ-ចាញ់ នឹងការផ្លាស់ប្តូរនឹងបញ្ចប់ បន្ទាប់ពីការបានលេង 4 ពិន្ទុដំបូង។

10.25. ហ្គូរបល

1. ហ្គូរបល គឺជាប្រភេទកីឡាវាយកូនបាល់ហុកគីមួយដែលលេងក្នុងសាលនៅលើកម្រាលឥដ្ឋ ដោយប្រើគ្រាប់បាល់ប្លាស្ទិចដែលមានរន្ធនៅក្នុងវា។
2. រាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់ គឺត្រូវទូទាត់ដោយផ្អែកលើលទ្ធផលនៅពេលចប់ម៉ោងធម្មតា (ការលេង 60 នាទី ដែលមានបីតង់ដោយមួយតង់ៗមាន 20 នាទី)។
   ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ មិនទទួលខុសត្រូវចំពោះការប្រកាសមិនត្រឹមត្រូវណាមួយ អំពីរយៈពេលនៃការប្រកួតឡើយ។ ព័ត៌មានលម្អិត ដែលបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក "កីឡា" និង "ផ្សាយផ្ទាល់" គ្រាន់តែជាការចង្អុលបង្ហាញប៉ុណ្ណោះ។ អតិថិជនគួរតែពិនិត្យមើលច្បាប់ពីប្រភពផ្លូវការ ។
3. ការថែមម៉ោងនិងការស៊ុតបាល់ប៉េណាល់ទីកាត់សេចក្តី នឹងត្រូវរាប់បញ្ចូលសម្រាប់ទីផ្សារដូចតទៅនេះ៖ "ដើម្បីជាប់ជម្រុះ (ទៅជុំបន្ទាប់)" "អ្នកឈ្នះនៃធូណាមិន" និងស្រដៀងគ្នា។
4. ប្រសិនបើការប្រកួតចាប់ផ្តើម ប៉ុន្តែមិនបានបញ្ចប់ រាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់នៅលើនោះ នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 លើកលែងតែទីផ្សារដែលបានកំណត់រួចហើយដោយគ្មានល័ក្ខខណ្ឌ នៅពេលការប្រកួតត្រូវបានអាក់ខាន។
5. យ៉ាងហោចណាស់ 50 នាទីនៃការលេងត្រូវតែកន្លងផុត ដើម្បីឱ្យការប្រកួតត្រូវប្រកាសជាផ្លូវការបាន។ នៅក្នុងករណីនេះ ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានទូទាត់ ដោយផ្អែកលើលទ្ធផលនៅពេលការប្រកួតត្រូវបានបញ្ឈប់។
6. យោងទៅតាមការអនុញ្ញាតរបស់អ្នកដែលរៀបចំព្រឹត្តិការណ៍ រយៈពេលនៃការប្រកួតមួយអាចត្រូវបានបង្រួញទៅយ៉ាងហោចណាស់ពីរតង់ដែលមួយតង់ៗមានរយៈពេល 15 នាទី ដោយមានការផ្អាកមួយដងដែលត្រូវកំណត់ដោយអ្នករៀបចំ។ អតិថិជនគួរពិនិត្យមើលច្បាប់ នៃធូណាមិនពាក់ព័ន្ធពីប្រភពឯករាជ្យនានា។

10.26. បាល់ទាត់

1. ការភ្នាល់លើការប្រកួតបាល់ទាត់ (រាប់បញ្ចូលទាំងការប្រកួតពាន) ត្រូវបានទទួលយក តាមម៉ោងធម្មតាដែលបានចែងក្នុងច្បាប់ (ការលេង 90 នាទី ដែលមានពីរតង់ដោយមួយតង់ៗមាន 45 នាទី បូកនឹងពេលវេលារងរបួស) លើកលែងតែមានចែងក្នុងផ្នែក "កីឡា" ("ម៉ោងបន្ថែម")។
   ការថែមម៉ោងនិងការស៊ុតបាល់ប៉េណាល់ទីកាត់សេចក្តី នឹងត្រូវរាប់បញ្ចូលសម្រាប់តែទីផ្សារ "ដើម្បីជាប់ជម្រុះ (ទៅជុំបន្ទាប់)" "ប្រម៉ូសិន/ការកាត់ចេញពីលីគ" "អ្នកឈ្នះនៃធូណាមិន" និងស្រដៀងគ្នា។
2. យ៉ាងហោចណាស់ការលេងរយៈពេល 80 នាទីត្រូវតែកន្លងផុត ដើម្បីឱ្យការភ្នាល់អាចមានសុពលភាពបាន លើកលែងតែទីផ្សារដែលបានកំណត់រួចហើយដោយគ្មានលក្ខខណ្ឌ នៅពេលការប្រកួតត្រូវបាន

បញ្ឈប់។

3. ទ្រង់ទ្រាយនៃការប្រកួតមិត្តភាព។
   ច្បាប់របស់ FIFA ទាក់ទងនឹងរយៈពេលនៃការប្រកួតមិត្តភាពកម្រិតយុវជន៖
   - សម្រាប់ក្រុម U18, U17, U16, U15 – 80 នាទី (មានពីរតង់ដោយមួយតង់ៗមាន 40 នាទី)
   - ក្រុម U14 - 70 នាទី (មានពីរតង់ដោយមួយតង់ៗមាន 35 នាទី) ការលេងពេញ 70 នាទីត្រូវតែកន្លងផុត ដើម្បីឱ្យការភ្នាល់មានសុពលភាពបាន
   - ក្រុម U13 និង U12 – 60 នាទី (មានពីរតង់ដោយមួយតង់ៗមាន 30 នាទី) ការលេងពេញ 60 នាទីត្រូវតែកន្លងផុត ដើម្បីឱ្យការភ្នាល់មានសុពលភាពបាន
     ច្បាប់នៃការប្រកួតមិត្តភាពត្រូវបានកំណត់ មុនពេលធ្វណាមិនចាប់ផ្តើម។ អតិថិជនគួរពិនិត្យមើលច្បាប់ពីប្រភពព័ត៌មានឯករាជ្យ មុនពេលដាក់ការភ្នាល់លើការប្រកួតមិត្តភាព។
4. ចំនួនបាល់ជ្រុង នៅក្នុងការប្រកួតជើងឯកបាល់ទាត់រុស្ស៊ី (ព្រីមៀលីគរុស្ស៊ី) ត្រូវបានគណនានៅថ្ងៃទីបីបន្ទាប់ពីការបញ្ចប់ការប្រកួត។ ប្រសិនបើចំនួនបាល់ជ្រុងមិនត្រូវបានបញ្ជាក់នៅលើវេបសាយ ដែលបានចុះបញ្ជីជាប្រភពសំខាន់ៗនៃព័ត៌មានទេ នោះការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។
5. ការភ្នាល់លើទីផ្សារ "នឹងមានចំណាត់ថ្នាក់ខ្ពស់ជាងគេ នៅចុងបញ្ចប់នៃធ្វណាមិន" ទាក់ទងទៅនឹង ពានរង្វាន់ពិភពលោក និង ជើងឯកអឺរ៉ុប UEFA នឹងត្រូវបានទូទាត់ទៅតាមដំណាក់កាលដែលក្រុមឈានដល់។
6. ការភ្នាល់លើក្រុមដែលនឹងរកគ្រាប់បាល់បានច្រើនជាង និងក្រុមដែលស៊ុតចូលគេ (ត្រូវគេស៊ុតចូល) ច្រើនជាងគេ (តិចជាងគេ) ទាក់ទងទៅនឹង ពានរង្វាន់ពិភពលោក World Cup និងជើងឯកអឺរ៉ុប UEFA នឹងត្រូវបានទូទាត់រួមទាំងម៉ោងបន្ថែម ប៉ុន្តែមិនរាប់បញ្ចូលការស៊ុតបាល់ប៉េណាល់ទីកាត់សេចក្តីឡើយ។ ប្រសិនបើក្រុមបានស៊ុតចូលគេ (ឬត្រូវគេស៊ុតចូល) ក្នុងចំនួនគ្រាប់ស្មើគ្នា នោះការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។
7. ការភ្នាល់លើការប្រកួតបាល់ទាត់ ដែលមានស្លាកថា "ម៉ោងបន្ថែម" នឹងត្រូវបានទូទាត់ដោយមិនរាប់បញ្ចូល ការស៊ុតបាល់ប៉េណាល់ទីកាត់សេចក្តីឡើយ។ ការភ្នាល់លើការស៊ុតបាល់ប៉េណាល់ទីកាត់សេចក្តីត្រូវបានទទួលយកដាច់ដោយឡែក។
8. "បាល់ជ្រុងទីមួយ – ក្រុម"។ តើក្រុមណានឹងក្លាយជាក្រុមដំបូងគេ ដែលទទួលបានបាល់ជ្រុង?
9. "បាល់ជ្រុងច្រើនជាង – ក្រុម"។ តើក្រុមណានឹងទទួលបានបាល់ជ្រុងច្រើនជាងគេក្នុងការប្រកួត?
10. "ចំនួនបាល់ជ្រុងសរុប អូវ័រ/អាន់ឌ័រ"។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថា តើចំនួនបាល់ជ្រុងសរុបក្នុងការប្រកួតនឹងមានចំនួនតិចឬច្រើនជាងចំនួនដែលបានបញ្ជាក់។
11. **ទីផ្សារកាតលឿង (ដាក់ស្លាកថា "YC")** ។ មានតែការពិន័យចំពោះកីឡាករលើទីលាននិងអ្នកចាំទីប៉ុណ្ណោះ ដែលនឹងរាប់បញ្ចូលសម្រាប់ការភ្នាល់ លើចំនួនកាតលឿងសរុប និងចំនួនកាតលឿងសរុបជាមួយនឹងគ្រាប់ត។ គ្មានកាតលឿងទីពីរដែលបណ្តាលឱ្យមានការបណ្តេញចេញ នឹងត្រូវរាប់ក្នុងការគណនាចំនួនកាតលឿងនៅក្នុងការប្រកួតទេ។
12. ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់លើកាតលឿង ក្នុងចន្លោះពេលវេលាជាក់លាក់មួយ ត្រូវបានទូទាត់ដោយមិនគិតពីម៉ោងបន្ថែមឡើយ។ ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើការភ្នាល់ត្រូវបានដាក់លើកាតលឿងមួយចន្លោះនាទី 85:00 និងនាទី 88:59 ហើយកាតលឿងមួយត្រូវបានបង្ហាញនៅនាទី 90+1 នោះការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់

ជាការចាញ់។

13. មិនមានកាតលឿងឬកាតក្រហមណា ដែលត្រូវបានបង្ហាញដល់កីឡាករឬអ្នកចាំទីបន្ទាប់ពីការផ្លុំកញ្ចែចុងក្រោយ នឹងត្រូវបានរាប់បញ្ចូលសម្រាប់ការភ្នាល់ឡើយ។ ប្រសិនបើកាតលឿងមួយត្រូវបានបង្ហាញដោយអាជ្ញាកណ្តាល ក្នុងពេលសម្រាកពាក់កណ្តាលតង់ សម្រាប់ការប្រព្រឹត្តបទល្មើសដែលបានប្រព្រឹត្តនៅក្នុងតង់ទីមួយ (ឧទាហរណ៍ កាតលឿងផ្តល់នៅពេលម៉ោងសម្រាក) កាតពិន័យនេះនឹងត្រូវរាប់សម្រាប់ការភ្នាល់នៅតង់ទីមួយ។ ប្រសិនបើអាជ្ញាកណ្តាលបង្ហាញកាតលឿងមួយ នៅចុងបញ្ចប់នៃការប្រកួតចំពោះការប្រព្រឹត្តបទកំហុសដែលបានប្រព្រឹត្តនៅក្នុងតង់ទីពីរ (ឧទាហរណ៍ កាតលឿងផ្តល់នៅពេលម៉ោងសម្រាក) កាតពិន័យនេះ នឹងត្រូវរាប់សម្រាប់ការភ្នាល់នៅតង់ទីពីរ។
14. **ការភ្នាល់លើ "កាតលឿង/កាតក្រហម" (ដែលត្រូវបានគេហៅថា YRC ឬកាត)** នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមលក្ខណៈដូចតទៅនេះ៖ កាតលឿងត្រូវបានរាប់ជាកាតមួយ ហើយកាតក្រហមត្រូវបានរាប់ជាកាតលឿងពីរ។ កាតលឿងទីពីរសម្រាប់កីឡាករដដែល នឹងមិនត្រូវបានរាប់បញ្ចូលជាកាតលឿងឡើយ ហើយនឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាកាតក្រហមមួយ។ នេះមានន័យថា កីឡាករម្នាក់អាចមានកាតពិន័យអតិបរិមាចំនួន 3 ក្នុងមួយប្រកួត។
15. ចំនួនកាតលឿងនិងក្រហម ការទាត់បាល់ជ្រុង និងការទាត់ប៉ះរបាទី/បង្គោលទី នឹងត្រូវបានកំណត់ដោយផ្អែកលើរូបភាពវីដេអូ។ ក្នុងករណីដែលកង្វះនៃរូបភាពវីដេអូ ឬការអាក់ខានរបស់វា នោះចំនួនកាតលឿងនិងកាតក្រហម និងការទាត់បាល់ជ្រុង នឹងត្រូវយកចេញពីប្រភពផ្លូវការ។ ការប្តូរកីឡាករធ្វើ ដែលឡើងនៅនាទី 46 យោងទៅតាមប្រភពផ្លូវការ នឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាការប្តូរមួយដែលបានធ្វើឡើងនៅក្នុងពេលសម្រាកពាក់កណ្តាលតង់។ ការទាត់បាល់ជ្រុង ដែលត្រូវបានទាត់ឡើងវិញ នឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាការទាត់បាល់ជ្រុងតែមួយ សម្រាប់គោលបំណងទូទាត់សងប្រាក់ភ្នាល់។ មានតែការទាត់បាល់ជ្រុង ដែលត្រូវបានទាត់រួចប៉ុណ្ណោះ នឹងត្រូវរាប់បញ្ចូលទៅក្នុងការទូទាត់សងប្រាក់ភ្នាល់លបាល់ជ្រុងសរុប។
16. **របាទីនិងបង្គោលទី។** មានតែពេលដែលបាល់ប៉ះរបាទី/បង្គោលទី ដែលត្រូវបានទាត់ដោយក្រុមគូប្រកួតហើយបាល់នៅតែបន្តលេងបានប៉ុណ្ណោះ នឹងរាប់បញ្ចូលសម្រាប់គោលបំណងនៃការភ្នាល់។ (ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើបាល់បានប៉ះ កីឡាករ អាជ្ញាកណ្តាល បង្គោលទីឬរបារទីមួយផ្សេងទៀត)។ របារទីឬបង្គោលទីនឹងមិនត្រូវរាប់បញ្ចូលក្នុងករណីដូចតទៅនេះ៖ ករណីការប្រកួតត្រូវបានអាក់ខាន មុនពេល បាល់ប៉ះនឹងបង្គោលទីឬរបារទី និងករណីបាល់ចេញក្រៅទីលានឬត្រូវបានទាត់បញ្ចូលទី (មួយគ្រាប់) បន្ទាប់ពីប៉ះបង្គោលទីឬរបារទី។
17. **ស៊ុតចំគោលដៅ។**ការស៊ុតបាល់ប៉ះលើបង្គោលទី/របារទី ឬត្រូវបានរារាំងប្តូក មិនត្រូវបានរាប់បញ្ចូលនៅពេលការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់។
18. **ស៊ុតសំដៅទី។** សម្រាប់គោលបំណងទូទាត់សងប្រាក់ភ្នាល់ រាល់ការស៊ុតចំនិងខុសគោលដៅទាំងអស់នឹងត្រូវបានរាប់ចូល។
19. ការភ្នាល់នៅលើទីផ្សារស្ថិតិ អាចត្រូវបានទូទាត់សង ក្នុងរយៈពេលមួយម៉ោងបន្ទាប់ពីចប់ការប្រកួត។
20. ការភ្នាល់មុនការប្រកួត៖ "គ្រាប់ចូលទីក្នុងចន្លោះពេលសម្រាក" "ពេលគ្រាប់ចូលទីដំបូង" "ក្រុមដែលរកបានគ្រាប់ចូលទីដំបូងគេ/ចុងក្រោយគេ" រហូតដល់ () នាទី "ត្រូវបានទូទាត់ជាមួយនឹងម៉ោងសម្រាក

ដែលត្រូវយកមកពិចារណា លើកលែងតែមានចែងក្នុងផ្នែកកីឡា។

21. **ការភ្នាល់លើព្រឹត្តិការណ៍រហ័ស៖** "តូតាល់ ក្នុងចន្លោះពេលពីនាទី () ដល់នាទី ()" "គ្រាប់ត ក្នុងចន្លោះពេល ..." "លទ្ធផល ក្នុងចន្លោះពេល..."។ អតិថិជនគួរតែកំណត់ចំនួនគ្រាប់ ក្នុងចន្លោះពេលដែលបានបញ្ជាក់។
    - ក្នុងចន្លោះពេលពីនាទី 40:00 ដល់នាទី 44:59 ចំនួនគ្រាប់សរុបនឹងមិនត្រូវបានគណនា ដោយមិនរាប់បញ្ចូលម៉ោងបន្ថែមឡើយ។
    - ក្នុងចន្លោះពេលពីនាទី 40:00 ដល់នាទី 49:59 ចំនួនគ្រាប់សរុបនឹងត្រូវបានគណនា ដោយរាប់បញ្ចូលទាំងម៉ោងបន្ថែមដែរ។
    - ក្នុងចន្លោះពេលពីនាទី 85:00 ដល់នាទី 89:59 ចំនួនគ្រាប់សរុបនឹងត្រូវបានគណនា ដោយរាប់បញ្ចូលទាំងម៉ោងបន្ថែមដែរ។
    - ក្នុងចន្លោះពេលពីនាទី 10:00 ដល់នាទី 19:59 ប្រសិនបើគ្រាប់បាល់ត្រូវបានស៊ុតបញ្ចូលទីនៅនាទី 20 នោះវានឹងត្រូវរាប់បញ្ចូលសម្រាប់ការភ្នាល់ក្នុងចន្លោះពេលនេះ។
22. សកម្មភាពដែលនឹងកើតឡើងមុនគេ។ ការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់សងដូចតទៅនេះ៖
    សម្រាប់ការបោះបាល់ចូល បាល់ជ្រុង និងបាល់ទាត់ពីអ្នកចាំទី – ពេលវេលាដែលករណីនោះត្រូវបានអនុវត្តជាក់ស្តែង ត្រូវបានយក។
    សម្រាប់កំហុស កាតពិន័យ អកហ្សឹ និងគ្រាប់ – ពេលវេលាដែលករណីនោះបានកើតឡើង ត្រូវបានយក។
    សម្រាប់ចន្លោះពេលពីនាទី 41–45 និងនាទី 86–90 – ការប្រៀបធៀបស្ថិតិត្រូវបានធ្វើឡើង ដែលមិនគិតបញ្ចូលម៉ោងបន្ថែមឡើយ។
    សម្រាប់ទីផ្សារ សកម្មភាពដែលនឹងកើតឡើងមុនគេ/ក្រោយគេ – ប្រាក់ភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់សង ដោយរាប់បញ្ចូលទាំងម៉ោងបន្ថែមដែរ។
23. ទីផ្សារ 1 នាទី។ ការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់សងដូចតទៅនេះ៖
    សម្រាប់ការបោះបាល់ចូល បាល់ជ្រុង បាល់ទាត់ពីអ្នកចាំទី កាតពិន័យ ហ្វ្រីឃីក – ពេលវេលាដែលករណីនោះត្រូវបានផ្តល់ដោយអាជ្ញាកណ្តាល ត្រូវបានយក។
    សម្រាប់ចន្លោះពេលពីនាទី 41–45 និងនាទី 86–90 – ការប្រៀបធៀបស្ថិតិត្រូវបានធ្វើឡើង ដែលមិនគិតបញ្ចូលម៉ោងបន្ថែមឡើយ។
24. "នឹងរកបានគ្រាប់ដំបូង (David Villa)"។ ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើកីឡាករដែលត្រូវលើកឈ្មោះ (David Villa) បង្ហាញខ្លួននៅលើទីលាន ហើយរកបានគ្រាប់បាល់ស៊ុតបញ្ចូលទីដំបូង។ មិនរាប់បញ្ចូលគ្រាប់បាល់ចូលទីដោយខ្លួនឯងទេ។
    ការភ្នាល់មុនការប្រកួត។ ប្រសិនបើកីឡាករូបនោះ ខកខានមិនបានចូលលេងលើទីលានទេ នោះប្រាក់ភ្នាល់នឹងត្រូវបានបង្វិលសងវិញ (ប្រាក់ភ្នាល់នឹងត្រូវទូទាត់សងតាមហាងឆេង 1)។ ការភ្នាល់នៅលើទីផ្សារនេះ នឹងមានសុពលភាពសម្រាប់តែ កីឡាករក្នុងចំណោម 11 នាក់ដំបូងប៉ុណ្ណោះ (ប្រសិនបើកីឡាករមួយរូប ត្រូវបានណែនាំជាកីឡាករប្តូរចូល ហើយបើកឲ្យមានការភ្នាល់លើកីឡាករូបនោះ ការភ្នាល់បែបនេះនឹងត្រូវទូទាត់សងតាមហាងឆេង 1)។
    ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់។ ប្រសិនបើកីឡាករម្នាក់ចូលក្នុងទីលានប្រកួត ហើយបើកឲ្យមានការភ្នាល់ "អាច

រកបានមួយគ្រាប់" លើអ្នកលេងនោះ ដូច្នេះ ការភ្នាល់បែបនេះត្រូវបានទូទាត់ស្របទៅតាមការបញ្ចេញ សមត្ថភាពរបស់កីឡាករ។

25. "នឹងរកបានគ្រាប់ដំបូង (David Villa)"។ ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើកីឡាករដែលត្រូវលើកឈ្មោះ (David Villa) បង្ហាញខ្លួននៅលើទីលាន ហើយរកបានគ្រាប់បាល់ស៊ុតបញ្ចូលទីដំបូង។ មិនរាប់បញ្ចូលគ្រាប់បាល់ចូលទីខ្លួនឯងទេ។ ប្រសិនបើកីឡាករចូលរួមក្នុងទីលានលេង បន្ទាប់ពីគ្រាប់បាល់ដំបូងត្រូវបានស៊ុតបញ្ចូលទី ឬមិនបានចូលទីលានទាល់តែសោះ នោះប្រាក់ភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់សងតាមហាងឆេង 1 ។ ការភ្នាល់នៅលើទីផ្សារនេះនឹងមានសុពលភាពសម្រាប់តែកីឡាករក្នុងចំណោម 11 នាក់ដំបូងប៉ុណ្ណោះ (ប្រសិនបើកីឡាកររូបនោះត្រូវបានណែនាំជាកីឡាកររំប្ដូរចូល ហើយការភ្នាល់លើកីឡាកររូបនោះត្រូវបានផ្តល់ជូន នោះការភ្នាល់បែបនេះនឹងត្រូវទូទាត់សងតាមហាងឆេង 1)។
26. "កីឡាករដែលនឹងរកបានគ្រាប់បាល់បាន អូវ័រ/អាន់ឌ័រ 0.5"។ ការភ្នាល់នេះនឹងមានសុពលភាព សម្រាប់តែកីឡាករក្នុងចំណោម 11 នាក់ដំបូងប៉ុណ្ណោះ (ប្រសិនបើកីឡាកររូបនោះត្រូវបានណែនាំជាកីឡាកររំប្ដូរចូល ហើយការភ្នាល់លើកីឡាកររូបនោះត្រូវបានផ្តល់ជូន នោះការភ្នាល់បែបនេះនឹងត្រូវទូទាត់សងតាមហាងឆេង 1)។
27. "គ្រាប់ដំបូង/ចុងក្រោយបង្អស់នៃការប្រកួត – ចន្លោះពេល"។ ការភ្នាល់លើគ្រាប់បាល់ដំបូងដែលត្រូវបានស៊ុតបញ្ចូលទី ក្នុងចន្លោះពេលដែលបានបញ្ជាក់ ឧទាហរណ៍ ពីនាទី 1 ដល់ 30 នឹងចាញ់ ប្រសិនបើការប្រកួតត្រូវបានអាក់ខានជាមួយពិន្ទុនៅ 0:0 បន្ទាប់ពីចន្លោះពេលដែលបានបញ្ជាក់។
28. "កីឡាករម្នាក់ដែលរកបានបាល់ពីរគ្រាប់" (ឬហៅថា "ប្រេស")/"ហាតទ្រីគ"។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថា តើនឹងមានកីឡាករម្នាក់ប្រាកដជារកគ្រាប់បាល់ស៊ុតបញ្ចូលទីបានពីរគ្រាប់គត់ (ប្រេស) ឬបីគ្រាប់គត់ (ហាតទ្រីគ) នៅក្នុងការប្រកួតតែមួយឬអត់។ មិនរាប់បញ្ចូលគ្រាប់បាល់ចូលទីខ្លួនឯងទេ។ ប្រសិនបើមានការស៊ុតបាល់បញ្ចូលទីហាតទ្រីគ នោះការភ្នាល់ថា "កីឡាករម្នាក់ស៊ុតបាល់បញ្ចូលទីពីរគ្រាប់ – បាទ/ចាស" នឹងត្រូវចាញ់។
29. "ប៉ែណាល់ទីត្រូវបានផ្តល់ – បាទ/ទេ"។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថា តើការទាត់បាល់ប៉ែណាល់ទីនឹងត្រូវបានផ្តល់ជូនក្នុងការប្រកួតដែរឬទេ។
30. "ប៉ែណាល់ទីត្រូវបានផ្តល់ និងមានការបណ្តេញចេញ – បាទ/ចាស"។ ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើមានការទាត់បាល់ប៉ែណាល់ទីនិងការបណ្តេញចេញនៅក្នុងការប្រកួត។
31. "តង់៖ 1x2"។ ការភ្នាល់ត្រូវបានធ្វើឡើងនៅតង់ទីមួយ។ ឧទាហរណ៍ "ក្រុមទី 2 នឹងយកឈ្នះតង់ទីមួយ – បាទ/ចាស"។ ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើក្រុមទី 2 ឈ្នះនៅតង់ទីមួយ។
32. "ពហុបាល់ជ្រុង"។ ចំនួនបាល់ជ្រុងនៅតង់ទីមួយ គុណនឹងចំនួនបាល់ជ្រុងនៅតង់ទីពីរ។ ឧទាហរណ៍៖ មានបាល់ជ្រុងចំនួនប្រាំនៅតង់ទីមួយ និងបាល់ជ្រុងចំនួនប្រាំពីរនៅតង់ទីពីរ។ ដូច្នោះហើយ លទ្ធផលគឺ 5x7=35 ។
33. **"ការទាត់បាល់ប៉ែណាល់ទីកាត់សេចក្តី ឈ្នះ 2 – បាទ/ចាស"**។ ការទាត់បាល់ប៉ែណាល់ទីកាត់សេចក្តីដាច់ខាតត្រូវតែកើតឡើង ហើយក្រុមទី 2 ត្រូវតែយកឈ្នះ ដើម្បីឱ្យការភ្នាល់នេះឈ្នះ។ ការភ្នាល់នឹងចាញ់ ប្រសិនបើគ្មានការទាត់បាល់ប៉ែណាល់ទីកាត់សេចក្តីទេ ឬក្រុមទី 2 ចាញ់ការទាត់បាល់ប៉ែណាល់ទី

កាត់សេចក្តីនោះ។

34. "អំឡុងពេលដែលមានពិន្ទុខ្ពស់បំផុត"។
"អំឡុងពេលដែលមានពិន្ទុខ្ពស់បំផុត – តង់ទី 1″ – ការភ្នាល់ថាចំនួនគ្រាប់បាល់សរុបក្នុងតង់ទីមួយគឺលើសចំនួនគ្រាប់បាល់សរុបនៅតង់ទីពីរ។
"អំឡុងពេលដែលមានពិន្ទុខ្ពស់បំផុត – តង់ទី 2″ – ការភ្នាល់ថាចំនួនគ្រាប់បាល់សរុបក្នុងតង់ទីពីរគឺលើសចំនួនគ្រាប់បាល់សរុបនៅតង់ទីមួយ។
"អំឡុងពេលដែលមានពិន្ទុខ្ពស់បំផុត – ស្មើគ្នា″ – ការភ្នាល់ថាចំនួនគ្រាប់បាល់សរុបក្នុងតង់ទីពីរគឺស្មើនឹងចំនួនគ្រាប់បាល់សរុបនៅតង់ទីមួយ។
35. "កីឡាករក្រុម 1/2 បានបាល់នៅពេលផ្លុំកញ្ចែបញ្ចប់ការប្រកួត″។ អតិថិជនត្រូវទស្សន៍ទាយថា តើកីឡាករម្នាក់ពីក្រុមណាដែលនឹងកាន់កាប់បាល់ នៅពេលផ្លុំកញ្ចែបញ្ចប់ការប្រកួត។
36. ការភ្នាល់លើកីឡាករជាក់លាក់ "**សកម្មភាពដែលនឹងកើតឡើងមុនគេ**"៖ (Costa D.) នឹងរកបានគ្រាប់បាល់ប៉ែណាល់ទី; (Costa D.) នឹងទទួលបានកាតក្រហម/លឿង; (Costa D.) នឹងត្រូវបានប្តូរចេញ; (Costa D.) នឹងរកបានមួយគ្រាប់″។
ប៊ិងភ្នាល់មួយ ដែលលទ្ធផលដំបូងបង្អស់ត្រូវបានបញ្ជាក់លើនោះ នឹងត្រូវឈ្នះ។ ឧទាហរណ៍ កាតលឿងត្រូវបានបង្ហាញដល់ Costa D. នៅនាទីទី 15 គាត់រកបានគ្រាប់បាល់នៅនាទីទី 30 ហើយបន្ទាប់មកត្រូវបានប្តូរចេញនៅនាទីទី 40។ ការភ្នាល់ថា "(Costa D.) នឹងទទួលបានកាតក្រហម/លឿង″ នឹងត្រូវឈ្នះ ខណៈពេលដែលការភ្នាល់លើលទ្ធផលផ្សេងទៀតនឹងត្រូវចាញ់។ ប្រសិនបើ Costa D. ខកខានមិនបានចូលរួមក្នុងការលេង នោះរាល់ប្រាក់ដាក់ភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានសងមកវិញ (ប្រាក់ភ្នាល់នឹងត្រូវទូទាត់សងតាមហាងឆេង 1)។
37. **បាល់ទាត់។ ពិសេស។ "ការចូលនិវត្តន៍របស់អ្នកចាត់ការបន្ទាប់"** ។ ប្រសិនបើអ្នកចាត់ការលើសពីម្នាក់ចូលនិវត្តន៍នៅថ្ងៃដូចគ្នា នោះការចូលនិវត្តដែលត្រូវបានប្រកាសមុនគេនៅលើវេបសាយផ្លូវការរបស់ក្រុមបាល់ទាត់ នឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកចូលនិវត្តន៍ដំបូងគេ។ រាល់ប្រាក់ភ្នាល់ទាំងអស់ ដែលបានធ្វើឡើងបន្ទាប់ពីការចូលនិវត្តន៍របស់អ្នកចាត់ការនោះ នឹងត្រូវទូទាត់សងតាមហាងឆេង 1 ។ ពេលវេលានិងកាលបរិច្ឆេទនៃការចូលនិវត្តនឹងត្រូវផ្អែកលើព័ត៌មាននៅលើវេបសាយរបស់ក្រុមបាល់ទាត់ ដែលបានបញ្ចប់កិច្ចសន្យារបស់ពួកគេជាមួយនឹងអ្នកចាត់ការនោះ។
38. **បាល់ទាត់។ "អ្នកចាត់ការ"**។ គ្មានអ្នកចាត់ការបណ្តោះអាសន្នណា (បុគ្គលម្នាក់ដែលត្រូវបានតែងតាំងឱ្យបំពេញមុខងារជាអ្នកចាត់ការ) នឹងត្រូវរាប់បញ្ចូលក្នុងការភ្នាល់ទេ។ ប្រសិនបើអ្នកចាត់ការម្នាក់ ដែលមិនមានឈ្មោះក្នុងបញ្ជី ត្រូវបានតែងតាំង នោះរាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានចាត់ទុកជាមោយ:។ ប្រសិនបើក្លឹបតែងតាំងនាយកមួយរូប នោះពួកគេនឹងមិនរាប់បញ្ចូលទៅក្នុងការទូទាត់សងប្រាក់ភ្នាល់នៅលើទីផ្សារអ្នកចាត់ការអចិន្ត្រៃយ៍ទេ។
39. **បាល់ទាត់។ "កីឡាករ"** ។ ប្រាក់ភ្នាល់នៅលើទីផ្សារនេះនឹងត្រូវបានទូទាត់សង ដោយមិនគិតកីឡាករខ្វិនជើងទេ លើកលែងតែមានចែងក្នុងផ្នែក "កីឡា″ ("រួមទាំង ការខ្វិនជើង″)។ ប្រសិនបើកីឡាករមិនបានចាកចេញពីក្លឹបបាល់ទាត់ នៅក្នុងអំឡុងពេលបើកការដោះដូរដែលបានបញ្ជាក់ទេនោះរាល់ប្រាក់ភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានទុកជាមោយ:។ ប្រសិនបើកីឡាករចុះកិច្ចសន្យាជាមួយក្លឹប ដែលមិនត្រូវបានផ្តល់

តម្លៃជូនទេ នោះការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានចាត់ទុកជាមោយ:។ ប្រសិនបើកិច្ចសន្យាបឋមទាំងអស់ ឬកិច្ចព្រមព្រៀងស្រដៀងគ្នាផ្សេងទៀត ដែលបញ្ជាក់ថាការកិច្ចព្រមព្រៀងត្រូវបានបញ្ចប់យឺតជាងកាលបរិច្ឆេទដែលបានបញ្ជាក់នៅក្នុងទីផ្សារ នោះពួកគេនឹងមិនរាប់បញ្ចូលក្នុងការទូទាត់សងប្រាក់ភ្នាល់ទេ។

40. **ការភ្នាល់លើការទាត់បាល់ប៉ែណាល់ទីកាត់សេចក្តី** ។ ប្រសិនបើការទាត់បាល់ប៉ែណាល់ទីទីប្រាំមិនត្រូវបានទាត់ នៅក្នុងវគ្គទាត់បាល់ប៉ែណាល់ទីកាត់សេចក្តីទេនោះ ទីផ្សារខាងក្រោមនឹងត្រូវបានបង្វិលសងវិញ៖

"ក្រុមទី 2 នឹងរកបានគ្រាប់បាល់ប៉ែណាល់ទី 5 របស់ពួកគេ – ទេ";

"ក្រុមទី 2 នឹងរកបានគ្រាប់បាល់ប៉ែណាល់ទី 5 របស់ពួកគេ – បាទ/ចាស"។

41. **"កីឡាករនឹងរកបានគ្រាប់បាល់ដំបូង ហើយក្រុមនឹងឈ្នះដោយគ្រាប់បាល់នោះ"។**

អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថាតើកីឡាករមួយណាដែលនឹងរកគ្រាប់បាល់ដំបូង ហើយស៊ុតបញ្ចូលទីនៅចុងបញ្ចប់នៃម៉ោងធម្មតា (រាប់បញ្ចូលទាំងពម៉ោងបន្ថែម)។ ប្រសិនបើកីឡាករម្នាក់មិនបានចូលរួមក្នុងការប្រកួត ឬត្រូវបានណែនាំជាកីឡាករប្តូរចូល បន្ទាប់ពីគ្រាប់បាល់ដំបូងត្រូវបានស៊ុតបញ្ចូលទី នោះប្រាក់ភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។ ប្រសិនបើគ្រាប់បាល់ទីមួយជាគ្រាប់បាល់ចូលទីខ្លួនឯង (កីឡាករស៊ុតចូលនៅក្នុងសំណាញ់ក្រុមរបស់ខ្លួនឯង) នោះការភ្នាល់លើកីឡាករដែលបានស៊ុតបាល់បញ្ចូលទី នឹងត្រូវបានទូទាត់សងតាមហាងឆេង 1 ។ ប្រសិនបើការប្រកួតត្រូវបានបង្អាក់ បន្ទាប់ពីការរកគ្រាប់បាល់ដំបូងត្រូវបានស៊ុតបញ្ចូលទី ហើយមិនត្រូវបានបញ្ចប់ក្នុងរយៈពេលដែលមានចែងក្នុងច្បាប់ នោះការភ្នាល់លើកីឡាករដែលបានស៊ុតបាល់បញ្ចូលទីគ្រាប់នេះ នឹងត្រូវបានទូទាត់សងតាមហាងឆេង 1 ។

ការភ្នាល់ទី 1 " Adam Lallana នឹងរកបានគ្រាប់បាល់ដំបូង ហើយក្រុមទី 1 នឹងឈ្នះដោយការស៊ុតបញ្ចូលទី 1–0 – បាទ/ចាស"

ការភ្នាល់ទី 2 "Dejan Lovren នឹងរកបានគ្រាប់បាល់ដំបូង ហើយក្រុមទី 1 ដើម្បីឈ្នះដោយការស៊ុតបញ្ចូលទី 1–0 – បាទ/ចាស"

ឧទាហរណ៍ទី 1 ។

Adam Lallana រកបានគ្រាប់បាល់ដំបូង ហើយក្រុមទី 1 បានឈ្នះដោយលទ្ធផល 1–0 ៖

ការភ្នាល់ទី 1 ឈ្នះ។

ការភ្នាល់ 2 ចាញ់។

ឧទាហរណ៍ទី 2 ។

Adam Lallana មិនបានចូលទីលានលេងទេ ហើយក្រុមទី 1 បានឈ្នះដោយលទ្ធផល 1–0 ៖

ប្រាក់ដាក់ភ្នាល់នៃការភ្នាល់ 1 ត្រូវបានបង្វិលសងវិញ។

ការភ្នាល់ 2 ចាញ់។

42. **លទ្ធផលជម្រើសជំនួស។ "ពិន្ទុសរុប សម្រាប់កាតពិន័យ"**។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយចំនួនពិន្ទុដែលទទួលបានដោយក្រុម/ក្រុមនានា សម្រាប់កាតពិន័យនៅក្នុងការប្រកួត។ ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកតាមម៉ោងធម្មតា។

- គ្មានកាតពិន័យណាមួយត្រូវបានរាប់បញ្ចូលឡើយ លុះត្រាតែវាត្រូវបានបង្ហាញដល់កីឡាករនៅលើទីលាន;
- កាតលឿងមួយមានតម្លៃ 10 ពិន្ទុ;
- កាតក្រហមមួយមានតម្លៃ 25 ពិន្ទុ;
- ចំនួនពិន្ទុអតិបរមា ដែលត្រូវបានផ្តល់ឱ្យសម្រាប់ការពិន័យកាតលឿងជាលើកទីពីរដែលបណ្តាលឱ្យមានកាតក្រហម គឺ 25 ។ ពិន្ទុទាំងនេះនឹងត្រូវផ្តល់ជូន ល្អិតណាកាតក្រហមត្រូវបានបង្ហាញភ្លាម ។ បន្ទាប់ពីកាតលឿង។

43. **លទ្ធផលជម្រើសជំនួស។ "ពិន្ទុ" (គុណផលរបស់ក្រុម)**។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយចំនួនពិន្ទុដែលក្រុមរកបាន ក្នុងអំឡុងពេលប្រកួត។ ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកតាមម៉ោងធម្មតា។ គ្មានកាតក្រហមណាមួយត្រូវបានរាប់បញ្ចូលឡើយ លុះត្រាតែវាត្រូវបានបង្ហាញដល់កីឡាករនៅលើទីលាន។ ការទាត់បាល់ជ្រុងដែលត្រូវទាត់បាល់ឡើងវិញ នឹងមិនត្រូវបានចាត់ទុកថាជាការទាត់បាល់ជ្រុងទីពីរទេ ដូច្នេះហើយនឹងមិនទទួលបាន 3 ពិន្ទុបន្ថែមឡើយ។
ពិន្ទុនឹងត្រូវផ្តល់ជូនដូចខាងក្រោម៖
   - 10 ពិន្ទុ សម្រាប់គ្រាប់នីមួយៗ។
   - 5 ពិន្ទុ សម្រាប់ការឈ្នះទល់នឹងសូន្យ;
   - 3 ពិន្ទុ សម្រាប់បាល់ជ្រុងនីមួយៗ។
   - – (ដក) 10 ពិន្ទុ សម្រាប់កាតក្រហមនីមួយៗ។
44. **លទ្ធផលជម្រើសជំនួស។ "ពិន្ទុក្នុងរយៈពេលប្រាំនាទីដំបូង"**។ ការភ្នាល់ដែលធ្វើឡើងក្នុងរយៈពេលប្រាំនាទីដំបូងនៃការលេង នឹងត្រូវបានទូទាត់សង ដោយផ្អែកលើអ្វីដែលកើតឡើងក្នុងចន្លោះពេលចាប់ពីនាទី 0:00 ដល់ 4:59 ។
   - ការទាត់បាល់ជ្រុងដែលត្រូវបានទាត់បាល់ឡើងវិញ នឹងត្រូវរាប់ជាការទាត់បាល់ជ្រុងម្តង;
   - ការទាត់បាល់ប៉ះណាល់ទីដែលត្រូវទាត់ឡើងវិញ តាមការសម្រេចចិត្តរបស់អាជ្ញាកណ្តាល នឹងត្រូវរាប់ជាការពិន័យម្តង។
   - រហូតដល់ទៅ 10 ពិន្ទុអាចរកបានដោយកីឡាករម្នាក់ដែលបានប្រព្រឹត្តខុសចំនួនពីរលើក ទោះបីកាតលឿងត្រូវបានផ្តល់ជូនក្រោយកាតក្រហមក៏ដោយ។ កាតពិន័យណាមួយត្រូវបានរាប់បញ្ចូលលុះត្រាតែវាត្រូវបានបង្ហាញដល់កីឡាកររនោះនៅលើទីលានប៉ុណ្ណោះ។
   ពិន្ទុនឹងត្រូវផ្តល់ជូនដូចខាងក្រោម៖
   - 10 ពិន្ទុ សម្រាប់គ្រាប់នីមួយៗ។
   - 3 ពិន្ទុ សម្រាប់បាល់ជ្រុងនីមួយៗ។
   - 10 ពិន្ទុ សម្រាប់បានប៉ះណាល់ទីនីមួយៗ។
   - 5 ពិន្ទុ សម្រាប់កាតពិន័យនីមួយៗ។
45. **លទ្ធផលជម្រើសជំនួស។ "ពិន្ទុសរុបក្នុងអំឡុងពេលប្រកួត"** ។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយចំនួនពិន្ទុដែលក្រុមរកបាន ក្នុងអំឡុងពេលប្រកួត។
   - ការទាត់បាល់ជ្រុងដែលត្រូវបានទាត់បាល់ឡើងវិញ នឹងត្រូវរាប់ជាការទាត់បាល់ជ្រុងម្តង;

- ការទាត់បាល់ប៉ៃណាល់ទីដែលត្រូវទាត់ឡើងវិញ តាមការសម្រេចចិត្តរបស់អាជ្ញាកណ្តាល នឹងត្រូវរាប់ជាការពិន័យម្តង។
- រហូតដល់ទៅ 13 ពិន្ទុអាចរកបានដោយកីឡាករម្នាក់ដែលបានប្រព្រឹត្តខុសចំនួនពីរលើក ទោះបីកាតលឿងត្រូវបានផ្តល់ជូនក្រោយកាតក្រហមក៏ដោយ។ កាតពិន័យណាមួយត្រូវបានរាប់បញ្ចូលលុះត្រាតែវាត្រូវបានបង្ហាញដល់កីឡាកររនោះនៅលើទីលានប៉ុណ្ណោះ។
  ពិន្ទុនឹងត្រូវផ្តល់ជូនដូចខាងក្រោម៖
- 10 ពិន្ទុ សម្រាប់គ្រាប់នីមួយៗ។
- 3 ពិន្ទុ សម្រាប់បាល់ជ្រុងនីមួយៗ។
- 10 ពិន្ទុ សម្រាប់បានប៉ៃណាល់ទីនីមួយៗ។
- 3 ពិន្ទុ សម្រាប់កាតលឿងនីមួយៗ;
- 10 ពិន្ទុ សម្រាប់កាតក្រហមនីមួយៗ។

46. **កាតពិន័យ។ ស្ថិតិ** ។ ការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់សង ដោយផ្អែកលើព្រឹត្តិការណ៍ទាំងឡាយ ក្នុងអំឡុងម៉ោងធម្មតា។ គ្មានកាតពិន័យណាមួយត្រូវបានរាប់បញ្ចូលឡើយ លុះត្រាតែវាត្រូវបានបង្ហាញដល់កីឡាកររនៅលើទីលាន។
កាតពិន័យដំបូង។ ការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់សង ផ្អែកលើអ្វីដែលបានកើតឡើងក្នុងចន្លោះពេលនៃការប្រកួតដែលបានកំណត់។ កាតក្រហមឬលឿងត្រូវតែបង្ហាញក្នុងចន្លោះពេលដែលបានកំណត់។ គ្មានកាតពិន័យណាមួយនឹងត្រូវរាប់បញ្ចូលឡើយ ប្រសិនបើការបង្កកំហុសណាមួយដែលបណ្តាលឱ្យមានការព្រមាន (ឬការបណ្តេញចេញ) បានកើតឡើងក្នុងចន្លោះពេលដែលបានកំណត់ ប៉ុន្តែកាតពិន័យត្រូវបានបង្ហាញបន្ទាប់ពីចន្លោះពេលដែលបានកំណត់។
កាតពិន័យសរុប។ ការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់សង រួមទាំងម៉ោងបន្ថែម (បញ្ឈប់)។ ម៉ោងបន្ថែមនឹងមិនត្រូវបានរាប់បញ្ចូលទេ លុះត្រាតែមានការបញ្ជាក់ផ្សេងពីនេះ។ មានតែកាតពិន័យមួយប៉ុណ្ណោះដែលត្រូវបានរាប់បញ្ចូល សម្រាប់កំហុសដែលអាចកត់ទុកបានជាលើកទីពីរ។ នេះមានន័យថា ប្រសិនបើកាតលឿងត្រូវបានបន្តពីក្រោយភ្លាមៗដោយកាតក្រហម មានតែកាតពិន័យមួយប៉ុណ្ណោះដែលត្រូវបានរាប់សម្រាប់ការភ្នាល់។ ដូច្នោះហើយកីឡាករម្នាក់មិនអាចទទួលបានកាតពិន័យច្រើនជាងពីរកាតក្នុងមួយប្រកួតឡើយ។
កាតពិន័យចុងក្រោយ។ ប្រសិនបើមិនមានកាតពិន័យក្នុងការប្រកួត នោះជម្រើស "គ្មានកាតពិន័យ" នឹងត្រូវឈ្នះ។ រាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់ផ្សេងទៀតនឹង ចាញ់។ ប្រសិនបើកីឡាកររពីរឬច្រើននាក់ចូលរួមក្នុងឧប្បត្តិហេតុតែមួយ នោះទីផ្សារនឹងត្រូវបានទូទាត់សងដោយផ្អែកលើកាតពិន័យចុងក្រោយដែលបានបង្ហាញ។

47. **បាល់ទាត់ ជាមួយកីឡាករ ៨ នាក់ក្នុងក្រុមនីមួយៗ។** ការប្រកួតមួយមានពីរតង់ដែលមួយតង់ៗមាន 30 នាទី (លុះត្រាតែអាជ្ញាកណ្តាលនិងក្រុមគូប្រកួតបានយល់ព្រមតាមទ្រង់ទ្រាយផ្សេង)។ ភាគីទាំងអស់ត្រូវតែឈានដល់កិច្ចព្រមព្រៀងមួយ (ឧទាហរណ៍ថា រាល់តង់នីមួយៗគួរតែមានរយៈពេល 25 នាទី ដោយសារភ្លើងបំភ្លឺមិនល្អ) មុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម ហើយកិច្ចព្រមព្រៀងបែបនេះត្រូវតែគោរពតាមច្បាប់នៃធ្លណាមិន ។

- ការសម្រាក-ពាក់កណ្តាលម៉ោង មិនត្រូវលើសពី 10 នាទីឡើយ។ រយៈពេលនៃការសម្រាក-ពាក់កណ្តាលម៉ោងអាចត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរដោយការព្រមព្រៀងទៅវិញទៅមក រវាងក្រុមបាល់ទាត់ និងអាជ្ញាកណ្តាល។
- មានតែអាជ្ញាកណ្តាលទេដែលអាច កំណត់រយៈពេលបន្ថែមម៉ោងបាន;
- ម៉ោងបន្ថែមត្រូវបានបម្រុងទុក ដើម្បីបង្កើត ការទាត់ 10-ម៉ែត្រ ដែលផ្តល់ជូននៅចុងបញ្ចប់នៃពាក់កណ្តាលតង់ណាមួយ ក្នុងម៉ោងធម្មតា ឬក្នុងម៉ោងបន្ថែម;
- **ម៉ោងបន្ថែម** ។ ច្បាប់នេះអាចចែងនូវរយៈពេលម៉ោងបន្ថែមស្មើគ្នាពីរ។

48. **ការប្រកួតជម្រើសជំនួសនានា** ។ នេះជាកន្លែងដែលការប្រកួតជម្រើសជំនួស ត្រូវបានបង្កើតឡើងពីក្រុមដែលចូលរួមក្នុងការប្រកួតស្រ្តីមផ្សាយផ្ទាល់។ ប្រសិនបើមានការចាញ់នៅក្នុងការប្រកួតមួយនៃការប្រកួតជាក់ស្តែង នោះការភ្នាល់លើការប្រកួតជម្រើសជំនួស នឹងត្រូវបានទូទាត់សងតាមហាងឆេង "1" (លើកលែងតែករណីដែលលទ្ធផលនៃការភ្នាល់ត្រូវបានដឹងរួចហើយ នៅពេលការប្រកួតបានបញ្ឈប់)។ ឧទាហរណ៍។ ការប្រកួតជម្រើសជំនួសនានា៖ U.C. Sampdoria – Hellas Verona W1។ ការប្រកួតជាក់ស្តែង៖ U.C. Sampdoria – Internazionale 2:0, Udinese Calcio – Hellas Verona 0:2 ។ គ្រាប់ស៊ុតនៃការប្រកួតជម្រើសជំនួសU.C. Sampdoria – Hellas Verona គឺ 2:2 ។ ការភ្នាល់ចាញ់ នៅពេលការប្រកួតជម្រើសជំនួសត្រូវបានបញ្ចប់នៅក្នុងលទ្ធផលស្មើគ្នា។
ការប្រកួតជម្រើសជំនួសទ្វេដង។ ក្រុមទាំងអស់ដែលបានចុះបញ្ជីនៅក្នុងទីផ្សារនេះ ត្រូវលេងដំណាលគ្នា។ ការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់សង ផ្អែកតាមគ្រាប់បាល់នៃការប្រកួតរវាងក្រុមដែលបានបញ្ជាក់។
ឧទាហរណ៍។

Eintracht Braunschweig/Borussia Dortmund – FC Schalke 04/TSG 1899 Hoffenheim – តួតាល់ អូវ័រ 2.5

Eintracht Braunschweig – FC Schalke 04 បានបញ្ចប់ដោយគ្រាប់បាល់ 0:0 ។ Borussia Dortmund – TSG 1899 Hoffenheim បានបញ្ចប់ដោយគ្រាប់បាល់ 2:1 ។ គ្រាប់បាល់រួមបញ្ចូលគ្នារបស់ Eintracht Braunschweig/Borussia Dortmund គឺ 0+2=2 ។ គ្រាប់បាល់រួមបញ្ចូលគ្នារបស់ FC Schalke 04/TSG 1899 Hoffenheim គឺ 0+1=1 ។ គ្រាប់បាល់រួមបញ្ចូលគ្នានៃការប្រកួតទ្វេដង Eintracht Braunschweig/Borussia Dortmund – FC Schalke 04/TSG 1899 Hoffenheim គឺ 2:1 ។ គូទីមួយយកឈ្នះគូទីពីរដោយខុសគ្នាមួយគ្រាប់។ សរុបនៃការប្រកួតទ្វេដងជម្រើសជំនួសគឺ 3 គ្រាប់ ដូច្នេះការភ្នាល់នឹងត្រូវឈ្នះ។

49. FIFA ប្រធានបន្ទាប់។ ប្រធានស្តីទីរបស់ FIFA នឹងមិនរាប់បញ្ចូលសម្រាប់ការភ្នាល់ទេ។

50. **បាល់ទាត់។ ក្រុម។ ការភ្នាល់ពិសេស ។ កីឡាករ។** ការភ្នាល់លើស្ថិតិរបស់កីឡាករនឹងត្រូវរាប់បញ្ចូលបានលុះត្រាតែកីឡាកររនោះបង្ហាញខ្លួនហើយលេងនៅក្នុងការប្រកួតសម្រាប់ក្រុមដែលបានបញ្ជាក់តែប៉ុណ្ណោះ។ កីឡាករត្រូវតែចូលរួម យ៉ាងហោចណាស់ការប្រកួតមួយ។
ឧទាហរណ៍។ បាល់ទាត់។ Liverpool ។ រដូវកាល 2015/16 ។ ព្រីមៀលីគ។ កីឡាករ។ កាតលឿងសរុប ។ មានតែកាតលឿងដែលត្រូវបានបង្ហាញដល់កីឡាករ ខណៈដែលនៅក្នុងជួរក្រុមកីឡាកររបស់ Liverpool FC ប៉ុណ្ណោះ នឹងត្រូវរាប់បញ្ចូលក្នុងការភ្នាល់។ កីឡាករត្រូវតែចូលរួម យ៉ាងហោចណាស់

ការប្រកួតមួយ។

51. បាល់ទាត់។ ស្ថិតិនៃជើងទីមួយនិងជើងទីពីរ។ លទ្ធផលត្រូវបានផ្តល់ឱ្យផ្អែកលើលទ្ធផលនៃជើងទាំងពីរ។ ការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់ នៅពេលដែលជើងទីពីរបញ្ចប់។
52. **វិធីស៊ុតគ្រាប់បាល់បញ្ចូលទី** ។ ច្បាប់ខាងក្រោមត្រូវបានអនុវត្ត៖
    - គ្រាប់បាល់ចូលទីខ្លួនឯង – ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើគ្រាប់បាល់មួយត្រូវបានស៊ុតបញ្ចូលទីខ្លួនឯង។
    - ពីបាល់ប្រ្វីយឺកផ្ទាល់ – ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើរកបានគ្រាប់បាល់ដោយការទាត់បាល់ប្រ្វីយឺកផ្ទាល់ដោយកីឡាករដែលទាត់បាល់ប្រ្វីយឺកនោះ ឬរកបានគ្រាប់បាល់ពីការទាត់បាល់ជ្រុងផ្ទាល់។
    - ប៉េណាល់ទី – ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើរកបានគ្រាប់បាល់ពីការស៊ុតបាល់ប៉េណាល់ទីដោយកីឡាករទាត់បាល់ប៉េណាល់ទីនោះ។
    - ជាមួយនឹងការតែត (តែតគ្រាប់បាល់បញ្ចូលទី) – ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើគ្រាប់បាល់មួយត្រូវបានស៊ុតដោយបាល់ប៉ះចំក្បាលរបស់កីឡាករ។ គ្រាប់បាល់ចូលទីខ្លួនឯងនឹងមិនត្រូវបានរាប់បញ្ចូលសម្រាប់ការភ្នាល់ទេ។
    - ដោយការទាត់ – ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើមានគ្រាប់បាល់ស៊ុតបញ្ចូលទីចេញពីការទាត់បាល់។ គ្រាប់បាល់ពីបាល់ប្រ្វីយឺកផ្ទាល់ ប៉េណាល់ទី ឬបាល់ចូលទីខ្លួនឯង មិនត្រូវបានរាប់បញ្ចូលសម្រាប់ការភ្នាល់ទេ។ ប្រសិនបើគ្រាប់បាល់ត្រូវបានស៊ុតបញ្ចូលទីដោយផ្នែកណាមួយនៃរាងកាយរបស់កីឡាករក្រៅពីក្បាល នោះគ្រាប់បាល់នោះនឹងត្រូវបានគិតថាត្រូវបានស៊ុតបញ្ចូលទីដោយការទាត់ ។
    - គ្មានគ្រាប់ស៊ុតបញ្ចូលទី – ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ លុះត្រាតែគ្រាប់បាល់ដំបូង (ឬបន្ទាប់) ត្រូវបានស៊ុតបញ្ចូលទី។
53. "ដំណែងរបស់អ្នករកគ្រាប់បាល់"។ ការភ្នាល់នៅលើទីផ្សារនេះ នឹងត្រូវទូទាត់ដោយផ្អែកលើដំណែងផ្លូវការរបស់កីឡាករ។ ដំណែងត្រូវបានកំណត់យោងទៅតាមព័ត៌មាន "ដំណែង" នៅលើ http://www.transfermarkt.co.uk/ ។ សម្រាប់ការប្រកួតរវាងក្រុមជម្រើសជាតិ ដំណែងកីឡាករនឹងត្រូវបានកំណត់យោងតាមបញ្ជីកីឡាករចាប់ផ្តើម នៅលើវេបសាយផ្លូវការនៃធូណាមិន។
54. កីឡាករ ការប្រកួតដោយគ្រាប់ស៊ុតបញ្ចូលទី។ ការភ្នាល់នៅលើទីផ្សារនេះត្រូវបានទូទាត់សងតាមលទ្ធផលនៅពេលចប់ម៉ោងធម្មតា។ ប្រសិនបើកីឡាករដែលជ្រើសរើសមិននៅក្នុងចំណោមនៃឈុតកីឡាករចាប់ផ្តើមលេងទាំង11 នាក់ទេនោះ ការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់សងតាមហាងឆេង "1"។
55. ស្ថិតិក្រុមជម្រើសជាតិក្នុងវគ្គចែកពូល។ ទីផ្សារទាំងនេះនឹងត្រូវតូទាត់សងតាមលទ្ធផលនៃការប្រកួតផ្លូវការ ដែលធ្វើឡើងក្នុងពូល។
56. ក្រុមគ្រូពេទ្យត្រូវចាត់ទុកថាបានចូលក្នុងទីលាន តែក្នុងករណីដែលទទួលបានការអនុញ្ញាតពីអាជ្ញាកណ្តាលប៉ុណ្ណោះ និងក្នុងករណីដែលពិតជាត្រូវការផ្តល់ការពិនិត្យ/ព្យាបាលដល់កីឡាករនៅលើទីលាននោះប្រាកដមែនតែប៉ុណ្ណោះ (ការរំរបួស ការធ្វើរោគវិនិច្ឆ័យឃើញថាមានបញ្ហាគាំងបេះដូង ភ្លាម។ ការសង្គ្រោះបឋមដោយការធ្វើចលនាបេះដូង ការវាយតម្លៃវេជ្ជសាស្ត្រ ។ល។)។ ការបង្ហាញខ្លួនរបស់ក្រុមគ្រូពេទ្យ និងការអនុញ្ញាតរបស់អាជ្ញាកណ្តាល នឹងត្រូវធ្វើការបញ្ជាក់តាមការចាក់ផ្សាយតាម

វីដេអូ។ ការដែលអាជ្ញាកណ្តាលហៅក្រុមគ្រូពេទ្យពីរក្រុមក្នុងពេលតែមួយសម្រាប់ក្រុមផ្សេងគ្នា រាប់ជាការបង្ហាញខ្លួនតែមួយលើកដោយក្រុមគ្រូពេទ្យ។កីឡាករដែលត្រូវអមដំណើរដោយក្រុមគ្រូពេទ្យចេញក្រៅទីលាន ក្រុមគ្រូពេទ្យដែលមានវត្តមាននៅក្បែរកីឡាករណាម្នាក់ ដោយពុំមានពិនិត្យ/ព្យាបាលអ្វីទេ រួមនឹងការពិនិត្យ/ព្យាបាលដល់កីឡាករនៅខាងក្រៅទីលាន មិនត្រូវយកមកគិតពិចារណានោះទេ។

57. នៅក្នុងទីផ្សារ "ចម្ងាយគ្របដណ្តប់ដោយកីឡាករម្នាក់" និង "ចម្ងាយគ្របដណ្តប់ដោយក្រុមមួយ" ចម្ងាយត្រូវបានបញ្ជាក់ជាគីឡូម៉ែត្រ ហើយត្រូវបានកំណត់ដោយមិនរាប់បញ្ចូលម៉ោងបន្ថែម និងមិនរាប់បញ្ចូលការស៊ុតបាល់ប៉េណាល់ទីឡើយ។ ចម្ងាយដែលគ្របដណ្តប់ដោយកីឡាករម្នាក់ (ឬក្រុមមួយ) គួរតែត្រូវបានបង្គត់ទៅខ្ទង់រយគីឡូម៉ែត្រដែលជិតបំផុត។
58. កីឡាករល្អបំផុតប្រចាំការប្រកួត។ ប្រសិនបើកីឡាករមិននៅក្នុងឈុតកីឡាករចាប់ផ្តើមលេងទេ ប៉ុន្តែចូលលេងក្នុងអំឡុងពេលនៃការប្រកួត នោះការភ្នាល់ទាំងអស់លើកីឡាកររនេះនឹងត្រូវមានសុពលភាព។ ប្រសិនបើកីឡាករមិនចូលរួមក្នុងការប្រកួតទេ រាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានទូទាត់សងតាមហាងឆេង 1.00 ។ ក្នុងករណីដែលបាត់ព័ត៌មានពីវេបសាយធូណាមិនផ្លូវការ ការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់សងដោយយោងតាមព័ត៌មានដែលបានចេញផ្សាយនៅលើគេហទំព័រ https://whoscored.com ។
59. ស្ថិតិក្រុមជម្រើសជាតិក្នុងកម្មវិធីប្រកួត។ ទីផ្សារទាំងនេះនឹងត្រូវបានទូទាត់តាមលទ្ធផលនៃការប្រកួតផ្លូវការ រួមទាំងម៉ោងបន្ថែម (មិនរាប់បញ្ចូលការស៊ុតបាល់ប៉េណាល់ទីនិងបាល់ចូលទីខ្លួនឯង) ដែលធ្វើឡើងនៅវគ្គជម្រុះតាមពូលនិងវគ្គជម្រុះ។ ទីផ្សារស្ថិតិរបស់កីឡាករនៅក្នុងការប្រកួត នឹងត្រូវបានទូទាត់សងរួមទាំងម៉ោងបន្ថែម។
60. **"អាជ្ញាកណ្តាលក្នុងទីលាននឹងមើលវីដេអូ – បាទ/ទេ"** – អាជ្ញាកណ្តាលពិចារណាលើអេក្រង់ VAR ។ **"VAR នឹងត្រូវប្រើ – បាទ/ទេ"** ។ ការប្រើប្រាស់ការពិនិត្យមើលវីដេអូ ត្រូវបានកំណត់ដោយផ្អែកលើការចាក់ផ្សាយស្ទ្រីមវីដេអូ ប្រសិនបើមានរឿងណាមួយកើតឡើងដូចខាងក្រោមនេះ៖
    - អាជ្ញាកណ្តាលធ្វើការពិនិត្យវីដេអូឡើងវិញដោយឱ្យសញ្ញាជា (ចតុកោណ);
    - អាជ្ញាកណ្តាលពិចារណាលើអេក្រង់ VAR;
61. **លទ្ធផល។ ចំណាត់ថ្នាក់ខ្ពស់ជាងគេ នៅចុងបញ្ចប់នៃធូណាមិន (កីឡាករ)**។ ទីផ្សារនេះនឹងត្រូវទូទាត់សងដោយផ្អែកលើទិន្នន័យដែលផ្តល់ដោយវេបសាយធូណាមិនផ្លូវការ (រាប់បញ្ចូលទាំងម៉ោងបន្ថែម ប៉ុន្តែមិនរាប់បញ្ចូលការស៊ុតបាល់ប៉េណាល់ទីកាត់សេចក្តីនិងស៊ុតចូលទីខ្លួនឯង)។
62. **ចំនួនគ្រាប់បាល់ដែលរកបានដោយកីឡាករ (ក្នុងរដូវកាល សេរី)**។ នៅពេលដែលកីឡាករម្នាក់ត្រូវបានផ្ទេរទៅកម្មវិធីប្រកួតជើងឯកផ្សេងទៀត ការភ្នាល់ដែលបានធ្វើរួចហើយនឹងត្រូវទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។ ប្រសិនបើកីឡាករមិនត្រូវបានប្រកាស នៅក្នុងឈុតកីឡាកររផ្តើមលេងទាំង១១នាក់នៃការប្រកួតណាមួយទេ នោះការភ្នាល់លើកីឡាកររនេះនឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។
63. **លទ្ធផល។ ចំណាត់ថ្នាក់ខ្ពស់ជាងគេ នៅចុងបញ្ចប់នៃធូណាមិន (ក្រុម)**។ លក្ខណៈវិនិច្ឆ័យបន្តបន្ទាប់ខាងក្រោមនឹងត្រូវអនុវត្ត៖ ដំណាក់កាលជម្រុះ ចំណាត់ថ្នាក់ក្នុងគ្រុប ពិន្ទុដែលទទួលបាននៅក្នុងគ្រុប គម្លាតគ្រាប់បាល់នៅទូទាំងធូណាមិន គ្រាប់បាល់ស៊ុតបញ្ចូលទីពេញមួយការប្រកួត (រាប់បញ្ចូលទាំងម៉ោងបន្ថែម ប៉ុន្តែមិនរាប់បញ្ចូលប៉េណាល់ទីកាត់សេចក្តី)។
64. ទីផ្សារ "កីឡាករដែលនឹងរកគ្រាប់បាល់បានច្រើនជាង" (សម្រាប់ធូណាមិនឬជើងឯកមួយ) នឹងត្រូវបាន

ទូទាត់រួមទាំងម៉ោងបន្ថែម ប៉ុន្តែមិនរាប់បញ្ចូលការស៊ុតបាល់ប៉េណាល់ទីកាត់សេចក្តីឡើយ។

65. "ក្រុមដែលរកបានគ្រាប់បាល់ដំបូងគេបំផុត"។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថាតើក្រុមមួយណាដែលនឹងរកគ្រាប់បាល់ដំបូងរបស់ពួកគេមុនគេក្នុងចំណោមក្រុមទាំងអស់ ដែលលេងនៅថ្ងៃដែលបានកំណត់។ ប្រសិនបើពេលវេលានៃគ្រាប់បាល់ដំបូងគឺដូចគ្នាៗសម្រាប់ក្រុមជាច្រើន នោះរាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់លើក្រុមបែបនេះនឹងត្រូវឈ្នះ។
66. "នឹងត្រូវបញ្ជូនទៅកន្លែងឈរជើង"។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថាតើអាជ្ញាកណ្តាលនឹងបញ្ជូនអ្នកចាត់ការដែលបានបញ្ជាក់ទៅកន្លែងឈរជើងដែរឬទេ។
67. "កីឡាករ ទល់នឹង ក្រុម"។ ទីផ្សារនេះនឹងត្រូវបានទូទាត់តាមលទ្ធផលនៃការប្រកួតផ្លូវការ។ ប្រសិនបើកីឡាករខកខានមិនបានចូលរួមក្នុងការប្រកួត ឬមិនត្រូវបានរាប់បញ្ចូលក្នុងឈុតកីឡាករផ្តើមលេងទាំង 11 នាក់ទេ នោះប្រាក់ដាក់ភ្នាល់នឹងត្រូវបានបង្វិលសងវិញ។ ប្រសិនបើកីឡាករត្រូវបានបណ្តេញចេញឬប្តូរចេញក្នុងអំឡុងពេលប្រកួត នោះការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងនៅតែមានសុពលភាព។
68. ការភ្នាល់ "ស្ថិតិ. តើក្រុមមួយណានឹងមានចំនួនគ្រាប់បាល់ច្រើនជាងគេ" នឹងត្រូវទូទាត់សងដោយហាងឆេងស្មើនឹង "1" ប្រសិនបើចំនួនស្មើគ្នានៃគ្រាប់បាល់ត្រូវបានរកបាននៅក្នុងក្រុមនីមួយៗ។
69. "គ្រាប់បាល់សេតភីស"។ គ្រាប់បាល់សេតភីសមួយត្រូវបានស៊ុតចូល ប្រសិនបើកីឡាករមកពីក្រុមទាំងពីរប៉ះបាល់មិនលើសពីពីរដង (រាប់បញ្ចូលទាំងការទាត់បាល់ចាប់ផ្តើម) ពីពេលដែលបាល់ត្រូវបានត្រលប់ទៅការលេង នៅពេលដែលគ្រាប់បាល់ត្រូវបានស៊ុតបញ្ចូលទី។ ការប៉ះដោយអ្នកចាំទីខាងការពារមិនត្រូវបានរាប់បញ្ចូលទេ។ សេត សេតភីសក្នុងបាល់ទាត់រួមមាន ការទាត់បាល់ចេញពីចំនុចកណ្តាលទីលាន ការបោះបាល់ចូលពីខ្សែរជាប់ ការទាត់បាល់ប្រឌីឃីកដោយផ្ទាល់ ការទាត់បាល់ប្រឌីឃីកដោយប្រយោល ការទាត់បាល់ជ្រុង ការទាត់បាល់ប៉េណាល់ទី និងបាល់ដែលបានទម្លាក់។
70. "គ្រាប់បាល់ពីខាងក្រៅតំបន់ប៉េណាល់ទី"។ មានតែគ្រាប់បាល់ពីការលេងបើកចំហប៉ុណ្ណោះដែលនឹងរាប់។
71. ការភ្នាល់លើចំនួនគ្រាប់បាល់ជើងឆ្វេង គ្រាប់បាល់ជើងខាងស្តាំ និងគ្រាប់បាល់តែត។ មិនមានគ្រាប់បាល់ចូលទីខ្លួនឯងនឹងត្រូវបានរាប់ទេ។
72. សម្រាប់ទីផ្សារ "**បាល់ប្រឌីឃីក**" ទាំងបាល់ប្រឌីឃីកដោយផ្ទាល់និងដោយប្រយោលគឺមានសុពលភាពទាំងអស់ (រាប់បញ្ចូលទាំងបាល់ប្រឌីឃីក បន្ទាប់ពីបាល់អកហ្សឺ)។
73. **បាល់ទាត់ក្នុងសាល (បាល់បង្ហាញ)** គឺជាប្រភេទបាល់ទាត់ដែលលេងនៅលើទីលានក្នុងសាល ដែលមានព័ទ្ធជុំវិញដោយស្មៅសិប្បនិម្មិត។ ការប្រកួតមានពីរតង់ ដោយតង់នីមួយៗមានចំនួន 20 នាទី ឬបួនតង់ដោយតង់នីមួយៗមានចំនួន 15 នាទី អាស្រ័យលើកិច្ចព្រមព្រៀងរវាងក្រុមនឹងក្រុម។ ប្រសិនបើការប្រកួតមួយបញ្ចប់ដោយស្មើគ្នាក្នុងម៉ោងធម្មតា នោះការថែមម៉ោងអាចនឹងត្រូវបានផ្តល់ជូន។ ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទទួលយកតាមម៉ោងធម្មតា។
74. **ពហុគ្រាប់។** វាចាំបាច់ក្នុងការទស្សន៍ទាយចំនួនគ្រាប់ដែលរកបាន ក្នុងអំឡុងពេលប្រកួត ដោយផ្អែកលើជួរខុសៗគ្នាដែលបានផ្តល់។ ឧទាហរណ៍ ពហុគ្រាប់ 2-4 ។ ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើគ្រាប់បាល់ 2 3 ឬ 4 ត្រូវបានរកបាននៅក្នុងការប្រកួត។
75. **គ្រាប់បាល់បន្ទាប់ គ្រាប់ត** ។ វាចាំបាច់ក្នុងការទស្សន៍ទាយថា តើក្រុមមួយណានឹងរកបានគ្រាប់បាល់បន្ទាប់។ ប្រសិនបើមិនមានគ្រាប់បាល់បន្ទាប់នៅក្នុងការប្រកួត នោះប្រាក់ភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់សង

តាមហាងឆេង 1 ។

76. កំណត់ត្រាប៉ះគ្នាពីមុន របស់កីឡាករ។ ម៉ោងបន្ថែមគឺត្រូវបានរាប់បញ្ចូល នៅពេលដែលទូទាត់សងប្រាក់ភ្នាល់លើគ្រាប់បាល់ដែលរកបានដោយកីឡាករដែលបានជ្រើសរើស។ នេះមិនរាប់បញ្ចូលពេលម៉ោងបន្ថែមទេ។ ក្នុងករណីដែលយ៉ាងហោចណាស់ មានកីឡាករម្នាក់មិនបានចូលទីលាន កំណត់ត្រាប៉ះគ្នាពីមុននៃកីឡាកររនេះ នឹងត្រូវទូទាត់សងតាមហាងឆេង 1.00 ។ ការភ្នាល់អនុវត្តចំពោះតែឈុតកីឡាករផ្តើមលេងប៉ុណ្ណោះ។
77. ការតទល់គ្នាដែលនាំឱ្យមានការបណ្តេញចេញ។ ការភ្នាល់លើការបណ្តេញកីឡាករចេញត្រូវបានទូទាត់សងរួមទាំងម៉ោងបង្គ្រប់ តែមិនរាប់បញ្ចូលម៉ោងបន្ថែមឡើយ។ ការភ្នាល់លើការបណ្តេញចេញ គឺមានសុពលភាពសម្រាប់កីឡាករដែលបានបញ្ជាក់ប៉ុណ្ណោះ មិនមែនក្រុមទាំងអស់ទេ (លើកលែងតែមានការបញ្ជាក់ផ្សេងពីនេះ)។ BC ផ្តល់លទ្ធផល៖ កីឡាករទល់នឹងកីឡាករ កីឡាករទល់នឹងក្រុម។
78. អំឡុងពេលវេលាដែលគ្មានគ្រាប់បាល់ (មិនរាប់បញ្ចូលពេលម៉ោងបន្ថែម)។ អំឡុងពេលនៃចន្លោះពេលនេះ ត្រូវបានគណនាជាភាពខុសគ្នារវាងនាទីនៃគ្រាប់បាល់ទីមួយ និងការចាប់ផ្តើមនៃការប្រកួត ភាពខុសគ្នានៃនាទីនៃគ្រាប់បាល់បន្ទាប់ណាមួយ និងភាពខុសគ្នារវាងនាទីនៃគ្រាប់បាល់ចុងក្រោយ និងចុងបញ្ចប់នៃការប្រកួត។ ប្រសិនបើគ្មានគ្រាប់បាល់ស៊ុតបញ្ចូលទីក្នុងការប្រកួត នោះរយៈពេលដែលគ្មានគ្រាប់បាល់ស៊ុតបញ្ចូលទីក្នុងការប្រកួតនឹងត្រូវបានគណនាជា 90 នាទី។
    សម្រាប់ការភ្នាល់តាមរយៈពេលដែលគ្មានគ្រាប់បាល់ស៊ុតបញ្ចូលទី ពេលវេលារបស់ក្រុមណាមួយក្នុងការនាំមុខ និងរយៈពេលស្មើគ្នា នោះមានតែនាទីដែលបានបញ្ចប់ប៉ុណ្ណោះត្រូវបានគេយកមកគិតពិចារណា។ ឧទាហរណ៍៖ ប្រសិនបើគ្រាប់បាល់ទីមួយត្រូវបានស៊ុតបញ្ចូលទីនៅម៉ោង 11:01 ហើយគ្រាប់បាល់ទីពីរត្រូវបានស៊ុតបញ្ចូលទីនៅម៉ោង 15:59 នោះ ពេលវេលាដែលគ្មានគ្រាប់បាល់គឺ 3 នាទី (នាទីទី 13 នាទីទី 14 និងនាទីទី 15)។
    ឧទាហរណ៍ទី 2៖ ប្រសិនបើគ្រាប់បាល់មួយគ្រាប់ត្រូវបានស៊ុតបញ្ចូលក្នុងម៉ោងបន្ថែម គ្រាប់បាល់នោះនឹងត្រូវបានគេចាត់ទុកថាត្រូវបានស៊ុតបញ្ចូលទីនៅនាទីទី 90 ហើយនឹងផ្តល់លទ្ធផលក្នុងរយៈពេលពីរតង់ដោយគ្មានគ្រាប់បាលស៊ុតបញ្ចូលទី៖ 89 នាទីពេញលេញ (0–90) និង 0 នាទីពេញលេញ (90 – 90)
79. ការដណ្តើមបាល់។ ដើម្បីទូទាត់សងប្រាក់ភ្នាល់ប្រភេទនេះ ស្ថិតិដែលបានចេញផ្សាយនៅលើគេហទំព័រ https://whoscored.com ត្រូវបានគេយកមកពិចារណា។
80. "ការបណ្តើរបាល់" និង "លោតតែតដណ្តើមបាល់"។ ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់ដោយផ្អែកលើទិន្នន័យដែលបានផ្តល់ដោយ whoscored.com ចំណែកឯការទទួលបានជោគជ័យក្នុងការបណ្តើរបាល់និងការឈ្នះលើការលោតតែតដណ្តើមបាល់ត្រូវយកមកបានពិចារណា។
81. **ការតទល់របស់អាជ្ញាកណ្តាល** ។ ការភ្នាល់និងហាងឆេង គឺផ្អែកលើចំនួនពិន្ទុដែលបានកំណត់ចំពោះរាល់ការសម្រេចចិត្ត ដែលធ្វើឡើងដោយក្រុមអាជ្ញាកណ្តាល។
    ពិន្ទុត្រូវបានកំណត់ដូចខាងក្រោម៖
    1 ពិន្ទុ សម្រាប់កាតលឿងមួយ។
    កាតក្រហម ដែលត្រូវបានផ្តល់ជូនបន្ទាប់ពីកាតលឿងចំនួនពីរ មិនត្រូវបានបញ្ចូលទៅពិន្ទុទេ (YC + YC = RC = 2 ពិន្ទុ)។

2 ពិន្ទុ សម្រាប់កាតក្រហមមួយ
0.5 ពិន្ទុ សម្រាប់ការហៅអកហ្សឺមួយ
3 ពិន្ទុ សម្រាប់ប៉េណាល់ទីដែលបានផ្តល់ជូនមួយ
ក្នុងករណីអាជ្ញាកណ្តាលត្រូវបានជំនួស ឬការប្រកួតបានចាប់ផ្តើម ក៏ប៉ុន្តែមិនត្រូវបានបញ្ចប់ (លើកលែងតែលទ្ធផលនៃការភ្នាល់ត្រូវបានកំណត់រួចហើយ នៅពេលដែលការប្រកួតត្រូវបានបញ្ឈប់) ប្រាក់ភ្នាល់អាចត្រូវបានបង្វិលសងវិញ។

82. ការភ្នាល់លើទីផ្សារ "រួមបញ្ចូលទាំងកីឡាករប្តូរជំនួស" នឹងត្រូវចាត់ទុកថាឈ្នះ ប្រសិនកីឡាករដែលបានបញ្ជាក់ ឬ កីឡាករណាម្នាក់ ដែលប្តូរជំនួសកីឡាករទាំងនោះ ក្នុងអំឡុងការប្រកួត (រួមបញ្ចូលទាំងកីឡាករប្តូរជំនួសបន្ទ បន្ទាប់ទាំងអស់ផងដែរ) បំពេញតាម លក្ខខណ្ឌដែលបានផ្តល់ជូន។
ឧទាហរណ៍៖
ការភ្នាល់ត្រូវបានដាក់លើទីផ្សារ "កីឡាករ Gift Orban នឹងស៊ុតបញ្ចូលទី ដោយរួមបញ្ចូលទាំងកីឡាករប្តូរជំនួសផង៖ មែន។"
ក្នុងអំឡុងការប្រកួតនេះ កីឡាករ Gift Orban ត្រូវបានប្តូរជំនួសដោយកីឡាករ Alexander Prass ហើយកីឡាករ Prass ស៊ុតបញ្ចូលទីបាន មួយគ្រាប់។ ការភ្នាល់នឹងត្រូវចាត់ទុកថាឈ្នះ។
   - ការភ្នាល់នេះ រួមបញ្ចូលព្រឹត្តិការណ៍ដែលកើតឡើងក្នុងអំឡុងម៉ោងប្រកួតធម្មតា ដោយរួមបញ្ចូលម៉ោងបន្ថែមរបស់អាជ្ញាកណ្តាលផងដែរ លើកលែងតែមានបញ្ជាក់ផ្សេងពីនេះ ។
   - ប្រសិនបើអ្នកលេងដែលបានបញ្ជាក់ ពុំបានចាប់ផ្តើមការប្រកួតទេ នោះការភ្នាល់ នឹងត្រូវទូទាត់សងនៅហាងឆេង 1.00។
   - សម្រាប់ការភ្នាល់លើទីផ្សារ "កីឡាករនឹងស៊ុតបញ្ចូលទី ដោយរួមបញ្ចូលទាំងកីឡាករប្តូរជំនួស" មិនរាប់បញ្ចូលគ្រាប់បាល់ចូលទីខ្លួនឯងនោះទេ។
83. ទីផ្សារ "ការប៉ះបាល់លើកដំបូង បន្ទាប់ពីការទាត់បាល់ជ្រុងលើកទីមួយ"។ ការភ្នាល់ត្រូវទូទាត់សងដូចខាងក្រោម៖
ទីផ្សារ "ការប៉ះបាល់លើកដំបូង បន្ទាប់ពីការទាត់បាល់ជ្រុងលើកទីមួយ - W1/W2” នឹងត្រូវប្រកាសលទ្ធផលថាឈ្នះ ប្រសិនបើការប៉ះបាល់លើកដំបូងបន្ទាប់ពីការទាត់បាល់ជ្រុងលើកទីមួយ ត្រូវបានធ្វើឡើងដោយកីឡាម្នាក់ពីក្រុមប្រកួតណាមួយ។ ប្រសិនបើអាជ្ញាកណ្តាលផ្លុំកញ្ចែពិន័យ បន្ទាប់ពីការទាត់បាល់ជ្រុង ដូច្នេះ ការប៉ះបាល់នឹងត្រូវផ្តល់ទៅឱ្យក្រុមដែលអ្នកលេងរបស់ខ្លួនជាអ្នកដាក់កែបាល់ឱ្យលេង។
ទីផ្សារ "ការប៉ះបាល់លើកដំបូង បន្ទាប់ពីការទាត់បាល់ជ្រុងលើកទីមួយ – មិនមែនទាំងពីរ″ នឹងត្រូវប្រកាសលទ្ធផលថាឈ្នះ ប្រសិនបើបន្ទាប់ពីការទាត់បាល់ជ្រុងលើកទីមួយរួច បាល់នោះមិនត្រូវបានកីឡាណាម្នាក់ប៉ះ ហើយបាល់នោះចេញពីទីលាន។ទីផ្សារ "ការប៉ះបាល់លើកដំបូង បន្ទាប់ពីការទាត់បាល់ជ្រុងលើកទីមួយ - W1/W2/មិនមែនទាំងពីរ″ នឹងត្រូវទូទាត់សងនៅហាងឆេង 1.00 ប្រសិនបើគ្មានការទាត់បាល់ជ្រុងក្នុងអំឡុងការប្រកួតទេ។

10.27. ហ្វូតសាល់

1. ប្រាក់ភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់តាមលទ្ធផលចុងក្រោយ នៅពេលចប់ម៉ោងធម្មតា (ការលេង 40 នាទី ដែលមានពីរតង់ ដោយតង់នីមួយៗមាន 20 នាទី)។
   ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ មិនទទួលខុសត្រូវចំពោះការប្រកាសមិនត្រឹមត្រូវណាមួយ អំពីរយៈពេលនៃការប្រកួត ឡើយ។ ព័ត៌មានលម្អិត ដែលបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក "កីឡា" និង "ផ្សាយផ្ទាល់" គ្រាន់តែជាការចង្អុលបង្ហាញ ប៉ុណ្ណោះ។ អតិថិជនគួរតែពិនិត្យមើលច្បាប់ពីប្រភពផ្លូវការ ។
2. ការថែមម៉ោងនិងការស៊ុតបាល់ប៉េណាល់ទីកាត់សេចក្តី ពីសញ្ញាសំគាល់ចម្ងាយ 6 ម៉ែត្រ នឹងត្រូវរាប់បញ្ចូលសម្រាប់ទីផ្សារដូចតទៅនេះ៖ ការជម្រុះទៅជុំបន្ទាប់ អ្នកឈ្នះនៃធូណាមិន និងស្រដៀងគ្នា។
3. ប្រសិនបើការប្រកួតចាប់ផ្តើម ប៉ុន្តែមិនបានបញ្ចប់ រាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់នៅលើនោះ នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 លើកលែងតែទីផ្សារដែលបានកំណត់រួចហើយដោយគ្មានល័ក្ខខណ្ឌ នៅពេលការប្រកួតត្រូវបានអាក់ខាន។
4. យ៉ាងហោចណាស់ 35 នាទីនៃការលេងត្រូវតែកន្លងផុត ដើម្បីឱ្យការប្រកួតត្រូវប្រកាសជាផ្លូវការបាន។ នៅក្នុងករណីនេះ ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមលទ្ធផល នៅពេលការប្រកួតត្រូវបានបញ្ឈប់ ។

10.28. ហុកគីលើទឹកាល

1. ប្រាក់ភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់តាមលទ្ធផលចុងក្រោយ នៅពេលចប់ម៉ោងធម្មតា (2 ពាក់កណ្តាលនៃ 35 នាទីឬ 4 ពាក់កណ្តាលនៃ 15 នាទី។)។
   ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ មិនទទួលខុសត្រូវចំពោះការប្រកាសមិនត្រឹមត្រូវណាមួយ អំពីរយៈពេលនៃការប្រកួត ឡើយ។ ព័ត៌មានលម្អិត ដែលបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក "កីឡា" និង "ផ្សាយផ្ទាល់" គ្រាន់តែជាការចង្អុលបង្ហាញ ប៉ុណ្ណោះ។ អតិថិជនគួរតែពិនិត្យមើលច្បាប់ពីប្រភពផ្លូវការ ។
2. ការថែមម៉ោងនិងការស៊ុតបាល់ប៉េណាល់ទីកាត់សេចក្តី នឹងត្រូវរាប់បញ្ចូលសម្រាប់ទីផ្សារដូចតទៅនេះ៖ ការជម្រុះទៅជុំបន្ទាប់ អ្នកឈ្នះនៃធូណាមិន និងស្រដៀងគ្នា។
3. ប្រសិនបើការប្រកួតចាប់ផ្តើម ប៉ុន្តែមិនបានបញ្ចប់ រាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់នៅលើនោះ នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 លើកលែងតែទីផ្សារដែលបានកំណត់រួចហើយដោយគ្មានល័ក្ខខណ្ឌ នៅពេលការប្រកួតត្រូវបានអាក់ខាន។
4. យ៉ាងហោចណាស់ 60 នាទីនៃការលេងត្រូវតែកន្លងផុត ដើម្បីឱ្យការប្រកួតត្រូវប្រកាសជាផ្លូវការបាន។ នៅក្នុងករណីនេះ ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមលទ្ធផល នៅពេលការប្រកួតត្រូវបានបញ្ឈប់ ។
5. ហុកគីក្នុងសាល គឺជាទម្រង់ផ្សេងទៀតនៅក្នុងសាលរបស់ហុកគី។ ការប្រកួតមួយមាន 2 តង់ ហើយតង់នីមួយៗមាន20 នាទី។

10.29. បេនឌី

1. ប្រាក់ភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សងតាមលទ្ធផលចុងក្រោយ នៅពេលចប់ម៉ោងធម្មតា (ការលេង 90 នាទី មានពីរតង់ ដោយតង់នីមួយៗមានចំនួន 45 នាទី ឬមានបីតង់ ដោយតង់នីមួយៗមានចំនួន 30 នាទី)។

   ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ មិនទទួលខុសត្រូវចំពោះការប្រកាសមិនត្រឹមត្រូវណាមួយ អំពីរយៈពេលនៃការប្រកួតឡើយ។ ព័ត៌មានលម្អិត ដែលបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក "កីឡា" និង "ផ្សាយផ្ទាល់" គ្រាន់តែជាការចង្អុលបង្ហាញប៉ុណ្ណោះ។ អតិថិជនគួរតែពិនិត្យមើលច្បាប់ពីប្រភពផ្លូវការ ។
2. ការថែមម៉ោងនឹងត្រូវរាប់បញ្ចូលសម្រាប់ទីផ្សារដូចតទៅនេះ៖ ដើម្បីជាប់ជម្រុះ ទៅជុំបន្ទាប់ នឹងជាប់ជម្រុះទៅលើគម្ងួយផ្សេងទៀត អ្នកឈ្នះនៃធូណាមិន និងស្រដៀងគ្នា។
3. ប្រសិនបើការប្រកួតចាប់ផ្តើម ប៉ុន្តែមិនបានបញ្ចប់ រាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់នៅលើនោះ នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 លើកលែងតែទីផ្សារដែលបានកំណត់រួចហើយដោយគ្មានល័ក្ខខណ្ឌ នៅពេលការប្រកួតត្រូវបានអាក់ខាន។
4. យ៉ាងហោចណាស់ 80 នាទីនៃការលេងត្រូវតែកន្លងផុត ដើម្បីឱ្យការប្រកួតត្រូវប្រកាសជាផ្លូវការបាន។ នៅក្នុងករណីនេះ ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមលទ្ធផល នៅពេលការប្រកួតត្រូវបានបញ្ឈប់ ។
5. ហុកគីអីនឡាញ គឺជាកីឡាជាក្រុមដែលកីឡាករពាក់សំលៀកបំពាក់ជិះស្គី និងប្រើគ្រាប់ហុកគីឬបាល់។ ការប្រកួតមានរយៈពេលបួនតង់ ដោយតង់នីមួយៗមានចំនួន 12 នាទី។

10.30. ហុកគីលើទឹកកក

1. ការភ្នាល់នៅលើទីផ្សារក្នុងផ្នែក "កីឡា" ត្រូវបានទទួលយកតាមម៉ោងធម្មតា (ការលេង 60 នាទី ដែលមាន 3 តង់ ដោយតង់នីមួយៗមាន 20 នាទី) លើកលែងតែមានការបញ្ជាក់ផ្សេងពីនេះ (រួមទាំងម៉ោងបន្ថែម បើមានស្លាក "ជាមួយម៉ោងបន្ថែម" ឬរាប់បញ្ចូលទាំងការថែមម៉ោងនិងការទាត់បាល់ប៉េណាល់ទីកាត់សេចក្តី បើមានស្លាក "រួមបញ្ចូលទាំងម៉ោងបន្ថែម និងការទាត់បាល់ប៉េណាល់ទី") ។
2. ការភ្នាល់នៅលើទីផ្សារក្នុងផ្នែក "ផ្សាយផ្ទាល់" ត្រូវបានទទួលយកតែតាមម៉ោងធម្មតាប៉ុណ្ណោះ។ ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់លើ KHL និង NHL ត្រូវបានទទួលយក៖
   - នៅម៉ោងធម្មតា
   - នៅម៉ោងធម្មតា រាប់បញ្ចូលទាំងម៉ោងបន្ថែម (ដាក់ស្លាក "ជាមួយម៉ោងបន្ថែម")។
   - នៅម៉ោងធម្មតា រាប់បញ្ចូលទាំងម៉ោងបន្ថែមនិងប៉េណាល់ទីកាត់សេចក្តី (ដាក់ស្លាក "រួមទាំង ម៉ោងបន្ថែមនិងប៉េណាល់ទីកាត់សេចក្តី")។

     ឧទាហរណ៍ទី 1 ។ Buffalo Sabres – Toronto Maple Leafs (រួមទាំងម៉ោងបន្ថែមនិងប៉េណាល់ទីកាត់សេចក្តី)។ ក្នុងករណីនេះ ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកនៅម៉ោងធម្មតា រួមទាំងការថែមម៉ោង

និងប៉ែណាល់ទីកាត់សេចក្តី។ ពិន្ទុនៃការប្រកួតគឺ 2:3 (1:0, 1:1, 0:1, 0:0, 0:1)។ រាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានទូទាត់ដោយផ្អែកលើពិន្ទុចុងក្រោយ 2:3 ។ ចំនួនគ្រាប់បាល់សរុបសម្រាប់គោលបំណងការភ្នាល់គឺ 5 ។

ឧទាហរណ៍ទី 2 ។ Buffalo Sabres – Toronto Maple Leafs (រួមទាំងម៉ោងបន្ថែម OT) ។ ក្នុងករណីនេះ ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកតាមម៉ោងធម្មតា រួមទាំងការថែមម៉ោង។ ពិន្ទុចុងក្រោយសម្រាប់គោលបំណងនៃការភ្នាល់គឺ 2:2 (1:0, 1:1, 0:1; 0:0)។ សរុប ចំនួនគ្រាប់បាល់សម្រាប់គោលបំណងការភ្នាល់គឺ 4 ។ ការភ្នាល់ W1 និង W2 នឹងចាញ់។

ឧទាហរណ៍ 3 ។Buffalo Sabres – Toronto Maple Leafs ។ ក្នុងករណីនេះការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកតាមម៉ោងធម្មតាប៉ុណ្ណោះ។ ពិន្ទុចុងក្រោយសម្រាប់គោលបំណងនៃការភ្នាល់គឺ 2:2 (1:0, 1:1, 0:1)។ ចំនួនគ្រាប់បាល់សរុបសម្រាប់គោលបំណងការភ្នាល់គឺ 4 ។ ការភ្នាល់ W1 និង W2 នឹងចាញ់។

3. ប្រសិនបើការប្រកួតចាប់ផ្តើម ប៉ុន្តែមិនបានបញ្ចប់ រាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់នៅលើនោះនឹងត្រូវបានទូទាត់សងតាមហាងឆេង 1 លើកលែងតែទីផ្សារដែលបានកំណត់រួចហើយ នៅពេលការប្រកួតត្រូវបានបញ្ឈប់។
4. យ៉ាងហោចណាស់ ត្រូវលេខឱ្យផុត 55 នាទីសិន ទើបការភ្នាល់មានសុពលភាពបាន។ នៅក្នុងករណីនេះ ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានទូទាត់សង ដោយផ្អែកលើលទ្ធផលនៅពេលការប្រកួតត្រូវបានបញ្ឈប់។
5. NHL, AHL, CHL, OHL, WHL និងលីគហុកគីឆ្មេរខាងកើត អាចត្រូវបានបង្ហាញតាមលំដាប់ផ្ទាល់ (ក្រុមម្ចាស់ផ្ទះ – ក្រុមភ្ញៀវ) និងតាមលំដាប់បញ្ច្រាស។ ប្រសិនបើជាករណីចុងក្រោយ គ្មានប្រាក់ភ្នាល់ណាត្រូវបានបង្វិលសងវិញទេ។
6. "តូតាល់"។ នៅពេលដែលប៉ែណាល់ទីកាត់សេចក្តីត្រូវបានគេពិចារណា រាល់ការស៊ុតបាល់បញ្ចូលទីទាំងអស់ដោយក្រុមដែលឈ្នះ នឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាគ្រាប់បាល់មួយសម្រាប់គោលបំណងទូទាត់សង រីឯគ្រាប់បាល់ដែលរកបានដោយការទាត់បាល់ដោយក្រុមចាញ់នឹងត្រូវចាត់ទុកថាជាគ្រាប់សូន្យ។
7. "គ្រាប់បាល់ពីនាទីទី 1 ដល់នាទីទី 7"។ ប្រសិនបើគ្រាប់បាល់មួយត្រូវបានគេរកបាននៅនាទីទី 7 វិនាទី 00 វាត្រូវបានគេគិតថាបានរកគ្រាប់បាល់នៅនាទីទី 8 ។
8. ការភ្នាល់នៅលើទីផ្សារខាងក្រោមត្រូវបានទូទាត់សង ដោយផ្អែកលើកំណត់ត្រាចុងក្រោយឬសេរីនៃដែលរៀបចំព្រឹត្តិការណ៍ជាផ្លូវការ៖ "ចំណាត់ថ្នាក់ខ្ពស់ជាងគេ នៅចុងបញ្ចប់នៃធូណាមិន" "ជើងឯកនៃកម្មវិធីប្រកួត" "អ្នកឈ្នះនៃគ្រុប" "ពិន្ទុដែលបានស៊ុតបញ្ចូលទី" "គ្រាប់បាល់ស៊ុតបញ្ចូលទី" និង "គ្រាប់ដែលត្រូវគេស៊ុតបញ្ចូលទី"។
9. ការភ្នាល់ "អំឡុងពេល () > អំឡុងពេល () – បាទ / ចាស" នឹងចាញ់ ប្រសិនបើចំនួនស្មើនៃគ្រាប់បាល់ត្រូវបានស៊ុតបញ្ចូលក្នុងអំឡុងពេលទាំងពីរដែលបានបញ្ជាក់។
10. ការភ្នាល់លើទីផ្សារ "អ្នក (ប្រទេស) អ្នករកគ្រាប់បាល់បានច្រើនជាងគេ ក្នុងធូណាមិន" ត្រូវបានទូទាត់សង ដោយផ្អែកលើចំណាត់ថ្នាក់ចុងក្រោយជាផ្លូវការ ដែលចំនួនសរុបនៃគ្រាប់បាល់បញ្ចូលទីនិងជំនួយត្រូវបានគេគិត។ រាល់ការភ្នាល់តទាំងអស់ស្រូវបានរាប់បញ្ចូលទាំងការថែមម៉ោង ប៉ុន្តែមិនរាប់បញ្ចូលការស៊ុតបាល់ប៉ែណាល់ទីកាត់សេចក្តីទេ។ ប្រសិនបើកីឡាករខកខានមិនបានចូលទៅកាន់ទីលានទឹកកកនោះការភ្នាល់លើពួកគេនឹងត្រូវបានទូទាត់សងតាមហាងឆេង 1 ។ ប្រសិនបើកីឡាករពីរនាក់ឬច្រើននាក់

មានពិន្ទុស្មើគ្នា នោះការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់សងតាមហាងឆេង 1 ។

11. "ក្រុមនឹងឈ្នះ និងតូតាល់អាន់ឌ័រ/អូវ័រ"។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថាតើក្រុមណានឹងឈ្នះការប្រកួត និងចំនួនគ្រាប់បាល់ដែលរកបាន (ច្រើនឬតិចជាងចំនួនដែលបានបញ្ជាក់) ។ ការភ្នាល់លើ NHL និង KHL ក៏ដូចជាលើការប្រកួតដែលបង្កើតជាផ្នែកមួយនៃកម្មវិធីជើងឯកផ្សេងទៀតនិងធួណាមិនអន្តរជាតិនានា ត្រូវបានទទួលយកតាមម៉ោងធម្មតា។
12. "ការប្រណាំងយក 3 (5 ។ល។) ពិន្ទុ"។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថាតើអ្នកចូលរួមណានឹងក្លាយជាអ្នកដំបូងគេដែលរកពិន្ទុក្នុងចំនួនដែលបានបញ្ជាក់នៅក្នុងការប្រកួត។ ប្រសិនបើអ្នកចូលរួមណាម្នាក់បដិសេធមិនបន្ត ដោយសារមូលហេតុណាមួយ មុនពេលពួកគេឬគូប្រជែងរបស់ពួកគេ រកបានពិន្ទុដែលបានបញ្ជាក់ នោះប្រាក់ភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់សងតាមហាងឆេង 1។
13. "ក្រុមទី 2 ឈ្នះក្នុងម៉ោងបន្ថែម – ទេ"។ ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើមិនមានម៉ោងបន្ថែម ឬក្រុមទី 2 ចាញ់ក្នុងម៉ោងបន្ថែម។ ការភ្នាល់លើការឈ្នះក្នុងការស៊ុតបាល់ប៉េណាល់ទីកាត់សេចក្តី ត្រូវបានទូទាត់សងតាមរបៀបដូចគ្នា។
14. "ការទទួលជ័យជម្នះនៅម៉ោងបន្ថែម"។ អ្នកឈ្នះត្រូវតែកំណត់ក្នុងម៉ោងបន្ថែម (OT)។
    ពិន្ទុគឺ (0:0; 1:1; 1:0) – ការភ្នាល់ចាញ់។
    ពិន្ទុគឺ (0:0; 1:1; 0:0; 0:1) – ការភ្នាល់ឈ្នះ។
    ពិន្ទុគឺ (0:0; 1:1; 0:0; 0:0; 1:0) – ការភ្នាល់ចាញ់។
15. ការភ្នាល់នៅលើទីផ្សារដែលមានស្លាក **"ម៉ោងប៉េណាល់ទីសរុប"** ត្រូវបានធ្វើឡើងតាមចំនួននាទីដែលកីឡាករបំពានត្រូវចំណាយនៅក្នុងប្រអប់ប៉េណាល់ទីសម្រាប់ការរំខានមួយ។ មានតែ ម៉ាយណ័រប៉េណាល់ទីដែលមានត្រឹមតែពីរនាទីប៉ុណ្ណោះ នឹងត្រូវរាប់។ ម៉ាយណ័រប៉េណាល់ទីទ្វេដង (2+2) ត្រូវបានចាត់ទុកជាប៉េណាល់ទីពីរផ្សេងគ្នា។ នាទីបាល់ប៉េណាល់ទី ដែលត្រូវបានផ្តល់មុនពេលចាប់ផ្តើមនៃអំឡុងពេលមួយ (ការប្រកួត) ឬបន្ទាប់ពីការបញ្ចប់អំឡុងពេលមួយ (ការប្រកួត) និងដែលត្រូវបានបញ្ជាក់នៅក្នុងកំណត់ត្រាចុងក្រោយនៃការប្រកួតនោះ នឹងរាប់បញ្ចូលក្នុងការភ្នាល់។ ចំនួននាទីប៉េណាល់ទីនឹងត្រូវបានកំណត់ដោយផ្អែកលើកំណត់ត្រាផ្លូវការ។
    ការភ្នាល់នៅលើទីផ្សារដែលមានស្លាក **"ម៉ាយណ័រប៉េណាល់ទីសរុប"** ត្រូវបានធ្វើឡើងតាមចំនួនម៉ាយណ័រប៉េណាល់ទី។
16. ការភ្នាល់នៅលើទីផ្សារដែលមានស្លាក "ស៊ុតសំដៅទី"។ ចំនួននៃការស៊ុតបញ្ចូលទី នឹងត្រូវបានកំណត់តែលើមូលដ្ឋាននៃកំណត់ត្រាផ្លូវការប៉ុណ្ណោះ។
17. តូតាល់ឯកត្តជនរបស់កីឡាករ (ក្នុងហុកគីលើទឹកកក)។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយចំនួនពិន្ទុសរុបដែលរកបានដោយកីឡាករម្នាក់ ដោយពិន្ទុត្រូវបានផ្តល់ជូនសម្រាប់គ្រាប់បាល់និងជំនួយ។ រាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់លើចំនួនពិន្ទុតូតាល់ឯកត្តជនរបស់កីឡាករ ត្រូវបានទទួលយកតែតាមម៉ោងធម្មតាប៉ុណ្ណោះ។ ប្រសិនបើកីឡាករខកខានមិនបានចូលទៅកាន់ទីលានទឹកកកនោះការភ្នាល់លើពួកគេនឹងត្រូវបានទូទាត់សងតាមហាងឆេង 1 ។
18. "ក្រុមដែលនឹងរកបានគ្រាប់មុនដំបូងគេ ហើយឈ្នះការប្រកួត"។ ការភ្នាល់នេះត្រូវបានទទួលយកតែតាមម៉ោងធម្មតាប៉ុណ្ណោះ។

19. "ក្រុមទី 1 រកបានគ្រាប់មុនដំបូងគេ ហើយឈ្នះការប្រកួត – ទេ"។ ការភ្នាល់នេះនឹងឈ្នះ ប្រសិនបើក្រុមទី 1 មិនបានរកគ្រាប់ដំបូងគេទេ ឬប្រសិនបើពួកគេមិនឈ្នះការប្រកួតទេ។
20. "ពិន្ទុសរុបចន្លោះពី 6 ដល់ 8 – ទេ"
    ឧទាហរណ៍៖
    "ពិន្ទុសរុបចន្លោះពី 6 ដល់ 8 – ទេ"។ ពិន្ទុគឺ (2:3)។ ចំនួនពិន្ទុសរុបគឺ 5 ។ ការភ្នាល់ឈ្នះ។
    "ពិន្ទុសរុបចន្លោះពី 6 ដល់ 8 – ទេ"។ ពិន្ទុគឺ (3:4)។ ចំនួនពិន្ទុសរុបគឺ 7 ។ ការភ្នាល់ចាញ់។
21. គ្រាប់ស៊ុតបញ្ចូលទីសរុបក្នុងពេលលេងជាវ័រ។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយចំនួនគ្រាប់ដែលបានស៊ុតចូលក្នុងស្ថានភាពលេងជាវ័រ។
    ឧទាហរណ៍។ ក្រុមទី 1 រកបានមួយគ្រាប់ ខណៈពេលលេងជាវ័រ។ ក្រុមទី 2 រកបានមួយគ្រាប់ ខណៈពេលលេងជាវ័រ។ ដូច្នោះហើយមានតែការស៊ុតបញ្ចូលទីតែមួយគ្រាប់ប៉ុណ្ណោះ ក្នុងអំឡុងពេលលេងជាវ័រនៅក្នុងការប្រកួត។
    ការភ្នាល់ "គ្រាប់ស៊ុតបញ្ចូលទីសរុបក្នុងពេលលេងជាវ័រ អាន់ឌ័រ 1.5" នឹងត្រូវឈ្នះ។
    ការភ្នាល់ "គ្រាប់ស៊ុតបញ្ចូលទីសរុបក្នុងពេលលេងជាវ័រ អូវ័រ 1.5" នឹងត្រូវចាញ់។
22. "គ្រាប់សំណាញ់ទីទទេនឹងត្រូវបានស៊ុតបញ្ចូលទី"។ ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើនៅពេលដែលត្រូវបានស៊ុតបញ្ចូលទី អ្នកចាំទីមិននៅលើទីលានទឹកកក (ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើអ្នកចាំទីត្រូវបានជំនួសដោយអ្នកជិះស្គី)។
23. "ចំនួនសរុបនៃហាត-ទ្រីគ (3 គ្រាប់ដោយកីឡាករម្នាក់) អូវ័រ 0.5" មានតែគ្រាប់ដែលបានស៊ុតបញ្ចូលទីនឹងត្រូវរាប់ (មិនមានជំនួយណាមួយនឹងត្រូវបានគេយកមកពិចារណា នៅពេលកំណត់ហាត-ទ្រីគឡើយ)។
24. "អំឡុងពេលដែលមានពិន្ទុខ្ពស់បំផុត"។
    "អំឡុងពេលដែលមានពិន្ទុខ្ពស់បំផុត – 1" – ក្រុមទាំងអស់នឹងរកគ្រាប់បានច្រើនក្នុងតង់ទីមួយជាងតង់ទីពីរឬទីបី។
    "អំឡុងពេលដែលមានពិន្ទុខ្ពស់បំផុត – 2" – ក្រុមទាំងអស់នឹងរកគ្រាប់បានច្រើនក្នុងតង់ទីពីរជាងតង់ទីមួយឬទីបី។
    "អំឡុងពេលដែលមានពិន្ទុខ្ពស់បំផុត – 3" – ក្រុមទាំងអស់នឹងរកគ្រាប់បានច្រើនក្នុងតង់ទីបីជាងតង់ទីមួយឬទីពីរ។
    "អំឡុងពេលដែលមានពិន្ទុខ្ពស់បំផុត – ស្មើ" – ក្រុមទាំងអស់នឹងរកគ្រាប់បានស្មើ (ខ្ពស់បំផុត) ក្នុងតង់យ៉ាងហោចណាស់ពីរ។
25. ការភ្នាល់លើការប្រកួតនៅក្នុង KHL Nadezhda Cup នឹងត្រូវទទួលយកតែតាមម៉ោងធម្មតាប៉ុណ្ណោះ។ លទ្ធផលនៃការប្រកួតត្រូវបានកំណត់នៅចុងបញ្ចប់នៃម៉ោងធម្មតា (ការប្រកួតអាចបញ្ចប់ដោយលទ្ធផលស្មើ)។
26. ការភ្នាល់លើការប្រកួតនៅលីគហុកគីរុស្ស៊ី អាចត្រូវបានទូទាត់សងក្នុងរយៈពេល 72 ម៉ោងបន្ទាប់ពីចប់ការប្រកួត។
27. "អ្នកឈ្នះការប្រកួត"។ ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់យោងទៅតាមច្បាប់នៃធូណាមិន ដែលការប្រកួតត្រូវបានធ្វើឡើង។ ឧទាហរណ៍ ការភ្នាល់លើទីផ្សារ "អ្នកឈ្នះប្រចាំការប្រកួត" ទាក់ទងនឹងរដូវកាលធម្មតារបស់

NHL ត្រូវបានទូទាត់រួមទាំងម៉ោងបន្ថែមនិងប៉េណាល់ទីកាត់សេចក្តី។ ការភ្នាល់លើទីផ្សារ "អ្នកឈ្នះប្រចាំការប្រកួត" ទាក់ទងនឹងការប្រកួត វគ្គជម្រុះ ត្រូវបានទូទាត់រួមទាំងម៉ោងបន្ថែម។

28. "អ្នកឈ្នះប្រចាំគ្រុប" "ស្ថិតិ"។ ស្ថិតិត្រូវបានកំណត់ដោយផ្អែកលើលទ្ធផលរបស់ក្រុម ដែលរួមមានការថែមម៉ោង ប៉ុន្តែមិនរាប់បញ្ចូលប៉េណាល់ទីកាត់សេចក្តីទេ។
29. **ការប្រកួតជម្រើសជំនួសនានា** ។ សម្រាប់ទីផ្សារនេះ លទ្ធផលនៃការប្រកួតដែលចាក់ផ្សាយផ្ទាល់ត្រូវបានប្រៀបធៀប។ ប្រសិនបើការប្រកួតណាមួយត្រូវបានលុបចោល នោះការភ្នាល់លើការប្រកួតជំនួសនឹងត្រូវទូទាត់តាមហាងឆេង 1 (ប្រាក់ភ្នាល់នឹងត្រូវបានសងប្រាក់វិញ)។

ឧទាហរណ៍។ ការប្រកួតជម្រើសជំនួសនានា។ Avangard – Sibir ។ តួតាល់អូវើ 5.5 ។ ការប្រកួតជាក់ស្តែងគឺ Avangard – Salavat Yulayev ដែលបញ្ចប់ដោយពិន្ទុ 4:1 និង Metallurg – Sibir ដែលបញ្ចប់ដោយពិន្ទុ 1:2 ។ ពិន្ទុនៃការប្រកួតជំនួស Avangard - Sibir ដូច្នេះគឺ 4:2 ។ ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ព្រោះចំនួនគ្រាប់សរុបក្នុងការប្រកួតជំនួសស្មើ 6 ។

ការប្រកួតជម្រើសជំនួសទ្វេដង។ ក្រុមទាំងអស់ដែលបានបញ្ជាក់នៅក្នុងប្រភេទទីផ្សារនេះ ត្រូវលេងដំណាលគ្នា។ ពិន្ទុ ដែលក្រុមនោះបញ្ចប់ការប្រកួតពិតប្រាកដរបស់ពួកគេជាមួយ នឹងត្រូវបានរាប់បញ្ចូលសម្រាប់ការភ្នាល់។

ឧទាហរណ៍។

Torpedo/SKA – Dinamo/CSKA តួតាល់អានឌ័រ 7.5

ការប្រកួត Torpedo – CSKA បានបញ្ចប់ដោយលទ្ធផល 3:2 ។ ការប្រកួត SKA - Dinamo បានបញ្ចប់ដោយលទ្ធផល 2:1 ។ ពិន្ទុរួម Torpedo/SKA ស្មើ 3+2=5 ។ ពិន្ទុរួមបញ្ចូលគ្នា Dinamo/CSKA ស្មើ 1+2=3 ។ ពិន្ទុរួម Torpedo/SKA – Dinamo/CSKA គឺ 5:3 ។ ចំនួនគ្រាប់សរុបក្នុងការប្រកួតជំនួសស្មើ 8 ។ ការភ្នាល់ចាញ់។

30. **អ្នករកគ្រាប់បាល់បានច្រើនជាងគេ** ។ លក្ខណៈវិនិច្ឆ័យបន្តបន្ទាប់ត្រូវបានអនុវត្ត៖ ពិន្ទុដែលទទួលបានក្នុងធួណាមិនទាំងមូល គ្រាប់បញ្ចូលទីនៅទូទាំងធួណាមិន ចំនួននៃការប្រកួតតិចតួចបំផុតបានលេង។ ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់សងដោយមិនរាប់បញ្ចូលម៉ោងបន្ថែមនិងប៉េណាល់ទីកាត់សេចក្តី។
31. **"ម៉ាយណ៍រប៉េណាល់ទីសរុប"**។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយពីម៉ាយណ៍រប៉េណាល់ទីសរុបនៅក្នុងការប្រកួត។
32. "គ្រាប់សរុបដែលរកបានដោយកីឡាករម្នាក់"។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយចំនួនគ្រាប់សរុបដែលរកបាននៅក្នុងសំណាញ់របស់ក្រុមគូប្រកួតដោយកីឡាជាក់លាក់។
33. "ស្ថិតិកំពូល បូក–ដក (រួមទាំងម៉ោងបន្ថែម)"។ ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់យោងតាមច្បាប់ដូចតទៅ៖ ក្រុមមួយ ដែលមានសមាជិកតិចជាងឬចំនួនសមាជិកដូចគ្នានឹងក្រុមប្រឆាំង រកគ្រាប់បានមួយគ្រាប់ (ការស៊ុតប៉េណាល់ទីមិនត្រូវបានរាប់បញ្ចូល) ហើយកីឡាកររបស់ក្រុមនេះ ដែលកំពុងតែស្ថិតនៅលើទីលានទឹកកកនៅពេលរកគ្រាប់បាន នឹងទទួលបានមួយ "បូក"។ វាមិនមានបញ្ហាទេថាតើអ្នកចាំទីរបស់ក្រុមគូប្រកួតគឺស្ថិតនៅក្នុង ទីឬអត់ នៅពេលនោះ ឬថាតើពួកគេត្រូវបានជំនួសដោយអ្នកជិះស្គី ហើយសំណាញ់ទីគឺទទេ។ ដូច្នោះហើយក្រុម ដែលមានសមាជិកច្រើនជាងនៅលើទឹកកកឬចំនួនសមាជិកដូចគ្នាទៅនឹងក្រុមដែលទទួលបានពិន្ទុ គឺទទួលបានមួយ "ដក" នៅពេលពួកគេត្រូវគេស៊ុតចូលមួយគ្រាប់ ។ ស្ថិតិនឹងត្រូវប្រមូលចេញពីប្រភពផ្លូវការ។

34. ការប្រកួតប្រជែងនៃកីឡាករ។ ពិន្ទុ (គ្រាប់បាល់ + ជំនួយ)។ នៅក្នុងហ្គេមប្រភេទនេះ នៅក្នុងការភ្នាល់លើ "គ្រាប់បាល់បន្ទាប់" ទាំងគ្រាប់បាល់និងជំនួយនឹងត្រូវបានរាប់។
35. ទីផ្សារ "វីដេអូពិនិត្យឡើងវិញ" រួមបញ្ចូលនូវការប្រើប្រាស់ VAR ណាមួយ ដើម្បីចាក់ឡើងវិញនូវឧប្បត្តិហេតុដែលមានជម្លោះ។
36. ការពិន័យរយៈពេល 2 នាទីដំបូង។ ប្រភេទនៃការប្រព្រឹត្តកំហុសដែលត្រូវទទួលការពិន័យលើកដំបូងត្រូវតែធ្វើការបញ្ជាក់។ ឧទាហរណ៍៖ ការធ្វើឱ្យគូប្រកួតដួល ការវាយតប់គ្នា មានកីឡាករច្រើនពេក ។ល។ ប្រសិនបើមានការប្រព្រឹត្តកំហុសពីរ ឬច្រើនប្រភេទកើតឡើងក្នុងពេលតែមួយ ដូច្នេះ ទីផ្សារទាំងនេះ នឹងត្រូវទូទាត់សងនៅហាងឆេង 1.00 ហើយការភ្នាល់ដែលនៅសល់ត្រូវទូទាត់សងស្របទៅតាមខនិងលក្ខខណ្ឌរបស់ទីផ្សារ។

10.31. ប៊ូល

1. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកនៅលើសេតនិងការប្រកួត។ នៅក្នុងការប្រកួតមួយ សេតទាំងអស់ត្រូវបានតែលេង។ ប្រសិនបើអ្នកឈ្នះត្រូវបានកំណត់ មុនពេលការប្រកួតត្រូវបានបញ្ចប់ ដោយហេតុផលណាមួយ នោះការភ្នាល់លើសេតនឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ ដរាបណាការលេងបន្តប៉ះពាល់ដល់លទ្ធផល។
2. ប្រសិនបើអ្នកឈ្នះត្រូវបានកំណត់ មុនពេលសេតទាំងអស់ត្រូវបានបញ្ចប់ ការភ្នាល់លើអ្នកឈ្នះនៃការប្រកួតនឹងត្រូវបានទូទាត់ដោយផ្អែកលើលទ្ធផលផ្លូវការដែលបានផ្តល់ឱ្យយ៉ាងហោចណាស់ចុងបញ្ចប់មួយត្រូវបានគេលេងសម្រាប់ការសន្និដ្ឋានរបស់វា។
3. ក្នុងករណីកីឡាករដែលមានឈ្មោះក្នុងការប្រកួតផ្លាស់ប្តូរមុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើមនោះរាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ។
4. ប្រសិនបើការប្រកួតត្រូវបានចាប់ផ្តើម ប៉ុន្តែមិនបានបញ្ចប់ កីឡាករនោះត្រូវបានជាប់ជម្រុះសម្រាប់វគ្គបន្ទាប់ នឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។

10.32. អុក

1. ការភ្នាល់លើលទ្ធផលនៃហ្គេមត្រូវបានទូទាត់ដោយផ្អែកលើលទ្ធផលផ្លូវការនៃហ្គេមនោះហើយការភ្នាល់លើលទ្ធផលនៃការប្រកួតត្រូវបានទូទាត់សងដោយផ្អែកលើលទ្ធផលនៃហ្គេមទាំងអស់ដែលត្រូវគ្នា។
2. ប្រសិនបើមានកីឡាករច្រើនជាងម្នាក់មានចំណាត់ថ្នាក់លេខមួយដូចគ្នា នៅចុងបញ្ចប់នៃធូណាមិន នោះច្បាប់ dead-heat នឹងត្រូវតែអនុវត្ត ប្រសិនបើមិនមានការប្រកួតកាត់សេចក្តីឬក៏មិនមានពិន្ទុបន្ថែមទេ។
3. ប្រសិនបើការចាប់ផ្តើមហ្គេមត្រូវបានពន្យាពេល ឬហ្គេមត្រូវបានពន្យារពេលដោយហេតុផលណាមួយ នោះការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងមានសុពលភាពរហូតដល់ចុងបញ្ចប់នៃហ្គេម ឬចុងបញ្ចប់នៃធូណាមិន។
4. គ្រាប់ត (0)។ ប្រសិនបើការប្រកួតបញ្ចប់ក្នុងលទ្ធផលស្មើគ្នា នោះរាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវ

ចាត់ទុកជាមោឃៈ។

5. ប្រសិនបើទ្រង់ទ្រាយនៃការប្រកួតត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរ នោះការភ្នាល់លើការប្រកួតនោះនឹងត្រូវបានទូទាត់សងតាមហាងឆេង 1 ។

10.33. ប្រណាំងហ្វូមីឡាវ័ន ប្រណាំងម៉ូតូ ប្រណាំងម៉ូតូវិលជុំ

1. ប្រសិនបើការប្រកួតមិនបានបញ្ចប់ ហើយលទ្ធផលផ្លូវការមិនត្រូវបានប្រកាស នោះរាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ លើកលែងតែទីផ្សារដែលបានកំណត់រួចហើយ។
2. ការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់សងតាមចំណាត់ថ្នាក់របស់សហព័ន្ធយានយន្តអន្តរជាតិ (FIA) ភ្លាមៗបន្ទាប់ពីការប្រណាំងចុងក្រោយប្រចាំរដូវកាល។
3. ការភ្នាល់លើការជម្រុះ។ ពេលវេលាផ្លូវការ ចាប់ពីវគ្គជម្រុះ យោងទៅតាម FIA នឹងត្រូវបានប្រើសម្រាប់ការទូទាត់សងប្រាក់ភ្នាល់។ សម្រាប់ទីផ្សារ "លឿនបំផុត" ពេលវេលាពីវគ្គជម្រុះទីបីនឹងត្រូវបានរាប់។ ប្រសិនបើមិនមានវគ្គជម្រុះទីបី នោះការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់យោងតាមបណ្តាញផ្លូវការដែលបង្កើតឡើងដោយ FIA ។ ពិន័យនឹងមិនត្រូវបានរាប់បញ្ចូលសម្រាប់គោលបំណងទីផ្សារឡើយ។ ទោះយ៉ាងណាក៏ដោយ យោងទៅតាម FIA ពេលវេលាប៉ែណាល់ទីនៅក្នុងការជម្រុះ នឹងត្រូវយកមកពិចារណានៅពេលកំណត់អ្នកឈ្នះ។ អ្នកបើកបរត្រូវចាប់ផ្តើមវគ្គជម្រុះដំបូង ដើម្បីឱ្យការភ្នាល់មានសុពលភាព។ ការភ្នាល់នៅលើជុំជម្រុះទី 1 និង 2 ដែលមានល្បឿនលឿនបំផុត នឹងត្រូវបានផ្តល់ជូនប្រសិនបើអ្នកបើកបរបានចាប់ផ្តើមប្រណាំងជម្រុះជុំនោះ។
4. ដើម្បីត្រូវបានចាត់ថ្នាក់។ ដើម្បីត្រូវបានចាត់ថ្នាក់ អ្នកបើកបរត្រូវបំពេញចំនួន 90% នៃចំនួនជុំដែលគ្របដណ្តប់ដោយអ្នកឈ្នះ (បង្គត់ចុះដល់លេខទាំងគត់ដែលនៅជិតបំផុត) ។ អ្នកបើកបរដែលដកខ្លួនចេញពីការប្រណាំង បន្ទាប់ពីពួកគេបានបញ្ចប់ 90% នៃចំនួនជុំដែលគ្របដណ្តប់ដោយអ្នកឈ្នះ ត្រូវបានគេចាត់ទុកថាបានចាត់ថ្នាក់។
5. "អ្នកឈ្នះនៃការប្រណាំង" (អ្នកឈ្នះក្នុងចំណាត់ថ្នាក់ចុងក្រោយ)។ អ្នកបើកបរដែលទទួលបានចំណាត់ថ្នាក់លេខមួយ ក្នុងចំណាត់ថ្នាក់ចុងក្រោយ (ការចាត់ចំណាត់ថ្នាក់ចុងក្រោយ) នៃការប្រណាំងនឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។
6. "ចំណាត់ថ្នាក់របស់អ្នកបើកបរនៅក្នុងចំណាត់ថ្នាក់ចុងក្រោយ"។
7. "កំណត់ត្រាប៉ះគ្នាពីមុន"។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថាតើ អ្នកបើកបរណាមួយក្នុងចំណោមពីរនាក់ដែលបានដាក់ឈ្មោះ នឹងបើកបរបានល្អជាង។ អ្នកបើកបរដែលបានបញ្ចប់នៅ ចំណាត់ថ្នាក់ខ្ពស់ជាងគេ ក្នុងការប្រណាំង (នៅក្នុងចំណាត់ថ្នាក់ចុងក្រោយ) នឹងត្រូវបានគេចាត់ទុកថាបានបើកបរល្អជាងគេ។ អ្នកបើកបរទាំងពីរត្រូវតែចាប់ផ្តើមការប្រកួត ដើម្បីឱ្យការភ្នាល់មានសុពលភាព។ ប្រសិនបើអ្នកបើកបរទាំងពីរមិនបានបញ្ចប់ នោះការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់សងដោយផ្អែកលើចំនួនជុំដែលបានបញ្ចប់។ ប្រសិនបើអ្នកបើកបរទាំងពីរដកខ្លួនចេញពីការប្រណាំង អ្នកបើកបរដែលបានបញ្ចប់ការប្រណាំងច្រើនជុំជាង នឹងត្រូវបានគេចាត់ទុកថាបានបើកបរល្អជាងគេ។ ប្រសិនបើអ្នកបើកបរទាំងពីរដកខ្លួនចេញ បន្ទាប់ពី

បញ្ចប់ចំនួនជុំស្មើគ្នា នោះការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។
ប្រសិនបើអ្នកបើកបរខកខានមិនបានបញ្ចប់ការប្រណាំងជុំលឿនបំផុតរបស់គេទេ (ខកខានមិនបានបង្ហាញពីម៉ោងជម្រុះ) ចំណាត់ថ្នាក់របស់ពួកគេនឹងត្រូវបានកំណត់ដោយផ្អែកលើចំណាត់ថ្នាក់ចាប់ផ្តើមចុងក្រោយ។

8. "នឹងបញ្ចប់ការប្រណាំង – បាទ/ទេ"។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថាតើអ្នកបើកបរដែលបានដាក់ឈ្មោះនឹងបញ្ចប់ការប្រណាំងដែរឬទេ។ អ្នកបើកបរត្រូវបានគេចាត់ទុកថាបានបញ្ចប់ ប្រសិនបើពួកគេត្រូវបានចាត់ថ្នាក់ថាជាអ្នកនៅពីក្រោយអ្នកនាំមុខ។
9. "ជុំលឿនបំផុត"។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថាតើអ្នកបើកបរណាដែលនឹងកំណត់ពេលវេលាលឿនបំផុត។
10. ជុំកម្តៅសាច់ដុំក៏នឹងរាប់នៅក្នុងការប្រណាំងដែរ។
11. ប្រណាំងម៉ូតូវិលជុំ។ ប្រសិនបើព្រឹត្តិការណ៍មួយត្រូវបានអាក់ខានមុនពេលការបញ្ចប់ នោះការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវមានសុពលភាព ប្រសិនបើព្រឹត្តិការណ៍នេះនឹងបន្តក្នុងរយៈពេល 24 ម៉ោង ឬលទ្ធផលត្រូវបានកំណត់ដោយគ្មានលក្ខខណ្ឌ។ បើមិនដូច្នោះទេ ការភ្នាល់នឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ។ ទាក់ទងទៅនឹងទីផ្សារនៃគ្រាប់ត បន្ទាប់ពីការប្រណាំងទីប្រាំបី ការបញ្ចប់ការប្រណាំងប្រាំបីដងមុនត្រូវបានបញ្ចប់បើមិនដូច្នេះទេការភ្នាល់នឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ ហើយការភ្នាល់មិនត្រូវបានរាប់បញ្ចូលឡើយ។
ប្រសិនបើព្រឹត្តិការណ៍មួយត្រូវបានពន្យាពេលមុនពេលកំណត់ នោះការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ ដរាបណាព្រឹត្តិការណ៍ចាប់ផ្តើមក្នុងរយៈពេល 24 ម៉ោង។ រាល់ទីផ្សារទាំងអស់នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមលទ្ធផលបន្ទាប់ពីការប្រណាំងចុងក្រោយ (យោងទៅតាមកាលវិភាគនៃលីគ) ឬលទ្ធផលផ្លូវការ (ការប្រកួតជាលក្ខណៈបុគ្គល/Grand Prix) ។ គ្មានការប្តឹងតវ៉ា ការដកហូតសិទ្ធិ ឬការដកពិន្ទុ នឹងមិនរាប់បញ្ចូលទេ។ មានតែទិន្នន័យពីប្រភពផ្លូវការឬ វេបសាយផ្លូវការនៃធូណាមិនដែលត្រូវគ្នាប៉ុណ្ណោះដែលអាចត្រូវបានប្រើសម្រាប់ការទូទាត់សងប្រាក់ភ្នាល់។ ប្រសិនបើព័ត៌មានពីប្រភពផ្លូវការមិនត្រឹមត្រូវ ប្រភពឯករាជ្យនឹងត្រូវបានប្រើសម្រាប់ការទូទាត់សងប្រាក់ភ្នាល់។
12. ប្រណាំងម៉ូតូវិលជុំ។ ការពិពណ៌នាអំពីទីផ្សារដែលអាចរកបាន៖
    - **ពិន្ទុការប្រណាំងឯកត្តបុគ្គល** ។ ការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមពិន្ទុការប្រណាំង មុនពេលពិន្ទុណាមួយត្រូវបានបន្ថែមតាមរយៈពិន្ទុទ្វេដង។
    - **អ្នកឈ្នះការប្រណាំងឯកត្តបុគ្គល** ។ អ្នកបើកបរទាំងបួនត្រូវតែចាប់ផ្តើមប្រណាំង បើមិនដូច្នេះទេរាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវលុបចោល។
    - **អ្នកឈ្នះការប្រណាំងបន្ទាប់/អ្នកឈ្នះការប្រណាំង 13 នាក់** ។ តម្លៃត្រូវបានផ្តល់ជូនសម្រាប់ការឈ្នះគ្រុប A ឈ្នះគ្រុប B និងការចាប់រង្វាន់សម្រាប់ការប្រណាំងដែលបានបញ្ជាក់។ ការប្រណាំងដែលបានដកស្រង់ត្រូវតែចប់ជាស្តាពរ ដើម្បីឱ្យការភ្នាល់មានសុពលភាព។
    - **ការផ្គូផ្គងអ្នកប្រណាំង/ការផ្គូផ្គងគ្រាប់ត (ការប្រកួតលីគ)**។ លទ្ធផលរបស់អ្នកប្រណាំងទាំងអស់នឹងត្រូវបានរាប់ជាពិន្ទុធម្មតា ពោលគឺ 3-2-1-0 ។ ពិន្ទុបូណាសមិនត្រូវបានរាប់បញ្ចូលសម្រាប់គោលបំណងទូទាត់សងទេ។ ការភ្នាល់នឹងមានសុពលភាពក្នុងការប្រកួត ប្រសិនបើអ្នកប្រណាំងទាំងពីរបញ្ចប់ការប្រកួត (ករណីលើកលែងរាប់បញ្ចូល)។ លើសពីនេះទៀត ប្រសិនបើព្រឹត្តិការណ៍មួយត្រូវបានអាក់ខានមុនពេលបញ្ចប់ នោះការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានលុបចោល

លើកលែងតែលទ្ធផលត្រូវបានកំណត់រួចហើយ។

- **ពិន្ទុអ្នកបើកបរសរុប** ។ រាល់ការប្រណាំងនឹងត្រូវរាប់ ហើយពិន្ទុតាក់តិចនឹងត្រូវបានរាប់ជាពិន្ទុធម្មតា ពោលគឺ 3-2-1-0 ។ ពិន្ទុបូណឹសមិនត្រូវបានរាប់បញ្ចូលសម្រាប់គោលបំណងទូទាត់សងទេ។ ការភ្នាល់នឹងមានសុពលភាព ប្រសិនបើអ្នកប្រណាំងបានបញ្ចប់។ ប្រសិនបើព្រឹត្តិការណ៍មួយត្រូវបានអាក់ខានមុនពេលបញ្ចប់ នោះការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានលុបចោល លើកលែងតែលទ្ធផលត្រូវបានកំណត់រួចហើយ។ នៅក្នុងការប្រកួត Knockout Cup 'Man on Man' ការជិះលើបុរសដោយមិនគិតពីការទូទាត់ទេ។ នៅពេលពិន្ទុសរុបរបស់អ្នកបើកបរត្រូវបានផ្តល់ជូនសម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍ Grand Prix ឬព្រឹត្តិការណ៍ European Championship ការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់សងដោយផ្អែកលើចំនួនពិន្ទុដែលរកបាននៅក្នុងជុំធំ (20 ជុំ) តែប៉ុណ្ណោះ ហើយមិនរាប់បញ្ចូលការប្រណាំងវគ្គពាក់កណ្តាលផ្តាច់ព្រ័ត្រនិងចុងក្រោយទេ។

10.34. ប្រណាំងទូក

1. អ្នកប្រណាំង 6 នាក់ចូលរួមក្នុងការប្រណាំងមួយ។ ការប្រណាំងមួយមាន 3 ជុំ។ ឧបករណ៍របស់កីឡាការប្រណាំងទូកនិងទូកមានពណ៌ដូចខាងក្រោម៖
   - ទូក 1 – ស
   - ទូក 2 – ខ្មៅ
   - ទូក 3 – ក្រហម
   - ទូក 4 – ខៀវ
   - ទូក 5 – លឿង
   - ទូក 6 – បៃតង។
2. "អ្នកឈ្នះនៃការប្រណាំង"។ អ្នកប្រណាំងដែលបញ្ចប់ក្នុងចំណាត់ថ្នាក់លេខមួយ យោងទៅតាមលទ្ធផលចុងក្រោយ នឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះនៃការប្រណាំង។
3. ប្រសិនបើការប្រណាំងមិនបានបញ្ចប់ ហើយគ្មានលទ្ធផលផ្លូវការត្រូវបានប្រកាស នោះរាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ លើកលែងតែការភ្នាល់នៅលើទីផ្សារដែលបានកំណត់រួចហើយ។
4. ខ្សែបន្ទាត់ចាប់ផ្តើមត្រូវតែត្រូវបានឆ្លងកាត់ក្នុងចន្លោះពេលរវាងពី 0 ទៅ 1 វិនាទី។ ប្រសិនបើទូកចាប់ផ្តើមមុន 0 វិនាទី (ការចាប់ផ្តើមលឿន (F)) ឬបន្ទាប់ពី 1 វិនាទី (ការចាប់ផ្តើមយឺត (L)) ការភ្នាល់លើទូកទាំងនេះនឹងត្រូវទូទាត់តាមហាងឆេង 1.00 ។
5. SP (តម្លៃចាប់ផ្តើម) គឺជាហាងឆេងចុងក្រោយនៅលើទូក។ តម្លៃចាប់ផ្តើមត្រូវបានគណនាដោយផ្អែកលើហាងឆេងមធ្យម ដែលផ្តល់ដោយអ្នករៀបចំការប្រកួតនៅពេលបិទ។ ប្រសិនបើទូកមួយត្រូវបានដកចេញមុនពេលចាប់ផ្តើមប្រណាំង ឬត្រូវបានប្រកាសថាមិនប្រណាំង (យោងតាមកំណត់ត្រាផ្លូវការ) ហើយទីផ្សារ SP មិនទាន់ត្រូវបានបង្កើតទេ ការភ្នាល់លើទូកដែលបានដកចេញនឹងត្រូវបានទូទាត់សងតាមហាងឆេង "1" ។

10.35. ខារីន

1. ខេរីន គឺជាទម្រង់នៃការប្រណាំងកង់ដែលដំណើរការដោយម៉ូទ័រ ដែលអ្នកជិះកង់លោតដើម្បីទទួលជោគជ័យបន្ទាប់ពីការចាប់ផ្តើមល្បឿន។
2. ការប្រណាំងត្រូវបានត្រួតពិនិត្យដោយអាជ្ញាកណ្តាលបួននាក់។ នៅពេលការប្រកួតបានបញ្ចប់ អាជ្ញាកណ្តាលគ្រីទង់ក្រហមឬស ដែលបង្ហាញថា ច្បាប់ត្រូវបានរំលោភឬអនុវត្តតាមរៀងៗខ្លួន។ ប្រសិនបើការរំលោភលើច្បាប់ណាមួយកើតឡើង អាជ្ញាកណ្តាលនឹងមើលរូបភាពវីដេអូនៃឧប្បត្តិហេតុនេះ ហើយឈានដល់ការសម្រេចចិត្តមួយ។ ប្រសិនបើបានបង្ហាញថាអ្នកប្រកួតប្រជែងបានរំលោភលើច្បាប់ពួកគេ ជាគោលការណ៍ នឹងត្រូវបានជម្រុះចេញ។
3. ការភ្នាល់ខ្លះអាចនឹងមិនមានទេ ប្រសិនបើមានអ្នកចូលរួមប្រណាំងតិចជាង 9 នាក់។
4. ក្នុងកាល:ទេស:ពិសេស ប្រសិនបើការប្រណាំងមួយត្រូវបានអាក់ខានដោយសារហេតុផលបច្ចេកទេសឬខាងក្រៅ (ដោយគ្មានកំហុសរបស់អ្នកប្រណាំង) ការភ្នាល់លើលទ្ធផលទាំងអស់នឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ (ទូទាត់តាមហាងឆេង 1.00) ។

10.36. ការប្រណាំងយានយន្ត (ប្រណាំងម៉ូតូវិលជុំប្រទេសជប៉ុន)

1. ការប្រណាំងយានយន្ត គឺជាកីឡាប្រណាំងយានយន្តល្បឿនលឿនលក្ខណៈប្រកួតប្រជែង ដែលអ្នកប្រកួតប្រជែងប្រណាំងគ្នាលើម៉ូតូ។
2. ការប្រណាំងកើតឡើងនៅលើផ្លូវក្រាលកៅស៊ូចម្ងាយ 500 ម៉ែត្រ ដោយមានអ្នកចូលរួមប្រកួតចំនួន 8 នាក់ (7 នាក់ក្នុងកាល:ទេស:ពិសេស) និងរត់ចំនួន 6 ជុំ។ តាមច្បាប់មួយ ការប្រណាំងកើតឡើង 12 ដងក្នុងមួយថ្ងៃ។
3. កំណាត់ផ្លូវត្រង់ 2 ខ្សែមានបណ្តោយ 87 ម៉ែត្រ។ ល្បឿនអតិបរមាគឺ 150 គីឡូម៉ែត្រក្នុងមួយម៉ោង។
4. ការប្រណាំងធម្មតារត់បានចំនួន 6 ជុំ (3,100 ម៉ែត្រ) ចំណែកឯការប្រណាំងយូរមានរយៈពេល 8 ឬ 10 ជុំ។
5. ការគ្រីទង់បន្ទាប់ពីគូប្រជែងឆ្លងកាត់របត់ទីបួននៃជុំចុងក្រោយ បង្ហាញពីការបញ្ចប់នៃការប្រណាំង។
6. អ្នកប្រកួតប្រជែងអាចត្រូវបានគេដកសិទ្ធិ ប្រសិនបើពួកគេបើកចេញពីផ្លូវ។
7. អ្នកប្រកួតប្រជែងក៏អាចត្រូវបានដកហូតសិទ្ធិផងដែរ ប្រសិនបើពួកគេធ្វើល្បិចដែលហួសពីការគ្រប់គ្រងឬធ្វើល្បិចដែលអាចបង្កអន្តរាយដល់ដៃគូប្រកួតប្រជែងដទៃទៀត។

10.37. ឡាក្រោស

1. ការភ្នាល់នៅលើការប្រកួតឡាក្រោសត្រូវបានទទួលយក រួមទាំងម៉ោងបន្ថែម។
2. ប្រសិនបើគ្រាប់បាល់មួយត្រូវបានគេរកបាននៅនាទីទី 09 និង 00 វិនាទី វាត្រូវបានគេគិតថាត្រូវបាន

គេស៊ុតបញ្ចូលទីចន្លោះពេលពីនាទីទី 1 ដល់នាទីទី 9 ។ ប្រសិនបើគ្រាប់បាល់មួយត្រូវបានគេរកបាន នៅនាទីទី 01 និង 00 វិនាទី វាត្រូវបានគេគិតថាបានរកគ្រាប់បាល់នៅនាទីទី 1 ។

10.38. ស្គីក្រោស

1. ធ្លណាមិនការប្រណាំង SX4 គឺជាការប្រណាំងនៅលើផ្លូវដែលមានឧបសគ្គច្រើន។
2. អ្នកប្រកួតប្រជែងទាំងអស់ គឺជាអត្តពលិកបួននាក់លើក្តារជិះស្គី ដែលចាប់ផ្តើមពីបន្ទាត់តែមួយ ហើយព្យាយាមបញ្ចប់ទីមុនអ្នកប្រណាំងផ្សេងទៀត។
3. អត្តពលិកអាចធ្វើដំណើរឆ្លងកាត់ឧបសគ្គជាច្រើនរបស់ពួកគេ ទោះបីពួកគេមើលទៅសមក៏ដោយ។ ទោះយ៉ាងណាក៏ដោយ ពួកគេមិនត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យរុញច្រានគ្នា ឬរារាំងគូប្រជែងរបស់ពួកគេទេ។
4. ការប្រណាំងទាំងនេះត្រូវបានធ្វើឡើងនៅកម្រិតខុសគ្នា ហើយបន្ទាប់ពីការប្រណាំងនីមួយៗ អត្តពលិកដែលស្ថិតក្នុងចំណាត់ថ្នាក់លេខ 1 និងលេខ 2 នឹងឡើងទៅវគ្គបន្ទាប់ ចំណែកឯចំណាត់ថ្នាក់លេខ 3 និងលេខ 4 ត្រូវធ្លាក់មួយកម្រិត។
5. អត្តពលិកម្នាក់ៗទទួលបានចំណាត់ថ្នាក់ ផ្អែកលើលទ្ធផលនៃធ្លណាមិននោះ (សេរីនៃការប្រណាំង)។ ចំណាត់ថ្នាក់របស់អត្តពលិកនីមួយៗ កំណត់ទីតាំងចាប់ផ្តើមរបស់ពួកគេនៅពេលចាប់ផ្តើមនៃធ្លណាមិននោះ។

10.39. ទូរទស្សន៍ហ្គេម

1. **ការប្រលងចម្រៀងអឺរ៉ូវីសិន។**
    - ការប្រកួត។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថា តើប្រទេសមួយក្នុងចំណោមប្រទេសទាំងពីរដែលបានដាក់ឈ្មោះចូលរួម ថានឹងបញ្ចប់ខ្ពស់ជាង នៅក្នុងកម្មវិធីប្រកួតផ្តាច់ព្រ័ត្រ។ ប្រសិនបើប្រទេសទាំងពីរចូលរួមមានពិន្ទុស្មើគ្នា នោះរាល់ការភ្នាល់ផ្សេងទៀតនឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។
    - ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់សង អាស្រ័យលើព័ត៌មាននៅលើគេហទំព័រ www.eurovision.tv ។
2. **ទូរទស្សន៍ហ្គេម។** ការិយាល័យប្រអប់។ ក្នុងករណីខ្លះ ការភ្នាល់អាចត្រូវបានទូទាត់សងនៅពាក់កណ្តាលសប្តាហ៍បន្ទាប់ នៅពេលមានទិន្នន័យការិយាល័យប្រអប់ពិតប្រាកដ។
   Game Of Thrones។ ចំនួនអ្នកមើលនៃភាគដែលបានបញ្ចាក់។ មានតែអ្នកមើលដែលបានមើលការចាក់ផ្សាយលើកដំបូងប៉ុណ្ណោះដែលនឹងរាប់។ Reruns, ការចែករំលែកឯកសារ P2P ឬការមើលនៅលើបច្ចេកវិទ្យាផ្សេងទៀតត្រូវបានដកចេញ។
   ការភ្នាល់លើព្រឹត្តិការណ៍នៅក្នុងស៊េរីត្រូវបានទូទាត់សង 24 ម៉ោង បន្ទាប់ពីការចេញផ្សាយភាគ។ លទ្ធផលការិយាល័យប្រអប់នៅសហរដ្ឋអាមេរិកនិងប្រទេសដទៃទៀតនឹងត្រូវបានកំណត់ដោយផ្អែកលើព័ត៌មាននៅលើ http://www.boxofficemojo.com ។
3. **ការភ្នាល់នៅលើសមរភូមិរ៉ែប** ត្រូវបានទទួលយក ដោយផ្អែកតាមពេលវេលាចាប់ផ្តើមប្រហាក់ប្រហែល

នៃការប្រយុទ្ធ។ សមរភូមិអាចនឹងចាប់ផ្តើមតាមជាក់ស្តែងនៅពេលក្រោយ។ ការភ្នាល់លើអ្នកឈ្នះនឹងត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីវីដេអូផ្លូវការនៃសមរភូមិបានចាប់ផ្តើម។

4. **ការភ្នាល់ពិសេស** ។ ប្រសិនបើលទ្ធផលនៃព្រឹត្តិការណ៍មិនមាននៅក្នុងបញ្ជីការភ្នាល់ នោះការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងនៅតែមានសុពលភាព ហើយនឹងត្រូវបានទូទាត់ជាចាញ់។

10.40. នយោបាយ

"អ្នកឈ្នះ"។ ប្រសិនបើបេក្ខជនបានដកខ្លួនមុនពេលការបោះឆ្នោតត្រូវបិទ ឬមិនត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យចូលរួមក្នុងការបោះឆ្នោត នោះការភ្នាល់លើពួកគេនឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។

10.41. អ៊ីស្ពត

1. ការភ្នាល់តូតាល់និងគ្រាប់តនៅលើជុំនៃ Counter-Strike ត្រូវបានទទួលយក រួមទាំងការភ្នាល់ដែលអាចកើតមាន។
2. ប្រសិនបើកីឡាករ (ឬក្រុម) បោះបង់ចោលការប្រកួត (ដោយហេតុផលណាមួយ) ពួកគេត្រូវបានចាត់ទុកថាចាញ់នៅក្នុងជុំ/ផែនទីការប្រកួតដែលនៅសល់ទាំងអស់។ ការភ្នាល់នៅលើទីផ្សារផ្សាយផ្ទាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់សងតាមហាងឆេង "1" លើកលែងតែលទ្ធផលត្រូវបានកំណត់រួចហើយ នៅពេលការប្រកួតត្រូវបានបញ្ឈប់។
3. បើសិនការប្រកួតត្រូវបានពន្យារពេលលើសពី 24 ម៉ោងក្រុមហ៊ុនមានសិទ្ធិទូទាត់សងប្រាក់ភ្នាល់តាមហាងឆេង "1"។
4. គ្មានការភ្នាល់ណានឹងត្រូវបានលុបចោលដោយសារតែមានបញ្ហានៃការព្រើនច្រឡំនៃឈ្មោះអ្នកប្រើរបស់កីឡាករឬក្រុម ទោះបីជាពួកគេប្រើគណនី smurf ក៏ដោយ។ នៅក្នុងករណីនេះ ការភ្នាល់នឹងត្រូវមានសុពលភាព។ មិនមានការជំនួសសមាជិកណាមួយ ទោះបីវាកើតឡើងក្នុងពេលប្រកួត នឹងប៉ះពាល់ដល់ការភ្នាល់ឡើយ។
5. ប្រសិនបើអ្នកចាត់ចែងបញ្ឈប់ការប្រកួត ហើយកំណត់ឱ្យប្រកួតឡើងវិញ លទ្ធផលនៃការប្រកួតដែលត្រូវអាក់ខាន នេះនឹងមិនត្រូវបានរាប់បញ្ចូលទេ។
6. គ្រាប់តនិងតូតាល់ត្រូវបានរាប់នៅក្នុងផែនទី លើកលែងតែនៅពេលដែលតូតាល់ឬគ្រាប់តត្រូវបានផ្តល់ឱ្យទាក់ទងនឹងផែនទីជាក់លាក់ ឬការប្រកួតមួយត្រូវបានធ្វើឡើងដោយផ្អែកលើមូលដ្ឋានមួយល្អបំផុត។
7. "ផែនទីបញ្ចប់នៅពេលថ្ងៃ"។ ទីផ្សារនេះផ្អែកលើវដ្តថ្ងៃនិងយប់នៃហ្គេម។ ថ្ងៃដំបូងចាប់ផ្តើមនៅនាទី 0 និងឆ្លាស់គ្នាជាមួយពេលយប់រៀងរាល់ប្រាំនាទីម្តង។ ពេលរាត្រីភ្លាមៗ ដែលត្រូវបានហៅដោយតួអង្គ Night Stalker ដោយសារតែសមត្ថភាពពិសេសរបស់គាត់ នៅតែត្រូវបានគេចាត់ទុកថាជាថ្ងៃ។
8. នៅក្នុង Dota 2 និង League of Legends អ្នកឈ្នះនៃផែនទីឬការប្រកួតមួយត្រូវបានប្រកាស បន្ទាប់ពីរាជបល្ល័ង្កឬទីតាំងស្នូលរបស់ក្រុមទាំងពីរបានរលំ។

9. ការភ្នាល់លើការសម្លាប់ជាប់ៗគ្នា ("ការសម្លាប់បានបីនាក់" "ការសម្លាប់បានបួននាក់" "ការសម្លាប់បានប្រាំនាក់" "ការសម្លាប់ហ្វ៊ូបានបួន" "ការសម្លាប់ហ្វ៊ូបានប្រាំ" ។ល។) នឹងត្រូវទូទាត់សងផ្អែកលើថាតើការសម្លាប់ជាប់ៗគ្នាដែលបានលើកឡើងនោះ បានបញ្ចប់ឬអត់ ដោយមិនគិតពីព្រឹត្តិការណ៍ផ្សេងទៀតនៅក្នុងការប្រកួតឡើយ៖
   – ប្រសិនបើមានកត់ត្រាអំពីការឈ្នះជាប់ៗគ្នា ដូច្នេះ ការភ្នាល់ថា "មែន" នឹងឈ្នះ ឯការភ្នាល់ថា "មិនមែន" នឹងចាញ់
   – ប្រសិនបើមិនមានកត់ត្រាអំពីការឈ្នះជាប់ៗគ្នាទេ ដូច្នេះ ការភ្នាល់ថា "មែន" នឹងចាញ់ ឯការភ្នាល់ថា "មិនមែន" នឹងឈ្នះ
   ការភ្នាល់លើ "ការសម្លាប់ដ៏ច្រើនបំផុត" ត្រូវទូទាត់សងផ្អែកលើការសម្លាប់ជាប់ៗគ្នាខ្ពស់បំផុតដែលសម្រេចបានក្នុងការប្រកួតនោះ។
   ឧទាហរណ៍ (ហ្គេម Dota 2)៖ ប្រសិនបើមានការសម្លាប់ហ្វ៊ូបានប្រាំ ដូច្នេះ ការភ្នាល់លើ "ការសម្លាប់ហ្វ៊ូបានប្រាំ – មែន" និងការភ្នាល់លើ "ការសម្លាប់ហ្វ៊ូបានបួន – មែន" នឹងឈ្នះ ហើយការសម្លាប់ហ្វ៊ូបានប្រាំត្រូវរាប់ជាការសម្លាប់ច្រើនបំផុត។
10. Dota 2 'ការសម្លាប់ទ្វេដង', 'ការសម្លាប់បីដង', 'ការសម្លាប់ច្រើនសន្ធឹកសន្ធាប់' និង 'ការសម្លាប់រង្គាល' នឹងត្រូវបានទូទាត់សង យោងទៅតាមចំនួនខ្ពស់បំផុតនៃការជាប់គ្នាក្នុងមួយផែនទី។ ឧទាហរណ៍៖ ប្រសិនបើការសម្លាប់ច្រើនសន្ធឹកសន្ធាប់កើតឡើង ហើយវាជាចំនួនខ្ពស់បំផុតជាប់គ្នា នោះការភ្នាល់លើ 'ការសម្លាប់ច្រើនសន្ធឹកសន្ធាប់ – បាទ/ចាស' នឹងឈ្នះ ហើយការភ្នាល់ផ្សេងទៀតនឹងចាញ់។
    ការភ្នាល់លើ 'អ្នកដែលនឹងរកបានការបំណែកបន្ទាប់ (ទី 20 ទី 30 ទី 40 ។ល។) ក្នុង Dota 2 គឺជាការភ្នាល់លើបំណែកបន្ទាប់។ អ្នកឈ្នះគឺជាក្រុមដែលនឹងអនុវត្តបំណែកទី 10 (ទី 20 ទី 30 ទី 40 ។ល។) នៅលើផែនទី។ ឧទាហរណ៍៖ បន្ទាប់ពីពិន្ទុ 5:4 ពិន្ទុគឺ 5:5 ក្រុមទី 2 ឈ្នះ។
11. ការភ្នាល់លើរយៈពេលនៃផែនទីគិតជានាទី នឹងត្រូវបានទូទាត់សងទាក់ទងនឹងវិនាទីដែលបានកន្លងផុតទៅ ក្នុងនាទីនីមួយៗនៃហ្គេម។ ដូច្នេះប្រសិនបើលទ្ធផល "រយៈពេលនៃផែនទីលើសពី 27.5" ត្រូវបានជ្រើសរើស នោះផែនទីចាំបាច់ត្រូវបញ្ចប់បន្ទាប់ពីនាទី 27:30 ដើម្បីឲ្យការភ្នាល់ឈ្នះ – ឧទាហរណ៍ នៅនាទី 27:35, 27:44 ។ល។ ប្រសិនបើផែនទីបញ្ចប់នៅនាទី 27:15 ការភ្នាល់ចាញ់។ ហើយប្រសិនបើការប្រកួតបញ្ចប់នៅនាទី 27:30 នោះការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់សងតាមហាងឆេង 1 ។

Counter-Strike 2

1. អ្នកឈ្នះ – ការភ្នាល់លើអ្នកឈ្នះការប្រកួត។ ការប្រកួតមួយនឹងត្រូវចាត់ទុកថាបានចាប់ផ្តើម បន្ទាប់ពីការសម្លាប់ដំបូងនៅក្នុងជុំកាំភ្លើងខ្លី។ ការភ្នាល់ 1x2 គឺស្រដៀងគ្នានឹងការភ្នាល់លើអ្នកឈ្នះដែរ ប៉ុន្តែមានរាប់បញ្ចូលលទ្ធផលដែលអាចស្មើគ្នានៅក្នុងនោះដែរ។ ការភ្នាល់នេះ មានផ្តល់ជូននៅក្នុងការប្រកួតនានាដែលអាចមានការស្មើគ្នា (ឧទាហរណ៍៖ ការប្រកួត BO2 ឬការប្រកួត BO1 ដោយពុំមានម៉ោងបន្ថែម)។
2. គ្រាប់ត 0 – ការភ្នាល់លើក្រុមមួយក្នុងចំណោមក្រុមដែលឈ្នះ មិនរាប់បញ្ចូលលទ្ធផលស្មើគ្នាទេ។ ប្រសិនបើការប្រកួតមួយបញ្ចប់ដោយការស្មើគ្នា ការភ្នាល់នឹងត្រូវទូទាត់សងនៅហាងឆេង 1.00 (បង្វិលសងប្រាក់វិញ)។

3. ផែនទីសរុប - សេស/គូ – ការភ្នាល់ថាតើចំនួនផែនទីដែលបានលេងនៅក្នុងការប្រកួតមួយ នឹងមានចំនួនសេស ឬគូ។
4. ផែនទីសរុប – ការភ្នាល់លើចំនួនផែនទីសរុបដែលបានលេងក្នុងអំឡុងការប្រកួតមួយ ដោយរួមបញ្ចូលទាំងម៉ោងបន្ថែម។
5. ពិន្ទុផែនទីត្រឹមត្រូវ – ការភ្នាល់លើពិន្ទុចុងក្រោយបន្ថែមនៃផែនទីជាក់លាក់មួយ នៅក្នុងការប្រកួតណាមួយ។
6. ជុំសរុប – ការភ្នាល់លើចំនួនជុំដែលបានលេងដោយក្រុមទាំងពីរនៅក្នុងការប្រកួតមួយ។
7. លទ្ធផលផែនទីនីមួយៗ៖
    - អ្នកឈ្នះ (រួមបញ្ចូលទាំង OT) - ការភ្នាល់លើអ្នកឈ្នះនៃផែនទីជាក់លាក់មួយ នៅក្នុងការប្រកួតណាមួយ ដោយរួមបញ្ចូលទាំងជុំបន្ថែមផងដែរ។
    - អ្នកឈ្នះក្នុងតង់ទីមួយ - ការភ្នាល់លើក្រុមដំបូងគេដែលនឹងឈ្នះបាន 7 ជុំ នៅលើផែនទីជាក់លាក់មួយ។
    - ជុំសរុប សេស/គូ – ការភ្នាល់ថាតើចំនួនជុំដែលបានលេងនៅក្នុងផែនទីជាក់លាក់មួយ នឹងមានចំនួនសេស ឬគូ។
    - ជុំសរុប – ការភ្នាល់លើចំនួនជុំសរុបដែលបានលេងនៅក្នុងផែនទីជាក់លាក់មួយ។
    - ជុំសរុបនឹងត្រូវបញ្ចប់ដោយការបំផ្ទុះគ្រាប់បែក – ការភ្នាល់លើចំនួនជុំសរុបដែលនឹងត្រូវបញ្ចប់ដោយមានការបំផ្ទុះគ្រាប់បែក នៅក្នុងផែនទីជាក់លាក់មួយ។
    - តើនឹងមានម៉ោងបន្ថែមដែរទេ? មាន/មិនមាន - ការភ្នាល់លើថាតើផែនទីជាក់លាក់មួយ នឹងមានម៉ោងបន្ថែមឬអត់។
    - ការសម្លាប់ចំគ្នាឯង មែន/មិនមែន – ការភ្នាល់លើថាតើក្រុមដែលបានជ្រើសរើស នឹងធ្វើការសម្លាប់ចំគ្នាឯងនៅលើផែនទីជាក់លាក់មួយឬអត់។ "ការសម្លាប់ចំគ្នាឯង" គឺនៅពេលដែលអ្នកលេងណាម្នាក់ ត្រូវបានសម្លាប់ដោយសមាជិកណាម្នាក់នៃក្រុមរបស់ពួកគេ។
    - ការសម្លាប់ដោយកូនកាំបិត មែន/មិនមែន – ការភ្នាល់លើថាតើក្រុមដែលបានជ្រើសរើស នឹងសម្លាប់គូសត្រូវរបស់ខ្លួនដោយប្រើកូនកាំបិត នៅក្នុងផែនទីជាក់លាក់មួយឬអត់។
8. លទ្ធផលជុំកាំភ្លើងខ្លី (ជុំទីមួយ និងជុំទីដប់បីក្នុងការត្រួតពិនិត្យសរុបនៅលើផែនទី)៖
    - អ្នកឈ្នះជុំកាំភ្លើងខ្លីទី (X) - ការភ្នាល់លើថាតើក្រុមមួយណាដែលនឹងឈ្នះជុំកាំភ្លើងខ្លីជាក់លាក់មួយនៅលើផែនទីដែលបានបញ្ជាក់។
    - អ្នកឈ្នះជុំកាំភ្លើងខ្លីបានពីរជុំ – ការភ្នាល់លើថាតើក្រុមមួយណាដែលនឹងឈ្នះជុំកាំភ្លើងខ្លីទាំងពីរជុំនៅលើផែនទីដែលបានបញ្ជាក់។
    - ការដាក់គ្រាប់បែកនៅក្នុងជុំទី (X) - ការភ្នាល់លើថាតើនឹងមានការដាក់គ្រាប់បែកនៅក្នុងជុំជាក់លាក់មួយ នៅលើផែនទីដែលបានបញ្ជាក់ដែរឬអត់។
    - ជុំកាំភ្លើងខ្លីសរុបដែលបានឈ្នះ – ការភ្នាល់លើថាតើក្រុមដែលបានជ្រើសរើសនោះ នឹងឈ្នះចំនួនជុំកាំភ្លើងខ្លីដែលបានបញ្ជាក់នៅក្នុងការប្រកួតនោះឬអត់។
    - ការសម្លាប់សរុបនៅក្នុងជុំកាំភ្លើងខ្លី – ការភ្នាល់លើចំនួននៃការសម្លាប់សរុបដោយក្រុមទាំងពីរ

នៅក្នុងជុំកាំភ្លើងខ្លីជាក់លាក់មួយ នៅលើផែនទីដែលបានបញ្ជាក់។

9. លទ្ធផលរបស់ក្រុមនីមួយៗ៖
    - ជុំសរុប – ការភ្នាល់លើចំនួនជុំសរុបដែលបានឈ្នះដោយក្រុមជាក់លាក់ណាមួយនៅក្នុងការប្រកួតមួយ។
    - ជុំផែនទីសរុប – ការភ្នាល់ថា ក្រុមជាក់លាក់មួយ នឹងឈ្នះចំនួនជុំដែលបានបញ្ជាក់ នៅលើផែនទីដែលបានបញ្ជាក់។
    - ជុំសរុបដែលឈ្នះដោយក្រុមភេរវកម្ម/ក្រុមប្រឆាំងភេរវកម្ម – ការភ្នាល់ថាក្រុមជាក់លាក់មួយ នឹងឈ្នះចំនួនជុំដែលបានបញ្ជាក់ នៅលើផែនទីដែលបានបញ្ជាក់ នៅពេលកំពុងលេងក្នុងតួនាទីជាអ្នកវាយប្រហារ (ក្រុមភេរវកម្ម) ឬអ្នកការពារ (ក្រុមប្រឆាំងភេរវកម្ម)។
    - អ្នកឈ្នះជុំ (X) - ការភ្នាល់ថាក្រុមដែលបានជ្រើសរើស នឹងឈ្នះជុំជាក់លាក់មួយ នៅលើផែនទីដែលបានបញ្ជាក់។
    - ជ័យជម្នះនៅជុំណាមួយ អាចសម្រេចទៅបានដោយការសម្លាប់គូសត្រូវទាំងអស់នៅលើផែនទីដោយការបំផ្ទុះគ្រាប់បែក/ការដោះគ្រាប់បែក ឬយោងទៅតាមលទ្ធផលនៅពេលដែលពេលវេលាកំណត់បានដើរអស់។
    - ផែនទី (X) - ការប្រជែងយកឱ្យបាន X ជុំ – ការភ្នាល់ថាតើក្រុមមួយណា នឹងក្លាយជាក្រុមដំបូងគេដែលនឹងឈ្នះចំនួនជុំដែលបានបញ្ជាក់ នៅលើផែនទីជាក់លាក់មួយ។
    - ផែនទី (X) - ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ – ការភ្នាល់លើថាតើផែនទីជាក់លាក់មួយ នឹងត្រូវបញ្ចប់ដោយមានពិន្ទុដែលបានបញ្ជាក់ឬអត់។
10. ម៉ោងបន្ថែម – ជ័យជម្នះនៅលើផែនទី អាចសម្រេចទៅបានដោយការឈ្នះយ៉ាងហោចណាស់ 13 ជុំ។ ក្នុងករណីដែលមានការស្មើគ្នានៅលើផែនទីមួយ (នៅពេលដែលពិន្ទុជុំមានចំនួន 12–12) ជាទូទៅបទប្បញ្ញត្តិនៃធ្នូណាមិននោះចែងថា ត្រូវមានការលេងបន្ថែម 6 ជុំទៀត ដែលហៅថា "ម៉ោងបន្ថែម"។ ជ័យជម្នះនៅក្នុងម៉ោងបន្ថែម នឹងត្រូវផ្តល់ជូនទៅក្រុមដំបូងគេដែលឈ្នះជុំបន្ថែមនោះបាន 4 ជុំ ក្នុងចំណោម 6 ជុំ។ ក្នុងករណីស្មើគ្មាននៅក្នុងម៉ោងបន្ថែម (ក្រុមទាំងពីរឈ្នះបាន 3 ជុំម្នាក់ នៅក្នុងម៉ោងបន្ថែម) ដូច្នេះ ត្រូវលេងម៉ោងបន្ថែម 6 ជុំទៀត។
    - ផែនទី (X) - ពិន្ទុត្រឹមត្រូវក្នុងម៉ោងបន្ថែម (X) - ការភ្នាល់ថារយៈពេលម៉ោងបន្ថែមដែលបានបញ្ជាក់នៅលើផែនទីជាក់លាក់មួយ នឹងត្រូវបញ្ចប់ដោយមានពិន្ទុដែលបានបញ្ជាក់។
    - ផែនទី (X) - ជុំសេស/គូ ក្នុងម៉ោងបន្ថែម (X) - ការភ្នាល់ថាតើចំនួនជុំក្នុងម៉ោងបន្ថែមដែលបានលេង នឹងមានចំនួនសេស ឬគូ។
    - ផែនទី (X) - ជុំសរុបនៅក្នុងម៉ោងបន្ថែម (X) - ការភ្នាល់លើចំនួនជុំសរុបដែលបានលេងនៅក្នុងរយៈពេលម៉ោងបន្ថែមជាក់លាក់មួយ។
    - ផែនទី (X) - អ្នកឈ្នះតង់ទីមួយនៅក្នុងម៉ោងបន្ថែម (X) - ការភ្នាល់ថាតើក្រុមមួយណា នឹងក្លាយជាក្រុមដំបូងគេដែលនឹងឈ្នះបាន 3 ជុំ នៅក្នុងរយៈពេលម៉ោងបន្ថែមជាក់លាក់មួយ។

10.42. ហ្គេមអូឡាំពិក

1. ការភ្នាល់លើចំនួនមេដាយ នឹងត្រូវបានទូទាត់ផ្អែកលើចំនួនមេដាយផ្លូវការ នៅពេលពិធីបិទចាប់ផ្តើម។
2. ប្រសិនបើព្រឹត្តិការណ៍មួយត្រូវបានពន្យាពេល ឬកាលបរិច្ឆេទឬទីកន្លែងរបស់វាត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរ នោះការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងមានសុពលភាពរហូតដល់ការប្រកួតចប់។
3. ការភ្នាល់លើការផ្គូផ្គងប្រកួត។ គូប្រកួតទាំងពីរ (មិនថាក្រុមឬកីឡាករ) ត្រូវតែចាប់ផ្តើម ដើម្បីឱ្យការភ្នាល់នឹងនៅមានសុពលភាព។ ប្រសិនបើគូប្រកួតដកខ្លួនចេញ ក្នុងករណីណាមួយដោយហេតុផលណាមួយ ដៃគូប្រកួតប្រជែងនឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។ ប្រសិនបើគូប្រជែងទាំងពីរមិនបានបញ្ចប់ការប្រកួត នោះរាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានចាត់ទុកជាមោឃៈ។

10.43. កីឡារដូវរងា

1. ការភ្នាល់លើការផ្គូផ្គងប្រកួត។ គូប្រកួតទាំងពីរ (មិនថាក្រុមឬកីឡាករ) ត្រូវតែចាប់ផ្តើម ដើម្បីឱ្យការភ្នាល់នឹងនៅមានសុពលភាព។ ប្រសិនបើគូប្រកួតដកខ្លួនចេញ ក្នុងករណីណាមួយដោយហេតុផលណាមួយ ដៃគូប្រកួតប្រជែងនឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។ ប្រសិនបើគូប្រជែងម្នាក់ខកខានមិនបានបញ្ចប់ការប្រកួត នោះរាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវទូទាត់ដោយផ្អែកលើដំណាក់កាលជម្រុះចេញរបស់គូប្រជែង។

10.44. បាល់ទាត់ហ្គាអែល ហើលីង

បាល់ទាត់ហ្គាអែល គឺទាក់ទងទៅនឹងបាល់ទាត់និងបាល់ឱប។

1. រាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់លើការប្រកួតត្រូវបានទូទាត់នៅលើលទ្ធផលនៅចុងបញ្ចប់នៃម៉ោងធម្មតា (ការលេង 70 នាទី មានពីរតង់ ដោយតង់នីមួយៗមានចំនួន 35 នាទី ឬការលេង 60 នាទី មានពីរតង់ ដោយតង់នីមួយៗមានចំនួន 30 នាទី)។ ការប្រកួតត្រូវតែត្រូវបានបញ្ចប់ ដើម្បីឱ្យការភ្នាល់មានសុពលភាព លើកលែងតែទីផ្សារនោះត្រូវបានកំណត់រួចហើយ នៅពេលដែលការប្រកួតត្រូវបានបញ្ឈប់។
2. រាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង តាមពិន្ទុចុងក្រោយនៃការប្រកួត។ ប្រព័ន្ធដាក់ពិន្ទុមានដូចខាងក្រោម៖
   គ្រាប់បាល់មួយមានតម្លៃ 3 ពិន្ទុ (នៅពេលដែលបាល់ត្រូវបានទាត់ចូលទៅក្នុងសំណាញ់ខាងក្រោមរបាទី)។
   ពិន្ទុមួយគឺមានតម្លៃ 1 ពិន្ទុ (នៅពេលបាល់ឆ្លងលើរបាទី)។
   គ្រាប់ក្នុងបាល់ទាត់ហ្គាអែល គឺស្រដៀងនឹងបាល់ទាត់ដៃរ ដោយបង្គោលទីឈរនៅពីលើសំណាញ់ទី។

ឧទាហរណ៍ ពិន្ទុសម្រាប់ក្រុម 1 គឺ 0-12 (ដោយលេខ 0 ជាចំនួនគ្រាប់បាល់ ហើយ 12 ជាចំនួនពិន្ទុដែលរកបាន) រីឯពិន្ទុសម្រាប់ក្រុម 2 គឺ 2-5 (ដោយលេខ 2 ជាចំនួនគ្រាប់បាល់ ហើយ 5 គឺជាចំនួនពិន្ទុដែលរកបាន។ នេះសរុប

2x3 + 5 = 11 ពិន្ទុសរុបទាំងអស់)។ ដូច្នេះពិន្ទុរួមនៃការប្រកួតគឺ 12–11 ហើយក្រុម 1 នឹងត្រូវឈ្នះ។

10.45. អាកាសធាតុ

អាកាសធាតុនៅអាកាសយានដ្ឋាន។ យើងទទួលយកការភ្នាល់លើសន្ទស្សន៍អាកាសធាតុ ដែលបានកត់ត្រានៅអាកាសយានដ្ឋានជុំវិញពិភពលោក សម្រាប់ការបញ្ជូនទិន្នន័យអាកាសធាតុ។
ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកលើសីតុណ្ហភាពខ្យល់ និងសន្ទស្សន៍សម្ពាធបរិយាកាស។
ការភ្នាល់ត្រូវបានគណនាដោយផ្អែកលើរបាយការណ៍អាកាសធាតុ METAR ។ ការភ្នាល់ត្រូវបានគណនាប្រសិនបើការផ្លាស់ប្តូរអាកាសធាតុត្រូវបានកត់ត្រានៅក្នុងលេខកូដ METAR ជាមួយនឹងកាលបរិច្ឆេទ ពេលវេលាម៉ោង អាកាសយានដ្ឋាន និងលក្ខខណ្ឌអាកាសធាតុជាក់ស្តែងនៃការភ្នាល់ ក្នុងរយៈពេលមួយម៉ោងកន្លះនៃពេលវេលាដែលបានបញ្ជាក់នៅក្នុងការភ្នាល់។ ប្រសិនបើក្នុងអំឡុងពេលនោះ លទ្ធផលមិនអាចត្រូវបានបង្កើតឡើងទេ នោះការភ្នាល់ដែលត្រូវគ្នាត្រូវបានទូទាត់សងជាមួយនឹងហាងឆេងស្មើនឹង 1 ។
តូលេខ ដែលត្រូវបានប្រើសម្រាប់ការគណនាការភ្នាល់ ត្រូវបានទទួលដូចខាងក្រោម៖

- ទិន្នន័យសីតុណ្ហភាពខ្យល់ត្រូវបានផ្តល់ជាអង្សាសេ ហើយប្រើសម្រាប់ការគណនាដោយគ្មានការបម្លែង។
- ទិន្នន័យសម្ពាធបរិយាកាសត្រូវបានផ្តល់ជាហិកតូប៉ាស្កាល់។ ចំពោះការគណនាការភ្នាល់ហិកតូប៉ាស្កាល់ត្រូវបានបម្លែងទៅជាមីលីម៉ែត្របារត និងបង្គត់ទៅជាខ្ទង់ទសភាគ។
- ទិន្នន័យល្បឿនខ្យល់ត្រូវបានផ្តល់ជូនជា ណតឬម៉ាយល៍ក្នុងមួយម៉ោង។ សម្រាប់ការគណនាការភ្នាល់ ណតឬម៉ាយល៍ក្នុងមួយម៉ោងត្រូវបានបម្លែងទៅជាគីឡូម៉ែត្រក្នុងមួយម៉ោង និងបង្គត់ទៅខ្ទង់ទសភាគ។
- វាល់ការបង្គត់គឺតាមលក្ខណៈគណិតវិទ្យា ពោលគឺនៅពេលដែលលេខទីមួយដែលបានទម្លាក់គឺ 5 កន្លែងខ្ទង់ទសភាគចុងក្រោយត្រូវបានបង្គត់ឡើង។

ការគណនាការភ្នាល់អាចត្រូវបានពិនិត្យឡើងវិញ ដោយសារតែការផ្លាស់ប្តូរទិន្នន័យចូលថ្មី។ ទាំងការសង្កេតផ្ទាល់ខ្លួនរបស់អតិថិជននិងទិន្នន័យពីប្រភពផ្សេងៗទៀត ក្រៅពីការចង្អុលបង្ហាញក្នុងលក្ខខណ្ឌដែលត្រូវបានបញ្ជាក់ ត្រូវបានយកមកពិចារណា។

10.46. បាល់ទាត់ខ្លី

បាល់ទាត់ខ្លី 2X2

1. ការប្រកួតមានពីរតង់ដែលមានរយៈពេល 5 នាទី។ កម្មវិធីកំណត់ពេលវេលាត្រូវបានបញ្ឈប់ប្រសិនបើការផ្អាកលេងរយៈពេលយូរត្រូវបានតម្រូវ (ដោយសារតែការរងរបួស រឺទ បញ្ហាជាមួយបាល់ ។ល។)។
2. បាល់ទាត់ខ្លី ត្រូវបានលេងនៅលើតារាងបាល់ទាត់ដែលមានទំហំ 18 ម៉ែត្រ × 9 ម៉ែត្រ (អាចនឹងត្រូវផ្លាស់

ប្តូរ)។

3. បាល់ទាត់ខ្លី គឺជាកីឡាជាក្រុមដែលមាន 2 ក្រុម ដែលមានកីឡាករ 2 នាក់។ មិនមានដែនកំណត់លើចំនួននៃការជំនួសទេ។
4. មិនមានក្រុមណាលេងដោយមានអ្នកចាំទីឡើយ។ បាល់ហ្វ្រីឃីកមួយត្រូវបានផ្តល់ជូន ប្រសិនបើបាល់ប៉ះដៃកើតមានឡើង។ ប្រសិនបើបាល់ប៉ះដៃកើតមានឡើងនៅក្នុងតំបន់ប៉េណាល់ទី នោះបាល់ប៉េណាល់ទីនឹងត្រូវបានផ្តល់ជូន។
5. ប៉េណាល់ទីត្រូវបានធ្វើឡើងពីទីបើកចំហរពីបន្ទាត់ពាក់កណ្តាលទី។ ប្រសិនបើបាល់ឆ្លងកាត់បន្ទាត់ទីវានឹងត្រូវរាប់បញ្ចូលថាជាគ្រាប់បាល់ចូលទី។
6. បាល់ជ្រុងនិងការបោះបាល់ចូលត្រូវបានធ្វើឡើងពីចំណុចដែលបន្ទាត់ពាក់កណ្តាលតារាងប្រសព្វជាមួយបន្ទាត់ប៉ះ។ កីឡាកររបស់ក្រុមការពារត្រូវតែស្ថិតនៅក្នុងពាក់កណ្តាលទីលាន។
7. ក្នុងករណីមានអាកប្បកិរិយាមិនសមជាកីឡាករ ឬការបណ្តេញចេញ ក្រុមនោះនឹងត្រូវចាញ់។
8. ការសម្រេចចិត្តរបស់អាជ្ញាកណ្តាល គឺជាការសម្រេចចុងក្រោយទាក់ទងនឹងវិវាទទាំងអស់។
9. ប្រសិនបើការប្រកួតចាប់ផ្តើម ក៏ប៉ុន្តែមិនបានបញ្ចប់ ដោយហេតុផលណាមួយ នោះការភ្នាល់ទាំងអស់លើការប្រកួតនេះនឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ (ទូទាត់សងតាមហាងឆេង 1.00)។

បាល់ទាត់ខ្លី 3X3

1. ការប្រកួតមានពីរតង់ដែលមានរយៈពេល 5 នាទី។ កម្មវិធីកំណត់ពេលវេលាត្រូវបានបញ្ឈប់លុះត្រាតែមានការផ្អាកលេងរយៈពេលយូរ (ដោយសារតែការរងរបួស វិវាទ បញ្ហាជាមួយបាល់ ។ល។)។
2. បាល់ទាត់ខ្លី ត្រូវបានលេងនៅលើតារាងបាល់ទាត់ដែលមានទំហំ 18 ម៉ែត្រ × 9 ម៉ែត្រ (អាចនឹងត្រូវផ្លាស់ប្តូរ)។
3. បាល់ទាត់ខ្លី គឺជាកីឡាជាក្រុមដែលមាន 2 ក្រុម ដែលមានកីឡាករ 3 នាក់។ មិនមានដែនកំណត់លើចំនួននៃការជំនួសទេ។
4. មិនមានក្រុមណាលេងដោយមានអ្នកចាំទីឡើយ។ បាល់ហ្វ្រីឃីកមួយត្រូវបានផ្តល់ជូន ប្រសិនបើបាល់ប៉ះដៃកើតមានឡើង។ ប្រសិនបើបាល់ប៉ះដៃកើតមានឡើងនៅក្នុងតំបន់ប៉េណាល់ទី នោះបាល់ប៉េណាល់ទីនឹងត្រូវបានផ្តល់ជូន។
5. ប៉េណាល់ទីត្រូវបានធ្វើឡើងពីទីបើកចំហរពីបន្ទាត់ពាក់កណ្តាលទី។ ប្រសិនបើបាល់ឆ្លងកាត់បន្ទាត់ទីវានឹងត្រូវរាប់បញ្ចូលថាជាគ្រាប់បាល់ចូលទី។
6. ប៉េណាល់ទីនឹងត្រូវបានផ្តល់ជូន ប្រសិនបើកីឡាករស្ថិតនៅក្នុងតំបន់ប៉េណាល់ទីលើសពី 2 វិនាទី។
7. ក្នុងករណីមានអាកប្បកិរិយាមិនសមជាកីឡាករ ឬការបណ្តេញចេញ ក្រុមកីឡាកររនោះនឹងត្រូវចាញ់។
8. ការសម្រេចចិត្តរបស់អាជ្ញាកណ្តាល គឺជាការសម្រេចចុងក្រោយទាក់ទងនឹងវិវាទទាំងអស់។
9. ប្រសិនបើការប្រកួតចាប់ផ្តើម ក៏ប៉ុន្តែមិនបានបញ្ចប់ ដោយហេតុផលណាមួយ នោះការភ្នាល់ទាំងអស់លើការប្រកួតនេះនឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ (ទូទាត់សងតាមហាងឆេង 1.00)។

ឌ្រីមលីគ បុរស

1. ការប្រកួតមានពីរតង់ ដែលមានរយៈពេល 15 នាទី។ 2 ក្រុម ដែលមានកីឡាករ 3 នាក់ប្រកួតប្រជែងគ្នា។
2. ធូណាមិនរួមមានវគ្គចែកពូលក្នុងទម្រង់ជាលក្ខណៈវិលជុំទ្វេដងសន្សំពិន្ទុមួយ វគ្គកាត់សេចក្តីដណ្តើមចំណាត់ថ្នាក់លេខបី និងវគ្គផ្តាច់ព្រ័ត្រ។ ការដាក់ពិន្ទុ៖ ឈ្នះ – 3 ពិន្ទុ, ស្មើ – 1 ពិន្ទុ, ចាញ់ – 0 ពិន្ទុ។
3. គ្រាប់បាល់មួយអាចត្រូវបានរកគ្រាប់បាល់ បន្ទាប់ពីការបញ្ជូនបាល់ទៅក្នុងទឹកដីនៃគូប្រកួត។
4. មិនមានក្រុមណាលេងដោយមានអ្នកចាំទីឡើយ ហើយការប្រើដៃប៉ះបាល់ត្រូវហាមឃាត់។
5. គ្រាប់បាល់ចូលទីខ្លួនឯងមិនត្រូវបានរាប់បញ្ចូលទេ។
6. ប៉ែណាល់ទីមួយត្រូវបានផ្តល់ជូន បន្ទាប់ពីមានកំហុស 3 លើក។
7. បាល់ប៉ែណាល់ទីគឺត្រូវទាត់នៅចម្ងាយមួយជំហានពីទីខាងក្រុមរបស់ខ្លួន ហើយទាត់កាត់តារាងតម្រង់ទៅរកទីដែលគ្មានអ្នកចាំទីរបស់ក្រុមគូប្រកួត។
8. ប្រសិនបើបាល់ចេញទៅក្រៅ នោះការគប់បាល់ចូលនឹងត្រូវធ្វើឡើងពីចំហៀងតារាង។
9. ក្រុមទាំងឡាយត្រូវបានផ្តល់ជូន 1 ពិន្ទុសម្រាប់ការស្មើគ្នា ក្នុងវគ្គចែកពូលនៃធូណាមិន។
ប្រសិនបើមានការស្មើគ្នានៅវគ្គផ្តាច់ព្រ័ត្រ នោះប៉ែណាល់ទីនឹងត្រូវធ្វើឡើង (ការទាត់ 3 ដង) ។

បាល់ទាត់ខ្លី 4X4

1. ការប្រកួតមានពីរតង់ដែលមានរយៈពេល 5 នាទី។ កម្មវិធីកំណត់ពេលវេលាត្រូវបានបញ្ឈប់លុះត្រាតែមានការផ្អាកលេងរយៈពេលយូរ (ដោយសារតែការរងរបួស វិវាទ បញ្ហាជាមួយបាល់ ។ល។)។
2. ទំហំរបស់ទីលានគឺមិនត្រូវបានកំណត់ជាកំហិតឡើយ។
3. មិនមានក្រុមណាលេងដោយមានអ្នកចាំទីឡើយ។ បាល់ហ្វ្រីឃីកមួយត្រូវបានផ្តល់ជូន ប្រសិនបើបាល់ប៉ះដៃកើតមានឡើង។ ប្រសិនបើបាល់ប៉ះដៃកើតមានឡើងនៅក្នុងតំបន់ប៉ែណាល់ទី នោះបាល់ប៉ែណាល់ទីនឹងត្រូវបានផ្តល់ជូន។
4. ប៉ែណាល់ទីត្រូវបានធ្វើឡើងពីទីបើកចំហរពីបន្ទាត់ពាក់កណ្តាលទី។ ប្រសិនបើបាល់ឆ្លងកាត់ខ្សែទី វានឹងត្រូវរាប់បញ្ចូលថាជាគ្រាប់បាល់ចូលទីមួយគ្រាប់។
5. កីឡាករមិនអាចឈរស្របនឹងទីរបស់ពួកគេ នៅក្នុងតំបន់ប៉ែណាល់ទីឡើយ។ ប្រសិនបើច្បាប់នេះត្រូវបានល្មើស ប៉ែណាល់ទីមួយត្រូវបានផ្តល់ជូន។
6. នៅពេលការទាត់បាល់ហ្វ្រីឃីកត្រូវបានធ្វើឡើង ក្រុមការពារមិនអាចបង្កើតជញ្ជាំងការពារបានឡើយ។ មានតែកីឡាករម្នាក់ប៉ុណ្ណោះដែលអាចឈរនៅក្នុងទី ដើម្បីបញ្ឈប់បាល់មិនឱ្យចូលក្នុងសំណាញ់បាន។
7. ធូណាមិនត្រូវបានធ្វើឡើងជារៀងរាល់ថ្ងៃ និងអនុវត្តតាមច្បាប់ 'អ្នកឈ្នះនឹងនៅបន្ត' ។ ក្នុងករណីស្មើគ្នា ក្រុមទាំងពីរនឹងត្រូវចាកចេញពីទីលាន ហើយក្រុមទាំងពីរនោះនឹងមិនត្រូវបានចូលរួមនូវក្នុងការប្រកួតបន្ទាប់ទៀតទេ។
8. ប្រសិនបើការបណ្តេញចេញបានកើតឡើង ក្រុមដែលបាត់បង់កីឡាករម្នាក់នោះ ត្រូវបន្តលេងឱ្យអស់រយៈពេល 1 នាទី ឬរហូតដល់ពួកគេបានគេស៊ុតបញ្ចូលទី។
9. ការសម្រេចចិត្តរបស់អាជ្ញាកណ្តាល គឺជាការសម្រេចចុងក្រោយទាក់ទងនឹងវិវាទទាំងអស់។
10. ប្រសិនបើការប្រកួតចាប់ផ្តើម ក៏ប៉ុន្តែមិនបានបញ្ចប់ ដោយហេតុផលណាមួយ នោះការភ្នាល់ទាំងអស់

លើការប្រកួតនេះនឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ (ទូទាត់សងតាមហាងឆេង 1.00)។

បាល់ទាត់ខ្លី 5X5

1. ការប្រកួតមានពីរតង់ដែលមានរយៈពេល 5 នាទី។ កម្មវិធីកំណត់ពេលវេលាត្រូវបានបញ្ឈប់លុះត្រាតែមានការផ្អាកលេងរយៈពេលយូរ (ដោយសារតែការរងរបួស វិវាទ បញ្ហាជាមួយបាល់ ។ល។)។
2. ទំហំរបស់ទីលានគឺមិនត្រូវបានកំណត់ជាក់ហិតឡើយ។
3. ប៉ៃណាល់ទីត្រូវបានធ្វើឡើងពីគំនូស 6 ម៉ែត្រ។
4. ប្រសិនបើការបណ្តេញចេញបានកើតឡើង ក្រុមដែលបាត់បង់កីឡាករម្នាក់នោះ ត្រូវបន្តលេងឱ្យអស់រយៈពេល 1 នាទី ឬរហូតដល់ពួកគេបានគេស៊ុតបញ្ចូលទី។
5. ធូណាមិនត្រូវបានធ្វើឡើងជារៀងរាល់ថ្ងៃ និងអនុវត្តតាមច្បាប់ 'អ្នកឈ្នះនឹងនៅបន្ត' ។ ក្នុងករណីស្មើគ្នា ក្រុមទាំងពីរនឹងត្រូវចាកចេញពីទីលាន ហើយក្រុមទាំងពីរនោះនឹងមិនត្រូវបានចូលរួមនូវក្នុងការប្រកួតបន្ទាប់ទៀតទេ។
6. ការសម្រេចចិត្តរបស់អាជ្ញាកណ្តាល គឺជាការសម្រេចចុងក្រោយទាក់ទងនឹងវិវាទទាំងអស់។
7. ប្រសិនបើការប្រកួតចាប់ផ្តើម ក៏ប៉ុន្តែមិនបានបញ្ចប់ ដោយហេតុផលណាមួយ នោះការភ្នាល់ទាំងអស់លើការប្រកួតនេះនឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ (ទូទាត់សងតាមហាងឆេង 1.00)។

ចាំរើបលខាប់ 4X4

1. ទម្រង់នៃការប្រកួត៖ ពីរតង់ដែលមានរយៈពេល 15 នាទី។ សមាជិកក្រុមទាំងឡាយលេងនៅក្នុងបាល់សប់ខ្យល់។
2. ទម្រង់នៃធូណាមិន៖ វគ្គចែកពូលដែលមាន 2 ជុំ, វគ្គកាត់សេចក្តីដណ្តើមចំណាត់ថ្នាក់លេខ 3, វគ្គផ្តាច់ព្រ័ត្រ។ ការដាក់ពិន្ទុ៖ ឈ្នះ – 3 ពិន្ទុ; ស្មើ – 1 ពិន្ទុ; ចាញ់ – 0 ពិន្ទុ។
3. ក្នុងករណីមានការស្មើនៅក្នុងវគ្គចែកពូល ក្រុមនីមួយៗនឹងទទួលបាន 1 ពិន្ទុរៀងៗខ្លួន។ ប្រសិនបើមានការស្មើគ្នាកើតឡើងនៅវគ្គផ្តាច់ព្រ័ត្រ នោះការប្រកួតនឹងឈានដល់វគ្គប៉ៃណាល់ទី (ការទាត់ 5 ដង) ។
4. ការទាត់បាល់ប៉ៃណាល់ទី ត្រូវបានធ្វើឡើងពីគែមតំបន់ប៉ៃណាល់ទី។
5. មិនមានអ្នកចាំទីទេ។
6. គេបានហាមឃាត់មិនឱ្យលេងនៅក្នុងតំបន់ទីទេ ចំពោះទាំងកីឡាករខ្សែប្រយុទ្ធនិងខ្សែការពារ។
7. កីឡាករដែលល្មើសនឹងច្បាប់ណាមួយនឹងត្រូវបានបណ្តេញចេញរយៈពេល 1 នាទី ហើយក្រុមរបស់ពួកគេនៅបន្តលេងជាមួយនឹងការខ្វះចំនួនកីឡាករនេះ។
8. ប្រសិនបើការគប់បាល់ចូលកើតឡើង វានឹងត្រូវបានធ្វើឡើងពីកន្លែងដែលបាល់ឆ្លងកាត់បន្ទាត់នោះ។

10.47. ស្ទ្រីតហ្វូតបល 3X3

1. ការភ្នាល់នៅលើស្ទ្រីតហ្វូតបល 3X3 រួមបញ្ចូលម៉ោងធម្មតា។
2. ការប្រកួតនីមួយៗមានរយៈពេល 2 តង់ ដែលមានរយៈពេល 5 នាទី (ម៉ោងធម្មតា)។
3. ការប្រកួតត្រូវតែត្រូវបានលេងទាំងស្រុង ដើម្បីឱ្យការភ្នាល់មានសុពលភាព។ ការភ្នាល់ ដែលលទ្ធផលរបស់វាត្រូវបានកំណត់រួចហើយ នៅពេលការប្រកួតត្រូវបានអាក់ខាន ត្រូវបានលើកលែងពីច្បាប់នេះ។
4. ការប្រកួតត្រូវបានលេងជាមួយបាល់តូចទំហំលេខ 4 ។
5. ក្រុមទាំងពីរមានកីឡាករចេញលេងចំនួន 3 នាក់ ដែលមិនមានកំណត់មុខតំណែងអ្វីឡើយ។ មិនមានក្រុមណាលេងដោយមានអ្នកចាំទីឡើយ ហើយកីឡាករមិនអាចប៉ះបាល់ដោយដៃរបស់ពួកគេឡើយ។
6. បាល់ប្រ៊ីយ៉ឺកមួយត្រូវបានផ្តល់ជូន ប្រសិនបើបាល់ប៉ះដៃកើតមានឡើងដោយចេតនា នៅកន្លែងណាមួយនៅលើតារាងបាល់ទាត់។
7. បាល់ប្រ៊ីយ៉ឺកមួយត្រូវបានផ្តល់ជូន ប្រសិនកីឡាកប្រព្រឹត្តកំហុសណាមួយ។ ក្រុមការពារអាចបង្កើតជាជញ្ជាំងការពារចម្ងាយ 3 ម៉ែត្រពីបាល់បាន។ ក្រុមប្រយុទ្ធអាចបញ្ជូនបាល់ពីការទាត់បាល់ប្រ៊ីយ៉ឺកក៏បាន ឬស៊ុតបញ្ចូលទីក៏បាន។
8. ប៉េណាល់ទីត្រូវបានធ្វើឡើងពីចំណុចកណ្តាលទីលានដោយកីឡាករណាម្នាក់ បន្ទាប់ពីអាជ្ញាកណ្តាលផ្លុំកញ្ចែ។ សម្រាប់ស៊ុតបញ្ចូលទីឱ្យបានមួយគ្រាប់ បាល់ត្រូវតែចូលទៅក្នុងទីដោយមិនប៉ះដីនិងឆ្លងកាត់ខ្សែទី។
9. ប្រសិនបើបាល់ចេញពីតារាង នោះការទាត់បាល់ចូលនឹងត្រូវបានធ្វើឡើងនៅលើដី។ កីឡាកររបស់ក្រុមការពារត្រូវតែស្ថិតនៅចម្ងាយមួយម៉ែត្រពីកន្លែងដែលបាល់ទាត់ចូលនោះ។ កីឡាករមិនអាចស៊ុតដោយផ្ទាល់ពីបាល់ប្រ៊ីយ៉ឺកបានទេ។ ប្រសិនបើមានការទាត់តម្រង់ទីដោយផ្ទាល់ គ្រាប់នេះនឹងមិនត្រូវបានរាប់បញ្ចូលទេ ហើយការទាត់ចេញពីទីនឹងត្រូវបានផ្តល់ជូន។
10. ការប៉ះផ្ទាល់លើរាងកាយត្រូវហាមឃាត់ លើកលែងតែការប៉ះ។ ការដណ្តើមបាល់ ការរុញច្រាន ការត្រួតពិនិត្យរាងកាយ និងការលេង ខណៈពេលកំពុងដេកដួលលើទីលាន ត្រូវបានហាមឃាត់។

10.48. បាល់ទាត់តេន្នីស

1. បាល់ទាត់តេន្នីស គឺជាកីឡាជាក្រុមមួយ ដែលក្នុងនោះ 2 ក្រុមមានកីឡាករ 2 នាក់ប្រកួតប្រជែងគ្នា។ ចំនួននៃការជំនួសគ្មានដែនកំណត់ត្រូវបានអនុញ្ញាត។
2. បាល់ទាត់តេន្នីស ត្រូវបានគេលេងជាមួយបាល់ទាត់ នៅលើទីលានដែលមានទំហំ 9 ម៉ែត្រ× 12.8 ម៉ែត្រ ដែលខណ្ឌចែកដោយសំណាញ់តេន្នីសមួយ។ ការប្រកួតត្រូវបានលេងរហូតដល់ក្រុមមួយឈ្នះបាន 2 សេត (ល្អបំផុតក្នុងចំណោម 3) ។ សេតមួយចប់នៅពេលក្រុមមួយរកបានពិន្ទុយ៉ាងតិច 11 ហើយនិងមានពីរពិន្ទុនាំមុខ។
3. ក្រុមនីមួយៗត្រូវតែផ្ទេរបាល់ពីខាងរបស់ខ្លួនរំលងពីលើសំណាញ់ទៅខាងរបស់គូប្រជែង ដោយប៉ះបាល់បានបីដង (តិចជាងនេះត្រូវបានអនុញ្ញាត ច្រើនទៀតមិនត្រូវបានអនុញ្ញាតទេ) ។ កីឡាករតែមួយមិនអាចប៉ះបាល់ពីរដងជាប់គ្នាបានទេ។ កីឡាករមិនអាចប៉ះបាល់ដោយដៃរបស់ពួកគេបានឡើយ។ បាល់លោត

ពីរដងត្រូវបានអនុញ្ញាត (តិចជាងនេះត្រូវបានអនុញ្ញាត ច្រើនទៀតមិនត្រូវបានអនុញ្ញាតទេ) មុនពេលបាល់ត្រូវបញ្ជូនទៅខាងរបស់គូប្រជែង ហើយការលោតម្តងត្រូវបានអនុញ្ញាតបន្ទាប់ការចេញសីរីសរបស់ក្រុមគូប្រជែង។

4. បាល់ត្រូវបានចេញសីរីសដោយទាត់វាពីខាងក្រោយបន្ទាត់គោល។ ប្រសិនបើបាល់ប៉ះសំណាញ់ ហើយបន្ទាប់មកធ្លាក់ចុះលើខាងគូប្រជែង នោះបាល់នឹងត្រូវបានចេញសីរីសម្តងទៀត។ កីឡាកររបស់ក្រុមគូប្រកួតមិនអាចប្តូកសីរីស ដោយការឆោងលើសំណាញ់បានឡើយ។
5. ប្រសិនបើការប្រកួតចាប់ផ្តើម ក៏ប៉ុន្តែមិនបានបញ្ចប់ ដោយហេតុផលណាមួយ នោះការភ្នាល់ទាំងអស់នៅលើនោះនឹងត្រូវបានទូទាត់សងតាមហាងឆេង 1.00 លើកលែងតែការភ្នាល់លើទីផ្សារដែលបានកំណត់រួចហើយ នៅពេលការប្រកួតត្រូវបានបញ្ឈប់។
6. គ្រាប់តនិងតូតាល់ ត្រូវបានបញ្ជាក់ជាពិន្ទុ លើកលែងតែនៅក្នុងទីផ្សារ "សេតគ្រាប់ត" និង "តូតាល់សេត"។
7. "ពិន្ទុបន្ថែម"។ នៅក្នុងទីផ្សារនេះ អតិថិជនគួរតែទស្សន៍ទាយថាតើនឹងមានពិន្ទុបន្ថែមណាមួយនៅក្នុងសេតដែរឬទេ។ ការភ្នាល់ "ពិន្ទុបន្ថែមក្នុងសេត – បាទ/ចាស" នឹងត្រូវបានទូទាត់ជាការឈ្នះប្រសិនបើក្រុមណាមួយឈ្នះសេតបន្ទាប់ពីពិន្ទុ 10:10 ។

10.49. ស្នឹតជាវ័ហ្វូតបល 2X2 ។ ពានរង្វាន់ពិភពលោក

ស្នឹតជាវ័ហ្វូតបល ពាក់ព័ន្ធនឹងការចាក់ផ្សាយហ្គេមដែលមានអ្នកលេងច្រើនគ្នា (បាល់ទាត់និម្មិត)។

1. រាល់ប្រាក់ភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីការបញ្ចប់ការប្រកួត។
2. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមា និងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
3. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
4. ការប្រកួតមានមួយតង់។ តង់មួយមានការលេងរយៈពេល 5 នាទី ឬរហូតដល់ក្រុមណាមួយរកបាន 5 គ្រាប់។
5. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវៃរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រើនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយក មុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើមនិងអំឡុងពេលប្រកួតមួយ (ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់)។ ការប្រកួតស្នឹតជាវ័ហ្វូតបលទាំងអស់ ត្រូវបានស្នឹមតាមអនឡាញ។
6. មានទីផ្សារភ្នាល់ដូចខាងក្រោម៖
    - ឈ្នះ
    - ឱកាសទ្វេដង

- គ្រាប់ត
- តូតាល់ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
- តូតាល់ឯកត្តជន (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
- តូតាល់ (គូ/សេស)
- គ្រាប់បន្ទាប់

10.50. បាល់ទាត់លើសាប៊ូ (ស្ត្រី)

1. ក្រុមនីមួយៗមានកីឡាករចេញលេង 3 នាក់ និងអ្នកចាំទីម្នាក់។
2. ការប្រកួតនីមួយៗមាន 2 តង់ ដែលមានរយៈពេល 15 នាទី (ម៉ោងធម្មតា)។
3. ច្បាប់បាល់ទាត់ត្រូវបានអនុវត្ត។ កំហុសត្រូវបានផ្តល់ជូនសម្រាប់រាល់ការរំលោភលើច្បាប់។ ក្រុមមួយនឹងទទួលបានបាល់ប៉េណាល់ទី ប្រសិនបើគូប្រជែងរបស់ពួកគេប្រព្រឹត្តកំហុស 3 ដង។ ការទាត់បាល់ប៉េណាល់ទី ក៏នឹងត្រូវផ្តល់ជូនសម្រាប់កំហុសបន្តបន្ទាប់នីមួយៗផងដែរ។
4. ដើម្បីធ្វើឱ្យការប្រកួតមានភាពរស់រវើកនិងកម្សាន្ត នៅពេលដែលបាល់ចេញពីតារាង បាល់ថ្មីនឹងត្រូវគប់ដោយផ្ទាល់ (ការគប់បាល់ចូល) ទៅក្នុងកណ្តាលតារាងលេង ដើម្បីបន្តការប្រកួត។

10.51. បាល់ទាត់លើសាប៊ូ (បុរស)

1. ក្រុមនីមួយៗមានកីឡាករចេញលេង 3 នាក់ និងអ្នកចាំទីម្នាក់។
2. ការប្រកួតនីមួយៗមាន 2 តង់ ដែលមានរយៈពេល 15 នាទី (ម៉ោងធម្មតា)។
3. គ្រាប់បាល់ត្រូវបានរាប់ ប្រសិនបើការបញ្ជូនបាល់ត្រូវបានធ្វើឡើងនៅក្នុងតំបន់របស់គូប្រជែង (បន្ទាប់ពីឆ្លងកាត់ខ្សែពាក់កណ្តាលតារាង)។
4. ច្បាប់បាល់ទាត់ត្រូវបានអនុវត្ត។ កំហុសត្រូវបានផ្តល់ជូនសម្រាប់រាល់ការរំលោភលើច្បាប់។ ក្រុមមួយនឹងទទួលបានបាល់ប៉េណាល់ទី ប្រសិនបើគូប្រជែងរបស់ពួកគេប្រព្រឹត្តកំហុស 3 ដង។ ការទាត់បាល់ប៉េណាល់ទី ក៏នឹងត្រូវផ្តល់ជូនសម្រាប់កំហុសបន្តបន្ទាប់នីមួយៗផងដែរ។
5. ដើម្បីធ្វើឱ្យការប្រកួតមានភាពរស់រវើកនិងកម្សាន្ត នៅពេលដែលបាល់ចេញពីតារាង បាល់ថ្មីនឹងត្រូវគប់ដោយផ្ទាល់ (ការគប់បាល់ចូល) ទៅក្នុងកណ្តាលតារាងលេង ដើម្បីបន្តការប្រកួត។

10.52. កីឡាតែតបាល់លើតុ

1. កីឡាតែតបាល់លើតុ រួមបញ្ចូលគ្នានូវកីឡាពីរប្រភេទ៖ កីឡាវាយប៉េងប៉ុងលើតុនិង កីឡាបាល់ទាត់។ កីឡានេះ ត្រូវបានគេលេងដោយប្រើបាល់ជ័រ។
2. ការលេងបន្តរហូតដល់កីឡាករម្នាក់ បានឈ្នះបីសិត។

3. ចប់មួយសិតនៅពេលដែលកីឡាករម្នាក់រកបាន 11 ពិន្ទុ។ ប្រសិនបើការប្រកួតមានពិន្ទុស្មើគ្នា ដូច្នេះការប្រកួតត្រូវបន្តលេងរហូតដល់កីឡាករម្នាក់នាំមុខដោយគម្លាតពិន្ទុខុសគ្នាចំនួន 2 ពិន្ទុ។

10.53. បាល់ទះខ្វែង

1. ហ្គេមនេះត្រូវបានលេងដោយក្រុមចំនួនពីរ ដែលក្រុមនីមួយៗមានតំបន់ផ្ទាល់ខ្លួនដែលមានទីតាំងនៅម្ខាងៗពីគ្នាទៅវិញទៅមកនៅលើទីលាន។
2. លេងបន្តរហូតទាល់តែក្រុមមួយបានឈ្នះបីសេត។ ប្រសិនបើស្មើកើតឡើង (2:2) សេតចុងក្រោយមួយត្រូវបានលេងរហូតទាល់តែក្រុមណាមួយរកបាន 15 ពិន្ទុ (ជាមួយនឹងកម្រិតអប្បបរមាចំនួន 2 ពិន្ទុ)។
3. ហ្គេមក្នុងសេតនីមួយៗត្រូវបានលេងរហូតទាល់តែក្រុមមួយឈ្នះ 25 ពិន្ទុ។ ប្រសិនបើហ្គេមគឺស្មើគ្នា (24:24) ហ្គេមនឹងត្រូវបន្តរហូតទាល់តែក្រុមមួយនាំមុខដោយកម្រិតចំនួន 2 ពិន្ទុ។
4. ច្បាប់ចម្បង៖
    - កីឡាករធ្វើចលនាតាមទិសទ្រនិចនាឡិកាឬបញ្ច្រាសទិសទ្រនិចនាឡិកាជុំវិញទីលាន បន្ទាប់ពីរកបានរាល់ពិន្ទុទីបីម្តងៗ។
    - កីឡាករត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យប៉ះបាល់តែមួយដងប៉ុណ្ណោះ ហើយការលោតនិងការបញ្ជូនបែបស្រាលត្រូវបានហាមឃាត់។
    - បច្ចេកទេសបាល់ទះណាមួយអាចត្រូវបានប្រើដើម្បីដាក់បាល់លេងបាន ទោះជាយ៉ាងណាវាដាច់ខាតត្រូវតែចេញពីជ្រុងនៃតំបន់សឺរីស។
    - បាល់ត្រូវតែត្រូវបានសឺរីសឱ្យតែទៅកាន់ខាងគូប្រជែងនៅលើទីលានប៉ុណ្ណោះ ប្រសិនបើវាធ្លាក់ក្នុងតំបន់សឺរីស នោះបាល់ពិន័យនឹងត្រូវបានហៅ។
    - ការប៉ះសំណាញ់ត្រូវបានគេចាត់ទុកថាជាកំហុស ហើយនឹងបណ្តាលឱ្យមានការផ្តល់ពិន្ទុឱ្យក្រុមគូប្រូត។
5. បាល់ពិន័យត្រូវបានចង្អុលបង្ហាញ ប្រសិនបើកីឡាករបំពានច្បាប់ដោយការប្រព្រឹត្តដូចជា៖
    - ការលោតម្តង
    - ការបញ្ជូនស្រាលម្តង
    - ការប៉ះបង្គោលកណ្តាលម្តង។

10.54. លីគថែដន្យ

1. 2 ក្រុមចូលរួមក្នុងប្រកួតនីមួយៗ។
2. មានគ្រាប់ឡុកឡាក់ពីរពណ៌ខុសគ្នា - ពណ៌មួយសម្រាប់ក្រុមមួយ។
3. អ្នកធ្វើបទបង្ហាញបោះគ្រាប់ឡុកឡាក់ 2 គ្រាប់។
4. បន្ទាប់ពីបោះឡុកឡាក់នីមួយៗ ក្រុមដែលមានឡុកឡាក់ដែលបង្ហាញថាមានចំនួនខ្ពស់ជាងគេនឹងទទួល

បាន 1 ពិន្ទុ។ ប្រសិនបើចំនុចនៅលើគ្រាប់ឡុកឡាក់ស្មើគ្នា នោះគ្រាប់ឡុកឡាក់ត្រូវបានបោះម្តងទៀត។
5. ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់ដោយយោងទៅតាមច្បាប់កីឡាដែលមានចែងនៅក្នុងប៊ុងភ្នាល់។
6. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងកន្លែងផ្សេងៗគ្នា ។ល។) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោយ: ។ ប្រសិនបើមានបរាជ័យសុសវែរណាមួយកើតឡើង ហ្គេមអាចត្រូវបានបង្អាក់ ក្នុងករណីដែលរាល់ការភ្នាល់ដែលមិនទាន់សម្រេចនឹងត្រូវបានសងប្រាក់វិញ។

10.55. អឺស្តតបាល់ទាត់ (FIFA)

អឺស្តតបាល់ទាត់ ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្រ្ទឹមហ្គេម (បាល់ទាត់និម្មិត) ដែលមានអ្នកលេងច្រើន។

ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកលើ ជើងឯកលីគ UEFA និង លីគអឺរ៉ុប UEFA ។

1. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
2. ប្រាក់ដាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
3. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
4. ការភ្នាល់លើបាល់ទាត់ត្រូវបានទទួលយកតាមម៉ោងធម្មតា។
5. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ុងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោយ:។
6. ការភ្នាល់លើពានរង្វាន់យូហ្វាឆេមពានលីគត្រូវបានទទួលយកទាំងនៅមុនការប្រកួតនិងពេលផ្សាយផ្ទាល់ ។ ការប្រកួតអឺស្តតបាល់ទាត់ទាំងអស់ត្រូវបានស្រ្ទឹមតាមអនឡាញ។
7. លទ្ធផលនៃការប្រកួតត្រូវបានកំណត់ យោងទៅតាមតារាងស្ថិតិចុងក្រោយ។ មិនមានបញ្ហាជាមួយនឹងក្រាហ្វិចហ្គេមណាដែលនឹងបណ្តាលឱ្យមានការលុបចោលការភ្នាល់នោះទេ។
8. **មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម (ម៉ោងធម្មតា)**
    - ឈ្នះ;
    - ឱកាសទ្វេដង;
    - គ្រាប់ត;
    - តួតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ);

- តូតាល់ក្រុម (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ);
- តូតាល់ (គូ/សេស);
- ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ;
- គ្រាប់បន្ទាប់។

10.56. លេងអ៊ូ

Kabaddi គឺជាហ្គេមដែលរួមបញ្ចូលធាតុផ្សំរវាងចំបាប់និងស្លាក។

1. ទម្រង់ហ្គេម៖ 20 នាទីចំនួន 2 តង់។ ដើម្បីកំណត់អ្នកឈ្នះ ក្នុងករណីស្មើ ហ្គេមនឹងបន្តរហូតទាល់តែមានក្រុមមួយរកបានពិន្ទុបន្ទាប់។
2. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកនៅម៉ោងធម្មតា (40 នាទីនៃម៉ោងធម្មតា ដោយមិនរាប់បញ្ចូលម៉ោងបន្ថែម)។ ប្រសិនបើការប្រកួតមួយមិនត្រូវបានបញ្ចប់ទេ នោះលទ្ធផលណាមួយដែលត្រូវបានកំណត់មិនច្បាស់លាស់ ដោយពេលវេលាដែលត្រូវបញ្ចប់ នឹងឈប់។ លទ្ធផលផ្សេងទៀតទាំងអស់ នឹងត្រូវទូទាត់នៅហាងឆេង 1.00 ។
3. លទ្ធផលរួមទាំងម៉ោងបន្ថែម (Golden Raid):
    - ដើម្បីឈ្នះក្នុងម៉ោងបន្ថែម (Golden Raid)
4. ការភ្នាល់លើតង់មួយ។ ប្រសិនបើតង់មួយមិនត្រូវបានបញ្ចប់ទេ នោះលទ្ធផលណាមួយដែលត្រូវបានកំណត់មិនច្បាស់លាស់ ដោយពេលវេលាដែលត្រូវបញ្ចប់ នឹងឈប់។ លទ្ធផលផ្សេងទៀតទាំងអស់ នឹងត្រូវទូទាត់នៅហាងឆេង 1.00 ។ ពេលវេលាបន្ថែមមិនត្រូវបានរាប់បញ្ចូលទេ។
5. នៅក្នុងការប្រកួត ប្រសិនបើទីកន្លែងនៃព្រឹត្តិការណ៍ត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរ ឬព្រឹត្តិការណ៍មួយត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរទៅទីលានគូប្រកួត នោះការភ្នាល់នឹងឈប់ ផ្តល់ឱ្យក្រុមម្ចាស់ផ្ទះរក្សាស្ថានភាពផ្ទះរបស់ខ្លួន។
6. ប្រសិនបើការប្រកួតណាមួយត្រូវបានលើក ឬពន្យាពេលលើសបី 48 ម៉ោង នោះការភ្នាល់លើការប្រកួតទាំងអស់ នឹងត្រូវទូទាត់នៅហាងឆេង 1.00 ។

10.57. ប្រដាល់ថៃ

1. ព័ត៌មានអំពីពណ៌របស់កីឡាករដែលត្រូវបានផ្តល់ជូនសម្រាប់ជាឯកសារយោង។រាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងមានសុពលភាព ទោះបីមានការផ្លាស់ប្តូរពណ៌ក៏ដោយ។
2. ប្រាក់ភ្នាល់នៅលើគ្រាប់តនឹងត្រូវបានសងប្រាក់វិញ ប្រសិនបើការប្រកួតមួយបញ្ចប់ដោយលទ្ធផលស្មើគ្នា។
3. ចំនួនទឹកសរុប។ មានតែទឹកដែលបានបញ្ចប់នៅក្នុងការប្រកួតប៉ុណ្ណោះ ដែលនឹងត្រូវយកមកពិចារណា។ ប្រសិនបើការប្រកួតបញ្ចប់នៅទឹកទី 5 នោះចំនួនទឹកដែលបានបញ្ចប់គឺ 4 ទឹក។ ប្រសិនបើការប្រកួត

បញ្ចប់ដោយការកាត់សេចក្តី នោះចំនួនទឹកដែលបានបញ្ចប់គឺ 5 ទឹក។
4. ប្រសិនបើកីឡាករម្នាក់ឬពីរនាក់ត្រូវបានដកសិទ្ធិដោយអាជ្ញាកណ្តាល នោះប្រាក់ភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានសងប្រាក់វិញ។
5. ប្រសិនបើការប្រកួតត្រូវបានពន្យារពេលច្រើនជាង 12 ម៉ោង ពីពេលចាប់ផ្តើមដែលបានគ្រោងទុកនោះ ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានសងប្រាក់វិញ។
6. ការប្រយុទ្ធចាប់ផ្តើមបន្ទាប់ពីសំឡេងកណ្តឹងនៅដើមទឹកទីមួយ។ ប្រសិនបើកីឡាករម្នាក់ឬពីរនាក់មិនអាចចាប់ផ្តើមការប្រកួតបានទេ នោះប្រាក់ភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានសងប្រាក់វិញ។

10.58. COUNTER-STRIKE និង CS: GO WINGMAN

1. Counter-Strike ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្រ្វីមហ្គេម (និម្មិត) ដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកនៅលើសមរភូមិរវាងក្រុមទាំងពីរ។ ការប្រកួតតែមួយត្រូវបានលេងរហូតដល់ 11 ជ័យជម្នះ (ចំនួនជុំអតិបរមាគឺ 21 ជុំ)។
3. រាល់ប្រាក់ភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីការបញ្ចប់ការប្រកួត។
4. ជុំតែមួយមានរយៈពេលពីរនាទីគត់។ គ្មានសកម្មភាពណាមួយ ដែលត្រូវបានអនុវត្តបន្ទាប់ពីការផុតកំណត់នៃរយៈពេលនេះ នឹងត្រូវរាប់បញ្ចូលក្នុងការភ្នាល់ឡើយ។
5. ក្រុមប្រឆាំងភេរវករនឹងឈ្នះជុំនោះ ប្រសិនបើគ្មានគ្រាប់បែកណាមួយត្រូវបានគេដាក់នៅលើផែនទីការពារគ្រាប់បែក ក្នុងអំឡុងពេលដែលបានរៀបរាប់ខាងលើ។
6. ក្រុមភេរវករនឹងឈ្នះជុំនោះ ប្រសិនបើគ្មានចំណាប់ខ្មាំងណាមួយត្រូវបានជួយសង្គ្រោះនៅលើផែនទីជួយសង្គ្រោះចំណាប់ខ្មាំង ក្នុងអំឡុងពេលដែលបានរៀបរាប់ខាងលើ។
7. ប្រាក់ដាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
8. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
9. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
10. "គ្រាប់បែកត្រូវបានដាក់ – បាទ/ទេ"។ វាមិនមានបញ្ហាទេ នៅពេលគ្រាប់បែកមួយត្រូវបានគេដាក់ក្នុងអំឡុងជុំ មិនថាមុនឬក្រោយពេលក្រុមប្រឆាំងភេរវករទាំងអស់ត្រូវបានសម្លាប់។ មានតែការដាក់គ្រាប់បែកខ្លួនឯងប៉ុណ្ណោះដែលសំខាន់។
11. W1 និង W2 នៅក្នុងជុំនឹងត្រូវបានទូទាត់ដូចខាងក្រោម ប្រសិនបើគ្រាប់បែកមួយត្រូវបានគេដាក់៖
    - ប្រសិនបើគ្រាប់បែកត្រូវបានដោះនៅក្នុងជុំនោះ ការភ្នាល់ W1 នឹងឈ្នះ ហើយការភ្នាល់ W2 នឹង

ចាញ់។
    - ប្រសិនបើគ្រាប់បែកផ្ទុះក្នុងជុំនោះ ការភ្នាល់ W1 នឹងចាញ់ ហើយការភ្នាល់ W2 នឹងឈ្នះ។
12. ការភ្នាល់លើក្រុមត្រូវបានទទួលយកតែចំពោះ ផ្សាយផ្ទាល់ ប៉ុណ្ណោះ។ ការប្រកួតទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
13. **មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖**
    - ឈ្នះ;
    - គ្រាប់ត;
    - តួតាល់ (អូវើរ/អាន់ឌ័រ);
    - តួតាល់ក្រុម (អូវើរ/អាន់ឌ័រ);
    - គ្រាប់បែកត្រូវបានដាក់;
    - ឈ្នះនៅក្នុងជុំ;
    - តួតាល់ក្នុងជុំ;
    - គ្រាប់តក្នុងជុំ;
    - តួតាល់បាញ់ចំក្បាលក្នុងជុំ;
    - តួតាល់ការសម្លាប់ឯកត្តជនក្នុងជុំ;
    - តួតាល់ការសម្លាប់ក្នុងជុំ (គូ/សេស);
    - វិធីឈ្នះនៅក្នុងជុំ;
    - រយៈពេលនៃជុំ;
    - គ្រាប់បែកត្រូវបានដោះចេញ;
    - ការសម្លាប់ដំបូង* នៅក្នុងជុំ – ក្រុម;
    - ការធ្វើអត្តឃាត*** នៅក្នុងជុំ;
    - តួតាល់បាញ់ចំក្បាល** ក្នុងជុំ;
    - ឈ្នះទល់នឹងសូន្យក្នុងជុំ។

ការសម្លាប់* មានន័យថាជាពិន្ទុដែលរកបានសម្រាប់ការសម្លាប់គូប្រជែងបានម្នាក់ (ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើសមាជិកក្រុមគូប្រជែងម្នាក់ស្លាប់ដោយហេតុផលណាមួយ ដោយមិនរាប់បញ្ចូលការស្លាប់ដោយសារការផ្ទុះគ្រាប់បែកឬការធ្វើអត្តឃាត)។
បាញ់ចំក្បាល** មានន័យថាការបាញ់ចំក្បាល។
ការធ្វើអត្តឃាត*** មានន័យថាការស្លាប់ដែលបណ្តាលមកពីការធ្លាក់ពីកម្ពស់ខ្ពស់ ការស្លាប់ដោយសារការផ្ទុះគ្រាប់បែក។

CS ៖ GO WINGMAN

1. CS ៖ GO Wingman ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទ្រីមផ្សាយផ្ដាល់នៃហ្គេមដែលមានអ្នកលេងច្រើន Counter-Strike ៖ ការវាយលុកសកល ដែលធ្វើឱ្យក្រុមពីរដែលមានអ្នកលេងពីរនាក់ប្រឆាំងនឹងគ្នា។

2. នៅជុំទីមួយ ក្រុមទី 1 តែងតែលេងជាក្រុមប្រឆាំងភេរវករ ហើយក្រុមទី 2 តែងតែលេងដូចភេរវករ។ នៅចុងបញ្ចប់នៃជុំនេះ ក្រុមទាំងពីរប្តូរខាងគ្នា ហើយការធ្វើបែបនេះនឹងបន្តរហូតដល់ក្រុមមួយទទួលបានជ័យជម្នះ 5 ដង (ពីចំនួនអតិបរមា 9 ជុំ)។
3. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍មួយបានបញ្ចប់។
4. ជុំនីមួយៗមានរយៈពេល 90 វិនាទី + ម៉ោងបន្ថែម (ពេលវេលាពីពេលគ្រាប់បែកត្រូវបានគេដាក់ដល់ពេលដែលវាផ្ទុះឬត្រូវបានគេដោះ)។ សម្រាប់គោលបំណងទូទាត់សងប្រាក់ភ្នាល់ អ្វីដែលកើតឡើង បន្ទាប់ពីពេលនេះបានកន្លងផុតទៅ នឹងមិនត្រូវបានរាប់បញ្ចូលទេ។
5. ប្រសិនបើ 90 វិនាទីបានកន្លងផុតទៅ គ្រាប់បែកមួយគ្រាប់មិនត្រូវបានគេដាក់ ហើយក្រុមទាំងពីរមានគ្នាម្នាក់ឈរជើង នោះក្រុមប្រឆាំងភេរវកនឹងឈ្នះជុំនេះ។
6. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
7. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
8. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ នៃវេបសាយ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតថាការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
9. សម្រាប់ការភ្នាល់ "គ្រាប់បែកត្រូវបានដាក់" គ្រាប់បែកមួយត្រូវបានគេគិតថាត្រូវបានគេដាក់ប្រសិនបើយ៉ាងហោចណាស់ក្រុមប្រឆាំងភេរវករម្នាក់នៅរស់ នៅពេលគ្រាប់បែកត្រូវបានគេដាក់។
10. សម្រាប់ការភ្នាល់ "គ្រាប់បែកបានផ្ទុះ" គ្រាប់បែកមួយត្រូវបានគេគិតថាបានផ្ទុះប្រសិនបើយ៉ាងហោចណាស់ក្រុមប្រឆាំងភេរវកម្មម្នាក់នៅរស់ នៅពេលគ្រាប់បែកបានផ្ទុះ។
11. មានតែការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ប៉ុណ្ណោះដែលអាចដាក់លើក្រុមបាន។ ហ្គេមត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
12. ប្រសិនបើអ្នកលេងម្នាក់ស្លាប់ដោយចៃដន្យ វានៅតែចាត់ទុកជាការស្លាប់សម្រាប់គោលបំណងនៃការទូទាត់សងប្រាក់ភ្នាល់។
13. អាវុធត្រូវបានចាត់ថ្នាក់ដូចខាងក្រោម៖
    - កាំភ្លើងខ្លី៖ P2000, P250, Deagle, Glock
    - កាំភ្លើងយន្ត៖ FAMAS, M4A4, AUG, Galil, AK-47, SG 556
    - កាំភ្លើងវែង៖ AWP, SCAR-20, G3SG1
14. **មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖**
    - **លើការប្រកួតទាំងមូល៖**
        - – ឈ្នះ (1/2)
        - – ឈ្នះ (ក្រុមភេរវករ/ក្រុមប្រឆាំងភេរវករ)
        - – តួតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
        - – តួតាល់ឯកត្តជន (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)

        - – តូតាល់គ្រាប់បែកត្រូវបានដោះ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
        - – តូតាល់គ្រាប់បែកត្រូវបានដាក់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
        - – តូតាល់គ្រាប់បែកបានផ្ទុះ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
        - – តូតាល់បាញ់ចំក្បាល (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
        - – តូតាល់សម្លាប់ដោយកាំភ្លើងខ្លី (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
        - – តូតាល់សម្លាប់ដោយកាំភ្លើងយន្ត (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
        - – តូតាល់សម្លាប់ដោយកាំភ្លើងវែង (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
        - – តូតាល់សម្លាប់របស់អ្នកលេង (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
        - – តូតាល់ស្លាប់របស់អ្នកលេង (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
    - **នៅលើជុំមួយ៖**
        - – ឈ្នះ (1/2)
        - – គ្រាប់បែកត្រូវបានដាក់ (បាទ/ទេ)
        - – គ្រាប់បែកត្រូវបានដោះ (បាទ/ទេ)
        - – តូតាល់សម្លាប់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
        - – តូតាល់ការសម្លាប់ឯកត្តជន (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
        - – តូតាល់សម្លាប់ គូ/សេស
        - – សម្លាប់ដោយកាំភ្លើងយន្ត (បាទ/ទេ)
        - – សម្លាប់ដោយកាំភ្លើងវែង (បាទ/ទេ)
        - – អ្នកលេងនឹងរកពិន្ទុសម្លាប់បានមួយ (បាទ/ទេ)
        - – អ្នកលេងនឹងត្រូវស្លាប់ (បាទ/ទេ)
        - – តូតាល់បាញ់ចំក្បាល (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)

10.59. UFC។ UNSULLIED ធ្លណាមិន

1. ការចាប់ផ្តើមការប្រដាល់ត្រូវបានផ្តល់សញ្ញាដោយការបន្លឺសំឡេងជួង ដែលបង្ហាញពីការចាប់ផ្តើមនៃទឹកទីមួយ។
2. ការប្រដាល់មាន 3 ទឹក ក្នុងទឹកនីមួយៗមានរយៈពេល 3 នាទី លើកលែងតែកីឡាករម្នាក់ឈ្នះមុនការបញ្ចប់ទឹក។
3. ប្រសិនបើការប្រដាល់ណាមួយត្រូវបានប្រកាសថាគ្មានការប្រកួត ឬប្រសិនបើការប្រកួតត្រូវបានបញ្ឈប់ដោយហេតុផលណាមួយ មុនពេលដែលអ្នកឈ្នះត្រូវបានកំណត់ នោះរាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1.00 ។ ប្រសិនបើលទ្ធផលនៃការប្រកួតត្រូវបានកំណត់រួចហើយ នោះការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់ ដោយផ្អែកលើលទ្ធផលដែលបានប្រកាស។
4. ការភ្នាល់ទាំងអស់មានសុពលភាពយ៉ាងហោចណាស់បានបញ្ចប់ 2 ទឹកពេញដែរ។ បើមិនដូច្នោះទេ

មានតែការភ្នាល់លើការឈ្នះណាមួយដោយកីឡាករជាក់លាក់ណាម្នាក់នៅក្នុងការប្រដាល់នោះ និងការភ្នាល់លើលទ្ធផលស្មើប៉ុណ្ណោះ។ រាល់ការភ្នាល់ផ្សេងទៀតនៅលើការប្រយុទ្ធ ត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1.00 លើកលែងតែលទ្ធផលនៃការភ្នាល់ត្រូវបានកំណត់រួចហើយ នៅពេលដែលការប្រកួតត្រូវបានបញ្ឈប់។

5. ការភ្នាល់ "1 (2) នឹងឈ្នះ"។ នៅក្នុងផ្នែក កីឡា ការភ្នាល់នៅលើទីផ្សារនេះ ត្រូវបានដាក់ស្លាក "1" និង "2" រៀងគ្នា ហើយរួមមានដូចខាងក្រោមនេះ៖
    - "ឈ្នះដោយពិន្ទុ" មានន័យថាជាការឈ្នះដែលចៅក្រមបានសម្រេចនៅពេលទឹកទាំងអស់បានបញ្ចប់
    - "ឈ្នះដោយការផ្តួលដៃគូឱ្យសន្លប់ (KO)"
    - "ឈ្នះដោយការផ្តួលដៃគូឱ្យសន្លប់តាមបច្ចេកទេស (TKO)" មានន័យថាកីឡាករម្នាក់ឈ្នះដោយរកបាន 25 ពិន្ទុមុនពេលចប់ទឹកនៃការប្រកួត
    - "ឈ្នះដោយការជម្រុះ ឬការបដិសេធដៃគូប្រកួត"
6. ការភ្នាល់ថា "ស្មើគ្នា"។ ការភ្នាល់នៅលើទីផ្សារនេះត្រូវបានកំណត់ដោយអក្សរ "X"។ ការប្រដាល់នមួយបញ្ចប់ទៅក្នុងលទ្ធផលស្មើគ្នា នៅពេលដែលចៅក្រមសម្រេចថាកីឡាករទាំងពីរបានបញ្ចប់ការប្រកួតទឹកចុងក្រោយដោយពិន្ទុស្មើគ្នា។
7. អ្នកប្រដាល់ម្នាក់ៗទទួលបានពិន្ទុសម្រាប់ការវាយបានល្អ ទៅតាមការកំណត់របស់អាជ្ញាកណ្តាល៖
    - 1 ពិន្ទុ សម្រាប់ដាល់ដោយត្រង់ ឬវាយខាវ
    - 2 ពិន្ទុ សម្រាប់អាប់តើខាត់
    - 5 ពិន្ទុ សម្រាប់វាយដៃគូឲ្យដួល
8. ចំនួនពិន្ទុអតិបរមាដែលកីឡាករម្នាក់អាចរកបានក្នុងការប្រយុទ្ធមួយគឺ 25 ពិន្ទុ ដោយមិនគិតពីចំនួនពិន្ទុដែលរកបានសម្រាប់ការប្រកួតផ្តាច់ព្រ័ត្រ វាយសម្រេច។
9. "ការភ្នាល់ W2 នៅក្នុងទឹកទី 3 – បាទ/ចាស"។ ការភ្នាល់នេះ នឹងឈ្នះប្រសិនបើកីឡាករប្រកួតលេខ 2 ទទួលបានពិន្ទុច្រើនជាងកីឡាករប្រយុទ្ធលេខ1 ក្នុងទឹកទី 3។
10. ការភ្នាល់ "ការប្រជែងយកប្រាំពិន្ទុ (ប្រាំពីរ ។ល។) ពិន្ទុ"។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថាតើបើកីឡាករមួយណា នឹងក្លាយជាអ្នកដំបូងគេដែលរកបានពិន្ទុក្នុងចំនួនដែលបានបញ្ជាក់នៅក្នុងមួយទឹក។ ប្រសិនបើកីឡាករណាម្នាក់បដិសេធមិនបន្តការប្រដាល់ ដោយសារមូលហេតុណាមួយ មុនពេលពួកគេឬគូប្រជែងរបស់ពួកគេ រកបានពិន្ទុដែលបានបញ្ជាក់ ប្រាក់ភ្នាល់នោះនឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1.00 ។

10.60. អ៊ីស្តេតហុកគីលើទឹកកក

អ៊ីស្តេតហុកគីលើទឹកកក ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទើមហ្គេម (ហុកគីលើទឹកកកនិម្មិត) ដែលមានអ្នកលេងច្រើន។ ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកលើ Stanley Cup។

1. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
2. ប្រាក់ដាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
3. ដៃនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់ អាចត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
4. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកតាមម៉ោងធម្មតា។
5. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ុងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
6. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយក មុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម និងក្នុងអំឡុងពេលនៃការប្រកួត (ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់)។ ការប្រកួតអ៊ីស្ពតហុកគីលើទឹកកកទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
7. **មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម (ម៉ោងធម្មតា)៖**
    - ឈ្នះ;
    - ឱកាសទ្វេដង;
    - គ្រាប់ត;
    - តួតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ);
    - ឈ្នះក្នុងការប្រកួត (ក្រុមឈ្នះ);
    - តើនឹងមានពេលម៉ោងបន្ថែមទេ? – បាទ/ទេ។

NHL 23. Ones

1. NHL 23. Ones គឺជាស្ទ្រីមនៃវីដេអូហ្គេម។ អ្នកចូលរួមបីរូបប្រកួតប្រជែងគ្នាក្នុងការប្រកួតហុកគីលើទឹកកក។
2. ទាំងការភ្នាល់មុនការប្រកួត និងការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់លើការប្រកួតត្រូវបានទទួលយក។ ហ្គេមទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
3. ពេលវេលាធម្មតាមានរយៈពេល 10 នាទី។ ម៉ោងបន្ថែមត្រូវបានលេងនៅពេលដែលកីឡាករទាំងពីរស៊ុតបញ្ចូលទីច្រើនជាងគេគឺកម្រិត។ ការថែមម៉ោងបញ្ចប់នៅពេលដែលអ្នកចូលរួមម្នាក់ចាប់ផ្តើមគំនិតផ្តួចផ្តើម។
4. ប្រាក់ភ្នាល់អតិបរមាត្រូវបានកំណត់ដាច់ដោយឡែកសម្រាប់ទីផ្សារនីមួយៗដោយអ្នកភ្នាល់។
5. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់រក្សាសិទ្ធិក្នុងការផ្លាស់ប្តូរដៃនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុន។
6. ប្រសិនបើនិយោជិតមានកំហុស ឬកំហុសផ្នែកសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧ. ការសរសេរខុសនៅក្នុងហាងឆេង ភាពខុសគ្នារវាងហាងឆេងដែលបង្ហាញក្នុងផ្នែកកីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងប៊ុងភ្នាល់ ។ល។) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតដែលថា ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយក

ដោយមិនត្រឹមត្រូវ ក្នុងករណីនេះ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់រក្សាសិទ្ធិក្នុងការប្រកាសទុកជាមោយ:។
7. ប្រភេទភ្នាល់ដែលមាន៖
    - ពិន្ទុសរុប
    - ពិន្ទុសរុបជាបុគ្គល
    - អ្នកឈ្នះការប្រកួត

10.61. អឺស្គតសិល្បៈក្បាច់គុន UFC

ជើងឯកប្រយុទ្ធផ្តាច់ព្រាត់ គឺជាប្រភេទនៃសិល្បៈក្បាច់គុនចម្រុះមួយ។ UFC ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទើមហ្គេមដែលមានអ្នកលេងច្រើន។

1. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
2. ប្រាក់ដាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
3. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
4. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកតាមម៉ោងធម្មតា។
5. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ុងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោយ:។

ប្រភេទនៃជ័យជម្នះសម្រាប់គោលបំណងនៃការភ្នាល់៖

- **ការក្លេបង្ខំឱ្យចុះចាញ់** មានន័យថាការយកឈ្នះលើគូប្រជែងដោយប្រើក្បាច់ក្លេដ៏ឈឺចាប់។
- **ការផ្តួលដៃគូឱ្យសន្លប់ (KO)** គឺនៅពេលដែលកីឡាករបាត់បង់ស្មារតី បន្ទាប់ពីមានការវាយដោយស្របច្បាប់មួយ។ (សម្រាប់ UFC2 BantamWeight, UFC2 LightWeight និង UFC3 WelterWeight ការឈ្នះដោយ KO / TKO ត្រូវបានគេចាត់ទុកថាជាការផ្តួលឱ្យសន្លប់មួយ)។
- **ឈ្នះដោយពិន្ទុ ។**
- **ការផ្តួលឱ្យសន្លប់តាមបច្ចេកទេស (TKO)** កើតឡើងនៅពេលដែលភាគីទីបីបញ្ឈប់ការប្រកួត នៅពេលដែលគេបានវិនិច្ឆ័យថាកីឡាករណាម្នាក់មិនអាចបន្តបាន។ ការផ្តួលឱ្យសន្លប់តាមបច្ចេកទេសត្រូវបានបែងចែកទៅជាបីប្រភេទ៖
    - ការបញ្ឈប់ដោយអាជ្ញាកណ្តាល នៅពេលដែលអាជ្ញាកណ្តាលសម្រេចចិត្តថា កីឡាករណាម្នាក់មិនអាចការពារខ្លួនដោយភាពវៃឆ្លាតបានទេ។
    - ការបញ្ឈប់ដោយគ្រូពេទ្យ នៅពេលគ្រូពេទ្យ ដែលមានវត្តមាននៅក្បែរសៃវៀន សម្រេច

ថាការប្រកួតបន្តទៀតអាចនឹងធ្វើឱ្យប៉ះប៉ាល់ដល់អាយុជីវិតនិងសុខភាពរបស់កីឡាករដែលស្ថិតក្នុងស្ថានភាពគ្រោះថ្នាក់។

- ◦ ការបញ្ឈប់ពេលឱ្យទឹក នៅពេលដែលអ្នកឱ្យទឹករបស់កីឡាករណាម្នាក់ឱ្យជាសញ្ញាសុំឈប់។

មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖

- ឈ្នះ;
- វិធីសាស្ត្រនៃការឈ្នះ (ឈ្នះដោយពិន្ទុ, ឈ្នះដោយ KO, ឈ្នះដោយ TKO, ឈ្នះដោយការក្លេបង្ខំឱ្យចុះចាញ់);
- វិធីសាស្ត្រនៃការឈ្នះរបស់កីឡាករ (ឈ្នះដោយពិន្ទុ, ឈ្នះដោយ KO, ឈ្នះដោយ TKO, ឈ្នះដោយការក្លេបង្ខំឱ្យចុះចាញ់);
- តើពេលណាការប្រកួតនឹងត្រូវបញ្ចប់ (ការប្រកួតនឹងបន្តដល់អស់ទឹក; ការប្រកួតនឹងបញ្ចប់នៅក្នុងទឹកទី 1 នៅក្នុងទឹកទី 2 នៅក្នុងទឹកទី 3)។ មានតែការប្រកួតដែលបានបញ្ចប់ប៉ុណ្ណោះ ដែលត្រូវបានយកមកពិចារណា សម្រាប់គោលបំណងទូទាត់សងប្រាក់ភ្នាល់។ ប្រសិនបើទឹកនោះបញ្ចប់ដោយការឈ្នះដោយពិន្ទុ ទីផ្សារនោះនឹងត្រូវបានទូទាត់ជាការប្រកួតដែលបន្តដល់អស់ទឹក។

10.62. UFC 4. STREET FIGHT

1. UFC 4. ការប្រដាល់តាមចិញ្ចើមផ្លូវ គឺជាហ្គេមស្ទ្រីមផ្សាយផ្ទាល់មានអ្នកលេងច្រើន ដែលអនុវត្តតាមច្បាប់ប្រកួតក្បាច់ប្រដាល់ MMA ។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍មួយបានបញ្ចប់។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតថាការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
6. ទាំងការភ្នាល់មុនការប្រកួត និងការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ត្រូវបានទទួលយក។ គ្រប់ UFC 4 ទាំងអស់។ ការប្រកួត Street Figh ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
7. **ច្បាប់៖**
   - ◦ អ្នកប្រដាល់ម្នាក់ ត្រូវបានផ្តល់ពិន្ទុសម្រាប់ការឈ្នះនីមួយៗក្នុងមួយជុំ។
   - ◦ ប្រសិនបើការប្រកួតមួយចប់ទៅក្នុងលទ្ធផលស្មើគ្នា នោះគ្មានអ្នកប្រដាល់ណាមួយដែលទទួលបានពិន្ទុឡើយ។

- អ្នកប្រដាល់ទីមួយដែលឈ្នះ 5 ជុំគឺជាអ្នកឈ្នះនៃការប្រកួត។

8. **និយមន័យវិធីសាស្ត្រឈ្នះ៖**
   - ការក្លេបង្ខំឱ្យចុះចាញ់ដោយស្មគ្រចិត្ត (ការក្លេបង្ខំឱ្យចុះចាញ់) – ការឈ្នះដោយការក្លេអោបបង្ខំឱ្យចុះចាញ់។
   - ការផ្តួលដៃគូឱ្យសន្លប់ (KO) – នៅពេលដែលអ្នកប្រដាល់បាត់បង់ស្មារតីដោយសារការវាយត្រឹមត្រូវតាមច្បាប់។
   - សន្លប់ដោយបច្ចេកទេស TKO- នៅពេលការប្រកួតនេះត្រូវបានបញ្ឈប់ដោយភាគីទីបីដោយសារតែគូប្រកួតម្ខាងទៀត មិនអាចបន្តបាន។
   - ស្មើគ្នា – នៅពេលបញ្ចប់ទឹក ព្រោះពេលវេលាសម្រាប់ទឹកនោះបានចប់។
   - វិវាទអំពីវិធីឈ្នះនឹងត្រូវដោះស្រាយដោយអ្នករៀបចំព្រឹត្តិការណ៍ ហើយលទ្ធផលចុងក្រោយនឹងត្រូវបានបង្ហាញនៅលើតារាងពិន្ទុស្ត្រីមរឹដេអូ។
9. **ការភ្នាល់ខាងក្រោមអាចត្រូវបានដាក់នៅក្នុងការប្រកួតទាំងមូល (ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់យោងតាមពិន្ទុចុងក្រោយ នៃការប្រកួតដែលពាក់ព័ន្ធ)៖**
   - ឈ្នះ
   - គូតាល់ (អូរ័រ/អាន់ឌ័រ)
   - គូតាល់ឯកត្តជន (អូរ័រ/អាន់ឌ័រ)
   - គូតាល់នៃ KO (អូរ័រ/អាន់ឌ័រ)
   - គូតាល់នៃ TKO (អូរ័រ/អាន់ឌ័រ)
   - គូតាល់ការអោបក្លេបង្ខំឱ្យចុះចាញ់ (អូរ័រ/អាន់ឌ័រ)
10. **គេអាចដាក់ការភ្នាល់ទៅលើជុំមួយ (ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់យោងតាមពិន្ទុនៃជុំដែលពាក់ព័ន្ធ) បានដូចខាងក្រោម៖**
    - ឈ្នះតាមទឹក
    - វិធីឈ្នះតាមទឹក (ការផ្តួលដៃគូឱ្យសន្លប់ ការផ្តួលដៃគូឱ្យសន្លប់តាមបច្ចេកទេស ការក្លេបង្ខំឱ្យចុះចាញ់)
    - វិធីឈ្នះរបស់អ្នកប្រដាល់ទីមួយ/ទីពីរនៅក្នុងទឹក (ការផ្តួលដៃគូឱ្យសន្លប់ ការផ្តួលដៃគូឱ្យសន្លប់តាមបច្ចេកទេស ការក្លេបង្ខំឱ្យចុះចាញ់)

10.63. ល្បែងភ្នាល់លើការប្រកួតនិម្មិត

1. ល្បែងភ្នាល់លើការប្រកួតនិម្មិត គឺជាហ្គេមមួយដែលអតិថិជនជ្រើសរើសយកឈុតកីឡាករសម្រាប់ក្រុមនិម្មិតពីរពីបណ្តាកីឡាករ (ឬក្រុម) ដែលចូលរួមក្នុងការប្រកួតពិត។ រួចហើយអតិថិជនដាក់ភ្នាល់ដោយផ្អែកលើគុណភាពរបស់កីឡាករ (ឬក្រុម) ទាំងនោះ។ ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់សងដោយផ្អែកលើចំនួនសេតសរុប (គ្រាប់) ដែលបានឈ្នះ (រកបាន) ដោយកីឡាកររបស់ក្រុមនិម្មិត នៅក្នុងការប្រកួតជាក់ស្តែង

រៀងៗខ្លួន។

2. ក្រុមនិម្មិតត្រូវតែបង្កើតឡើងតាមច្បាប់ដូចខាងក្រោម៖
    - 1) គូប្រជែងនៅក្នុងការប្រកួតពិតប្រាកដមួយ ប្រហែលជាមិននៅក្នុងក្រុមនិម្មិតដូចគ្នាទេ។
    - 2) កីឡាករម្នាក់អាចត្រូវបានរួមបញ្ចូលតែនៅក្នុងក្រុមនិម្មិតមួយប៉ុណ្ណោះ;
    - 3) កីឡាករម្នាក់ៗអាចត្រូវបានជ្រើសរើសសម្រាប់ក្រុមនិម្មិតតែមួយដងប៉ុណ្ណោះ;
    - 4) កីឡាករពី 1 ទៅ 5 នាក់ ដែលចូលរួមក្នុងការប្រកួតពិតប្រាកដ អាចត្រូវបានជ្រើសរើសសម្រាប់ក្រុមនីមួយៗ ហើយចំនួនកីឡាករក្នុងក្រុមអាចខុសគ្នា;
    - 5) ក្រុមនិម្មិតអាចរាប់បញ្ចូលកីឡាករពីការប្រកួតទ្វេដង;
    - 6) ក្រុមនិម្មិតអាចរាប់បញ្ចូលទាំងកីឡាករតេន្នីស ក៏ដូចជាក្រុមបាល់ទាត់និងហុកគីលើទឹកកក។
3. ដើម្បីកំណត់លទ្ធផលនៅលើទីផ្សារដែលអាចរកបាន ចំនួនសេត (គ្រាប់) ដែលឈ្នះ (រកបាន) ដោយសមាជិកម្នាក់ៗនៃក្រុមនិមួយៗនៅក្នុងការប្រកួតជាក់ស្តែងរៀងៗខ្លួន ត្រូវបានបូកបញ្ចូលគ្នា។ នៅក្នុងការប្រកួតកីឡាតេន្នីស មានតែសេតដែលបានបញ្ចប់ប៉ុណ្ណោះ ដែលនឹងត្រូវបានយកទៅក្នុងគណនីសម្រាប់គោលបំណងទូទាត់ការភ្នាល់។
4. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖
    - 1) លទ្ធផលនៃការប្រកួត
    - 2) លទ្ធផលនៃការប្រកួត រួមទាំងគ្រាប់ត
    - 3) តូតាល់នៃការប្រកួត
5. មានតែការភ្នាល់ទោលប៉ុណ្ណោះដែលអាចរកបាននៅក្នុងល្បែងភ្នាល់លើការប្រកួតនិម្មិត។
6. ប្រសិនបើការចាប់ផ្តើមការប្រកួតត្រូវបានពន្យាពេល ឬប្រសិនបើការប្រកួតត្រូវបានលើកពេលដោយហេតុផលណាមួយ នោះប្រាក់ភ្នាល់ទាំងអស់នឹងមានសុពលភាព រហូតដល់ការបញ្ចប់នៃការប្រកួត ឬការបញ្ចប់នៃធួណាមិនដែលវាជាផ្នែកមួយ។
7. ការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់ បន្ទាប់ពីការបញ្ចប់ការប្រកួតពិតទាំងអស់ ដែលសមាជិកនៃក្រុមនិម្មិតត្រូវបានជ្រើសរើស។ ប្រសិនបើការប្រកួតមួយឬច្រើនត្រូវបានអាក់ខានដោយសារការដកខ្លួនចេញឬការដកសិទ្ធិកីឡាករ នោះការភ្នាល់ទាំងអស់ដែលដាក់លើក្រុមនិម្មិតនឹងត្រូវទូទាត់សងតាមហាងឆេង 1 (សងប្រាក់វិញ) លើកលែងតែទីផ្សារដែលត្រូវបានកំណត់ដោយគ្មានលក្ខខណ្ឌ។
8. ការភ្នាល់លើទីផ្សារ "តូតាល់" និង "គ្រាប់ត" ត្រូវបានទូទាត់ជាការភ្នាល់ "តូតាល់សេត" និង "សេតគ្រាប់ត" នៅក្នុងការប្រកួតតេន្នីស។

10.64. អ៊ីស្តតបាល់បោះ

1. អ៊ីស្តតបាល់បោះ ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទ្រីមហ្គេម (បាល់បោះនិម្មិត) ដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
3. ប្រាក់ដាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែក

ពីគ្នា។
4. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដៃនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
6. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម ក៏ដូចជាក្នុងអំឡុងពេលនៃការប្រកួត (ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់)។ ការប្រកួតអ៊ីស្ពតបាល់បោះទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
7. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម (ម៉ោងធម្មតា)៖
    - ឈ្នះ;
    - គ្រាប់ត;
    - តួតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ);
    - តួតាល់ (គូ/សេស);
    - តួតាល់ឯកត្តជន (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ);
    - តើក្រុមនឹងរកពិន្ទុបានប៉ុន្មាន;
    - គម្លាតពិន្ទុជាក់ស្តែង;
    - ចំនួនពិន្ទុជាក់ស្តែង;
    - ក្រុម (លទ្ធផល + តួតាល់)។
8. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម (រួមបញ្ចូលម៉ោងធម្មតា)៖
    - ក្រុមឈ្នះ។

10.65. អ៊ីស្ពតបាល់បោះ (3x3 និង 1x1)

អ៊ីស្ពតបាល់បោះ (3x3 និង 1x1) ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទ្រីមហ្គេម (បាល់បោះនិម្មិត) ដែលមានអ្នកលេងច្រើន។ ក្រុមទាំងពីរស៊ុតចូលគ្នាក្នុងកន្ត្រកតែមួយ រហូតដល់ពួកគេឈានដល់ 11 ពិន្ទុ។ ប្រសិនបើពួកគេរកបានដល់ 11 ពិន្ទុ ហើយគម្លាតពិន្ទុរវាងក្រុមគឺតិចជាង 2 ពិន្ទុ នោះរយៈពេលបន្ថែមនឹងត្រូវបានលេង។ ការប្រកួតនឹងបន្តរហូតដល់មានគម្លាតពិន្ទុច្រើនជាង 1 ពិន្ទុរវាងក្រុម។

1. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
2. ប្រាក់ដាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
3. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដៃនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
4. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេល

ទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។

5. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកផ្សាយផ្ទាល់។ ស៊េរីទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
6. **ទីផ្សារដែលអាចរកបាន៖**
    - ឈ្នះ;
    - គ្រាប់ត;
    - តូតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ);
    - តូតាល់ (សេស, គូ);
    - អ្នកលេងនឹងរកពិន្ទុបានច្រើនជាង 11 ពិន្ទុ (បាទ/ទេ);
    - តូតាល់ឯកត្តជន (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)។

10.66. អ៊ីស្ពតបាល់បោះ។ NBA 2K18

1. ប្រភេទនៃការភ្នាល់លក្ខណៈទូទៅលើការប្រកួតដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក "អ៊ីស្ពតបាល់បោះ។ NBA 2K18"។ មានបីវគ្គនៅក្នុងធ្នូណាមិន៖
    - វគ្គចែកពូលនៃភូមិភាគបូព៌ា – ក្រុមលេងជាលក្ខណៈក្រុមម្ចាស់ផ្ទះនិងក្រុមភ្ញៀវ។
    - វគ្គចែកពូលនៃភូមិភាគខាងលិច – ក្រុមលេងជាលក្ខណៈក្រុមម្ចាស់ផ្ទះនិងក្រុមភ្ញៀវ។
    - វគ្គជម្រុះ – ក្រុមចំនួនបួនមកពីឌីវីសិននីមួយៗលេងក្នុងវគ្គពាក់កណ្តាលផ្តាច់ព្រ័ត្រនិងវគ្គផ្តាច់ព្រ័ត្រនៃឌីវីសិនរបស់ពួកគេ។ បន្ទាប់មកអ្នកឈ្នះនៃវគ្គផ្តាច់ព្រ័ត្រនឹងជួបគ្នានៅវគ្គផ្តាច់ព្រ័ត្រធំ ហើយអ្នកចាញ់គឺនៅក្នុងការប្រកួតដណ្តើមយកចំណាត់ថ្នាក់លេខបី។
2. ការដាក់ពិន្ទុក្នុងក្រុម៖
    - សម្រាប់ការឈ្នះ – 2 ពិន្ទុ។
    - សម្រាប់ការបរាជ័យ – 1 ពិន្ទុ។
3. នៅពេលចាត់ចំណាត់ថ្នាក់នៅក្នុងពូល ស្ថិតិក្រុមខាងក្រោមត្រូវបានគិតតាមលំដាប់អាទិភាព៖
    - ពិន្ទុ (កាន់តែច្រើន កាន់តែខ្ពស់)។
    - ឈ្នះក្នុងម៉ោងធម្មតា (កាន់តែច្រើន កាន់តែខ្ពស់)។
    - ចាញ់ក្នុងម៉ោងធម្មតា (កាន់តែតិច កាន់តែខ្ពស់)។
4. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
5. ប្រាក់ដាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
6. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។

7. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រើនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ុងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
8. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមុនពេលធ្លណាមិនចាប់ផ្តើម ក៏ដូចជាក្នុងអំឡុងពេលនៃធ្លណាមិន។
9. ប្រសិនបើការប្រកួតត្រូវបានលុបចោល ហើយលទ្ធផលនៃការប្រកួតនេះមិនមានផលប៉ះពាល់ដល់លទ្ធផលនៃធ្លណាមិនទេ នោះមិនមានប្រាក់ដាក់ភ្នាល់ណាមួយត្រូវបានសងប្រាក់វិញឡើយ។

មានទីផ្សារនៃធ្លណាមិនដូចខាងក្រោម៖

- តើអ្នកណានឹងឈ្នះ? – បាទ/ទេ (វគ្គចែកពូល)
- យកពីចំណាត់ថ្នាក់លេខ 1 ដល់លេខ 2 – បាទ/ទេ (វគ្គចែកពូល)
- យកពីចំណាត់ថ្នាក់លេខ 1 ដល់លេខ 3 (វគ្គចែកពូល)
- នឹងជាប់ជម្រុះទៅជុំបន្ទាប់ (វគ្គចែកពូល)
- តើអ្នកណានឹងឈ្នះ? (វគ្គជម្រុះ លទ្ធផលនៃធ្លណាមិន)
- ដណ្តើមយកចំណាត់ថ្នាក់ពីលេខ 1 ដល់លេខ 2 (វគ្គជម្រុះ លទ្ធផលនៃធ្លណាមិន)
- ដណ្តើមយកចំណាត់ថ្នាក់ពីលេខ 1 ដល់លេខ 3 (វគ្គជម្រុះ លទ្ធផលនៃធ្លណាមិន)

10.67. ពិភពរថក្រោះ

ពិភពរថក្រោះ ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទ្រីមហ្គេមដែលមានអ្នកលេងច្រើន។

1. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
2. ប្រាក់ដាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
3. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
4. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រើនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ុងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
5. ក្នុងករណីមានការប្រព្រឹត្តមិនសមហេតុផល ដែលជះឥទ្ធិពលដល់លទ្ធផលនៃសមរភូមិ ដូចជាអសកម្មភាពទាំងស្រុងនៃសម្ព័ន្ធមិត្តឬការសម្លាប់ក្រុម ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ ហើយទូទាត់សងតាមហាងឆេង 1 (ប្រាក់ភ្នាល់នឹងត្រូវសងប្រាក់វិញ)។

6. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើមក៏ដូចជាក្នុងអំឡុងពេលនៃការប្រកួត (ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់)។ ការប្រកួតទាំងអស់ត្រូវបានស្ទើមតាមអនឡាញ។
7. ក្រុមដែលបានបំផ្លាញយានយន្តទាំងអស់របស់ក្រុមគូប្រជែង ឬចាប់យកបានមូលដ្ឋានក្រុមគូប្រជែង ត្រូវបានប្រកាសថាជាអ្នកឈ្នះ។
8. ប្រសិនបើនៅចុងបញ្ចប់នៃការប្រកួតមួយ មូលដ្ឋានទាំងពីរត្រូវបានចាប់យក ឬគ្មានក្រុមណាមួយបានបំផ្លាញយានយន្តទាំងអស់របស់ក្រុមគូប្រកួតនៅក្នុងពេលវេលាដែលអាចផ្តល់ឱ្យទេ នោះលទ្ធផលស្មើគ្នាត្រូវបានប្រកាស។
9. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកនៅលើការប្រយុទ្ធដោយចៃដន្យ នៅក្នុងហ្គេមអនឡាញអ្នកលេងច្រើន "ពិភពរថក្រោះ" សមាជិកក្រុមត្រូវបានជ្រើសរើសដោយចៃដន្យ។
10. ចំនួនពិន្ទុដែលរកបានដោយក្រុមនីមួយៗស្មើនឹងចំនួនយានជំនិះរបស់ក្រុមគូប្រកួតដែលត្រូវបានបំផ្លាញចោល តាមរបៀបណាក៏ដោយ។
11. **មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖**
    - ឈ្នះ;
    - គ្រាប់ត;
    - តូតាល់ (ផ្អែកលើពិន្ទុ);
    - ចាប់យកមូលដ្ឋាន។

10.68. អ៊ីស្ពតតេន្នីស

អ៊ីស្ពតតេន្នីស ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទើមហ្គេម (តេន្នីសនិម្មិត) ដែលមានអ្នកលេងច្រើន។

1. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
2. ប្រាក់ដាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
3. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
4. ការប្រកួតមានមួយសេត។
5. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រើនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ុងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
6. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើមក៏ដូចជាក្នុងអំឡុងពេលនៃការប្រកួត (ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់)។ ការប្រកួតអ៊ីស្ពតតេន្នីសទាំងអស់ត្រូវបានស្ទើមតាមអនឡាញ។
7. ទីផ្សារលើការខូចសឺរីសពីរដង ការស៊ីសឺរីស និងបាល់ចេញ ត្រូវទូទាត់សងផ្អែកលើគំរូពីមុន។

ទោះបីជាព្រឹត្តិការណ៍មួយត្រូវបានលុបចោលដោយសេចក្តីសម្រេចរបស់អាជ្ញាកណ្តាលក៏ដោយ ក៏ព្រឹត្តិការណ៍នោះនឹងនៅតែត្រូវចាត់ទុកថាបានកើតឡើងដដែល។

- ឈ្នះ;
- គ្រាប់ត;
- តូតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ);
- តូតាល់ឯកត្តជន (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ);
- ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ;
- តូតាល់ គូ/សេស;
- ឈ្នះក្នុងហ្គេម។

10.69. DOTA 2

1. Dota 2 ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទ្រីមហ្គេមដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវៃរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
3. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម ក៏ដូចជាក្នុងអំឡុងពេលនៃការប្រកួត (ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់)។ ការប្រកួតទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
4. អ្នកឈ្នះនៃផែនទីឬអ្នកឈ្នះនៃការប្រកួត ត្រូវបានប្រកាសនៅពេលដែលបល្ល័ង្កឬ ទីតាំងស្នូលរបស់ក្រុមរបស់ក្រុមគូប្រកួតបានដួលរលំ។
5. ការប្រកួតនឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាបោះបង់ចោល ប្រសិនបើវាមានរយៈពេលតិចជាង 15 នាទី។
6. ការប្រកួតនឹងត្រូវបានបោះបង់ចោល ប្រសិនបើកីឡាករម្នាក់ឈប់ហ្គេម មុនរយៈពេល 15 នាទី បានកន្លងផុតទៅ។
7. ការប្រកួតនឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាបោះបង់ចោល ប្រសិនបើកីឡាករម្នាក់អហ្វឡាញ មុនពេល 15 នាទីបានកន្លងផុតទៅ ហើយក្រោយមកឈប់លេងហ្គេមទាំងអស់គ្នា។។
8. ការប្រកួតនឹងត្រូវបោះបង់ចោលប្រសិនបើ កីឡាករម្នាក់អសកម្មក្នុងរយៈពេល 15 នាទីដំបូងនៃហ្គេម ហើយក្រោយមកត្រូវបានប្រកាសថាកីឡាករបានចាកចេញពីហ្គេមក្នុងរយៈពេល 20 នាទីដំបូង។
9. ប្រសិនបើអ្នកលេងម្នាក់រឺច្រើននាក់ឈប់លេងហ្គេមមុនពេលចប់ការប្រកួត ប៉ុន្តែបន្ទាប់ពីការលេងបាន 15 នាទីហើយនោះ ទឹកប្រាក់ភ្នាល់នឹងមិនត្រូវបានសងប្រាក់វិញទេ។ ការភ្នាល់លើការប្រកួតនឹងត្រូវបានទូទាត់សង មិនថាក្នុងករណីណាក៏ដោយ។
10. ការប្រកួតចៃដន្យត្រូវបានចាក់ផ្សាយតាមអនឡាញ។ អ្នកលេងចៃដន្យពិតប្រាកដចូលរួម។
11. **មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖**

- W1 និង W2 - ក្រុមដែលបានបំផ្លាញបល្ល័ង្ករបស់ក្រុមគូប្រកួត ត្រូវបានប្រកាសថាជាអ្នកឈ្នះ។
- តួតាល់សម្លាប់ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ – ចំនួននៃការសម្លាប់ដែលបញ្ចូលគ្នាដោយក្រុមទាំងពីរនៅចុងបញ្ចប់នៃការប្រកួត;
- ការសម្លាប់, ប្រណាំងទៅ – ក្រុមដែលឈានដល់ចំនួនជាក់លាក់នៃចំនួនឈ្នះដែលបានសម្លាប់;
- តើអ្នកណានឹងផ្តួល Roshan បាន – អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថាតើក្រុមណាដែលនឹងផ្តួល Roshan បានមុនគេ;
- សម្លាប់ដំបូង – អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថាតើក្រុមណាដែលនឹងសម្លាប់បានមុនគេ;
- វីរបុរសនោះនឹងត្រូវបានជ្រើសរើសឬទេ។ ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីការជ្រើសរើសទាំងអស់ត្រូវបានធ្វើឡើង (វីរបុរស 10 នាក់);
- ប៉មដួលរលំ រហូតដល់ () វិនាទី / បន្ទាប់ពី () វិនាទី – ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីប៉មទីមួយត្រូវបានបំផ្លាញ ក្នុងករណីការប្រកួតមិនត្រូវបានគេបោះបង់ចោលទេ;
- ពួក Radian / Dire នឹងយកបានប៉មទីមួយ – ការភ្នាល់ត្រូវបានដកចេញ បន្ទាប់ពីប៉មទីមួយត្រូវបានបំផ្លាញ ក្នុងករណីការប្រកួតមិនត្រូវបានគេបោះបង់ចោលទេ។ ក្រុមដែលបាត់បង់ប៉មមុនគេនឹងត្រូវចាត់ទុកថាចាញ់។

10.70. ហ្គេមដង្កូវ

1. ហ្គេមដង្កូវ ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទ្រីមហ្គេម (និម្មិត) ដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ក្រុមពីរដែលមានដង្កូវបួន ហើយដង្កូវនីមួយៗឆ្លាស់វេនគ្នាប្រើអាវុធផ្សេងៗ ដើម្បីប្រយុទ្ធគ្នាទៅវិញទៅមក។
3. គោលដៅគឺដើម្បីបំផ្លាញក្រុមគូប្រកួត។
4. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកនៅលើសមរភូមិរវាងក្រុមទាំងពីរ។ ការប្រកួតនឹងបន្តរហូតដល់ក្រុមណាមួយឈ្នះ។
5. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
6. ប្រាក់ដាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
7. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដៃនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
8. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវ៉ែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
9. ការភ្នាល់លើគ្រាប់ត តួតាល់ និងទីផ្សារពិន្ទុត្រឹមត្រូវ ត្រូវបានទូទាត់សង អាស្រ័យលើចំនួនសម្លាប់ ដែល

រកបានដោយដង្កូវ។
10. ក្រុមដែលមានដង្កូវយ៉ាងតិចមួយនៅរស់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើដង្កូវទាំងអស់នៃក្រុមគូប្រកួតត្រូវបានសម្លាប់ ។
11. ប្រសិនបើដង្កូវរស់នៅចុងក្រោយគេនៃក្រុមទាំងពីរងាប់ក្នុងវេនតែមួយ នោះហ្គេមនឹងបញ្ចប់ក្នុងលទ្ធផលស្មើ។
12. **មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖**
    - ឈ្នះ;
    - គ្រាប់ត;
    - តូតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ);
    - តូតាល់ (គូ/សេស);
    - ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ ។

10.71. អ៊ីស្ពត។ សិល្បៈក្បាច់គុន។ WWE

ពិភពកំសាន្តកីឡាកាស ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទើមកីឡាកាសអាជីពនិម្មិត។

1. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
2. ប្រាក់ដាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
3. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
4. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រើនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោយ:។
5. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម ក៏ដូចជាក្នុងអំឡុងពេលនៃការប្រកួត(ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់)។ ការប្រកួត WWE ទាំងអស់ត្រូវបានស្ទើមតាមអនឡាញ។
6. សង្វៀនកីឡាកាស គឺជាវេទិកាមួយដែលត្រូវបានហ៊ុំព័ទ្ធដោយខ្សែពួរ។
7. **មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖**
    - ឈ្នះ។ អ្នកកីឡាកាសដែលដណ្តើមបានខ្សែក្រវាត់ជើងឯកឬកេសដែលមានប្រាក់នៅខាងលើសង្វៀននឹងត្រូវបានប្រកាសថាជាអ្នកឈ្នះ។
    - វត្ថុនឹងត្រូវបានយក – បាទ/ទេ ។ តើវត្ថុមួយត្រូវបានយកមកពីក្រោមសង្វៀនឬទេ?
    - ប្រយុទ្ធនៅលើជណ្តើរមួយ – បាទ/ទេ។ ការវាយលើកដំបូងនៅលើជណ្តើរត្រូវរាប់បញ្ចូលក្នុងករណីអ្នកកីឡាកាសទាំងពីរស្ថិតនៅលើជណ្តើរ ហើយវាត្រូវបានដាក់នៅខាងក្នុងសង្វៀន។

- តុនឹងត្រូវបាក់ – បាទ/ទេ។ តុត្រូវបានគេចាត់ទុកថាបាក់ ប្រសិនបើវាបែកជាបំណែកៗ។ មិនមានតុណាមួយត្រូវបានគេចាត់ទុកថាបាក់ទេ ប្រសិនបើជើងរបស់វាត្រូវបានបត់ចុះក្រោម។ តុបាក់មួយដែលត្រូវបានយកចេញពីក្រោមសង្វៀននឹងមិនត្រូវបានរាប់បញ្ចូលឡើយ។
- ជណ្តើរទីពីរនឹងត្រូវបានយក – បាទ/ទេ។ មានជណ្តើរពីរនៅលើសង្វៀន។ ជណ្តើរដែលត្រូវបានគេបោះចូលទៅក្នុងសង្វៀនច្រើនជាងម្តងនោះត្រូវបានគេចាត់ទុកថាជាជណ្តើរមួយ។
- ជណ្តើរឡើងសៀវៀននឹងត្រូវបានខូច – បាទ/ទេ។ ជណ្តើរនៅជ្រុងនៃសង្វៀនត្រូវតែបែកបាក់ទាំងស្រុងដើម្បីការភ្នាល់នេះមានសុពលភាព។

WWE Iron (Woman/Man)

1. WWE Iron Woman, WWE Iron Man - ស្ទ្រីមការប្រកួតកីឡាកាស។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានទូទាត់ បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បញ្ចប់។
3. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកនៅលើការប្រកួតរវាងអ្នកប្រយុទ្ធពីរនាក់។ ការប្រយុទ្ធគ្នាៗនឹងមានរយៈពេល 10 នាទី។
4. កីឡាករឈ្នះនឹងក្លាយជាកីឡាកាសដែលមានពិន្ទុច្រើនជាងគេ។ ប្រសិនបើកីឡាកាសទាំងពីរមានចំនួនពិន្ទុស្មើគ្នា នោះការប្រកួតនឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាស្មើ។
5. ប្រាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ដាច់ដោយឡែក សម្រាប់ទីផ្សារនីមួយៗ។
6. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់ ដោយមិនចាំបាច់មានការជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
7. ប្រសិនបើបុគ្គលិកធ្វើឱ្យមានកំហុសណាមួយ ឬប្រសិនបើមានបញ្ហាផ្នែកសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧ. ការបោះពុម្ពហាងឆេងជាក់ស្តែងខុស ភាពខុសគ្នារវាងហាងឆេងដែលបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែកកីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ ។ល។) ឬមានករណីផ្សេងទៀត ដែលការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសចាត់ទុកការភ្នាល់ទាំងនោះជាមោឃៈ។
8. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកតែផ្សាយផ្ទាល់ប៉ុណ្ណោះ។ ហ្គេមទាំងអស់ត្រូវបានចាក់ផ្សាយអនឡាញ។
9. ទីផ្សារដែលមាន៖

- ឈ្នះ
- ឱកាសទ្វេដង
- តូតាល់
- តូតាល់ឯកត្តជន
- តូតាល់ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
- គ្រាប់ត
- ឈ្នះទល់នឹងសូន្យ

10.72. អ៊ីស្ពតគ្រីឃីត

1. ការប្រគួត FIVE 5 (អ៊ីស្ពតគ្រីឃីត) មានមួយអ៊ីននីង ដោយក្រុមនីមួយៗគប់បាល់អតិបរិមាបានប្រាំអូវ័រ។ មួយអូវ័រមានការបញ្ជូនចំនួនប្រាំមួយ។
2. មុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម ការចាប់យក (បោះ) នឹងត្រូវធ្វើឡើង ហើយក្រុមដែលឈ្នះនឹងត្រូវសម្រេចថា តើត្រូវចាំវាយមុនឬគប់បាល់មុន។
3. ក្រុមទីមួយដែលត្រូវចាំវាយព្យាយាមរកពិន្ទុពីការរត់ប្រាំដងពេញទីលាន ឬរហូតដល់ចាញ់ 5 វីឃីត។ បន្ទាប់មកក្រុមគូប្រកួតកាន់ដំបងចាំវាយ រហូតដល់ពួកគេរកពិន្ទុបានច្រើនជាងគូប្រជែងរបស់ពួកគេ ឬរហូតដល់ចាញ់ប្រាំអូវ័រនៃការបញ្ជូនប្រាំមួយដែលត្រូវបានលេងនីមួយៗ ឬចាញ់ ៥ វីឃិត។
4. ក្រុមដែលមានពិន្ទុរត់ច្រើនត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។ ប្រសិនបើក្រុមទាំងពីររកបានពិន្ទុពីការរត់ស្មើគ្នា នោះក្រុមដែលចាញ់តិចវីឃីតជាង (មានន័យថាមានអ្នកកាន់ដំបងវាយកូនបាល់តិចជាងមុនមិនត្រូវបានបរាជ័យ) ត្រូវបានចាត់ទុកជាអ្នកឈ្នះ។ ប្រសិនបើក្រុមទាំងពីរមានចំនួនរត់ស្មើគ្នានិងចំនួនវីឃីតចាញ់ស្មើគ្នា នោះការប្រកួតនឹងបញ្ចប់ដោយលទ្ធផលស្មើគ្នា។
5. នៅពេលការភ្នាល់លើតូតាល់ក្នុងការប្រកួត ក្រុមតូតាល់ តូតាល់ក្នុងអូវ័រ និងតូតាល់ក្នុងមួយការបញ្ជូន ត្រូវបានទូទាត់សង ចំនួននៃការរត់ដែលរកបានដោយក្រុមនឹងត្រូវរាប់បញ្ចូល រួមទាំងការបន្ថែមផ្សេងៗទៀត។
6. ការភ្នាល់នៅលើទីផ្សារ "តូតាល់បួន" ត្រូវបានទូទាត់ដោយផ្អែកលើចំនួននៃការបញ្ជូន ដែលក្រុមទទួលបានពិន្ទុរត់ចំនួនបួន ដោយមិនរាប់បញ្ចូលការបន្ថែម។ ការរត់ចំនួនបួនអាចត្រូវបានរកពិន្ទុបាន នៅពេលបាល់បានទៅដល់បរិវេណនៃទីលានដែលបានប៉ះដីយ៉ាងហោចណាស់ម្តង (និងចាប់បាល់មិនបានដោយក្រុមអ្នកចាប់បាល់) ឬនៅពេលក្រុមវាយមានពិន្ទុរត់ចំនួនបួន ខណៈពេលបាល់កំពុងលេង។
7. ការភ្នាល់នៅលើទីផ្សារ "តូតាល់ប្រាំមួយ" ត្រូវបានទូទាត់ដោយផ្អែកលើចំនួននៃការបញ្ជូន ដែលក្រុមទទួលបានពិន្ទុរត់ចំនួនប្រាំមួយ ដោយមិនរាប់បញ្ចូលការបន្ថែម។ ប្រាំមួយអាចត្រូវបានរកបាន នៅពេលដែលបាល់មួយត្រូវបានវាយហួសព្រំប្រទល់ទីលាន ដោយកីឡាករកាន់ដំបងវាយកូនបាល់ដោយគ្មានបាល់ប៉ះដី ឬនៅពេលដែលអ្នកចាំវាយមានពិន្ទុរត់ប្រាំមួយ ខណៈពេលដែលបាល់កំពុងលេង។
8. នៅពេលការភ្នាល់លើ "ដៃគូបើកឆាកដែលរកបានពិន្ទុខ្ពស់បំផុត" ត្រូវបានទូទាត់សង ការរត់ (មិនរាប់បញ្ចូលការបន្ថែម) មុនពេលដែលកីឡាករកាន់ដំបងវាយកូនបាល់ដំបូងបរាជ័យ នឹងត្រូវបានរាប់។ ប្រសិនបើមិនមានកីឡាករកាន់ដំបងវាយកូនបាល់បរាជ័យទេ នោះលទ្ធផលនៃដៃគូបើកមុខរបស់ក្រុមនីមួយៗនឹងជាចំនួនសរុបនៃពិន្ទុរត់ដែលក្រុមរកបាន ដោយមិនរាប់បញ្ចូលការបន្ថែម។
9. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
10. ប្រាក់ដាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
11. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
12. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេល

ទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។

10.73. គ្រីកឃីត BIG BASH

1. ការប្រកួតគ្រីឃីត Big Bash (ប្រភេទនៃអឺស្តេតគ្រីឃីត) មានមួយអឺនីង ដោយក្រុមនីមួយៗគប់បាល់ច្រើនបំផុតមួយអូវ័រ។ មួយអូវ័រមានការបញ្ជូនចំនួនប្រាំមួយ។
2. មុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម ការចាប់យក (បោះ) នឹងត្រូវធ្វើឡើង ហើយក្រុមដែលឈ្នះនឹងត្រូវសម្រេចថា តើត្រូវចាំវាយមុនឬគប់បាល់មុន។
3. ក្រុមដែលចាំវាយមុនព្យាយាមរកពិន្ទុពិការរត់ពេញទីលានមួយជុំ។ បន្ទាប់មកក្រុមគូប្រកួតចាំវាយរហូតដល់ពួកគេរកពិន្ទុបានច្រើនជាងគូប្រជែងរបស់ពួកគេ ឬរហូតដល់ការបញ្ជូននីមួយៗចំនួនប្រាំមួយត្រូវបានលេង។
4. ក្រុមដែលមានពិន្ទុរត់ច្រើនត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។ ប្រសិនបើក្រុមទាំងពីរមានចំនួនរត់ស្មើគ្នា នោះការប្រកួតនឹងត្រូវបញ្ចប់ដោយស្មើគ្នា។
5. នៅពេលការភ្នាល់លើតូតាល់ក្នុងការប្រកួត ក្រុមតូតាល់ តូតាល់ក្នុងអូវ័រ និងតូតាល់ក្នុងមួយការបញ្ជូន ត្រូវបានទូទាត់សង ចំនួននៃការរត់ដែលរកបានដោយក្រុមនឹងត្រូវរាប់បញ្ចូល រួមទាំងការបន្ថែមផ្សេងៗទៀត។
6. ការភ្នាល់នៅលើទីផ្សារ "តូតាល់បួន" ត្រូវបានទូទាត់ដោយផ្អែកលើចំនួននៃការបញ្ជូន ដែលក្រុមទទួលបានពិន្ទុរត់ចំនួនបួន ដោយមិនរាប់បញ្ចូលការបន្ថែម។ ការរត់ចំនួនបួនអាចត្រូវបានរកពិន្ទុបាន នៅពេលបាល់បានទៅដល់បរិវេណនៃទីលានដែលបានប៉ះដីយ៉ាងហោចណាស់ម្តង (និងចាប់បាល់មិនបានដោយក្រុមអ្នកចាប់បាល់) ឬនៅពេលក្រុមវាយមានពិន្ទុរត់ចំនួនបួន ខណៈពេលបាល់កំពុងលេង។
7. ការភ្នាល់នៅលើទីផ្សារ "តូតាល់ប្រាំមួយ" ត្រូវបានទូទាត់ដោយផ្អែកលើចំនួននៃការបញ្ជូន ដែលក្រុមទទួលបានពិន្ទុរត់ចំនួនប្រាំមួយ ដោយមិនរាប់បញ្ចូលការបន្ថែម។ ប្រាំមួយអាចត្រូវបានរកបាន នៅពេលដែលបាល់មួយត្រូវបានវាយហួសព្រំប្រទល់ទីលាន ដោយកីឡាករកាន់ដំបងវាយកូនបាល់ដោយគ្មានបាល់ប៉ះដី ឬនៅពេលដែលអ្នកចាំវាយមានពិន្ទុរត់ប្រាំមួយ ខណៈពេលដែលបាល់កំពុងលេង។
8. នៅពេលការភ្នាល់លើ "ដៃគូបើកឆាកដែលរកបានពិន្ទុខ្ពស់បំផុត" ត្រូវបានទូទាត់សង ការរត់ (មិនរាប់បញ្ចូលការបន្ថែម) មុនពេលដែលកីឡាករកាន់ដំបងវាយកូនបាល់ដំបូងបរាជ័យ នឹងត្រូវបានរាប់។ ប្រសិនបើមិនមានកីឡាករកាន់ដំបងវាយកូនបាល់បរាជ័យទេ នោះលទ្ធផលនៃដៃគូបើកមុខរបស់ក្រុមនីមួយៗនឹងជាចំនួនសរុបនៃពិន្ទុរត់ដែលក្រុមរកបាន ដោយមិនរាប់បញ្ចូលការបន្ថែម។
9. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
10. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ

ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។

11. ដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់ អាចត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
12. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ុងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។

10.74. MORTAL KOMBAT X

1. Mortal Kombat X ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទ្រីមហ្គេមដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ត្រូវបានធ្វើឡើងលើការប្រកួតរវាងអ្នកប្រយុទ្ធពីរនាក់។ ការប្រកួតនឹងបន្តរហូតដល់ឈ្នះចំនួនប្រាំ ដូច្នេះចំនួនអតិបរមាគឺប្រាំបួនជុំ។
3. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
4. អ្នកប្រយុទ្ធ ដែលសម្លាប់គូប្រជែងរបស់ពួកគេបាន ត្រូវបានគេចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។
5. ប្រាក់ដាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
6. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
7. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ុងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
8. ការភ្នាល់លើអ្នកប្រយុទ្ធត្រូវបានទទួលយកតែ ផ្សាយផ្ទាល់ ប៉ុណ្ណោះ។ ហ្គេមត្រូវបានចាក់ផ្សាយតាមអនឡាញ។

មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម
នៅក្នុងជុំ៖

- ឈ្នះនៅក្នុងជុំ;
- រយៈពេលជុំ* (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ);
- ជ័យជម្នះឥតខ្ចោះក្នុងជុំ – ជ័យជម្នះឥតខ្ចោះគឺជាករណីដែលអ្នកឈ្នះមិនបានទទួលរងការខូចខាតអ្វីពីគូប្រជែងរបស់ពួកគេឬការខូចខាតដោយខ្លួនឯង (ពេលខ្លះអ្នកប្រយុទ្ធអាចធ្វើឱ្យខ្លួនឯងរងរបួស ខណៈពេលធ្វើការវាយប្រហារដ៏សាហាវជាពិសេស)។ ឃ្លា "ជ័យជម្នះឥតខ្ចោះ" នៅចុងបញ្ចប់នៃស្ទ្រីមបង្ហាញថា

ជ័យជម្នះឥតខ្ចោះត្រូវបានសម្រេចដោយអ្នកឈ្នះ។

- ប្រភេទនៃក្បាច់សម្លាប់៖ ភាពសាហាវ ភាពស្លាប់ ឬគ្មាន (សកម្មភាពសម្លាប់ត្រូវបានចាត់ទុកថាជាភាពស្លាប់)។

* រយៈពេលនៃការប្រកួតជុំគឺ មានន័យថាជាចំនួនវិនាទីដែលបានកន្លងផុតទៅហើយ ចាប់តាំងពីការប្រកួតបានចាប់ផ្តើម។ ចំនួននេះត្រូវបានគណនាដោយកាត់ចំនួនលេខដែលនាឡិកាកំណត់ពេលឈប់ពី 90 វិនាទី (លេខស្តង់ដារនៃនាឡិកាកំណត់ពេល នៅពេលចាប់ផ្តើម)។ ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើការរាប់ថយក្រោយឈប់ត្រឹម 74 វិនាទី នោះរយៈពេលនៃជុំស្មើនឹង 90–74=16 វិនាទី។

នៅក្នុងធូណាមិន៖
— ឈ្នះនៅក្នុងធូណាមិន;
— តូតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ);
— តូតាល់ឯកត្តជនរបស់អ្នកប្រយុទ្ធ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ);
— តូតាល់ក្បាច់សម្លាប់តាមប្រភេទ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)។

10.75. អ៊ីស្តតបាល់គប់

1. អ៊ីស្តតបាល់គប់ ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទើមហ្គេម (បាល់គប់និម្មិត) ដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
3. ប្រាក់ដាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកតាមម៉ោងធម្មតា។
6. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ុងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
7. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម ក៏ដូចជាក្នុងអំឡុងពេលនៃការប្រកួត (ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់)។ ការប្រកួតអ៊ីស្តតបាល់គប់ទាំងអស់ត្រូវបានស្ទើមតាមអនឡាញ។
8. **មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម (ម៉ោងធម្មតា)៖**
    - ឈ្នះ;
    - គ្រាប់ត;
    - តូតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ);

- តូតាល់ឯកត្តជន (អូរ៉ែ, អាន់ឌ័រ);
- តូតាល់ គូ/សេស;
- ឱកាសទ្វេដង។

10.76. ថែរទូក ជិះទូកក្តោង

1. **ថែរទូក** ។ រាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងមានសុពលភាព ដោយមិនខ្វល់ក្រុមណាឬអ្នកថែរណាចូលរួមឡើយ ។
   ប្រសិនបើការប្រកួតត្រូវបានលុបចោល រាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ លើកលែងតែទីផ្សារដែលបានកំណត់រួចហើយ។ អ្នកឈ្នះត្រូវបានកំណត់ដោយផ្អែកលើលទ្ធផលជាផ្លូវការ ដោយមិនខ្វល់ពីការដកហូតសិទ្ធិណាមួយឡើយ។ ប្រសិនបើមិនមានការបង្ហាញវេទិកាទេ លទ្ធផលដែលបានផ្សព្វផ្សាយជាផ្លូវការនឹងត្រូវបានប្រើ។
2. **America’s Cup Regatta** ។ រាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងមានសុពលភាព ដោយមិនខ្វល់ថាក្រុម/អ្នកជិះទូកក្តោងណាចូលរួមឡើយ។អ្នកឈ្នះត្រូវបានកំណត់ដោយផ្អែកលើលទ្ធផលជាផ្លូវការដោយមិនខ្វល់ពីការដកហូតសិទ្ធិណាមួយឡើយ។ ប្រសិនបើមិនមានការបង្ហាញវេទិកាទេ លទ្ធផលដែលបានផ្សព្វផ្សាយជាផ្លូវការនឹងត្រូវបានប្រើ។
   ជ័យជម្នះក្នុង Regatta ។ ក្នុងករណីដែលការប្រណាំងចាប់ផ្តើម ប៉ុន្តែមិនបានបញ្ចប់ កីឡាករ/ក្រុម ដែលឈានទៅជុំបន្ទាប់ឬទទួលបានជ័យជម្នះ នឹងត្រូវចាត់ទុកជាអ្នកឈ្នះ សម្រាប់គោលបំណងទូទាត់សង។
3. **ជិះទូកក្តោង** ។ រាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងមានសុពលភាព ដោយមិនខ្វល់ថាក្រុម/អ្នកជិះទូកក្តោងណាចូលរួមឡើយ។ អ្នកឈ្នះត្រូវបានកំណត់ដោយផ្អែកលើលទ្ធផលជាផ្លូវការ ដោយមិនខ្វល់ពីការដកហូតសិទ្ធិណាមួយឡើយ។ ប្រសិនបើមិនមានការបង្ហាញវេទិកាទេ លទ្ធផលដែលបានផ្សព្វផ្សាយជាផ្លូវការនឹងត្រូវបានប្រើ។ ប្រសិនបើមិនមានពិធីប្រគល់រង្វាន់ទេ នោះការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់សងផ្អែកលើថាអ្នកបើកទូកក្តោងណាឆ្លងកាត់ខ្សែព្រំត្រមុនគេ។

10.77. ថេកបល

1. ការប្រកួតមានបីសេត (ចំនួនសេតអតិបរមាដែលអាចលេងបានគឺ 3)។
2. សេតនីមួយៗត្រូវបានលេងរហូតដល់កីឡាករ/ក្រុមមួយឈានដល់ 20 ពិន្ទុ។ ពីរសេតដំបូងអាចឈ្នះបានដោយខុសគ្នា យ៉ាងហោចណាស់មួយពិន្ទុ។ សេតទីបីត្រូវតែឈ្នះដោយពីរពិន្ទុ ក្នុងករណីមានការប្រកួតស្មើគ្នា (19:19)។
3. កីឡាករម្នាក់ៗចេញសីរីសចំនួន 4 ហើយមានការប៉ុនប៉ងចំនួនពីរដង ដើម្បីបំពេញសីរីសជោគជ័យមួយបាន។ កីឡាករអាចចេញសីរីសដោយប្រើផ្នែកណាមួយនៃរាងកាយរបស់ពួកគេ លើកលែងតែដៃរបស់ពួកគេ។ បាល់ក៏ត្រូវខ្ពស់ជាងកម្រិតទាបបំផុតនៃថេកបូដ នៅពេលសីរីសត្រូវបានចេញ។

4. ការវាយទៅមកមានរយៈពេលរហូតដល់បាល់ធ្លាក់ដល់ដីឬមិនលោតលើផ្ទៃលេង។ កីឡាករមិនអាចប៉ះបាល់ដោយប្រើផ្នែករាងកាយតែមួយពីរដងជាប់គ្នា ក្នុងអំឡុងពេលវាយទៅមកទេ។ កីឡាករម្នាក់ៗអាចប៉ះបានច្រើនបំផុត 3 ដង ប្រសិនបើពួកគេមិនប៉ះបាល់ដោយប្រើផ្នែកដងខ្លួនដដែលច្រើនជាងម្តង។
5. ប្រសិនបើបាល់ប៉ះសំណាញ់ ឬគែមសំណាញ់ក្នុងអំឡុងពេលចេញសីរីស នោះសីរីសនេះត្រូវចេញម្តងទៀត។ ប្រសិនបើបាល់ប៉ះសំណាញ់ ហើយការប៉ះណាមួយនៅតែអាចយកបាល់បាន នោះហ្គេមអាចបន្តបាន។
6. ក្នុងករណីបាល់ប៉ះគែមសំណាញ់ នោះការវាយទៅមកនឹងត្រូវធ្វើឡើងវិញ។
7. ប្រសិនបើបាល់ប៉ះសំណាញ់ក្នុងអំឡុងពេលចេញសីរីស នេះនឹងបណ្តាលឱ្យមានកំហុសមួយ។
8. កីឡាករអាចត្រឡប់បាល់ពីខាងរបស់ពួកគេ ដោយមិនឆ្លងកាតខ្សែរូបភាពបន្លាយនៃសំណាញ់បាន។
9. នៅពេលត្រឡប់បាល់ទៅភាគីគូប្រជែងវិញ បាល់ត្រូវតែស្ថិតនៅពីលើសំណាញ់ ទោះបីការវាយចេញពីចំហៀងនៃថេកបដក៏ដោយ។
10. សីរីសមួយត្រូវចេញនៅចម្ងាយ 2 ម៉ែត្រពីថេកបដ ចម្លោះខ្សែនៅលើកម្រាល តាមបណ្តោយទទឹងនៃថេកបដ។

10.78. សីប៉ាក់តាក្រ

1. ការប្រកួតសីប៉ាក់តាក្រមាន 2 ក្រុមដែលមានកីឡាករបីនាក់ (ក្រុមនីមួយៗមានកីឡាករបម្រុង 1–2 នាក់)។ ក្រុមអាចធ្វើការប្តូរជំនួសបានដោយគ្មានកំណត់។
2. ការប្រកួតត្រូវបានលេងនៅលើទីលានទំហំ 13x6 ម៉ែត្រ ដែលមានសំណាញ់នៅចំកណ្តាល។
3. ការប្រកួតមានចំនួនបីសេត (ចំនួនសេតអតិបរមាដែលអាចលេងបានគឺ 3)។ សេតនីមួយៗត្រូវបានលេងរហូតដល់ក្រុមមួយឈានដល់ 21 ពិន្ទុ ហើយយ៉ាងហោចណាស់ខុសគ្នាពីរពិន្ទុ។ ប្រសិនបើពិន្ទុត្រូវបានស្មើគ្នា (20:20) នោះសេតនោះនឹងបន្ត រហូតដល់ក្រុមមួយមានពីរពិន្ទុនាំមុខ។ ប្រសិនបើក្រុមទាំងពីរបានឈ្នះម្នាក់មួយសេត នោះសេតកាត់សេចក្តីនឹងត្រូវបានលេង។ ក្រុមដំបូងដែលបើកការនាំមុខពីរពិន្ទុ ឬឈានដល់ 15 ពិន្ទុមុនគេ នឹងឈ្នះសេតកាត់សេចក្តីនេះ។
4. ច្បាប់សីប៉ាក់តាក្រ៖
    - ក្រុមត្រូវតែទាត់បាល់ចូលទៅក្នុងទីលានម្ខាងទៀតរបស់គូប្រជែង។
    - ក្រុមនីមួយៗត្រូវបានអនុញ្ញាតិឱ្យប៉ះបាល់ច្រើនបំផុតចំនួនបីដងក្នុងខាងរបស់ពួកគេ ហើយកីឡាករម្នាក់ៗអាចប៉ះបាល់បានតែមួយដងប៉ុណ្ណោះ។ ប្រសិនបើដៃនកំណត់នេះលើស នោះពិន្ទុនឹងត្រូវបានផ្តល់ទៅឱ្យក្រុមគូប្រកួត។
    - ប្រសិនបើអ្នកលេងប៉ះសំណាញ់ឬធ្វើឱ្យមានកំហុសជើង ពិន្ទុនឹងត្រូវបានផ្តល់ទៅឱ្យក្រុមគូប្រកួត។
    - ប្រសិនបើបាល់ប៉ះដៃកីឡាករ នោះពិន្ទុនឹងត្រូវបានផ្តល់ទៅឱ្យក្រុមគូប្រកួត។
    - ប្រសិនបើបាល់ធ្លាក់នៅលើដី នោះពិន្ទុនឹងត្រូវបានផ្តល់ទៅឱ្យក្រុមគូប្រកួត។
    - បាល់ត្រូវបានគេចាត់ទុកថាលេងលែងបាន ប្រសិនបើវាធ្លាក់ចុះនៅខាងក្រៅព្រំដែនរបស់ទីលាន

លេង។
    - ប្រសិនបើបាល់ប៉ះសំណាញ់ ហើយមិនទៅម្ខាងទៀតនៃទីលានទេ លទ្ធផលនឹងបណ្តាលឱ្យមានកំហុសមួយ (ទាំងពិន្ទុមួយនិងសីរីសនឹងត្រូវផ្តល់ជូនក្រុមគូប្រកួត)។ ក្រុមណាដែលទទួលបានពិន្ទុនឹងចេញសីរីស។
5. ច្បាប់បាល់ទះអនុវត្តចំពោះការវាយទៅមក។

10.79. ថេកវ៉ូលី

1. ការប្រកួតត្រូវបានលេងរហូតដល់ក្រុមមួយបានឈ្នះពីរសិត។ សិតនេះត្រូវបានលេងរហូតដល់ក្រុមមួយរកបាន 21 ពិន្ទុ។ សិតទីបីត្រូវបានលេងរហូតដល់ក្រុមមួយរកបាន 15 ពិន្ទុ។
2. កីឡានេះត្រូវបានលេងស្របទៅតាមច្បាប់ចាស់នៃកីឡាបាល់ទះ ដោយមានការលេងបីប្រភេទ (ចាប់បាល់ លើកបាល់ និងគប់បាល់/លួចបាល់)។
3. ការគប់បាល់ដោយការលោតឬការឈរ ត្រូវបានអនុញ្ញាតឲ្យគប់ពីខាងក្រោយខ្សែអង្កត់ទ្រូង។
    - បាល់អាចប៉ះបន្ទះថ្លាដែលខណ្ឌចែកតុក្នុងអំឡុងពេលវាយបាល់ទៅវិញទៅមក ប៉ុន្តែប្រសិនបើបាល់មិនបានប៉ះចំលើផ្ទៃតុរបស់គូប្រកួតទេ ការនេះត្រូវបានចាត់ទុកថាចាញ់មួយ។
    - ការគប់បាល់ត្រូវបានអនុញ្ញាតតែពីខាងក្រៅខ្សែប៉ុណ្ណោះ ចំណែកឯការលោតគប់បាល់ អាចត្រូវបានលេងគ្រប់ទីកន្លែងនៅក្នុងតំបន់លេងរបស់ក្រុម។
4. ត្រូវចាប់ឆ្នោតដើម្បីកំណត់ថាតើក្រុមមួយណាត្រូវចាប់ផ្តើមការប្រកួត។ក្រុមដែលវាយសេវាត្រូវផ្លាស់ប្តូរគ្នាដើម្បីចាប់សេវាវិញ បន្ទាប់ពីរៀងរាល់រកបានពីរពិន្ទុ រហូតដល់ចប់សិតនេះ រហូតដល់ក្រុមនីមួយៗរកបាន 20 ពិន្ទុ (14 ពិន្ទុក្នុងសិតទី 3) ឬរហូតដល់ណែនាំច្បាប់វាយសេវា ដែលតម្រូវឱ្យក្រុមវាយសេវា និងក្រុមទទួលសេវា បន្តប្តូរគ្នា តែបន្ទាប់ពីរកបានមួយពិន្ទុប៉ុណ្ណោះ។
    - ប្រសិនបើបាល់ប៉ះត្រូវបន្ទះថ្លាដែលបែងចែកតុលេងក្នុងអំឡុងពេលសវាយសេវា នេះត្រូវចាត់ទុកថាចាញ់មួយ។ (គ្រាប់បាល់ត្រូវបានផ្តល់ទៅឲ្យក្រុមគូប្រកួត)។
5. ក្រុមមួយត្រូវបានផ្តល់ពិន្ទុមួយ នៅពេលដែលបាល់ប៉ះនឹងតុគូប្រកួតរបស់ពួកគេ ហើយបន្ទាប់មកបាល់នោះបន្តធ្លាក់លើដីនៅក្នុងទីតាំងលេងរបស់គូប្រជែងរបស់ពួកគេ។
    - ត្រូវផ្តល់ជូនមួយពិន្ទុ នៅពេលក្រុមមួយវាយបាល់ដោយលោត ឬឈរទៅផ្នែកម្ខាងទៀតនៃតុ ហើយក្រុមការពារបាល់ មិនបានបញ្ជូនបាល់បកមកវិញ។
6. ហាមមិនឲ្យប៉ះអ្នកលេងពីក្រុមគូប្រកួតតឡើយ។
7. ហាមមិនឲ្យប៉ះ⁰ះតុឡើយ។
8. ហាមមិនឲ្យវាយពីខាងក្រៅខ្សែចុងទីឡើយ។

10.80. រ៉ុកកែតលីគ

1. រ៉ុកកែតលីគ ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទើមហ្គេមទូដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកលើបាល់ទាត់ បាល់បោះ និងហុកគី។
3. ការប្រកួតតែមួយមានរយៈពេលប្រាំនាទី។ ក្រុមដែលរកគ្រាប់បាល់បានច្រើនជាងគេគឺចាត់ទុកជាអ្នកឈ្នះ ។ នៅពេលដែលក្រុមរកបានពិន្ទុស្មើគ្នា នោះការប្រកួតនឹងបញ្ចប់ដោយលទ្ធផលស្មើគ្នា។
4. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
5. ប្រាក់ដាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
6. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
7. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រើនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ុងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
8. ការភ្នាល់លើរ៉ុកកែតលីគត្រូវបានទទួលយក មុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម ក៏ដូចជាក្នុងអំឡុងពេលនៃការប្រកួត (ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់)។ ការប្រកួតទាំងអស់ត្រូវបានស្ទើមតាមអនឡាញ។
9. **មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖**
    - ឈ្នះ, ស្មើ;
    - ឱកាសទ្វេដង;
    - គ្រាប់ត;
    - តូតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ);
    - តូតាល់ក្រុម (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ);
    - តូតាល់ (គូ/សេស)។

10.81. BATTLEFIELD

1. Battlefield ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទើមហ្គេម (និម្មិត) ដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកនៅលើសមរភូមិរវាងក្រុមទាំងពីរ។ ការប្រកួតនឹងបន្ត រហូតដល់ក្រុមមួយអស់សំបុត្រហៅជំនួយ។
3. រយៈពេលនៃជុំតែមួយត្រូវបានកំណត់ត្រឹមបីម៉ោង។ ប្រសិនបើគ្មានក្រុមណាមួយអស់សំបុត្រហៅជំនួយនៅពេលនេះទេ ក្រុមដែលមានពិន្ទុខ្ពស់ជាងគេនឹងឈ្នះ។
4. ប្រាក់ដាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
5. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
6. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេល

ទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។

7. ការភ្នាល់លើក្រុមត្រូវបានទទួលយកតែចំពោះ ផ្សាយផ្ទាល់ ប៉ុណ្ណោះ។ ហ្គេមត្រូវបានចាក់ផ្សាយតាមអនឡាញ។
8. **មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖**
    - ឈ្នះ;
    - គូតាល់ (អូវើរ/អាន់ឌ័រ) (ចំនួនសំបុត្រដែលនៅសល់);
    - គូតាល់ក្រុម (អូវើរ/អាន់ឌ័រ);
    - គូតាល់ (គូ/សេស);
    - ប្រណាំងយកពិន្ទុ។

10.82. ឆ្នោត

1. លើកលែងតែមានការបញ្ជាក់ផ្សេង ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សងតាមលទ្ធផលនៃការចាប់រង្វាន់ធំ ដោយមិនរាប់បញ្ចូលបាល់បូណឹសឡើយ។
2. ប្រសិនបើការចាប់រង្វាន់ត្រូវបានពន្យារពេលឬលើកពេលច្រើនជាង 12 ម៉ោង បន្ទាប់ពីម៉ោងផ្លូវការដែលបានកំណត់ជាផ្លូវការ ដោយហេតុផលណាមួយ នោះរាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានចាត់ទុកជាមោឃៈ។
3. ម៉ោងចាប់ផ្តើមនៃការចាប់រង្វាន់ត្រូវបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក "កីឡា"។
4. ប្រសិនបើអតិថិជនមិនអាចមើលការចាប់ឆ្នោត ដោយសារផលលំបាកផ្នែកបច្ចេកទេស ប៉ុន្តែលទ្ធផលនៃការចាប់ឆ្នោតត្រូវបានប្រកាសលើប្រភពផ្លូវការ ការចាប់ឆ្នោតនោះនឹងត្រូវចាត់ទុកជាផ្លូវការ។
5. លទ្ធផលអាចត្រូវបានមើលនៅលើវេបសាយផ្លូវការ នៃការចាប់ឆ្នោតនោះបាន។
6. ហាងឆេងនៅលើឆ្នោតផ្សេងៗគ្នា មិនអាចត្រូវបានផ្សំជាមួយគ្នាទេ ហើយក៏មិនត្រូវបានបូកបញ្ចូលគ្នាជាមួយនឹង ហាងឆេងលើព្រឹត្តិការណ៍ផ្សេងទៀតដែរ។
7. ឆ្នោត Rocketbingo ការចាប់ឆ្នោតចែកចេញជា 4 ជុំ ហើយបន្តរហូតដល់ 35 លេខត្រូវបានចាប់។ ប្រសិនបើចំនួនលេខដែលត្រូវចាប់ត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរដោយអ្នករៀបចំឆ្នោត នោះការភ្នាល់ទាំងអស់ដែលដាក់លើការចាប់ឆ្នោតនេះនឹងត្រូវបានទូទាត់នៅហាងឆេង 1.00។
8. សម្រាប់ឆ្នោតនានា៖ សម្រាប់ឆ្នោត “Housing Lottery” និងឆ្នោត “Russian Lotto” ការភ្នាល់នឹងត្រូវទូទាត់សងផ្អែកលើលទ្ធផលត្រឹមបាឡុង 86 ប៉ុណ្ណោះ។ គ្រាប់បាឡុងក្រោយទៀតណាមួយ នឹងមិនត្រូវរាប់បញ្ចូលនោះទេ នៅពេលទូទាត់សង។
   សម្រាប់ឆ្នោត “Golden Horseshoe” ការភ្នាល់នឹងត្រូវទូទាត់សងផ្អែកលើលទ្ធផលត្រឹមបាឡុង 42 ប៉ុ

ណ្ណោះ។ បាទ្បុងក្រោយទៀតណាមួយ នឹងមិនត្រូវរាប់បញ្ចូលនោះទេ នៅពេលធ្វើការទូទាត់សងការភ្នាល់។

10.83. អ៊ីស្តតបាល់ឱប

អ៊ីស្តយបាល់ឱប ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទ្រីមហ្គេម (បាល់ឱបនិម្មិត) ដែលមានអ្នកលេងច្រើន។

បាល់ឱបដប់ប្រាំ

1. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកនៅលើការប្រកួតបាល់ឱបបែបប្រពៃណី ដែលមានក្រុមពីរមានកីឡាករ 15 នាក់។
2. ការប្រកួតមានពីរតង់ដែលមាន 40 នាទី (ម៉ោងធម្មតា)។ ប្រសិនបើអស់ម៉ោងខណៈពេលដែលបាល់កំពុងលេង ការប្រកួតនឹងបន្តរហូតដល់បាល់ "ងាប់" ពោលគឺនៅពេលដែលបាល់ឆ្លងកាត់ខ្សែបន្ទាត់បាល់ងាប់ ឬត្រូវបានបញ្ជូនទៅមុខដោយកីឡាករម្នាក់។
3. សាកល្បង (5 ពិន្ទុ)៖ ការព្យាយាមត្រូវបានផ្តល់ពិន្ទុ នៅពេលដែលកីឡាកប្រយុទ្ធដាក់បាល់ដល់ដីនៅក្នុងតំបន់ទី ដែលស្ថិតនៅចន្លោះបន្ទាត់ទី (ត្រូវបានរាប់បញ្ចូលក្នុងតំបន់ទី) និងបន្ទាត់បាល់ងាប់។ ការព្យាយាមនឹងត្រូវរាប់ ប្រសិនបើកីឡាករដាក់បាល់ប៉ះដី ខណៈពេលដែលកាន់បាល់នៅក្នុងដៃរបស់ពួកគេ ឬចុចបាល់ទៅដីជាមួយនឹងផ្នែកណាមួយនៃរាងកាយរបស់ពួកគេ ដែលរាប់ចាប់ពីចង្កេះដល់ក។ នៅពេលដែលការព្យាយាមត្រូវបានផ្តល់ពិន្ទុ ក្រុមរកបានពិន្ទុនឹងបានការព្យាយាមទាត់បាល់ប្តូរពិន្ទុ និងរកពិន្ទុបន្ថែម;
4. ការស៊ុតប៉េណាល់ទី (5 ពិន្ទុ) ត្រូវបានផ្តល់ជូន ប្រសិនបើកីឡាករអាចរកគ្រាប់បាល់បាន ប៉ុន្តែត្រូវបានរារាំងពីការធ្វើខុសរបស់គូប្រជែង។ ការស៊ុតបាល់ប៉េណាល់ទីត្រូវបានផ្តល់ជូននៅចន្លោះបង្គោលទី ដែលធ្វើឱ្យមានភាពងាយស្រួលក្នុងការទាត់បាល់ប្តូរពិន្ទុ;
5. ការទាត់ប្តូរពិន្ទុ (2 ពិន្ទុ)៖ ប្រសិនបើក្រុមរកបានពិន្ទុ ពួកគេអាចរកពិន្ទុបន្ថែមដោយជោគជ័យក្នុងការព្យាយាមទាត់ប្តូរពិន្ទុ។ កីឡាករម្នាក់ដាក់បាល់ស្របនឹងកន្លែងដែលបាល់ត្រូវបានដាក់សម្រាប់ទាត់ ហើយទាត់បាល់សំដៅទៅទីរបស់គូប្រជែងរបស់ពួកគេ។ ការទាត់ប្តូរពិន្ទុត្រូវបានចាត់ទុកថាទទួលបានជោគជ័យ ប្រសិនបើបាល់ឆ្លងកាត់របារទីនិងចន្លោះបង្គោលទីត្រង់ទាំងពីរ។ នៅពេលដំណាលគ្នា កីឡាកររបស់ក្រុមគូប្រកួតត្រូវតែស្ថិតនៅក្នុងទីរបស់ខ្លួន;
6. ការទាត់បាល់ប៉េណាល់ទី (3 ពិន្ទុ)៖ អាជ្ញាកណ្តាលអាចផ្តល់ការទាត់បាល់ប៉េណាល់ទី (បាល់ដាក់) សម្រាប់ការរំលោភបំពានច្បាប់មួយចំនួន។ បាល់ត្រូវបានដាក់នៅចំណុចដែលមានការបំពានកើតឡើង ហើយកីឡាករម្នាក់ទាត់បាល់សំដៅទីរបស់គូប្រជែងរបស់ពួកគេ។ គ្រាប់មួយត្រូវរកបានដោយយោងទៅតាមច្បាប់ដូចគ្នានឹងការទាត់ប្តូរពិន្ទុ;
7. គ្រាប់បាល់ទម្លាក់ (3 ពិន្ទុ)៖ ប្រសិនបើបាល់កំពុងលេង កីឡាករណាម្នាក់អាចទាត់វាសំដៅទីបាន។ កីឡាករដែលមានបំណងរកគ្រាប់បាល់ទម្លាក់ត្រូវតែទម្លាក់បាល់ទៅដី ហើយទាត់វាដោយជើងរបស់ពួក

គេ បន្ទាប់ពីបាល់លោតផុតពីដី។ វាត្រូវបានហាមឃាត់មិនឱ្យអ្នកលេងស៊ុតដោយផ្ទាល់ពីដៃរបស់ពួកគេទេ។

លីគបាល់ឱប (NRL)

1. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកនៅលើការប្រកួតលីគបាល់ឱប ដែលមានពីរក្រុមមានកីឡាករ 13 នាក់។
2. ការប្រកួតមានពីរតង់ដែលមាន 40 នាទី (ម៉ោងធម្មតា)។ "ការព្យាយាម" គឺនៅពេលដែលក្រុមទទួលបានពិន្ទុនៅក្នុងតំបន់ទី ហើយមានតម្លៃបួនពិន្ទុ។
3. នៅពេលដែលការព្យាយាមត្រូវបានផ្តល់ពិន្ទុ ក្រុមពិន្ទុនឹងព្យាយាមទាត់ប្តូរពិន្ទុ។ បាល់ត្រូវបានដាក់ស្របតាមបន្ទាត់ពីចំណុចដែលបាល់ត្រូវបានដាក់ នៅចម្ងាយងាយស្រួលមួយ បន្ទាប់ពីការព្យាយាមទាត់ប្តូរពិន្ទុ។
4. ការទាត់ប្តូរពិន្ទុជោគជ័យមួយ គឺមានតម្លៃពីរពិន្ទុ។ ពិន្ទុក៏អាចត្រូវបានរកដោយការទាត់បាល់ពិន័យ (2 ពិន្ទុ) ឬ "គ្រាប់បាល់ទម្លាក់" (ការទាត់បាល់ពេលកំពុលលេង បន្ទាប់ពីវាលោតផុតដី) ដែលមានតម្លៃ 1 ពិន្ទុ។
5. ប្រសិនបើការប្រកួតមួយបញ្ចប់ដោយស្មើគ្នាក្នុងម៉ោងធម្មតា នោះរយៈពេលបន្ថែម 5 នាទី ពីរដងនឹងកើតឡើង។ ច្បាប់ "ពិន្ទុមាស" អនុវត្តក្នុងករណីបែបនេះ ដែលមានន័យថាក្រុមដែលរកបានពិន្ទុមុននឹងឈ្នះ។
6. ប្រសិនបើពិន្ទុស្មើនៅចុងបញ្ចប់នៃរយៈពេលបន្ថែមម៉ោងទាំងនេះ ការប្រកួតបញ្ចប់នឹងដោយលទ្ធផលស្មើគ្នា។

បាល់ឱបប្រាំពីរ

1. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកនៅលើការប្រកួតបាល់ឱបពិភពលោក ដែលមានក្រុមពីរដែលមានកីឡាករ 7 នាក់។
2. ការប្រកួតមានពីរតង់ដែលមានរយៈពេល 7 នាទី។
3. ក្រុមដែលទទួលបានពិន្ទុច្រើនជាងគូប្រជែងរបស់ពួកគេ ត្រូវបានគេចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។ ពិន្ទុត្រូវបានផ្តល់ជូនសម្រាប់សកម្មភាពជោគជ័យ។
4. សាកល្បង (5 ពិន្ទុ)៖ ការព្យាយាមត្រូវបានផ្តល់ពិន្ទុ នៅពេលដែលកីឡាករខាងប្រយុទ្ធដាក់បាល់ដល់ដីនៅក្នុងតំបន់ទី។
5. ការទាត់ប្តូរពិន្ទុ (2 ពិន្ទុ)៖ នៅពេលដែលការព្យាយាមត្រូវបានផ្តល់ពិន្ទុ ក្រុមពិន្ទុនឹងព្យាយាមទាត់ប្តូរពិន្ទុ។ កីឡាករម្នាក់ដាក់បាល់ស្របនឹងកន្លែងដែលបានសាកល្បងរកគ្រាប់បាល់ហើយទាត់បាល់សំដៅទីរបស់គូប្រជែងរបស់ពួកគេ។ ការទាត់ប្តូរពិន្ទុត្រូវបានចាត់ទុកថាទទួលបានជោគជ័យ ប្រសិនបើបាល់ឆ្លងកាត់របារទីត្រង់ពីរនិងលើរបារទី។
6. ការទាត់បាល់ប៉ែណាល់ទី (3 ពិន្ទុ)៖ អាជ្ញាកណ្តាលអាចផ្តល់ការទាត់បាល់ប៉ែណាល់ទី (កន្លែង) សម្រាប់ការរំលោភបំពានច្បាប់យ៉ាងធ្ងន់ធ្ងរ។ បាល់ត្រូវបានដាក់នៅចំណុចដែលមានការបំពានកើតឡើង ហើយកីឡាករម្នាក់ទាត់បាល់សំដៅទីរបស់គូប្រជែងរបស់ពួកគេ។ គ្រាប់មួយត្រូវរកបាន ដោយយោងទៅតាមច្បាប់ដូចគ្នានឹងការទាត់ប្តូរពិន្ទុ;

7. គ្រាប់បាល់ទម្លាក់មួយ (3 ពិន្ទុ) គឺជាការទាត់បាល់កំពុងលេងសំដៅទី នៅពេលដែលវាបានលោតផុតពីដី។
8. ប្រសិនបើអ្នកលេងទទួលបានកាតលឿង ពួកគេនឹងត្រូវព្យួរយៈពេល 2 នាទី។
9. ប្រសិនបើកីឡាករត្រូវបានបង្ហាញកាតក្រហម ពួកគេនឹងត្រូវបណ្តេញចេញ ហើយមិនចូលរួមក្នុងការប្រកួតទៀតឡើយ។
10. ប្រសិនបើការប្រកួតបញ្ចប់ដោយស្មើគ្នាក្នុងម៉ោងធម្មតា នោះលទ្ធផលនៃការប្រកួតគឺស្មើគ្នា។

ច្បាប់ទូទៅ

1. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
2. ប្រាក់ដាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
3. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
4. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតថាការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោយៈ។
5. ទាំងការភ្នាល់មុនការប្រកួត និងការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ត្រូវបានទទួលយក។ការប្រកួតអឺបាល់ឱបទាំងអស់ត្រូវបានស្តីមតាមអនឡាញ។
6. **មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖**
    - **រួមទាំងម៉ោងធម្មតា៖**
        - ឈ្នះ
        - ឱកាសទ្វេដង
        - គូតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
        - ក្រុមគូតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
        - គ្រាប់ត
        - ឈ្នះទល់នឹងសូន្យ
        - ចំនួនពិន្ទុជាក់ស្តែង (នៅក្នុងការប្រកួត)
        - ក្រុមទាំងពីរនឹងរកបានពិន្ទុ
        - HT-FT
        - ពិន្ទុក្នុងតង់នីមួយៗ
    - **រួមទាំងម៉ោងបន្ថែម៖**
        - ឈ្នះ
        - ការប្រណាំងយក ‘N’ ពិន្ទុ

- នឹងរកពិន្ទុបានមុន
- នឹងពិន្ទុបានក្រោយ
- តួតាល់សាកល្បង (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
- តួតាល់គ្រាប់បាល់ទម្លាក់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)

10.84. អឺស្តបាល់ឱបអាមេរិក

1. អឺស្តបាល់ឱបអាមេរិក ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទើមហ្គេម (បាល់ទាត់អាមេរិចនិម្មិត)ដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកនៅលើ បាល់ឱបអាមេរិកប្រពៃណី ដែលក្រុមនីមួយៗមានសមាជិក ១១ នាក់។
3. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
4. ប្រាក់ដាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
5. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
6. ប្រសិនបើការប្រកួតបញ្ចប់ដោយស្មើក្នុងម៉ោងធម្មតា នោះម៉ោងបន្ថែមនឹងកើតឡើង។ ក្នុងករណីនេះ ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានទូទាត់រួមទាំងការបន្ថែមម៉ោង។
7. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
8. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម ក៏ដូចជាក្នុងអំឡុងពេលនៃការប្រកួត (ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់)។ ការប្រកួតអឺស្តបាល់ឱបអាមេរិក ទាំងអស់ត្រូវបានស្ទើមតាមអនឡាញ។
9. **មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖**
    - ឈ្នះ;
    - ក្រុមគ្រាប់ត;
    - តួតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)។

10.85. អឺស្តវ៉ាល់លី

1. អឺស្តវ៉ាល់លី ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទើមហ្គេមវ៉ាល់លីនិម្មិត។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
3. ប្រាក់ដាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។

4. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រើនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ុងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
5. **មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖**
    - "អ្នកឈ្នះនៃការប្រណាំង"។ អ្នកបើកបរដែលទទួលបានចំណាត់ថ្នាក់លេខ 1 ក្នុងតារាងចំណាត់ថ្នាក់ចុងក្រោយ នឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។
    - "ការប្រកួត"។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថា ម្នាក់ណាក្នុងចំណោមអ្នកបើកបរដែលបានដាក់ឈ្មោះទាំងពីរនាក់ នឹងបញ្ចប់ខ្ពស់ជាងនៅក្នុងតារាងចំណាត់ថ្នាក់ចុងក្រោយ។
    - "នឹងមានចំណាត់ថ្នាក់ខ្ពស់ជាងគេ (3 ផ្លូវ)"។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថា ម្នាក់ណាក្នុងចំណោមអ្នកបើកបរដែលបានដាក់ឈ្មោះទាំងបីនាក់ នឹងបញ្ចប់ខ្ពស់ជាងនៅក្នុងតារាងចំណាត់ថ្នាក់ចុងក្រោយ។
    - "ចំណាត់ថ្នាក់បញ្ចប់ក្នុងការប្រណាំង"។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថា ចំណាត់ថ្នាក់ណាដែលអ្នកបើកបរដែលបានដាក់ឈ្មោះនឹងទទួលបាននៅក្នុងតារាងចំណាត់ថ្នាក់ចុងក្រោយ។
    - "កំពូលទាំង 3"។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថាអ្នកបើកបរម្នាក់នឹងបញ្ចប់នៅក្នុងចំណាត់ថ្នាក់កំពូលទាំង 3 ឬអត់។

10.86. អឺស្គតវាយកូនហ្គោល

1. អឺស្គតវាយកូនហ្គោល ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទើមកីឡាវាយកូនហ្គោលនិម្មិត។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
3. ប្រាក់ដាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រើនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ុងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
5. កីឡាករពីរនាក់ចូលរួមក្នុងការប្រកួត ហើយម្នាក់ៗត្រូវលេងចំនួនបួនឡូត៍។
6. កីឡាករដែលបញ្ចប់បំពេញឡូត៍ទាំងបួន ដោយវាយក្នុងចំនួនដងតិចជាងគេ ត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។ ប្រសិនបើកីឡាករទាំងពីរវាយក្នុងចំនួនដងស្មើគ្នា នោះការប្រកួតនឹងបញ្ចប់ក្នុងលទ្ធផលស្មើ។
7. កីឡាករដែលវាយក្នុងចំនួនដងតិចជាងគេ ខណៈពេលបញ្ចប់ឡូត៍មួយ នឹងត្រូវបានទុកថាបានឈ្នះ

រន្ធនោះ។ ប្រសិនបើកីឡាករទាំងពីរវាយក្នុងចំនួនដងស្មើគ្នា នោះពួកគេនឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាបានស្មើគ្នា។

8. មួយជាត្រូវបានកំណត់ឱ្យចំពោះឡូត៍នីមួយៗទាំងបួន។ ជា គឺជាចំនួនដងនៃការវាយកូនហ្គោល ដែលកីឡាករត្រូវតែធ្វើដើម្បីបញ្ចប់ឡូត៍ យោងទៅតាមច្បាប់។ ជានៃឡូត៍នីមួយៗត្រូវបានបង្ហាញនៅក្នុងតារាងលទ្ធផល។ អតិថិជនអាចធ្វើការភ្នាល់នៅលើទីផ្សារ "តួតាល់ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ ជា" ។
9. លទ្ធផលនៃការប្រកួតត្រូវបានកំណត់ យោងទៅតាមតារាងស្ថិតិចុងក្រោយ។ មិនមានបញ្ហាជាមួយនឹងក្រាហ្វិចហ្គេមណាដែលនឹងបណ្តាលឱ្យមានការលុបចោលការភ្នាល់នោះទេ។

10.87. អ៊ីស្ពតបេស្បល

1. អ៊ីស្ពតបេស្បល ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទ្រីមហ្គេម (វាយកូនហ្គោលនិម្មិត) ដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកតាមប្រភេទបេស្បលបែបប្រពៃណី ដែលក្រុមនីមួយៗមានសមាជិកប្រាំបួននាក់។
3. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
4. ប្រាក់ដាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
5. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
6. ប្រសិនបើការប្រកួតបញ្ចប់ដោយស្មើក្នុងម៉ោងធម្មតា (បីអឺននីង) អឺននីងមួយបន្ថែមទៀតនឹងកើតឡើង។ ក្នុងករណីនេះ ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានទូទាត់សងរួមទាំងអឺននីងបន្ថែមដែរ។
7. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវ៊ែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រើនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ុងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោយ:។
8. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម ក៏ដូចជាក្នុងអំឡុងពេលនៃការប្រកួត(ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់)។ ការប្រកួតទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
9. **មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖**
    - ឈ្នះ;
    - ក្រុមគ្រាប់ត;
    - តួតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ);
    - ក្រុមតួតាល់។

10.88. STREET FIGHTER V

1. Street Fighter V ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទើមហ្គេមដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលលើការប្រកួតរវាងអ្នកប្រយុទ្ធពីរនាក់។ ការប្រកួតនឹងបន្ត រហូតដល់មានជ័យជម្នះចំនួនពីរដង ដូច្នេះចំនួនជុំអតិបរមាគឺបីជុំ។
3. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
4. អ្នកប្រយុទ្ធដែលបានសម្លាប់គូប្រជែងរបស់ពួកគេ នឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។
5. ប្រាក់ដាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
6. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
7. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រើនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ុងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោយ:។
8. ការភ្នាល់លើអ្នកប្រយុទ្ធត្រូវបានទទួលយកតែ ផ្សាយផ្ទាល់ ប៉ុណ្ណោះ។ ការប្រកួតទាំងអស់ត្រូវបានស្ទើមតាមអនឡាញ។

មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖
នៅក្នុងជុំ៖
— ឈ្នះនៅក្នុងជុំ;
— រយៈពេលជុំ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)*;
— "ឈ្នះក្នុងជុំទី – P" – អ្នកឈ្នះមិនទទួលរងការខូចខាតអ្វីពីគូប្រជែងរបស់ពួកគេទេ;
— ឈ្នះតាមធម្មតានៅជុំទី (V)?
— ប្រភេទនៃក្បាច់សម្លាប់៖ EX (ក្បាច់ពិសេសជំរុញបន្ថែម), C (កក្បាច់ធំ), CA (ក្បាច់សំខាន់)។ ក្បាច់សម្លាប់ត្រូវបានបង្ហាញនៅផ្នែកខាងលើ ៃអេក្រង់ ក្បែរនាឡិកាកំណត់ពេលវេលា។
* រយៈពេលនៃការប្រកួតជុំគឺ មានន័យថាជាចំនួនវិនាទីដែលបានកន្លងផុតទៅហើយ ចាប់តាំងពីការប្រកួតបានចាប់ផ្តើម។ លេខនេះត្រូវបានគណនាដោយកាត់ចំនួនលេខដែលនាឡិកាកំណត់ពេលឈប់ ពីវិនាទី 99 (លេខស្តង់ដារនៃនាឡិកាកំណត់ពេល នៅពេលចាប់ផ្តើម)។
ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើការរាប់ថយក្រោយឈប់នៅលេខ 59 នោះរយៈពេលនៃជុំនេះនឹងមាន 99–59 = 40 វិនាទី។

10.89. QUAKE 4

1. Quake 4 ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទើមហ្គេមដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការប្រកួតស្លាប់រស់។ មួយជុំមានរយៈពេលប្រាំនាទី។ អ្នកលេងដែលបានសម្លាប់គូប្រជែងច្រើនជាងគេ

នឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។
3. ប្រសិនបើអ្នកឈ្នះមិនអាចកំណត់បាននៅចុងបញ្ចប់នៃជុំទេ (ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើអ្នកលេងនាំមុខគេបានសម្លាប់ចំនួនគូប្រជែងស្មើគ្នា) នោះម៉ោងបន្ថែមពីរនាទីត្រូវបានលេង។
4. ក្នុងម៉ោងបន្ថែម អ្នកឈ្នះត្រូវបានកំណត់ដូចគ្នានឹងម៉ោងធម្មតា (ឧទាហរណ៍ អ្នកលេងដែលបានសម្លាប់គូប្រជែងច្រើនជាងគេ)។
5. ប្រាក់ដាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
6. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
7. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រើនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោយ:។
8. មានតែការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ប៉ុណ្ណោះ ដែលត្រូវបានទទួលយក។ ការប្រកួតទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
9. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖
    - អ្នកឈ្នះក្នុងម៉ោងធម្មតា;
    - អ្នកឈ្នះនៃការប្រកួត;
    - តើនឹងមានម៉ោងបន្ថែមឬទេ?
    - គូតាល់ការសម្លាប់ឯកត្តជន។

10.90. CALL OF DUTY

1. Call of Duty ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទ្រីមហ្គេម (និម្មិត)ដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកនៅលើសមរភូមិដែលមានអ្នកលេងប្រាំមួយនាក់។ ការប្រកួតតែមួយមានរយៈពេលប្រាំមួយនាទី។
3. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
4. ប្រាក់ដាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
5. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
6. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រើនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិ

ប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោយ:។

7. ទីផ្សារ "អ្នកឈ្នះ"។ អ្នកឈ្នះត្រូវបានវាស់វែងដោយចំនួនសម្លាប់ច្រើនបំផុត។ ប្រសិនបើអ្នកលេងត្រូវបានស្មើគ្នា នោះអ្នកឈ្នះត្រូវបានកំណត់ដោយចំនួនស្លាប់តិចបំផុត។
8. ចំនួនអ្នកលេងសរុប – ចំនួនសម្លាប់សរុបនៃអ្នកលេង។
9. លទ្ធផលត្រូវបានកំណត់ យោងទៅតាមតារាងដែលបានបង្ហាញក្នុងអំឡុងពេលស្ទ្រីម។
10. មានតែការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ប៉ុណ្ណោះ ដែលត្រូវបានទទួលយក។ ការប្រកួតទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។

Call Of Duty. Headquarters

1. Call of Duty ពាក់ព័ន្ធនឹងការចាក់ផ្សាយហ្គេមដែលមានអ្នកលេងច្រើននាក់ (Call Of Duty: Modern Warfare 3)។
2. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកនៅលើសមរភូមិ រវាងក្រុម Alpha និងក្រុម Bravo។
3. ការប្រកួតនីមួយៗ ត្រូវធ្វើឡើងនៅក្នុងទម្រង់ល្អបំផុតក្នុងចំណោម 5 ដែលមានន័យថា ហ្គេមនេះនឹងត្រូវបញ្ចប់ ប្រសិនបើក្រុមមួយក្នុងចំណោមនោះ ឈ្នះបាន 3 ជុំ។ ក្នុងជុំនីមួយៗ គោលដៅរបស់ក្រុមទាំងពីរគឺត្រូវរកឱ្យបាន 50 ពិន្ទុ នៅក្នុងពេលវេលាដែលបានកំណត់។ ប្រសិនបើពុំមានក្រុមណាមួយអាចរកបាន 50 ពិន្ទុទេ ដូច្នេះ ក្រុមណាដែលរកបានពិន្ទុច្រើនជាងគេបំផុត នឹងចាត់ទុកជាអ្នកឈ្នះនៅក្នុងជុំនោះ។
4. គ្រប់ការភ្នាល់ទាំងអស់ នឹងត្រូវទូទាត់ បន្ទាប់ពីសមរភូមិនោះបញ្ចប់។
5. ប្រាក់ភ្នាល់អតិបរមាត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់សម្រាប់ទីផ្សារនីមួយៗដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
6. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចនឹងធ្វើការផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់ ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
7. ប្រសិនបើបុគ្គលិកប្រព្រឹត្តកំហុសណាមួយ ឬប្រសិនបើមានបញ្ហាសូហ្វវែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលកំពុងទទួលយកការភ្នាល់ (ឧ.ទា. ការបោះពុម្ពហាងឆេងជាក់ស្តែងខុស, ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែកកីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ ។ល។) ឬក្នុងករណី ផ្សេងទៀតថា ការភ្នាល់នោះត្រូវបានទទួលយកដោយមិនត្រឹមត្រូវ នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសថា ការភ្នាល់ទាំងនោះនឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោយ:។
8. ទីផ្សារដែលមានផ្តល់ជូន៖
    1. **នៅក្នុងការប្រកួតទាំងមូល៖**
        - ក្រុម 1 (Alpha) / ក្រុម 2 (Bravo) នឹងឈ្នះ
        - ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ
        - ពិន្ទុសរុប
        - ពិន្ទុសរុបឯកត្តជន
        - ការសម្លាប់សរុប
        - ការសម្លាប់សរុបឯកត្តជន
    2. **នៅក្នុងជុំបន្ទាប់៖**
        - ក្រុម 1 (Alpha) / ក្រុម 2 (Bravo) នឹងឈ្នះ

- បន្ទាយសរុបដែលចាប់យកបាន
- បន្ទាយសរុបដែលចាប់យកបានឯកត្តជន
- ក្រុមដែលនឹងចាប់យកបានបន្ទាយនោះមុនដំបូងគេ
- ពិន្ទុសរុប
- ពិន្ទុសរុបឯកត្តជន
- ការសម្លាប់សរុប
- ការសម្លាប់សរុបឯកត្តជន
- ពេលវេលាដែលនៅសល់លើសពី
- អ្នកលេងសរុបដែលគ្មានការសម្លាប់
- អ្នកលេងសរុបដែលគ្មានការសម្លាប់ឯកត្តជន

10.91. ហាតស្តូន

1. ហាតស្តូន ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទើមហ្គេមដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការប្រកួតត្រូវបានគេគិតថាបានចាប់ផ្តើមភ្លាមៗ នៅពេលដែលអ្នកលេងទាំងពីរចាប់ជម្រើសចាប់ផ្តើមរបស់ពួកគេ។
3. ការប្រកួតធម្មតាត្រូវបានលេងរហូតដល់ឈ្នះលើកដំបូង។
4. ប្រាក់ដាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
5. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
6. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
7. ប្រសិនបើលទ្ធផលចុងក្រោយនៃការប្រកួតមិនអាចកំណត់បាន នោះប្រាក់ភ្នាល់នឹងត្រូវបានសងប្រាក់វិញ។ ការភ្នាល់នៅលើទីផ្សារដែលបានកំណត់រួចហើយនឹងត្រូវបានទូទាត់សង។
8. លទ្ធផលនៃការប្រកួតធម្មតាមួយត្រូវបានកំណត់ដោយផ្អែកលើការស្ទើម/ការថតវីដេអូ។
9. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖
    - ឈ្នះ – អ្នកឈ្នះគឺជាអ្នកលេងណាដែលបំផ្លាញវីរបុរសរបស់សត្រូវ;
    - តួតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ) – ចំនួនពិន្ទុឈាមរបស់អ្នកឈ្នះ បូករួមទាំងគ្រឿងសឹកដែលនៅសល់នៅចុងបញ្ចប់នៃការប្រកួត;
    - ការប្រើបៀសម្ងាត់សរុប – ចំនួនបៀ "សម្ងាត់" ដែលលេងដោយអ្នកលេងទាំងពីរនាក់ក្នុងការប្រកួត

មួយ;
    - ការប្រើបៀវេទមន្តសរុប – ចំនួនបៀ "វេទមន្ត" ដែលលេងដោយអ្នកលេងទាំងពីរនាក់ក្នុងការប្រកួតមួយ;
    - ការប្រើបៀបិសាចសរុប – ចំនួនបៀ "បិសាច" ដែលលេងដោយអ្នកលេងទាំងពីរនាក់ក្នុងការប្រកួតមួយ;
    - បៀស្តេចបិសាចសរុបត្រូវបានដាក់នៅលើតុ – ចំនួនបៀស្តេចបិសាចដែលលេងដោយអ្នកលេងទាំងពីរក្នុងការប្រកួតមួយ (បៀស្តេចបិសាចដែលត្រូវបានតុបតែងដោយនាគនៅខាងលើ)។
    - តម្លៃបៀ X ត្រូវបានដាក់នៅលើតុ – បាទ/ទេ – អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថាតើ តម្លៃបៀដែលបានបញ្ជាក់នឹងត្រូវបានលេង ក្នុងអំឡុងពេលប្រកួតដៃរឬទេ។
10. ប្រសិនបើបៀដែលបានប្រើពីមុន (រួមបញ្ចូលទាំងបៀស្តេចបិសាច) ត្រូវបានប្រគល់ទៅក្តារហ្គេមវិញ បៀទាំងនេះនឹងមិនត្រូវបានគិតជាលើកទីពីរ សម្រាប់ការទូទាត់នៃទីផ្សារដូចខាងក្រោមនេះទេ៖ "ចំនួនបិសាចដែលត្រូវបានប្រើ" និង "បៀស្តេចបិសាចសរុបត្រូវបានដាក់នៅលើតុ"។
11. បិសាចដែលត្រូវបានហៅដោយបិសាចផ្សេងទៀតនឹងមិនត្រូវបានគេគិតគូរសម្រាប់ការទូទាត់នៃទីផ្សារ "ចំនួនបិសាចដែលត្រូវបានប្រើ" ឡើយ។

10.92. អ៊ីស្តតឡាក្រោស

1. អ៊ីស្តតឡាក្រោស ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទ្រីមហ្គេម (ឡាក្រោសនិម្មិត) ដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
3. ប្រាក់ដាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកតាមម៉ោងធម្មតា មិនរាប់បញ្ចូលម៉ោងបន្ថែម។
6. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវ៊ែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
7. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយក មុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម និងក្នុងអំឡុងពេលនៃការប្រកួត (ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់)។ ការប្រកួតអ៊ីស្តតឡាក្រោសទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
8. ក្រុមដែលមានពិន្ទុខ្ពស់ជាងគេនឹងត្រូវចាត់ទុកជាអ្នកឈ្នះ។ ប្រសិនបើពិន្ទុរបស់ក្រុមទាំងពីរស្មើគ្នា នោះការប្រកួតនឹងបញ្ចប់ក្នុងលទ្ធផលស្មើហើយការថែមម៉ោងនឹងកើតឡើង។
9. ប្រសិនបើការស៊ុតមួយត្រូវបានធ្វើឡើងនៅក្រៅតំបន់ពិន័យ នោះក្រុមទទួលបានពីរពិន្ទុ។

10. ការភ្នាល់តង់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
11. **ទីផ្សារដែលអាចរកបាន៖**
    - ឈ្នះ;
    - ឱកាសទ្វេដង;
    - គ្រាប់ត;
    - គូតាល់ (អូវ័រ; អាន់ឌ័រ);
    - គូតាល់ (គូ; សេស);
    - គូតាល់ឯកត្តជន (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ);
    - ប្រណាំងយក () ពិន្ទុ។

10.93. STEEP

1. Steep មានកីឡានិម្មិតដ៏រំភើបរដូវរងារ។
2. អ្នកលេងបួននាក់ត្រូវប្តូរវេនគ្នាលេងនៅក្នុងហ្គេមនីមួយៗ។
3. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកចំពោះអ្នកលេងម្នាក់ៗនៅក្នុងទីផ្សារដូចតទៅ៖ ពិន្ទុដែលរកបាន; និងពេលវេលាដែលអ្នកលេងត្រូវបំពេញការប្រកួតប្រជែង។ ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់សង នៅពេលអ្នកលេងបានបញ្ចប់ការប្រកួតហើយ និងបន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
4. អ្នកលេងដែលមានពិន្ទុខ្ពស់ជាងគេនឹងត្រូវចាត់ទុកជាអ្នកឈ្នះនៃធូណាមិនដោយពិន្ទុ។
5. អ្នកលេងដែលបញ្ចប់ការប្រកួតលឿនបំផុតនឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះនៃធូណាមិនទាន់ពេលវេលា។
6. ប្រាក់ដាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
7. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
8. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវ៉ែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
9. មានតែការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ប៉ុណ្ណោះ ដែលត្រូវបានទទួលយក។ ការប្រកួតត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។

ការភ្នាល់ ដែលមាន៖

- ឈ្នះនៅក្នុងធូណាមិនដោយពិន្ទុ;
- ឈ្នះនៅក្នុងធូណាមិនទាន់ពេលវេលា;
- ពិន្ទុតូតាល់ឯកត្តជន (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ),

- ម៉ោងប្រកួតប្រជែងតូតាល់ឯកត្តជន (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ),
- តូតាល់ពិន្ទុរកបាន (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ);
- ម៉ោងប្រកួតប្រជែងតូតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ);
- ការប្រកួតដោយដោយពិន្ទុ;
- ការប្រកួតដោយម៉ោងការប្រកួតប្រជែង។

*ពេលវេលានៃការប្រកួតប្រជែងត្រូវបានប៉ាន់ស្មានថា ជារយៈពេលចាប់ពីការចាកចេញពីបន្ទាត់ចាប់ផ្តើម រហូតដល់ការឈានដល់បន្ទាត់ទីបញ្ចប់។

10.94. ហ្គេម CROSSFIT

ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកលើអ្នកឈ្នះ។ បញ្ជីឈ្មោះកីឡាដែលមាននៅក្នុងធូណាមិនត្រូវបានផ្សព្វផ្សាយជាច្រើនម៉ោងមុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម ហើយក៏អាចរួមមានកីឡាមិនធម្មតាផងដែរ។ ការប្រកួតហ្គេម CrossFit រួមមានការប្រកួតសម្រាប់កីឡាករបុរសនិងកីឡាការនីស្ត្រី ក្រុម និងម៉ាស្ទើ។
ប្រសិនបើអត្តពលិកណាម្នាក់ខកខានមិនបានចូលរួមក្នុងធូណាមិន នោះការភ្នាល់លើអត្តពលិករូបនេះនឹងត្រូវទូទាត់តាមហាងឆេង 1 (ប្រាក់ភ្នាល់នឹងត្រូវបានសងប្រាក់វិញ)។

10.95. អឺស្គតហ្វ្របល

1. អឺស្គតហ្វ្របល ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទើមហ្គេម (ហ្វ្របលនិម្មិត) ដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកនៅលើការប្រកួតហ្វ្របលបែបប្រពៃណី ដែលក្រុមនីមួយៗមានប្រាំមួយនាក់។
3. រាល់ប្រាក់ភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីការបញ្ចប់ការប្រកួត។
4. ប្រាក់ដាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
5. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
6. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកតាមម៉ោងធម្មតា។
7. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវ៉ែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ុងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
8. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម និងក្នុងអំឡុងពេលនៃការប្រកួតមួយ (ការភ្នាល់

ផ្សាយផ្ទាល់)។ ការប្រកួតអ៊ីស្ពតហ្គេរបលទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។

9. **ប្រភេទការភ្នាល់ ដែលមាន៖**
    - ឈ្នះ;
    - ក្រុមគ្រាប់ត;
    - តូតាល់ (អូវ័រ; អាន់ឌ័រ);
    - ក្រុមតូតាល់។

10.96. អ៊ីស្ពតហ្វូមីឡា 1

1. អ៊ីស្ពតហ្វូមីឡា 1 ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទ្រីមហ្វូមីឡា 1 និម្មិត។
2. ប្រាក់ភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីការប្រណាំងបញ្ចប់។
3. ប្រាក់ដាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោយ:។
5. ទីផ្សារដែលអាចរកបាន៖
    - "អ្នកឈ្នះនៃការប្រណាំង" – អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថា តើអ្នកបើកបរមួយណានឹងទទួលបានចំណាត់ថ្នាក់លេខមួយ នៅក្នុងតារាងចំណាត់ថ្នាក់ចុងក្រោយ។
    - "ការប្រកួត" – អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថា ម្នាក់ណាក្នុងចំណោមអ្នកបើកបរដែលបានដាក់ឈ្មោះទាំងបីនាក់ នឹងមានចំណាត់ថ្នាក់ខ្ពស់ជាងនៅក្នុងតារាងចំណាត់ថ្នាក់ចុងក្រោយ។
    - "ឈ្នះដោយគ្មានអ្នកនាំមុខ" – អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថា តើអ្នកបើកបរមួយណានឹងទទួលបានចំណាត់ថ្នាក់លេខមួយ នៅក្នុងតារាងចំណាត់ថ្នាក់ចុងក្រោយ ដោយមិនរាប់បញ្ចូលពេញនិយមទាំងពីរ។
    - "អ្នកបើកបរកំពូលនៅក្នុងក្រុម" – អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថា អ្នកបើកបរម្នាក់ណានឹងមានចំណាត់ថ្នាក់ខ្ពស់ជាងមិត្តរួមក្រុមរបស់ពួកគេ។
    - "ចំណាត់ថ្នាក់បញ្ចប់ក្នុងការប្រណាំង" – អតិថិជនគួរតែទស្សន៍ទាយពីចំណាត់ថ្នាក់របស់អ្នកបើកបរនៅក្នុងតារាងចំណាត់ថ្នាក់ចុងក្រោយ។
    - "ក្នុងចំណាត់ថ្នាក់កំពូលទាំង 3" – អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថា អ្នកបើកបរម្នាក់នឹងបញ្ចប់នៅក្នុងចំណាត់ថ្នាក់កំពូលទាំង 3 ដែរឬទេ។

10.97. អ៊ីស្ពត ANGRY BIRDS

1. អ៊ីស្ពត Angry Birds ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទើមរីដេអូហ្គេម។ គោលបំណងនៃហ្គេមនេះ គឺដើម្បីកំទេចសត្វជ្រូកបៃតង ដែលលេចឡើងនៅលើសំណង់ផ្សេងៗគ្នា ដោយបាញ់បក្សីទៅលើពួកវាចេញពីជំពាមមួយ។
2. ការភ្នាល់ត្រូវបានដាក់លើហ្គេមដែលមាន 30 កម្រិត (ផែនទី)។ ប្រសិនបើអ្នកលេងចាញ់ផែនទីណាមួយ នោះហ្គេមនឹងត្រូវបញ្ចប់។
3. ប្រសិនបើការភ្នាល់ត្រូវបានដាក់នៅលើកម្រិតជាក់លាក់មួយ ប៉ុន្តែអ្នកលេងខកខានមិនបានឈានដល់កម្រិតនោះ ការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 (សងប្រាក់វិញ)។
4. រាល់ប្រាក់ភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីហ្គេមបញ្ចប់។
5. ប្រាក់ដាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
6. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
7. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ុងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
8. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម និងក្នុងអំឡុងពេលនៃការប្រកួតមួយ (ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់)។ ហ្គេមទាំងអស់ត្រូវបានស្ទើមតាមអនឡាញ។
9. ទីផ្សារដែលអាចរកបាន៖
    - ពិន្ទុសរុប (ចំនួនពិន្ទុដែលទទួលបាននៅលើផែនទីដែលបានបើកទាំងអស់);
    - ផ្កាយសរុប (ចំនួនផ្កាយដែលទទួលបាននៅលើផែនទីដែលបានបើកទាំងអស់);
    - ផែនទីសរុប (ចំនួននៃផែនទី ដែលបានបញ្ចប់ទាំងអស់);
    - ផែនទី ពិន្ទុសរុប;
    - ផែនទី ផ្កាយសរុប។

10.98. INJUSTICE 2

1. Injustice 2 ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទើមហ្គេមដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកនៅលើសមរភូមិ រវាងក្រុមពីរដែលមានអ្នកប្រយុទ្ធបីនាក់។ ការប្រកួតមួយមានរយៈពេលរហូតដល់ឈ្នះពីរលើក ដោយមានអតិបរមាចំនួនបីទឹក។
3. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
4. ក្រុមដែលមានជ័យជម្នះច្រើនជាងគេនឹងត្រូវចាត់ទុកជាអ្នកឈ្នះ។
5. ប្រាក់ដាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែក

ពីគ្នា។
6. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
7. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ុងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
8. មានតែការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់នៅលើអ្នកប្រយុទ្ធប៉ុណ្ណោះដែលត្រូវបានទទួលយក។ ហ្គេមត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
9. ការភ្នាល់ ដែលមាន៖
    - ឈ្នះនៅក្នុងជុំ;
    - ឈ្នះនៅក្នុងធូណាមិន;
    - ចំនួនទឹកសរុប។

10.99. PESÄPALLO

1. Pesäpallo គឺជាហ្គេមកាន់ដំបងវាយកូនបាល់ដែលលេងនៅហ្វាំងឡង់។
2. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកតាមម៉ោងធម្មតា។ សូមចូលទៅកាន់គេហទំព័រ http://www.pesis.fi សម្រាប់ទិដ្ឋភាពទូទៅនៃហ្គេម។

10.100. TEKKEN VII

1. Tekken គឺជាស្ទ្រីមហ្គេមដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលលើនៅលើការប្រយុទ្ធសម្រាប់ អ្នកប្រយុទ្ធពីរនាក់។ ហ្គេមនេះលេងរហូតដល់ឈ្នះ 5 ដង ដែលមានអតិបរិមា 9 ទឹក។
3. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង តាមលទ្ធផលនៅពេលពេញម៉ោង។
4. អ្នកឈ្នះ គឺជាអ្នកលេងដែលបានសម្លាប់គូប្រជែង។
5. ប្រាក់ភ្នាល់អតិបរមាមួយ ត្រូវបានកំណត់សម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍នីមួយៗដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់។
6. ប្រាក់ភ្នាល់អាចត្រូវបានកំណត់សម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍ជាក់លាក់ណាមួយ ដោយគ្មានការជូនដំណឹងនិងការផ្តល់ហេតុផលឡើយ។
7. ក្នុងករណីបុគ្គលិកក្រុមហ៊ុនមានកំហុស ខណៈពេលដែលទទួលយកការភ្នាល់ (ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនូវព័ត៌មាននៅក្នុងបញ្ជី ភាពមិនស៊ីគ្នានៃហាងឆេងរវាងទីផ្សារភ្នាល់ដែលបានផ្តល់ជូននិងការភ្នាល់កីឡាផ្សេងៗ ។ល។) ឬមានភ័ស្តុតាងណាមួយនៃការលេងដោយអយុត្តិធម៌ ការរំលោភលើច្បាប់បច្ចុប្បន្នទាំងនេះ ខណៈពេលទទួឡយកការភ្នាល់ ក៏ដូចជាទឡ្លឺករណ៍ផ្សេងទៀតដែលបញ្ជាក់ពីភាពមិន

ត្រឹមត្រូវនៃការភ្នាល់ នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់សូមរក្សាសិទ្ធិក្នុងការប្រកាសថាការភ្នាល់នោះទុកជាមោឃៈ។

8. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកនៅក្នុងការផ្សាយផ្ទាល់តែប៉ុណ្ណោះ។ ការប្រកួតទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
9. **ការភ្នាល់ ដែលមាន៖**
    - **នៅលើទឹកមួយ៖**
        - ឈ្នះនៅក្នុងជុំ;
        - រយៈពេលជុំ (អូវ័រ; អាន់ឌ័រ);
    - **នៅលើធ្នូណាមិន**
        - ឈ្នះនៅក្នុងធ្នូណាមិន;
        - តួតាល់ (អូវ័រ; អាន់ឌ័រ);
        - ពិន្ទុសរុបរបស់អ្នកប្រយុទ្ធ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ);
        - គ្រាប់តរបស់អ្នកប្រយុទ្ធ (អូវ័រ; អាន់ឌ័រ);
        - ចំនួនទឹកសរុប (សេស, គូ)។

*រយៈពេលទឹកគឺមានន័យថាចំនួនវិនាទីដែលបានកន្លងផុតទៅហើយ ចាប់តាំងពីទឹកបានចាប់ផ្តើម។ លេខនេះត្រូវបានគណនាដោយកាត់ចំនួនលេខដែលនាឡិកាកំណត់ពេលឈប់ ពីវិនាទី 80 (លេខស្តង់ដារនៃនាឡិកាកំណត់ពេល នៅពេលចាប់ផ្តើម)។
ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើការរាប់ថយក្រោយឈប់ត្រឹម 54 វិនាទី នោះរយៈពេលនៃទឹកនឹងស្មើនឹង 80–54=26 វិនាទី។

10.101. ការភ្នាល់ពិសេស

ភ្នាល់ពិសេសលើអាកាសធាតុ។ អនុវត្តចំពោះព្រិលដែលត្រូវបានកត់ត្រា នៅស្ថានីយ៍អាកាសយានដ្ឋានអន្តរជាតិធំរបស់ទីក្រុង នៅថ្ងៃទី 25 ខែធ្នូ។ ក្នុងករណីទីក្រុងនានា ដែលមានអាកាសយានដ្ឋានអន្តរជាតិច្រើនជាងមួយ អាកាសយានដ្ឋានដែលមានចំនួនអ្នកដំណើរច្រើនជាងគេប្រចាំឆ្នាំ នឹងត្រូវបានប្រើប្រាស់។ www.wunderground.com ត្រូវតែបញ្ជាក់លទ្ធផលនៅចុងខែមករា។

10.102. កីឡាកាសអាជីប

1. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីចប់ការប្រកួត ដោយផ្អែកលើច្បាប់នៃធ្នូណាមិន ប្រសិនបើចំនួនអ្នកចូលរួមក្នុងការប្រកួតត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរ ការភ្នាល់នៅតែមានសុពលភាព។
2. ប្រសិនបើអ្នកកីឡាកាសឬក្រុមបន្ថែមចូលរួមក្នុងធ្នូណាមិននៅដំណាក់កាលណាមួយ នោះការភ្នាល់ទាំងអស់នៅតែមានសុពលភាព។ ប្រសិនបើគ្មាននរណាម្នាក់ឈ្នះធ្នូណាមិន ឬអ្នកឈ្នះត្រូវបានកំណត់

ដោយការចាប់ឆ្មោត នោះរាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវលុបចោល។

3. ប្រសិនបើការប្រកួតបញ្ចប់ក្នុងលទ្ធផលស្មើ នោះការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 (ក្នុងករណីគ្មានការភ្នាល់លើស្មើ)។
4. ការភ្នាល់ "នឹងបង្ហាញខ្លួននៅក្នុងសង្វៀន"។ ការគណនាគឺផ្អែកលើការចាក់ផ្សាយកម្មវិធីសំខាន់។ អ្នកកីឡាកាស ដែលត្រូវបានចុះបញ្ជីនៅក្នុងព្រឹត្តិការណ៍នេះ ត្រូវតែចូលក្នុងសង្វៀន ប៉ុន្តែមិនតម្រូវឱ្យចូលរួមក្នុងការប្រយុទ្ធទេ។ ក្នុងករណីមានការផ្លាស់ប្តូរចំនួនការប្រកួត តារាងពេលវេលាសម្រាប់ការបង្ហាញខ្លួនអ្នកចូលរួម ការភ្នាល់ទាំងអស់លើការបង្ហាញខ្លួនរបស់កីឡាកាសនៅលើសង្វៀននៅតែមានសុពលភាព។
5. ការភ្នាល់ "នឹងអុកឡុកក្នុងព្រឹត្តិការណ៍"។ អ្នកកីឡាកាសត្រូវតែអុកឡុកព្រឹត្តិការណ៍នេះ (ប្រគល់ឧបករណ៍ខាងក្រោម ។ល។) ក្នុងចន្លោះរយៈពេលដូងចាប់ផ្តើមនិងពេលមានសញ្ញានៃការបញ្ចប់នៃការប្រយុទ្ធ។ ប្រសិនបើការធ្វើអន្តរាគមន៍កើតឡើងនៅពេលផ្សេងទៀត នោះការភ្នាល់លើការភ្នាល់លើលទ្ធផលនេះនឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។ ប្រសិនបើអ្នកចូលរួមដែលបានបញ្ជាក់វាយទៅលើអ្នកចូលរួមបន្ថែមឬក្រុមដែលរារាំងការប្រកួត នោះការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។
6. ការភ្នាល់ "នឹងអុកឡុកក្នុងការប្រកួត"។ អ្នកកីឡាកាសដែលបានបញ្ជាក់ត្រូវតែវាយអ្នកចូលរួមដែលបានប្រកាស នៅចន្លោះេពេលដូងចាប់ផ្តើមនិងពេលមានសញ្ញានៃការបញ្ចប់នៃការប្រយុទ្ធនៅក្នុងការប្រកួតនេះ ទើបសកម្មភាពនេះត្រូវបានគេយកមកពិចារណា។ ប្រសិនបើអ្នកកីឡាកាសវាយគូប្រជែងដែលបានប្រកាសនៅពេលណាមួយនោះ ការភ្នាល់លើលទ្ធផលនេះនឹងត្រូវបានទូទាត់ជាមួយនឹងហាងឆេងស្មើនឹង "1"។ ប្រសិនបើអ្នកកីឡាកាសដែលបានបញ្ជាក់ទៅធ្វើអន្តរាគមន៍នៅក្នុងការប្រកួតមួយផ្សេងទៀត វានឹងមិនត្រូវបានគិតនៅក្នុងការភ្នាល់លើលទ្ធផលនេះទេ។ ប្រសិនបើអ្នកកីឡាកាសដែលបានបញ្ជាក់វាយទៅលើអ្នកចូលរួមបន្ថែមឬក្រុមដែលរារាំងការប្រកួត នោះការភ្នាល់លើលទ្ធផលនេះនឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។ ប្រសិនបើការប្រកួតមិនត្រូវបានចាប់ផ្តើម ការភ្នាល់លើលទ្ធផលនេះនឹងត្រូវទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។
7. ការផ្លាស់ប្តូរណាមួយនៅក្នុងការទូទាត់ការភ្នាល់ នឹងមិនត្រូវបានធ្វើឡើងដោយសារតែការផ្លាស់ប្តូរឬការកែតម្រូវណាមួយ ដែលធ្វើឡើងដោយអ្នករៀបចំគ្រប់គ្រង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍នេះឡើយ។

10.103. ហ្គេមបៀ "DURAK"

1. Durak – គឺជាហ្គេមបៀដ៏ពេញនិយម រវាងអ្នកលេង 2 នាក់។ សន្លឹកបៀមួយហ្វឹមាន 36 សន្លឹក និងមានចំណាត់ថ្នាក់៖ 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A ។
2. សទ្ទានុក្រមនៃវាក្យសព្ទ៖
    - ទឹកពិសេស៖ ជាទឹកដែលមានឥទ្ធិពលបំផុត អាចយកឈ្នះទឹកផ្សេងទៀតនៅលើតុ។
    - សន្លឹកបៀត្រូវបានបោះបង់ចោល គឺជាស្ថានភាពមួយនៅពេលដែលអ្នកលេងបានផ្តួលបៀរដែលកំពុងវាយនៅលើតុ។

- សន្លឹកបៀត្រូវបានអូសយកទៅ គឺជាស្ថានភាពមួយនៅពេលដែលអ្នកលេងមិនអាចផ្គូលបៀរដែលកំពុងវាយនៅលើតុ ហើយគាត់បានអូសយកសន្លឹកបៀទាំងអស់នៅលើតុ។
- ចាវ នឹងត្រូវបានប្រកាស នៅពេលដែលគ្មានបៀនៅសល់នៅលើតុ ហើយសន្លឹកបៀទាំងអស់ត្រូវបានប្រើអស់។ ក្នុងករណីនេះ ហ្គេមគឺមិនមានអ្នកឈ្នះឬអ្នកចាញ់ឡើយ។

3. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖
   - អ្នកលេងទី 1 នឹងឈ្នះ / អ្នកលេងទី 2 នឹងឈ្នះ / ស្មើ (អ្នកលេងនឹងឈ្នះ ប្រសិនបើគាត់មិនមានបៀនៅក្នុងដៃ ហើយគូប្រជែងរបស់គាត់នៅសល់បៀនៅចុងបញ្ចប់នៃការប្រកួត ហើយការចាវគ្នាត្រូវបានប្រកាស ប្រសិនបើអ្នកលេងទាំងពីរមិនមានបៀនៅក្នុងដៃរបស់ពួកគេ នៅចុងបញ្ចប់នៃហ្គេម)។
   - តូតាល់ជុំ (ជុំចាប់ផ្តើមនៅពេលដែលអ្នកលេងម្នាក់ចាប់ផ្តើមវាយលុក ហើយបញ្ចប់ដោយសន្លឹកបៀត្រូវបានបោះបង់ចោល ឬសន្លឹកបៀត្រូវបានអូសយក ប្រសិនបើអ្នកលេងម្នាក់ទៀតមិនអាចផ្គូលបៀវាយប្រហារបាន)។
   - តូតាល់ចំនួនជុំដែលបញ្ចប់ដោយសន្លឹកបៀរត្រូវបានអូស (ជុំក្នុងអំឡុងពេលដែលអ្នកលេងមិនអាចផ្គូលបៀរនៅលើតុបាន)
   - តូតាល់ចំនួនជុំដែលបញ្ចប់ដោយសន្លឹកបៀរត្រូវបានបោះបង់ចោល (ជុំដែលបញ្ចប់ដោយសន្លឹកបៀត្រូវបានបោះបង់ចោល)។
   - វេនទីមួយ (អ្នកលេងដែលមានសន្លឹកបៀខ្លាំងទាបជាងគេ គឺជាអ្នកវាយប្រហារដំបូង; ប្រសិនបើអ្នកលេងទាំងអស់មិនទាន់មានសន្លឹកបៀខ្លាំងនៅឡើយ អ្នកលេងទី 1 នឹងចាប់ផ្តើមការវាយប្រហារ)។
   - ទឹកសន្លឹកបៀខ្លាំង។
   - ជុំ (សន្លឹកបៀត្រូវបានលុបចោល / បៀរត្រូវបានអូស) – ជុំដែលបានជ្រើសរើសនឹងត្រូវបញ្ចប់ជាមួយនឹងលទ្ធផលបែបណា។
   - អ្នកលេងត្រូវកាន់សន្លឹកបៀ 4 សន្លឹក ដែលមានលំដាប់ដូចគ្នា (នៅពេលណាមួយ ក្នុងអំឡុងនៃហ្គេម)។
   - តូតាល់សន្លឹកបៀរបស់អ្នកលេងនៅចុងបញ្ចប់នៃហ្គេម (ចំនួនសន្លឹកបៀដែលនៅសល់ក្នុងដៃអ្នកចាញ់; ប្រសិនបើហ្គេមត្រូវបានបញ្ចប់ដោយការចាវគ្នា តូតាល់នឹងស្មើ 0)។
   - តើអ្នកណានឹងអូសយកសន្លឹកបៀចុងក្រោយពីហ្វូ (សន្លឹកបៀចុងក្រោយ គឺជាសន្លឹកបៀរខ្លាំងដែលដាក់នៅលើតុក្រោមហ្វូ)។
   - សន្លឹកបៀចុងក្រោយនៅលើហ្វូ ដើម្បីក្លាយជាសន្លឹកបៀអុងឬសន្លឹកអាត់។
   - តើអ្នកណានឹងទាញបានសន្លឹកបៀអាត់ខ្លាំងពីលើហ្វូ។
4. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិ

ប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោយ:។

10.104. ហ្គេមបៀ

ហ្គេមបៀ "21"

1. ហ្គេមបៀ «21» គឺជាជម្រើសមួយនៃហ្គេមបៃបក្លាស៊ីក។ នៅពេលចាប់ផ្តើមហ្គេម អ្នកលេងនិងអ្នកចែកបៀនឹងទទួលបានបៀពីរសន្លឹកម្នាក់ តាមវេនដូចខាងក្រោម៖ អ្នកលេង-អ្នកចែកបៀ-អ្នកលេង-អ្នកចែកបៀ។ ប្រសិនបើនរណាម្នាក់ក្នុងចំណោមពួកគេរកបាន 21 គ្រាប់ ជាមួយនឹងសន្លឹកបៀពីរសន្លឹកដំបូង នោះហ្គេមនោះនឹងត្រូវបញ្ចប់ ហើយគ្រាប់ត្រូវបានប្រៀបធៀប។ ក្នុងករណីផ្សេងទៀត អ្នកលេងមានសិទ្ធិក្នុងការអូសយកបៀមួយសន្លឹក រហូតដល់ពួកគេសំរេចចិត្តបញ្ឈប់ ឬពួកគេអូសយកសន្លឹកបៀចំនួន 5 សន្លឹកនៅក្នុងដៃ ឬតម្លៃសរុបនៃដៃស្មើនឹង 21 គ្រាប់ ឬពួកគេទទួលបានលើសពី 21 គ្រាប់ (ស្អុយ)។ ប្រសិនបើអ្នកលេងស្អុយ នោះពួកគេនឹងចាញ់ដោយស្វ័យប្រវត្តិ។ ក្នុងករណីផ្សេងទៀតទាំងអស់ អ្នកចែកបៀត្រូវដល់វេនរបស់ពួកគេ។ ប្រសិនបើអ្នកចែកបៀទទួលបានតិចជាង 17 គ្រាប់ ហើយពួកគេអូសបានតិចជាង 5 សន្លឹក ពួកគេត្រូវអូសបៀបន្ថែមទៀត។ អ្នកចែកបៀអាចបន្តបាន ប្រសិនបើពួកគេរកបានពិន្ទុច្រើនជាងអ្នកលេង។ ប្រសិនបើអ្នកចែកបៀអូសបានលើសពី 21 គ្រាប់ ដូច្នោះពួកគេនឹងត្រូវចាញ់។ ក្នុងករណីផ្សេងទៀតទាំងអស់ ពិន្ទុដែលរកបានដោយអ្នកលេងនិងអ្នកចែកបៀត្រូវបានប្រៀបធៀប។ អ្នកឈ្នះគឺជាអ្នកដែលរកបានពិន្ទុច្រើនជាងគូប្រជែងរបស់ពួកគេ តែប្រសិនបើពិន្ទុរបស់គូប្រជែងចារគ្នា នោះនឹងមានលទ្ធផលស្មើ។ "21" គឺលេងជាមួយហ្វ៊ូបៀស្តង់ដារ 36 សន្លឹក។ លំដាប់ថ្នាក់នៃសន្លឹកបៀ៖ 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A ។ ចំនួនគ្រាប់នៃបៀនីមួយៗតាមលំដាប់ថ្នាក់៖ 6, 7, 8, 9, 10, 2, 3, 4, 11 ។ "ពិន្ទុមាស" គឺជាការរួមបញ្ចូលការឈ្នះ នៅពេលដែលអ្នកលេង/អ្នកចែកបៀមានសន្លឹកអាត់ពីរនៅក្នុងដៃ (ដែលត្រូវបានរាប់ថាចំនួន 21 គ្រាប់)។
2. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវ៉ែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងកន្លែងផ្សេងៗគ្នា ។ល។) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោយ: ។ ប្រសិនបើមានបរាជ័យសុសវ៉ែរណាមួយកើតឡើង ហ្គេមអាចត្រូវបានបង្អាក់ បន្ទាប់មករាល់ការភ្នាល់ដែលមិនទាន់សម្រេចនឹងត្រូវបានសងប្រាក់វិញ។
3. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖
    - ឈ្នះ
    - តូតាល់ (អូវ័រ; អាន់ឌ័រ)
    - តូតាល់ឯកត្តជន (អូវ័រ; អាន់ឌ័រ)
    - 21 គ្រាប់នឹងត្រូវរកបាន (បាទ/ទេ)
    - អ្នកចែកបៀ/អ្នកលេង នឹងរកបាន 21 គ្រាប់ (បាទ/ទេ)

- នឹងមាន "ពិន្ទុមាស"
- អ្នកលេង/អ្នកចែកបៀ នឹងរកបាន "ពិន្ទុមាស"
- ស្មើ (បាទ/ទេ)
- អ្នកចែកបៀ/អ្នកលេង នឹងស្មើ (បាទ/ទេ)
- ហ្គេមត្រូវបានបញ្ចប់នៅពេលចែកបៀ (បាទ/ទេ)
- អ្នកចែកបៀ/អ្នកលេង នឹងអូសបៀមួយសន្លឹក (ទឹក)
- អ្នកចែកបៀ/អ្នកលេង នឹងអូសបៀមួយសន្លឹក (ចំណាត់ថ្នាក់)
- អ្នកចែកបៀ/អ្នកលេង នឹងអូសបៀមួយសន្លឹក

ហ្គេមបៀ "21" បែបឆ្លាស៊ីក

1. នៅពេលចាប់ផ្តើមហ្គេម អ្នកលេងនិងអ្នកចែកបៀនឹងទទួលបានបៀមួយសន្លឹកម្នាក់។ សន្លឹកបៀរបស់អ្នកចែកបៀត្រូវបានដាក់ផ្កាប់ចុះនៅលើតុ មានន័យថាតម្លៃនៃសន្លឹកបៀនេះមិនអាចមើលឃើញទេ។ បន្ទាប់មកអ្នកលេងអូសយកបៀមួយសន្លឹក រហូតដល់ពួកគេសំរេចចិត្តបញ្ឈប់ឬពួកគេអូសយកសន្លឹកបៀចំនួន 5 សន្លឹកនៅក្នុងដៃ ឬតម្លៃសរុបនៃដៃស្មើនឹង 21 គ្រាប់ ឬពួកគេទទួលបានលើសពី 21 គ្រាប់ (ស្មើ)។ ប្រសិនបើអ្នកលេងទទួលបាន 21 គ្រាប់ ពួកគេនឹងឈ្នះដោយស្វ័យប្រវត្តិ។ ប្រសិនបើអ្នកលេងស្មើ ពួកគេនឹងចាញ់។ ក្នុងករណីផ្សេងទៀតទាំងអស់ អ្នកចែកបៀត្រូវដល់វេនរបស់ពួកគេ។ ពួកគេបើកសន្លឹកបៀដំបូងរបស់ពួកគេ ហើយអូសយកសន្លឹកបៀបន្ថែម។ ប្រសិនបើអ្នកចែកបៀទទួលបានតិចជាង 17 គ្រាប់ ហើយពួកគេអូសបានតិចជាង 5 សន្លឹក ពួកគេត្រូវអូសបៀបន្ថែមទៀត។ ប្រសិនបើអ្នកចែកបៀអូសបានលើសពី 21 គ្រាប់ ដូច្នោះពួកគេនឹងត្រូវចាញ់។ ក្នុងករណីផ្សេងទៀតទាំងអស់ ពិន្ទុដែលរកបានដោយអ្នកលេងនិងអ្នកចែកបៀត្រូវបានប្រៀបធៀប។ អ្នកឈ្នះគឺជាអ្នកដែលរកបានពិន្ទុច្រើនជាងគូប្រជែងរបស់ពួកគេ តែប្រសិនបើពិន្ទុរបស់គូប្រជែងចាវគ្នា នោះនឹងមានលទ្ធផលស្មើ។ ឆ្លាស៊ីក "21" គឺលេងជាមួយហ្វឺបៀស្តង់ដារ 36 សន្លឹក។ លំដាប់ថ្នាក់នៃសន្លឹកបៀ៖ 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A ។ ចំនួនគ្រាប់នៃបៀនីមួយៗតាមលំដាប់ថ្នាក់៖ 6, 7, 8, 9, 10, 2, 3, 4, 11 ។ មានបន្សំពិសេសពីរនៅក្នុងហ្គេមដែលត្រូវបានរាប់ថា 21 គ្រាប់៖
   - ផែអាត់នៅក្នុងដៃ ("ពិន្ទុមាស")
   - សន្លឹកបៀអុងប្រាំសន្លឹក (J, Q, K) នៅក្នុងដៃ ("អុងប្រាំ")
2. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវ៉ែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រើនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងកន្លែងផ្សេងៗគ្នា ។ល។) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោយ: ។ ប្រសិនបើមានបរាជ័យសុសវ៉ែរណាមួយកើតឡើង ហ្គេមអាចត្រូវបានបង្អាក់ បន្ទាប់មករាល់ការភ្នាល់ដែលមិនទាន់សម្រេចនឹងត្រូវបានសងប្រាក់វិញ។
3. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖

- ឈ្នះ
- តូតាល់ (អូវ័រ; អាន់ឌ័រ)
- តូតាល់ឯកត្តជន (អូវ័រ; អាន់ឌ័រ)
- 21 គ្រាប់នឹងត្រូវរកបាន (បាទ/ទេ)
- អ្នកចែកបៀ/អ្នកលេង នឹងរកបាន 21 គ្រាប់ (បាទ/ទេ)
- នឹងមាន "ពិន្ទុមាស"
- អ្នកលេង/អ្នកចែកបៀ នឹងរកបាន "ពិន្ទុមាស"
- "អុងប្រាំ" (21 គ្រាប់)
- អ្នកលេង/អ្នកចែកបៀនឹងមាន "អុងប្រាំ" (21 គ្រាប់)
- ស្អុយ (បាទ/ទេ)
- អ្នកចែកបៀ/អ្នកលេង នឹងស្អុយ (បាទ/ទេ)
- ចំនួនសន្លឹកបៀជាក់លាក់
- អ្នកចែកបៀ/អ្នកលេង នឹងអូសបៀមួយសន្លឹក (ទឹក)
- អ្នកចែកបៀ/អ្នកលេង នឹងអូសបៀមួយសន្លឹក (ចំណាត់ថ្នាក់)

DOTA 21 ។ ឈ្នះរហូតដល់ 3 ដង

1. ហ្គេមនេះត្រូវបានលេងដោយតូអង្គ Dota ។ ហ្គេមនេះរួមមានការប្រកួតជាជុំមួយចំនួន។ ប្រសិនបើអ្នកលេងឈ្នះជុំមួយ ពួកគេទទួលបាន 1 ពិន្ទុ។ ហ្គេមនឹងបន្តរហូតដល់អ្នកចូលរួមម្នាក់ទទួលបាន 3 ពិន្ទុ។ ជុំត្រូវបានលេងស្របតាមច្បាប់នៃហ្គេមបៀ "21" ។
2. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវ៉ែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងកន្លែងផ្សេងៗគ្នា ។ល។) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោយ: ។ ប្រសិនបើមានបរាជ័យសុសវ៉ែរណាមួយកើតឡើង ហ្គេមអាចត្រូវបានបង្អាក់ បន្ទាប់មករាល់ការភ្នាល់ដែលមិនទាន់សម្រេចនឹងត្រូវបានសងប្រាក់វិញ។
3. **មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖**
    - **នៅលើហ្គេមទាំងមូល៖**
        - ឈ្នះ
        - តូតាល់ស្មើ
        - ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ
        - ឈ្នះជាប់គ្នា
    - **នៅលើជុំមួយ៖**
        - ឈ្នះ

- តូតាល់ (អូវ័រ; អាន់ឌ័រ)
- តូតាល់ឯកត្តជន (អូវ័រ; អាន់ឌ័រ)
- 21 គ្រាប់នឹងត្រូវរកបាន (បាទ/ទេ)
- អ្នកចែកបៀ/អ្នកលេង នឹងរកបាន 21 គ្រាប់ (បាទ/ទេ)
- នឹងមាន "ពិន្ទុមាស"
- អ្នកលេង/អ្នកចែកបៀ នឹងរកបាន "ពិន្ទុមាស"
- ស្មុយ (បាទ/ទេ)
- អ្នកចែកបៀ/អ្នកលេង នឹងស្មុយ (បាទ/ទេ)
- ហ្គេមត្រូវបានបញ្ចប់នៅពេលចែកបៀ (បាទ/ទេ)
- អ្នកចែកបៀ/អ្នកលេង នឹងអូសបៀមួយសន្លឹក (ទឹក)
- អ្នកចែកបៀ/អ្នកលេង នឹងអូសបៀមួយសន្លឹក (ចំណាត់ថ្នាក់)

10.105. ប៉ូគឺ

1. ប៉ូគឺ គឺជាបៀហ្គេមមួយដែលអ្នកឈ្នះគឺជាអ្នកលេងដែលប្រមូលបានបន្សំខ្ពស់បំផុត។ អ្នកចូលរួមពីរនាក់ចូលរួមលេងហ្គេម។ ប៉ូគឺ ត្រូវបានលេងជាមួយបៀមួយហ្វឺចំនួន 52 សន្លឹក។ លំដាប់ថ្នាក់នៃសន្លឹកបៀ៖ 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A ។
2. សន្លឹកបៀប៉ូគឺក្នុងដៃ៖
    - ធុងហ្វាហ៊ីុនក្បាលអាត់ មិនមែនជាបន្សំដាច់រៀងគ្នាទេ ប៉ុន្តែជាករណីពិសេសនៃធុងហ្វាហ៊ីុន ដៃដែលល្អបំផុតនិងមានសន្លឹកបៀ 5 សន្លឹកខ្ពស់បំផុត (អាត់ កញ្ចាស់ ក្រមុំ កំលោះ ដប់) ដែលមានទឹកដូចគ្នា ឧទាហរណ៍៖ A ♥ K ♥ Q ♥ J ♥ 10 ។
    - ធុងហ្វាហ៊ីុន គឺជាដៃប៉ូគឺដែលមានសន្លឹកបៀប្រាំសន្លឹកមានលំដាប់លំដោយរៀងៗខ្លួន ដោយមានទឹកដូចគ្នាទាំងអស់ ដូចជា 9♠ 8♠ 7♠ 6♠ 5♠ ។ សន្លឹកអាត់អាចមានលំដាប់ខ្ពស់ឬទាបបំផុត។ 5♦ 4♦ 3♦ 2♦ A♦ គឺជាធុងហ្វាហ៊ីុនដែលទាបបំផុត។
    - ការ៉េគឺជាដៃប៉ូគឺដែលមានសន្លឹកបៀបួនសន្លឹកដែលមានលំដាប់ដូចគ្នា។ ឧទាហរណ៍ 3♥ 3♦ 3♣ 3♠ ។
    - បៀហ្វូល គឺជាដៃប៉ូគឺដែលមានសន្លឹកបៀបីសន្លឹកទឹកដូចគ្នា និងសន្លឹកបៀពីរសន្លឹកទឹកដូចគ្នា។ ឧទាហរណ៍ 10♥ 10♦ 10♠ 8♣ 8♥ ។
    - ហ្វា គឺជាដៃបៀប៉ូគឺ ដែលមានសន្លឹកបៀប្រាំសន្លឹកទឹកដូចគ្នា។ ឧទាហរណ K♠ J♠ 8♠ 4♠ 3♠ ។
    - ហ៊ីុន គឺជាដៃបៀប៉ូគឺ ដែលមានសន្លឹកបៀប្រាំសន្លឹកមានលំដាប់លំដោយរៀងគ្នា ដោយមានទឹកមិនដូចគ្នាទាំងអស់ ដូចជា 5♦ 4♥ 3♠ 2♦ A♦ ។ ពេលនៅជាផ្នែកមួយនៃហ៊ីុន សន្លឹកអាត់មួយអាចធំជាងសន្លឹកកញ្ចាស់ឬតូចជាងសន្លឹកពីរ។ ក្នុងឧទាហរណ៍នេះ A ♦ ជាសន្លឹកដើមបន្សំ ហើយតម្លៃរបស់វាគឺមួយ ហើយ 5 ♦ ត្រូវបានចាត់ទុកថាជាសន្លឹកបៀខ្ពស់បំផុត។ ហ៊ីុនទាបបំផុតគឺពីប្រាំ

ទៅអាត់ ហើយខ្ពស់បំផុតគឺពីអាត់ដល់ដប់។
    - សាម គឺជាដៃប៉ូគឺ ដែលមានសន្លឹកបៀបីសន្លឹក មានសន្លឹកបៀដូចគ្នា។ ឧទាហរណ៍ 7♣ 7♥ 7♠ ។
    - ពីរផៃ គឺជាដៃប៉ូគឺ ដែលមានសន្លឹកបៀពីរសន្លឹកលំដាប់ដូចគ្នា។ ឧទាហរណ៍ 8♣ 8♠ 4♥ 4♣ ។
    - មួយផៃ គឺជាដៃប៉ូគឺ ដែលមានសន្លឹកបៀពីរសន្លឹកលំដាប់ដូចគ្នា។ ឧទាហរណ៍ 9♥ 9♠ ។
    - សន្លឹកបៀខ្ពស់ គឺមិនមែនជាបន្សំដូចចំណុចណាមួយខាងលើទេ ដូចជា A♦ 10♦ 9♠ 5♣ 4♣ (អាត់-ខ្ពស់)។
3. បៀកូយ គឺជាសន្លឹកបៀប៉ូគឺក្នុងដៃរបស់អ្នកលេង ដែលមិនចូលរួមក្នុងការកំណត់លំដាប់នៃដៃ ប៉ុន្តែវាអាចត្រូវបានប្រើដើម្បីបំបែកការស្មើគ្នារវាងដៃនៃសន្លឹកបៀដូចគ្នា។ ក្នុងករណីដែលមានដៃស្មើគ្នា អ្នកលេងដែលមានបៀកូយខ្ពស់ជាងគេនឹងយកជតនោះ។ វាគួរតែត្រូវបានទុកក្នុងគំនិតដូចខាងក្រោម៖
    - បៀកូយនៅក្នុងបៀប៉ូគឺត្រូវបានរាប់ ប្រសិនបើដៃមានសន្លឹកបៀបួនសន្លឹក ឬតិចជាងនេះ។ សន្លឹកបៀប៉ូគឺក្នុងដៃចំនួន 5 សន្លឹក (គ្រប់ប្រភេទនៃហ៊ុន និងហ្វាទាំងអស់) វាមិនមានតួនាទីអ្វីទេ ហើយជតនោះនឹងចែកជាពាក់កណ្តាល;
    - ក្នុងនាមជាបៀកូយ មិនត្រឹមតែមួយប៉ុណ្ណោះទេ ប៉ុន្តែថែមទាំងសន្លឹកបៀឥតគិតថ្លៃទៀតអាចត្រូវបានប្រើ។ ចំនួនរបស់ពួកវាត្រូវបានកំណត់ដោយភាពខុសគ្នា រវាងសន្លឹកបៀក្នុងសហគមន៍ (មានបៀប៉ូគឺ 5 សន្លឹក) និងបៀនៅក្នុងដៃ។ ដូច្នេះផៃមួយអាចមានឃីគឃើរ 3, សេតមួយមាន 2, ផៃពីរឬការ៉ូនៃប៉ូគឺមានឃីគឃើរ 1 ។
4. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ុងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។

Indian Poker (ប៉ូកឺឥណ្ឌា)

1. Indian Poker (ប៉ូកឺឥណ្ឌា) គឺជាហ្គេមបៀដែលលេងដោយគូប្រកួតពីរនាក់។
2. គោលបំណងនៃហ្គេមនេះ គឺត្រូវមានបៀនក្នុងដៃ ដែលល្អជាងគូប្រកួតរបស់អ្នក។ ហ្គេមនេះត្រូវលេងជាមួយនឹងបៀមួយហ៊ូដែលមានចំនួន 52 សន្លឹក។ លំដាប់បៀ៖ 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A។
3. ហ្គេមនេះត្រូវលេងចំនួនបួនជុំ។ នៅជុំទីមួយ អ្នកលេងទាំងពីរនាក់មិនទទួលបានសន្លឹកបៀទេ។ នៅជុំទីពីរ អ្នកលេងម្នាក់ៗទទួលបានបៀមួយសន្លឹក។ នៅជុំទីបី អ្នកលេងម្នាក់ៗទទួលបានបៀមួយសន្លឹកទៀត។ នៅជុំទីបួន អ្នកលេងម្នាក់ៗទទួលបានសន្លឹកបៀទីបី និងជាសន្លឹកចុងក្រោយ។ បន្ទាប់ពីនោះ អ្នកឈ្នះនឹងត្រូវកំណត់ដោយផ្អែកលើបៀទាំងបីសន្លឹកនៅក្នុងដៃរបស់អ្នកលេងម្នាក់ៗ។
4. បៀប៉ូកឺក្នុងដៃអ្នកលេង នឹងត្រូវតម្រៀបតាមលំដាប់ពីខ្ពស់បំផុតទៅទាបបំផុត៖
    - បៀសាម – បៀបីសន្លឹកដែលមានតម្លៃដូចគ្នា (ឧ. 3♥ 3♦ 3♣)។
    - បៀធុងហ្វាហ៊ុន – បៀបីសន្លឹកមានលំដាប់រៀងគ្នា ដែលមានទឹកដូចគ្នា (ឧ. 9♠ 8♠ 7♠)។ សន្លឹក

អាត់អាចដាក់នៅខាងដើម ឬនៅខាងចុងនៃបៀនៅក្នុងដៃ (ឧទាហរណ៍៖ QKA និង A23 គឺជាបៀធុងហ្វាហ្ស៊ុន ប៉ុន្តែ KA2 មិនត្រូវបានចាត់ទុកជាបៀធុងហ្វាហ្ស៊ុនទេ)។ A23 ត្រូវបានចាត់ទុកជាបៀធុងហ្វាហ្ស៊ុនខ្ពស់ជាងគេបំផុត បន្ទាប់មក QKA, JQK, 10JQ និងបន្តបន្ទាប់ទៀត រហូតដល់បៀធុងហ្វាហ្ស៊ុនទាបបំផុតដែលអាចមាន គឺ 234។

- បៀហ្ស៊ុន – បៀបីសន្លឹកមានលំដាប់ជាប់ៗគ្នា ដោយមិនគិតពីទឹកឡើយ (ឧ. 5♦ 4♥ 3♠)។ សន្លឹកអាត់អាចដាក់នៅខាងដើម ឬនៅខាងចុងនៃបៀនៅក្នុងដៃ (ឧទាហរណ៍៖ QKA និង A23 គឺបៀហ្ស៊ុន ប៉ុន្តែ KA2 មិនត្រូវបានចាត់ទុកជាបៀហ្ស៊ុនទេ)។ A23 ត្រូវចាត់ទុកជាបៀហ្ស៊ុនខ្ពស់ជាងគេបំផុត បន្ទាប់មក QKA, JQK, 10JQ និងបន្តបន្ទាប់ទៀត រហូតដល់បៀហ្ស៊ុនទាបជាងគេបំផុតដែលអាចមាន គឺ 234។
- បៀហ្វា – បៀបីសន្លឹកដែលមានទឹកដូចគ្នា (ឧ. K♠ B♠ 8♠)។
- បៀផៃ – បៀពីរសន្លឹកដែលមានតម្លៃដូចគ្នា (ឧ. 9♥ 9♠)។
- បៀវាយធំជាងគេ – មិនមែនជាបៀក្នុងដៃណាមួយដែលបានរៀបរាប់ខាងលើ (ឧ. បៀនៅក្នុងដៃហៅថា "សន្លឹកអាត់ធំ" - A♦ 10♦ 9♠)។

5. ប្រសិនបើអ្នកលេងទាំងពីរ មានបៀក្នុងដៃដែលមានលំដាប់ស្មើគ្នា ដូច្នេះ អ្នកឈ្នះគឺជាអ្នកលេងណាដែលមានសន្លឹកបៀធំជាងគេនៅក្នុងដៃរបស់ពួកគេ (លើកលែងតែករណីបៀហ្ស៊ុនដែលបានរៀបរាប់ខាងលើ)។
    - ប្រសិនបើអ្នកលេងទាំងពីរមានបៀហ្វាដែលមានបៀវាយក្នុងតម្លៃស្មើគ្នា ដូច្នេះ តម្លៃនៃសន្លឹកបៀខ្ពស់បំផុតទីពីរ ត្រូវប្រើដើម្បីកំណត់អ្នកឈ្នះ (បន្ទាប់មក ប្រសិនបើចាំបាច់ អាចប្រើសន្លឹកបៀទីបីទៀត)។
    - ប្រសិនបើអ្នកលេងមានបៀផៃដែលមានតម្លៃស្មើគ្នា ដូច្នេះ អ្នកឈ្នះនឹងត្រូវកំណត់ដោយអ្នកលេងណាដែលមានសន្លឹកបៀទីបីខ្ពស់បំផុត។
    - នៅពេលធ្វើការប្រៀបធៀបគ្នា ប្រសិនបើសន្លឹកបៀទាំងអស់របស់អ្នកលេង មានតម្លៃដូចគ្នាបេះបិទដូចនេះ លទ្ធផលគឺស្មើគ្នា។
6. ប្រភេទនៃការភ្នាល់ដែលមានផ្តល់ជូន៖
    - អ្នកលេង 1 នឹងឈ្នះ / អ្នកលេង 2 នឹងឈ្នះ
    - បន្ទុយឈ្នះ៖ បៀសាម
    - អ្នកលេង 1 នឹងឈ្នះ / អ្នកលេង 2 នឹងឈ្នះដោយមានបៀសាម
    - បៀក្នុងដៃដែលឈ្នះ – បៀធុងហ្វាហ្ស៊ុន (ប្រសិនបើអ្នកលេងទាំងពីរនាក់មានបៀធុងហ្វាហ្ស៊ុន ហើយលទ្ធផលស្មើគ្នា ដូច្នេះ ការភ្នាល់ត្រូវកំណត់លទ្ធផលថាចាញ់)
    - អ្នកលេង 1 នឹងឈ្នះ / អ្នកលេង 2 នឹងឈ្នះដោយមានបៀធុងហ្វាហ្ស៊ុន (ប្រសិនបើអ្នកលេងទាំងពីរនាក់មានបៀធុងហ្វាហ្ស៊ុន ហើយលទ្ធផលស្មើគ្នា ដូច្នេះ ការភ្នាល់ត្រូវកំណត់លទ្ធផលថាចាញ់)
    - បៀក្នុងដៃដែលឈ្នះ – បៀហ្ស៊ុន (ប្រសិនបើអ្នកលេងទាំងពីរនាក់មានបៀហ្ស៊ុន ហើយលទ្ធផលស្មើគ្នា ដូច្នេះ ការភ្នាល់ត្រូវកំណត់លទ្ធផលថាចាញ់)
    - អ្នកលេង 1 / អ្នកលេង 2 នឹងឈ្នះដោយមានបៀហ្ស៊ុន (ប្រសិនបើអ្នកលេងទាំងពីរនាក់មាន

បៀហ្ស៊ុន ហើយលទ្ធផលស្មើគ្នា ដូច្នេះ ការភ្នាល់ត្រូវកំណត់លទ្ធផលថាចាញ់)
    - បៀក្នុងដៃដែលឈ្នះ - បៀហ្វា (ប្រសិនបើអ្នកលេងទាំងពីរនាក់មានបៀហ្វា ហើយលទ្ធផលស្មើគ្នា ដូច្នេះ ការភ្នាល់ត្រូវកំណត់លទ្ធផលថាចាញ់)
    - អ្នកលេង 1 / អ្នកលេង 2 នឹងឈ្នះដោយមានបៀហ្វា (ប្រសិនបើអ្នកលេងទាំងពីរនាក់មានបៀហ្វា ហើយលទ្ធផលស្មើគ្នា ដូច្នេះ ការភ្នាល់ត្រូវកំណត់លទ្ធផលថាចាញ់)
    - បៀក្នុងដៃដែលឈ្នះ - បៀផែ (ប្រសិនបើអ្នកលេងទាំងពីរនាក់មានបៀផែ ហើយលទ្ធផលស្មើគ្នា ដូច្នេះ ការភ្នាល់ត្រូវកំណត់លទ្ធផលថាចាញ់)
    - អ្នកលេង 1 / អ្នកលេង 2 នឹងឈ្នះដោយមានបៀផែ (ប្រសិនបើអ្នកលេងទាំងពីរនាក់មានបៀផែ ហើយលទ្ធផលស្មើគ្នា ដូច្នេះ ការភ្នាល់ត្រូវកំណត់លទ្ធផលថាចាញ់)
7. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍៖ ការព្រីនហាងឆេងខុសជាក់ស្តែង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក "កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់" នៃគេហទំព័រ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតថា ការភ្នាល់នោះត្រូវបានទទួលយកដោយមិនត្រឹមត្រូវ នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសចាត់ទុកការភ្នាល់នោះជាមោយ:។
ប្រសិនបើមានបញ្ហាកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើង ហ្គេមអាចនឹងមានការអាក់ខាន ដូច្នេះរាល់ការភ្នាល់ដែលមិនទាន់សម្រេចទាំងអស់ នឹងត្រូវទូទាត់សងនៅហាងឆេង 1។

10.106. បាការ៉ាត់

1. 1.បាការ៉ាត់ គឺជាហ្គេមបៀរដែលមានការចូលរួមពីកូននិងមេ។ ម្ខាក់ៗមានគោលបំណងរកបានគ្រាប់ច្រើនជាងអ្នកផ្សេងទៀត។ សន្លឹកបៀចំនួនប្រាំមួយហ្ស៊ូ ដែលមាន 52 សន្លឹក ដែលត្រូវបានលេងរួច (ពីសន្លឹក 2 ដល់សន្លឹកអាត់)។ តម្លៃគ្រាប់បៀ៖ សន្លឹកអាត់ = 1 គ្រាប់, សន្លឹក 2 ដល់ 9 = 2—9 គ្រាប់ ទៅតាមលេខ និងសន្លឹកអុងនិងសន្លឹក 10 = 0 គ្រាប់។ អ្នកអាចមានពិន្ទុអតិបរមាចំនួន 9 ពិន្ទុ ដូច្នេះពិន្ទុសរុបត្រូវបានកំណត់ដោយរូបមន្តម៉ូឌីល 10 ។ ឧទាហរណ៍ 7 + 6 = 13 = 3, ឬ 7 + 6 + 8 = 21 = 1 ។
នៅពេលចាប់ផ្តើមលេងហ្គេម មេនិងកូនទទួលបានបៀពីរសន្លឹក។ ប្រសិនបើមួយក្នុងចំណោមពួកគេទទួលបាន 8 ឬ 9 គ្រាប់ ហ្គេមនឹងត្រូវបញ្ចប់។ បើមិនដូច្នោះទេ សន្លឹកបៀទីបីអាចត្រូវបានអូសជូនពួកគេម្នាក់ៗ ក្នុងស្ថានភាពជាក់លាក់។
ច្បាប់សន្លឹកបៀទីបីសម្រាប់កូន៖ កូនត្រូវអូសបានសន្លឹកបៀទីបី ប្រសិនបើគាត់/នាងមាន 5 គ្រាប់ឬតិចជាងនេះ។
ច្បាប់សន្លឹកបៀទីបីសម្រាប់មេ៖
    - ប្រសិនបើកូនមិនបានអូសយកសន្លឹកបៀទីបី ហើយមេមានលើសពី 5 គ្រាប់ នោះមេនឹងមិនអូសបៀទីបីទេ។
    - ប្រសិនបើកូនមិនបានអូសយកសន្លឹកបៀទីបី ឬមេមានតិចជាង 5 គ្រាប់ នោះមេនឹងអូសបៀទីបី។

- ប្រសិនបើកូនបានអូសយកសន្លឹកបៀទីបី ហើយមេមាន 0–2 គ្រាប់ នោះមេត្រូវអូសយកសន្លឹកបៀទីបី។
- ប្រសិនបើកូនបានអូសយកសន្លឹកបៀទីបី មេមាន 3 គ្រាប់ ហើយសន្លឹកបៀទីបីរបស់កូនមិនមែន 8 គ្រាប់ នោះមេត្រូវអូសយកសន្លឹកបៀទីបី។
- ប្រសិនបើកូនបានអូសយកសន្លឹកបៀទីបី មេមាន 4 គ្រាប់ ហើយសន្លឹកបៀទីបីរបស់កូនចន្លោះពី 2 ទៅ 7 គ្រាប់ នោះមេត្រូវអូសយកសន្លឹកបៀទីបី។
- ប្រសិនបើកូនបានអូសយកសន្លឹកបៀទីបី មេមាន 5 គ្រាប់ ហើយសន្លឹកបៀទីបីរបស់កូននៅចន្លោះពី 4 ទៅ 7 គ្រាប់ នោះមេត្រូវអូសយកសន្លឹកបៀទីបី។
- ប្រសិនបើកូនបានអូសយកសន្លឹកបៀទីបី មេមាន 6 គ្រាប់ ហើយសន្លឹកបៀទីបីរបស់កូនមាន 6 ឬ 7 គ្រាប់ នោះមេត្រូវអូសយកសន្លឹកបៀទីបី។
- ប្រសិនបើកូនបានអូសយកសន្លឹកបៀទីបី ហើយមេមាន7 គ្រាប់ នោះមេមិនត្រូវអូសសន្លឹកបៀទីបីទេ។

2. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោយ:។
3. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖
    - ឈ្នះ
    - គូតាល់
    - គូតាល់ឯកត្តជន
    - គ្រាប់ត
    - គូតាល់ គូ/សេស
    - គូតាល់ឯកត្តជន គូ/សេស
    - ហ្គេមបញ្ចប់ភ្លាម បន្ទាប់ពីចែករូច បាទ/ទេ
    - ចំនួនពិន្ទុជាក់ស្តែង
    - គូតាល់សន្លឹកបៀ កូន/មេ
    - កូន/មេ នឹងអូសយកសន្លឹកបៀទីបី បាទ/ទេ
    - កូន/មេ នឹងអូសយកបៀមួយសន្លឹក (ទឹក/ចំណាត់ថ្នាក់)

10.107. ឡុកឡាក់

1. អ្នកលេង 2 នាក់ចូលរួមលេងហ្គេមនេះ។ ពួកគេឆ្លាស់វេនគ្នាក្រឡុកគ្រាប់ឡុកឡាក់ចំនួន 2 ដង។ អ្នកឈ្នះ

គឺជាអ្នកលេងដែលទទួលបានពិន្ទុច្រើនជាងគូប្រជែងរបស់ពួកគេ។ ប្រសិនបើអ្នកលេងទាំងពីរទទួលបានពិន្ទុដូចគ្នា នោះហ្គេមនឹងបញ្ចប់ដោយលទ្ធផលស្មើគ្នា។ ហ្គេមមាន 2 ជុំ។ ក្នុងជុំទីមួយ អ្នកលេងទី 1 ក្រឡុកគ្រាប់ឡុកឡាក់ 2 ដងមុន បន្ទាប់មកអ្នកលេងទី 2 ធ្វើដូចគ្នា។ ជុំទីពីរត្រូវបានលេងតាមរបៀបដូចគ្នា។

2. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវ៉ែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងកន្លែងផ្សេងៗគ្នា ។ល។) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិ ប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។ ប្រសិនបើមានបរាជ័យសុសវ៉ែរណាមួយកើតឡើង ហ្គេមអាចត្រូវបានបង្ហាក់ បន្ទាប់មករាល់ការភ្នាល់ដែលមិនទាន់សម្រេចនឹងត្រូវបានសងប្រាក់វិញ។

3. **មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖**
    - **នៅលើហ្គេមទាំងមូល៖**
        - ឈ្នះ
        - ឱកាសទ្វេដង
        - តូតាល់ (អូវ័រ; អាន់ឌ័រ)
        - តូតាល់ឯកត្តជន (អូវ័រ; អាន់ឌ័រ)
        - គ្រាប់ត
        - តូតាល់ (គូ; សេស)
        - តូតាល់ឯកត្តជន (គូ; សេស)
        - ចំនួនពិន្ទុជាក់ស្តែង
        - ជុំ/ការប្រកួត (លទ្ធផលជុំទី 1/លទ្ធផលហ្គេម)
        - លទ្ធផលក្នុងជុំ
        - ស្មើក្នុងជុំ
        - អ្នកណានឹងឈ្នះទាំងពីរជុំ
        - អ្នកណានឹងមិនចាញ់ទាំងពីរជុំ
        - លេខដែលត្រូវក្រឡុកបាន
        - លេខចំនួនពីរដែលត្រូវក្រឡុកបាន
    - **នៅលើជុំមួយ៖**
        - ឈ្នះ
        - ឱកាសទ្វេដង
        - តូតាល់ (អូវ័រ; អាន់ឌ័រ)
        - តូតាល់ឯកត្តជន (អូវ័រ; អាន់ឌ័រ)
        - គ្រាប់ត
        - តូតាល់ (គូ; សេស)

- តូតាល់ឯកត្តជន (គូ; សេស)

10.108. SECA

1. Seca គឺជាល្បែងបៀមួយ ដែលក្នុងនោះមានគូប្រកួត 2 នាក់ ចូលរួម។
2. គោលដៅនៃការប្រកួតនេះ គឺដើម្បីរកពិន្ទុឲ្យបានច្រើនជាងគូប្រជែង។ សន្លឹកបៀរចំនួន 36 សន្លឹកចាប់ពីសន្លឹកលេខប្រាំមួយដល់សន្លឹកអាត់ត្រូវបានប្រើសម្រាប់ហ្គេមនេះ។
   - បៀបីសន្លឹកត្រូវចែកជទៅឲ្យអ្នកលេងម្នាក់ៗ។ អ្នកឈ្នះគឺជាអ្នកលេងដែលទទួលបានពិន្ទុច្រើនជាងគេបំផុត ហាប្រសិនបើមានស្មើ – ចាវគ្នា។
   - តម្លៃ៖ សន្លឹកអាត់ – 11 គ្រាប់ សន្លឹកបៀពីលេខប្រាំមួយដល់លេខដប់ មានតម្លៃតាមគ្រាប់ក្នុងសន្លឹកបៀ សន្លឹកកំលោះ ក្រមុំ និងកញ្ចាស់ មាន 10 គ្រាប់
   - ប្រសិនបើបៀបីសន្លឹកនៃលំដាប់ថ្នាក់ដូចគ្នាត្រូវបានអូស នោះការបូកគ្រាប់សរុបស្មើនឹងផលបូកនៃសន្លឹកបៀទាំងអស់។ ឧទាហរណ៍៖ អ្នកលេងម្នាក់មានកំលោះបិចមួយ និងលេខប្រាំបីបិចមួយ – នោះគឺ 18 គ្រាប់។ គ្រាប់សរុបនៃការរួមបញ្ចូលគ្នានៃសន្លឹកបៀណាមួយដែលរួមបញ្ចូលអាត់ពីរសន្លឹក គឺតែងតែ 22 គ្រាប់ អាត់បីគឺតែងតែ 33 គ្រាប់ ដោយមិនគិតពីទឹករបស់សន្លឹកអាត់ឡើយ។ ប៉ុន្តែការរួមបញ្ចូលគ្នានៃសន្លឹកអាត់បិច អាត់ជួង និងកញ្ចាស់បិចគឺ 22 គ្រាប់ មិនមែន 32 គ្រាប់ឡើយ។
   - សន្លឹកបៀលេខប្រាំមួយជួង ត្រូវបានគេចាត់ទុកថាជាជុកគ័រ និងលេងជាមួយបៀណាមួយ (បូកបញ្ចូលគ្នា) ជុកគ័រមានតម្លៃ 11 គ្រាប់។ ឧទាហរណ៍៖ មានសន្លឹកបៀជួងប្រាំមួយសន្លឹក អាត់ជួង និងអាត់បិចមានតម្លៃ 33 គ្រាប់។
   - ការបូកបញ្ចូលគ្នាខ្លាំងបំផុតនៅក្នុងហ្គេមនេះគឺ សន្លឹកបៀលេខប្រាំមួយបីសន្លឹក ដែលមួយក្នុងចំណោមបៀជួងចំនួនប្រាំមួយ ការបូកបញ្ចូលគ្នានេះបាន 36 គ្រាប់។ ការបូកបញ្ចូលគ្នាខ្លាំងបំផុតនៅក្នុងហ្គេមនេះគឺ សន្លឹកបៀលេខប្រាំមួយបីសន្លឹក ដែលមួយក្នុងចំណោមបៀជួងចំនួនប្រាំមួយ ការបូកបញ្ចូលគ្នានេះបាន 36 គ្រាប់។
3. ក្នុងករណីបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬមានកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
4. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖
   - ឈ្នះ
   - តូតាល់
   - តូតាល់ឯកត្តជន
   - តូតាល់ សេស គូ

- អ្នកលេងទី 1/អ្នកលេងទី 2 ពិន្ទុតូតាល់រកបាន (ចំនួនពិន្ទុជាក់ស្តែង)
- ពិន្ទុសរុបរបស់អ្នកលេងណាម្នាក់ (ចំនួនពិន្ទុជាក់ស្តែង)
- អ្នកលេងម្នាក់ៗត្រូវទទួលបានពិន្ទុ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ/បាទ/ទេ)
- អ្នកលេងទី 1/អ្នកលេងទី 2 នឹងអូសបៀ/ទឹក/ចំណាត់ថ្នាក់
- ម្នាក់ក្នុងចំណោមអ្នកលេង នឹងអូសបៀមួយសន្លឹក

10.109. ស្ពារក្រាហ្វ

1. ស្ពារក្រាហ្វ ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទីមហ្គេមដែលមានអ្នកលេងយុទ្ធសាស្ត្រម៉ោងពិតប្រាកដ។ ក្រុមចំនួន 2 នឹងប្រកួតប្រជែងគ្នា។ ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
2. ប្រាក់ដាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
3. ក្រុមដែលបានបំផ្លាញអាគាររបស់គូប្រជែងទាំងអស់ នឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។
4. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រើនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
5. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖
    - W1/W2
    - យន្តហោះជ្រុនសរុបរបស់អ្នកឈ្នះ នៅចុងបញ្ចប់នៃការប្រកួត (អង្គភាពដែលត្រូវបានកោះហៅមិនត្រូវបានយកមកគិតទេ)
    - អង្គភាពសរុបរបស់អ្នកឈ្នះ នៅចុងបញ្ចប់នៃការប្រកួត (អង្គភាពដែលត្រូវបានកោះហៅមិនត្រូវបានយកមកគិតទេ)
    - អាគារសរុបរបស់អ្នកឈ្នះ នៅចុងបញ្ចប់នៃការប្រកួត (ឧបសម្ព័ន្ធទៅអគាររបស់ Terran មិនត្រូវបានយកមកគិតទេ)
    - រយៈពេលនៃការប្រកួត (ពេលវេលាហ្គេម (!) នៅពេលនៃការបំផ្លាញអាគារចុងក្រោយ)
    - អង្គភាពត្រូវបានបង្កើតឡើង (ទីផ្សារនេះគឺអាចរកបានតែនៅក្នុងការភ្នាល់មុនការប្រកួតប៉ុណ្ណោះ)
6. មុនពេលការប្រកួត អង្គភាពនិងអាគារដែលត្រូវបានរាប់នឹងត្រូវបានបង្ហាញ។ ដើម្បីបង្កភាពងាយស្រួលដល់អ្នកលេង ចអន្តរមុខនឹងផ្តល់ព័ត៌មានអំពីចំនួនបច្ចុប្បន្ននៃអង្គភាពនិងអាគារទាំងនេះ។
7. ដើម្បីភាពច្បាស់លាស់ ហ្វ្រេមឈប់មួយ ជាមួយនឹងលទ្ធផលចុងក្រោយ ត្រូវបានបង្ហាញនៅចុងបញ្ចប់នៃការប្រយុទ្ធ។

10.110. DISC JAM

1. Disc Jam គឺជាស្ទ្រីមហ្គេមដែលមានអ្នកលេងច្រើនមួយ។
2. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលលើនៅលើសមរភូមិសម្រាប់ គូប្រជែងពីរនាក់។ ហ្គេមនេះលេងរហូតដល់ឈ្នះ 2 ដង អតិបរិមា 3 សេត។
3. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង តាមលទ្ធផលនៅពេលពេញម៉ោង។
4. អ្នកឈ្នះ គឺជាអ្នកលេងដែលមានចំនួនឈ្នះច្រើនបំផុត។
5. ប្រាក់ភ្នាល់អតិបរមាមួយ ត្រូវបានកំណត់សម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍នីមួយៗដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់។
6. ប្រាក់ភ្នាល់អាចត្រូវបានកំណត់សម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍ជាក់លាក់ណាមួយ ដោយគ្មានការជូនដំណឹងនិងការផ្តល់ហេតុផលឡើយ។
7. ក្នុងករណីបុគ្គលិកក្រុមហ៊ុនមានកំហុស ខណៈពេលដែលទទួលយកការភ្នាល់ (ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនូវព័ត៌មាននៅក្នុងបញ្ជី ភាពមិនស៊ីគ្នានៃហាងឆេងរវាងទីផ្សារភ្នាល់ដែលបានផ្តល់ជូននិងការភ្នាល់កីឡាផ្សេងៗ ។ល។) ឬមានភ័ស្តុតាងណាមួយនៃការលេងដោយអយុត្តិធម៌ ការរំលោភលើច្បាប់បច្ចុប្បន្នទាំងនេះ ខណៈពេលទទួឡយកការភ្នាល់ ក៏ដូចជាទឡ្លីករណ៍ផ្សេងទៀតដែលបញ្ជាក់ពីភាពមិនត្រឹមត្រូវនៃការភ្នាល់ នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់សូមរក្សាសិទ្ធិក្នុងការប្រកាសថាការភ្នាល់នោះទុកជាមោឃៈ។
8. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកនៅក្នុងការផ្សាយផ្ទាល់តែប៉ុណ្ណោះ។ ការប្រកួតទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
9. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖
    - ឈ្នះនៅក្នុងសេត;
    - ឈ្នះនៅក្នុងធូណាមិន;
    - គូតាល់សេត;
    - ពិន្ទុសរុបក្នុងអំឡុងហ្គេម;
    - ឈ្នះទល់នឹងសូន្យក្នុងមួយសេត;
    - គូតាល់ពិន្ទុនៅក្នុងសេត;
    - ពិន្ទុគូតាល់អប្បបរមាក្នុងមួយហ្គោលនៃការប្រកួត;
    - ពិន្ទុគូតាល់អតិបរមាក្នុងមួយហ្គោលនៃការប្រកួត;

10.111. LEAGUE OF LEGENDS (អារ៉ាម)

1. ហ្គេម League of Legends (ARAM) ពាក់ព័ន្ធនឹងការចាក់ផ្សាយហ្គេមដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧ. ការព្រីនហាងឆេងខុសជាក់ស្តែង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃក "កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់" និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ ។ល។) ឬប្រសិនបើមានការបង្ហាញផ្សេងទៀតថាការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនបានត្រឹមត្រូវ ដូច្នេះ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសចាត់ទុកការភ្នាល់

នោះជាមោឃៈ។

3. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយក មុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម ក៏ដូចជាក្នុងអំឡុងពេលនៃការប្រកួតផងដែរ (ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់)។ ការប្រកួតទាំងអស់នឹងត្រូវចាក់ផ្សាយតាមអនឡាញ។
4. អ្នកឈ្នះនៅផែនទី/ការប្រកួតមួយ នឹងត្រូវបានប្រកាស នៅពេលដែលទីតាំងស្នូលរបស់ក្រុមណាមួយត្រូវបានបំផ្លាញ ឬក្រុមណាមួយបានចុះចាញ់។
5. ប្រសិនបើអ្នកលេងម្នាក់ ឬច្រើននាក់ចាកចេញពីហ្គេមមុនពេលហ្គេមនោះចប់ ប៉ុន្តែបន្ទាប់ពីលេងហ្គេមនោះបាន 10 នាទី ដូច្នេះ នឹងមិនមានការបង្វិលសងប្រាក់ភ្នាល់វិញទេ។ ការភ្នាល់លើការប្រកួតនោះ នឹងត្រូវបានទូទាត់សង មិនថាក្នុងករណីណាក៏ដោយ។
6. ការប្រកួតមួយនឹងត្រូវចាត់ទុកថាបានបោះបង់ចោល ប្រសិនបើអ្នកលេងណាម្នាក់ក្នុងចំណោមនោះ ឈប់លេងហ្គេមទាំងស្រុង មុនរយៈពេល 10 នាទី បានកន្លងផុតទៅ។
7. ការប្រកួតនឹងត្រូវចាត់ទុកថាបានបោះបង់ចោល ប្រសិនបើអ្នកលេងណាម្នាក់ក្នុងចំណោមនោះ គ្មានសកម្មភាពក្នុងរយៈពេល 10 នាទីដំបូងនៃហ្គេម និងបានចាកចេញពីហ្គេមនៅពេលក្រោយរួមជាមួយគ្នា។
8. ការប្រកួតនឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាបានបោះបង់ចោល ប្រសិនបើវាមានរយៈពេលតិចជាង 10 នាទី។
9. ការប្រកួតចៃដន្យមួយនឹងត្រូវចាក់ផ្សាយតាមអនឡាញ។ អ្នកលេងចៃដន្យពិតប្រាកដនឹងចូលរួម។
10. មានទីផ្សារភ្នាល់ដូចខាងក្រោម៖
    - W1 និង W2
    - ការសម្លាប់សរុប
    - ក្រុមនឹងក្លាយជាក្រុមដំបូងគេដែលបំផ្លាញអ្នករារាំង៖
    - តួតាល់ គូ/សេស។

10.112. LEAGUE OF LEGENDS (Classic mode, PROLIVE)

League of Legends ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទ្រីមហ្គេមដែលមានអ្នកលេងច្រើន។

1. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
2. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម ក៏ដូចជាក្នុងអំឡុងពេលនៃការប្រកួត(ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់)។ ការប្រកួតទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
3. អ្នកឈ្នះនៃផែនទី/ការប្រកួតត្រូវបានប្រកាស នៅពេលដែលទីតាំងស្នូលរបស់ក្រុមណាមួយត្រូវបានបំផ្លាញ ឬក្រុមណាមួយបានចុះចាញ់។
4. ការប្រកួតនឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាត្រូវបានបោះបង់ចោល ប្រសិនបើវាមានរយៈពេលតិចជាង 16 នាទី។

5. ការប្រកួតនឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាត្រូវបានបោះបង់ចោល ប្រសិនបើកីឡាករម្នាក់ឈប់លេងហ្គេម មុនរយៈពេល 16 នាទី បានកន្លងផុតទៅ។
6. ការប្រកួតនឹងត្រូវចាត់ទុកថាត្រូវបានបោះបង់ចោល ប្រសិនបើមានអ្នកលេងណាម្នាក់គ្មានសកម្មភាពក្នុងរយៈពេល 16 នាទីដំបូងនៃហ្គេម ហើយក្រោយមកឈប់លេងហ្គេមទាំងអស់គ្នា។
7. ប្រសិនបើអ្នកលេងម្នាក់រឺច្រើននាក់ឈប់លេងហ្គេមមុនពេលចប់ការប្រកួត ប៉ុន្តែបន្ទាប់ពីការលេងបានកន្លងផុត 16 នាទីហើយនោះ ទឹកប្រាក់ភ្នាល់នឹងមិនត្រូវបានសងប្រាក់វិញទេ។ ការភ្នាល់លើការប្រកួតនឹងត្រូវបានទូទាត់សង មិនថាក្នុងករណីណាក៏ដោយ។
8. **Classic mode**. ការប្រកួតចៃដន្យត្រូវបានចាក់ផ្សាយតាមអនឡាញ។ អ្នកលេងចៃដន្យពិតប្រាកដចូលរួម។
9. **ផ្សាយផ្ទាល់អាជីព។** ការប្រកួតដែលមានចំណាត់ថ្នាក់ខ្ពស់ ដែលពាក់ព័ន្ធទៅនឹងអ្នកលេងអាជីពពិតប្រាកដ និងអ្នកលេងធម្មតាទូទៅដែលមានចំណាត់ថ្នាក់ខ្ពស់ត្រូវបានស្ទ្រីមផ្សាយតាមអនឡាញ។
10. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖
    - W1 និង W2;
    - ការសម្លាប់សរុប;
    - ក្រុមដែលនឹងក្លាយជាអ្នកបំផ្លាញដំបូងគេ;
    - តួតាល់ គូ/សេស។

10.113. KING OF FIGHTERS

1. King Of Fighters ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទ្រីមហ្គេម (ហ្គេមមួយរវាងអ្នកលេង 2 នាក់)) ដែលមានអ្នកលេងច្រើន ។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង តាមលទ្ធផលនៅពេលពេញម៉ោង។
3. អ្នកឈ្នះនៃការប្រកួត គឺជាអ្នកលេងដែលឈ្នះ 2 ជុំ។
4. ចំនួនជុំអតិបរមាគឺ 3 ជុំ។ រយៈពេលអតិបរមានៃជុំគឺ 60 វិនាទី។
5. ប្រាក់ភ្នាល់អតិបរមាមួយ ត្រូវបានកំណត់សម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍នីមួយៗដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់។
6. ប្រាក់ភ្នាល់អាចត្រូវបានកំណត់សម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍ជាក់លាក់ណាមួយ ដោយគ្មានការជូនដំណឹងនិងការផ្តល់ហេតុផលឡើយ។
7. ក្នុងករណីបុគ្គលិកក្រុមហ៊ុនមានកំហុស ខណៈពេលដែលទទួលយកការភ្នាល់ (ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនូវព័ត៌មាននៅក្នុងបញ្ជី ភាពមិនស៊ីគ្នានៃហាងឆេងរវាងទីផ្សារភ្នាល់ដែលបានផ្តល់ជូននិងការភ្នាល់កីឡាផ្សេងៗ ។ល។) ឬមានភ័ស្តុតាងណាមួយនៃការលេងដោយអយុត្តិធម៌ ការរំលោភលើច្បាប់បច្ចុប្បន្នទាំងនេះ ខណៈពេលទទួលយកការភ្នាល់ ក៏ដូចជាទង្វើករណ៍ផ្សេងទៀតដែលបញ្ជាក់ពីភាពមិនត្រឹមត្រូវនៃការភ្នាល់ នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់សូមរក្សាសិទ្ធិក្នុងការប្រកាសថាការភ្នាល់នោះទុកជាមោឃៈ។
8. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកនៅក្នុងការផ្សាយផ្ទាល់តែប៉ុណ្ណោះ។ ការប្រកួតទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។

9. **មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖**
    - រយៈពេលនៃជុំ*;
    - ឈ្នះក្នុងការប្រកួត;
    - ឈ្នះនៅក្នុងជុំ;

*រយៈពេលជុំគឺមានន័យថា ម៉ោងដែលអ្នកលេងចំណាយពេល ដើម្បីកំណត់អ្នកឈ្នះក្នុងជុំ។ ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើការប្រយុទ្ធឈប់ នៅពេលនាឡិកាកំណត់ពេលរាប់ថយក្រោយបង្ហាញ 25 វិនាទី រយៈពេលនៃជុំនេះនឹងមានរយៈពេល 35 វិនាទី (60–25 = 35)។

ស្តេចចម្បាំង (KOFXV)

1. ស្ទ្រីមនៃហ្គេមដែលមានអ្នកលេងច្រើនដោយមានក្រុមពីរ។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់ប្រាក់បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បញ្ចប់។
3. អ្នកឈ្នះនៃការប្រកួតគឺជាក្រុមដែលឈ្នះបីជុំ។
4. ចំនួនអតិបរមាគឺប្រាំជុំ។ រយៈពេលអតិបរមានៃជុំមួយគឺ 60 វិនាទី។
5. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកតែក្នុងពេលវេលាផ្សាយផ្ទាល់ជាក់ស្តែងប៉ុណ្ណោះ។ ហ្គេមទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
6. ទីផ្សារមាន៖
    - ពេលវេលាប្រយុទ្ធក្នុងជុំ
    - ប្រភេទឈ្នះក្នុងជុំ
    - ជុំសរុប
    - អ្នកឈ្នះការប្រកួត
    - អ្នកឈ្នះជុំ

*រយៈពេលប្រយុទ្ធក្នុងមួយជុំគឺជាពេលវេលាដែលត្រូវការសម្រាប់អ្នកឈ្នះដើម្បីកំណត់ក្នុងជុំនោះ។ឧទាហរណ៍ ៖ ប្រសិនបើក្រុមមួយឈ្នះក្នុងរយៈពេល 25 វិនាទី នោះរយៈពេលប្រយុទ្ធគឺ = 60 – 25 = 35 ។

10.114. HEROES OF MIGHT និង MAGIC III

1. Heroes of Might និង Magic III ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទ្រីមហ្គេមដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. **សទ្ធានុក្រមនៃវាក្យសព្ទ**
    - សត្វចម្លែកនេះគឺជាតួអង្គប្រយុទ្ធដែលត្រូវបានកំណត់ដោយលក្ខណៈពិសេសនៃហ្គេមនិងរូបរាងប្លែកៗ។ គុណលក្ខណៈ គឺជាចំនួនចរិកលក្ខណៈនៃសមត្ថភាពរបស់សត្វចម្លែក ក្នុងការទប់ស្កាត់ការបំផ្លាញ ការពារខ្លួនហើយក៏ផ្លាស់ទៅកាន់សមរភូមិផងដែរ។ គុណលក្ខណៈអាំងតេក្រាល គឺជាកម្រិតរបស់សត្វ៖ កាលណាកម្រិតកាន់តែខ្ពស់ ក្រុមនៃសត្វបែបនេះ អាចមានឥទ្ធិពល

កាន់តែច្រើនលើលទ្ធផលនៃការប្រយុទ្ធ។ អ្នកអាចរកឃើញព័ត៌មានលម្អិតបន្ថែមអំពីសត្វចម្លែកនៃពិភព Might និង Magic និងសំណុំសេតគុណលក្ខណៈខ្លី ដែលចាំបាច់ដើម្បីស្វែងយល់ពីការគណនាការភ្នាល់ នៅក្នុងតារាង។ 1.

- កង ៈគឺជាគ្រុបរបស់សត្វចម្លែកនៅលើសមរភូមិ។ គុណវុឌ្ឍិរបស់កងគឺអាស្រ័យលើប្រភេទនៃសត្វចម្លែកដែលអ្នកតំណាងត្រូវបានជ្រើសរើសចូលក្នុងកងនិងចំនួនអ្នកចម្បាំង។ កងមានគុណលក្ខណៈដូចគ្នា ក៏ដូចជាសត្វចម្លែកបង្កើតកងផងដែរ។ កងទាំងមូលនៅក្នុងការប្រយុទ្ធមួយអាចត្រូវបានទទួលរងនូវឥទ្ធិពលវេទមន្តវិជ្ជមាននិងអវិជ្ជមាន ដែលជះឥទ្ធិពលដល់លក្ខណៈប្រយុទ្ធនិងភាពខ្លាំងរបស់កងនោះ។ ដរាបណាកម្លាំងរបស់កងធ្លាក់ចុះដល់សូន្យ វាត្រូវបានគេចាត់ទុកថាត្រូវបានបំផ្លាញ។
- វីរបុរស – ជាមេបញ្ជាការដែលមានសមត្ថភាពបង្កើនគុណលក្ខណៈរបស់សត្វចម្លែកនៅលើសមរភូមិ និងផ្តល់ឱ្យពួកគេនូវការគាំទ្រតាមវេទមន្ត។ វីរៈបុរសគ្រប់គ្រង 7 កងៈ មួយកងសត្វចម្លែកនៃកម្រិតនីមួយ។

3. **ការលេងហ្គេម**
   - ការប្រយុទ្ធចាប់ផ្តើម បន្ទាប់ពីការបង្កើតកងនៅលើសមរភូមិ។ ការភ្នាល់ថា "អ្នកណានឹងចូលរួមក្នុងការប្រយុទ្ធ" ត្រូវបានទូទាត់ បន្ទាប់ពីការប្រកួតចាប់ផ្តើម។ ការប្រយុទ្ធនឹងបញ្ចប់ នៅពេលដែលកងទាំងអស់នៃវីរបុរសម្នាក់ត្រូវបានបំផ្លាញ។វីរបុរសនេះត្រូវបានគេចាត់ទុកថាជាអ្នកចាញ់។ការភ្នាល់ផ្សេងទៀតត្រូវបានទូទាត់ បន្ទាប់ពីការប្រកួតបញ្ចប់។
   - មានការបកប្រែអត្ថបទជាភាសាអង់គ្លេសនៅផ្នែកខាងក្រោមនៃវីដេអូស្ទ្រីម។
4. **មានទីផ្សារដូចខាងក្រោមៈ**
   - ឈ្នះក្នុងការប្រយុទ្ធ។ អ្នកឈ្នះគឺជាវីរៈបុរសដែលកងរបស់ពួកគេបានបំផ្លាញកងរបស់គូប្រជែងទាំងអស់។
   - អ្នកណានឹងចូលរួមក្នុងការប្រយុទ្ធ។ ការភ្នាល់លើសត្វចម្លែកមួយគូ ត្រូវបានចាត់ទុកថាជាការឈ្នះមួយ ប្រសិនបើយ៉ាងហោចណាស់សត្វចម្លែកមួយពីគូមួយ ដែលបានចូលរួមនៅក្នុងសមរភូមិយ៉ាងហោចណាស់នៅម្ខាងទៀត។
   - សត្វចម្លែងនឹងរស់រានមានជីវិតដល់កម្រិតប៉ុន្មាន។ ការភ្នាល់ត្រូវបានចាត់ទុកថាជាការឈ្នះប្រសិនបើកងនៃកម្រិតដែលបានជ្រើសរើសអាចរស់រហូតដល់ចប់ការប្រកួត។
   - តើកងចំនួនប៉ុន្មាននឹងនៅរស់រាន។ ការភ្នាល់ត្រូវបានចាត់ទុកថាជាការឈ្នះ ប្រសិនបើអ្នកលេងបានទស្សន៍ទាយចំនួនកងរបស់អ្នកឈ្នះដែលនឹងនៅរស់រាន នៅចុងបញ្ចប់នៃការប្រយុទ្ធ។

10.115. អ៊ីស្តេតប៉េងប៉ុង

អ៊ីស្តេតប៉េងប៉ុង គឺជាស្ទ្រីមហ្គេម (ប៉េងប៉ុងនិម្មិត)ដែលមានអ្នកលេងច្រើន។

1. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង តាមលទ្ធផលនៅពេលពេញម៉ោង។

2. ប្រាក់ភ្នាល់អតិបរមាមួយ ត្រូវបានកំណត់សម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍នីមួយៗដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អាចត្រូវកំណត់លើព្រឹត្តិការណ៍ជាក់លាក់ណាមួយ ដោយគ្មានការជូនដំណឹងនិងការផ្តល់ហេតុផលឡើយ។
4. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយក មុនព្រឹត្តិការណ៍ផ្លូវការចាប់ផ្តើមនិងផ្សាយផ្ទាល់។ ការប្រកួតអ៊ីស្ពតប៉េងប៉ុងទាំងអស់ត្រូវបានស្រ្តីមតាមអនឡាញ។
5. រយៈពេលសេត – រហូតដល់ 7 ពិន្ទុ; នៅពេលដែលមានពិន្ទុស្មើ នោះត្រូវរកពិន្ទុយរហូតដល់មានគម្លាត 2 ពិន្ទុ។
6. រយៈពេលនៃហ្គេម - bo3 (ល្អបំផុតក្នុងចំណោមបី — រហូតដល់ 2 ឈ្នះនៅក្នុងសេត)។
7. ក្នុងករណីមានភាពខុសគ្នារវាងពិន្ទុនៅលើវែបសាយនិងពិន្ទុនៅលើវីដេអូ ការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់ដោយវីដេអូស្ទ្រីម។
8. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖
    - ឈ្នះ;
    - គ្រាប់ត;
    - តូតាល់ (អូវ័រ; អាន់ឌ័រ);
    - តូតាល់ឯកត្តជន (អូវ័រ; អាន់ឌ័រ)។
9. ប្រសិនបើមានកំហុសផ្នែករដ្ឋបាល ឬសុសវ៊ែរណាមួយត្រូវបានធ្វើឡើង ខណៈពេលកំពុងទទួលយកការភ្នាល់ (ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនូវព័ត៌មាននៅក្នុងបញ្ជីនៃហាងឆេងមិនត្រឹមត្រូវ ភាពមិនស៊ីគ្នានៃហាងឆេងរវាងទីផ្សារភ្នាល់ ដែលបានផ្តល់ជូននិងការភ្នាល់ ។ល។) ឬការភ្នាល់មួយត្រូវបានទទួលយកដោយរំលោភលើច្បាប់ទាំងនេះ ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញណាមួយដែលថាការភ្នាល់គឺមិនត្រឹមត្រូវ នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់សូមរក្សាសិទ្ធិក្នុងការប្រកាសថាការភ្នាល់នោះទុកជាមោឃៈ។

10.116. អ៊ីស្ពតប៊ីយ៉ា

ធ្វណាមិន៖ ប៊ីយ៉ាជ្រាំបីគ្រាប់

1. អ៊ីស្ពតបុកប៊ីយ៉ា គឺជាស្ទ្រីមហ្គេម (បុកប៊ីយ៉ានិម្មិត)ដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកនៅលើការប្រកួតប៊ីយ៉ាសម្រាប់គូប្រជែងពីរ។ ហ្គេមត្រូវបានលេង រហូតដល់ឈ្នះដោយម្នាក់ក្នុងចំណោមគូប្រជែង។
3. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង តាមលទ្ធផលនៅពេលពេញម៉ោង។
4. ប្រាក់ភ្នាល់អតិបរមាមួយ ត្រូវបានកំណត់សម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍នីមួយៗដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់។
5. ប្រាក់ភ្នាល់អាចត្រូវបានកំណត់សម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍ជាក់លាក់ណាមួយ ដោយគ្មានការជូនដំណឹងនិងការផ្តល់ហេតុផលឡើយ។
6. ក្នុងករណីបុគ្គលិកក្រុមហ៊ុនមានកំហុស ខណៈពេលដែលទទួលយកការភ្នាល់ (ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនូវព័ត៌មាននៅក្នុងបញ្ជី ភាពមិនស៊ីគ្នានៃហាងឆេងរវាងទីផ្សារភ្នាល់ដែលបានផ្តល់ជូននិងការភ្នាល់

កីឡាផ្សេងៗ ។ល។) ឬមានភ័ស្តុតាងណាមួយនៃការលេងដោយអយុត្តិធម៌ ការរំលោភលើច្បាប់បច្ចុប្បន្នទាំងនេះ ខណៈពេលទទួឡយកការភ្នាល់ ក៏ដូចជាទម្លឹករណ៍ផ្សេងទៀតដែលបញ្ជាក់ពីភាពមិនត្រឹមត្រូវនៃការភ្នាល់ នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់សូមរក្សាសិទ្ធិក្នុងការប្រកាសថាការភ្នាល់នោះទុកជាមោឃៈ។
7. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកនៅក្នុងការផ្សាយផ្ទាល់តែប៉ុណ្ណោះ។ ការប្រកួតទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
8. វិធីសាស្ត្រនៃការឈ្នះ៖
    - ហ្គេមមាន 4 ប្រភេទគឺ៖ គ្រាប់កី (បាល់ពណ៌ស) បគ្រាប់ពណ៌លាត គ្រាប់ឆ្នូត និងគ្រាប់ពណ៌ខ្មៅ (លេខប្រាំបី) ។ ហ្គេមនឹងត្រូវបញ្ចប់ នៅពេលដែលគ្រាប់ខ្មៅមួយបានចូលឡូត៍ឬលោតចេញពីតាប ។ គ្រាប់ពណ៌លាតនិងឆ្នូតត្រូវបានផ្តល់ឱ្យគូប្រជែង ដោយលទ្ធផលនៃការបុកបំបែក។
    - ការឈ្នះធម្មតាត្រូវបានរាប់ ប្រសិនបើអ្នកលេងបុកបាល់ពណ៌ខ្មៅចូលឡូត៍ (លេខប្រាំបី) បន្ទាប់ពីបុកគ្រាប់ទាំងប្រាំពីររបស់គាត់ (គ្រាប់ពណ៌លាតឬឆ្នូត) ចូលឡុត៍អស់។
    - ការឈ្នះដោយស្វ័យប្រវត្តិត្រូវបានរាប់ ប្រសិនបើគូប្រជែងបុកបាល់ពណ៌ខ្មៅចូលឡូត៍ (លេខប្រាំបី) មុនពេលដែលគាត់បុកចូលឡូគ្រាប់ទាំងប្រាំពីរ (ពណ៌លាតរឺងឬឆ្នូត) របស់គាត់បុកគ្រាប់បាល់ពណ៌ខ្មៅចរួមជាមួយគ្រាប់ពណ៌ស ឬគ្រាប់ពណ៌ខ្មៅលោតចេញពីតាប។
9. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖
    - ឈ្នះ។
    - វិធីសាស្ត្រនៃការឈ្នះ។
    - គ្រាប់បាល់មួយឬច្រើន ដែលបានបុកចូលដោយការបុកបំបែក (នោះគឺជាការពិត ប្រសិនបើមានគ្រាប់បាល់មួយឬច្រើន លើកលែងតែគ្រាប់ពណ៌ស ដែលត្រូវបានបុកចូលដោយការបុកបំបែកលើកដំបូង។ ការបុកបំបែកបន្ទាប់មិនត្រូវបានរាប់បញ្ចូលទេ)។
    - គ្រាប់លោត (នោះគឺជាការពិត ប្រសិនបើគ្រាប់បាល់មួយឬច្រើន លើកលែងតែគ្រាប់បាល់ពណ៌សលោតចេញពីតាប ក្នុងអំឡុងពេលប្រកួត)។
    - ចំនួនពិតប្រាកដនៃគ្រាប់បាល់ដែលមិនបានចូលឡូត៍នៅលើតុ នៅចុងបញ្ចប់នៃហ្គេម (ដោយគ្មានគ្រាប់បាល់ពណ៌ស)។

10.117. អឺស្គតប៊ីយ៉ា (ស្នុកគ័រ)

ធូណាមិន៖ ស្នុកគ័រ

1. អឺស្គតបុកប៊ីយ៉ា (ស្នុកគ័រ) គឺជាស្ទ្រីមហ្គេម (ស្នុកគ័រនិម្មិត) ដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកនៅលើការប្រកួតប៊ីយ៉ាសម្រាប់គូប្រជែងពីរ។ ហ្គេមត្រូវបានលេង រហូតដល់ឈ្នះដោយម្នាក់ក្នុងចំណោមគូប្រជែង។
3. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង តាមលទ្ធផលនៅពេលពេញម៉ោង។
4. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមាត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ

ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។

5. ដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់ អាចត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
6. ប្រសិនបើមានកំហុសផ្នែករដ្ឋបាល ឬសុសវ៉ែរណាមួយត្រូវបានធ្វើឡើង ខណៈពេលកំពុងទទួលយកការភ្នាល់ (ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនូវព័ត៌មាននៅក្នុងបញ្ជីនៃហាងឆេងមិនត្រឹមត្រូវ ភាពមិនស៊ីគ្នានៃហាងឆេងរវាងទីផ្សារភ្នាល់ ដែលបានផ្តល់ជូននិងការភ្នាល់ ។ល។) ឬការភ្នាល់មួយត្រូវបានទទួលយកដោយរំលោភលើច្បាប់ទាំងនេះ ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញណាមួយដែលថាការភ្នាល់គឺមិនត្រឹមត្រូវ នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់សូមរក្សាសិទ្ធិក្នុងការប្រកាសថាការភ្នាល់នោះទុកជាមោឃៈ។
7. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមុនព្រឹត្តិការណ៍ផ្លូវការចាប់ផ្តើមនិងផ្សាយផ្ទាល់។ ហ្គេមទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
8. ក្នុងករណីដែលពិន្ទុមិនត្រូវគ្នា នៅលើវេបសាយនិងវីដេអូ នោះការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់ដោយផ្អែកលើព័ត៌មានដែលបានផ្សព្វផ្សាយនៅលើវេបសាយ។ វាគឺអំពីចុងបញ្ចប់នៃស្ទ្រីម នៅពេលដែលអ្នកលេងបុកគ្រាប់បាល់ចូលឡ្យូត៍ ដែលមានតម្លៃជាក់លាក់មួយ ពោលគឺ៖ ពណ៌ក្រហមមានតម្លៃ 1 ពិន្ទុ, ពណ៌លឿង – 2 ពិន្ទុ, ពណ៌បៃតង – 3 ពិន្ទុ, ពណ៌ត្នោត – 4 ពិន្ទុ, ពណ៌ខៀវ – 5 ពិន្ទុ, ពណ៌ផ្កាឈូក – 6 ពិន្ទុ , ពណ៌ខ្មៅ – 7 ពិន្ទុ។
9. ប្រភេទនៃការឈ្នះសម្រាប់អ្នកលេងម្នាក់៖
    - អ្នកលេងម្នាក់ទទួលស្គាល់ខ្លួនឯងថាចាញ់ ព្រោះគម្លាតពិន្ទុគឺធំណាស់ ដូច្នេះចំនួនពិន្ទុដែលនៅសល់នៅលើតុនឹងមិនអនុញ្ញាតឱ្យគាត់ដេញទាន់តាមគូប្រជែងបានទេ។
    - អ្នកលេងម្នាក់បុកចូលឡ្យូត៍គ្រាប់បាល់ពណ៌ផ្កាឈូក ហើយមានតែគ្រាប់បាល់ពណ៌ខ្មៅប៉ុណ្ណោះដែលទុកនៅលើតាប។ ប្រសិនបើកីឡាករម្នាក់នេះនាំមុខលើសពី 7 ពិន្ទុ នោះគាត់ត្រូវបានគេទទួលស្គាល់ថាជាអ្នកឈ្នះ ហើយវាមិនចាំបាច់ក្នុងការបុកពណ៌ខ្មៅចូលឡ្យូចុងក្រោយទេ។
    - គ្រាប់ពណ៌ខ្មៅចុងក្រោយត្រូវបានបុកចូលឡ្យូត៍ ឬមានកំហុសនៅពេលលេង។ ប្រសិនបើពិន្ទុមិនស្មើគ្នា នោះអ្នកលេងដែលមានពិន្ទុច្រើនគេ ត្រូវបានគេទទួលស្គាល់ថាជាអ្នកឈ្នះ។
10. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖
    - ឈ្នះ
    - គូតាល់
    - គូតាល់ឯកត្តជន
    - គ្រាប់ត
    - គូតាល់ (គូ/សេស)

10.118. FLATOUT4

1. FlatOut4 គឺជាស្ទ្រីមហ្គេមដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. អ្នកលេងបីនាក់ត្រូវប្តូរវេនគ្នាលេងនៅក្នុងហ្គេមនីមួយៗ។

3. ការភ្នាល់លើកីឡាករម្នាក់ៗត្រូវបានទទួលយកតាមប្រភេទដូចខាងក្រោម៖ តូតាល់ពិន្ទុរកបានសម្រាប់ការព្យាយាម 3 ដង, តូតាល់ពិន្ទុក្នុងការព្យាយាមមួយដង, ការប្រៀបធៀបអ្នកលេងដោយពិន្ទុ (អូវ័រ, អាន់ឌ័រ)។ ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់សង នៅពេលអ្នកលេងបានបញ្ចប់ការប្រកួតហើយ និងបន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
4. អ្នកលេងដែលមានពិន្ទុខ្ពស់ជាងគេ នឹងត្រូវចាត់ទុកជាអ្នកឈ្នះដោយពិន្ទុ។
5. ប្រាក់ភ្នាល់អតិបរមាមួយ ត្រូវបានកំណត់សម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍នីមួយៗដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់។
6. ប្រាក់ភ្នាល់អាចត្រូវបានកំណត់សម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍ជាក់លាក់ណាមួយ ដោយគ្មានការជូនដំណឹងនិងការផ្តល់ហេតុផលឡើយ។
7. ក្នុងករណីបុគ្គលិកក្រុមហ៊ុនមានកំហុស ខណៈពេលដែលទទួលយកការភ្នាល់ (ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនូវព័ត៌មាននៅក្នុងបញ្ជី ភាពមិនស៊ីគ្នានៃហាងឆេងរវាងទីផ្សារភ្នាល់ដែលបានផ្តល់ជូននិងការភ្នាល់កីឡាផ្សេងៗ ។ល។) ឬមានភ័ស្តុតាងណាមួយនៃការលេងដោយអយុត្តិធម៌ ការរំលោភលើច្បាប់បច្ចុប្បន្នទាំងនេះ ខណៈពេលទទួឡយកការភ្នាល់ ក៏ដូចជាទឡ្លីករណ៍ផ្សេងទៀតដែលបញ្ជាក់ពីភាពមិនត្រឹមត្រូវនៃការភ្នាល់ នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់សូមរក្សាសិទ្ធិក្នុងការប្រកាសថាការភ្នាល់នោះទុកជាមោឃៈ។
8. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកនៅក្នុងការផ្សាយផ្ទាល់តែប៉ុណ្ណោះ។ ការប្រកួតទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
9. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖
    - ពិន្ទុតូតាល់ឯកត្តជន (អូវ័រ; អាន់ឌ័រ);
    - ពិន្ទុតូតាល់រកបាន (អូវ័រ; អាន់ឌ័រ);
    - ការប្រកួតដោយដោយពិន្ទុ។

*ពេលវេលាប្រកួតប្រជែង ត្រូវបានប៉ាន់ស្មានថាជារយៈពេលចាប់ពីពេលដែលការប៉ុនប៉ងចាប់ផ្តើមរហូតដល់ពេលចុងបញ្ចប់។

10.119. អ៊ីស្តតហុកគីលើទឹកកក (កាត់សេចក្តី)

1. អ៊ីស្តតហុកគីលើទឹកកក (កាត់សេចក្តី) ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទ្រីមហ្គេម (ហុកគីលើទឹកកកនិម្មិត) ដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ហ្គេមនេះរួមមានស៊េរីនៃការស៊ុតប៉េណាល់ទី ដែលក្រុមនីមួយៗនឹងឆ្លាស់វេនគ្នាស៊ុត។ ប្រសិនបើពិន្ទុត្រូវបានស្មើគ្នា បន្ទាប់ពីការស៊ុត 10 គ្រាប់នោះការស៊ុតបន្ថែមត្រូវបានលេង រហូតដល់ក្រុមមួយរកបានពិន្ទុ ហើយក្រុមមួយទៀតរកពិន្ទុមិនបាន។
3. ប្រសិនបើក្រុមមានការស៊ុតតិចជាង 5 ដង ហើយមិនអាចឈានទៅដល់គូប្រជែងបាន ការប្រកួតត្រូវបានបង្ហាក់ (ឧទាហរណ៍ ពិន្ទុគឺ 2–0 និងចំនួនស៊ុត 4–4)។
4. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
5. ប្រាក់ដាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែក

ពីគ្នា។
6. ដៃនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់ អាចត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
7. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវ៉ែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រើនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោយ:។
8. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយក មុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម និងក្នុងអំឡុងពេលនៃការប្រកួត (ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់)។ ការប្រកួតអ៊ីស្ពតហុកគីលើទឹកកក (កាត់សេចក្តី) ទាំងអស់ត្រូវបានស្រ្ទឹមតាមអនឡាញ។
9. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម
    - ឈ្នះ;
    - គ្រាប់ត;
    - តូតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ);
    - តូតាល់ (គូ/សេស);
    - ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ;
    - តូតាល់ឯកត្តជន (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)។

10.120. ហ្គេមបាញ់គ្នា PUBG

1. ហ្គេមបាញ់គ្នា PUBG មានការស្រ្ទឹមហ្គេម (និម្មិត) ដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. មានមនុស្សរហូតដល់ 100 នាក់ចូលរួមនៅក្នុងសមរភូមិ។
3. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកនៅលើស្រ្ទឹម។ ហ្គេមនឹងត្រូវបញ្ចប់ ប្រសិនបើអ្នកលេងម្នាក់សម្លាប់គូប្រជែងទាំងអស់ឬស្លាប់។
4. ប្រាក់ដាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
5. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដៃនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
6. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវ៉ែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រើនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោយ:។
7. ភ្នាល់លើ "ចំណាត់ថ្នាក់របស់អ្នកលេង"៖ ចំណាត់ថ្នាក់ចុងក្រោយដែលអ្នកលេងនឹងបាន។

8. ភ្នាល់លើ "តួតាល់ការសម្លាប់របស់អ្នកលេង"៖ ចំនួនគូប្រជែងដែលត្រូវបានសម្លាប់ដោយអ្នកស្ទ្រីម ក្នុងអំឡុងពេលប្រយុទ្ធទាំងមូល។
9. មានតែការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ប៉ុណ្ណោះ ដែលត្រូវបានទទួលយក។ ការប្រកួតត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។

10.121. KOK-BORU

1. កម្មវត្ថុនៃហ្គេមគឺចាប់យកសាកសពពៃ (ឬវត្ថុតំណាង) ហើយបោះវាទៅក្នុង "តាកកាហ្សាន" (ច្រកទ្វារ) របស់គូប្រជែងក្នុងចំនួនដងអតិបរមា។
2. ម៉ោងល្បែង៖ 3 តង់មាន 20 នាទី, សម្រាកចន្លោះតង់គឺចំនួន 10 នាទី។
3. ចំពោះការរំលោភលើច្បាប់ អ្នកលេងទទួលបានប៉េណាល់ទី 2 នាទី។
4. បន្ទាប់ពីការដាក់សាកសពនៅក្នុង "តាកកាហ្សាន" និងការផ្តល់ពិន្ទុសម្រាប់សម្រេចហ្គោលដោយ អាជ្ញាកណ្តាលរួច ហ្គេមនឹងចាប់ផ្តើមពីកណ្តាលទីលាន។
5. ក្រុមដែលបញ្ឈប់ការប្រកួតដោយស្មគ្រចិត្ត ហើយមិនគោរពសេចក្តីសម្រេចរបស់ប្រធានអាជ្ញាកណ្តាល ត្រូវបានរាប់ថាចាញ់។
6. ក្នុងករណីប្រសិនបើបន្ទាប់ពីការសម្រាកក្រុមមួយលេងមានចេតនាពន្យាពេលវេលានិងមិនចូលទៅលើទីលាន នោះក្រុមផ្សេងទៀតមានសិទ្ធិបន្តការប្រកួត ដោយគ្មានការចូលរួមពីគូប្រជែង នៅក្នុងពេលវេលាបែងចែកនោះ។
7. ប្រសិនបើលទ្ធផលនៃការប្រកួតគឺជាស្មើគ្នា នោះម៉ោងលេងបន្ថែម (10 នាទី) ត្រូវបានផ្តល់ជូន តែនៅក្នុងវគ្គពាក់កណ្តាលផ្តាច់ព្រ័ត្រនិងវគ្គផ្តាច់ព្រ័ត្រប៉ុណ្ណោះ។ ប្រសិនបើអ្នកឈ្នះមិនបង្ហាញខ្លួនក្នុងម៉ោងបន្ថែម នោះការបោះដោយសេរីនឹងត្រូវបានលេង – កាត់សេចក្តី។
8. ការប្រកួតនេះត្រូវបានផ្តល់ជូនដោយគណៈកម្មាធិពិធីសារមួយ ដែលត្រូវបានអនុម័តដោយក្រុមប្រឹក្សាសហព័ន្ធ “Kok-boru” ដែលពិចារណាលើសំណើនិងការទាមទាររបស់ក្រុមនានា និងសម្រេចថាតើត្រូវផ្តល់ជ័យជម្នះដល់ក្រុមណាមួយក្នុងពេលមានវិវាទ។

10.122. NBA PLAYGROUNDS

1. **NBA Playgrounds** គឺជាស្ទ្រីមហ្គេម (បាល់បោះនិម្មិត) ដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង តាមលទ្ធផលនៅពេលពេញម៉ោង។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អតិបរមាមួយ ត្រូវបានកំណត់សម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍នីមួយៗដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់។
4. ប្រាក់ភ្នាល់អាចត្រូវកំណត់លើព្រឹត្តិការណ៍ជាក់លាក់ណាមួយ ដោយគ្មានការជូនដំណឹងនិងការផ្តល់ហេតុផលឡើយ។
5. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយក មុនព្រឹត្តិការណ៍ផ្លូវការចាប់ផ្តើមនិងផ្សាយផ្ទាល់។ ការប្រកួត NBA Playgrounds ទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
6. រយៈពេលលេងហ្គេមគឺចំនួន 5 នាទី។ ប្រសិនបើពិន្ទុត្រូវបានស្មើគ្នា ការប្រកួតនឹងឈានទៅដល់ម៉ោង

បន្ថែម (30 វិនាទី)។ ម៉ោងបន្ថែមអាចត្រូវបានផ្តល់ជូនមិនកំណត់ម៉ោង។

7. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖
    - ឈ្នះ;
    - គ្រាប់ត;
    - តូតាល់ (អូវ័រ; អាន់ឌ័រ);
    - តូតាល់ឯកត្តជន (អូវ័រ; អាន់ឌ័រ)។
8. ប្រសិនបើមានកំហុសផ្នែករដ្ឋបាល ឬសុសវ៊ែរណាមួយត្រូវបានធ្វើឡើង ខណៈពេលកំពុងទទួលយកការភ្នាល់ (ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនូវព័ត៌មាននៅក្នុងបញ្ជីនៃហាងឆេងមិនត្រឹមត្រូវ ភាពមិនស៊ីគ្នានៃហាងឆេងរវាងទីផ្សារភ្នាល់ ដែលបានផ្តល់ជូននិងការភ្នាល់ ។ល។) ឬការភ្នាល់មួយត្រូវបានទទួលយកដោយរំលោភលើច្បាប់ទាំងនេះ ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញណាមួយដែលថាការភ្នាល់គឺមិនត្រឹមត្រូវ នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់សូមរក្សាសិទ្ធិក្នុងការប្រកាសថាការភ្នាល់នោះទុកជាមោឃៈ។

NBA PLAYGROUNDS (ការប្រកួតប្រជែងបែបបង្ហាញ 3 ពិន្ទុ)៖

1. NBA Playgrounds (ការប្រកួតប្រជែងបែបបង្ហាញ 3 ពិន្ទុ) ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទ្រីមហ្គេម (បាល់បោះនិម្មិត) ដែលមានអ្នកលេងច្រើន។ ហ្គេមត្រូវបានលេងនៅម្ខាងនៃទីលាន។ អ្នកលេងបោះបាល់ពីបន្ទាត់បីពិន្ទុ។ អ្នកលេងម្នាក់ៗមានបាល់ចំនួន 25 គ្រាប់។ រយៈពេលជុំគឺ 1 នាទី 10 វិនាទី។ មានបាល់បីប្រភេទគឺ៖ បាល់ធម្មតា – 1 ពិន្ទុ; បាល់មាស – 1 ពិន្ទុ + 5 វិនាទីនៃម៉ោងបន្ថែម; គ្រាប់បាល់បីពណ៌ – 3 ពិន្ទុ។ ហ្គេមបន្តរហូតដល់ឈ្នះចំនួន 3 (3 ជុំ)។ ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង តាមលទ្ធផលជាក់ស្តែងនៅពេលពេញម៉ោង។
2. ចំនួនទឹកប្រាក់ភ្នាល់អតិបរមានិងអប្បបរមាត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អាចត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរដៃនកំណត់ ដោយគ្មានការជូនដំណឹងជាមុនដល់អតិថិជន។
4. ក្នុងករណីបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬមានកំហុសសុសវ៊ែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ុងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
5. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយក មុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម និងក្នុងអំឡុងពេលនៃការប្រកួត (ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់)។ ការប្រកួត NBA Playgrounds (ការប្រកួតប្រជែងបែបបង្ហាញ 3 ពិន្ទុ) ទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
6. **ទីផ្សារដែលអាចរកបាន៖**
    - **នៅលើការប្រកួតទាំងមូល៖**
        - ឈ្នះ (រាប់តែជុំដែលគ្មានលទ្ធផលស្មើប៉ុណ្ណោះ)

        - តូតាល់ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ (រាប់តែជុំដែលគ្មានលទ្ធផលស្មើប៉ុណ្ណោះ)
        - ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ (រាប់តែជុំដែលគ្មានលទ្ធផលស្មើប៉ុណ្ណោះ)
        - តូតាល់ស្មើ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ (រាប់តែជុំដែលមានលទ្ធផលស្មើប៉ុណ្ណោះ)
    - **នៅលើជុំមួយ៖**
        - ឈ្នះ
        - តូតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
        - តូតាល់ឯកត្តជន (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
        - តូតាល់ពិន្ទុ (ចន្លោះពិន្ទុជាក់លាក់ដែលបានស៊ុតបញ្ចូល)
        - តូតាល់ (គូ/សេស)
        - គ្រាប់ត
        - ម៉ោងបន្ថែមច្រើនបំផុត
        - តូតាល់ម៉ោងបន្ថែម (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)

10.123. LASER LEAGUE

1. Laser League ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្វ័មហ្គេមដែលមានអ្នកលេងច្រើន។ ចំនួនជុំអតិបរមាគឺ 3 ជុំ, ក្រុមពីរ (អ្នកលេងមាន 3 នាក់ក្នុងមួយក្រុម) ព្យាយាមធ្វើឱ្យខូចខាតដល់គ្នាទៅវិញទៅមក ដោយបំផ្លាញគូប្រជែងទាំងអស់។ ជុំនីមួយៗឈានដល់ 3 ពិន្ទុ ប្រសិនបើក្រុមមួយបានបំផ្លាញគូប្រកួតទាំងអស់ នោះវាត្រូវបានផ្តល់ជូន 1 ពិន្ទុ, ប្រសិនបើក្រុមណាមួយឈានដល់ចំណុច 3 ពិន្ទុ, វានឹងត្រូវបានរាប់ថាជាជ័យជម្នះនៅក្នុងជុំ។ ដរាបណាក្រុមណាមួយឈានដល់ជ័យជម្នះ 2 ជុំ នោះហ្គេមនឹងត្រូវចប់។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមាត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់ អាចត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវ៊ែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រើនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
6. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយក មុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម និងក្នុងអំឡុងពេលនៃការប្រកួត (ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់)។ ការប្រកួត LaserLeague ទាំងអស់ត្រូវបានស្វ័មតាមអនឡាញ។
7. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖
    - ឈ្នះការប្រកួត

- ឈ្នះដោយពិន្ទុ
- ពិន្ទុគ្រាប់ត
- តូតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
- តូតាល់ (គូ/សេស)
- ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ
- តូតាល់ឯកត្តជន (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)

10.124. BATTLERITE, WWE BATTLEGROUNDS

BATTLERITE

1. BattleRite គឺជាស្ទ្រីមហ្គេមដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ត្រូវបានធ្វើឡើងលើការប្រកួតរវាងអ្នកប្រយុទ្ធពីរនាក់។ ការប្រកួតនឹងបន្តរហូតដល់ជ័យជម្នះចំនួនពីរ ដូច្នេះចំនួនអតិបរមានៃជុំគឺបីជុំ។
3. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
4. អ្នកប្រយុទ្ធ ដែលសម្លាប់គូប្រជែងរបស់ពួកគេបាន ត្រូវបានគេចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។
5. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
6. ដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់ អាចត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
7. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖
    - ឈ្នះ
    - រយៈពេលជុំ
    - តូតាល់ជុំ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
    - តូតាល់ Orbs យកបាន (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
8. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយក មុនព្រឹត្តិការណ៍ផ្លូវការចាប់ផ្តើមនិងផ្សាយផ្ទាល់។ ការប្រកួត Battlerite ទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
9. ប្រសិនបើមានកំហុសផ្នែករដ្ឋបាល ឬសុសវៃរណាមួយត្រូវបានធ្វើឡើង ខណៈពេលកំពុងទទួលយកការភ្នាល់ (ការព្រើនខុសជាក់ស្តែងនូវព័ត៌មាននៅក្នុងបញ្ជីនៃហាងឆេងមិនត្រឹមត្រូវ ភាពមិនស៊ីគ្នានៃហាងឆេងរវាងទីផ្សារភ្នាល់ ដែលបានផ្តល់ជូននិងការភ្នាល់ ។ល។) ឬការភ្នាល់មួយត្រូវបានទទួលយកដោយរំលោភលើច្បាប់ទាំងនេះ ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញណាមួយដែលថាការភ្នាល់គឺមិនត្រឹមត្រូវ នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់សូមរក្សាសិទ្ធិក្នុងការប្រកាសថាការភ្នាល់នោះទុកជាមោឃៈ។

WWE BATTLEGROUNDS

1. ការភ្នាល់អាចត្រូវបានដាក់នៅលើស្ទ្រីមនៃហ្គេមដែលមានអ្នកលេងច្រើន WWE Battlegrounds ។

2. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកលើការប្រកួតរវាងអ្នកអ្នកប្រយុទ្ធពីរនាក់ ដែលលេងរហូតដល់ឈ្នះបួនដង។ ជុំចំនួន 7 ជាអតិបរមាដែលអាចត្រូវបានលេង។
3. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់ បន្ទាប់ពីការបញ្ចប់ពិតប្រាកដនៃព្រឹត្តិការណ៍ជាសំណួរ។
4. អ្នកប្រយុទ្ធដែលអនុវត្តក្បាច់សម្លាប់ត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។
5. ប្រាក់ភ្នាល់អតិបរមាត្រូវបានកំណត់សម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍នីមួយៗដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់។
6. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមាអាចធ្វើការផ្លាស់ប្តូរដោយគ្មានការជូនដំណឹងជាមុនដល់អ្នកប្រើប្រាស់ឡើយ។
7. ក្នុងករណីកើតមានកំហុស ដែលប្រព្រឹត្តដោយបុគ្គលិក ឬកំហុសបច្ចេកទេសនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ការបោះពុម្ពខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងស្តេតប៊ិក ហាងឆេងផ្សេងគ្នាដែលបានបង្ហាញនៅកន្លែងផ្សេងៗគ្នា។ល។) ឬប្រសិនបើមានហេតុផលសង្ស័យថាការភ្នាល់បានដាក់មិនត្រឹមត្រូវ នោះក្រុមហ៊ុនរក្សាសិទ្ធិក្នុងការប្រកាសការភ្នាល់បែបនេះទុកជាមោឃៈ។
8. ការភ្នាល់លើអ្នកប្រយុទ្ធត្រូវបានទទួលយកផ្សាយផ្ទាល់ប៉ុណ្ណោះ។ ការប្រយុទ្ធត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
9. ការភ្នាល់ដែលមាន
    - **លើជុំមួយ៖**
        - អ្នកឈ្នះនៅជុំទី
        - រយៈពេលជុំ* (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
        - ប្រភេទនៃក្បាច់សម្លាប់៖ ការសង្កត់រាប់ដល់បី, ការបង្ខំឲ្យចុះចាញ់, ឬទម្លាក់ចេញពីសង្វៀន
    - **លើធូណាមិនមួយ៖**
        - ឈ្នះក្នុងធូណាមិន
        - តូតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
        - តូតាល់បុគ្គលរបស់អ្នកប្រយុទ្ធ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
        - តូតាល់ក្បាច់សម្លាប់តាមប្រភេទ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
        - ឈានទៅរក () ពិន្ទុ

* រយៈពេលនៃជុំមួយ គឺជាចំនួនវិនាទីដែលរាប់ចាប់តាំងពីការចាប់ផ្តើមនៃជុំ។

10.125. MUTANT FOOTBALL LEAGUE

1. Mutant Football League គឺជាស្ទ្រីមហ្គេម (បាល់ឱបអាមេរិក) ដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមាត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់ អាចត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹង

ជាមុនឡើយ។

5. ប្រសិនបើការប្រកួតបញ្ចប់ដោយស្មើក្នុងម៉ោងធម្មតា នោះម៉ោងបន្ថែមនឹងកើតឡើង។ ក្នុងករណីនេះ ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានទូទាត់រួមទាំងការបន្ថែមម៉ោង។
6. ប្រសិនបើមានកំហុសផ្នែករដ្ឋបាល ឬសុសវ៉ែរណាមួយត្រូវបានធ្វើឡើង ខណៈពេលកំពុងទទួលយកការភ្នាល់ (ការព្រើនខុសជាក់ស្តែងនូវព័ត៌មាននៅក្នុងបញ្ជីនៃហាងឆេងមិនត្រឹមត្រូវ ភាពមិនស៊ីគ្នានៃហាងឆេងរវាងទីផ្សារភ្នាល់ ដែលបានផ្តល់ជូននិងការភ្នាល់ ។ល។) ឬការភ្នាល់មួយត្រូវបានទទួលយកដោយរំលោភលើច្បាប់ទាំងនេះ ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញណាមួយដែលថាការភ្នាល់គឺមិនត្រឹមត្រូវ នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់សូមរក្សាសិទ្ធិក្នុងការប្រកាសថាការភ្នាល់នោះទុកជាមោឃៈ។
7. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយក មុនព្រឹត្តិការណ៍ផ្លូវការចាប់ផ្តើមនិងផ្សាយផ្ទាល់។ ការប្រកួត Mutant Football League ទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
8. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖
    - ឈ្នះ
    - គ្រាប់តរបស់ក្រុមនីមួយៗ
    - តួតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)

10.126. CROSSOUT

1. CrossOut គឺជាស្ទ្រីមហ្គេមដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមាត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់ អាចត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ប្រសិនបើមានកំហុសផ្នែករដ្ឋបាល ឬសុសវ៉ែរណាមួយត្រូវបានធ្វើឡើង ខណៈពេលកំពុងទទួលយកការភ្នាល់ (ការព្រើនខុសជាក់ស្តែងនូវព័ត៌មាននៅក្នុងបញ្ជីនៃហាងឆេងមិនត្រឹមត្រូវ ភាពមិនស៊ីគ្នានៃហាងឆេងរវាងទីផ្សារភ្នាល់ ដែលបានផ្តល់ជូននិងការភ្នាល់ ។ល។) ឬការភ្នាល់មួយត្រូវបានទទួលយកដោយរំលោភលើច្បាប់ទាំងនេះ ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញណាមួយដែលថាការភ្នាល់គឺមិនត្រឹមត្រូវ នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់សូមរក្សាសិទ្ធិក្នុងការប្រកាសថាការភ្នាល់នោះទុកជាមោឃៈ។
6. ក្នុងករណីមានការប្រព្រឹត្តមិនសមហេតុផល ដែលជះឥទ្ធិពលដល់លទ្ធផលនៃសមរភូមិ ដូចជាអសកម្មភាពទាំងស្រុងនៃសម្ព័ន្ធមិត្តឬការសម្លាប់ក្រុម ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ ហើយទូទាត់សងតាមហាងឆេង 1 (ប្រាក់ភ្នាល់នឹងត្រូវសងប្រាក់វិញ)។
7. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម ក៏ដូចជាក្នុងអំឡុងពេលនៃការប្រកួត(ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់)។ ការប្រកួតទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
8. ក្រុមដែលបានបំផ្លាញយានយន្តទាំងអស់របស់ក្រុមគូប្រជែង ឬចាប់យកបានមូលដ្ឋានក្រុមគូប្រជែង ត្រូវ

បានប្រកាសថាជាអ្នកឈ្នះ។

9. ប្រសិនបើការប្រកួតបានបញ្ចប់ ព្រោះវាជាពេលវេលាបញ្ចប់នៃម៉ោងធម្មតា នោះអ្នកឈ្នះគឺជាក្រុមដែលចាប់យកមូលដ្ឋានក្រុមប្រជែងបាន។ ប្រភេទនៃការឈ្នះ – ចាប់យកមូលដ្ឋាន។
10. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកនៅលើការប្រយុទ្ធដោយចៃដន្យ នៅក្នុងហ្គេមអនឡាញអ្នកលេងច្រើន "CrossOut" សមាជិកក្រុមត្រូវបានជ្រើសរើសដោយចៃដន្យ។
11. ចំនួនពិន្ទុដែលរកបានដោយក្រុមនីមួយៗស្មើនឹងចំនួនយានជំនិះរបស់ក្រុមគូប្រកួតដែលត្រូវបានបំផ្លាញចោល តាមរបៀបណាក៏ដោយ។
12. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖
    - ឈ្នះ
    - គ្រាប់ត
    - តួតាល់ (ផ្អែកលើពិន្ទុ)
    - ចាប់យកមូលដ្ឋាន
    - តួតាល់ការសម្លាប់របស់អ្នកលេង។

10.127. RAINBOW SIX SIEGE

“Rainbow Six Siege” ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទ្រីមហ្គេមដែលមានអ្នកលេងច្រើន។

1. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍មួយបានបញ្ចប់។
2. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
3. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
4. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៃក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ ឬនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោយ:។
5. ក្នុងករណីមានការប្រព្រឹត្តមិនសមហេតុផល ដែលជះឥទ្ធិពលដល់លទ្ធផលនៃសមរភូមិ ដូចជាអសកម្មភាពទាំងស្រុងនៃសម្ព័ន្ធមិត្ត ការសម្លាប់ក្រុម ឬការចាកចេញពីហ្គេមមុនកាលកំណត់ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោយ: ហើយទូទាត់សងតាមហាងឆេង 1 (ប្រាក់ភ្នាល់នឹងត្រូវសងប្រាក់វិញ)។
6. ប្រសិនបើក្រុមចុះចាញ់ ឬអ្នកលេងចូលរួមពីជុំផ្សេងទៀតក្រៅពីជុំទីមួយ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោយ: ហើយទូទាត់សងតាមហាងឆេង 1 (ប្រាក់ភ្នាល់នឹងត្រូវសងប្រាក់វិញ)។
7. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកទាំងពីរ មុនពេលការចាប់ផ្តើមនៃការប្រកួត និងការផ្សាយផ្ទាល់។ ហ្គេម

ទាំងអស់ត្រូវបានស្ទើមតាមអនឡាញ។

8. ឈ្នះនៅក្នុងជុំ។ ក្រុមដែលបំផ្លាញគ្នប្រជែងរបស់ខ្លួន ឬសម្រេចគោលដៅនៃផែនទី ដូចជាការទម្លាក់គ្រាប់បែក ការដោះលែងចំណាប់ខ្មាំង ឬចាប់យកទីតាំង (អាទិភាពនៃផែនទី) ត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។
9. ឈ្នះក្នុងការប្រកួត ក្រុមដែលប្រមូលបាន 4 ពិន្ទុ (នៅពេលចំនួនពិន្ទុដែលប្រមូលដោយក្រុមប្រជែងតិចជាង 3 ពិន្ទុ) ឬ 5 ពិន្ទុ ត្រូវបានចាត់ទុកជាអ្នកឈ្នះ។
10. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកនៅលើសមរភូមិ នៅក្នុងហ្គេមអនឡាញច្រើន "Rainbox Six Siege"។ អ្នកលេងក្នុងក្រុមត្រូវបានជ្រើសរើសដោយចៃដន្យ។
11. ពិន្ទុរបស់ក្រុម – ចំនួនជុំដែលឈ្នះ
12. ទីផ្សារដែលអាចរកបាន (សម្រាប់ការប្រកួតទាំងមូល)៖
    - ឈ្នះ
    - ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ
    - គូតាល់ជុំ

10.128. អឺស្គតបាល់ទះប្រើជើង

1. អឺស្គតបាល់ទះប្រើជើង ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទើមហ្គេម (បាល់ទះប្រើជើងនិម្មិត) ដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង តាមលទ្ធផលនៅពេលពេញម៉ោង។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមាត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់ អាចត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយក មុនព្រឹត្តិការណ៍ផ្លូវការចាប់ផ្តើមនិងផ្សាយផ្ទាល់។ ការប្រកួតបាល់ទះប្រើជើងទាំងអស់ត្រូវបានស្ទើមតាមអនឡាញ។
6. មួយជុំមានរហូតដល់ទៅ 5 ពិន្ទុ; ប្រសិនបើពិន្ទុ បន្ទាប់ពី 4 ពិន្ទុ គឺស្មើគ្នា, នោះត្រូវលេងដល់មានគម្លាត 2 ពិន្ទុ។
7. រយៈពេលនៃការប្រកួត – ឈ្នះរហូតដល់ 3 (ចំនួនជុំអតិបរមាគឺ 5 ជុំ)។
8. **មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖**
    - ឈ្នះ
    - គ្រាប់ត
    - គូតាល់ (អូវ័រ; អាន់ឌ័រ)
    - គូតាល់ឯកត្តជន (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)។
9. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវ៉ែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រើនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេង

ដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ុងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។

10.129. អឺស្គតមីនីហុកគីលើទឹកកក

1. អឺស្គតមីនីហុកគីលើទឹកកក ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្វែមហ្គេម (ហុកគីលើទឹកកកនិម្មិត) ដែលមានអ្នកលេងច្រើន ។
2. រាល់ប្រាក់ភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីការបញ្ចប់ការប្រកួត។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកតាមម៉ោងធម្មតា។
6. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ុងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
7. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម និងក្នុងអំឡុងពេលនៃការប្រកួតមួយ (ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់)។ ការប្រកួតមីនីអឺស្គតហុកគីលើទឹកកកទាំងអស់ត្រូវបានស្វែមតាមអនឡាញ។
8. ក្រុមដែលមានពិន្ទុខ្ពស់ជាងគេនឹងត្រូវចាត់ទុកជាអ្នកឈ្នះ។ ប្រសិនបើពិន្ទុរបស់ក្រុមទាំងពីរស្មើគ្នា នោះការប្រកួតនឹងបន្តរហូតដល់គោលដៅ។
9. **មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖**
    - ឈ្នះការប្រកួត
    - គូតាល់
    - គូតាល់ឯកត្តជន
    - គ្រាប់ត
    - គូតាល់ (គូ/សេស)។

10.130. KILLER INSTINCT

1. Killer Instinct ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្វែមហ្គេមដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ត្រូវបានធ្វើឡើងលើការប្រកួតរវាងអ្នកប្រយុទ្ធពីរនាក់។ ការប្រកួតនឹងបន្តរហូតដល់ឈ្នះចំនួនប្រាំ ដូច្នេះចំនួនអតិបរមាគឺប្រាំបួនជុំ។

3. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
4. អ្នកប្រយុទ្ធ ដែលសម្លាប់គូប្រជែងរបស់ពួកគេបាន ត្រូវបានគេចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។
5. ប្រាក់ដាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
6. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
7. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ុងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
8. ការភ្នាល់លើអ្នកប្រយុទ្ធត្រូវបានទទួលយកតែ ផ្សាយផ្ទាល់ ប៉ុណ្ណោះ។ ហ្គេមត្រូវបានចាក់ផ្សាយតាមអនឡាញ។

មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖
នៅក្នុងជុំ៖

- ឈ្នះនៅជុំ
- រយៈពេលជុំ* (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
- ប្រភេទនៃក្បាច់សម្លាប់៖ មហាអស្ចារ្យ អស្ចារ្យណាស់ អស្ចារ្យ ឬគ្មាន។

* រយៈពេលនៃការប្រកួតជុំគឺ មានន័យថាជាចំនួនវិនាទីដែលបានកន្លងផុតទៅហើយ ចាប់តាំងពីការប្រកួតបានចាប់ផ្តើម។ លេខនេះត្រូវបានគណនាដោយកាត់ចំនួនលេខដែលនាឡិកាកំណត់ពេលឈប់ ពីវិនាទី 99 (លេខស្តង់ដារនៃនាឡិកាកំណត់ពេល នៅពេលចាប់ផ្តើម)។ ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើការរាប់ថយក្រោយ ឈប់ត្រឹម 74 វិនាទី នោះរយៈពេលនៃជុំ ស្មើនឹង 99–74=25 វិនាទី។

នៅក្នុងធូណាមិន៖

- ឈ្នះនៅក្នុងធូណាមិន
- តូតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
- តូតាល់ឯកត្តជនរបស់អ្នកប្រយុទ្ធ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
- តូតាល់ក្បាច់សម្លាប់តាមប្រភេទ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)។

10.131. SOCIABLESOCCER

1. SociableSoccer ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទ្រីមហ្គេម (បាល់ទាត់និម្មិត) ដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។

3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមាត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់ អាចត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយក មុនព្រឹត្តិការណ៍ផ្លូវការចាប់ផ្តើមនិងផ្សាយផ្ទាល់។ ការប្រកួត SociableSoccer ទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
6. ការប្រកួតមួយមានរយៈពេល 90 នាទី (មានពីរតង់ ដោយតង់នីមួយៗមាន 45 នាទី)។
7. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម
    - ឈ្នះ
    - គ្រាប់ត
    - តូតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ);
    - តូតាល់ឯកត្តជន (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ);
8. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវ៉ែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។

10.132. បាល់ទាត់ PIXEL CUP

បាល់ទាត់ PIXEL CUP

1. បាល់ទាត់ PIXEL CUP គឺជាស្ទ្រីមហ្គេម (បាល់ទាត់និម្មិត) ដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ប្រសិនបើការប្រកួតបញ្ចប់ដោយស្មើក្នុងម៉ោងធម្មតា នោះការទាត់ប៉េណាល់ទីកាត់សេចក្តីនឹងកើតឡើង (តង់ទី 3)។ ក្នុងករណីនេះ ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានទូទាត់សង ដោយមិនរាប់បញ្ចូលការស៊ុតបាល់ប៉េណាល់ទី ក្រៅពីការឈ្នះនៅក្នុងការប្រកួតទេ។
6. ក្នុងករណីបុគ្គលិកក្រុមហ៊ុនមានកំហុស ខណៈពេលដែលទទួលយកការភ្នាល់ (ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនូវព័ត៌មាននៅក្នុងបញ្ជី ភាពមិនស៊ីគ្នានៃហាងឆេងរវាងទីផ្សារភ្នាល់ដែលបានផ្តល់ជូននិងការភ្នាល់កីឡាផ្សេងៗ ។ល។) ឬមានភ័ស្តុតាងណាមួយនៃការលេងដោយអយុត្តិធម៌ ការរំលោភលើច្បាប់បច្ចុប្បន្នទាំងនេះ ខណៈពេលទទួឡយកការភ្នាល់ ក៏ដូចជាទឡ្លីករណ៍ផ្សេងទៀតដែលបញ្ជាក់ពីភាពមិន

ត្រឹមត្រូវនៃការភ្នាល់ នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់សូមរក្សាសិទ្ធិក្នុងការប្រកាសថាការភ្នាល់នោះទុកជាមោឃៈ។
7. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយក មុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម និងក្នុងអំឡុងពេលនៃការប្រកួត (ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់)។ ការប្រកួតបាល់ទាត់ Pixel Cup ទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
8. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម
    - ឱកាសទ្វេដង
    - ឈ្នះក្នុងការប្រកួត
    - គូតាល់
    - គូតាល់ឯកត្តជន
    - គូតាល់ (គូ; សេស)
    - គ្រាប់ត
    - ក្រុមទាំងពីរនឹងរកបានពិន្ទុ
    - ឈ្នះទល់នឹងសូន្យ
    - គូតាល់ក្នុងចន្លោះ

បាល់ទាត់ PIXEL CUP (ប៉ែណាល់ទីកាត់សេចក្តី)

1. បាល់ទាត់ PIXEL CUP (ប៉ែណាល់ទីកាត់សេចក្តី) គឺជាស្ទ្រីមហ្គេម (បាល់ទាត់និម្មិត) ដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ហ្គេមនេះរួមមានស៊េរីនៃការស៊ុតប៉ែណាល់ទី ដែលក្រុមនីមួយៗនឹងឆ្លាស់វេនគ្នាស៊ុត។ ប្រសិនបើពិន្ទុត្រូវបានស្មើគ្នា បន្ទាប់ពីការស៊ុត 10 គ្រាប់នោះការស៊ុតបន្ថែមត្រូវបានលេង រហូតដល់ក្រុមមួយរកបានពិន្ទុ ហើយក្រុមមួយទៀតរកពិន្ទុមិនបាន។
3. ប្រសិនបើក្រុមមានការស៊ុតតិចជាង 5 ដង ហើយមិនអាចឈានទៅដល់គូប្រជែងបាន ការប្រកួតត្រូវបានបង្ហាក់ (ឧទាហរណ៍ ពិន្ទុគឺ 2–0 និងចំនួនស៊ុត 4–4)។
4. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
5. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
6. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
7. ក្នុងករណីបុគ្គលិកក្រុមហ៊ុនមានកំហុស ខណៈពេលដែលទទួលយកការភ្នាល់ (ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនូវព័ត៌មាននៅក្នុងបញ្ជី ភាពមិនស៊ីគ្នានៃហាងឆេងរវាងទីផ្សារភ្នាល់ដែលបានផ្តល់ជូននិងការភ្នាល់កីឡាផ្សេងៗ ។ល។) ឬមានភ័ស្តុតាងណាមួយនៃការលេងដោយអយុត្តិធម៌ ការរំលោភលើច្បាប់បច្ចុប្បន្នទាំងនេះ ខណៈពេលទទួឡយកការភ្នាល់ ក៏ដូចជាទឡ្លីករណ៍ផ្សេងទៀតដែលបញ្ជាក់ពីភាពមិនត្រឹមត្រូវនៃការភ្នាល់ នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់សូមរក្សាសិទ្ធិក្នុងការប្រកាសថាការភ្នាល់នោះទុកជាមោឃៈ។
8. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយក មុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម និងក្នុងអំឡុងពេលនៃការប្រកួត (ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់)។ ការប្រកួតបាល់ទាត់ Pixel Cup (ប៉ែណាល់ទីកាត់សេចក្តី) ទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអន

ឡាញ។
9. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖
    - ឈ្នះក្នុងការប្រកួត
    - គូតាល់
    - គូតាល់ឯកត្តជន
    - គូតាល់ (គូ; សេស)
    - គ្រាប់ត ។

10.133. អ៊ីស្តតហ្វុសបល

1. អ៊ីស្តតហ្វុសបល ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទឹមហ្គេមដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកលើការប្រកួត ដែលមានរយៈពេលរហូតដល់ក្រុមណាមួយរកបាន 5 គ្រាប់។
3. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
4. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
5. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
6. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៃក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ ឬនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
7. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយក មុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម និងក្នុងអំឡុងពេលនៃការប្រកួត (ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់)។ ការប្រកួតអ៊ីស្តតហ្វុសបលទាំងអស់ត្រូវបានស្ទឹមតាមអនឡាញ។ មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖
    - ឈ្នះ
    - ក្រុមគ្រាប់ត
    - គូតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
    - ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ
    - ចំនួនគ្រាប់ (គូ/សេស)។

10.134. TABLE FOOTBALL PRO

1. Table Football Pro គឺជាស្ទឹមហ្គេមដែលមានអ្នកលេងច្រើន (កម្មវិធីប្រដូចពិភពពិតនៃកីឡាបាល់ទាត់លើតុ)។

2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមាត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់ អាចត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោយ:។
6. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយក មុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម និងក្នុងអំឡុងពេលនៃការប្រកួត (ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់)។ ការប្រកួត Table Football Pro ទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
7. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖
    - ឱកាសទ្វេដង
    - ឈ្នះ
    - គូតាល់
    - គូតាល់ឯកត្តជន
    - គូតាល់ (គូ; សេស)
    - គ្រាប់ត
    - ក្រុមទាំងពីរនឹងរកបានពិន្ទុ
    - គូតាល់ក្នុងចន្លោះ

10.135. អ៊ីស្ពតបាល់ទាត់ (PES)

អ៊ីស្ពតបាល់ទាត់ (PES) ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទ្រីមហ្គេមដែលមានអ្នកលេងច្រើន (កម្មវិធីប្រដូចពិភពពិតនៃកីឡាបាល់ទាត់)។

ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកនៅលើពានរង្វាន់ EPL ពានរង្វាន់ជើងឯកទ្វីបអាហ្វ្រិក និងពានរង្វាន់អាមេរិកខាប់។

1. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
2. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
3. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
4. ការភ្នាល់លើបាល់ទាត់ត្រូវបានទទួលយកតាមម៉ោងធម្មតា។

5. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវ៉ែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រិនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
6. ការភ្នាល់លើអ៊ីស្ពតបាល់ទាត់ (PES) ត្រូវបានទទួលយកទាំងនៅមុនការប្រកួតនិងពេលផ្សាយផ្ទាល់។ ការប្រកួតអ៊ីស្ពតបាល់ទាត់ទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
7. មានទីផ្សារបន្ថែមមួយនៅក្នុងពានរង្វាន់ Copa America សម្រាប់ចំនួនស៊ុតបសរុប ទាំងចំនិងមិនចំគោលដៅ (ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់យោងតាមស្ថិតិ PES)។
8. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម (ម៉ោងធម្មតា)
    - ឈ្នះ
    - ឱកាសទ្វេដង
    - គ្រាប់ត
    - តូតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
    - ក្រុមតូតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
    - តូតាល់ (គូ/សេស)
    - ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ
    - គ្រាប់បន្ទាប់។

10.136. អ៊ីស្ពតបាល់ទាត់អូស្ត្រាលី

AFL ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទ្រីមហ្គេមដែលមានអ្នកលេងច្រើន (កម្មវិធីប្រដូចពិភពពិតនៃកីឡាបាល់ទាត់អូស្ត្រាលី)។

1. ការប្រកួតមានរយៈពេល 80 នាទី (មានបួនតង់ ដោយតង់នីមួយៗមាន 20 នាទី)។
2. គ្រាប់ចូលទី៖ ក្រុមនឹងរកបាន 6 ពិន្ទុ ប្រសិនបើបាល់ត្រូវបានទាត់ចូលក្នុងច្រកទីធំ ដោយមិនប៉ះរបារទី។
3. គ្រាប់ចូលក្រោយទី៖ ក្រុមទទួលបាន 1 ពិន្ទុ ប្រសិនបើបាល់បានឆ្លងកាត់តំបន់បានពិន្ទុ ក្នុងព្រំប្រទល់នៃច្រកទីទីពីរ ឬបានប៉ះរបារទីនៃច្រកទីធំ។
4. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
5. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
6. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម និងក្នុងអំឡុងពេលនៃការប្រកួតមួយ (ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់)។ ការប្រកួតអ៊ីស្ពត AFL ទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
7. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម (ម៉ោងធម្មតា)
    - ឈ្នះ

- គ្រាប់ត
- តូតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
- តូតាល់ឯកត្តជន (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
- តូតាល់ (គូ/សេស)

8. រាល់ប្រាក់ភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីការបញ្ចប់ការប្រកួត។
9. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវ៉ែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។

10.137. SUPER ARCADE FOOTBALL

1. Super Arcade Football ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទ្រីមហ្គេមដែលមានអ្នកលេងច្រើន (កម្មវិធីប្រដូចពិភពពិតនៃកីឡាបាល់ទាត់)។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ប្រសិនបើការប្រកួតបញ្ចប់ដោយស្មើគ្នាក្នុងម៉ោងធម្មតា នោះលទ្ធផលនៃការប្រកួតគឺស្មើគ្នា។
6. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវ៉ែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
7. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម ក៏ដូចជាក្នុងអំឡុងពេលនៃការប្រកួត (ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់)។ ការប្រកួត Super Arcade Football ទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
8. **មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖**
   - ឱកាសទ្វេដង
   - ឈ្នះក្នុងការប្រកួត
   - តូតាល់
   - តូតាល់ឯកត្តជន
   - តូតាល់ (គូ/សេស)
   - គ្រាប់ត

- ក្រុមទាំងពីរនឹងរកបានពិន្ទុ
- ឈ្នះទល់នឹងសូន្យ
- ចំនួនពិន្ទុជាក់ស្តែង

10.138. បាល់ទាត់គ្រាប់ឃ្លី

1. បាល់ទាត់គ្រាប់ឃ្លី ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទើមដែលមានការប្រកួតបាល់ទាត់គ្រាប់ឃ្លី។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍មួយបានបញ្ចប់។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតថាការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
6. ទាំងការភ្នាល់មុនការប្រកួត និងការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ត្រូវបានទទួលយក។ ការប្រកួតបាល់ទាត់គ្រាប់ឃ្លីទាំងអស់ត្រូវបានស្ទើមតាមអនឡាញ។
7. **ច្បាប់៖**
   - ការប្រកួតមានពីរតង់។
   - ក្រុមមួយនឹងទទួលបានមួយពិន្ទុ សម្រាប់ការស៊ុតបាល់បញ្ចូលទីនៅចុងទីលាន។
   - តពិន្ទុក្រុមសរុបស្មើនឹងចំនួនគ្រាប់បាល់ដែលរកបាននៅតង់ទាំងពីរ។
8. **ច្បាប់សម្រាប់កំណត់គ្រាប់៖**
   - ប្រសិនបើគ្រាប់ឃ្លីស្ថិតនៅក្នុងតំបន់ទី ហើយឈប់រំកិល នោះវាត្រូវចាត់ទុកថាចូលទីមួយគ្រាប់។
   - ប្រសិនបើគ្រាប់ឃ្លីចូលនៅក្នុងតំបន់ទី ហើយបន្ទាប់មកវាចេញវិញ នោះវានឹងមិនរាប់ថាចូលទីទេ។
   - ប្រសិនបើគ្រាប់ឃ្លីស្ថិតនៅលើបន្ទាត់ទី នោះវាត្រូវចាត់ទុកថាចូលទី ប្រសិនបើភាគច្រើននៃគ្រាប់ឃ្លី (ធៀបនឹងកណ្តាលនៃគ្រាប់ឃ្លី) បានឆ្លងកាត់បន្ទាត់។
   - វិវាទទាក់ទងនឹងការកំណត់គ្រាប់ចូលទី នឹងត្រូវបានដោះស្រាយដោយអ្នករៀបចំការប្រកួតប្រជែងដែលពាក់ព័ន្ធ។ ពិន្ទុចុងក្រោយនឹងត្រូវបានបង្ហាញនៅលើតារាងពិន្ទុនៅក្នុងស្ទើមវីដេអូ។
9. **ការភ្នាល់មាននៅលើការប្រកួតទាំងមូល (ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់សង យោងតាមពិន្ទុចុងក្រោយនៃការប្រកួត)៖**
   - ឈ្នះ
   - ឱកាសទ្វេដង

- តូតាល់ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
- តូតាល់ឯកត្តជន អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
- គ្រាប់ត
- តូតាល់ គូ/សេស
- តូតាល់ឯកត្តជន គូ/សេស
- ក្រុមទាំងពីរនឹងរកបានពិន្ទុ បាទ/ទេ
- ពិន្ទុស្មើគ្នា បាទ/ទេ
- ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ
- HT-FT
- ពិន្ទុក្នុងតង់នីមួយៗ
- ក្រុមណាមួយនឹងឈ្នះទល់នឹងសូន្យ បាទ/ទេ
- ក្រុមនឹងឈ្នះទល់នឹងសូន្យ បាទ/ទេ
- គ្រាប់បាល់ដែលរកបាននៅតង់ទាំងពីរ បាទ/ទេ
- ក្រុមនឹងឈ្នះតែមួយគ្រាប់ ឬនឹងស្មើគ្នា បាទ/ទេ
- ស្មើគ្នាយ៉ាងហោចណាស់មួយតង់ បាទ/ទេ
- ស្មើគ្នានៅតង់ទាំងពីរ បាទ/ទេ
- ក្រុមនីមួយៗនឹងរកបានពិន្ទ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ – បាទ/ទេ
- តូតាល់គ្រាប់ចូលទីក្នុងចន្លោះ

10. **ការភ្នាល់ដែលមាននៅមួយតង់ (ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់យោងតាមពិន្ទុនៃតង់ដែលពាក់ព័ន្ធ)៖**
    - ឈ្នះ
    - ឱកាសទ្វេដង
    - តូតាល់ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - តូតាល់ឯកត្តជន អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គ្រាប់ត
    - តូតាល់ គូ/សេស
    - តូតាល់ឯកត្តជន គូ/សេស
    - ក្រុមទាំងពីរនឹងរកបានពិន្ទុ បាទ/ទេ
    - ពិន្ទុស្មើគ្នា បាទ/ទេ
    - ក្រុមណាមួយឈ្នះទល់នឹងសូន្យ បាទ/ទេ
    - ក្រុមនឹងឈ្នះទល់នឹងសូន្យ បាទ/ទេ
    - ក្រុមនឹងឈ្នះតែមួយគ្រាប់ ឬនឹងស្មើគ្នា បាទ/ទេ

10.139. បាល់បោះគ្រាប់ឃ្លី

1. បាល់បោះគ្រាប់ឃ្លីគឺជាស្ទឹមនៃហ្គេមដែលពាក់ព័ន្ធនឹងគ្រាប់ឃ្លី។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍មួយបានបញ្ចប់។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ទីផ្សារនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ុងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនមានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
6. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកទាំងមុនការប្រកួត និងផ្សាយផ្ទាល់។ ការប្រកួតបាល់បោះគ្រាប់ឃ្លីទាំងអស់ត្រូវបានស្ទឹមតាមអនឡាញ។
7. ច្បាប់នៃហ្គេម៖
    - ការប្រកួតនីមួយៗមានបួនតង់។
    - ក្រុមរកបានពិន្ទុដោយស៊ុតគ្រាប់ឃ្លីចូលទៅក្នុងកន្ត្រកមួយ។
    - នៅខាងក្រោមកន្ត្រកនីមួយៗមានទង់មួយ ដែលបង្ហាញពីចំនួនពិន្ទុដែលទទួលបាន។
    - ពិន្ទុសរុបរបស់ក្រុមនីមួយៗត្រូវបានគណនាដោយបូកបន្ថែមពិន្ទុទាំងអស់ដែលពួកគេរកបានក្នុងតង់ទាំងបួន។
    - ក្រុមដែលមានពិន្ទុច្រើនជាងគេគឺជាក្រុមឈ្នះ។
8. ច្បាប់លើការដាក់ពិន្ទុបាល់បោះ
    - កន្ត្រកមួយត្រូវបានផ្តល់ជូន ប្រសិនបើគ្រាប់ឃ្លី ចូលក្នុងតំបន់ដាក់ពិន្ទុ។
    - រាល់វិវាទទាក់ទងនឹងអ្នកឈ្នះតង់ នឹងត្រូវបានដោះស្រាយដោយអ្នករៀបចំការប្រកួតប្រជែងដែលពាក់ព័ន្ធ ហើយពិន្ទុចុងក្រោយត្រូវបានបង្ហាញនៅលើតារាងពិន្ទុ។
9. ទីផ្សារខាងក្រោមនេះអាចរកបាន និងត្រូវបានទូទាត់ដោយផ្អែកទៅលើពិន្ទុចុងក្រោយក្នុងការប្រកួត៖
10. ឈ្នះ
    - គូតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
    - ឯកត្តជន គូតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
    - គ្រាប់ត
    - គូតាល់បាល់ចេញ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
    - ឯកត្តជន គូតាល់បាល់ចេញ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
    - គូតាល់ពិន្ទុក្នុងតំបន់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
11. ទីផ្សារខាងក្រោមនេះអាចរកបានសម្រាប់តង់នីមួយៗ ហើយត្រូវបានទូទាត់ដោយផ្អែកទៅលើពិន្ទុនៅក្នុងតង់នោះ៖
    - ឈ្នះ

- តូតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
- ឯកត្តជន តូតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
- គ្រាប់ត
- តូតាល់បាល់ចេញ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
- ឯកត្តជន តូតាល់បាល់ចេញ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
- តូតាល់ពិន្ទុក្នុងតំបន់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)

10.140. វាយកូនហ្គោលគ្រាប់ឃ្លី

1. វាយកូនហ្គោលគ្រាប់ឃ្លី ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទើមការប្រកួតកីឡាវាយកូនហ្គោលគ្រាប់ឃ្លី។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍មួយបានបញ្ចប់។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតថាការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
6. ទាំងការភ្នាល់មុនការប្រកួត និងការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ត្រូវបានទទួលយក។ ការប្រកួតវាយកូនហ្គោលគ្រាប់ឃ្លីទាំងអស់ត្រូវបានស្ទើមតាមអនឡាញ។
7. **ច្បាប់៖**
    - មួយប្រកួតមានបីជុំ។
    - ក្រុមមួយនឹងទទួលបានពិន្ទុ ប្រសិនបើបាល់របស់ពួកគេស្ថិតនៅក្នុងឡូត៍។
    - មានទង់មួយនៅពីលើឡូត៍នីមួយៗ ដែលបង្ហាញទាំងលេខឡូត៍និងចំនួនពិន្ទុ។
    - ពិន្ទុសរុបរបស់ក្រុម គឺស្មើនឹងចំនួនពិន្ទុដែលពួកគេរកបានក្នុងគ្រប់ជុំ។
8. **ច្បាប់នឹងកំណត់ថាតើបាល់មួយបានឈប់នៅក្នុងឡូមួយឬអត់៖**
    - ក្រុមមួយនឹងទទួលបានពិន្ទុ ប្រសិនបើបាល់ចូលទៅក្នុងឡូមួយ។
    - ក្នុងមួយជុំៗ បាល់រហូតដល់ 5 គ្រាប់អាចនឹងធ្លាក់ចូលក្នុងឡូទី 5 ។ ទោះយ៉ាងណាក៏ដោយ គ្រាប់បាល់មិនលើសពី 1 ឡើយដែលអាចឈប់នៅក្នុងឡូណាមួយផ្សេងទៀតបាន។
    - វិវាទទាក់ទងនឹង ថាតើបាល់មួយបានឈប់ឬមិនឈប់ ត្រូវដោះស្រាយ ដោយអ្នករៀបចំការប្រកួតប្រជែងដែលពាក់ព័ន្ធ។ ពិន្ទុសរុបត្រូវបានបង្ហាញនៅលើតារាងពិន្ទុនៅក្នុងស្ទើមវីដេអូ។
9. **ការភ្នាល់ខាងក្រោមអាចត្រូវបានដាក់នៅក្នុងការប្រកួតទាំងមូល (ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់យោងតាមពិន្ទុ**

ចុងក្រោយ នៃការប្រកួតដែលពាក់ព័ន្ធ)៖

- ឈ្នះ
- ឱកាសទ្វេដង
- គូតាល់ អូរ័រ/អាន់ឌ័រ
- គូតាល់ឯកត្តជន អូរ័រ/អាន់ឌ័រ
- គ្រាប់ត
- គូតាល់ គូ/សេស
- គូតាល់ឯកត្តជន គូ/សេស
- នឹងមិនមានការស្មើគ្នាកើតឡើងទេ បាទ/ទេ
- ជ័យជម្នះដាច់ស្រឡះ បាទ/ទេ
- ក្រុមនឹងឈ្នះនៅគ្រប់ជុំ បាទ/ទេ
- គូតាល់បាល់ក្នុងឡូត៍

10. **គេអាចដាក់ការភ្នាល់ទៅលើជុំមួយ (ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់យោងតាមពិន្ទុនៃជុំដែលពាក់ព័ន្ធ) បានដូចខាងក្រោម៖**
    - ឈ្នះ
    - ឱកាសទ្វេដង
    - គូតាល់ អូរ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គូតាល់ឯកត្តជន អូរ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គ្រាប់ត
    - គូតាល់ គូ/សេស
    - គូតាល់ឯកត្តជន គូ/សេស
    - ក្រុមណាមួយនឹងឈ្នះទល់នឹងសូន្យ បាទ/ទេ
    - ក្រុមនឹងឈ្នះទល់នឹងសូន្យ បាទ/ទេ
    - គូតាល់បាល់ក្នុងឡូត៍

10.141. បាញ់គ្រាប់ឃ្លី

1. បាញ់គ្រាប់ឃ្លីពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទ្រីមដែលមានការប្រកួតបាញ់គ្រាប់ឃ្លី។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍មួយបានបញ្ចប់។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬកំហុសសុសវ៉ែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការ

ភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតថាការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។

6. ទាំងការភ្នាល់មុនការប្រកួត និងការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ត្រូវបានទទួលយក។ ការប្រកួតបាញ់គ្រាប់ឃ្លីទាំងអស់ត្រូវបានស្រ្តីមតាមអនឡាញ។
7. **ច្បាប់៖**
    - ការប្រកួតមានបីជុំ (ស្តង់)។
    - ក្រុមមួយនឹងទទួលបានពិន្ទុ ប្រសិនបើបាល់របស់ពួកគេឈប់នៅក្នុងតំបន់ណាមួយ (តំបន់នីមួយៗមានសញ្ញាសំគាល់ដែលបង្ហាញពីចំនួនពិន្ទុដែលក្រុមនឹងទទួលបាន ប្រសិនបើបាល់របស់ពួកគេស្ថិតនៅក្នុងតំបន់នេះ)។
    - ពិន្ទុសរុបរបស់ក្រុមគឺស្មើនឹងចំនួនពិន្ទុដែលពួកគេរកបាននៅគ្រប់ស្តង់។
    - លទ្ធផលយោងទៅលើលទ្ធផលរបស់គូប្រជែងដំបូង។ ដូច្នេះ "ឈ្នះបីដង-បាទ/ចាស" គឺសំដៅទៅលើគូប្រជែងដែលឈ្នះ 3 ដង បានមុនគេ ហើយ "ចាញ់បីដង - បាទ/ចាស" គឺមានន័យថាឈ្នះបីដងសម្រាប់គូប្រជែងរបស់ពួកគេ។
    - សម្រាប់គោលបំណងទូទាត់ការភ្នាល់ លេខមួយត្រូវបានចាត់ទុកថាជាលេខគូ ប្រសិនបើវាអាចចែកដាច់នឹង 20 ។ ឧទាហរណ៍ 350 ពិន្ទុនឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាលេខសេស ព្រោះវាមិនអាចចែកជា 20 បានទេ។
8. **ច្បាប់សម្រាប់កំណត់ថាតើបាល់មួយបានឈប់នៅក្នុងតំបន់មួយ៖**
    - ក្រុមមួយនឹងទទួលបានពិន្ទុ ប្រសិនបើបាល់របស់ពួកគេឈប់នៅក្នុងតំបន់មួយ។
    - បាល់ខ្លះអាចត្រូវបានបាញ់ចេញពីតំបន់លេង។ ប្រសិនបើរឿងនេះកើតឡើង បាល់ទាំងនេះនឹងមិនទទួលបានពិន្ទុក្នុងជុំនេះទេ។
9. **ការភ្នាល់ខាងក្រោមអាចត្រូវបានដាក់នៅក្នុងការប្រកួតទាំងមូល (ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់យោងតាមពិន្ទុចុងក្រោយ នៃការប្រកួតដែលពាក់ព័ន្ធ)៖**
    - ឈ្នះ
    - ឱកាសទ្វេដង
    - គូតាល់ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គូតាល់ឯកត្តជន អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គ្រាប់ត
    - តើបាល់មួយនឹងត្រូវគេបាញ់ចេញពីតំបន់លេងដែរឬទេ? បាទ/ទេ
    - តើអ្នកលេងម្នាក់នឹងបាញ់បាល់ចេញពីតំបន់លេងដែរឬទេ? បាទ/ទេ
    - លទ្ធផលជុំ
    - ស្មើគ្នាយ៉ាងហោចណាស់មួយជុំ
    - គូតាល់បាល់ក្នុងតំបន់

10. **គេអាចដាក់ការភ្នាល់ទៅលើជុំមួយ (ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់យោងតាមពិន្ទុនៃជុំដែលពាក់ព័ន្ធ) បានដូចខាងក្រោម៖**
    - ឈ្នះ
    - ឱកាសទ្វេដង
    - តូតាល់ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - តូតាល់ឯកត្តជន អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គ្រាប់ត
    - តូតាល់ គូ/សេស
    - តូតាល់ឯកត្តជន គូ/សេស
    - តូតាល់បាល់ក្នុងតំបន់
    - តើបាល់មួយនឹងត្រូវគេបាញ់ចេញពីតំបន់លេងដៃរឬទេ? បាទ/ទេ
    - តើអ្នកលេងម្នាក់នឹងបាញ់បាល់ចេញពីតំបន់លេងដៃរឬទេ? បាទ/ទេ

10.142. MARBLE FIDGET SPINNERS

1. Marble Fidget Spinners ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទើមដែលមានការប្រកួត Marble Fidget Spinners។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍មួយបានបញ្ចប់។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតថាការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោយ:។
6. ទាំងការភ្នាល់មុនការប្រកួត និងការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ត្រូវបានទទួលយក។ ការប្រកួត Marble Fidget Spinners ទាំងអស់ត្រូវបានស្ទើមតាមអនឡាញ។
7. **ច្បាប់៖**
    - មួយប្រកួតមានបីជុំ។
    - ក្រុមនឹងទទួលបានពិន្ទុសម្រាប់ការដាក់បាល់ចូលក្នុងឡូត៍។
    - លេខឡូត៍និងចំនួនពិន្ទុនឹងត្រូវបានចង្អុលបង្ហាញនៅក្បែរឡូត៍នីមួយៗ។
    - ពិន្ទុសរុបរបស់ក្រុម គឺស្មើនឹងចំនួនពិន្ទុដែលពួកគេរកបានក្នុងគ្រប់ជុំ។
8. **ច្បាប់សម្រាប់កំណត់ថាតើបាល់មួយបានចូលក្នុងឡូមួយ៖**
    - បាល់ត្រូវបានរាប់ថាបានចូល ប្រសិនបើវាបញ្ចប់នៅខាងក្នុងឡូត៍។

    - វិវាទអំពី ថាតើបាល់មួយបានធ្លាក់ចូលក្នុងទ្បូ ត្រូវបានដោះស្រាយ ដោយអ្នករៀបចំការប្រកួត ហើយពិន្ទុចុងក្រោយត្រូវបានបង្ហាញនៅលើតារាងពិន្ទុនៅក្នុងស្ទ្រីមវីដេអូ។
9. **មានទីផ្សារដូចខាងក្រោមនេះនៅក្នុងការប្រកួតទាំងមូល (ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់យោងតាមពិន្ទុចុងក្រោយនៃការប្រកួតដែលពាក់ព័ន្ធ)៖**
    - ឈ្នះ
    - ឱកាសទ្វេដង
    - គូតាល់ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គូតាល់ឯកត្តជន អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គ្រាប់ត
    - គូតាល់ គូ/សេស
    - គូតាល់ឯកត្តជន គូ/សេស
    - ក្រុមនឹងឈ្នះទល់នឹងសូន្យ បាទ/ទេ
    - គូតាល់បាល់ក្នុងទ្បូត៍
10. **ទីផ្សាខាងក្រោមអាចរកបាននៅក្នុងជុំ (ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់យោងតាមពិន្ទុនៃជុំដែលបានផ្តល់ឱ្យ)៖**
    - ឈ្នះ
    - ឱកាសទ្វេដង
    - គូតាល់ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គូតាល់ឯកត្តជន អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គ្រាប់ត
    - គូតាល់ គូ/សេស
    - គូតាល់ឯកត្តជន គូ/សេស
    - ក្រុមនឹងឈ្នះទល់នឹងសូន្យ បាទ/ទេ
    - គូតាល់បាល់ក្នុងទ្បូត៍

10.143. ប៊ុកប៊ីយ៉ាគ្រាប់ឃ្លី

1. ប៊ុកប៊ីយ៉ាគ្រាប់ឃ្លីពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទ្រីមដែលមានការប្រកួតបុកប៊ីយ៉ាគ្រាប់ឃ្លី។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍មួយបានបញ្ចប់។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬកំហុសសុសវ៉ែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបាន

បង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតថាការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។

6. ទាំងការភ្នាល់មុនការប្រកួត និងការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ត្រូវបានទទួលយក។ ការប្រកួតប៊ុកប៊ីយ៉ាគ្រាប់ឃ្លីទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
7. **ច្បាប់៖**
    - ការប្រកួតមានពីរហ្គេម។
    - ក្រុមនឹងទទួលបានមួយពិន្ទុសម្រាប់គ្រាប់បាល់ចូលឡនីមួយៗ។
    - ឡត្រូវបានដាក់លេខពីឆ្វេងទៅស្តាំ៖ 1, 2 និង 3 គឺជាឡខាងលើ, ហើយ 4, 5 និង 6 គឺជាឡដែលទាប។
    - ពិន្ទុសរុបរបស់ក្រុមគឺស្មើនឹងចំនួនពិន្ទុដែលពួកគេរកបាននៅក្នុងហ្គេមទាំងពីរ។
8. **ច្បាប់សម្រាប់កំណត់ថាតើបាល់មួយបានចូលក្នុងឡមួយ៖**
    - បាលមួយត្រូវបានរាប់ថាបានចូលឡ ប្រសិនបើវាបញ្ចប់នៅខាងក្នុងឡ។
    - វិវាទអំពី ថាតើបាល់មួយបានធ្លាក់ចូលក្នុងឡត្រូវបានដោះស្រាយដោយអ្នករៀបចំការប្រកួត ហើយពិន្ទុចុងក្រោយត្រូវបានបង្ហាញនៅលើតារាងពិន្ទុនៅក្នុងស្ទ្រីមវីដេអូ។
9. **មានទីផ្សារដូចខាងក្រោមនេះនៅក្នុងការប្រកួតទាំងមូល (ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់យោងតាមពិន្ទុចុងក្រោយនៃការប្រកួតដែលពាក់ព័ន្ធ)៖**
    - ឈ្នះ
    - ឱកាសទ្វេដង
    - គូតាល់ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គូតាល់ឯកត្តជន អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គ្រាប់ត
    - គូតាល់ គូ/សេស
    - គូតាល់ឯកត្តជន គូ/សេស
    - បាល់នឹងត្រូវបានដាក់ចូលក្នុងឡត្រង់ជ្រុង បាទ/ទេ
    - បាល់នឹងត្រូវបានដាក់ចូលក្នុងឡត្រង់កណ្តាល បាទ/ទេ
    - ក្រុមនឹងឈ្នះទល់នឹងសូន្យ បាទ/ទេ
    - ចំនួនបាល់នៅក្នុងឡ
10. **ទីផ្សារខាងក្រោមអាចរកបាននៅក្នុងហ្គេម(ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់យោងតាមពិន្ទុនៃហ្គេមដែលបានផ្តល់ឱ្យ)៖**
    - ឈ្នះ
    - ឱកាសទ្វេដង
    - គូតាល់ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គូតាល់ឯកត្តជន អូវ័រ/អាន់ឌ័រ

- គ្រាប់ត
- តូតាល់ គូ/សេស
- តូតាល់ឯកត្តជន គូ/សេស
- បាល់នឹងត្រូវបានដាក់ចូលក្នុងឡត៍ជ្រុង បាទ/ទេ
- បាល់នឹងត្រូវបានដាក់ចូលក្នុងឡត៍កណ្តាល បាទ/ទេ
- ក្រុមនឹងឈ្នះទល់នឹងសូន្យ បាទ/ទេ
- ចំនួនបាល់នៅក្នុងឡត៍

10.144. ឃើលលីងគ្រាប់ឃ្លី

1. ឃើលលីងគ្រាប់ឃ្លីពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទឹមដែលមានការប្រកួតឃើលលីងគ្រាប់ឃ្លី។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍មួយបានបញ្ចប់។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតថាការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
6. ទាំងការភ្នាល់មុនការប្រកួត និងការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ត្រូវបានទទួលយក។ ការប្រកួតឃើលលីងគ្រាប់ឃ្លីទាំងអស់ត្រូវបានស្ទឹមតាមអនឡាញ។
7. **ច្បាប់៖**
    - ការប្រកួតចុងក្រោយរហូតដល់ក្រុមមួយឈ្នះ 3 ដង។
    - ក្រុមនឹងទទួលបានពិន្ទុសម្រាប់ចុងបញ្ចប់នីមួយៗដែលពួកគេឈ្នះ។
    - ក្រុមមិនត្រូវបានផ្តល់ពិន្ទុណាមួយទេ នៅក្នុងករណីស្មើគ្នា។
    - ពិន្ទុសរុបរបស់ក្រុមគឺស្មើនឹងចំនួនពិន្ទុដែលពួកគេទទួលបាននៅចុងបញ្ចប់ទាំងអស់។
8. **អ្នកឈ្នះនៃការបញ្ចបមួយនឹងត្រូវបានកំណត់ដោយយោងទៅតាមច្បាប់ដូចខាងក្រោម៖**
    - តំបន់លេង (ផ្ទះ) ត្រូវបានចង្អុលបង្ហាញដោយរង្វង់ខាងក្រៅនៃគោលដៅ។
    - គ្រាប់ដែលគោះចេញពីផ្ទះ មិនត្រូវបានគេយកមកពិចារណាទេ នៅពេលកំណត់អ្នកឈ្នះនៅចុងបញ្ចប់។
    - ផ្ទះចែកជា 4 តំបន់។
    - ក្រុមដែលមានគ្រាប់នៅជិតប៊ូតុង នឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះចុងក្រោយ៖

        - ចម្ងាយទៅប៊ូតុងត្រូវបានវាស់តាមតំបន់។
        - ប្រសិនបើគ្រាប់របស់ក្រុមទាំងពីរស្ថិតនៅក្នុងតំបន់តែមួយ នោះក្រុមដែលមានគ្រាប់ច្រើនជាងគេនៅក្នុងតំបន់នេះនឹងឈ្នះ។
        - ប្រសិនបើក្រុមទាំងពីរមានចំនួនគ្រាប់ស្មើគ្នា ក្នុងតំបន់មួយចុងបញ្ចប់នឹងមានលទ្ធផលស្មើគ្នា។
    - វិវាទទាក់ទងនឹងអ្នកឈ្នះចុងបញ្ចប់ ត្រូវបានដោះស្រាយដោយអ្នករៀបចំការប្រកួតប្រជែង ដែលពាក់ព័ន្ធ។ ពិន្ទុសរុបត្រូវបានបង្ហាញនៅលើតារាងពិន្ទុនៅក្នុងស្ទ្រីមវីដេអូ។
9. **ការភ្នាល់ខាងក្រោមអាចត្រូវបានដាក់នៅក្នុងការប្រកួតទាំងមូល (ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់យោងតាមពិន្ទុចុងក្រោយ នៃការប្រកួតដែលពាក់ព័ន្ធ)៖**
    - ឈ្នះ
    - គូតាល់បញ្ចប់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
    - ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ
10. **ការភ្នាល់ខាងក្រោមអាចត្រូវបានដាក់នៅចុងបញ្ចប់ (ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់យោងតាមពិន្ទុនៃចុងបញ្ចប់ដែលពាក់ព័ន្ធ)៖**
    - នឹងឈ្នះចុងបញ្ចប់
    - គូតាល់គ្រាប់ក្នុងផ្ទះក្នុងចុងក្រោយ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)

10.145. បុកគ្រាប់ឃ្លី

1. បុកគ្រាប់ឃ្លីពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទ្រីមដែលមានការប្រកួតបុកគ្រាប់ឃ្លី។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍មួយបានបញ្ចប់។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតថាការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
6. ទាំងការភ្នាល់មុនការប្រកួត និងការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ត្រូវបានទទួលយក។ ការប្រកួតបុកគ្រាប់ឃ្លីទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
7. **ច្បាប់៖**
    - មួយប្រកួតមានបីជុំ។

- ក្រុមនឹងទទួលបានពិន្ទុ ប្រសិនបើបាល់របស់ពួកគេឈប់នៅក្នុងចំណុចតំបន់លេង។
- ពិន្ទុសរុបរបស់ក្រុម គឺស្មើនឹងចំនួនពិន្ទុដែលពួកគេរកបាននៅគ្រប់ជុំ។

8. **អ្នកឈ្នះនៃការជុំមួយត្រូវបានកំណត់ដោយយោងទៅតាមច្បាប់ដូចខាងក្រោម៖**
   - តំបន់លេងត្រូវបានបែងចែកជា 5 តំបន់។
   - ប្រសិនបើបាល់របស់ក្រុមណាមួយស្ថិតនៅក្នុងតំបន់សូន្យ (ក្រហម) ក្រុមនោះមិនទទួលបានពិន្ទុទេ។
   - តំបន់ចំនួន 4 រួមមាន 6 ចំណុច ជាមួយលេខដែលត្រូវនឹងចំនួនពិន្ទុដែលនឹងត្រូវផ្តល់សម្រាប់ការចូលទៅក្នុងនោះ។ តំបន់ទាំងនេះត្រូវបានដាក់លេខពីឆ្វេងទៅស្តាំ៖ 1, 2 – ខ្ពស់, 3, 4 – ទាប។
   - ពិន្ទុសរុបរបស់ក្រុមសម្រាប់មួយជុំគឺស្មើនឹងចំនួនពិន្ទុដែលពួកគេទទួលបាននៅក្នុងតំបន់ទាំងអស់។
   - វិវាទទាក់ទងនឹងអ្នកឈ្នះជុំ ត្រូវបានដោះស្រាយដោយអ្នករៀបចំការប្រកួតប្រជែង ដែលពាក់ព័ន្ធ។ ពិន្ទុសរុបត្រូវបានបង្ហាញនៅលើតារាងពិន្ទុនៅក្នុងស្ទ្រីមវីដេអូ។
9. **ការភ្នាល់ខាងក្រោមអាចត្រូវបានដាក់នៅក្នុងការប្រកួតទាំងមូល (ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់យោងតាមពិន្ទុចុងក្រោយ នៃការប្រកួតដែលពាក់ព័ន្ធ)៖**
   - ឈ្នះ
   - ឱកាសទ្វេដង
   - គូតាល់ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
   - គូតាល់ឯកត្តជន អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
   - គូតាល់ គូ/សេស
   - គូតាល់ឯកត្តជន គូ/សេស
   - នឹងមិនមានការស្មើគ្នាកើតឡើងទេ បាទ/ទេ
   - ក្រុមណាមួយនឹងឈ្នះមួយចំនួនជុំ
   - គូតាល់ពិន្ទុនៅក្នុងតំបន់
   - ចំនួនបាល់នៅក្នុងតំបន់លេង
10. **គេអាចដាក់ការភ្នាល់ទៅលើជុំមួយ (ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់យោងតាមពិន្ទុនៃជុំដែលពាក់ព័ន្ធ) បានដូចខាងក្រោម៖**
    - ឈ្នះ
    - ឱកាសទ្វេដង
    - គូតាល់ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គូតាល់ឯកត្តជន អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គូតាល់ គូ/សេស
    - គូតាល់ឯកត្តជន គូ/សេស
    - គូតាល់ពិន្ទុនៅក្នុងតំបន់

10.146. MARBLE WAVES

1. Marble Waves ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទើមការប្រកួត marble waves ។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍មួយបានបញ្ចប់។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតថាការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
6. ទាំងការភ្នាល់មុនការប្រកួត និងការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ត្រូវបានទទួលយក។ ការប្រកួត Marble waves ទាំងអស់ត្រូវបានស្ទើមតាមអនឡាញ។
7. **ច្បាប់៖**
    - ការប្រកួតមានពីរជុំ។
    - ក្រុមមួយនឹងទទួលបានពិន្ទុ ប្រសិនបើបាល់របស់ពួកគេស្ថិតនៅក្នុងចន្លោះប្រហោង (ចង្អូរ)។
    - មានលេខនៅក្បែរចង្អូរនីមួយៗ ដែលបង្ហាញទាំងចំនួនចង្អូរនិងចំនួនពិន្ទុ។
    - ពិន្ទុសរុបរបស់ក្រុម គឺស្មើនឹងចំនួនពិន្ទុដែលពួកគេរកបានក្នុងគ្រប់ជុំ។
8. **អ្នកឈ្នះនៃជុំត្រូវបានកំណត់ដោយយោងទៅតាមច្បាប់ដូចខាងក្រោម៖**
    - ក្រុមមួយនឹងទទួលបានពិន្ទុ ប្រសិនបើបាល់របស់ពួកគេស្ថិតនៅក្នុងចន្លោះប្រហោង។
    - ក្រុម ដែលទទួលបានពិន្ទុច្រើនជាងគេ នឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។
    - វិវាទទាក់ទងនឹងអ្នកឈ្នះជុំ ត្រូវបានដោះស្រាយដោយអ្នករៀបចំការប្រកួតប្រជែង ដែលពាក់ព័ន្ធ។ ពិន្ទុសរុបត្រូវបានបង្ហាញនៅលើតារាងពិន្ទុនៅក្នុងស្ទើមវីដេអូ។
9. **ការភ្នាល់ខាងក្រោមអាចត្រូវបានដាក់នៅក្នុងការប្រកួតទាំងមូល (ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់យោងតាមពិន្ទុចុងក្រោយ នៃការប្រកួតដែលពាក់ព័ន្ធ)៖**
    - ឈ្នះ
    - ឱកាសទ្វេដង
    - គូតាល់ អូរ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គូតាល់ឯកត្តជន អូរ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គ្រាប់ត
    - គូតាល់ គូ/សេស
    - គូតាល់ឯកត្តជន គូ/សេស

- នឹងមិនមានការស្មើគ្នាកើតឡើងទេ បាទ/ទេ
- ក្រុមណាមួយនឹងឈ្នះមួយចំនួនជុំ
- បាល់នៅតាមចង្អូរ

10. **គេអាចដាក់ការភ្នាល់ទៅលើជុំមួយ (ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់យោងតាមពិន្ទុនៃជុំដែលពាក់ព័ន្ធ) បានដូចខាងក្រោម៖**
    - ឈ្នះ
    - ឱកាសទ្វេដង
    - តួតាល់ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - តួតាល់ឯកត្តជន អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គ្រាប់ត
    - តួតាល់ គូ/សេស
    - តួតាល់ឯកត្តជន គូ/សេស
    - បាល់នៅតាមចង្អូរ

10.147. MARBLE ROUND TARGET

1. MARBLE ROUND TARKET ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទើមដែលមានការប្រកួត marbel round target។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍មួយបានបញ្ចប់។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដៃនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតថាការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោយ:។
6. ទាំងការភ្នាល់មុនការប្រកួត និងការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ត្រូវបានទទួលយក។ ការប្រកួតmarbel round target ទាំងអស់ត្រូវបានស្ទើមតាមអនឡាញ។
7. **ច្បាប់៖**
    - មួយប្រកួតមានបីជុំ។
    - ក្រុមមួយទទួលបានពិន្ទុ ប្រសិនបើបាល់របស់ពួកគេឈប់នៅតាមតំបន់ដែលនៅក្នុងគោលដៅ។
    - ក្រុមមួយនឹងបាត់បង់ពិន្ទុ ប្រសិនបើបាល់របស់ពួកគេឈប់តាមតំបន់ដែលនៅក្រៅគោលដៅ។
    - មានលេខមួយចូលទៅក្នុងតំបន់នីមួយៗ ដែលបង្ហាញពីចំនួនពិន្ទុដែលក្រុមមួយនឹងទទួលបានឬបាត់បង់ ប្រសិនបើបាល់របស់ពួកគេធ្លាក់ចូលក្នុងតំបន់នេះ។

- ពិន្ទុសរុបរបស់ក្រុម គឺស្មើនឹងចំនួនពិន្ទុដែលពួកគេរកបានក្នុងគ្រប់ជុំ។

8. **អ្នកឈ្នះនៃជុំត្រូវបានកំណត់ដោយយោងទៅតាមច្បាប់ដូចខាងក្រោម៖**
   - ក្រុមមួយនឹងទទួលបានពិន្ទុ ប្រសិនបើបាល់របស់ពួកគេស្ថិតនៅក្នុងតំបន់។
   - ក្រុម ដែលទទួលបានពិន្ទុច្រើនជាងគេ នឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។
   - វិវាទទាក់ទងនឹងអ្នកឈ្នះជុំ ត្រូវបានដោះស្រាយដោយអ្នករៀបចំការប្រកួតប្រជែង ដែលពាក់ព័ន្ធ។ ពិន្ទុសរុបត្រូវបានបង្ហាញនៅលើតារាងពិន្ទុនៅក្នុងស្ទ្រីមវីដេអូ។
9. **ការភ្នាល់ខាងក្រោមអាចត្រូវបានដាក់នៅក្នុងការប្រកួតទាំងមូល (ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់យោងតាមពិន្ទុចុងក្រោយ នៃការប្រកួតដែលពាក់ព័ន្ធ)៖**
   - ឈ្នះ
   - ឱកាសទ្វេដង
   - គូតាល់ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
   - គូតាល់ឯកត្តជន អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
   - គ្រាប់ត
   - គូតាល់ គូ/សេស
   - គូតាល់ឯកត្តជន គូ/សេស
   - នឹងមិនមានការស្មើគ្នាកើតឡើងទេ បាទ/ទេ
   - ក្រុម 1 នឹងឈ្នះចំនួន (3) ជុំ
   - ក្រុម 2 នឹងឈ្នះចំនួន (3) ជុំ
   - គូតាល់បាល់ក្នុងតំបន់
10. **គេអាចដាក់ការភ្នាល់ទៅលើជុំមួយ (ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់យោងតាមពិន្ទុនៃជុំដែលពាក់ព័ន្ធ) បានដូចខាងក្រោម៖**
    - ឈ្នះ
    - ឱកាសទ្វេដង
    - គូតាល់ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គូតាល់ឯកត្តជន អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គ្រាប់ត
    - គូតាល់ គូ/សេស
    - គូតាល់ឯកត្តជន គូ/សេស
    - គូតាល់បាល់ក្នុងតំបន់

10.148. ស្លាយគ្រាប់ឃ្លី

1. ស្លាយគ្រាប់ឃ្លីពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទ្រីមការប្រកួតស្លាយគ្រាប់ឃ្លី។

2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍មួយបានបញ្ចប់។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតថាការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោយ:។
6. ទាំងការភ្នាល់មុនការប្រកួត និងការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ត្រូវបានទទួលយក។ ការប្រកួតស្លាយគ្រាប់ឃ្លីទាំងអស់ត្រូវបានស្រ្ទីមតាមអនឡាញ។
7. **ច្បាប់៖**
    - ការប្រកួតមានពីរជុំ។
    - ក្រុមមួយនឹងទទួលបានពិន្ទុ ប្រសិនបើបាល់របស់ពួកគេឈប់នៅក្នុងតំបន់។
    - ចំនួនពិន្ទុដែលក្រុមទទួលបានត្រូវនឹងលេខតំបន់។
    - ពិន្ទុសរុបរបស់ក្រុម គឺស្មើនឹងចំនួនពិន្ទុដែលពួកគេរកបានក្នុងគ្រប់ជុំ។
8. **អ្នកឈ្នះនៃជុំត្រូវបានកំណត់ដោយយោងទៅតាមច្បាប់ដូចខាងក្រោម៖**
    - ក្រុម ដែលទទួលបានពិន្ទុច្រើនជាងគេ នឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។
    - វិវាទទាក់ទងនឹងអ្នកឈ្នះជុំ ត្រូវបានដោះស្រាយដោយអ្នករៀបចំការប្រកួតប្រជែង ដែលពាក់ព័ន្ធ។ ពិន្ទុសរុបត្រូវបានបង្ហាញនៅលើតារាងពិន្ទុនៅក្នុងស្រ្ទីមវីដេអូ។
9. **ការភ្នាល់ខាងក្រោមអាចត្រូវបានដាក់នៅក្នុងការប្រកួតទាំងមូល (ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់យោងតាមពិន្ទុចុងក្រោយ នៃការប្រកួតដែលពាក់ព័ន្ធ)៖**
    - ឈ្នះ
    - ឱកាសទ្វេដង
    - គូតាល់ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គូតាល់ឯកត្តជន អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គ្រាប់ត
    - គូតាល់ គូ/សេស
    - គូតាល់ឯកត្តជន គូ/សេស
    - នឹងមិនមានការស្មើគ្នាកើតឡើងទេ បាទ/ទេ
    - ក្រុម 1 នឹងឈ្នះចំនួន (2) ជុំ
    - ក្រុម 2 នឹងឈ្នះចំនួន (2) ជុំ
    - គូតាល់បាល់ក្នុងតំបន់
10. **គេអាចដាក់ការភ្នាល់ទៅលើជុំមួយ (ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់យោងតាមពិន្ទុនៃជុំដែលពាក់ព័ន្ធ) បានដូច**

ខាងក្រោម៖

- ឈ្នះ
- ឱកាសទ្វេដង
- តូតាល់ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
- តូតាល់ឯកត្តជន អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
- គ្រាប់ត
- តូតាល់ គូ/សេស
- តូតាល់ឯកត្តជន គូ/សេស
- តូតាល់បាល់ក្នុងតំបន់

10.149. ប្រណាំងគ្រាប់ឃ្លី

1. ប្រណាំងគ្រាប់ឃ្លីពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទ្រីមការប្រកួតឃើលលីងគ្រាប់ឃ្លី។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍មួយបានបញ្ចប់។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ុងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតថាការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
6. ទាំងការភ្នាល់មុនការប្រកួត និងការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ត្រូវបានទទួលយក។ ការប្រកួតប្រណាំងគ្រាប់ឃ្លីទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
7. **ច្បាប់៖**
    - ការប្រកួតមានពីរជុំ។
    - ក្នុងពេលមួយជុំ បាល់របស់ក្រុមនីមួយៗរុញតាមទំងន់ជាមួយទ្រនិចមួយ។
    - ក្រុមទទួលបានពិន្ទុសម្រាប់ចម្ងាយដែលបានគ្របដណ្តប់។
    - ទ្រនិចចង្អុលបង្ហាញនៅលើបន្ទាត់វាស់ចម្ងាយ ដែលបានគ្របដណ្តប់ដោយក្រុមនីមួយៗ។
    - លេខប្រភាគតែងតែត្រូវបានបង្គត់ចុះ។
    - ពិន្ទុសរុបរបស់ក្រុម គឺស្មើនឹងចំនួនពិន្ទុដែលពួកគេរកបានក្នុងគ្រប់ជុំ។
8. **អ្នកឈ្នះនៃជុំត្រូវបានកំណត់ដោយយោងទៅតាមច្បាប់ដូចខាងក្រោម៖**
    - ក្រុម ដែលទទួលបានពិន្ទុច្រើនជាងគេ នឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។

- វិវាទទាក់ទងនឹងអ្នកឈ្នះជុំ ត្រូវបានដោះស្រាយដោយអ្នករៀបចំការប្រកួតប្រជែង ដែលពាក់ព័ន្ធ។ ពិន្ទុសរុបត្រូវបានបង្ហាញនៅលើតារាងពិន្ទុនៅក្នុងស្ក្រីមវីដេអូ។

9. **ការភ្នាល់ខាងក្រោមអាចត្រូវបានដាក់នៅក្នុងការប្រកួតទាំងមូល (ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់យោងតាមពិន្ទុចុងក្រោយ នៃការប្រកួតដែលពាក់ព័ន្ធ)៖**
   - ឈ្នះ
   - ឱកាសទ្វេដង
   - តួតាល់ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
   - តួតាល់ឯកត្តជន អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
   - គ្រាប់ត
   - តួតាល់ គូ/សេស
   - តួតាល់ឯកត្តជន គូ/សេស
   - នឹងមិនមានការស្មើគ្នាកើតឡើងទេ បាទ/ទេ
   - ក្រុម (..) នឹងឈ្នះចំនួន (2) ជុំ
   - ក្រុមនឹងបញ្ចប់នៅតំបន់បៃតង បាទ/ទេ
   - ក្រុមនឹងបញ្ចប់នៅតំបន់លឿង បាទ/ទេ
   - ក្រុមនឹងបញ្ចប់នៅតំបន់ក្រហម បាទ/ទេ
   - ក្រុមនឹងបញ្ចប់នៅតំបន់ខៀវ បាទ/ទេ
10. **គេអាចដាក់ការភ្នាល់ទៅលើជុំមួយ (ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់យោងតាមពិន្ទុនៃជុំដែលពាក់ព័ន្ធ) បានដូចខាងក្រោម៖**
    - ឈ្នះ
    - ឱកាសទ្វេដង
    - តួតាល់ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - តួតាល់ឯកត្តជន អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គ្រាប់ត
    - តួតាល់ គូ/សេស
    - តួតាល់ឯកត្តជន គូ/សេស
    - ក្រុមនឹងបញ្ចប់នៅតំបន់បៃតង បាទ/ទេ
    - ក្រុមនឹងបញ្ចប់នៅតំបន់លឿង បាទ/ទេ
    - ក្រុមនឹងបញ្ចប់នៅតំបន់ក្រហម បាទ/ទេ
    - ក្រុមនឹងបញ្ចប់នៅតំបន់ខៀវ បាទ/ទេ

10.150. MMA គ្រាប់ឃ្លី

1. MMA គ្រាប់ឃ្លីពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទើមដែលមានការប្រកួត MMA គ្រាប់ឃ្លី។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍មួយបានបញ្ចប់។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតថាការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
6. ទាំងការភ្នាល់មុនការប្រកួត និងការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ត្រូវបានទទួលយក។ ការប្រកួត MMA គ្រាប់ឃ្លីទាំងអស់ត្រូវបានស្ទើមតាមអនឡាញ។
7. **ច្បាប់៖**
    - មួយប្រកួតមានបីជុំ។
    - ពិន្ទុសរុបរបស់ក្រុម គឺស្មើនឹងចំនួនពិន្ទុដែលពួកគេរកបានក្នុងគ្រប់ជុំ។
    - ក្រុម ដែលទទួលបានពិន្ទុច្រើនជាងគេ នឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។
8. **អ្នកឈ្នះនៃជុំត្រូវបានកំណត់ដោយយោងទៅតាមច្បាប់ដូចខាងក្រោម៖**
    - ក្រុម ដែលចាប់បាល់បានច្រើនជាងគេ នឹងត្រូវចាត់ទុកជាអ្នកឈ្នះ។
    - ការប្រកួតមួយអាចបញ្ចប់ក្នុងលទ្ធផលស្មើគ្នា ប្រសិនបើក្រុមទាំងពីរទទួលបានចំនួនបាល់ស្មើគ្នានៅក្នុងឡូត៍។
    - គម្លាតពិន្ទុឈ្នះត្រូវបានកំណត់ដោយភាពខុសគ្នានៃចំនួនបាល់ដែលក្រុមនីមួយៗដាក់ចូលទៅក្នុងឡូត៍។
    - អ្នកឈ្នះនៃជុំមួយត្រូវបានផ្តល់ជូន 10 ពិន្ទុ។
    - គម្លាតពិន្ទុឈ្នះត្រូវបានដកចេញពីពិន្ទុសរុបរបស់អ្នកឈ្នះ ដើម្បីកំណត់ចំនួនពិន្ទុដែលផ្តល់ជូនក្រុមចាញ់។
    - បើលទ្ធផលស្មើគ្នា នោះក្រុមទាំងពីរទទួលបាន 10 ពិន្ទុរៀងៗខ្លួន។
    - វិវាទទាក់ទងនឹងអ្នកឈ្នះជុំ ត្រូវបានដោះស្រាយដោយអ្នករៀបចំការប្រកួតប្រជែង ដែលពាក់ព័ន្ធ។ ពិន្ទុសរុបត្រូវបានបង្ហាញនៅលើតារាងពិន្ទុនៅក្នុងស្ទើមវីដេអូ។
9. **ការភ្នាល់ខាងក្រោមអាចត្រូវបានដាក់នៅក្នុងការប្រកួតទាំងមូល (ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់យោងតាមពិន្ទុចុងក្រោយ នៃការប្រកួតដែលពាក់ព័ន្ធ)៖**
    - ឈ្នះ
    - ឱកាសទ្វេដង
    - គូតាល់ អូរ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គូតាល់ឯកត្តជន អូរ័រ/អាន់ឌ័រ

- គ្រាប់ត
- តូតាល់ គូ/សេស
- ក្រុម (..) នឹងឈ្នះចំនួន (3) ជុំ
- នឹងមិនមានការស្មើគ្នាកើតឡើងទេ បាទ/ទេ

10. **គេអាចដាក់ការភ្នាល់ទៅលើជុំមួយ (ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់យោងតាមពិន្ទុនៃជុំដែលពាក់ព័ន្ធ) បានដូចខាងក្រោម៖**
    - ឈ្នះ
    - ឱកាសទ្វេដង
    - តូតាល់ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - តូតាល់ឯកត្តជន អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គ្រាប់ត
    - តូតាល់ គូ/សេស

10.151. MARBLE BLOCK BREAKER

1. ហ្គេម Marble Block Breaker (កម្ទេចថ្មម៉ាប) ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទើមការប្រកួត Marble Block Breaker ។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍មួយបានបញ្ចប់។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬកំហុសសុសវ៉ែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតថាការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោយ:។
6. ទាំងការភ្នាល់មុនការប្រកួត និងការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ត្រូវបានទទួលយក។ ការប្រកួតហ្គេម Marble Block Breaker ទាំងអស់ត្រូវបានស្ទើមតាមអនឡាញ។
7. **ច្បាប់៖**
    - ការប្រកួតមានពីរជុំ។
    - ពិន្ទុសរុបរបស់ក្រុម គឺស្មើនឹងចំនួនពិន្ទុសរុបដែលពួកគេបានឈ្នះក្នុងគ្រប់ជុំ។
    - ក្រុមដែលរកបានពិន្ទុច្រើនជាងគេនឹងឈ្នះហ្គេម។
8. អ្នកឈ្នះនៃជុំនីមួយៗ ត្រូវបានកំណត់ដោយយោងទៅតាមច្បាប់ដូចខាងក្រោម៖
    - ក្រុមនឹងត្រូវបានផ្តល់ពិន្ទុ នៅពេលដែលបាល់របស់ពួកគេ ធ្លាក់នៅក្នុងទីតាំងលេង។
    - ក្រុមដែលរកបានពិន្ទុច្រើនជាងគេ នឹងឈ្នះក្នុងជុំនោះ។

- ប្រសិនបើបាល់របស់ក្រុមមួយ ធ្លាក់នៅលើប្លុកដែលខ្ទេច វាត្រូវបានគេចាត់ទុកថាបានឈប់នៅក្នុងតំបន់ជាមួយនឹងពណ៌របស់ប្លុកដែលពាក់ព័ន្ធ។
- ប្រសិនបើបាល់ឈប់នៅក្នុងតំបន់ទី 4 ឬទី 6 នោះចំនួនពិន្ទុត្រូវគ្នា ត្រូវបានផ្តល់ជូន។
- ប្រសិនបើបាល់ឈប់នៅត្រង់តំបន់លឿង ឬបៃតង ក្រុមនោះនឹងរកបានមួយពិន្ទុ។
- ប្រសិនបើបាល់ឈប់នៅត្រង់តំបន់ខៀវ ក្រុមនោះនឹងរកបានបីពិន្ទុ។
- ប្រសិនបើបាល់ឈប់នៅក្នុងតំបន់ក្រហម នោះពិន្ទុសរុបរបស់ក្រុមត្រូវគុណនឹងពីរសម្រាប់បាល់នីមួយៗ។
- វិវាទទាក់ទងនឹងអ្នកឈ្នះជុំ ត្រូវបានដោះស្រាយដោយអ្នករៀបចំការប្រកួតប្រជែង។ ពិន្ទុសរុបត្រូវបានបង្ហាញនៅលើតារាងពិន្ទុនៅក្នុងស្ទ្រីមរីដេអូ។

9. **ការភ្នាល់ខាងក្រោមអាចត្រូវបានដាក់នៅក្នុងការប្រកួតទាំងមូល (ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់យោងតាមពិន្ទុចុងក្រោយ នៃការប្រកួតដែលពាក់ព័ន្ធ)៖**
    - ឈ្នះ
    - ឱកាសទ្វេដង
    - គូតាល់ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គ្រាប់ត
    - គូតាល់ឯកត្តជន អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គូតាល់ គូ/សេស
    - គូតាល់ឯកត្តជន គូ/សេស
    - ក្រុមគូតាល់នៅក្នុងតំបន់ 2x អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គូតាល់នៅក្នុងតំបន់ A មួយជាមួយនឹងមេគុណ A x2 អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - ចំនួនបាល់នៅក្នុងតំបន់លេង
    - ក្រុម () នឹងឈ្នះ នៅជុំ ()
    - មិនមានការស្មើគ្នា
10. **គេអាចដាក់ការភ្នាល់ទៅលើជុំមួយ (ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់យោងតាមពិន្ទុនៃជុំដែលពាក់ព័ន្ធ) បានដូចខាងក្រោម៖**
    - ឈ្នះ
    - ឱកាសទ្វេដង
    - គូតាល់ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គ្រាប់ត
    - គូតាល់ឯកត្តជន អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គូតាល់ គូ/សេស
    - គូតាល់ឯកត្តជន គូ/សេស
    - ក្រុម () គូតាល់នៅក្នុងតំបន់ x2 អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គូតាល់នៅក្នុងតំបន់ A មួយជាមួយនឹងមេគុណ A x2 អូវ័រ/អាន់ឌ័រ

- ចំនួនបាល់នៅក្នុងតំបន់លេង

10.152. ឡូតូគ្រាប់ឃ្លី

1. ឡូតូគ្រាប់ឃ្លីពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទើមដែលមានការប្រកួតឡូតូគ្រាប់ឃ្លី។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍មួយបានបញ្ចប់។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតថាការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
6. ទាំងការភ្នាល់មុនការប្រកួត និងការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ត្រូវបានទទួលយក។ ការប្រកួតឡូតូគ្រាប់ឃ្លីទាំងអស់ត្រូវបានស្ទើមតាមអនឡាញ។
7. **ច្បាប់៖**
    - មួយប្រកួតមានបីជុំ។
    - ពិន្ទុសរុបរបស់ក្រុម គឺស្មើនឹងចំនួនពិន្ទុសរុបដែលពួកគេបានឈ្នះនៅគ្រប់ជុំ។
    - ក្រុមដែលរកបានពិន្ទុច្រើនជាងគេនឹងឈ្នះហ្គេម។
8. **អ្នកឈ្នះនៃជុំនីមួយៗ ត្រូវបានកំណត់ដោយយោងទៅតាមច្បាប់ដូចខាងក្រោម៖**
    - ក្រុមមួយនឹងទទួលបានពិន្ទុ ប្រសិនបើបាល់របស់ពួកគេឈប់នៅក្នុងតំបន់លេងមួយ។
    - ក្រុមដែលរកបានពិន្ទុច្រើនជាងគេ នឹងឈ្នះក្នុងជុំនោះ។
    - ចំនួនពិន្ទុដែលទទួលបាននៅពេលបាល់ឈប់នៅក្នុងតំបន់ដែលត្រូវបានចង្អុលបង្ហាញនៅលើតំបន់នោះ។
    - រាល់បាល់ទាំងអស់ដែលឈប់នៅក្នុងតំបន់ដែលមានមេគុណនឹង x2 ឬ x3 នោះចំនួនពិន្ទុសរុបរបស់ក្រុមត្រូវបានគុណនឹងលេខដែលត្រូវគ្នា។
    - ពិន្ទុសម្រាប់តំបន់បូណឹស 50 ត្រូវបានផ្តល់ជូនក្រុម មុនពេលមេគុណត្រូវបានអនុវត្ត។
    - វិវាទទាក់ទងនឹងអ្នកឈ្នះជុំ ត្រូវបានដោះស្រាយដោយអ្នករៀបចំការប្រកួតប្រជែង។ ពិន្ទុចុងក្រោយនឹងត្រូវបានបង្ហាញនៅលើតារាងពិន្ទុនៅក្នុងស្ទើមវីដេអូ។
9. **ការភ្នាល់ខាងក្រោមអាចត្រូវបានដាក់នៅក្នុងការប្រកួតទាំងមូល (ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់យោងតាមពិន្ទុចុងក្រោយ នៃការប្រកួតដែលពាក់ព័ន្ធ)៖**
    - ឈ្នះ

    - ឱកាសទ្វេដង
    - តូតាល់ អូរ័រ/អាន់ឌ័រ
    - តូតាល់ឯកត្តជន អូរ័រ/អាន់ឌ័រ
    - ក្រុមតូតាល់នៅក្នុងតំបន់ 2x អូរ័រ/អាន់ឌ័រ
    - តូតាល់នៅក្នុងតំបន់ A មួយជាមួយនឹងមេគុណ A x2 អូរ័រ/អាន់ឌ័រ
    - ក្រុម () តូតាល់នៅក្នុងតំបន់ x3 អូរ័រ/អាន់ឌ័រ
    - តូតាល់នៅក្នុងតំបន់ A មួយជាមួយនឹងមេគុណ A x3 អូរ័រ/អាន់ឌ័រ
    - ក្រុម 1 តូតាល់នៅក្នុងតំបន់បូណឹស 50 អូរ័រ/អាន់ឌ័រ
    - ក្រុម 2 តូតាល់នៅក្នុងតំបន់បូណឹស 50 អូរ័រ/អាន់ឌ័រ
    - តូតាល់នៅក្នុងតំបន់ A មួយជាមួយមេគុណ A បូណឹស 50 អូរ័រ/អាន់ឌ័រ
    - ក្រុម () នឹងឈ្នះ (3) ជុំ
10. **គេអាចដាក់ការភ្នាល់ទៅលើជុំមួយ (ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់យោងតាមពិន្ទុនៃជុំដែលពាក់ព័ន្ធ) បានដូចខាងក្រោម៖**
    - ឈ្នះ
    - ឱកាសទ្វេដង
    - តូតាល់ អូរ័រ/អាន់ឌ័រ
    - តូតាល់ឯកត្តជន អូរ័រ/អាន់ឌ័រ
    - ក្រុម () តូតាល់នៅក្នុងតំបន់ 2x អូរ័រ/អាន់ឌ័រ
    - តូតាល់នៅក្នុងតំបន់ A មួយជាមួយនឹងមេគុណ A x2 អូរ័រ/អាន់ឌ័រ
    - ក្រុម () តូតាល់នៅក្នុងតំបន់ x3 អូរ័រ/អាន់ឌ័រ
    - តូតាល់នៅក្នុងតំបន់ A មួយជាមួយនឹងមេគុណ A x3 អូរ័រ/អាន់ឌ័រ
    - ក្រុម () តូតាល់នៅក្នុងតំបន់បូណឹស 50 អូរ័រ/អាន់ឌ័រ
    - តូតាល់នៅក្នុងតំបន់ A មួយជាមួយមេគុណ A បូណឹស 50 អូរ័រ/អាន់ឌ័រ

10.153. បេស្បលគ្រាប់ឃ្លី

1. បេស្បលគ្រាប់ឃ្លីពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទ្រីមដែលមានការប្រកួតបេស្បលគ្រាប់ឃ្លី។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍មួយបានបញ្ចប់។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬកំហុសសុសវ៉ែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបាន

បង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ុងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតថាការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។

6. ទាំងការភ្នាល់មុនការប្រកួត និងការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ត្រូវបានទទួលយក។ ការប្រកួតបេស្បលគ្រាប់ឃ្លីទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
7. **ច្បាប់៖**
    - មួយប្រកួតមានបីវេន។
    - ពិន្ទុសរុបរបស់ក្រុម គឺស្មើនឹងចំនួនពិន្ទុសរុបដែលពួកគេរកបានគ្រប់គ្រប់វេនទាំងអស់។
    - ក្រុមដែលរកបានពិន្ទុច្រើនជាងគេនឹងឈ្នះហ្គេម។
8. **អ្នកឈ្នះនៃវេនមួយត្រូវបានកំណត់ ដោយយោងទៅតាមច្បាប់ដូចខាងក្រោម៖**
    - ក្រុមនីមួយៗទទួលបាន 1 ពិន្ទុ សម្រាប់រាល់បាល់ដែលឈប់នៅតំបន់បញ្ចប់។
    - ក្រុមដែលរកបានពិន្ទុច្រើនជាងគេនឹងឈ្នះវេននោះ។
    - វិវាទទាក់ទងនឹងអ្នកឈ្នះក្នុងវេននោះ ត្រូវបានដោះស្រាយដោយអ្នករៀបចំការប្រកួតប្រជែង។ ពិន្ទុចុងក្រោយនឹងត្រូវបានបង្ហាញនៅលើតារាងពិន្ទុនៅក្នុងស្ទ្រីមវីដេអូ។
9. **ការភ្នាល់ខាងក្រោមអាចត្រូវបានដាក់នៅក្នុងការប្រកួតទាំងមូល (ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់យោងតាមពិន្ទុចុងក្រោយ នៃការប្រកួតដែលពាក់ព័ន្ធ)៖**
    - ឈ្នះ
    - ឱកាសទ្វេដង
    - តូតាល់ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - តូតាល់ឯកត្តជន អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គ្រាប់ត
    - តូតាល់ គូ/សេស
    - តូតាល់ឯកត្តជន គូ/សេស
    - ក្រុម () តូតាល់វេនដែលឈ្នះ (3) បាទ/ទេ
    - មិនមានការស្មើគ្នា បាទ/ទេ
10. **ការភ្នាល់ខាងក្រោម អាចត្រូវបានដាក់ភ្នាល់នៅវេនមួយ (ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់យោងតាមពិន្ទុនៃវេននោះ)៖**
    - ឈ្នះ
    - ឱកាសទ្វេដង
    - តូតាល់ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ

10.154. RAID៖ SHADOW LEGENDS

1. Raid៖ Shadow Legends ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទើមហ្គេមដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកនៅលើការប្រកួតរវាងក្រុមទាំងពីរ។ ក្រុម 1 និងក្រុម 2
3. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍មួយបានបញ្ចប់។
4. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
5. ដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់ អាចត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
6. ប្រសិនបើមានកំហុសផ្នែករដ្ឋបាល ឬសុសវ៉ែរណាមួយត្រូវបានធ្វើឡើង ខណៈពេលកំពុងទទួលយកការភ្នាល់ (ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនូវព័ត៌មាននៅក្នុងបញ្ជីនៃហាងឆេងមិនត្រឹមត្រូវ ភាពមិនស៊ីគ្នានៃហាងឆេងរវាងទីផ្សារភ្នាល់ ដែលបានផ្តល់ជូននិងការភ្នាល់ ។ល។) ឬការភ្នាល់មួយត្រូវបានទទួលយកដោយរំលោភលើច្បាប់ទាំងនេះ ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញណាមួយដែលថាការភ្នាល់គឺមិនត្រឹមត្រូវ នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់សូមរក្សាសិទ្ធិក្នុងការប្រកាសថាការភ្នាល់នោះទុកជាមោឃៈ។
7. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយក មុនពេលចាប់ផ្តើមការប្រយុទ្ធមួយ។ Raid ទាំងអស់៖ Shadow Legends ទាំងអស់ត្រូវបានស្ទើមតាមអនឡាញ។
8. **ច្បាប់៖**
    - មួយការប្រយុទ្ធ (ជុំ) នឹងបញ្ចប់នៅពេលក្រុមណាមួយបានឈ្នះ។
    - ក្រុម ដែលសម្លាប់ក្រុមប្រជែងរបស់ពួកគេបាន ត្រូវបានគេចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះនៃការប្រយុទ្ធ។
    - ពិន្ទុចុងក្រោយនិងលេខលំដាប់វីរបុរសត្រូវបានបង្ហាញនៅក្នុងស្ទើមវីដេអូនៅចុងបញ្ចប់នៃការប្រយុទ្ធ។
9. **គេអាចដាក់ការភ្នាល់ទៅលើការប្រយុទ្ធទាំងមូល បានដូចខាងក្រោម៖**
    - ឈ្នះ
    - តើតួអង្គនឹងរនៅស់រានមានជីវិតដែរឬទេ

10.155. បាល់ទះគ្រាប់ឃ្លី

1. បាល់ទះគ្រាប់ឃ្លីពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទើមដែលមានការប្រកួតបាល់ទះគ្រាប់ឃ្លី។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍មួយបានបញ្ចប់។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬកំហុសសុសវ៉ែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញ

ផ្សេងទៀតថាការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។

6. ទាំងការភ្នាល់មុនការប្រកួត និងការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ត្រូវបានទទួលយក។ ការប្រកួតបាល់ទះគ្រាប់ឃ្លីទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
7. **ច្បាប់៖**
    - ក្រុមនឹងទទួលបានពិន្ទុសម្រាប់សេតនីមួយៗដែលពួកគេឈ្នះ។
    - ពិន្ទុសរុបរបស់ក្រុម គឺស្មើនឹងចំនួនពិន្ទុដែលពួកគេរកបានក្នុងគ្រប់សេត។
    - ក្រុមដែលរកបាន 3 ពិន្ទុមុនគេនឹងឈ្នះហ្គេម។
8. **អ្នកឈ្នះនៃសេតនីមួយៗ ត្រូវបានកំណត់ដោយយោងទៅតាមច្បាប់ដូចខាងក្រោម៖**
    - ក្រុមមួយនឹងទទួលបាន 1 ពិន្ទុ ប្រសិនបើបាល់របស់ពួកគេឈប់នៅក្នុងតំបន់ "ពិន្ទុ" លេង។
    - ក្រុមដែលរកបានពិន្ទុច្រើនជាងគេនឹងឈ្នះសេត។
    - វិវាទទាក់ទងនឹងអ្នកឈ្នះសេត ត្រូវបានដោះស្រាយដោយអ្នករៀបចំការប្រកួតប្រជែង។ ពិន្ទុចុងក្រោយនឹងត្រូវបានបង្ហាញនៅលើតារាងពិន្ទុនៅក្នុងស្ទ្រីមវីដេអូ។
9. **ការភ្នាល់ខាងក្រោមអាចត្រូវបានដាក់នៅក្នុងការប្រកួតទាំងមូល (ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់យោងតាមពិន្ទុចុងក្រោយ នៃការប្រកួតដែលពាក់ព័ន្ធ)៖**
    - ឈ្នះ
    - គ្រាប់ត
    - តូតាល់ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - តូតាល់ឯកត្តជន អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - តូតាល់បាល់ចេញ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - តូតាល់បាល់ចេញឯកត្តជន អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - សរុប ឈុត អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គ្រាប់ត ឈុត
    - ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ
10. **ការភ្នាល់ខាងក្រោមអាចត្រូវបានដាក់នៅក្នុងសេត (ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់យោងតាមពិន្ទុ នៃសេតដែលពាក់ព័ន្ធ)៖**
    - ឈ្នះ
    - គ្រាប់ត
    - តូតាល់ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - តូតាល់ឯកត្តជន អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - តូតាល់បាល់ចេញ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - តូតាល់បាល់ចេញឯកត្តជន អូវ័រ/អាន់ឌ័រ

10.156. អ៊ីស្តតបាល់បោះ (PLAYGROUND)

1. អ៊ីស្តតបាល់បោះ (2x2) ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទើមហ្គេម (បាល់បោះនិម្មិត) ដែលមានអ្នកលេងច្រើន។ ក្រុមទាំងពីរស៊ុតចូលគ្នាក្នុងកន្ត្រកតែមួយ រហូតដល់ពួកគេឈានដល់ 21 ពិន្ទុ។ ប្រសិនបើពួកគេរកបានដល់ 21 ពិន្ទុ ហើយគម្លាតពិន្ទុរវាងក្រុមគឺតិចជាង 2 ពិន្ទុ នោះរយៈពេលបន្ថែមនឹងត្រូវបានលេង។ ការប្រកួតនឹងបន្តរហូតដល់មានគម្លាតពិន្ទុច្រើនជាង 2 ពិន្ទុរវាងក្រុម។
2. រាល់ប្រាក់ភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីការបញ្ចប់ការប្រកួត។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រើនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ុងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
6. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម និងក្នុងអំឡុងពេលនៃការប្រកួតមួយ(ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់)។ ការប្រកួតអ៊ីស្តតបាល់បោះទាំងអស់ត្រូវបានស្ទើមតាមអនឡាញ។
7. **មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖**
    - ឈ្នះ
    - គ្រាប់ត
    - តូតាល់ (អូវ័រ; អាន់ឌ័រ)
    - តូតាល់ (គូ; សេស)
    - អ្នកលេងនឹងរកពិន្ទុបានច្រើនជាង 21 ពិន្ទុ (បាទ/ទេ);
    - តូតាល់ឯកត្តជន (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
    - ក្រុមនីមួយៗនឹងរកបានពិន្ទុលើសពី () – បាទ/ចាស
    - តូតាល់ () ឬតិចជាងនេះ
    - តូតាល់ក្នុងចន្លោះ () និង ()
    - ក្រុម (1;2) នឹងឈ្នះដោយពិន្ទុ () – ()
    - W (1;2) + តូតាល់ (អាន់ឌ័រ;អូវ័រ) – បាទ/ទេ

10.157. ASSAUL SQARD

1. Assault Squad ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទើមហ្គេមដែលមានអ្នកលេងយុទ្ធសាស្ត្រម៉ោងពិតប្រាកដ។ ក្រុមចំនួន 2 (2x2) នឹងប្រកួតប្រជែងគ្នា។ ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង នៅពេលដែលព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់

។

2. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមាត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍នីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
3. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
4. ក្រុមដែលលើកទង់របស់ពួកគេយ៉ាងពេញលេញ (ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើគ្មានទង់នេះត្រូវបានចាប់ដោយក្រុមផ្សេងទៀត) លើវត្ថុដែលចាប់បាននឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។
5. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ នៃវេបសាយ និងនៅលើប៊ុងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតថាការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
6. **គេអាចដាក់ការភ្នាល់ទៅលើទីផ្សារបានដូចខាងក្រោម៖**
    - W1/W2
    - គូតាល់ (ពិន្ទុដែលរកបានដោយក្រុមទាំងពីរ)
    - គ្រាប់ត
    - គូតាល់ការសម្លាប់ / គូតាល់ការសម្លាប់ក្រុម 1 / គូតាល់ការសម្លាប់ក្រុម 2
    - គូតាល់បច្ចេកទេសបំផ្លាញចោល (ចំនួនបរិក្ខាយោធាដែលត្រូវបានបំផ្លាញក្នុងហ្គេម)
    - គំនិតផ្តួចផ្តើមដើម្បីដណ្តើមយក, គូតាល់ (ចំនួនដងដែលទង់ត្រូវបានចាប់យក ឧទាហរណ៍ នៅពេលដែលក្រុមមួយបានលើកទង់របស់ពួកគេ ប៉ុន្តែក្រុមមួយទៀតចាប់យកវាបានសម្រេច និងលើកទង់របស់ពួកគេ)។

10.158. ហ្គេមកាត់ខ្សែពួរ

1. ហ្គេមកាត់ខ្សែពួរ គឺជាវីដេអូហ្គេមស្ទីមអនឡាញ ដែលអ្នកលេងត្រូវការដាក់ចំណីឱ្យសត្វបៃតងតូចមួយឈ្មោះ Om Nom ដោយកាត់ខ្សែពួរ ដើម្បីឱ្យស្ករគ្រាប់នោះធ្លាក់ចូលក្នុងមាត់របស់ Om Nom។
2. គេអាចដាក់ការភ្នាល់ទៅលើកញ្ចប់ហ្គេមមួយ ដែលគេហៅថា "ប្រអប់" (ប្រអប់នីមួយៗមានចាប់ពី 1 ដល់ 25 កម្រិត (ផែនទី))។ ប្រសិនបើអ្នកលេងចាញ់ផែនទីណាមួយ នោះហ្គេមនឹងត្រូវបញ្ចប់។
3. ប្រសិនបើការភ្នាល់ត្រូវបានដាក់នៅលើផែនទីជាក់លាក់មួយ ប៉ុន្តែអ្នកលេងខកខានមិនបានឈានដល់កម្រិតនោះ ការភ្នាល់នេះនឹងចាត់ទុកជាមោឃៈ (បានសងប្រាក់វិញ)។
4. ប្រសិនបើអ្នកលេងចាញ់ផែនទីណាមួយ ពួកគេនឹងរកបាន 0 ពិន្ទុ និង 0 ផ្កាយ។
5. ប្រាក់ភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីហ្គេមបានបញ្ចប់។
6. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
7. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។

8. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតថាការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
9. ទាំងការភ្នាល់មុនការប្រកួត និងការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ត្រូវបានទទួលយក។ ហ្គេមទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
10. **ទីផ្សារដែលអាចរកបាន៖**
    - តួតាល់ពិន្ទុ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ (ចំនួនពិន្ទុដែលទទួលបាននៅលើផែនទីដែលបានបញ្ចប់);
    - តួតាល់ផ្តាយ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ (ចំនួនផ្តាយដែលទទួលបាននៅលើផែនទីដែលបានបញ្ចប់);
    - ផែនទីសរុប (ចំនួនៃផែនទីដែលបានបញ្ចប់ទាំងអស់ រួមទាំងផែនទីដែលបានចាញ់ផងដែរ);
    - ផែនទីដែលបានបញ្ចប់ (ប្រសិនបើផែនទីទាំង 25 ត្រូវបានបញ្ចប់, ការភ្នាល់ "ផែនទីទាំងអស់នឹងត្រូវបានបញ្ចប់" នឹងឈ្នះ)
    - តួតាល់ពិន្ទុរកបាននៅលើផែនទី អូវ័រ/អាន់ឌ័រ (ចំនួនពិន្ទុដែលទទួលបាននៅលើផែនទីជាក់លាក់មួយ)
    - តួតាល់ផ្តាយរកបាននៅលើផែនទី អូវ័រ/អាន់ឌ័រ (ចំនួនផ្តាយដែលទទួលបាននៅលើផែនទីជាក់លាក់មួយ)
    - តួតាល់ផ្តាយពិតប្រាកដរកបាននៅលើផែនទី (ចំនួនផ្តាយដែលទទួលបាននៅលើផែនទីជាក់លាក់មួយ)
    - ផែនទីនឹងត្រូវបានបញ្ចប់ បាទ/ទេ (តើផែនទីជាក់លាក់មួយនឹងត្រូវបានបញ្ចប់ដែរឬអត់)

10.159. CRASH

1. Crash ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទ្រីមហ្គេមលើវេទិកាមួយ។ ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
2. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
3. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតថាការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
4. ទីផ្សារដែលអាចរកបាន៖

- តួតាល់ផ្លែប៉ោមប្រមូល (ចំនួនផ្លែប៉ោមដែលអ្នកលេងនៅសល់នៅចុងបញ្ចប់នៃកម្រិត)
- តួតាល់ប្រអប់ (ចំនួនប្រអប់ត្រូវបានកម្ទេចដោយអ្នកលេងក្នុងមួយកម្រិត)
- តួតាល់ជីវិត (ចំនួនជីវិតដែលអ្នកលេងនៅសល់នៅចុងបញ្ចប់នៃកម្រិត)។

10.160. SUBWAY SURFERS

1. SubwaySurfers ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទើមហ្គេមដែលមានអ្នកលេងច្រើន។ តួអង្គនេះរត់តាមផ្លូវដែក រហូតដល់ពួកគេធ្លាក់ចូលទៅក្នុងឧបសគ្គមួយ។
2. តួអង្គនៅក្នុងហ្គេមអាចចាប់យកផៅវ៍រអាប់ ដែលនឹងបង្កើនចំនួនកាក់របស់ពួកគេ។
3. មានរង្វាន់ពីរប្រភេទនៅក្នុងហ្គេម – មាសនិងពិន្ទុ – យោងទៅតាមចម្ងាយដែលបានធ្វើដំណើរ។ ផៅវ៍រអាប់ក៏អាចប្រើបានផងដែរ ដែលនឹងរាប់ថាសកម្ម ប្រសិនបើពួកវាត្រូវបានរើសដោយតួអង្គ។
4. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមាត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
5. ប្រាក់ភ្នាល់អាចត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរដៃនកំណត់ ដោយគ្មានការជូនដំណឹងជាមុនដល់អតិថិជន។
6. ក្នុងករណីបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬមានកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញ នៅក្នុងផ្ទៃក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញ ផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
7. ការភ្នាល់មុនការប្រកួតនិងការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ត្រូវបានទទួលយក។ ការប្រកួត SubwaySurfers ទាំងអស់ត្រូវបានស្ទើមតាមអនឡាញ។
8. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖
   - តួតាល់ពិន្ទុរកបាន (ចម្ងាយដែលបានធ្វើដំណើរ) អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
   - តួតាល់មាសដែលប្រមូលបាន (អាន់ឌ័រ/អូវ័រ)
   - ផៅវ៍រអាប់ប្រមូលបាន (មេគុណ 2x, មេដៃកឆកកាក់, ស្តីហោះ និងស្បែកជើងប៉ាតាទំនើប)

10.161. SONIC GENERATIONS

1. Sonic Generations ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទើមវីដេអូហ្គេមដែលមានឈ្មោះដូចគ្នា។
2. ប្រាក់ភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដៃនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការ

ភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតថាការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។

6. ទាំងការភ្នាល់មុនការប្រកួត និងការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ត្រូវបានទទួលយក។ ការរត់ប្រណាំងទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
7. ទីផ្សារដែលអាចរកបាន៖
    - តើកម្រិតមួយនឹងត្រូវបានបញ្ចប់ដែរឬទេ–បាទ/ទេ
    - កម្រិតដែលបានបញ្ចប់ និងតួតាល់កង O/U (ប្រសិនបើកម្រិតមួយមិនបានបញ្ចប់ទេ នោះការភ្នាល់នឹងចាញ់។ តួតាល់កង– ចំនួនកងដែលតួអង្គមាននៅចុងបញ្ចប់នៃកម្រិតមួយ)។
    - កម្រិតដែលបានបញ្ចប់ និងរយៈពេលកម្រិត O/U (ប្រសិនបើកម្រិតមួយមិនបានបញ្ចប់ទេ នោះការភ្នាល់នឹងចាញ់។ រយៈពេលកម្រិត – ពេលវេលា (គិតជាវិនាទី) ដែលតួអង្គមួយចំណាយដើម្បីបំពេញកម្រិតមួយ។ ពេលវេលាដែលបានចង្អុលបង្ហាញមិនរាប់បញ្ចូលមីលីវិនាទីទេ)។
    - ចំនួនឆែកភ័ញយបានឆ្លងកាត់ (ចុងបញ្ចប់នៃកម្រិតមួយក៏ត្រូវបានគេចាត់ទុកថាជាឆែកភ័ញផងដែរ)
    - តើឆែកភ័ញមួយនឹងត្រូវបានឆ្លងផុតដែរឬទេ – បាទ/ទេ (តួអង្គមួយនឹងឆ្លងកាត់កន្លែងឆែកភ័ញជាក់លាក់មួយក្នុងមួយកម្រិត)។

10.162. SPYKEBOTS

1. Spykebots ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទ្រីមហ្គេមដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ប្រាក់ភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
3. ការភ្នាល់ត្រូវបានធ្វើឡើងលើការប្រកួតរវាងអ្នកលេងពីរនាក់។ ការប្រកួតមួយបន្តរហូតដល់ឈ្នះចំនួន 3 សេត។
4. រយៈពេលនៃការប្រកួតជុំនេះមានដល់ទៅ 6 ពិន្ទុ (លើកលែងតែស្ថានភាពប្រកួតយកឈ្នះចាញ់កើតឡើង *)។
5. អ្នកលេងដែលឈ្នះ 2 ជុំត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។
6. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
7. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
8. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិ

ប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោយ:។

9. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម និងក្នុងអំឡុងពេលនៃការប្រកួតមួយ(ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់)។ ការប្រកួត SpykeBots ទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
10. **មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖**
    - **ក្នុងការប្រកួត៖**
        - ឈ្នះ
        - ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ
        - ឈ្នះទល់នឹងសូន្យក្នុងមួយសេត (បាទ/ទេ)
        - តូតាល់ការប្រកួតយកឈ្នះ–ចាញ់* (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
    - **នៅក្នុងជុំ៖**
        - ឈ្នះ
        - តូតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
        - តូតាល់ឯកត្តជន (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
        - គ្រាប់ត
        - តូតាល់ (គូ/សេស)
        - តូតាល់ឯកត្តជន (គូ/សេស)
        - ការប្រកួតយកឈ្នះ–ចាញ់* (បាទ/ទេ)
        - ក្រុមណាមួយនឹងឈ្នះដោយគម្លាតពិន្ទុជាក់លាក់
        - ក្រុមនឹងឈ្នះទល់នឹងសូន្យ (បាទ/ទេ)

*ការប្រកួតយកឈ្នះ–ចាញ់ គឺជាស្ថានភាពមួយដែលកើតឡើងនៅពេលដែលពិន្ទុ 5–5, ហើយគូប្រកួតប្រជែងនឹងបន្តលេង រហូតដល់ពិន្ទុឃ្លាតគ្នារហូតដល់ពីរពិន្ទុ។

10.163. BLADE AND SOUL

1. Blade And Soul ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទ្រីមនៃការលេងហ្គេមជាតូអង្គដើរតួតាមអនឡាញយ៉ាងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ត្រូវបានធ្វើឡើងលើការប្រកួតរវាងអ្នកប្រយុទ្ធពីរនាក់។ ការប្រកួតនឹងបន្តរហូតដល់ជ័យជម្នះចំនួនពីរ ដូច្នេះចំនួនអតិបរមានៃជុំគឺបីជុំ។ ការប្រកួតនីមួយៗមានរយៈពេលបីនាទី។
3. រាល់ប្រាក់ភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីការបញ្ចប់ការប្រកួត។
4. អ្នកប្រយុទ្ធ ដែលសម្លាប់គូប្រជែងរបស់ពួកគេបាន ត្រូវបានគេចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។
   ប្រសិនបើអ្នកលេងទាំងពីរឈរជើងរបស់ពួកគេនៅចុងបញ្ចប់នៃជុំ នោះអ្នកឈ្នះនឹងត្រូវបានកំណត់ដោយពិន្ទុ។
5. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមាត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍នីមួយៗដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។

6. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដៃនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
7. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬកំហុសសុសវ៉ែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ នៃវេបសាយ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតថាការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
8. ការភ្នាល់លើអ្នកប្រយុទ្ធត្រូវបានទទួលយកតែ ផ្សាយផ្ទាល់ ប៉ុណ្ណោះ។ ការប្រកួតទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
9. **មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖**
    - **នៅលើការប្រកួតទាំងមូល៖**
        - ឈ្នះ
        - ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ
        - តួតាល់ជុំ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
        - អ្នកណានឹងចូលរួមក្នុងការប្រយុទ្ធ
    - **នៅក្នុងជុំ៖**
        - ឈ្នះ
        - រយៈពេលនៃជុំ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
        - សៀរីនៃការវាយប្រហារអតិបរមាក្នុងជុំ – តួតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)

10.164. BALL GRABBERS

1. Ball Grabbers ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទ្រីមហ្គេមដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
3. ការភ្នាល់ត្រូវបានធ្វើឡើងលើការប្រកួតរវាងអ្នកលេងពីរនាក់។ ការប្រកួតនឹងបន្តរហូតដល់ជ័យជម្នះចំនួនពីរ ដូច្នេះចំនួនអតិបរមានៃជុំគឺបីជុំ។
4. មួយជុំមានរយៈពេល 2 នាទី (លុះត្រាតែមានស្ថានភាពបន្ថែមម៉ោងកើតឡើង*)។
5. អ្នកលេងដែលឈ្នះ 2 ជុំត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។
6. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
7. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដៃនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
8. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវ៉ែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិ

ប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។

9. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម និងក្នុងអំឡុងពេលនៃការប្រកួតមួយ (ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់)។ ការប្រកួត Ball Grabbers ទាំងអស់ ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
10. **មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖**
    - **ក្នុងការប្រកួត៖**
        - ឈ្នះ
        - ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ
        - តូតាល់ជុំ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
    - **នៅក្នុងជុំ៖**
        - ឈ្នះ
        - តូតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
        - តូតាល់ឯកត្តជន (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
        - គ្រាប់ត
        - តូតាល់ (គូ/សេស)
        - តូតាល់ឯកត្តជន (គូ/សេស)
        - ចំនួនពិន្ទុជាក់ស្តែង
        - ម៉ោងបន្ថែម (បាទ/ទេ)
        - ការប្រណាំង
        - គ្រាប់បញ្ចូលទីដំបូង
        - គ្រាប់បញ្ចូលទីចុងក្រោយ

* ម៉ោងបន្ថែម – ប្រសិនបើពីរនាទីនៃជុំបានកន្លងផុតទៅ ហើយលទ្ធផលគឺស្មើគ្នា ជុំនោះនឹងបន្តរហូតដល់គ្រាប់បាល់ដំបូងត្រូវរកបាន (ពិន្ទុដែលរកបាន)

10.165. OVERCOOKED

1. Overcooked គឺជាហ្គេមកុំព្យូទ័រដែលស្ទ្រីមផ្សាយផ្ទាល់។ ហ្គេមនេះធ្វើឡើងនៅក្នុងផ្ទះបាយ ដែលអ្នកលេងបញ្ជាលើមេចុងភៅ 2 នាក់ឱ្យរៀបចំអាហារដើម្បីបំពេញការកម្ម៉ង់។
2. អ្នកលេងនឹងរកបានពិន្ទុសម្រាប់ការកម្ម៉ង់ដែលបានបញ្ចប់។ ប្រសិនបើការកុម្ម៉ង់ត្រូវបានបញ្ចប់ទាន់ពេលវេលា អ្នកលេងនឹងរកបានកាក់ (របារកម្មង់ត្រូវបានបង្ហាញនៅផ្នែកខាងលើនៃអេក្រង់)។ បើមិនដូច្នោះទេ 10 ពិន្ទុត្រូវបានដកចេញ។
3. មានប៉ាវ៉ាម៉ែត្របី (តូតាល់ពិន្ទុ កាក់ និងការកម្ម៉ង់ដែលបានបញ្ចប់)។ កាក់រាប់ឆ្ពោះទៅរកចំនួនសរុបនៃពិន្ទុដែលបានប្រមូល។
4. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ។

ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
5. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
6. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកធ្វើកំហុសណាមួយ ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
7. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម និងក្នុងអំឡុងពេលនៃការប្រកួតមួយ (ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់)។ ហ្គេម Overcooked ទាំងអស់ត្រូវបានចាក់ផ្សាយតាមអនឡាញ។
8. **មានទីផ្សារភ្នាល់ដូចខាងក្រោម៖**
    - គូតាល់ពិន្ទុ (ពិន្ទុដែលរកបានសម្រាប់ការកុម្ម៉ង់ដែលបានបញ្ចប់ឬរួមទាំងកាក់) អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គូតាល់កាក់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
    - គូតាល់ការកុម្ម៉ង់បានបញ្ចប់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)

10.166. អឺតែក្វាន់ដូ

1. អឺតែក្វាន់ដូពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទ្រីមហ្គេម (ការប្រយុទ្ធនិម្មិត) ដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍មួយបានបញ្ចប់។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ទាំងការភ្នាល់មុនការប្រកួត និងការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ត្រូវបានទទួលយក។ ការប្រកួតអឺតែក្វាន់ដូត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
6. ការប្រកួតមានរយៈពេល 3 ជុំ ដែលមួយជុំមាន 30 វិនាទី។
7. ការភ្នាល់ដែលមាននៅក្នុងការប្រកួតមួយ៖
    - ឈ្នះ
    - គូតាល់ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គូតាល់ឯកត្តជន អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គ្រាប់ត
    - គូតាល់ គូ/សេស
    - គូតាល់ឯកត្តជន គូ/សេស
    - ស្មើស្មើគ្នាក្នុងជុំណាមួយ
    - ឈ្នះទល់នឹងសូន្យក្នុងជុំណាមួយ

8. ការភ្នាល់ដែលមាននៅលើជុំមួយ៖
    - ឈ្នះ
    - គូតាល់ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គូតាល់ឯកត្តជន អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គ្រាប់ត
    - គូតាល់ គូ/សេស
    - គូតាល់ឯកត្តជន គូ/សេស
9. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬកំហុសសុសវ៉ែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតថាការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។

10.167. អ៊ីស្ពតបាល់ទះ

1. អ៊ីស្ពតបាល់ទះ ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទើមហ្គេម (បាល់ទះនិម្មិត) ដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម និងក្នុងអំឡុងពេលនៃការប្រកួតមួយ (ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់)។ ការប្រកួតអ៊ីស្ពតបាលទះទាំងអស់ ត្រូវបានស្ទើមតាមអនឡាញ។
6. ការប្រកួតនឹងបន្តរហូតដល់មានអ្នកឈ្នះ 3 សេត (សេតទី 1, ទី 2, ទី 3, ទី 4 ត្រូវបានលេងរហូតដល់ 25 ពិន្ទុ ហើយប្រសិនបើពិន្ទុស្មើក្រោយបាន 24 ពិន្ទុ សេតមួយនឹងត្រូវបានលេងរហូតដល់ពិន្ទុខុសគ្នាចំនួនពីរពិន្ទុ ហើយសេតទី 5 នឹងត្រូវបានលេងរហូតដល់ 15 ពិន្ទុ)។
7. មានទីផ្សារភ្នាល់ដូចខាងក្រោម៖
    - ឈ្នះ
    - ឈ្នះដោយសេត
    - គ្រាប់ត
    - សេតគ្រាប់ត
    - គូតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
    - គូតាល់ឯកត្តជន (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
    - ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ

8. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។

10.168. JUMP FORCE

1. Jump Force ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទ្រីមហ្គេម (ការប្រយុទ្ធនិម្មិត) ដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍មួយបានបញ្ចប់។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ទាំងការភ្នាល់មុនការប្រកួត និងការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ត្រូវបានទទួលយក។ ការប្រកួត Jump Force ទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
6. ការប្រកួតមួយនឹងបន្តរហូតដល់ក្រុមមួយឈ្នះបាន 5 ដង (ចំនួនជុំអតិបរមាគឺ 9 ជុំ)។
7. ក្រុមនីមួយៗមានតួអង្គ 3 នាក់។ ការប្រយុទ្ធនឹងធ្វើតាមទម្រង់ 1-ទល់-1 ។ តួអង្គដែលចូលរួមក្នុងការប្រយុទ្ធអាចឆ្លាស់គ្នាប៉ុន្មានដងក៏បានក្នុងមួយជុំ។
8. ការប្រកួតនីមួយៗមានរយៈពេល 99 វិនាទី។ នៅពេល 69 វិនាទីបានកន្លងផុតទៅ ម៉ោងរាប់ថយក្រោយនឹងលេចឡើងនៅលើអេក្រង់។
9. អ្នកលេងដែលឈ្នះដោយធ្វើក្បាច់សម្លាប់ គឺជាតួអង្គដែលផ្តួលគូប្រជែងរបស់ពួកគេ មុនពេលចប់ការប្រកួត។
10. អ្នកលេងដែលចាញ់ដោយក្បាច់សម្លាប់ គឺជាតួអង្គដែលត្រូវបានផ្តួលដោយគូប្រជែងរបស់ពួកគេមុនពេលចប់ការប្រកួត។
11. **វិធីសាស្ត្រយកជ័យជម្នះ៖**
    - ក្បាច់សម្លាប់ (អ្នកលេងផ្តួលគូប្រជែងរបស់ពួកគេ មុនពេលចប់ការប្រកួត)
    - ពេលវេលាឈ្នះ (អ្នកលេងម្នាក់ឈ្នះបន្ទាប់ពីចប់ការប្រកួតជុំមួយ)
12. **មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖**
    - **នៅលើការប្រកួតទាំងមូល៖**
        - ឈ្នះ
        - តួតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
        - តួតាល់ឯកត្តជន (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
        - តួតាល់ (គូ/សេស)
        - ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ

        - តូតាល់ម៉ោងឈ្នះ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
        - តូអង្គនីមួយៗនឹងឈ្នះដោយក្បាច់សម្លាប់
        - តូអង្គនីមួយៗនឹងចាញ់ដោយក្បាច់សម្លាប់
    - **នៅលើជុំមួយ៖**
        - ឈ្នះ
        - រយៈពេលនៃជុំ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
        - វិធីឈ្នះក្នុងជុំ
        - អ្នកឈ្នះនិងវិធីសាស្ត្រយកជ័យជម្នះ
        - តូអង្គនឹងឈ្នះដោយក្បាច់សម្លាប់
        - តូអង្គនឹងចាញ់ដោយក្បាច់សម្លាប់
13. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ នៃវេបសាយ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតថាការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។

10.169. TOTALLY ACCURATE BATTLE SIMULATOR (TABS)

1. Totally Accurate Battle Simulator (TABS) គឺជាហ្គេមស្ទ្រីមផ្សាយផ្ទាល់មានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
3. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកនៅលើការប្រកួតរវាងអ្នកលេងទាំងពីរ។
4. អ្នកឈ្នះគឺជាអ្នកលេងណាដែលបំផ្លាញទាំងអស់នៃចំនួនគូប្រជែងរបស់ពួកគេ។
5. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
6. ដៃនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់ អាចត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
7. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
8. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយក មុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម និងក្នុងអំឡុងពេលនៃការប្រកួត (ផ្សាយផ្ទាល់)។ ការប្រកួត Totally Accurate Battle Simulator (TABS) ទាំងអស់ត្រូវបានចាក់ផ្សាយតាមអនឡាញ។
9. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖

- ឈ្នះ

10.170. សេគីរ៉ូ

1. សេគីរ៉ូ គឺជាហ្គេមលេងតែម្នាក់គត់ដែលស្ទ្រីមផ្សាយផ្ទាល់។
2. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកនៅលើការប្រយុទ្ធ រវាងអ្នកប្រយុទ្ធពីរនាក់គឺ៖ ហ្សីណូប៊ី និងគូប្រជែងរបស់គាត់។
3. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
4. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
5. ដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់ អាចត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
6. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ុងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោយ:។
7. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយក មុនពេលការយុទ្ធចាប់ផ្តើម និងក្នុងអំឡុងពេលនៃការយុទ្ធមួយ (ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់)។ ការប្រយុទ្ធសេគីរ៉ូទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
8. ច្បាប់៖
    - ការប្រកួតចនឹងបន្តរហូតដល់អ្នកប្រយុទ្ធម្នាក់បានឈ្នះពីរដង (អតិបរមា 3 ជុំ)។
    - អ្នកប្រយុទ្ធ ដែលសម្លាប់គូប្រជែងរបស់ពួកគេបានក្នុងចំនួនដងដែលបានបញ្ជាក់ត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះនៃជុំ។
    - ជ័យជម្នះល្អឥតខ្ចោះ គឺជាជ័យជម្នះដែលអ្នកប្រយុទ្ធម្នាក់មិនបាត់បង់ជីវិតម្តងណាទាល់តែសោះ។
    - ជីវិតមួយត្រូវបានគេយកទៅ ប្រសិនបើគូប្រជែងរបស់ហ្សីណូប៊ីបានស្លាប់។
    - ជីវិតដែលនៅសេសសល់របស់គូប្រជែងរបស់ហ្សីណូប៊ី ត្រូវបានបង្ហាញជាស្វែរពណ៌ទឹកក្រូចនៅជ្រុងខាងឆ្វេងផ្ទៃកខាងលើនៃការចាក់ផ្សាយ។
    - គូប្រជែង Genichiro Ashina មានជីវិតបន្ថែមមួយ (លាក់)។
    - ប្រសិនបើហ្សីណូប៊ីស្លាប់ នោះពាក្យថា "Death" នឹងលេចចេញ ក្នុងអំឡុងពេលនៃការចាក់ផ្សាយ។
9. **មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖**
    - **នៅលើការប្រយុទ្ធមួយ៖**
        - ឈ្នះ
        - តូតាល់ជុំ

        - ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ
        - តូតាល់ស្លាប់ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - **នៅលើជុំមួយ៖**
        - ឈ្នះ
        - ឈ្នះទល់នឹងសូន្យ បាទ/ចាស

10.171. អ៊ីស្ពតប្រណាំងកង់

1. អ៊ីស្ពតប្រណាំងកង់ គឺស្ទ្រីមនៃការប្រណាំងកង់និម្មិតលើដងផ្លូវ។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បានបញ្ចប់។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់ អាចត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ប្រសិនបើមានកំហុសផ្នែករដ្ឋបាល ឬសុសវៃរណាមួយត្រូវបានធ្វើឡើង ខណៈពេលកំពុងទទួលយកការភ្នាល់ (ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនូវព័ត៌មាននៅក្នុងបញ្ជីនៃហាងឆេងមិនត្រឹមត្រូវ ភាពមិនស៊ីគ្នានៃហាងឆេងរវាងទីផ្សារភ្នាល់ ដែលបានផ្តល់ជូននិងការភ្នាល់ ។ល។) ឬការភ្នាល់មួយត្រូវបានទទួលយកដោយរំលោភលើច្បាប់ទាំងនេះ ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញណាមួយដែលថាការភ្នាល់គឺមិនត្រឹមត្រូវ នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់សូមរក្សាសិទ្ធិក្នុងការប្រកាសថាការភ្នាល់នោះទុកជាមោឃៈ។
6. ការភ្នាល់លើព្រឹត្តិការណ៍ត្រូវបានទទួលយកតែមុនពេលការប្រណាំងចាប់ផ្តើម។ រាល់ការប្រណាំងទាំងអស់នៃអ៊ីស្ពតប្រណាំងកង់ ត្រូវបានចាក់ផ្សាយតាមអនឡាញ។
7. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖
    - ម៉ោងធម្មតា (តាមប្រទេស) – ការភ្នាល់លើប្រទេសដែលអ្នកជិះកង់ដតំណាងឱ្យ៖
        - អ្នកឈ្នះ
        - ចំណាត់ថ្នាក់ក្នុងតារាងចុងក្រោយ
        - ចំនួនអ្នកជិះក្នុងចន្លោះចំណាត់ថ្នាក់
    - តាមក្រុម – ការភ្នាល់លើក្រុមដែលអ្នកជិះកង់តំណាងឱ្យ៖
        - អ្នកឈ្នះ
        - ចំណាត់ថ្នាក់ក្នុងតារាងចុងក្រោយ
        - ចំនួនអ្នកជិះក្នុងចន្លោះចំណាត់ថ្នាក់

10.172. RUMBLE STARS

1. Rumble Stars គឺជាហ្គេមទូរសព្ទមួយមានស្ទ្រីមផ្សាយផ្ទាល់ ដែលក្នុងនោះក្រុមសត្វពីរក្រុមលេង

បាល់ទាត់តទល់ជាមួយគ្នា។

2. ហ្គេមមានរយៈពេល 3 នាទី។ ពេលណាក្រុមណាមួយរកបាន 3 គ្រាប់ នោះហ្គេមនឹងត្រូវចប់។ ប្រសិនបើការប្រកួតបញ្ចប់ក្នុងលទ្ធផលស្មើ នោះនឹងមានម៉ោងបន្ថែម 2 នាទី។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃ កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតថាការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
6. ការភ្នាល់មុនការប្រកួតនិងការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ត្រូវបានទទួលយក។ ហ្គេម Rumble Stars ទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
7. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖
    - W1, W2, ស្មើគ្នា
    - តួតាល់ហ្គោល, តួតាល់ឯកត្តជន (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
    - គ្រាប់តហ្គេមនិងពិន្ទុត្រឹមត្រូវ

10.173. BRAWLOUT

1. Brawlout គឺជាហ្គេមស្ទ្រីមផ្សាយផ្ទាល់មានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍មួយបានបញ្ចប់។
3. ការភ្នាល់ត្រូវបានធ្វើឡើងលើការប្រកួតរវាងអ្នកប្រយុទ្ធពីរនាក់។
4. អ្នកលេងដែលអាចបោះគូប្រជែងរបស់គាត់បានចេញពីឆាកចំនួន 3 ដងត្រូវបានគេចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។
5. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
6. ដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់ អាចត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
7. ប្រសិនបើមានកំហុសផ្ទៃករដ្ឋបាល ឬសុសវែរណាមួយត្រូវបានធ្វើឡើង ខណៈពេលកំពុងទទួលយកការភ្នាល់ (ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនូវព័ត៌មាននៅក្នុងបញ្ជីនៃហាងឆេងមិនត្រឹមត្រូវ ភាពមិនស៊ីគ្នានៃហាងឆេងរវាងទីផ្សារភ្នាល់ ដែលបានផ្តល់ជូននិងការភ្នាល់ ។ល។) ឬការភ្នាល់មួយត្រូវបានទទួលយកដោយរំលោភលើច្បាប់ទាំងនេះ ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញណាមួយដែលថាការភ្នាល់គឺមិនត្រឹមត្រូវ នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់សូមរក្សាសិទ្ធិក្នុងការប្រកាសថាការភ្នាល់នោះទុកជាមោឃៈ។

8. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយក មុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម និងក្នុងអំឡុងពេលនៃការប្រកួត (ផ្សាយផ្ទាល់)។ ការប្រកួត Brawlout ទាំងអស់ត្រូវបានចាក់ផ្សាយតាមអនឡាញ។
9. មានទីផ្សារភ្នាល់ដូចខាងក្រោម៖
    - ឈ្នះ
    - ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ
    - គូតាល់ (អូវ័រ; អាន់ឌ័រ)
    - ការខូចខាតអតិបរមានរបស់អ្នកលេង 1/2 (អូវ័រ; អាន់ឌ័រ)*

* ការខូចខាតអតិបរមារបស់អ្នកលេង 1/2 គឺជាការខូចខាតអតិបរិមាដែលអ្នកលេងដែលត្រូវជ្រើសរើសទទួលក្នុងអំឡុងពេលប្រកួត (គិតជាភាគរយ)។

10.174. BOMBERMAN

1. Bomberman គឺជាហ្គេមស្ទ្រីមផ្សាយផ្ទាល់មានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍មួយបានបញ្ចប់។
3. ការភ្នាល់ត្រូវបានធ្វើឡើងលើការប្រកួតរវាងអ្នកលេងបួននាក់។ ការប្រកួតនឹងបន្តរហូតដល់អ្នកលេងបានឈ្នះ 3 ដង។ ជុំនីមួយៗមានរយៈពេល 2 នាទី។
4. អ្នកឈ្នះគឺជាអ្នកលេងដែលជាអ្នកចុងក្រោយដែលនៅរស់។ ប្រសិនបើមានអ្នកលេងលើសពីម្នាក់នៅមានជីវិតនៅចុងបញ្ចប់នៃជុំ ដូច្នេះលទ្ធផលនៃការប្រកួតនោះគឺស្មើគ្នា។ ប្រសិនបើក្នុងអំឡុងពេលជុំ អ្នកលេងដែលនៅរស់ចុងក្រោយគេបានផ្ទុះក្នុងពេលតែមួយ នោះលទ្ធផលនៃជុំនោះគឺស្មើគ្នា។
5. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
6. ដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់ អាចត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
7. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
8. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយក មុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម និងក្នុងអំឡុងពេលនៃការប្រកួត (ផ្សាយផ្ទាល់)។ ការប្រកួត Bomberman ទាំងអស់ត្រូវបានចាក់ផ្សាយតាមអនឡាញ។
9. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖
    - នៅលើជុំមួយ៖
        - ឈ្នះនៅជុំ

        - រយៈពេលជុំ* (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
    - នៅលើធូណាមិនមួយ៖
        - តូតាល់ឯកត្តជន (ចំនួនជុំដែលអ្នកលេងឈ្នះក្នុងធូណាមិន)
        - លទ្ធផលនៃធូណាមិន (អ្នកលេងដំបូងដែលទទួលបានឈ្នះ 3 ដងនៅក្នុងធូណាមិន ត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ)
        - គូ/សេស
        - គ្រាប់ត (ភាពខុសគ្នានៃចំនួនជុំឈ្នះដោយអ្នកលេងទីមួយនិងទីពីរ)

*រយៈពេលនៃការប្រកួតជុំគឺជាចំនួនវិនាទីដែលបានកន្លងផុតទៅហើយ ចាប់តាំងពីការប្រកួតបានចាប់ផ្តើម។ លេខនេះត្រូវបានគណនាដោយកាត់ចំនួនលេខដែលនាឡិកាកំណត់ពេលឈប់ ពីវិនាទី 120 (លេខលំនាំដើមនៃនាឡិកាកំណត់ពេល នៅពេលជុំចាប់ផ្តើម)។

10.175. WAR THUNDER

1. "WarThunder" គឺជាហ្គេមស្ទ្រីមផ្សាយផ្ទាល់មានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍មួយបានបញ្ចប់។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់ អាចត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ប្រសិនបើមានកំហុសផ្នែករដ្ឋបាល ឬសុសវ៊ែរណាមួយត្រូវបានធ្វើឡើង ខណៈពេលកំពុងទទួលយកការភ្នាល់ (ការព្រើនខុសជាក់ស្តែងនូវព័ត៌មាននៅក្នុងបញ្ជីនៃហាងឆេងមិនត្រឹមត្រូវ ភាពមិនស៊ីគ្នានៃហាងឆេងរវាងទីផ្សារភ្នាល់ ដែលបានផ្តល់ជូននិងការភ្នាល់ ។ល។) ឬការភ្នាល់មួយត្រូវបានទទួលយកដោយរំលោភលើច្បាប់ទាំងនេះ ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញណាមួយដែលថាការភ្នាល់គឺមិនត្រឹមត្រូវ នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់សូមរក្សាសិទ្ធិក្នុងការប្រកាសថាការភ្នាល់នោះទុកជាមោឃៈ។
6. ក្នុងករណីមានការប្រព្រឹត្តមិនសមហេតុផល ដែលជះឥទ្ធិពលដល់លទ្ធផលនៃសមរភូមិ ដូចជាអសកម្មភាពទាំងស្រុងនៃសម្ព័ន្ធមិត្តឬការសម្លាប់ក្រុម ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ ហើយទូទាត់សងតាមហាងឆេង 1 (ប្រាក់ភ្នាល់នឹងត្រូវសងប្រាក់វិញ)។
7. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម ក៏ដូចជាក្នុងអំឡុងពេលនៃការប្រកួត (ការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់)។ ការប្រកួតទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
8. ក្រុមដែលបានបំផ្លាញយានយន្តរបស់គូប្រជែងរបស់ពួកគេទាំងអស់ ឬមិនបន្សល់ទុកឱ្យគូប្រជែងរបស់ពួកគេនូវចំណុចកើតឡើងវិញណាមួយ ត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។
9. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកនៅលើការប្រយុទ្ធដោយចៃដន្យ នៅក្នុងហ្គេមអនឡាញអ្នកលេងច្រើន "WarThunder" សមាជិកក្រុមត្រូវបានជ្រើសរើសដោយចៃដន្យ។

10. ចំនួនពិន្ទុដែលរកបានដោយក្រុមនីមួយៗ គឺស្មើនឹងចំនួនចំណុចកើតឡើងវិញដែលនៅសល់។ ប្រភេទយានយន្តផ្សេងៗគ្មានតម្រូវឱ្យមានចំនួនចំណុចកើតឡើងវិញខុសគ្នា។
11. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖
    - ឈ្នះ
    - ការសម្លាប់សរុប
    - តូតាល់ (គូ/សេស)
    - តូតាល់ក្នុងចន្លោះ។

10.176. ROBOT CHAMPIONS

1. Robot Champions គឺជាហ្គេមស្ទ្រីមផ្សាយផ្ទាល់មានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍មួយបានបញ្ចប់។
3. ការភ្នាល់ត្រូវបានធ្វើឡើងលើការប្រកួតរវាងអ្នកលេងពីរនាក់។
4. អ្នកលេង ដែលអាចរុញគូប្រជែងរបស់ខ្លួនចេញពីឆាកឬបំផ្លាញគេបាន ត្រូវបានគេចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។
5. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
6. ដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់ អាចត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
7. ប្រសិនបើមានកំហុសផ្នែករដ្ឋបាល ឬសុសវៃរណាមួយត្រូវបានធ្វើឡើង ខណៈពេលកំពុងទទួលយកការភ្នាល់ (ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនូវព័ត៌មាននៅក្នុងបញ្ជីនៃហាងឆេងមិនត្រឹមត្រូវ ភាពមិនស៊ីគ្នានៃហាងឆេងរវាងទីផ្សារភ្នាល់ ដែលបានផ្តល់ជូននិងការភ្នាល់ ។ល។) ឬការភ្នាល់មួយត្រូវបានទទួលយកដោយរំលោភលើច្បាប់ទាំងនេះ ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញណាមួយដែលថាការភ្នាល់គឺមិនត្រឹមត្រូវ នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់សូមរក្សាសិទ្ធិក្នុងការប្រកាសថាការភ្នាល់នោះទុកជាមោឃៈ។
8. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយក មុនពេលការយុទ្ធចាប់ផ្តើមការប្រកួតមួយ។ ការប្រកួត Robot Champions ទាំងអស់ត្រូវបានចាក់ផ្សាយតាមអនឡាញ។
9. មានទីផ្សារភ្នាល់ដូចខាងក្រោម៖
    - ឈ្នះ
    - ការប្រកួតនឹងមានរយៈពេលយូរប៉ុណ្ណា* (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ) / នាទីការប្រកួតនឹងបញ្ចប់
    - តើនឹងមានពេលម៉ោងបន្ថែមទេ? – បាទ/ទេ។

*រយៈពេលនៃការប្រកួតជុំគឺ មានន័យថាជាចំនួនវិនាទីដែលបានកន្លងផុតទៅហើយ ចាប់តាំងពីការប្រកួតបានចាប់ផ្តើម។ លេខនេះត្រូវបានគណនាដោយកាត់ចំនួនលេខដែលនាឡិកាកំណត់ពេលឈប់ ពីវិនាទី 120 (លេខស្តង់ដារនៃនាឡិកាកំណត់ពេល នៅពេលចាប់ផ្តើម)។ ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើការរាប់ថយក្រោយឈប់ត្រឹម 74 វិ

នាទី នោះរយៈពេលនៃទឹកនឹងស្មើនឹង 120−74=46 វិនាទី។

10.177. បាល់ទាត់សន្លឹកបៀ

1. បាល់ទាត់សន្លឹកបៀ គឺជាហ្គេមបៀមួយដែលអនុវត្តតាមច្បាប់បាល់ទាត់មួយចំនួន។ ហ្គេមនេះមាន 2 ក្រុម (អ្នកលេង)៖ ក្រុមក្រហម ដែលប្រើតែបៀក្រហមប៉ុណ្ណោះ (ការ៉ូនិងកឺ) និងក្រុមខ្មៅដែលប្រើតែបៀខ្មៅប៉ុណ្ណោះ (បិចនិងដូង)។ ក្រុមនីមួយៗមានបៀបីហ្គឺ៖
    - អ្នកចាំទីត្រូវបានជ្រើសរើសពីសន្លឹកបៀដែលមានតម្លៃដូចខាងក្រោម៖ 4 ទៅដល់ក្រមុំ។ ដោយសារក្រុមទាំងពីរមានបៀចំនួនពីរសន្លឹកនៃទឹកនីមួយៗ ហ្គឺនេះមានបៀសរុប 18 សន្លឹក។
    - ខ្សែរការពារត្រូវបានជ្រើសរើសពីសន្លឹកបៀដែលមានតម្លៃដូចខាងក្រោម៖ 2 ទៅដល់ 8។ ហ្គឺនេះមានបៀសរុប 14 សន្លឹក។
    - ខ្សែរប្រយុទ្ធត្រូវបានជ្រើសរើសពីសន្លឹកបៀដែលមានតម្លៃដូចខាងក្រោម៖ 2 ទៅដល់អាត់។ ហ្គឺនេះមានបៀសរុប 26 សន្លឹក។
2. ការប្រកួតនីមួយៗមានពីរតង់ ដែលក្នុងមួយក្រុមៗធ្វើការវាយប្រហារចំនួនបីលើក។ ដូច្នេះក្រុមនីមួយៗធ្វើការវាយប្រហារសរុបចំនួនប្រាំមួយដង ក្នុងការប្រកួតមួយ។ ពិន្ទុខ្ពស់បំផុតក្នុងការប្រកួតគឺ 6−6 ប្រសិនបើការវាយប្រហារនីមួយៗផ្តល់លទ្ធផលនជាគ្រាប់ចូលទីមួយ។ ពិន្ទុទាបបំផុតគឺ 0−0 ។
3. អ្នកចាំទីនិងខ្សែរការពារ សម្រាប់ក្រុមទាំងពីរ ត្រូវបានជ្រើសរើសដោយចៃដន្យ នៅពេលចាប់ផ្តើមការប្រកួតពីហ្គឺបៀដែលពាក់ព័ន្ធ ដែលបានរៀបរាប់ខាងលើ។ បន្ទាប់ពីនេះ ក្រុមនីមួយៗឆ្លាស់វេនគ្នាយកវាទដើម្បីវាយប្រហារ ដោយក្រុមក្រហមនឹងទៅមុន។ ខ្សែប្រយុទ្ធក៏ត្រូវបានជ្រើសរើសដោយចៃដន្យផងដែរ។ សន្លឹកបៀប្រយុទ្ធដំបូងនឹងត្រូវទៅតតាំងជាមួយសន្លឹកបៀការពារដំបូងរបស់ក្រុមគូប្រជែង។ ប្រសិនបើតម្លៃនៃសន្លឹកបៀប្រយុទ្ធខ្ពស់ជាងសន្លឹកបៀការពារ នោះការប្រយុទ្ធនឹងបន្ត ហើយក្រុមប្រយុទ្ធនឹងលេងសន្លឹកបៀទីពីររបស់ពួកគេ។ បន្ទាប់មកតម្លៃសន្លឹកបៀនេះត្រូវបានប្រៀបធៀបទៅនឹងសន្លឹកបៀការពារទីពីរ។ ប្រសិនបើតម្លៃនៃសន្លឹកបៀប្រយុទ្ធខ្ពស់ជាងសន្លឹកបៀការពារ នោះក្រុមប្រយុទ្ធនឹងត្រូវធ្វើការ "ស៊ុតសំដៅទី" មួយ ពោលគឺពួកគេលេងសន្លឹកបៀប្រយុទ្ធទីបីរបស់ពួកគេ។ ប្រសិនបើតម្លៃនៃសន្លឹកបៀនេះខ្ពស់ជាងសន្លឹកបៀអ្នកចាំទី នោះការប្រយុទ្ធនឹងបន្ត ហើយក្រុមប្រយុទ្ធនឹងរកគ្រាប់បាល់បាន។ បើមិនដូច្នោះទេ មានន័យថាអ្នកចាំទី "សង្គ្រោះបាល់" បាន។ ក្រុមខ្សែរការពារអាចបញ្ឈប់ការប្រយុទ្ធបាន ប្រសិនបើតម្លៃនៃសន្លឹកបៀការពារមិនទាបជាងសន្លឹកបៀប្រយុទ្ធ ដែលជាលទ្ធផលនៃការប្រយុទ្ធចុងក្រោយ។ បន្ទាប់ពីការប្រយុទ្ធលើកដំបូងរបស់ក្រុមក្រហមនិងខ្មៅរួចមក អ្នកប្រយុទ្ធរបស់ក្រុមទាំងពីរត្រូវបានដកចេញពីហ្គេម ហើយការប្រយុទ្ធបន្ទាប់នឹងចាប់ផ្តើមដោយប្រើសន្លឹកបៀដែលនៅសេសសល់ នៅលើហ្គឺនៃសន្លឹកបៀប្រយុទ្ធ។ អ្នកចាំទីនិងខ្សែរការពារត្រូវបានដកចេញពីហ្គេមនៅពាក់កណ្តាលម៉ោង។ក្រុមនីមួយៗជ្រើសរើសអ្នកចាំទីថ្មីនិងខ្សែរការពារនៅដើមតង់ទីពីរ ដូចពេលចាប់ផ្តើមការប្រកួត ហើយប្រយុទ្ធចំនួនបីដង។
4. ក្រុម ដែលរកបានពិន្ទុច្រើនជាងគេ នឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។ ប្រសិនបើក្រុមទាំងពីររកបានពិន្ទុ

ស្មើគ្នា នោះការប្រកួតនឹងបញ្ចប់ដោយលទ្ធផលស្មើ។

5. ដូចក្នុងបាល់ទាត់ ការប្រកួតជាទូទៅមានរយៈពេល 90 នាទី។ ការប្រយុទ្ធនីមួយៗមានរយៈពេលហ្គេម 15 នាទី។ ពេលវេលា ដែលក្រុមដំបូង (ក្រហម) រកបានគ្រាប់បាល់ ត្រូវបានគណនាដោយប្រើរូបមន្តដូចខាងក្រោម៖ (ចំនួនការវាយប្រយុទ្ធ - 1) x 15 + 5 ។ ពេលវេលា ដែលក្រុមបន្ទាប់ (ខ្មៅ) រកបានគ្រាប់បាល់ ត្រូវបានគណនាដោយប្រើរូបមន្តដូចខាងក្រោម៖ (ចំនួនការវាយប្រយុទ្ធ - 1) x 15 + 10 ។ ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើក្រុមក្រហមទទួលបានពិន្ទុពីការប្រយុទ្ធលើកដំបូងរបស់ពួកគេ នោះពួកគេត្រូវបានគេគិតថាបានស៊ុតបញ្ចូលទីនៅនាទីទី 5 នៃការប្រកួត ((1-1) x 15 +5) ចំណែកឯប្រសិនបើក្រុមខ្មៅទទួលបានគ្រាប់ពីការប្រយុទ្ធទីប្រាំរបស់ពួកគេ ពួកគេត្រូវបានគេគិតថាបានរកគ្រាប់បាល់នៅនាទីទី 70 នៃការប្រកួត ((5-1) x 15 + 10)។
6. ប្រសិនបើមានកំហុសផ្នែករដ្ឋបាល ឬសុសវ៊ែរណាមួយត្រូវបានធ្វើឡើង ខណៈពេលកំពុងទទួលយកការភ្នាល់ (ការព្រើនខុសជាក់ស្តែងនូវព័ត៌មាននៅក្នុងបញ្ជីនៃហាងឆេងមិនត្រឹមត្រូវ ភាពមិនស៊ីគ្នានៃហាងឆេងរវាងទីផ្សារភ្នាល់ ដែលបានផ្តល់ជូននិងការភ្នាល់ ។ល។) ឬការភ្នាល់មួយត្រូវបានទទួលយកដោយរំលោភលើច្បាប់ទាំងនេះ ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញណាមួយដែលថាការភ្នាល់គឺមិនត្រឹមត្រូវ នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់សូមរក្សាសិទ្ធិក្នុងការប្រកាសថាការភ្នាល់នោះទុកជាមោយ:។
7. **មានទីផ្សារភ្នាល់ដូចខាងក្រោម៖**
    - **ការប្រកួតទាំងមូល តង់ទីមួយ និងតង់ទីពីរ** — អ្នកឈ្នះ, ឱកាសទ្វេដង, តុតាល់, គ្រាប់ត ។ល។
    - **សន្លឹកបៀ៖**
        - គ្រាប់រកបានដោយសន្លឹកអាត់មួយ (បាទ/ចាស)
        - គ្រាប់រកបានដោយសន្លឹកបៀក្រៅពីអ៊ុង* (បាទ/ទេ)
        - តូតាល់សន្លឹកបៀប្រយុទ្ធ** (អូវ័រ / អាន់ឌ័រ)
        - សន្លឹកបៀប្រយុទ្ធតូតាល់ឯកត្តជន (អូវ័រ / អាន់ឌ័រ)
        - ប្រយុទ្ធដោយប្រើសន្លឹកបៀក្រៅពីអ៊ុងចំនួនបីសន្លឹក (បាទ / ទេ)
        - ប្រយុទ្ធដោយប្រើសន្លឹកបៀអ៊ុងចំនួនបីសន្លឹក (បាទ / ទេ)
        - ខ្សែរការពារគូនៃលំដាប់ដូចគ្នា (បាទ / ទេ)
        - តូតាល់ប្រយុទ្ធដែលមានបៀបីសន្លឹកទឹកដូចគ្នា (អូវ័រ / អាន់ឌ័រ)
        - អ្នកចាំទីនឹងជាសន្លឹកបៀអ៊ុង (បាទ/ទេ)

* ពាក្យ "សន្លឹកបៀក្រៅពីអ៊ុង" សំដៅទៅលើសន្លឹកបៀដែលមានតម្លៃដូចខាងក្រោម៖ 2 ទៅដល់ 10។ "សន្លឹកបៀអ៊ុង" សំដៅទៅលើសន្លឹកបៀដែលមានតម្លៃដូចខាងក្រោម៖ កំលោះទៅដល់អាត់។

** នេះត្រូវបានគណនាពីសន្លឹកបៀវាយប្រយុទ្ធសរុប។

10.178. SEGA FOOTBALL

1. SEGA Football ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទ្រីមហ្គេមកុងសូល។ ក្រុមចំនួនពីរលេងបាល់ទាត់។

2. ការប្រកួតមួយមាន 2 តង់ ដែលពាក់កណ្តាលនីមួយៗមានរយៈពេល 2 នាទី និងរួមបញ្ចូលម៉ោងរបួស។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមា និងអតិបរមាត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់សម្រាប់ការជ្រើសរើសនីមួយៗ។
4. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ភាគហ៊ុនដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងទុកជាមុន។
5. ប្រសិនបើសមាជិកនៃបុគ្គលិកមានកំហុសណាមួយ ការបរាជ័យផ្នែកសូហ្វវែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលដែលការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយក (ឧទាហរណ៍ ការបោះពុម្ពខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីសង្វាក់គ្នារវាងហាងឆេងដែលបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់នៃគេហទំព័រ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ ។ល។) ឬប្រសិនបើនៅទីនោះ គឺជាការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតដែលការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកដោយមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសថាការភ្នាល់ទាំងនោះចាត់ទុកជាមោឃៈ។
6. ទាំងការភ្នាល់មុនការប្រកួត និងការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ត្រូវបានទទួលយក។ ការប្រកួត SEGA Football ទាំងអស់ត្រូវបានស្រ្ទឹមតាមអនឡាញ។
7. ទីផ្សារខាងក្រោមអាចរកបាន៖
    - W1, W2, ស្មើ
    - គ្រាប់បញ្ចូលទីសរុប គ្រាប់បញ្ចូលទីសរុបបុគ្គល
    - គ្រាប់ត និងពិន្ទុត្រឹមត្រូវ

10.179. DEAD OR ALIVE VI

1. Dead Or Alive VI ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្រ្ទឹមហ្គេមដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកនៅលើការប្រកួតរវាងអ្នកប្រយុទ្ធពីរ។ ការប្រកួតទាំងអស់មានទម្រង់ "ប្រណាំងយក 5 ឈ្នះ" ដែលមានអតិបរមា 9 ជុំ។
3. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍មួយបានបញ្ចប់។
4. អ្នកប្រយុទ្ធ ដែលធ្វើឱ្យខូចខាតច្រើនជាងគេក្នុងមួយជុំ ត្រូវបានគេចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។
5. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមាត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍នីមួយៗដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
6. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
7. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ នៃវេបសាយ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតថាការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
8. មានតែការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់នៅលើអ្នកប្រយុទ្ធប៉ុណ្ណោះដែលត្រូវបានទទួលយក។ការប្រកួតត្រូវបានស្រ្ទឹមតាមអនឡាញ។
9. **មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖**
    - **នៅលើជុំមួយ៖**

        - អ្នកឈ្នះប្រចាំជុំ;
        - រយៈពេលជុំ (អូវ័រ; អាន់ឌ័រ);
        - តើ ជ័យជម្នះដ៏ឥតខ្ចោះ/ជ័យជម្នះដោយពេលវេលានឹង កើតឡើងដែរឬទេ (ព្រឹត្តិការណ៍ទាំងនេះមិនត្រូវបានផ្តាច់មុខទេ)
        - ដាល់ស៊ើរីអតិបរិមាក្នុងមួយជុំ
        - តើអ្នកប្រយុទ្ធណានឹងប៊ុនប៉ង Break Blow ឬ Break Holds
        - តើអ្នកប្រយុទ្ធដែលបានជ្រើសរើសនឹងប៊ុនប៉ងធ្វើ Break Blow ឬ Break Hold
    - **នៅលើធ្នូណាមិនមួយ៖**
        - អ្នកឈ្នះធ្នូណាមិន
        - តូតាល់ជុំ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
        - តូតាល់ឯកត្តជនរបស់អ្នកប្រយុទ្ធ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
        - តូតាល់ Break Blow, Break Holds
        - តូតាល់ឯកត្តជន Break Blow, Break Holds

- ជ័យជម្នះឥតខ្ចោះ។ នេះត្រូវបានគេគិតថាបានកើតឡើង ប្រសិនបើ ជ័យជម្នះឥតខ្ចោះ មួយកើតឡើងយ៉ាងហោចណាស់មួយជុំ។
- ជ័យជម្នះដ៏ល្អឥតខ្ចោះ គឺជាករណីដែលអ្នកប្រយុទ្ធឈ្នះមួយទឹក ដោយមិនអស់ឈាមសូម្បីមួយដំណក់។
- ជ័យជម្នះដោយពេលវេលា។ ប្រសិនបើអ្នកប្រយុទ្ធទាំងពីរនៅមានឈាមនៅចុងបញ្ចប់នៃទឹក នោះអ្នកឈ្នះនឹងត្រូវបានកំណត់ដោយផ្អែកលើអ្នកប្រយុទ្ធមួយណាដែលនៅសល់ឈាមច្រើនបំផុត។
- ជ័យជម្នះឥតខ្ចោះដោយពេលវេលា។ អ្នកប្រយុទ្ធទាំងពីរនៅមានឈាមនៅចុងបញ្ចប់នៃទឹក និងអ្នកឈ្នះមិនអស់ឈាមសូម្បីមួយដំណក់។
- Break Blow គឺសំដៅទៅលើកម្លាំងដាល់ដ៏ខ្លាំង ដែលប្រើរបារ Break Gauge ទាំងអស់។
- Break Hold សំដៅទៅលើការអោបពិសេស ដែលអនុញ្ញាតឱ្យអ្នកប្រយុទ្ធអាចស្នាក់ចាប់បានពីការវាយបកណាមួយ។ Break Holds ប្រើពាក់កណ្តាលនៃរបារ Break Gauge ។
- របារ Break Gauge គឺជារបារពណ៌ខៀវស្តេតនៅក្រោមរបារឈាមធំ។ រាល់ក្បាច់នឹងបំពេញ break gauge ដោយមិនគិតថាវាបណ្តាលឱ្យអស់ឈាមដល់គូប្រជែងឬអត់ឡើយ។

រយៈពេលនៃការប្រកួតជុំគឺ មានន័យថាចំនួនវិនាទីដែលបានកន្លងផុតទៅហើយ ចាប់តាំងពីការយុទ្ធបានចាប់ផ្តើម។ លេខនេះត្រូវបានគណនាដោយកាត់ចំនួនលេខដែលនាឡិកាកំណត់ពេលឈប់ ពីវិនាទី 40 (លេខស្តង់ដារនៃនាឡិកាកំណត់ពេល នៅពេលចាប់ផ្តើម)។ ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើការរាប់ថយក្រោយឈប់ត្រឹម 15 វិនាទី នោះរយៈពេលនៃជុំស្មើនឹង 40–15=25 វិនាទី។

10.180. DOTA AUTO CHESS

1. Dota Auto Chess គឺជាហ្គេមស្ទីមផ្សាយផ្ទាល់មានអ្នកលេងច្រើន។

2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍មួយបានបញ្ចប់។
3. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកនៅលើការប្រកួតរវាងអ្នកលេងទាំង ៨ នាក់។
4. ចន្លោះ “K/D/A” (ឈ្នះ/ចាញ់/ស្មើ) ត្រូវបានបង្ហាញនៅជ្រុងខាងឆ្វេងផ្នែកខាងលើ អំឡុងពេលការប្រកួត។ ប្រសិនបើអ្នកលេងចាញ់ (វគ្គចុងក្រោយនៃការប្រកួត) លេខ 2 នឹងត្រូវបានបន្ថែមទៅក្នុងចន្លោះ "ចាញ់"។ សម្រាប់គោលបំណងទូទាត់ការភ្នាល់ ប្រសិនបើអ្នកលេងមិនបានបញ្ចប់ក្នុងចំណាត់ថ្នាក់លេខ 1 ទេ នោះរាល់ការភ្នាល់ដែលចាញ់របស់ពួកគេនឹងមានតម្លៃ 1 ដែលទាបជាងតម្លៃដូចបានបង្ហាញនៅក្នុងចន្លោះ “K/D/A” ។
5. ផែនទីខ្នាតតូច (ដែលត្រូវបានបង្ហាញនៅជ្រុងក្រោមខាងឆ្វេង) មានចន្លោះចំនួន ៨ ពោលគឺមួយសម្រាប់អ្នកលេងម្នាក់ៗ។ នៅពេលអ្នកលេងចាញ់ ចន្លោះរបស់ពួកគេត្រូវក្លាយជាទទេ។ ប្រសិនបើអ្នកលេងបញ្ចប់នៅក្នុងការប្រកួត ចំណាត់ថ្នាក់នឹងត្រូវបានកំណត់ដោយចំនួនចន្លោះដែលបានបំពេញដោយគូប្រជែងរបស់ពួកគេ នៅចុងបញ្ចប់នៃការប្រកួត។
6. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
7. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
8. ប្រសិនបើមានកំហុសផ្នែករដ្ឋបាល ឬសុសវៃរណាមួយត្រូវបានធ្វើឡើង ខណៈពេលកំពុងទទួលយកការភ្នាល់ (ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនូវព័ត៌មាននៅក្នុងបញ្ជីនៃហាងឆេងមិនត្រឹមត្រូវ ភាពមិនស៊ីគ្នានៃហាងឆេងរវាងទីផ្សារភ្នាល់ ដែលបានផ្តល់ជូននិងការភ្នាល់ ។ល។) ឬការភ្នាល់មួយត្រូវបានទទួលយកដោយរំលោភលើច្បាប់ទាំងនេះ ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញណាមួយដែលថាការភ្នាល់គឺមិនត្រឹមត្រូវ នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់សូមរក្សាសិទ្ធិក្នុងការប្រកាសថាការភ្នាល់នោះទុកជាមោឃៈ។
9. ទាំងការភ្នាល់មុនការប្រកួត និងការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ត្រូវបានទទួលយក។ ការប្រកួត Dota Auto Chess ទាំងអស់ត្រូវបានចាក់ផ្សាយតាមអនឡាញ។
10. **មានទីផ្សារភ្នាល់ដូចខាងក្រោម៖**
    - **នៅលើជុំមួយ**
      - អ្នកឈ្នះជុំ
    - **នៅលើការប្រកួតមួយ៖**
      - ឈ្នះសរុប (ចំនួនជុំដែលអ្នកលេងបានឈ្នះ នៅចុងបញ្ចប់នៃការប្រកួត)
      - ចាញ់សរុប (ចំនួនជុំដែលអ្នកលេងបានចាញ់ នៅចុងបញ្ចប់នៃការប្រកួត)
      - ជុំសរុប (ចំនួនជុំដែលលេងដោយអ្នកលេង)
      - បំណែកសរុបដែលត្រូវបានបំផ្លាញ (ចំនួនបំណែកសត្រូវដែលអ្នកលេងបានបំផ្លាញក្នុងការប្រកួត)
      - បំណែកសរុបមិនត្រូវបានបំផ្លាញ (ចំនួនបំណែកសត្រូវដែលអ្នកលេងមិនបានបំផ្លាញក្នុងការប្រកួត)
      - ចំណាត់ថ្នាក់បញ្ចប់របស់អ្នកលេង(ចំណាត់ថ្នាក់ដែលអ្នកលេងបញ្ចប់ក្នុងតារាងចំណាត់ថ្នាក់ចុងក្រោយ នៅចុងបញ្ចប់នៃការប្រកួត)។

10.181. គប់ព្រួញផ្សាយផ្ទាល់

1. ច្បាប់សម្រាប់គប់ព្រួញផ្សាយផ្ទាល់ គឺដូចគ្នានឹងគប់ព្រួញដែរ។
2. អ្នកលេងទាំងពីរចាប់ផ្តើមការប្រកួតដោយមាន 301 ពិន្ទុ។ អ្នកលេងដំបូងដែលកាត់បន្ថយពិន្ទុរបស់ពួកគេត្រឹម 0 នឹងឈ្នះ។ អ្នកលេងប្តូរវេនគ្នាគប់ម្តង 3 ព្រួញ ដោយអ្នកគប់ទី 1 គប់មុន។ ព្រួញចុងក្រោយនៃហ្គេមគួរតែគប់ត្រូវចំណុចគុណនឹងពីរឬចំណុចស្នូលកណ្តាល។ ច្បាប់ "ស្អុយ" ក៏ត្រូវបានអនុវត្តផងដែរ មានន័យថាប្រសិនបើអ្នកលេងទទួលបានពិន្ទុច្រើនជាងអ្វីដែលពួកគេត្រូវការ ដើម្បីកាត់បន្ថយពិន្ទុរបស់ពួកគេមកត្រឹម 0 (ឬប្រសិនបើពិន្ទុត្រូវបានកាត់បន្ថយត្រឹម 1) ពិន្ទុរបស់ពួកគេនឹងត្រូវបានកំណត់មកដូចពិន្ទុមុនពេលពួកគេមកលេងក្តាគប់ព្រួញចុងក្រោយ។ វេនចុងក្រោយរបស់អ្នកលេងក៏នឹងត្រូវទុកជាមោឃៈដែរ ប្រសិនបើពួកគេកាត់បន្ថយពិន្ទុរបស់ពួកគេត្រឹម 0 ប៉ុន្តែព្រួញចុងក្រោយមិនបានគប់ត្រូវចំណុចគុណនឹងពីរឬចំណុចស្នូលកណ្តាលទេ។
3. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
4. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖
    - ឈ្នះ
    - គូតាល់ព្រួញ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
    - គូតាល់ព្រួញនីមួយៗ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
    - គូតាល់ 180s (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
    - គូតាល់ឯកត្តជន 180s (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
    - ឆែកអៅចុងក្រោយ (ពណ៌)
    - ឆែកអៅឈ្នះការប្រកួត* (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
    - ការប្រកួតនឹងបញ្ចប់នៅលើចំណុចស្នូលកណ្តាល
    - ព្រួញរបស់អ្នកលេងទីមួយ
    - គូតាល់ពិន្ទុនៅសល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
    - បញ្ចប់ព្រួញប្រាំមួយ

* ឆែកអៅ សំដៅទៅលើចំនួនពិន្ទុដែលអ្នកលេងទទួលបាន ក្នុងការលេងក្តាគប់ព្រួញជាចុងក្រោយ។

10.182. KOPANITO SOCCER (CYBER)

1. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង តាមលទ្ធផលនៅពេលពេញម៉ោង។
2. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកនៅលើការប្រកួតរវាងអ្នកលេងទាំងពីរនាក់។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ការប្រកួតមួយមានរយៈពេល 90 នាទី (មានពីរតង់ ដោយតង់នីមួយៗមាន 45 នាទី)។ ច្បាប់សម្រាប់បាល់ទាត់ Kopanito គឺដូចគ្នានឹងបាល់ទាត់ដែរ។
6. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវ៉ែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ុងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
7. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖
    - ឈ្នះ
    - ក្រុមទាំងពីរនឹងរកបានពិន្ទុ
    - គូតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
    - គូតាល់ (គូ/សេស)
    - ឱកាសទ្វេដង
    - គូតាល់ឯកត្តជន (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
    - គ្រាប់បញ្ចូលទីដំបូង
    - ក្រុមនឹងឈ្នះទាំងពីរតង់

10.183. SUPER BLOOD HOCKEY

1. Super Blood Hockey មានស្ទ្រីមហ្គេម (ហុកគីលើទឹកកកនិម្មិត) ដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍មួយបានបញ្ចប់។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ប្រសិនបើអ្នកឈ្នះមិនត្រូវបានកំណត់នៅក្នុងម៉ោងធម្មតា នោះប៉េណាល់ទីកាត់សេចក្តី (តង់ទី 4) នឹងកើតឡើង។ ប្រសិនបើហេតុការណ៍នេះកើតឡើង លទ្ធផលនៃប៉េណាល់ទីកាត់សេចក្តីនេះត្រូវបានយកមកពិចារណា តែដើម្បីទូទាត់ការភ្នាល់ដែលឈ្នះប៉ុណ្ណោះ។ រាល់ការភ្នាល់ផ្សេងទៀតទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់ដោយផ្អែកលើលទ្ធផលនៃ 3 តង់ដំបូង។
6. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬកំហុសសុសវ៉ែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការ

ភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតថាការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។

7. ទាំងការភ្នាល់មុនការប្រកួត និងការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ត្រូវបានទទួលយក។ ការប្រកួត Super Blood Hockey ទាំងអស់ត្រូវបានស្រ្ទីមតាមអនឡាញ។
8. **ការភ្នាល់ខាងក្រោមអាចត្រូវបានដាក់នៅក្នុងការប្រកួតទាំងមូល (ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់យោងតាមពិន្ទុចុងក្រោយ នៃការប្រកួតដែលពាក់ព័ន្ធ)៖**
    - ឈ្នះ
    - ឱកាសទ្វេដង
    - គូតាល់ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គូតាល់ឯកត្តជន អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គ្រាប់ត
    - គូតាល់ គូ/សេស
    - គូតាល់ឯកត្តជន គូ/សេស
    - នឹងមិនមានការស្មើគ្នាកើតឡើងទេ បាទ/ទេ
    - ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ
    - តើគ្រាប់មួយនឹងត្រូវរកបានក្នុងតង់នីមួយៗទេ? បាទ/ទេ
    - តើតង់នីមួយៗនឹងបញ្ចប់ដោយស្មើគ្នាឬទេ? បាទ/ទេ
    - តង់ដែលរកពិន្ទុ
    - លទ្ធផលនៃតង់
    - ចំនួនពិន្ទុជាក់ស្តែង
9. **ការភ្នាល់ខាងក្រោមអាចត្រូវបានដាក់នៅក្នុងតង់(ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់យោងតាមពិន្ទុនៃតង់ដែលពាក់ព័ន្ធ)៖**
    - ឈ្នះ
    - ឱកាសទ្វេដង
    - គូតាល់ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គូតាល់ឯកត្តជន អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គូតាល់ គូ/សេស
    - គូតាល់ឯកត្តជន គូ/សេស
    - ក្រុមទាំងពីរនឹងរកបានពិន្ទុ បាទ/ទេ

10.184. SUPER KICKERS LEAGUE

1. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍មួយបានបញ្ចប់។
2. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកនៅលើការប្រកួតរវាងអ្នកលេងទាំងពីរនាក់។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមាត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍នីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ការប្រកួតមានរយៈពេល 3 នាទី + ម៉ោងបន្ថែម។
6. ប្រសិនបើការស្មើគ្នាកើតឡើងក្នុងម៉ោងធម្មតានិង/ឬម៉ោងបន្ថែម នោះក្រុមនឹងបន្តលេងរហូតដល់មានគ្រាប់បាល់ស៊ុតបញ្ចូលទីដោយក្រុមណាមួយ (គ្រាប់បាល់មាស) ។
7. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រើនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោយ:។
8. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖
    - ឈ្នះ
    - ក្រុមទាំងពីរនឹងរកបានពិន្ទុ
    - គ្រាប់ត
    - តូតាល់ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - តូតាល់ គូ/សេស
    - តូតាល់ឯកត្តជន គូ/សេស
    - ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ
    - ចំនួនគ្រាប់ជាក់ស្តែង
    - គ្រាប់ចូលទីក្នុងបន្ថែមម៉ោង*

* គ្រាប់ចូលទីក្នុងម៉ោងបន្ថែម គឺជាគ្រាប់មួយដែលត្រូវបានទាត់ចូលទី បន្ទាប់ពីវិនាទីទី 180 នៃការប្រកួតឬគ្រាប់បាល់មាស។

10.185. BATTLESHIP

BATTLESHIP 6X6

1. នេះគឺជាហ្គេមដែលមានអ្នកលេងពីរនាក់ ដែលក្នុងនោះគូប្រកួតប្តូរវេនគ្នាទៅបាញ់នៅនាវាចម្បាំងរបស់គ្នា។ មុនពេលហ្គេមចាប់ផ្តើម អ្នកលេងត្រូវរៀបចំនាវាចម្បាំងរបស់ពួកគេ នៅលើក្រឡាចត្រង្គទំហំ 6x6 ។ កងនាវារបស់អ្នកលេងម្នាក់ៗ ត្រូវបានបង្កើតឡើងដោយនាវាដូចខាងក្រោម៖
    - នាវាល្បាតមួយ (ប្រលោះនីមួយៗមានចំនួន 3)

    - នាវាពិឃាតពីរ (ប្រលោះនីមួយៗមានចំនួន 2)
    - កាណូតបី (ប្រលោះនីមួយៗមានចំនួន 1)
2. អ្នកលេងទី 1 បាញ់មុន។ ប្រសិនបើពួកគេបាញ់មិនចំនាវាណាមួយរបស់គូប្រកួតទេនោះ អ្នកលេងបន្ទាប់នឹងធ្វើការបាញ់ម្តង។ អ្នកលេងដែលពន្លិចនាវាចម្បាំងទាំងអស់របស់គូប្រកួតរបស់ពួកគេ ត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។
3. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងកន្លែងផ្សេងៗគ្នា ។ល។) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោយ: ។ ប្រសិនបើមានបរាជ័យសុសវែរណាមួយកើតឡើង ហ្គេមអាចត្រូវបានបង្អាក់ បន្ទាប់មករាល់ការភ្នាល់ដែលមិនទាន់សម្រេចនឹងត្រូវបានសងប្រាក់វិញ។
4. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖
    - ឈ្នះ
    - គូតាល់បាញ់ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គូតាល់បាញ់ឯកត្តជន អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - គូតាល់បាញ់ គូ/សេស
    - គូតាល់នាវាលិច
    - នាវាលិចបន្ទាប់ (កាណូត/នាវាពិឃាត/នាវាល្បាត)
    - អ្នកណាដែលនឹងពន្លិចនាវាបន្ទាប់ អ្នកលេងទី 1 / អ្នកលេងទី 2
    - យ៉ាងហោចណាស់នាវាមួយ ដែលត្រូវបានបាញ់ចំ* នឹងនៅសល់ នៅចុងបញ្ចប់នៃហ្គេម
    - នាវាលិចទាំងអស់ (កាណូត បាទ/ទេ, នាវាពិឈាត បាទ/ទេ, នាវាល្បាត បាទ/ទេ)
    - ចំនួនបាញ់ជាក់ស្តែងអតិបរមា** អូវ័រ / អាន់ឌ័រ

* ឧទាហរណ៍ នាវាដែលបានបាញ់ចំ ប៉ុន្តែមិនបានលិច។

** ការបាញ់ជាក់ស្តែង គឺជាស៊េរីនៃការបាញ់ប្រហារជាបន្តបន្ទាប់ដែលបានបាញ់ចំនាវាចម្បាំង រហូតដល់មានការបរាជ័យ ឬហ្គេមបានបញ្ចប់។

10.186. WORLD OF WARSHIPS

1. World of Warships ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទ្រីមហ្គេមដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍មួយបានបញ្ចប់។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ជម្រើសនីមួយៗដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។

5. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬកំហុសសុសវ៉ែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតថាការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
6. ទាំងការភ្នាល់មុនការប្រកួត និងការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ត្រូវបានទទួលយក។ ការប្រកួត World of Warships ទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
7. **ច្បាប់ ៖**
    - ការប្រកួតមានរយៈពេលរហូតដល់ 20 នាទី។
    - ហ្គេមនេះលេងដោយពីរក្រុម ដែលមានកីឡាករ 12 នាក់។ ក្នុងករណីដ៏កម្រ ក្រុមអាចមានអ្នកលេងតិចជាងនេះ។
    - ក្រុមដែលទទួលបានពិន្ទុសម្រាប់បំផ្លាញនាវាសត្រូវ និងរក្សាទឹកដីដែលពួកគេចាប់យក។ ពួកគេនឹងបាត់បង់ពិន្ទុ ប្រសិនបើពួកគេបាត់បង់មិត្តរួមក្រុម។
    - ពិន្ទុត្រូវគ្នានឹងចំនួននាវាសត្រូវ ដែលក្រុមនីមួយៗបំផ្លាញ (ដោយវិធីសាស្ត្រណាមួយ)។
8. **ច្បាប់សម្រាប់កំណត់អ្នកឈ្នះ៖**
    - ក្រុមមួយនឹងឈ្នះ ប្រសិនបើពួកគេរកបាន 1,000 ពិន្ទុឬគូប្រជែងរបស់ពួកគេឈានដល់ 0 ពិន្ទុ។
    - ប្រសិនបើក្រុមមួយចាប់យកមូលដ្ឋានសត្រូវបាន នៅក្នុងការប្រយុទ្ធម៉ូដែលក្លាស៊ីក នឹងទទួលបានពិន្ទុ 1,000 ហើយនឹងឈ្នះដោយស្វ័យប្រវត្តិ។
    - ក្រុមមួយនឹងឈ្នះ ប្រសិនបើបំផ្លាញនាវាសត្រូវទាំងអស់។
    - បន្ទាប់ពី 20 នាទី ក្រុមដែលទទួលបានពិន្ទុច្រើនជាងគេ ត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។
9. **ការភ្នាល់ខាងក្រោមអាចត្រូវបានដាក់នៅក្នុងការប្រកួតទាំងមូល (ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់យោងតាមពិន្ទុចុងក្រោយ នៃការប្រកួតដែលពាក់ព័ន្ធ)៖**
    - ឈ្នះ
    - គូតាល់
    - គូតាល់ឯកត្តជន
    - គ្រាប់ត
    - គូតាល់ គូ/សេស
    - អ្នកលេងដែលនឹងនៅរស់រាន
    - គូតាល់អ្នកលេង
    - វិធីសាស្ត្រនៃការឈ្នះ
        - ដោយការសម្លាប់ - នាវាសត្រូវទាំងអស់ត្រូវបានបំផ្លាញ
        - ដោយពិន្ទុ - ក្រុមទទួលបាន 1,000 ពិន្ទុ ឬក្រុមប្រឆាំងមាន 0 ពិន្ទុ
        - ផ្សេងទៀត - វិធីសាស្ត្រឈ្នះមិនត្រូវបានបញ្ជាក់ដូចខាងលើ

10.187. ហុកគីលើតុ

1. ការប្រកួតទាំងអស់ចាប់ផ្តើមជាមួយគ្រាប់ហុកគីដាក់នៅចំកណ្តាល។ ល្បែងចាប់ផ្តើមជាមួយនឹងសញ្ញាបើក។ ប្រសិនបើអ្នកលេងវាយគ្រាប់ហុកគីមុនពេលមានសញ្ញា ហ្វូសអោហ្វត្រូវបានធ្វើឡើង។
2. ហ្វូសអោហ្វត្រូវបានធ្វើឡើងដោយទម្លាក់គ្រាប់ហុកគីនៅលើចំណុចកណ្តាល។
3. បី (3) វិនាទីត្រូវតែកន្លងផុត បន្ទាប់ពីហ្វូសអោហ្វនីមួយៗ មុនពេលដែលមានគ្រាប់បានស៊ុតបញ្ចូលទី។
4. មុនពេលដែលគ្រាប់ចូលទីអាចត្រូវបានរាប់ បន្ទាប់ពីហ្វូសអោហ្វមួយ មួយក្នុងចំណោមចំណុចខាងក្រោមត្រូវកើតឡើង៖
    - (ក) គ្រាប់ហុកគីប៉ះនឹងក្តារចំហៀង។
    - (ខ) គ្រាប់ហុកគីប៉ះតួរលេងក្រៅពីតំបន់គ្រោះថ្នាក់ ឬខ្សែរការពារអ្នកចាំទីយ៉ាងតិច 3 វិនាទី បន្ទាប់ពីហ្វូសអោហ្វ។
    - (គ) ការបញ្ចូនដោយចេតនា ត្រូវបានធ្វើឡើងនៅចំកណ្តាល។ ប្រសិនបើវាមិនច្បាស់ថាតើចំណុចកណ្តាលទទួលបានគ្រាប់ពីការបញ្ចូនដោយចេតនាឬដោយចៃដន្យ ខ្សែរការពារ (ឬអាជ្ញាកណ្តាលប្រសិនបើមាន) អាចសម្រេចចិត្តថាតើចំណុចកណ្តាលនេះត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យមានគ្រាប់បញ្ចូលទីដោយផ្ទាល់ពីទីនោះ។ ប្រសិនបើវាត្រូវបានគេសម្រេចចិត្តថា ចំណុចកណ្តាលមិនអាចរកគ្រាប់បញ្ចូលទីដោយផ្ទាល់បានទេនោះ ចំណុចកណ្តាលអាចទទួលបានពិន្ទុដោយអនុលោមតាម (ក) ឬ (ខ) តែប៉ុណ្ណោះ។
5. គ្រាប់ហុកគីត្រូវតែស្ថិតនៅក្នុងសំណាញ់ទី ដើម្បីឱ្យគ្រាប់ត្រូវបានរាប់។ ចូលហើយនិងចេញក្រៅវិញ នឹងមិនត្រូវរាប់បញ្ចូលទេ។ ប្រសិនបើគ្រាប់ហុកគីចេញពីសំណាញ់ទី ការប្រកួតនឹងបន្តដោយគ្មានការអាក់ខាន។
6. គ្រាប់មួយមិនមានសុពលភាព
    - ប្រសិនបើគ្រាប់នោះត្រូវបានស៊ុតបាល់បញ្ចូលទី នៅពេលដែលសំលេងចុងក្រោយកំពុងបន្លឺ។
    - ប្រសិនបើគ្រាប់នោះត្រូវបានបញ្ចូលទី ដោយការផ្លាស់ប្តូរហ្គេមទាំងមូល
7. ប្រសិនបើតួរលេខឬអ្នករកគ្រាប់ណាមួយបំបែក នៅពេលរកគ្រាប់បាននោះ គ្រាប់នោះនឹងមានសុពលភាព។
8. ប្រសិនបើគ្រាប់ហុកគីចូលក្នុងសំណាញ់ពេញលេញនៅលើបន្ទាត់ហ្គោល និងមិនប៉ះគ្រាប់ហុកគីនោះ ខ្សែរការពារអាចហៅថា "ប្លុក" ហើយហ្វូសអោហ្វថ្មីត្រូវបានធ្វើឡើង។
9. ប្រសិនបើគ្រាប់ហុកគីគឺនៅក្នុងសំណាញ់ហ្គោលពេញលេញ និងមិនត្រូវបានប៉ះបន្ទាត់ទី កីឡាករខ្សែរការពារត្រូវតែលេងគ្រាប់ហុកគីនេះ។

10.188. បាល់ទាត់លើតុ

1. មិនមានដែនកំណត់ពេលវេលា នៅក្នុងការប្រកួតបាល់ទាត់លើតុទេ (ហ្គេម)។ ការប្រកួតមាន 3 (បី) ឬ 5

(ប្រាំ) ហ្គេម។

2. អ្នកលេងម្នាក់ (ពីរដង) នឹងឈ្នះការប្រកួតដែលមាន 3 ហ្គេម ប្រសិនបើពួកគេឈ្នះចំនួនពីរហ្គេម។ អ្នកលេងម្នាក់ (ពីរដង) នឹងឈ្នះការប្រកួតដែលមាន 5 ហ្គេម ប្រសិនបើពួកគេឈ្នះចំនួនបីហ្គេម។ អ្នកលេងម្នាក់ (ពីរដង) នឹងឈ្នះមួយហ្គេម ប្រសិនបើពួកគេរកបាន 5 (ប្រាំ) ឬ 7 (ប្រាំពីរ) គ្រាប់អាស្រ័យលើតម្រូវការនៃការប្រកួតជើងឯកឬធ្ងណាមិន។
3. អ្នកលេងបន្តលេងបន្ទាប់ពីពិន្ទុ 4:4 នៅក្នុងហ្គេមចុងក្រោយនៃការប្រកួតដែលមាន 5 គ្រាប់ រហូតដល់អ្នកលេងទទួលបានគម្លាត 2 គ្រាប់ ឬពិន្ទុឈានដល់ 8 ពិន្ទុ។ ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើនៅក្នុងហ្គេមចុងក្រោយទទួលបានពិន្ទុ 4:4 បន្ទាប់មកហ្គេមមានរយៈពេលរហូតដល់ពិន្ទុក្លាយជា 4:6, 6:4, 5:7, 7:5, 6:8 ឬ 8:6 ។ ប៉ុន្តែបន្ទាប់ពីពិន្ទុ 7:7 ហ្គេមអាចនឹងបញ្ចប់ដោយពិន្ទុ 8:7 ឬ 7:8 ។
4. អ្នកលេងបន្តលេងបន្ទាប់ពីពិន្ទុ 6:6 នៅក្នុងហ្គេមចុងក្រោយនៃការប្រកួតដែលមាន 7 គ្រាប់ រហូតដល់អ្នកលេងទទួលបានគម្លាត 2 គ្រាប់ ឬពិន្ទុឈានដល់ 8 ពិន្ទុ។ ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើនៅក្នុងហ្គេមចុងក្រោយទទួលបានពិន្ទុ 6:6 បន្ទាប់មកហ្គេមមានរយៈពេលរហូតដល់ពិន្ទុក្លាយជា 6:8 ឬ 8:6 ។ ប៉ុន្តែបន្ទាប់ពីពិន្ទុ 7:7 ហ្គេមអាចនឹងបញ្ចប់ដោយពិន្ទុ 8:7 ឬ 7:8 ។
5. គេអាចដាក់ការភ្នាល់ទៅលើការប្រយុទ្ធមួយ (ហ្គេម) បានដូចខាងក្រោម៖
    - ឈ្នះ
    - គ្រាប់ត
    - តូតាល់ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - តូតាល់ឯកត្តជន អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
    - តូតាល់ គូ/សេស
    - ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ
6. ប្រសិនបើការប្រកួតកីឡាបាល់ទាតលើតុមួយត្រូវបានបង្អាក់ ហើយមិនបានបន្តឬមិនបានបញ្ចប់ក្នុងរយៈពេល 24 ម៉ោង នោះការប្រកួតនឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ។ ការភ្នាល់លើលទ្ធផលនៃការប្រកួត ដែលត្រូវបានបង្អាក់និងបោះបង់ចោល នឹងត្រូវបានទូទាត់ជាមួយនឹងហាងឆេង "1" លើកលែងតែការភ្នាល់លើហ្គេមដែលបានលេងរួចហើយ និងករណីដែលលទ្ធផលត្រូវបានកំណត់រួចហើយ នៅពេលការប្រកួតត្រូវបានបញ្ឈប់។

10.189. ហុកគីខ្សល់

1. ការប្រកួតមួយមាន 3 ជុំ ដែលជុំនីមួយៗមានរយៈពេល 7 នាទី។
2. អ្នកលេងទទួលបានពិន្ទុមួយ សម្រាប់រាល់គ្រាប់ដែលពួកគេរកបាន។ គ្រាប់ និងពិន្ទុដែលផ្តល់ជូនសម្រាប់ពួកគេ នឹងរាប់ ប្រសិនបើគ្រាប់ហុកគីចូលទៅក្នុងទីរបស់អ្នកលេង។
3. អ្នកលេងអាចប៉ះតែគ្រាប់ហុកគី នៅក្នុងទឹកដីលើតុរបស់ពួកគេប៉ុណ្ណោះ។ ប្រសិនបើអ្នកលេងមិនវាយគ្រាប់ហុកគី នោះគូប្រជែងនឹងដល់វេនវាយគ្រាប់ហុកគី។

4. ខាងក្រោមនេះត្រូវបានចាត់ទុកថា ជាការបំពានច្បាប់៖
    - សង្កត់គ្រាប់ហុកគីទៅនឹងតុ។
    - អ្នកលេងប៉ះគ្រាប់ហុកគី នៅទឹកដីលើតុរបស់ពួកគេ ដោយអ្វីផ្សេងក្រៅពីឧបករណ៍វាយគ្រាប់ហុកគីរបស់ពួកគេ។
    - អ្នកលេងប៉ះគ្រាប់ហុកគី នៅទឹកដីលើតុគូប្រកួតរបស់ពួកគេ។
    - អ្នកលេងម្នាក់ បាត់បង់ឧបករណ៍វាយគ្រាប់ហុកគីរបស់ពួកគេ។
    - គ្រាប់ហុកគីហោះចេញពីតុដោយសារតែការវាយខ្លាំងពេក។

10.190. ហុកគីខ្សល់ INFINITY CUP

1. អ្នកលេងទទួលបានពិន្ទុមួយ សម្រាប់រាល់គ្រាប់ដែលពួកគេរកបាន។ ការប្រកួតមួយមាន 7 សេត ដែលសេតនីមួយៗបន្តរហូតដល់អ្នកលេងទទួលបាន 7 ពិន្ទុ។
2. ខាងក្រោមនេះត្រូវបានចាត់ទុកថា ជាការបំពានច្បាប់៖
    - សង្កត់គ្រាប់ហុកគីទៅនឹងតុ។
    - អ្នកលេងប៉ះគ្រាប់ហុកគី នៅទឹកដីលើតុរបស់ពួកគេ ដោយអ្វីផ្សេងក្រៅពីឧបករណ៍វាយគ្រាប់ហុកគីរបស់ពួកគេ។
    - អ្នកលេងប៉ះគ្រាប់ហុកគី នៅទឹកដីលើតុគូប្រកួតរបស់ពួកគេ។
    - អ្នកលេងម្នាក់ បាត់បង់ឧបករណ៍វាយគ្រាប់ហុកគីរបស់ពួកគេ។
    - គ្រាប់ហុកគីហោះចេញពីតុដោយសារតែការវាយខ្លាំងពេក។

10.191. រូបមន្តឈ្នះ

1. ហ្គេមនេះមានអ្នកលេង 2 នាក់។ អ្នកលេងម្នាក់ៗមានរូបមន្តផ្ទាល់ខ្លួន សម្រាប់គណនាពិន្ទុសរុបរបស់ពួកគេ។ អ្នកឈ្នះគឺជាអ្នកលេងដែលទទួលបានពិន្ទុច្រើនបំផុត។ ប្រសិនបើអ្នកលេងទាំងពីរទទួលបានពិន្ទុដូចគ្នា នោះហ្គេមនឹងបញ្ចប់ដោយលទ្ធផលស្មើគ្នា។ មានរូបមន្ត 4 យ៉ាងអាចអនុវត្តបាន៖
    - x1 + x2 + x3
    - (x1 + x2) * x3
    - x1 * x2 + x3
    - x1 * x2 * x3

    ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើអ្នកលេងទី 1 មានរូបមន្តឺត 3 ពិន្ទុរបស់ពួកគេត្រូវបានគណនាទៅតាមរូបមន្ត x1 * x2 + x3 ។ និមិត្តសញ្ញា x1, x2, និង x3 តំណាងឱ្យលេខពីលេខ 0 ដល់លេខ 9 (ដែលត្រូវបានចាប់ដោយចៃដន្យ)។ មុនពេលចាប់ផ្តើមហ្គេម មានតែរូបមន្តដែលត្រូវបានផ្តល់ឱ្យអ្នកលេងម្នាក់ៗប៉ុណ្ណោះដែលត្រូវបានគេស្គាល់។ បន្ទាប់មក នៅពេលហ្គេមបានចាប់ផ្តើម នោះត្រូវចាប់យក x1 សម្រាប់អ្នកលេងម្នាក់ៗ។ នៅដំណាក់កាលបន្ទាប់នៃហ្គេម នោះត្រូវចាប់យក x2 សម្រាប់អ្នកលេងម្នាក់ៗ។ ចុងបញ្ចប់ រូបមន្តទីបីត្រូវបានបង្ហាញ ហើយហ្គេមនឹងបញ្ចប់។

2. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវ៉ែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងកន្លែងផ្សេងៗគ្នា ។ល។) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោយ: ។ ប្រសិនបើមានបរាជ័យសុសវ៉ែរណាមួយកើតឡើង ហ្គេមអាចត្រូវបានបង្អាក់ បន្ទាប់មករាល់ការភ្នាល់ដែលមិនទាន់សម្រេចនឹងត្រូវបានសងប្រាក់វិញ។
3. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖
    - ឈ្នះ
    - តូតាល់
    - តូតាល់ឯកត្តជន
    - តូតាល់ (គូ សេស)
    - គ្រាប់ត
    - ចំនួនពិន្ទុជាក់ស្តែង
    - គម្លាតពិន្ទុជាក់ស្តែង
    - អ្នកលេងទី 1/អ្នកលេងទី 2, ពិន្ទុ + តូតាល់

10.192. ប៉ាក់បល

1. ការប្រកួតមានបួនតង់ដែលមួយតង់ៗមាន 8 នាទី។ ប្រសិនបើការប្រកួតមួយបញ្ចប់ដោយស្មើគ្នា ម៉ោងបន្ថែមនឹងត្រូវបានលេង។ ក្រុមនីមួយៗមានសិទ្ធិឈប់សម្រាករយៈពេល 30 វិនាទីក្នុងមួយតង់។
2. បាល់អាចត្រូវបានបញ្ជូន គប់ លោតផ្លោង កាន់ ឬរមៀល ទៅតាមទិសដៅណាមួយ។
3. កីឡាករត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យរត់ជាមួយបាល់។
4. កីឡាករអាចប៉ះផ្ទាល់លើរាងកាយនិងដណ្តើមបាល់កីឡាករផ្សេងទៀត ប៉ុន្តែពួកគេមិនត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យធ្វើសកម្មភាពខុសច្បាប់ទេ។
5. សកម្មភាពខុសច្បាប់។ កីឡាករមិនត្រូវ៖
    - ប្រើដៃរបស់ពួកគេដើម្បីចាប់ក្បាលកីឡាករម្នាក់ទៀត
    - ប្តូកកីឡាករដែលមិនមានបាល់អស់រយៈពេលជាង 10 វិនាទី
    - វាយប្រហារ វាយផ្តួល ឬទាក់ជើងទៅលើគូប្រជែង
    - ប្រើជើងរបស់ពួកគេ ឬចាប់យកជើងកីឡាករម្នាក់ទៀត
    - រុញកីឡាករម្នាក់ពីខាងក្រោយ នៅពេលពួកគេបោះបាល់ទៅក្នុងទី
    - ទាញកាន់សម្លៀកបំពាក់របស់កីឡាករដោយមិនព្រលែង
    - ចេតនាបង្កឱ្យមានរបួស
    - វាយប្រហារកីឡាករម្នាក់នៅលើក្រុមវាយប្រហារនៅក្នុងតំបន់ប៉ណាល់ទី ដែលស្ថិតនៅក្រោមទី

ដែលបានផ្តល់ឱ្យពួកគេចូលទៅក្នុងតំបន់ដោយបាល់ (ការដាក់ទណ្ឌកម្មចំពោះការរំលោភនេះ មគឺជាការផ្អាករយៈពេល 30 វិនាទីសម្រាប់ក្រុមការពារ)

6. កីឡាករអាច៖
    - ប្រើដៃម្ខាងឬដៃទាំងសងខាងរបស់ពួកគេ កាន់ដងខ្លួនឬដៃរបស់កីឡាករម្នាក់ទៀត
    - លេងផ្តួលតាមបច្ចេកទេស ដើម្បីនាំកីឡាករម្នាក់ទៀតចូលទៅកាន់ទីលាន
    - ចាយប្រហារកីឡាករផ្សេងទៀតដែលមិនមានកាន់បាល់
    - រកជំនួយពីមិត្តរួមក្រុមរបស់ពួកគេ ដើម្បីប្រយុទ្ធដើម្បីបាល់
    - បោះបាល់ពីទីតាំងណាមួយ ដោយប្រើបច្ចេកទេសណាមួយ
7. ប្រសិនបើមានការរំលោភបំពានលើច្បាប់ នោះហ្គេមនឹងត្រូវបានបញ្ឈប់ ហើយបាល់ត្រូវបានបោះចូលទៅក្នុងកន្លែងលេងពីខាងក្រៅកន្លែងលេង ដោយក្រុមប្រជែងដែលបានប្រព្រឹត្តខុសច្បាប់នោះ។

10.193. ឡូត្ស៊ុស្ប៊ី

1. ល្បែងនេះត្រូវលេងដោយមានអ្នកលេង 2 នាក់ ដែលម្នាក់ៗត្រូវមានក្រដាសកាតុងឡូតូម្នាក់មួយសន្លឹក។ នៅលើក្រដាសកាតុងនីមួយៗមានជួរដេក 3 ជួរ ហើយមួយជួរៗមានលេខ 5 ខ្ទង់។ ក្នុងអំឡុងពេលលេង គ្រាប់ឡូតូដែលមានលេខពី 1 ដល់ 90 ត្រូវបានគេចាប់យកម្តងមួយៗដោយចៃដន្យ រហូតដល់មានអ្នកឈ្នះ។ អ្នកឈ្នះគឺជាអ្នកលេងដំបូងគេដែលបានបំពេញលេខនៅលើជួរដេកនៃក្រដាសកាតុងនោះគ្រប់ទាំងអស់។ ក៏អាចមានការស្មើគ្នាដែរ ប្រសិនបើអ្នកលេងទាំងពីរនាក់បំពេញជួរដេកនោះបានគ្រប់អស់ក្នុងពេលតែមួយ។
2. ប្រសិនបើបុគ្គលិកប្រព្រឹត្តខុស ឬប្រសិនបើមានបញ្ហាសូហ្វវែរកើតឡើងក្នុងពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧ. ទា. ការព្រីនហាងឆេងខុសដែលឃើញជាក់ស្តែង ភាពខុសគ្នារវាងហាងឆេងបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែកកីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើបុងភ្នាល់ ។ល។) ឬប្រសិនបើមានការបង្ហាញដទៃផ្សេងទៀតអំពីការទទួលយកប្រាក់ភ្នាល់ដែលពុំត្រឹមត្រូវ នោះអ្នកកត់ត្រាបញ្ជីមានសិទ្ធិប្រកាសអំពីមោឃៈភាពនៃការភ្នាល់នោះបាន។ ក្នុងករណីមានបញ្ហាសូហ្វវែរ ល្បែងអាចនឹងមានការរអាក់រអួល ដែលក្នុងករណីនេះ ប្រាក់ភ្នាល់ដែលមិនទាន់បានទូទាត់រួចទាំងអស់ នឹងត្រូវទូទាត់សងត្រឡប់ទៅវិញ។
3. ទីផ្សារខាងក្រោម អាចស្វែងរកបាន៖

- អ្នកលេងនឹងឈ្នះ
- គ្រាប់ឡូតូសរុប
- គ្រាប់ឡូតូសរុបគត់
- គ្រាប់ឡូតូសរុប គូ/សេស
- លេខបំពេញសរុប
- តួគាល់លេខបំពេញឯកត្តជន
- លេខបំពេញសរុប គូ/សេស

- ជួរដេកដែលនឹងត្រូវបានបំពេញ
- តើនឹងមានលេខគ្រាប់ឡូតូដែលបានបញ្ជាក់ដែរឬទេ?

10.194. Guilty Gear

1. Guilty Gear ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទឹមហ្គេម (ការប្រយុទ្ធនិម្មិត) ដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍មួយបានបញ្ចប់។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ទីផ្សារនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចធ្វើការផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយពុំបាច់មានការជូនដំណឹងជាមុននោះទេ។
5. ទាំងការភ្នាល់មុនការប្រកួត និងការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ត្រូវបានទទួលយក។ ការប្រកួត Guilty Gear ទាំងអស់ត្រូវបានស្ទឹមតាមអនឡាញ។
6. ការប្រកួតនឹងបន្តរហូតដល់អ្នកប្រយុទ្ធម្នាក់ឈ្នះបាន 5 ជុំ (ចំនួនជុំអតិបរមាគឺ 9 ជុំ)។
7. ជុំនីមួយៗមានរយៈពេល 45 វិនាទី។
8. វិធីសាស្ត្រយកជ័យជម្នះ៖
    - ជ័យជំនះស្លាស់ (អ្នកប្រយុទ្ធម្នាក់យកឈ្នះគូប្រជែងរបស់ពួកគេមុនពេលការកំណត់ពេលវេលាជុំផុតកំណត់ – បង្ហាញក្នុងស្ទឹមពាក្យថា "ស្លាស់")
    - ជ័យជំនះពេលវេលា (អ្នកប្រយុទ្ធម្នាក់យកឈ្នះគូប្រជែងរបស់ពួកគេបន្ទាប់ពីការកំណត់ពេលវេលាជុំបានផុតកំណត់ – អ្នកឈ្នះត្រូវបានកំណត់ដោយអ្នកប្រយុទ្ធណាដែលមានពិន្ទុឈាមច្រើនបំផុតដែលនៅសល់ ហើយបង្ហាញក្នុងស្ទឹមពាក្យថា "អស់ពេល")
    - ជ័យជំនះដ៏ល្អឥតខ្ចោះ (អ្នកប្រយុទ្ធម្នាក់យកឈ្នះគូប្រជែងរបស់ពួកគេដោយមិនអស់ឈាមមួយដំណក់ទាល់តែសោះ – បង្ហាញក្នុងស្ទឹមពាក្យថា "ជ័យជំនះដ៏ល្អឥតខ្ចោះ")
9. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម
    - នៅលើការប្រកួតទាំងមូល៖
    - ឈ្នះ
    - គូតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
    - គូតាល់ឯកត្តជន (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
    - ឈ្នះគូតាល់ទាន់ពេលវេលា (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
    - នៅលើជុំនីឯកត្តជន៖
    - ឈ្នះតាមទឹក
    - រយៈពេលជុំ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
    - វិធីឈ្នះក្នុងជុំ
    - អ្នកឈ្នះនិងវិធីសាស្ត្រយកជ័យជម្នះក្នុងជុំ

10. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬកំហុសសុសវ៉ែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ នៃវេបសាយ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតថាការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។

10.195. ធួណាមិន Dead Or Alive VI

1. ធួណាមិន Dead Or Alive VI គឺជាការចាក់ផ្សាយហ្គេមប្រយុទ្ធដែលមានអ្នកលេងច្រើននាក់។
2. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមា និងអតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់សម្រាប់ទីផ្សារនីមួយៗ។
3. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់ ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុន។
4. ប្រសិនបើសមាជិកនៃបុគ្គលិកប្រព្រឹត្តកំហុស ឬប្រសិនបើមានបញ្ហាកំហុសផ្នែកសូហ្វវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧ. ការបោះពុម្ពខុសជាក់ស្តែងចំពោះហាងឆេង, ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែកកីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់។ល។), ឬមានការចង្អុលបង្ហាញមិនត្រឹមត្រូវផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលទទួលយក នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាស ចាត់ទុកការភ្នាល់ទាំងនោះជាមោឃៈ។
5. ហ្គេមទាំងអស់គឺត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
6. ការភ្នាល់អាចត្រូវបានដាក់នៅលើធួណាមិនវគ្គជម្រុះ រួមទាំងការប្រកួតវគ្គជម្រុះទី 3 ផងដែរ។ រាល់ធួណាមិននីមួយៗមានកីឡាករចំនួនប្រាំបីនាក់។ អ្នកឈ្នះគឺជាកីឡាករដែលបង្ករបួសបានច្រើនជាងគេនៅក្នុងពេលវេលាដែលបានបែងចែក។ កីឡាករដែលមិនអាចឆ្លងផុតជុំទីមួយបាន ត្រូវបានគេចាត់ទុកថាបានចំណាត់ថ្នាក់លេខ 8 ។ ចំណាត់ថ្នាក់បួនដំបូងត្រូវបានឈ្នះក្នុងរយៈពេលនៃធួណាមិន។
7. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់ បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍ដែលត្រូវគ្នាចប់។
8. លក្ខខណ្ឌ៖
    - ជ័យជម្នះដោយគ្មានកំហុស គឺជាពេលដែលកីឡាករម្នាក់មិនទទួលរងរបួស ក្នុងអំឡុងពេលមួយទឹក។
    - ពេលវេលាឈ្នះ ត្រូវបានផ្តល់ជូនដល់អ្នកលេង ដែលបានបង្ករបួសបានច្រើនបំផុតនៅចុងបញ្ចប់នៃទឹក ប្រសិនបើអ្នកលេងទាំងពីរនៅតែឈរជើងបាន។
    - ការវាយបោកគ្រវែង គឺជាការវាយលុកដ៏ខ្លាំងក្លាដែលប្រើប្រាស់រង្វាស់ការវាយ 100% ។
    - ការវាយកាត់ទៅវិញ គឺជាចលនាពិសេសមួយ ដែលអាចបញ្ឈប់ការវាយប្រហារណាមួយដោយចំណាយរង្វាស់ការវាយ 50% ។
    - រយៈពេលទឹក មានន័យថាជាចំនួនវិនាទី ដែលបានកន្លងផុតទៅ ចាប់តាំងពីទឹកបានចាប់ផ្តើម។ លេខនេះត្រូវបានគណនាដោយដកលេខដែលកម្មវិធីកំណត់ម៉ោងឈប់ពី 40 វិនាទី (លេខស្តង់ដារនៅលើកម្មវិធីកំណត់ម៉ោង នៅពេលចាប់ផ្តើមទឹកនីមួយៗ)។ ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើការរាប់

ថយក្រោយឈប់ត្រឹម 15 នោះរយៈពេលនៃទឹកគឺ 40-15=25 វិនាទី។

9. ទីផ្សារដែលមាន
    - នៅទឹក៖
        - ឈ្នះក្នុងទឹក – ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើអ្នកទាយកីឡាករដែលឈ្នះបានត្រឹមត្រូវ ក្នុងទឹកដែលបានជ្រើសរើស។
        - ជ័យជម្នះដោយគ្មានកំហុសក្នុងទឹក – ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើអ្នកទាយបានត្រឹមត្រូវថានឹងមានជ័យជម្នះគ្មានកំហុស នៅក្នុងទឹកដែលបានជ្រើសរើស។
        - ឈ្នះលើពេលវេលាក្នុងទឹក – ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើអ្នកទាយបានត្រឹមត្រូវថានឹងមានពេលវេលាឈ្នះ នៅក្នុងទឹកដែលបានជ្រើសរើស។
        - កីឡាករនឹងវាយកាត់ទៅវិញ – ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើអ្នកទាយបានត្រឹមត្រូវថាកីឡាករដែលបានជ្រើសរើសនឹងវាយកាត់ទៅវិញនៅក្នុងទឹកដែលបានជ្រើសរើស។
        - កីឡាករណាម្នាក់នឹងវាយកាត់ទៅវិញ - ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើអ្នកទាយបានត្រឹមត្រូវថាកីឡាករណាម្នាក់នឹងវាយកាត់ទៅវិញ នៅក្នុងទឹកដែលបានជ្រើសរើស។
        - កីឡាករនឹងវាយបោកគ្រវែង – ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើអ្នកទាយបានត្រឹមត្រូវថាកីឡាករដែលបានជ្រើសរើសនឹងវាយបោកគ្រវែង នៅក្នុងទឹកដែលបានជ្រើសរើស។
        - កីឡាករណាម្នាក់នឹងវាយបោកគ្រវែង - ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើអ្នកទាយបានត្រឹមត្រូវថាកីឡាករណាម្នាក់នឹងវាយបោកគ្រវែង នៅក្នុងទឹកដែលបានជ្រើសរើស។
        - រយៈពេលទឹក – ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើអ្នកទាយបានត្រឹមត្រូវអំពីរយៈពេលនៃទឹកដែលបានជ្រើសរើស។
        - ម៉ាក្សស៊ើរីក្នុងទឹក – ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើអ្នកទាយបានត្រឹមត្រូវអំពីប្រវែងនៃស៊ើរីជាអតិបរមា នៅក្នុងទឹកដែលបានជ្រើសរើស។
    - នៅលើធូណាមិនមួយ៖
        - ចំណាត់ថ្នាក់ធូណាមិន – ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើអ្នកទាយបានត្រឹមត្រូវថាកីឡាករដែលបានជ្រើសរើសនឹងបញ្ចប់ក្នុងធូណាមិន នឹងស្ថិតនៅចំណាត់ថ្នាក់ណា។
        - លំដាប់ចំណាត់ថ្នាក់ធូណាមិន – ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើអ្នកទាយបានត្រឹមត្រូវនូវលំដាប់ចំណាត់ថ្នាក់កីឡាករដែលបានជ្រើសរើសនឹងបញ្ចប់ (លំដាប់រហូតដល់ និងរាប់បញ្ចូលទាំងលេខចុងក្រោយ)។
        - ចំណាត់ថ្នាក់ 2 ដំបូងតាមលំដាប់ – ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើអ្នកទាយបានត្រឹមត្រូវថាតើកីឡាករណានឹងបញ្ចប់ក្នុងចំណាត់ថ្នាក់លេខ 1 ហើយកីឡាករណានឹងបញ្ចប់ក្នុងចំណាត់ថ្នាក់លេខ 2 ក្នុងធូណាមិន។
        - ចំណាត់ថ្នាក់ 2 ដំបូងក្នុងលំដាប់ណាមួយ – ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើអ្នកទាយបានត្រឹមត្រូវថាតើកីឡាករណានឹងបញ្ចប់ក្នុងចំណាត់ថ្នាក់ទី 1 និងទី 2 មិនថានៅក្នុងលំដាប់ណានោះទេ។
        - ការប្រកួតធូណាមិនខ្លីបំផុត - ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើអ្នកទាយបានត្រឹមត្រូវអំពី

រយៈពេលនៃធូណាមិនទឹកខ្លីបំផុត រួមបញ្ចូលទាំងការប្រកួតធូណាមិនទាំងអស់ ក៏ដូចជាការប្រកួតវគ្គជម្រុះទី 3 ផងដែរ។

- ការប្រកួតធូណាមិនវែងបំផុត – ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើអ្នកទាយបានត្រឹមត្រូវអំពីរយៈពេលនៃធូណាមិនទឹកវែងបំផុត រួមមានការប្រកួតធូណាមិនទាំងអស់ ក៏ដូចជាការប្រកួតវគ្គជម្រុះទី 3 ផងដែរ។
- ការប្រយុទ្ធខ្លីបំផុតរបស់តួអង្គ – ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើអ្នកទាយបានត្រឹមត្រូវអំពីរយៈពេលនៃទឹកខ្លីបំផុតរបស់តួអង្គដែលបានជ្រើសរើសនៅក្នុងធូណាមិន រួមទាំងទឹកទាំងអស់ដែលតួអង្គនោះចូលរួម។
- ការប្រយុទ្ធវែងបំផុតរបស់តួអង្គ – ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើអ្នកទាយបានត្រឹមត្រូវអំពីរយៈពេលនៃទឹកវែងបំផុតរបស់តួអង្គដែលបានជ្រើសរើសនៅក្នុងធូណាមិន រួមទាំងទឹកទាំងអស់ដែលតួអង្គនោះចូលរួម។
- ជ័យជម្នះដោយគ្មានកំហុសសរុបនៅក្នុងធូណាមិន – ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើអ្នកទាយបានត្រឹមត្រូវថាតើជ័យជម្នះគ្មានកំហុសមានចំនួនប៉ុន្មាននៅក្នុងធូណាមិន រួមបញ្ចូលការប្រកួតទាំងអស់ ក៏ដូចជាការប្រកួតវគ្គជម្រុះទី 3 ផងដែរ។
- ជ័យជម្នះដោយគ្មានកំហុសសរុបរបស់តួអង្គ – ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើអ្នកទាយបានត្រឹមត្រូវចំនួនជ័យជម្នះដោយគ្មានកំហុសរបស់តួអង្គដែលបានជ្រើសរើសនៅក្នុងធូណាមិន រួមទាំងទឹកទាំងអស់ដែលតួអង្គនោះចូលរួម។
- ធូណាមិនម៉ាក្សស៊ើរី - ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើអ្នកទាយបានត្រឹមត្រូវនូវស៊ើរីអតិបរមាក្នុងធូណាមិន រួមទាំងទឹកនៃធូណាមិនទាំងអស់ ក៏ដូចជាការប្រកួតវគ្គជម្រុះទី 3 ផងដែរ។
- ធូណាមិនម៉ាក្សស៊ើរីរបស់តួអង្គ – ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើអ្នកទាយបានត្រឹមត្រូវនូវស៊ើរីអតិបរមារបស់តួអង្គដែលបានជ្រើសរើសនៅក្នុងធូណាមិន រួមបញ្ចូលទាំងទឹកទាំងអស់ដែលតួអង្គនោះចូលរួម។
- ការវាយបោកគ្រវែងសរុបនៅក្នុងធូណាមិន – ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើអ្នកទាយបានត្រឹមត្រូវថាតើមានការវាយបោកគ្រវែងចំនួនប៉ុន្មាននៅក្នុងធូណាមិន រួមទាំងទឹកនៃធូណាមិនទាំងអស់ ក៏ដូចជាការប្រកួតវគ្គជម្រុះទី 3 ផងដែរ។ ការវាយបោកគ្រវែងទាំងអស់នៅក្នុងទឹកទាំងអស់ត្រូវបានរាប់ មិនថាតួអង្គណាបានអនុវត្តនោះទេ។
- ការវាយបោកគ្រវែងសរុបរបស់តួអង្គ – ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើអ្នកទាយបានត្រឹមត្រូវថាតើការវាយបោកគ្រវែងមានចំនួនប៉ុន្មានពីតួអង្គដែលបានជ្រើសរើសនៅក្នុងធូណាមិន រួមទាំងទឹកទាំងអស់ដែលតួអង្គនោះចូលរួម។ មានតែការវាយបោកគ្រវែងដែលអនុវត្តដោយតួអង្គដែលបានជ្រើសរើសប៉ុណ្ណោះដែលរាប់។
- ការវាយកាត់ទៅវិញសរុបនៅក្នុងធូណាមិន – ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើអ្នកទាយបានត្រឹមត្រូវថាតើមានការវាយកាត់ទៅវិញចំនួនប៉ុន្មាននៅក្នុងធូណាមិន រួមទាំងទឹកនៃធូណាមិនទាំងអស់ ក៏ដូចជាការប្រកួតវគ្គជម្រុះទី 3 ផងដែរ។ ការវាយកាត់ទៅវិញទាំងអស់

នៅក្នុងទឹកទាំងអស់ត្រូវបានរាប់ មិនថាតួអង្គណាបានអនុវត្តនោះទេ។

- ការវាយកាត់ទៅវិញសរុបរបស់តួអង្គ – ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើអ្នកទាយបានត្រឹមត្រូវថាតើការវាយកាត់ទៅវិញមានចំនួនប៉ុន្មានពីតួអង្គដែលបានជ្រើសរើសនៅក្នុងធួណាមិន រួមទាំងទឹកទាំងអស់ដែលតួអង្គនោះចូលរួម។ មានតែការវាយកាត់ទៅវិញដែលអនុវត្តដោយតួអង្គដែលបានជ្រើសរើសប៉ុណ្ណោះដែលរាប់។
- ពេលវេលាប្រកួតសរុបក្នុងធួណាមិន – ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើអ្នកទាយបានត្រឹមត្រូវនូវរយៈពេលសរុបនៃទឹកទាំងអស់ក្នុងធួណាមិន រួមទាំងការប្រកួតវគ្គជម្រុះទី 3 ផងដែរ។
- ពេលវេលាប្រកួតសរុបរបស់តួអង្គ – ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើអ្នកទាយបានត្រឹមត្រូវនូវរយៈពេលសរុបនៃទឹកទាំងអស់នៃតួអង្គដែលបានជ្រើសរើស រួមទាំងទឹកទាំងអស់ដែលតួអង្គនោះចូលរួម។

10.196. ភីយល់បល

1. ការប្រកួតមួយមានបីសេត ហើយត្រូវលេងឱ្យឈ្នះចំនួនពីរសេត។
2. ហ្គេមមួយត្រូវបានលេងរហូតដល់ 11 ពិន្ទុ។ ពិន្ទុត្រូវបានផ្តល់ជូនសម្រាប់តែក្រុមដែលកំពុងសីរីសបាល់ប៉ុណ្ណោះ សម្រាប់ការឈ្នះការសីរីសបាល់ និងសម្រាប់កំហុសដោយក្រុមគូប្រជែង។ ក្រុមដំបូងដែលរកបាន 11 ពិន្ទុនឹងត្រូវបានប្រកាសថាជាក្រុមឈ្នះ។ ប្រសិនបើពិន្ទុស្ថិតនៅកម្រិត 10:10 នោះហ្គេមនឹងបន្តរហូតទល់តែក្រុមមួយទទួលបាន 2 ពិន្ទុនាំមុខ។
3. ប្រសិនបើការប្រកួតត្រូវបានចាប់ផ្តើម ប៉ុន្តែមិនត្រូវបានបញ្ចប់ដោយសារតែហេតុផលណាមួយ (ឧទាហរណ៍អ្នកចូលរួមដកខ្លួនចេញពីហ្គេមឬត្រូវបានដកសិទ្ធិចេញ) ការភ្នាល់នៅលើលទ្ធផលទាំងអស់ដែលត្រូវបានកំណត់យ៉ាងច្បាស់លាស់ ដោយផ្អែកទៅលើទម្រង់នៃការប្រកួតនៅពេលការប្រកួតត្រូវបានរំខាន (ឧទាហរណ៍ លទ្ធផលនៃសេតដំបូង លទ្ធផលសរុបនៃសេតដំបូង ។ល។) នឹងត្រូវបានទូទាត់រួច។ ការភ្នាល់ផ្សេងទៀតទាំងអស់នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1.00 ។

10.197. SETTE E MEZZO

1. ហ្គេមនេះប្រើសន្លឹកបៀមួយហ្វាំងមានចំនួន 40 សន្លឹកក្នុងបួនទឹក។ នៅពេលចាប់ផ្តើមហ្គេម បៀពីរសន្លឹកនឹងត្រូវបានចែកជូនៈ មួយសន្លឹកចែកឲ្យអ្នកលេង (ផ្ងារ) និងមួយសន្លឹកទៀតទៅអ្នកចែកបៀ (ផ្កាប់)។ បន្ទាប់មកអ្នកលេងត្រូវតែសម្រេចចិត្តថាតើត្រូវអូសយកសន្លឹកបៀបន្ថែមទៀតឬអត់។ អ្នកចែកបៀរើសយកសន្លឹកបៀបន្ទាប់ពីអ្នកលេង។ អ្នកលេងត្រូវតែរកបានពិន្ទុច្រើនជាងអ្នកចែកបៀ ដោយមិនត្រូវលើសពី 7.5 ពិន្ទុ។
ប្រសិនបើអ្នកលេង និងអ្នកចែកបៀ រកបានពិន្ទុដូចគ្នា ហើយអ្នកលេងមិនមានបន្សំសន្លឹកបៀឈ្នះទេនោះ (សូមមើលបន្សំសន្លឹកបៀ) អ្នកចែកបៀ គឺជាអ្នកឈ្នះ។
ប្រសិនបើអ្នកលេងនិងអ្នកចែកបៀរកបាន 7.5 ពិន្ទុ អ្នកណាដែលមានចំណាត់ថ្នាក់ខ្ពស់ជាងគេគឺជាអ្នក

ឈ្នះ។
ប្រសិនបើអ្នកលេងរកបាន 8 ពិន្ទុឬច្រើនជាងនេះ មិនថាជាមួយនឹងសន្លឹកបៀណាមួយទេ បើអ្នកលេងនោះរកបានពិន្ទុច្រើនពេក អ្នកលេងនោះនឹងចាញ់។ បើអ្នកចែកបៀរកបានពិន្ទុច្រើនពេក ប៉ុន្តែមិនមានអ្នកលេងទេនោះអ្នកលេងគឺជាអ្នកឈ្នះ។ សន្លឹកបៀ King ការ៉ូ យកតាមតម្លៃនៃសន្លឹកបៀ ដែលមានប្រយោជន៍បំផុត ក្នុងដៃរបស់អ្នក។
ចំណាត់ថ្នាក់ក្នុងសន្លឹកបៀ 40 សន្លឹកក្នុងមួយហ្វ៊ូ៖ 2, 3, 4, 5, 6, 7, J, Q, K, A ។
ចំនួនគ្រាប់នៃបៀនីមួយៗតាមលំដាប់ថ្នាក់៖ 2; 3; 4; 5; 6; 7; 0.5; 0.5; 0.5; 1 ។
ចំណាត់ថ្នាក់ បន្សំនៃសន្លឹកបៀ៖
    - Sette e Mezzo Classic៖ 7.5 ពិន្ទុជាមួយនឹង សន្លឹកបៀលើសពី ពីរសន្លឹក។
    - Sette e Mezzo Reale៖ 7.5 ពិន្ទុជាមួយសន្លឹកបៀ ពីរសន្លឹក ដែលមួយសន្លឹកមានលេខប្រាំពីរ និងមួយសន្លឹកមួយទៀតជាបៀរូបភាព (K, Q, J)។
    - Sette et Mezzo Realissimo — 7.5 ពិន្ទុជាមួយសន្លឹកបៀពីរសន្លឹក ដែលមួយសន្លឹកជា King ការ៉ូ។
    - Sette e Mezzo Doppio 7៖ សន្លឹកបៀលេខប្រាំពីរ ចំនួនពីរសន្លឹក (ការរួមបញ្ចូលគ្នានៃសន្លឹកបៀនេះមានតម្លៃ 7.5 ពិន្ទុ)។
2. នៅក្នុងព្រឹត្តិការណ៍នៃបុគ្គលិក ឬបញ្ហាផ្នែកសុសវ៊ែរក្នុងអំឡុងពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ការបោះពុម្ពខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នានៃហាងឆេងនៅក្នុងមុខតំណែងផ្សេងៗគ្នា។ល។) ឬការមិនយល់ស្របផ្សេងទៀតដែលបញ្ជាក់ពីភាពមិនត្រឹមត្រូវនៃការភ្នាល់ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចប្រកាសថាការភ្នាល់ទាំងនេះចាត់ទុកជាមោឃៈ។ នៅក្នុងព្រឹត្តិការណ៍នៃការបរាជ័យផ្នែកសុសវ៊ែរ ហ្គេមអាចនឹងត្រូវបានអាក់ខាន ហើយរាល់ការភ្នាល់ដែលមិនទាន់សម្រេចនឹងត្រូវបានសងប្រាក់វិញ។
3. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖
    - ឈ្នះ;
    - គូតាល់;
    - ពិន្ទុច្រើនពេក;
    - សន្លឹកបៀសរុប;
    - បន្សំនៃសន្លឹកបៀ។

Royal Sette e Mezzo

1. ហ្គេមនេះ ប្រើបៀ 40 សន្លឹកក្នុងមួយហ្វ៊ូ ជាមួយទឹកចំនួនបួន។
នៅពេលចាប់ផ្តើមហ្គេម អ្នកលេងនិងអ្នកចែកបៀនឹងអូសបៀមួយសន្លឹកម្នាក់។ បន្ទាប់មក អ្នកលេងចាប់អូសសន្លឹកបៀរហូតដល់ពួកគេសម្រេចចិត្តឈប់អូស ឬដល់ពិន្ទុច្រើនពេក (លើសពី 7.5 ពិន្ទុ)។ អ្នកលេងនឹងឈ្នះ ប្រសិនបើគាត់មាន Royal Sette e Mezzo (អ្នកចែកបៀនឹងមិនត្រូវអូសសន្លឹកបៀណាមួយទេ)។ នៅពេលដែលអ្នកលេងអូសសន្លឹកបៀរបស់ពួកគេ នោះអ្នកចែកបៀនឹងចាប់ផ្តើមអូសសន្លឹកបៀដែរ។ ប្រសិនបើពិន្ទុរបស់អ្នកលេងតិចជាង 5 ឬពិន្ទុរបស់អ្នកលេងគឺ 7.5 អ្នកលេងត្រូវតែអូសសន្លឹកបៀមួយ

ហើយប្រសិនបើសន្លឹកទីមួយរបស់អ្នកលេងគឺជាស្តេចបិច នោះអ្នកត្រូវតែអូសបៀមួយសន្លឹកទៀត។ អ្នកចែកបៀនឹងមិនអូសបៀទៀតទេ ប្រសិនបើសន្លឹកបៀពិន្ទុច្រើនពេក។ ប្រសិនបើពិន្ទុរបស់អ្នកចែកបៀគឺ 5 ពិន្ទុឬច្រើនជាងនេះ ហើយពិន្ទុរបស់អ្នកលេងតិចជាង 7.5 ពិន្ទុនោះអ្នកចែកបៀនឹងឈប់អូសបៀ។ អ្នកណាអូសបានពិន្ទុច្រើនពេក អ្នកនោះនឹងចាញ់។ ប្រសិនបើទាំងអ្នកលេង និងអ្នកចែកបៀមានពិន្ទុដូចគ្នា នោះហ្គេមនឹងបញ្ចប់ដោយលទ្ធិផលស្មើគ្នា ប្រសិនបើពួកគេទាំងពីរមិនមាន Royal Sette e Mezzo (ដៃខ្លាំងបំផុតនៅក្នុងហ្គេម ដែលឈ្នះទោះបីជាអ្នកចែកបៀ និងអ្នកលេងមានចំនួនពិន្ទុដូចគ្នាក៏ដោយ) ហើយពិន្ទុមិនមែន 5–5 (អ្នកចែកបៀនឹងឈ្នះ)។ ក្នុងករណីផ្សេងទៀត អ្នកណាបានពិន្ទុច្រើនជាងគេគឺជាអ្នកឈ្នះ។

សន្លឹកបៀកញ្ចាស់បិច គឺជាសន្លឹកបៀដែលមានតម្លៃបំផុត (ឧទាហរណ៍ សន្លឹកបៀកញ្ចាស់បិច និង សន្លឹកបៀអាត់មានតម្លៃ 7 ពិន្ទុ ប៉ុន្តែ សន្លឹកបៀកញ្ចាស់បិច ឬកសន្លឹកបៀអាត់ និង សន្លឹកបៀកំលោះ មាន 7.5 ពិន្ទុ)។

- បៀមួយហ្វឺមាន 40 សន្លឹក និងមានចំណាត់ថ្នាក់៖ 2, 3, 4, 5, 6, 7, J, Q, K, A
- ចំនួនគ្រាប់នៃបៀនីមួយៗតាមលំដាប់ថ្នាក់៖ 2, 3, 4, 5, 6, 7, 0.5, 0.5, 0.5, 1

2. A Royal Sette e Mezzo – 7.5 ពិន្ទុ ជាមួយនឹងសន្លឹកបៀពីរសន្លឹក មួយសន្លឹកគឺជាកញ្ចាស់បិច (ឧ. កញ្ចាស់បិច និង 7 ឬ កញ្ចាស់បិច និង កំលោះ)។
3. Partita Perfetta - នៅពេលដែលទាំងអ្នកលេង និងអ្នកចែកបៀអូសយកសន្លឹកបៀដំបូង ហើយមានតម្លៃដូចគ្នា។ ការប្រែប្រួលបីដែលអាចកើតមាននៃការរួមបញ្ចូលគ្នានេះ៖:
   - នៅពេលដែលបៀពីរសន្លឹកដូចគ្នាហៅថា គូ – អាត់ ដល់ 6 (ឧ. អ្នកលេង និងអ្នកចែកបៀទាំងពីរអូសបានសន្លឹកអាត់ ឬអូសបាន 6 ដូចគ្នា ។ល។)
   - នៅពេលដែលបៀបីសន្លឹកដូចគ្នាហៅថា សាម – សន្លឹកបៀមានរូបអុង (ឧ. អ្នកលេង និងអ្នកចែកបៀទាំងពីរអូសបានសន្លឹកកំលោះ។ សន្លឹកអាត់មិនរាប់ជាសន្លឹកអុងទេ)
   - នៅពេលដែលបៀបីសន្លឹកដូចគ្នាហៅថា សាម – 7 (អ្នកលេង និងអ្នកចែកបៀទាំងពីរអូសបានសន្លឹកប្រាំពីរ)
4. Mano di Poker - ការរួមបញ្ចូលគ្នាបៀប៉ុកនៃសន្លឹកបៀពីរសន្លឹកដំបូងដែលអូសដោយអ្នកលេង និងសន្លឹកបៀទីមួយដែលអូសដោយអ្នកចែកបៀ។ ការប្រែប្រួលប្រាំដែលអាចកើតមាននៃការរួមបញ្ចូលគ្នានេះ៖
   - រៀងគ្នា – បន្សំដែលអាចធ្វើបានទាំងអស់៖ 234, 345, 456, 567, JQK, QKA
   - ហ្វា – សន្លឹកបៀទាំងបីមានទឹកដូចគ្នា
   - សាម – សន្លឹកបៀទាំងបីមានតម្លៃដូចគ្នា (ឧ. 333, JJJ)
   - ធុងហ្វាហ៊ីន
   - ធុងហ្វាហ៊ីនក្បាលអាត់ - QKA ទឹកដូចគ្នា
5. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ នៃវេបសាយ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតថាការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាស

ការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។ នៅក្នុងព្រឹត្តិការណ៍នៃការបរាជ័យផ្នែកសុសវែរ ហ្គេមអាចនឹងត្រូវបានអាក់ខាន នៅក្នុងករណីរាល់ការភ្នាល់ដែលមិនទាន់សម្រេចនឹងត្រូវបានសងប្រាក់វិញ។

6. អាចស្វែងរកប្រភេទប្រាក់ភ្នាល់ដូចខាងក្រោមនេះបាន៖
    - រកប្រាក់
    - តូតាល់
    - ចាញ់
    - បៀសរុប
    - បន្សំនៃសន្លឹកបៀ

10.198. BIGRUMBLEBOXING។ CREED CHAMPIONSHIP

1. BigRumbleBoxing គឺជាស្ទ្រីមប្រដាល់និម្មិតដែលមានអ្នកលេងច្រើន។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍មួយបានបញ្ចប់។
3. ប្រាក់ដាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ទីផ្សារនីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. រយៈពេលនៃហ្គេមគឺអាស្រ័យទៅលើចំនួនដងដែលកីឡាករម្នាក់ឈ្នះ។ ហ្គេមនីមួយៗត្រូវបានបែងចែកទៅជាជុំហើយបន្តរហូតដល់កីឡាករម្នាក់បានឈ្នះ 5 ជុំ។ ជុំនីមួយៗមានរយៈពេលរហូតដល់ 90 វិនាទី។
6. អ្នកលេងអាចឈ្នះជុំមួយតាមវិធីណាមួយដូចខាងក្រោមនេះ៖
    - 1. ដោយត្រូវគេផ្តួលឱ្យដួលតិចជាងគូប្រកួតរបស់ខ្លួន
    - 2. ដោយវាយគូប្រកួតឱ្យដួលចំនួន 3 ដង (ឈ្នះក្នុងការចប់ទឹក)
    - 3. ដោយ នៅសល់សុខភាពបន្ថែមទៀត ដែលកីឡាករទាំងពីរមានចំនួនដួលដូចគ្នា។
7. ខាងក្រោមនេះជាការផ្តួលឱ្យដួល៖ នៅពេលដែលកីឡាករដួលលើរញ្ជ នោះការរាប់ថយក្រោយនឹងចាប់ផ្តើម ពួកគេនឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាត្រូវបានគេផ្តួលឱ្យដួល។ បញ្ជរការផ្តួលឱ្យដួល បង្ហាញពីចំនួនដងដែលកីឡាករម្នាក់ៗត្រូវបានដួល។
8. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រើនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ដែលត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនមានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
9. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមុនពេលចាប់ផ្តើមការប្រកួតនិងផ្សាយផ្ទាល់។ រាល់ការប្រកួតប្រដាល់ Big Rumble ទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
10. ទីផ្សារដែលអាចរកបាន។

- ឈ្នះ
- ឱកាសទ្វេដង
- តូតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
- តូតាល់កីឡាករឯកត្តជន (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
- ឈ្នះតាមទឹក
- ឈ្នះក្នុងទឹក (បើការប្រដាល់រហូតដល់ចប់ទឹក)
- ម៉ោងជុំ
- ការរាប់ថយក្រោយក្នុងជុំការផ្តួលឱ្យដួល
- តូតាល់ការផ្តួលឱ្យដួលក្នុងជុំ
- ពេលវេលានៃការផ្តួលឱ្យដួលលើកដំបូងនៅក្នុងជុំ (ការចាញ់ក្នុងករណីដែលមិនមានការផ្តួលឱ្យដួល់)
- ពេលវេលានៃការផ្តួលឱ្យដួលលើកដំបូងនៅក្នុងជុំ (ការចាញ់ក្នុងករណីដែលមិនមានការផ្តួលឱ្យដួល់)

ទិដ្ឋភាពទូទៅនៃស្ថិតិហ្គេមៈ

- (5–3) – ពិន្ទុសរុប (កីឡាករទី 1 ឈ្នះ 5 ជុំ កីឡាករទី 2 ឈ្នះ 3 ជុំ)
- ជុំទី 1៖ (69) (1) (0–3) (29,69) – (69) គឺជាពេលដែលជុំបញ្ចប់ (1) មានន័យថាកីឡាករទី 1 បានឈ្នះជុំ (0–3) មានន័យថាកីឡាករទី 1 មិនត្រូវបានវាយឲ្យរាប់ទេ ហើយកីឡាករទី 2 ត្រូវបានគេវាយឲ្យរាប់ 3 ដង (29,69) គឺជាពេលវេលានៃការវាយឲ្យរាប់ជាលើកដំបូងនិងចុងក្រោយនៅក្នុងជុំ។
- ជុំទី 2៖ (90) (1) (2–2) (25,81) – (90) គឺជាពេលដែលជុំបានបញ្ចប់ (1) មានន័យថាកីឡាករទី 1 បានឈ្នះជុំ (នៅមានសុខភាពល្អច្រើនជាងនៅចុងបញ្ចប់នៃជុំ), (2–2) មានន័យថា កីឡាករទី 1 ត្រូវបានវាយឲ្យសន្លប់ពីរដង ហើយកីឡាករទី 2 ក៏ត្រូវបានវាយឲ្យសន្លប់ពីរដងផងដែរ (25,81) គឺជាពេលវេលានៃការវាយឲ្យរាប់លើកដំបូង និងចុងក្រោយនៅក្នុងជុំ។
- ជុំទី 3៖ (90) (2) (2–1) (34,83) – (90) គឺជាពេលដែលជុំបានបញ្ចប់ (2) មានន័យថាកីឡាករទី 2 បានឈ្នះជុំ (2–1) មានន័យថាកីឡាករទី 1 ត្រូវបានវាយឲ្យរាប់ពីរដង ហើយកីឡាករទី 2 ត្រូវបានវាយឲ្យរាប់ម្តង (34,83) គឺជាពេលវេលានៃការវាយឲ្យរាប់ជាលើកដំបូង និងចុងក្រោយនៅក្នុងជុំ។
- ជុំទី 4៖ (90) (1) (1–2) (35,67) – (90) គឺជាពេលដែលជុំបានបញ្ចប់ (1) មានន័យថាកីឡាករទី 1 បានឈ្នះជុំ (1–2) មានន័យថាកីឡាករទី 1 ត្រូវបានវាយឲ្យរាប់ពីរដង ហើយកីឡាករទី 2 ត្រូវបានវាយឲ្យរាប់ម្តង (35,67) គឺជាពេលវេលានៃការវាយឲ្យរាប់ជាលើកដំបូង និងចុងក្រោយនៅក្នុងជុំ។
- ជុំទី 5៖ (90) (2) (2–0) (39,65) – (90) គឺជាពេលដែលជុំបានបញ្ចប់ (2) មានន័យថាកីឡាករទី 2 បានឈ្នះជុំ (2–0) មានន័យថាកីឡាករទី 1 ត្រូវបានវាយឲ្យរាប់ពីរដង ហើយកីឡាករទី 2 មិនត្រូវបានវាយឲ្យរាប់ទេ (39,65) គឺជាពេលវេលានៃការវាយឲ្យរាប់ជាលើកដំបូង និងចុងក្រោយនៅក្នុងជុំ។
- ជុំទី 6៖ (90) (1) (1–2) (33,88) – (90) គឺជាពេលដែលជុំបានបញ្ចប់ (1) មានន័យថាកីឡាករទី 1 បានឈ្នះជុំ

(1–2) មានន័យថាកីឡាករទី 1 ត្រូវបានវាយឲ្យរាប់ពីរដង ហើយកីឡាករទី 2 ត្រូវបានវាយឲ្យរាប់ពីរដង (33,88) គឺជាពេលវេលានៃការវាយឲ្យរាប់ជាលើកដំបូង និងចុងក្រោយនៅក្នុងជុំ។

- ជុំទី 7៖ (90) (2) (2–0) (34,62) – (90) គឺជាពេលដែលជុំបានបញ្ចប់ (2) មានន័យថាកីឡាករទី 2 បានឈ្នះជុំ (2–0) មានន័យថាកីឡាករទី 1 ត្រូវបានវាយឲ្យរាប់ដង ហើយកីឡាករទី 2 មិនត្រូវបានវាយឲ្យរាប់ទេ (34,62) គឺជាពេលវេលានៃការវាយឲ្យរាប់ជាលើកដំបូង និងចុងក្រោយនៅក្នុងជុំ។
- ជុំទី 8៖ (90) (1) (1–2) (32,81) – (90) គឺជាពេលដែលជុំបានបញ្ចប់ (1) មានន័យថាកីឡាករទី 1 បានឈ្នះជុំ (1–2) មានន័យថាកីឡាករទី 1 ត្រូវបានវាយឲ្យរាប់ម្តងហើយកីឡាករទី 2 ត្រូវបានវាយឲ្យរាប់ពីរដង (32,81) គឺជាពេលវេលានៃការវាយឲ្យរាប់ជាលើកដំបូង និងចុងក្រោយនៅក្នុងជុំ។
- ក្នុងករណីដែលការភ្នាល់ត្រូវបានដាក់លើជុំដែលមិនបានកើតឡើង (ប្រសិនបើពិន្ទុគឺ 4–3 ហើយការភ្នាល់ត្រូវបានដាក់នៅលើជុំទី 9 ហើយការប្រកួតបញ្ចប់ដោយពិន្ទុ 5–3 និង 8 ជុំដែលត្រូវលេងសរុប។) ការភ្នាល់នឹងត្រូវបានសងប្រាក់វិញ។

10.199. FRISBEE

1. ការប្រកួតនីមួយៗមានបួនតង់ ហើយតង់នីមួយៗមាន 12 នាទី។
2. ប្រសិនបើការប្រកួតបញ្ចប់ដោយស្មើ នោះម៉ោងបន្ថែម ប្រាំនាទីនឹងត្រូវបានលេង។
3. ប្រសិនបើពិន្ទុនៅតែស្ថិតក្នុងកម្រិតបន្ទាប់ពីម៉ោងបន្ថែម នោះម៉ោងបន្ថែមទីពីរនឹងត្រូវបានលេង ហើយក្រុមដំបូងដែលទទួលបានពិន្ទុនឹងត្រូវឈ្នះ។
4. ការភ្នាល់លើការប្រកួតត្រូវបានទទួលយក រួមបញ្ចូលទាំងម៉ោងបន្ថែម។

10.200. គ្រីស្តាល់

1. ហ្គេមមានពីរជុំ។ នៅពេលចាប់ផ្តើមជុំនីមួយៗ គ្រីស្តាល់ធ្លាក់ចុះពីលើកំពូលនៃអេក្រង់ហ្គេម 7x7 ។ ប្រសិនបើមានបន្សំឈ្នះណាមួយត្រូវបានកើតឡើង ឧ.ប្រសិនបើបង្វិលបានគ្រីស្តាល់ពណ៌ដូចគ្នាចំនួន 5 ឬច្រើនជាងនេះនៅជាប់គ្នាលើជួរផ្តេក និង/ឬបញ្ឈរ ហើយការធ្លាក់ចុះនោះត្រូវបានរាប់ថាជាការឈ្នះ ហើយជុំហ្គេមនឹងនៅបន្ត។ គ្រីស្តាល់ដែលឈ្នះត្រូវបានដកចេញពីអេក្រង់ហ្គេម ហើយចន្លោះទទេត្រូវបានបំពេញដោយគ្រីស្តាល់ជាច្រើនទៀតដែលធ្លាក់ចុះពីលើកំពូលនៃអេក្រង់ហ្គេម។
2. ជុំហ្គេមបញ្ចប់ នៅពេលដែលគ្មានបន្សំឈ្នះនៃគ្រីស្តាល់កើតឡើង។ គ្រីស្តាល់មានចំនួន 6 ពណ៌ផ្សេងគ្នា។
    - អ្នកលេងទី 1 ទទួលបានពិន្ទុសម្រាប់បន្សំគ្រីស្តាល់ពណ៌ក្រហម ពណ៌ទឹកក្រូច និងពណ៌លឿង។ អ្នកលេងទី 2 ទទួលបានពិន្ទុសម្រាប់បន្សំគ្រីស្តាល់ពណ៌ខៀវខ្ចី ពណ៌ខៀវចាស់ និងពណ៌ស្វាយ។
    - ហ្គេមមាននិមិត្តសញ្ញាលក្ខណៈពិសេសមួយ ដូចជាគ្រីស្តាល់ដែរ – និមិត្តសញ្ញា Wild (លេចឡើងជាកាក់មួយ) – ដែលអាចប្រើជាគ្រីស្តាល់ពណ៌ណាមួយក៏បាន ដើម្បីបង្កើតជាបន្សំឈ្នះ។
    - ពិន្ទុសម្រាប់បន្សំឈ្នះត្រូវបានដាក់បញ្ចូលដោយផ្អែកលើរូបមន្តដូចខាងក្រោម៖ ចំនួននិមិត្តសញ្ញានៅក្នុងបន្សំ * ហាងឆេង។

    - អ្នកឈ្នះគឺជាអ្នកលេងដែលរកបានពិន្ទុច្រើនជាងគេបំផុតនៅចុងបញ្ចប់នៃជុំទាំងពីរ។ ប្រសិនបើអ្នកលេងទាំងពីរមានពិន្ទុដូចគ្នា នោះហ្គេមនឹងបញ្ចប់ដោយលទ្ធផលស្មើគ្នា។
3. ហាងឆេង៖
    - គ្រីស្តាល់ពណ៌ក្រហម៖ 5 – 1.00, 6 – 1.00, 7 – 1.00, 8 – 1.00, 9+ – 1.00
    - គ្រីស្តាល់ពណ៌ទឹកក្រូច៖ 5 – 1.00, 6 – 3.00, 7 – 3.00, 8 – 3.00, 9+ – 5.00
    - គ្រីស្តាល់ពណ៌លឿង៖ 5 – 2.00, 6 – 3.00, 7 – 4.00, 8 – 5.00, 9+ – 6.00
    - គ្រីស្តាល់ពណ៌ខៀវខ្ចី៖ 5 – 1.00, 6 – 1.00, 7 – 1.00, 8 – 2.00, 9+ – 3.00
    - គ្រីស្តាល់ពណ៌ខៀវចាស់៖ 5 – 1.00, 6 – 2.00, 7 – 3.00, 8 – 4.00, 9+ – 5.00
    - គ្រីស្តាល់ពណ៌ស្វាយ៖ 5 – 2.00, 6 – 2.00, 7 – 3.00, 8 – 3.00, 9+ – 10.00
4. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រើនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ នៃវេបសាយ និងនៅលើប៊ុងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតថាការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។ នៅក្នុងករណីមានបញ្ហាផ្ទៃកសុសវែរ ឬហ្គេមអាចនឹងត្រូវបានអាក់ខាន រាល់ការភ្នាល់ដែលមិនទាន់ទូទាត់ នឹងត្រូវបានសងប្រាក់វិញ។
5. ប្រភេទភ្នាល់ខាងក្រោមគឺ មានដូចខាងក្រោម៖
    - ឈ្នះ
    - ឱកាសទ្វេដង
    - គូតាល់
    - គ្រាប់ត
    - ចំនួនជាក់លាក់នៃពិន្ទុ
    - ចំនួននិមិត្តសញ្ញាសរុបពិតប្រាកដនៅក្នុងការរួមបញ្ចូលគ្នាជាមួយគ្រីស្តាល់ច្រើនបំផុត (ប្រសិនបើមិនមានបន្សំឈ្នះនោះទេ ការភ្នាល់នៅលើទីផ្សារនេះនឹងចាញ់)
    - ការធ្លាក់ចុះសរុបដែលឈ្នះជាក់ស្តែង
    - ការធ្លាក់ចុះសរុបដែលឈ្នះ
    - បន្សំសរុបជាក់ស្តែង
    - បន្សំសរុប

10.201. សាយប័រលីគឥណ្ឌា 22

1. ការប្រកួតនីមួយៗមានជុំតែមួយ ដោយមានអូវ័រច្រើនបំផុត 20 សម្រាប់ក្រុមនីមួយៗ។ អូវ័រនីមួយៗមានការបញ្ជូនចំនួនប្រាំមួយ។
2. កាក់មួយត្រូវបានបោះឡើងនៅពេលចាប់ផ្តើមការប្រកួត។ ក្រុមដែលឈ្នះការបោះកាក់ នឹងសម្រេចថាតើ

ពួកគេចង់គប់បាល់មុនឬក៏វាយបាល់មុន។

3. ក្រុមដែលរកបានពិន្ទុដោយវាយបាល់ដំបូងរហូតដល់ពួកគេលេងបានអូវ័រ 20 ពេញ ឬរហូតដល់ក្រុមគប់បាល់ទទួលបាន 10 វីយឺត។ នៅពេលដែលក្រុមផ្សេងទៀតមកវាយកូនបាល់ ពួកគេលេងរហូតដល់ពួកគេរកបានពិន្ទុច្រើនជាងក្រុមគូប្រកួតនៅក្នុងតង់ទីមួយ រហូតដល់ពួកគេលេងបានអូវ័រ 20 ពេញនៃការបញ្ជូនចំនួនប្រាំមួយដងក្នុងមួយលើក ឬរហូតដល់ក្រុមគប់បាល់ទទួលបាន 10 វីយឺត។
4. ក្រុមដែលមានពិន្ទុច្រើនជាងគេគឺជាក្រុមឈ្នះ។ ប្រសិនបើក្រុមទាំងពីររកបានចំនួនពិន្ទុដូចគ្នា ស៊ុនពើអូវ័រមួយនឹងត្រូវបានលេង។ នៅក្នុងករណីនេះ ក្រុមដែលរកបានពិន្ទុច្រើនជាងគេក្នុងការប្រកួតស៊ុបពើអូវ័រនេះគឺជាក្រុមឈ្នះ។
5. ការទូទាត់ ការភ្នាល់
    - ការភ្នាល់ "អ្នកឈ្នះការប្រកួត" ត្រូវបានទូទាត់ដោយគិតគូរពីលទ្ធផលនៃការប្រកួតស៊ុបពើអូវ័រ។
    - ការភ្នាល់ "អូវ័រ ពិន្ទុសរុបឯកត្តជន" ត្រូវបានទូទាត់ដោយផ្អែកលើចំនួននៃពិន្ទុដែលបានរកបានដោយក្រុម រួមទាំងការបន្ថែម។ ក្នុងករណីដែលការប្រកួតអូវ័រក្នុងសំណួរមិនត្រូវបានលេង ការភ្នាល់លើវានឹងត្រូវបានសងប្រាក់វិញ។
    - ការភ្នាល់ "តើវីយឺតនឹងដួលដៃឬទេ អូវ័រ" និង "តើការរត់បន្ថែមនឹងត្រូវបានផ្តល់ជូនអូវ័រដៃឬទេ" ត្រូវបានទូទាត់ដោយផ្អែកលើលទ្ធផលនៃការភ្នាល់អូវ័រក្នុងសំណួរ។ ប្រសិនបើដែលការប្រកួតអូវ័រក្នុងសំណួរមិនត្រូវបានលេង ការភ្នាល់លើវានឹងត្រូវបានសងប្រាក់វិញ។
    - ការភ្នាល់ "តូតាល់" "អូវ័រ ឯកត្តជន" "ពិន្ទុតូតាល់ឯកត្តជន" ត្រូវបានទូទាត់ដោយផ្អែកលើចំនួននៃការរត់ដែលបានស៊ុតបញ្ចូលទីដោយក្រុម រួមទាំងការបន្ថែម ប៉ុន្តែមិនរាប់បញ្ចូលស៊ុបពើអូវ័រ។
    - ការភ្នាល់ "អតើនរណានឹងបាត់វីយឺតអស់ច្រើនជាង", "តវីយឺតសរុប" និង "តូតាល់ក្រុមចាញ់វីយឺត" ត្រូវបានទូទាត់ដោយផ្អែកលើចំនួន វីយឺតដែលទទួលបាន ដោយមិនរាប់បញ្ចូលស៊ុបពើអូវ័រនោះទេ។
    - ការភ្នាល់ "ស៊ុបកើអូវ័រ" និង "អ្នកឈ្នះជុំច្រើនបំផុត" ត្រូវបានទូទាត់ថាចាញ់ ក្នុងករណីដែលមិនមានការលេងស៊ុបពើអូវ័រ។

10.202. ធ្លណាមិន ShortStrike

1. កីឡាករពីរនាក់ប្រកួតគ្នានៅក្នុងហ្គេមនេះ ដោយប្តូរវេនគ្នាបាញ់ពីចម្ងាយ 9ម៉ែត្រ ចេញក្នុងគោលដៅ 5x2ម៉ែត្រ ដែលគ្រប់គ្រងដោយអ្នកចាំទីតែមួយ។
2. អ្នកចាំទីមិនអាចចាកចេញពីបន្ទាត់ទី មុនពេលការបាញ់ត្រូវបានលេង។
3. ការប្រកួតនីមួយៗមានពីរតង់ ដែលតង់នីមួយៗមានរយៈពេល 5 នាទី។
    - កីឡាករដាក់បាល់នៅនឹងកន្លែង មុនអស់ពេលម៉ោងកំណត់ ហើយស៊ុតបាល់។
    - គូប្រកួតរបស់ពួកគេត្រូវតែទាត់បាល់មួយគ្រាប់បន្ទាប់ពីចប់តង់ទីមួយ ឬចប់ការប្រកួត ប្រសិនបើក្នុងអំឡុងពេលពាក់កណ្តាលនោះ ឬការប្រកួត ពួកគេបានទាត់បាល់មួយគ្រាប់តិចជាង

កីឡាករផ្សេងទៀត។
    - ចំនួននៃការស៊ុតបាល់បញ្ចូលទីដោយកីឡាករទាំងពីរក្នុងពាក់កណ្តាលមួយ ហើយការប្រកួតទាំងមូលត្រូវតែស្មើគ្នាជានិច្ច។
4. ពេលវេលានៃការប្រកួតត្រូវបានបញ្ឈប់តែក្នុងករណីណា ដែលអ្នកចូលរួមត្រូវការជំនួយផ្នែកវេជ្ជសាស្ត្រ ឬប្រសិនបើមានហេតុផលណាមួយដែលមិនអាចទាត់បាល់បាន។
5. អ្នកឈ្នះគឺជាកីឡាករដែលបានស៊ុតបញ្ចូលទីច្រើនជាងគេនៅការផ្លុំកញ្ចែរបញ្ចប់ការប្រកួត។ ប្រសិនបើពិន្ទុស្មើគ្នា ការប្រកួតនឹងបញ្ចប់ដោយលទ្ធផលស្មើ។
6. ការប្រកួតត្រូវបានលេងជាផ្នែកមួយនៃធូណាមិន (លុះត្រាតែមានព័ត៌មានបន្ថែមបញ្ជាក់ផ្សេងទៀត)។ អ្នកឈ្នះត្រូវលេងការប្រកួតមួយផ្សេងទៀតជាមួយគូប្រជែងផ្សេង។ នៅក្នុងករណីលទ្ធផលស្មើគ្នា កីឡាករទាំងពីរត្រូវបានដកចេញ។

10.203. HyperBrawl

HyperBrawl គឺជាហ្គេមផ្សាយផ្ទាល់មួយដែលមានអ្នកលេងច្រើននាក់។

1. រាល់ប្រាក់ភ្នាល់ទាំងអស់ ត្រូវទូទាត់សងបន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍នោះបានបញ្ចប់។
2. ប្រាក់ភ្នាល់អតិបរមាត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់សម្រាប់ទីផ្សារនីមួយៗដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
3. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចធ្វើការផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់បាន ដោយពុំបាច់មានការជូនដំណឹងជាមុននោះទេ។
4. ហ្គេមមួយមានរយៈពេល 2 ឬ 3 ជុំ ដោយ មាន ពេលវេលាលេងចំនួន 90 វិនាទី។ ហ្គេមនេះបន្តរហូតដល់ក្រុមមួយទទួលបានជ័យជម្នះចំនួនពីរជុំ ឬឈ្នះបានមួយជុំ នៅក្នុងករណីស្មើគ្នា។
5. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកប្រព្រឹត្តកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសូហ្វវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលកំពុងទទួលយកប្រាក់ភ្នាល់ (ឧ.ទា. ការព្រើនហាងឆេងខុសជាក់ស្តែង ភាពមិនស្របគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅលើផ្នែក "កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់" និងនៅលើបុងភ្នាល់ ។ល។) ឬប្រសិនបើមានការបង្ហាញផ្សេងទៀតថា ប្រាក់ភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកពុំបានត្រឹមត្រូវ នោះក្រុមហ៊ុនមានសិទ្ធិក្នុងការប្រកាសចាត់ទុកប្រាក់ភ្នាល់នោះជាមោឃៈបាន។
6. ប្រាក់ភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកនៅមុនពេលចាប់ផ្តើមការប្រកួត ក៏ដូចជាក្នុងអំឡុងពេលផ្សាយផ្ទាល់ផងដែរ។ ការប្រកួត HyperBrawl ទាំងអស់ ត្រូវផ្សាយផ្ទាល់តាមអនឡាញ។
7. អាចស្វែងរកប្រភេទប្រាក់ភ្នាល់ដូចខាងក្រោមនេះបាន៖
    - អ្នកឈ្នះ
    - អ្នកឈ្នះ ក្នុងជុំ
    - គ្រប់តជុំ
    - តួតាល់ជុំ (អូវ័រ, អាន់ឌ័រ)
    - តួតាល់ជុំរបស់ក្រុម (អូវ័រ, អាន់ឌ័រ)

10.204. បាល់ទាត់អង្គុយ៖

1. នៅក្នុងការប្រកួតបាល់ទាត់អង្គុយ អ្នកលេងពីរនាក់ប្រកួតប្រជែងគ្នានៅលើទីលានដែលមានបំពាក់យ៉ាងពិសេស ជាមួយនឹងគ្រាប់បាល់ដែលពួកគេលេងបាល់ទាត់នៅពេលអង្គុយ។
2. អ្នកលេងមិនត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យរំកិលជើងរបស់ពួកគេចូលទៅក្នុងពាក់កណ្តាលទីលាន ប្រសិនបើអ្នកលេងធ្វើដូច្នេះ បាល់ត្រូវបានផ្តល់ឱ្យគូប្រជែងរបស់ពួកគេ។
3. ការប្រកួតនីមួយៗមានពីរតង់ ដែលតង់នីមួយៗមានរយៈពេល 5 នាទី។
4. ពេលវេលានៃការប្រកួតត្រូវបានបញ្ឈប់តែក្នុងករណីណា ដែលអ្នកចូលរួមត្រូវការជំនួយផ្នែកវេជ្ជសាស្ត្រ ឬប្រសិនបើមានហេតុផលណាមួយដែលការប្រកួតមិនអាចបន្ត (ខ្វះពន្លឺ ការបរាជ័យឧបករណ៍។ល។)។
5. អ្នកឈ្នះគឺជាអ្នកលេងដែលបានស៊ុតបញ្ចូលទីច្រើនជាងគេនៅការផ្លុំកញ្ចែរបញ្ចប់ការប្រកួត។ ប្រសិនបើពិន្ទុស្មើគ្នា ការប្រកួតនឹងបញ្ចប់ដោយលទ្ធផលស្មើ។
6. ការប្រកួតត្រូវបានលេងជាផ្នែកមួយនៃធូណាមិន (លុះត្រាតែមានព័ត៌មានបន្ថែមបញ្ជាក់ផ្សេងទៀត)។ ដំបូង អ្នកលេងម្នាក់ៗលេងទល់នឹងអ្នកលេងផ្សេងទៀតជាវេន។ ពេលដែលអ្នកលេងរាល់គ្នាបានលេងគ្រប់គ្នាហើយ វគ្គពាក់កណ្តាលផ្តាច់ព្រ័ត្រ និងវគ្គផ្តាច់ព្រ័ត្រនឹងបានត្រូវលេង។
7. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយក ដោយផ្អែកលើច្បាប់ទាំងអស់នៃបាល់ទាត់។

10.205. Super Soccer Blast។ ពានរង្វាន់ពិភពលោក

Super Soccer Blast ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទ្រីមហ្គេម (បាល់ទាត់និម្មិត) ដែលមានអ្នកលេងច្រើន។

1. រាល់ប្រាក់ភ្នាល់ទាំងអស់ ត្រូវទូទាត់សងបន្ទាប់ពីការប្រកួតនោះបានកំណត់ការបញ្ចប់។
2. ប្រាក់ភ្នាល់អតិបរមាត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់សម្រាប់ទីផ្សារនីមួយៗដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អាចត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរដៃនកំណត់ ដោយគ្មានការជូនដំណឹងជាមុន។
4. ការប្រកួតនីមួយៗមានរយៈពេល 90 នាទី។ ម៉ោងបន្ថែមអាចនឹងលេង។
5. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬក្នុងករណីកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតថាការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
6. ទាំងការភ្នាល់មុនការប្រកួត និងការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ត្រូវបានទទួលយក។ ការប្រកួត Super Soccer Blast ទាំងអស់ត្រូវបានស្ទ្រីមតាមអនឡាញ។
7. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖
    - អ្នកឈ្នះ

- ឱកាសទ្វេដង
- គ្រាប់ត
- តូតាល់ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
- តូតាល់ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ របស់ក្រុមឯកត្តជន
- តូតាល់ គូ/សេស

10.206. ក្រាស់ ទល់នឹង ស្តើង

1. អ្នកលេងពីរនាក់លេងតទល់នឹងគ្នា។ មួយប្រកួតមានបីជុំ។ មុនពេលការប្រកួត (មុនការប្រកួត) លេខបីនៃអ្នកលេងទី 2 (ចន្លោះពីលេខ 1 ដល់ 98) នឹងលេចឡើងនៅលើអេក្រង់ដោយចៃដន្យ។ នៅពេលចាប់ផ្តើមជុំនីមួយៗ លេខចៃដន្យមួយ (ចន្លោះពីលេខ 0 ដល់ 99 រួមបញ្ចូល) នឹងលេចឡើងនៅលើអេក្រង់សម្រាប់អ្នកលេងទី 1 ។ អ្នកលេងដែលមានលេខខ្ពស់ជាងគេនឹងឈ្នះជុំនោះ ហើយទទួលបាន 1 ពិន្ទុ (ប្រសិនបើការចាប់ឆ្នោតកើតឡើង នោះគ្មានពិន្ទុណាមួយនឹងត្រូវបានផ្តល់អោយនរណាម្នាក់ឡើយ)។ អ្នកឈ្នះការប្រកួតគឺជាអ្នកលេងដែលទទួលបានពិន្ទុច្រើនបំផុត។ ប្រសិនបើចំនួនពិន្ទុស្មើគ្នា លទ្ធផលនឹងត្រូវបានប្រកាសថាស្មើ។
2. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬក្នុងករណីកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រើនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ុងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតថាការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។
3. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖
    - នៅលើការប្រកួតទាំងមូល៖
        - អ្នកឈ្នះ
        - ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ
        - អ្នកឈ្នះជុំ
    - នៅលើជុំមួយ៖
        - អ្នកឈ្នះ
        - ឯកត្តជនសរុប 1 គូ/សេស

10.207. Gigabash

1. Gigabash គឺជាអ្នកប្រយុទ្ធលើសង្វៀនរវាងអ្នកលេងច្រើន ជាមួយនឹងខ្សែភាពយន្តជប៉ុនដ៏ធំមហិមា ដែលបានបំផុសគំនិតចេញពីសត្វចម្លែកកែជ។
2. ហ្គេមនេះមាន 5 ជុំ ដោយមានសត្វចម្លែកកែជចំនួន 4 ក្បាលតទល់គ្នាក្នុងជុំនីមួយៗ។

- អ្នកឈ្នះក្នុងជុំទទួលបាន 3 ពិន្ទុ អ្នកចូលរួមដែលស្ថិតក្នុងចំណាត់ថ្នាក់លេខពីរទទួលបាន 2 ពិន្ទុ និងអ្នកចូលរួមស្ថិតក្នុងចំណាត់ថ្នាក់លេខបីទទួលបាន 1 ពិន្ទុ។ អ្នកចូលរួមណាដែលចាញ់មុនគេ គឺមិនទទួលបានពិន្ទុទេ។
- សត្វចម្លែកកែជូ ដែលប្រមូលពិន្ទុបានច្រើនបំផុត នឹងឈ្នះហ្គេម។ ប្រសិនបើសត្វចម្លែកកែជូពីរក្បាលឬច្រើនជាងនេះ ប្រមូលបានពិន្ទុដូចគ្នានៅចុងបញ្ចប់នៃហ្គេម នោះការប្រកួតត្រូវបានចាត់ទុកថាគ្មានអ្នកឈ្នះ។
- សត្វចម្លែកកែជូជាច្រើនអាចបញ្ចប់នៅចំណាត់ថ្នាក់តែមួយ ប្រសិនបើពួកវាប្រមូលបានចំនួនពិន្ទុដូចគ្នា។ បន្ទាប់មក ចំណាត់ថ្នាក់ជាបន្តបន្ទាប់របស់អ្នកចូលរួម ត្រូវបានកំណត់ចុះទៅតាមលំដាប់។

3. ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានទូទាត់ បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍បញ្ចប់។
4. ប្រាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ដាច់ដោយឡែក សម្រាប់ទីផ្សារនីមួយៗ។
5. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់ ដោយមិនចាំបាច់មានការជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
6. ប្រសិនបើបុគ្គលិកធ្វើឱ្យមានកំហុសណាមួយ ឬប្រសិនបើមានបញ្ហាផ្នែកសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧ. ការបោះពុម្ពហាងឆេងជាក់ស្តែងខុស ភាពខុសគ្នារវាងហាងឆេងដែលបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែកកីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ ។ល។) ឬមានករណីផ្សេងទៀត ដែលការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសចាត់ទុកការភ្នាល់ទាំងនោះជាមោយ:។
7. ការភ្នាល់លើអ្នកប្រយុទ្ធ ត្រូវបានទទួលយកតែក្នុងទម្រង់ផ្សាយផ្ទាល់ប៉ុណ្ណោះ។ ហ្គេមទាំងអស់ត្រូវបានចាក់ផ្សាយអនឡាញ។
8. ទីផ្សារដែលមាន៖
   - នៅលើជុំមួយ៖
     - អ្នកប្រយុទ្ធនឹងឈ្នះជុំ
   - នៅក្នុងធ្នូណាមិនមួយ៖
     - នឹងឈ្នះធ្នូណាមិន
     - នឹងបានចំណាត់ថ្នាក់ទី 2 ទី 3 ទី 4 ក្នុងធ្នូណាមិន
     - តួគាស់ឯកត្តជន (ផ្អែកលើពិន្ទុដែលទទួលបាន)

10.208. Need for Speed

1. NFS Sprint គឺជាហ្គេមប្រណាំងដែលកំពុងផ្សាយស្ទ្រីមផ្ទាល់ដែលមានអ្នកលេងបួននាក់ចូលរួមក្នុងការប្រណាំងនីមួយៗ។
2. ប្រាក់ភ្នាល់ត្រូវបានកំណត់ដោយអ្នកភ្នាល់ដាច់ដោយឡែកសម្រាប់ទីផ្សារនីមួយៗ។ អ្នកភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុន។
3. អ្នកលេងដែលឆ្លងផុតវគ្គបញ្ចប់មុនគេជាអ្នកឈ្នះការប្រណាំង។
4. មានតែការភ្នាល់លើអ្នកលេងដែលបញ្ចប់ការប្រណាំងប៉ុណ្ណោះទើបអាចនឹងរាប់បញ្ចូលបាន។

ប្រសិនបើមានហេតុផលណាមួយ អ្នកលេងមិនអាចបញ្ចប់ការប្រណាំង (ពួកគេបរាជ័យក្នុងការបញ្ចប់ក្នុងរយៈពេល 30 វិនាទីនៃអ្នកលេងទីមួយឆ្លងកាត់បន្ទាត់ទីផ្តាច់ព្រាត់) ការភ្នាល់លើអ្នកលេងនោះនឹងត្រូវចាញ់។

5. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកណាមួយមានកំហុស ឬប្រសិនបើការបរាជ័យសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧ. ការបោះពុម្ពខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពខុសគ្នារវាងហាងឆេងដែលបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែកកីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ ។ល។) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ អ្នកភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសថាការភ្នាល់ទាំងនោះចាត់ទុកជាមោឃៈ។
6. ទីផ្សារដែលមាន៖
    - ចំណាត់ថ្នាក់
    - ពេលវេលាប្រកួត*
    - ចំនួនអ្នកបញ្ចប់**
    - លេខរៀងចំណាត់ថ្នាក់
    - មកដល់ទីចុងក្រោយគេ**
    - កំពូលអ្នកលេង 2 នាក់
    - កំពូលអ្នកលេង 3 នាក់

* នៅក្នុងករណីដែលពេលវេលារបស់អ្នកលេងស្របគ្នានឹងពេលវេលាដែលបានចែងនៅក្នុងទីផ្សារខាងលើ/ក្រោមនេះ ការភ្នាល់នឹងត្រូវបានសងវិញក្នុងហាងឆេង 1.00 ។
** មានតែអ្នកលេងដែលបញ្ចប់ការប្រណាំងការប្រណាំងទើបរាប់បញ្ចូលបាន។

10.209. TapeToTape Cup

1. Tape to Tape ពាក់ព័ន្ធនឹងស្ទ្រីមហ្គេមផ្សាយផ្ទាល់ដែលមានអ្នកលេងជាច្រើន (កីឡាហុកគីនិមិត្ត)។
2. ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវបានទូទាត់បន្ទាប់ពីការបញ្ចប់នៃព្រឹត្តិការណ៍មួយ។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អតិបរមាត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់នីមួយៗសម្រាប់ការជ្រើសរើសដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនដល់អតិថិជន។
5. ហ្គេមនីមួយៗមាន 3 តង់ដែលតង់នីមួយៗមានរយៈពេល 2.5 នាទី។
6. ប្រសិនបើមានកំហុសត្រូវបានធ្វើឡើងដោយបុគ្គលិក ឬកំហុសផ្នែកសុសវែរបានកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧ. ការបោះពុម្ពខុសជាក់ស្តែងនៃហាងឆេង ភាពខុសគ្នារវាងហាងឆេងដែលបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែកកីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ ។ល។) ឬ មានការបញ្ជាក់ផ្សេងទៀតដែលថាការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលខុសត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចនឹងប្រកាសការភ្នាល់ទាំងអស់ទុកជាមោឃៈបាន។
7. ទាំងការភ្នាល់មុនការប្រកួត និងការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ត្រូវបានទទួលយក។ ការប្រកួត Tape To Tape

ទាំងអស់ត្រូវបានចាក់ផ្សាយតាមអនឡាញ។

8. ទីផ្សារដែលមាន៖

- ឈ្នះ
- ឱកាសទ្វេដង
- គ្រាប់ត
- តូតាល់ (អូវ័រ, អាន់ឌ័រ)
- ក្រុមតូតាល់ (អូវ័រ, អាន់ឌ័រ)
- តូតាល់ គូ/សេស

10.210. Power of Power

1. Power of Power គឺជាលើការចាក់ផ្សាយហ្គេម Power of Power ដែលមានអ្នកលេងច្រើននាក់។
2. ធូណាមិន Doomsday គឺជាការចាក់ផ្សាយការប្រយុទ្ធគ្នារវាងអ្នកលេងបួននាក់។ ដើម្បីឈ្នះ អ្នកត្រូវបំផ្លាញមូលដ្ឋានរបស់អ្នកលេងផ្សេងទៀត ហើយនៅតែមានជីវិត។ នៅពេលចាប់ផ្តើមការប្រយុទ្ធ កម្មវិធីកំណត់ម៉ោងនឹងចាប់ផ្តើម ហើយវានឹងរាប់ថយក្រោយរហូតដល់ Doomsday (នៅពេលដែលមូលដ្ឋានរបស់អ្នកលេងទាំងអស់ត្រូវបានបំផ្លាញ)។
3. ការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទទួលយក លើការប្រយុទ្ធប៉ះគ្នារវាងអ្នកលេង និងស្ថានភាពក្នុងហ្គេម។
4. អ្នកឈ្នះគឺជាអ្នកលេងដែលនៅមានជីវិតនៅចុងបញ្ចប់ ឬជាអ្នកស្លាប់ចុងក្រោយគេបង្អស់។
5. ប្រាក់ភ្នាល់អតិបរមាត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់សម្រាប់ទីផ្សារនីមួយៗ។
6. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់ ដោយមិនចាំបាច់មានការជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
7. ប្រសិនបើបុគ្គលិកប្រព្រឹត្តកំហុស ឬប្រសិនបើមានបញ្ហាសូហ្វវែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧ. ការបោះផ្សាយហាងឆេងខុស, ភាពមិនស៊ីសង្វាក់គ្នារវាងហាងឆេងដែលបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែកកីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ុងភ្នាល់។ល។) ឬក្នុងករណីផ្សេងទៀតដែលការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកប្រកបដោយភាពមិនត្រឹមត្រូវ នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសថាការភ្នាល់ទាំងនោះនឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ។
8. មានតែការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ប៉ុណ្ណោះ ដែលនឹងត្រូវបានទទួលយក។ ហ្គេមទាំងអស់នឹងត្រូវចាក់ផ្សាយអនឡាញ។
9. ទីផ្សារដែលមាន៖
    - អ្នកឈ្នះ
    - ទីតាំងបញ្ចប់
    - ឡើងកាន់តែខ្ពស់
    - ការសម្លាប់សរុប
    - ការស្លាប់សរុប

- អ្នកលេង – ការសម្លាប់សរុប
- អ្នកលេង – ការស្លាប់សរុប
- គ្រាប់បែកដែលដាក់សរុប
- គ្រាប់បែកដែលបំផ្ទុះសរុប
- មូលដ្ឋានសរុបដែលបានផ្ទុះ
- តើនឹងមាន Doomsday ឬទេ
- តើមូលដ្ឋានរបស់អ្នកលេងនឹងត្រូវផ្ទុះដែរឬទេ
- តើអ្នកណានឹងបំផ្ទុះមូលដ្ឋានរបស់អ្នកណា
- ឆាកជីវិត

10.211. Mortal Kombat 1

1. Mortal Kombat 1 គឺជាហ្គេមចាក់ផ្សាយផ្ទាល់ ដែលមានអ្នកលេងច្រើននាក់។
2. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកនៅលើការប្រកួតរវាងអ្នកប្រយុទ្ធពីរនាក់។ ការប្រកួតនីមួយៗត្រូវបានលេងរហូតដល់ឈ្នះ 5 ដង ដោយមានជុំលេងសរុបអតិបរមាចំនួន 9 ជុំ។
3. ការភ្នាល់ទាំងអស់ នឹងត្រូវទូទាត់ បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍នោះបញ្ចប់។
4. អ្នកឈ្នះគឺជាអ្នកប្រយុទ្ធដែលសម្លាប់គូប្រកួតរបស់ខ្លួន។
5. ប្រាក់ភ្នាល់អតិបរមាត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់សម្រាប់ទីផ្សារនីមួយៗដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
6. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចនឹងធ្វើការផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់ ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
7. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកធ្វើឱ្យមានកំហុសណាមួយ ឬប្រសិនបើមានបញ្ហាផ្នែកសុសវែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧ. ការព្រីនហាងឆេងខុសជាក់ស្តែង ភាពខុសគ្នារវាងហាងឆេងដែលបង្ហាញនៅក្នុង "ផ្នែកកីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់" និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ ។ល។) ឬមានការចង្អុលបង្ហាញណាមួយផ្សេងទៀតថា ការភ្នាល់នោះត្រូវបានទទួលយកដោយមិនត្រឹមត្រូវ នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសចាត់ទុកការភ្នាល់នោះជាមោយ:។
8. ការភ្នាល់លើអ្នកប្រយុទ្ធ នឹងត្រូវទទួលយកតែក្នុងទម្រង់ "ផ្សាយផ្ទាល់" ប៉ុណ្ណោះ។ គ្រប់ហ្គេមទាំងអស់ នឹងត្រូវចាក់ផ្សាយតាមអនឡាញ។
9. ទីផ្សារដែលមានផ្តល់ជូន៖
    - នៅក្នុងទឹកណាមួយ៖
        - ឈ្នះក្នុងទឹក
        - ុំឈ្នះឥតមានទាស់ក្នុងជុំ
        - ប្រភេទក្បាច់សម្លាប់ក្នុងជុំ (ការសម្លាប់ ការសម្លាប់យ៉ាងឃោរឃៅ ឬគ្មានក្បាច់សម្លាប់)
        - រយៈពេលជុំ*
        - ការចាប់បោកយ៉ាងឃោរឃៅ** ក្នុងជុំ

        - តួអង្គបន្ថែមនឹងចូលរួម***
        - តួអង្គបន្ថែមនឹងប្រើក្បាច់សម្លាប់***
    - នៅលើការប្រកួតណាមួយ៖
        - ឈ្នះក្នុងការប្រកួត
        - ជុំសរុប
        - ជុំសរុបឯកត្តជន
        - មានតែក្បាច់សម្លាប់សរុបនៅក្នុងជុំដែលបញ្ចប់ដោយ ការសម្លាប់ ឬការសម្លាប់យ៉ាងឃោរឃៅប៉ុណ្ណោះ ដែលត្រូវបានរាប់បញ្ចូល។
        - ការចាប់បោកយ៉ាងឃោរឃៅសរុប**
        - ក្បាច់សម្លាប់សរុបដែលប្រើដោយតួអង្គបន្ថែម***។មានតែជុំដែលបញ្ចប់ដោយ ការសម្លាប់ ឬ បការសម្លាប់យ៉ាងឃោរឃៅប៉ុណ្ណោះ ដែលត្រូវបានរាប់បញ្ចូល។

* រយៈពេលជុំ គឺជាចំនួនវិនាទីដែលបានកន្លងផុតទៅ គិតចាប់តាំងពីវិនាទីនៃការចាប់ផ្តើមនៃជុំនោះ ដែលវិនាទីនេះទទួលបានពីការយកចំនួន 90 វិនាទី (ការកំណត់នៅលើឧបករណ៍កំណត់ម៉ោងស្តង់ដានៅពេលចាប់ផ្តើមជុំ)ដកនឹងចំនួនចុងក្រោយនៃវិនាទីដែលនៅសេសសល់នៅលើឧបករណ៍កំណត់ម៉ោង។

ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើជុំនោះបញ្ចប់ត្រឹម 74 វិនាទីនៅលើឧបករណ៍កំណត់ម៉ោង ដូច្នេះ រយៈពេលនៃជុំនោះ គឺស្មើនឹង 90 – 74 = 16 វិនាទី។

** ហាការចាប់បោកយ៉ាងឃោរឃៅ គឺជាការវាយប្រហារដ៏ខ្លាំងក្លាដែលអាចធ្វើឱ្យដៃគូប្រយុទ្ធអស់ឈាមច្រើន ប្រសិនបើវាក្បាច់នេះត្រូវបានប្រើដោយជោគជ័យ។ ក្បាច់នេះមិនត្រូវការថាមពលនោះទេ ហើយប្រើឈាមត្រឹមតែ 30% ប៉ុណ្ណោះ។ នៅពេលប្រើមិនបានជោគជ័យ ការចាប់បោកយ៉ាងឃោរឃៅ នឹងបន្តនៅស្ងៀមរយៈពេល 5 វិនាទី។ ចំពោះការប៉ុនប៉ងប្រើការវាយប្រហារនេះ ពុំមានចំនួនដងកំណត់នោះទេ។

*** តួអង្គបន្ថែម គឺជាតួប្រយុទ្ធដែលត្រូវបានអ្នកលេងជ្រើសរើសដើម្បីជួយក្នុងការប្រយុទ្ធ។ តួប្រយុទ្ធនេះ ដើរតួជាតួជំនួយ មិនមានរបារឈាមនោះទេ ហើយអាចយកមកប្រើបានម្តងម្កាលប៉ុណ្ណោះ។ តួអង្គបន្ថែមទាំងនេះចូលទៅក្នុងសង្វៀនប្រយុទ្ធ ធ្វើការវាយលុក ឬវាយលុកជាបន្តបន្ទាប់រួមគ្នាជាមួយតួប្រយុទ្ធសំខាន់ ហើយបន្ទាប់មក ក៏ចាកចេញពីសង្វៀនប្រយុទ្ធនោះវិញ។ ដើម្បីយកឈ្នះជុំនោះបាន អ្នកគ្រាន់តែវាយយកឈ្នះលើតួប្រយុទ្ធសំខាន់ទៅបានហើយ។ តួអង្គបន្ថែម ក៏អាចបញ្ចេញក្បាច់សម្លាប់ជំនួសតួអង្គប្រយុទ្ធសំខាន់បានផងដែរ។

10.212. Roller Champions

1. Roller Champions គឺជាហ្គេមចាក់ផ្សាយផ្ទាល់ ដែលមានអ្នកលេងច្រើននាក់។
2. ការប្រកួតត្រូវលេងប្រជែងគ្នារវាងក្រុមដែលមានគ្នាបីនាក់។
3. អ្នកឈ្នះ គឺជាក្រុមដំបូងគេដែលរកបាន 5 ពិន្ទុ ឬច្រើនជាងនេះ។ រយៈពេលអតិបរមានៃការប្រកួត គឺ 10

នាទី (ម៉ោងធម្មតា 7 នាទី និងម៉ោងបន្ថែម 3 នាទី)។ នៅចុងបញ្ចប់នៃម៉ោងធម្មតា ប្រសិនបើគ្មានក្រុមណាមួយរកបាន 5 ពិន្ទុទេ ហើយក្រុមមួយកំពុងនាំមុខ នោះការលេងត្រូវបន្តរហូតដល់ក្រុមដែលតាមពីក្រោយនោះទទួលបានបាល់។ ប្រសិនបើម៉ោងធម្មតាបានបញ្ចប់ ហើយពិន្ទុស្មើគ្នា ដូច្នេះ ហ្គេមត្រូវបន្តរហូតដលមាន់ក្រុមណាមួយនាំមុខ ឬរហូតដល់ចប់ម៉ោងបន្ថែម។
4. គ្រប់ការភ្នាល់ទាំងអស់ នឹងត្រូវទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍នោះបានបញ្ចប់។
5. ប្រាក់ភ្នាល់អតិបរមាត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់សម្រាប់ទីផ្សារនីមួយៗដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
6. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចនឹងធ្វើការផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់ ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
7. ប្រសិនបើបុគ្គលិកប្រព្រឹត្តកំហុស ឬប្រសិនបើមានបញ្ហាសូហ្វវែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧ. ការបោះផ្សាយហាងឆេងខុស, ភាពមិនស៊ីសង្វាក់គ្នារវាងហាងឆេងដែលបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែកកីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់។ល។) ឬក្នុងករណីផ្សេងទៀតដែលការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកប្រកបដោយភាពមិនត្រឹមត្រូវ នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសថាការភ្នាល់ទាំងនោះនឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ។
8. មានតែការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ប៉ុណ្ណោះ ដែលនឹងត្រូវបានទទួលយក។ ហ្គេមទាំងអស់នឹងត្រូវចាក់ផ្សាយអនឡាញ។
9. ទីផ្សារដែលមានផ្តល់ជូន៖
    - អ្នកលេងទី 1 នឹងឈ្នះ / ស្មើ / អ្នកលេងទី 2 នឹងឈ្នះ
    - លទ្ធផលនៅម៉ោងធម្មតា (អ្នកលេងទី 1 នឹងឈ្នះ / ស្មើ / អ្នកលេងទី 2 នឹងឈ្នះ)
    - ការប្រកួតនឹងត្រូវបញ្ចប់នៅម៉ោងធម្មតា / នឹងត្រូវបន្តទៅម៉ោងបន្ថែម
    - រយៈពេលប្រកួត
    - គូតាល់
    - គូតាល់ឯកត្តជន
    - គូតាល់ គូ/សេស
    - ការភ្នាល់គ្រាប់តលើក្រុមទាំងពីរ

10.213. Phygital Football

1. ច្បាប់ហ្គេម
    - ក្រុមនីមួយៗដែលចូលរួមក្នុងធ្នូណាមិននេះមានកីឡាករ 5 នាក់។
    - ការប្រកួតនីមួយៗមានពីរដំណាក់កាល
2. ដំណាក់កាលឌីជីថល (បាល់ទាត់និម្មិត)
    - ការប្រកួតមានការចូលរួមពីកីឡាករអេឡិចត្រូនិករបស់ក្រុម។
    - ការប្រកួតនឹងត្រូវធ្វើឡើងក្នុងទម្រង់កីឡាបាល់ទាត់ខ្នាតតូច Volta។
    - ការប្រកួតនិម្មិតត្រូវលេងក្នុងរយៈពេល 6 នាទី ក្នុងមួយតង់ ដោយមានការចូលរួមពីកីឡាករ រូបវន្តឌីជីថលរបស់ក្រុមនីមួយៗ។

    - ម៉ោងសម្រាកនៅចន្លោះដំណាក់កាលនីមួយៗ មានរយៈពេល 3 នាទី
3. ដំណាក់កាលលេងដោយផ្ទាល់ (កីឡាករបាល់ទាត់ដោយមានចំនួនប្រាំនាក់ក្នុងម្ខាង)
    - ក្រុមចូលទៅកាន់ទីលានប្រកួត ហើយប្រកួតគ្នាក្នុងទម្រង់ប្រាំនាក់ (ឬបីនាក់ អាស្រ័យទៅលើប្រភេទនៃធួណាមិនដែលបានជ្រើសរើស)។
    - (នេះមានន័យថា អាស្រ័យលើប្រភេទនៃធួណាមិនដែលបានជ្រើសរើស ក្រុមដែលមានសមាជិកបីនាក់ ឬប្រាំនាក់ នឹងត្រូវធ្វើការប្រកួតគ្នា)។
    - កីឡាករត្រូវលេងក្នុងរយៈពេល 14 នាទី ក្នុងមួយតង់។
4. ការដាក់ពិន្ទុ
    - គ្រាប់បាល់ដែលរកបានក្នុងដំណាក់កាលទាំងពីរ នឹងត្រូវបូកបញ្ចូលគ្នា។
    - អ្នកឈ្នះនឹងត្រូវកំណត់ផ្អែកតាមចំនួនគ្រាប់បាល់ដែលរកបានទាំងនៅក្នុងដំណាក់កាលប្រកួតដោយផ្ទាល់ និងដំណាក់កាលឌីជីថល។
    - ប្រសិនបើការប្រកួតបញ្ចប់ដោយលទ្ធផលស្មើគ្នា អ្នកឈ្នះនឹងត្រូវកំណត់ដោយការស៊ុតបាល់ប៉េណាល់ទីកាត់សេចក្តី។

10.214. Undisputed

1. Undisputed សំដៅលើស្ថិមផ្សាយផ្ទាល់នៃការប្រកួតប្រដាល់និម្មិត។
2. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកនៅលើការប្រកួតរវាងអ្នកប្រយុទ្ធពីរនាក់។ ការប្រកួតនីមួយៗមានរយៈពេលប្រាំមួយជុំ ឬរហូតដល់អ្នកប្រយុទ្ធម្នាក់ក្នុងចំណោមអ្នកប្រយុទ្ធទាំងពីរមិនអាចបន្តបាន (សន្លប់)។
3. ការភ្នាល់ទាំងអស់ នឹងត្រូវទូទាត់ បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍នោះបញ្ចប់។
4. អ្នកប្រយុទ្ធដែលវាយគូប្រកួតរបស់ខ្លួនរហូតដល់សន្លប់ត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអ្នកឈ្នះ។ ប្រសិនបើអ្នកប្រយុទ្ធទាំងពីរអាចឈរជើងបានបន្ទាប់ពីចប់ទឹកទី 6 នោះអាជ្ញាកណ្តាលនឹងសម្រេចមួយណាជាអ្នកឈ្នះ។
5. ប្រាក់ភ្នាល់អតិបរមាត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់សម្រាប់ទីផ្សារនីមួយៗ។
6. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់ ដោយមិនចាំបាច់មានការជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
7. ប្រសិនបើបុគ្គលិកធ្វើឱ្យមានកំហុសណាមួយ ឬប្រសិនបើមានបញ្ហាផ្នែកសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧ.ទា. ការបោះពុម្ពហាងឆេងជាក់ស្តែងខុស ភាពខុសគ្នារវាងហាងឆេងដែលបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែកកីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ុងភ្នាល់ ។ល។) ឬមានករណីផ្សេងទៀត ដែលការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសចាត់ទុកការភ្នាល់ទាំងនោះជាមោយ:។
8. ការភ្នាល់លើអ្នកប្រយុទ្ធ ត្រូវបានទទួលយកតែក្នុងទម្រង់ "ផ្សាយផ្ទាល់" ប៉ុណ្ណោះ។ ហ្គេមទាំងអស់ត្រូវបានចាក់ផ្សាយតាមអនឡាញ។
9. ទីផ្សារដែលមាន៖
    - W1/X/W2

- នឹងមាន KO (បាទ / ទេ)
- នឹងមានផ្តល់ឱ្យសន្លប់នៅក្នុងជុំ (បាទ / ទេ)
- ផ្តល់ឱ្យសន្លប់សរុប
- ជុំសរុប

10.215. ហ្គេម Overwatch

1. Overwatch គឺជាហ្គេមចាក់ផ្សាយផ្ទាល់ដែលមានអ្នកលេងច្រើននាក់ ដែលមានឈ្មោះថា "Overwatch 2"។
2. ធ្វណាមិន "Team Deathmatch" គឺជាការប្រកួតប្រជែងមានការចាក់ផ្សាយផ្ទាល់រវាងក្រុមចំនួនពីរ ដែលមានទាំងអស់បីជុំ។ ដើម្បីឈ្នះបានមួយជុំ ក្រុមមួយត្រូវតែរកឱ្យបាន 10 ពិន្ទុ*។ អ្នកឈ្នះជារួម នឹងត្រូវសម្រេចក្នុងការប្រកួតបីជុំ។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អតិបរមាត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់សម្រាប់ទីផ្សារនីមួយៗដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចនឹងធ្វើការផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់ ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ប្រសិនបើបុគ្គលិកប្រព្រឹត្តកំហុស ឬប្រសិនបើមានបញ្ហាសូហ្វវែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧ. ការបោះផ្សាយហាងឆេងខុស, ភាពមិនស៊ីសង្វាក់គ្នារវាងហាងឆេងដែលបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែកកីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់។ល។) ឬក្នុងករណីផ្សេងទៀតដែលការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកប្រកបដោយភាពមិនត្រឹមត្រូវ នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសថាការភ្នាល់ទាំងនោះនឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ។
6. មានតែការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ប៉ុណ្ណោះ ដែលនឹងត្រូវបានទទួលយក។ ហ្គេមទាំងអស់នឹងត្រូវចាក់ផ្សាយអនឡាញ។
7. ទីផ្សារដែលមាន៖
    - ការប្រកួត៖
        - W1/W2
        - ការសម្លាប់សរុប 1/ការសម្លាប់សរុប 2
        - គ្រាប់ត 1/គ្រាប់ត 2
        - ការសម្លាប់សរុប
        - តូតាល់ គូ/សេស
    - ជុំ៖
        - W1/W2
        - ការសម្លាប់សរុប 1/ការសម្លាប់សរុប 2
        - គ្រាប់ត 1/គ្រាប់ត 2
        - រយៈពេលជុំ

        - ការសម្លាប់សរុប
        - តូតាល់ គូ/សេស

*ពិន្ទុត្រូវបានផ្តល់ជូនសម្រាប់ការសម្លាប់សត្រូវ ហើយហ្គេមក៏មានយន្តការមួយដែលអាចមានការកាត់ពិន្ទុផងដែរ។ លទ្ធផលត្រូវសម្រេចផ្អែកលើពិន្ទុសរុបនៅចុងបញ្ចប់នៃជុំនោះ។

10.216. រ៉ូឡែត

បៀរ៉ូឡែតអាមេរិក

1. ហ្គេមនីមួយៗមានជ្រាំជុំ។ ក្នុងមួយជុំ កង់រ៉ូឡែតបង្វិលជាមួយលេខក្រហម និងលេខខ្មៅពីលេខ 1 ដល់លេខ 36 និង 0 (សូន្យ) និង 00 (សូន្យឌុប)។
   កង់រ៉ូឡែតមួយមានលេខសរុបចំនួន 38 ។ ប្រសិនបើកង់ឈប់នៅលើលេខក្រហម អ្នកលេងទីមួយរកបានពិន្ទុមួយ ហើយប្រសិនបើកង់ឈប់នៅលើលេខខ្មៅ អ្នកលេងទីពីរទទួលបានពិន្ទុមួយ។ ប្រសិនបើលេខមិនមានពណ៌ក្រហម ឬពណ៌ខ្មៅទេ នោះគ្មាននរណាម្នាក់នឹងទទួលបានពិន្ទុទេ (ស្មើក្នុងជុំ)។
   អ្នកណាដែលមានពិន្ទុច្រើនជាងគេនឹងជាអ្នកឈ្នះ ហើយប្រសិនបើអ្នកលេងទាំងពីរមានពិន្ទុដូចគ្នា ជុំបញ្ចប់ដោយលទ្ធិផលស្មើគ្នា។
2. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬកំហុសសុសវ៉ែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ នៃវេបសាយ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតថាការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។ នៅក្នុងព្រឹត្តិការណ៍នៃការបរាជ័យផ្នែកសុសវ៉ែរ ហ្គេមអាចនឹងត្រូវបានអាក់ខាននៅក្នុងករណីរាល់ការភ្នាល់ដែលមិនទាន់សម្រេចនឹងត្រូវបានសងប្រាក់វិញ។
3. អាចស្វែងរកប្រភេទប្រាក់ភ្នាល់ដូចខាងក្រោមនេះបាន៖
    - នៅលើហ្គេមទាំងមូល៖
        - អ្នកឈ្នះ
        - តូតាល់ស្មើ
        - ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ
    - នៅលើជុំណាមួយ៖
        - ផ្នែកដែលព្រួញនឹងចង្អុលចំ (លេខ)
        - ផ្នែកដែលព្រួញនឹងចង្អុលចំ (តម្លៃ)
        - ផ្នែកដែលព្រួញនឹងចង្អុលចំ (គូ/សេស)
        - ផ្នែកដែលព្រួញនឹងចង្អុលចំ (ពណ៌)
        - ផ្នែកដែលព្រួញនឹងចង្អុលចំ (ពណ៌ + គូ/សេស)

        - ចន្លោះនៃផ្នែកដែលព្រួញនឹងចង្អុលចំ
        - ជួរនៃផ្នែកដែលព្រួញនឹងចង្អុលចំ
    - ប្រសិនបើព្រួញចង្អុលចំលេខសូន្យ (0) នោះគ្រប់ការភ្នាល់ទាំងអស់ នឹងត្រូវចាត់ទុកថាចាញ់លើកលែងតែការភ្នាល់ដែលបានដាក់លើលេខសូន្យ។ គោលការណ៍ដូចគ្នានេះ អនុវត្តចំពោះលេខសូន្យស្នួន (00)។

ប៉ៀរ៉ូឡែតអឺរ៉ុប

1. ហ្គេមនីមួយៗមានច្រើនជុំ។ ក្នុងមួយជុំ កង់រ៉ូឡែតបង្វិលជាមួយលេខក្រហម និងលេខខ្មៅពីលេខ 1 ដល់លេខ 36 និង 0 (សូន្យ)។
   កង់រ៉ូឡែតមួយមានលេខសរុបចំនួន 37 ។ ប្រសិនបើកង់ឈប់នៅលើលេខក្រហម អ្នកលេងទីមួយរកបានពិន្ទុមួយ ហើយប្រសិនបើកង់ឈប់នៅលើលេខខ្មៅ អ្នកលេងទីពីរទទួលបានពិន្ទុមួយ។ ប្រសិនបើលេខមិនមានពណ៌ក្រហម ឬពណ៌ខ្មៅទេ នោះគ្មាននរណាម្នាក់នឹងទទួលបានពិន្ទុទេ។
   ហ្គេមនឹងបន្តរហូតដល់អ្នកលេងម្នាក់ទទួលបាន 3 ពិន្ទុ (នៅពេលនោះអ្នកលេងឈ្នះ)។
2. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកមានកំហុស ឬកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ការព្រីនខុសជាក់ស្តែងនៅក្នុងហាងឆេង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់ នៃវេបសាយ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតថាការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសការភ្នាល់ទុកជាមោឃៈ។ នៅក្នុងព្រឹត្តិការណ៍នៃការបរាជ័យផ្នែកសុសវែរ ហ្គេមអាចនឹងត្រូវបានអាក់ខាននៅក្នុងករណីរាល់ការភ្នាល់ដែលមិនទាន់សម្រេចនឹងត្រូវបានសងប្រាក់វិញ។
3. អាចស្វែងរកប្រភេទប្រាក់ភ្នាល់ដូចខាងក្រោមនេះបាន៖
    - នៅលើហ្គេមទាំងមូល៖
        - អ្នកឈ្នះ
        - តួតាល់ស្មើ
        - ឈ្នះជាប់ៗគ្នា
        - ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ
    - នៅលើជុំណាមួយ៖
        - ផ្នែកដែលព្រួញនឹងចង្អុលចំ (លេខ)
        - ផ្នែកដែលព្រួញនឹងចង្អុលចំ (តម្លៃ)
        - ផ្នែកដែលព្រួញនឹងចង្អុលចំ (គូ/សេស)
        - ផ្នែកដែលព្រួញនឹងចង្អុលចំ (ពណ៌)
        - ផ្នែកដែលព្រួញនឹងចង្អុលចំ (ពណ៌ + គូ/សេស)
        - ចន្លោះនៃផ្នែកដែលព្រួញនឹងចង្អុលចំ
        - ជួរនៃផ្នែកដែលព្រួញនឹងចង្អុលចំ

- ប្រសិនបើព្រួញចង្អុលចំលេខសូន្យ (0) នោះគ្រប់ការភ្នាល់ទាំងអស់ នឹងត្រូវចាត់ទុកថាចាញ់លើកលែងតែការភ្នាល់ដែលបានដាក់លើលេខសូន្យ។ គោលការណ៍ដូចគ្នានេះ អនុវត្តចំពោះលេខសូន្យស្នួន (00)។

10.217. គ្រាប់ឡុកឡាក់ប៉ូគឺ

1. គ្រាប់ឡុកឡាក់ប៉ូគឺ គឺជាហ្គេមមួយសម្រាប់អ្នកលេងពីរនាក់។
2. គោលបំណងនៃហ្គេមនេះ គឺត្រូវបោះគ្រាប់ឡុកឡាក់ឱ្យបានលំដាប់គ្រាប់ឡុកឡាក់ក្នុងដៃដែលខ្ពស់ជាងដៃគូប្រកួតរបស់អ្នក។ នៅក្នុងហ្គេមនេះ គេប្រើគ្រាប់ឡុកឡាក់ដែលមានមុខប្រាំមួយចំនួន 10 គ្រាប់ ដែលមានលេខពី 1 ដល់ 6 នៅលើមុខនីមួយៗ។
3. ហ្គេមនេះត្រូវលេងចំនួនបីជុំ។ ក្នុងជុំទីមួយ អ្នកលេងបោះគ្រាប់ឡុកឡាក់ម្នាក់បីគ្រាប់។ ក្នុងជុំទីពីរ អ្នកលេងបោះគ្រាប់ឡុកឡាក់ម្នាក់មួយគ្រាប់។ ក្នុងជុំទីបី អ្នកលេងបោះគ្រាប់ឡុកឡាក់ចុងក្រោយម្នាក់មួយគ្រាប់ (អ្នកលេងម្នាក់ៗ នឹងបានបោះគ្រាប់ឡុកឡាក់ទាំងអស់ប្រាំគ្រាប់)។ អ្នកឈ្នះនឹងត្រូវកាត់សេចក្តី ផ្អែកលើលំដាប់គ្រាប់ឡុកឡាក់នៅក្នុងដៃអ្នកលេងម្នាក់ៗដែលបានបោះរួច។
4. លំដាប់គ្រាប់ឡុកឡាក់ប៉ូគឺក្នុងដៃអ្នកលេង នឹងតម្រៀបតាមលំដាប់ពីខ្ពស់បំផុតទៅទាបបំផុត៖
    - គ្រាប់ឡុកឡាក់ប្រាំគ្រាប់ដូចគ្នា៖ គ្រាប់ឡុកឡាក់ទាំងប្រាំគ្រាប់មានតម្លៃដូចគ្នា ឧទាហរណ៍៖ 44444
    - ការ៉ែ៖ គ្រាប់ឡុកឡាក់បួនគ្រាប់មានតម្លៃដូចគ្នា ហើយមួយគ្រាប់ទៀតមានតម្លៃមួយផ្សេង ឧទាហរណ៍៖ 26222
    - ហ្វូលូសាម៖ គ្រាប់ឡុកឡាក់បីគ្រាប់មានតម្លៃដូចគ្នា ហើយពីរគ្រាប់ទៀតមានតម្លៃដូចគ្នាក្នុងតម្លៃមួយផ្សេងទៀត ឧទាហរណ៍៖ 11313
    - រៀង៖ គ្រាប់ឡុកឡាក់ប្រាំគ្រាប់មានតម្លៃរៀងគ្នា (ចាប់ពី 1 ដល់ 5 ឬពី 2 ដល់ 6) ឧទាហរណ៍៖ 36425
    - សាម៖ គ្រាប់ឡុកឡាក់បីគ្រាប់មានតម្លៃដូចគ្នា ហើយគ្រាប់ឡុកឡាក់ពីរគ្រាប់ទៀត មានតម្លៃនីមួយៗខុសពីគ្នា ឧទាហរណ៍៖ 63266
    - ពីរផៃ៖ គ្រាប់ឡុកឡាក់ពីរគ្រាប់មានតម្លៃដូចគ្នា ហើយគ្រាប់ឡុកឡាក់ពីរគ្រាប់ទៀតក៏មានតម្លៃដូចគ្នាដែរ ហើយមួយគ្រាប់ទៀតមានតម្លៃខុសពីគេ ឧទាហរណ៍៖ 52151
    - ផៃ៖ គ្រាប់ឡុកឡាក់ពីរគ្រាប់មានតម្លៃដូចគ្នា ហើយគ្រាប់ឡុកឡាក់បីគ្រាប់ផ្សេងទៀត មួយៗមានតម្លៃខុសគ្នា ឧទាហរណ៍៖ 15312
5. ប្រសិនបើអ្នកលេងពីរនាក់មានលំដាប់គ្រាប់ឡុកឡាក់ក្នុងដៃដូចគ្នា ដូច្នេះ អ្នកឈ្នះគឺជាអ្នកលេងណាដែលមានបន្សំតម្លៃខ្ពស់ជាងគេនៅក្នុងដៃពួកគេ (ក្នុងករណី ហ្វូលូសាម គេនឹងគិតពិចារណាទៅលើគ្រាប់ឡុកឡាក់បីគ្រាប់ដូចគ្នានៅក្នុងដៃនោះ)។
    - ប្រសិនបើតម្លៃទាំងនេះស្មើគ្នា ដូច្នេះ គេនឹងគិតពិចារណាទៅលើតម្លៃខ្ពស់ជាងបំផុតនៅក្នុងដៃរបស់អ្នកលេងម្នាក់ៗ។

- ប្រសិនបើអ្នកលេងទាំងពីរនាក់មានគ្រាប់ឡុកឡាក់ក្នុងដៃដែលមានតម្លៃស្មើគ្នាទាំងអស់ (ឬប្រសិនបើគ្មានអ្នកលេងណាដែលមានគ្រាប់ឡុកឡាក់ក្នុងដៃទេ) ដូច្នេះ អ្នកលេងណាដែលមិនបានដាក់បញ្ចូលតម្លៃខ្ពស់ជាងគេនៅក្នុងដៃរបស់ពួកគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ។
- នៅពេលធ្វើការប្រៀបធៀបគ្នា ប្រសិនបើគ្រាប់ឡុកឡាក់ទាំងអស់របស់អ្នកលេងមានតម្លៃដូចគ្នាបេះបិទ ដូច្នេះ លទ្ធផលគឺស្មើគ្នា។

6. ប្រភេទនៃការភ្នាល់ដែលមានផ្តល់ជូន៖
   - អ្នកលេង 1 នឹងឈ្នះ / អ្នកលេង 2 នឹងឈ្នះ
   - ដៃដែលឈ្នះ - ផែ (ប្រសិនបើអ្នកលេងទាំងពីរនាក់មានគ្រាប់ឡុកឡាក់មួយផែ ហើយលទ្ធផលស្មើគ្នា ដូច្នេះ ការភ្នាល់ត្រូវកំណត់លទ្ធផលថាចាញ់)
   - អ្នកលេង 1 / អ្នកលេង 2 នឹងឈ្នះ ដោយមានគ្រាប់ឡុកឡាក់មួយផែ (ប្រសិនបើអ្នកលេងទាំងពីរនាក់មានគ្រាប់ឡុកឡាក់មួយផែ ហើយលទ្ធផលស្មើគ្នា ដូច្នេះ ការភ្នាល់ត្រូវកំណត់លទ្ធផលថាចាញ់)
   - ដៃដែលឈ្នះ - ពីរផែ (ប្រសិនបើអ្នកលេងទាំងពីរនាក់មានគ្រាប់ឡុកឡាក់ពីរផែ ហើយលទ្ធផលស្មើគ្នា ដូច្នេះ ការភ្នាល់ត្រូវកំណត់លទ្ធផលថាចាញ់)
   - អ្នកលេង 1 / អ្នកលេង 2 នឹងឈ្នះ ដោយមានគ្រាប់ឡុកឡាក់ពីរផែ (ប្រសិនបើអ្នកលេងទាំងពីរនាក់មានគ្រាប់ឡុកឡាក់ពីរផែ ហើយលទ្ធផលស្មើគ្នា ដូច្នេះ ការភ្នាល់ត្រូវកំណត់លទ្ធផលថាចាញ់)
   - ដៃដែលឈ្នះ - សាម (ប្រសិនបើអ្នកលេងទាំងពីរនាក់មានគ្រាប់ឡុកឡាក់បីគ្រាប់ដូចគ្នា ហើយលទ្ធផលស្មើគ្នា ដូច្នេះ ការភ្នាល់ត្រូវកំណត់លទ្ធផលថាចាញ់)
   - អ្នកលេង 1 / អ្នកលេង 2 នឹងឈ្នះ ដោយមានគ្រាប់ឡុកឡាក់សាម (ប្រសិនបើអ្នកលេងទាំងពីរនាក់មានគ្រាប់ឡុកឡាក់បីគ្រាប់ដូចគ្នា ហើយលទ្ធផលស្មើគ្នា ដូច្នេះ ការភ្នាល់ត្រូវកំណត់លទ្ធផលថាចាញ់)
   - ដៃដែលឈ្នះ - រៀង (ប្រសិនបើអ្នកលេងទាំងពីរនាក់មានគ្រាប់ឡុកឡាក់រៀងគ្នា ហើយលទ្ធផលស្មើគ្នា ដូច្នេះ ការភ្នាល់ត្រូវកំណត់លទ្ធផលថាចាញ់)
   - អ្នកលេង 1 / អ្នកលេង 2 នឹងឈ្នះ ដោយមានគ្រាប់ឡុកឡាក់រៀងគ្នា (ប្រសិនបើអ្នកលេងទាំងពីរនាក់មានគ្រាប់ឡុកឡាក់រៀងគ្នា ហើយលទ្ធផលស្មើគ្នា ដូច្នេះ ការភ្នាល់ត្រូវកំណត់លទ្ធផលថាចាញ់)
   - ដៃដែលឈ្នះ - ហ្វូលូសាម (ប្រសិនបើអ្នកលេងទាំងពីរនាក់មានគ្រាប់ឡុកឡាក់ហ្វូលូសាម ហើយលទ្ធផលស្មើគ្នា ដូច្នេះ ការភ្នាល់ត្រូវកំណត់លទ្ធផលថាចាញ់)
   - អ្នកលេង 1 / អ្នកលេង 2 នឹងឈ្នះ ដោយមានគ្រាប់ឡុកឡាក់ហ្វូលូសាម (ប្រសិនបើអ្នកលេងទាំងពីរនាក់មានគ្រាប់ឡុកឡាក់ហ្វូលូសាម ហើយលទ្ធផលស្មើគ្នា ដូច្នេះ ការភ្នាល់ត្រូវកំណត់លទ្ធផលថាចាញ់)
   - ដៃដែលឈ្នះ - ការ៉េ (ប្រសិនបើអ្នកលេងទាំងពីរនាក់មានគ្រាប់ឡុកឡាក់បួនគ្រាប់ដូចគ្នា ហើយលទ្ធផលស្មើគ្នា ដូច្នេះ ការភ្នាល់ត្រូវកំណត់លទ្ធផលថាចាញ់)
   - អ្នកលេង 1 / អ្នកលេង 2 នឹងឈ្នះ ដោយមានគ្រាប់ឡុកឡាក់ការ៉េ (ប្រសិនបើអ្នកលេងទាំងពីរ

នាក់មានគ្រាប់ឡុកឡាក់បួនគ្រាប់ដូចគ្នា ហើយលទ្ធផលស្មើគ្នា ដូច្នេះ ការភ្នាល់ត្រូវកំណត់លទ្ធផលថាចាញ់)

- ដៃដែលឈ្នះ – ប្រាំគ្រាប់ដូចគ្នា (ប្រសិនបើអ្នកលេងទាំងពីរនាក់មានគ្រាប់ឡុកឡាក់ប្រាំគ្រាប់ដូចគ្នា ហើយលទ្ធផលស្មើគ្នា ដូច្នេះ ការភ្នាល់ត្រូវកំណត់លទ្ធផលថាចាញ់)
- អ្នកលេង 1 / អ្នកលេង 2 នឹងឈ្នះ ដោយមានគ្រាប់ឡុកឡាក់ប្រាំគ្រាប់ដូចគ្នា (ប្រសិនបើអ្នកលេងទាំងពីរនាក់មានគ្រាប់ឡុកឡាក់ប្រាំគ្រាប់ដូចគ្នា ហើយលទ្ធផលស្មើគ្នា ដូច្នេះ ការភ្នាល់ត្រូវកំណត់លទ្ធផលថាចាញ់)

10.218. ហ្គេម World of Warcraft

1. ការផ្សាយផ្ទាល់នៃហ្គេម MMORPG World Of Warcraft វើសិន 3.3.5a
2. គ្រប់ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍នោះបានបញ្ចប់។
3. អាចដាក់ការភ្នាល់បាននៅលើជុំប្រកួតស្លាប់រស់ 6 ជុំ។ ក្នុងអំឡុងជុំទាំងនោះ លក្ខខណ្ឌសមត្ថភាពរបស់អ្នកលេងដូចខាងក្រោម អាចនឹងមានការផ្លាស់ប្តូរ៖
   ជំនាញពិសេស វិជ្ជាជីវៈ អាយធឹម និងអារម្មណ៍រីករាយ។
4. ការប្រកួតមួយនឹងត្រូវចាត់ទុកថាបានកើតឡើង ទោះបីជាអ្នកចូលរួមម្នាក់ក្នុងចំណោមអ្នកចូលរួមជាច្រើននាក់ បានចាកចេញមុនពេលហ្គេមបានបញ្ចប់ក៏ដោយ។
5. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមា និងប្រាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍នីមួយៗ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
6. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចនឹងធ្វើការផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់ ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
7. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកប្រព្រឹត្តកំហុស ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលកំពុងទទួលយកប្រាក់ភ្នាល់ (ឧ. ការព្រីនហាងឆេងខុសជាក់ស្តែង ភាពមិនស្របគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងបញ្ជីទីផ្សារ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ ។ល។) ឬប្រសិនបើមានការបង្ហាញផ្សេងទៀតថា ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកពុំបានត្រឹមត្រូវ ដូច្នេះ ការភ្នាល់នោះអាចប្រកាសជាមោឃៈបាន។
8. ទាំងការភ្នាល់មុនការប្រកួត និងការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ ត្រូវបានទទួលយកនៅលើការប្រកួតនានា។
9. ប្រភេទនៃការភ្នាល់ដែលមានផ្តល់ជូន៖
   - **នៅលើការប្រកួតទាំងមូល៖**
     - កីឡាករនឹងឈ្នះ / ស្មើ / ចាញ់ ផ្អែកលើពិន្ទុសរុប
     - ឱកាសទ្វេដង (ផ្អែកលើពិន្ទុសរុប)
     - តួតាល់ឯកត្តជនរបស់កីឡាករ
     - តើការប្រកួតស្លាប់រស់ជាក់លាក់មួយនឹងលេចឡើងនៅក្នុងជុំណាមួយឬអត់
     - តើគូប្រជែងក្នុងប្រភេទជាក់លាក់មួយ នឹងលេចឡើងនៅក្នុងជុំណាមួយឬអត់
     - តើគូប្រជែងនៃការប្រកួតប្រជែងជាក់លាក់មួយ នឹងលេចឡើងនៅក្នុងជុំណាមួយឬអត់

        - គូប្រជែងសរុបនៃការចាប់ឆ្មោតចំណែកក្រុមជាក់លាក់
        - ការឈ្នះសរុបនៃចំណែកក្រុមជាក់លាក់
        - ការចាញ់សរុបនៃចំណែកក្រុមជាក់លាក់
    - **នៅជុំបន្ទាប់៖**
        - កីឡាករនឹងឈ្នះ / ចាញ់ ជុំ
        - តើការប្រកួតស្លាប់រស់ជាក់លាក់មួយនឹងលេចឡើងនៅក្នុងជុំនោះឬអត់
        - តើចំណែកក្រុមជាក់លាក់នឹងឈ្នះជុំនោះឬអត់
        - ចំណែកក្រុមគូប្រជែងនៅក្នុងជុំ

10.219. ការប្រជែងដណ្តើមយកមាស

1. ហ្គេមនេះ មានអ្នកលេងពីរនាក់។ អ្នកលេងដំបូងគេដែលទៅដល់ទីផ្តាច់ព្រ័ត្រ (មាស) នឹងឈ្នះ។ មុនពេលហ្គេមចាប់ផ្តើម អ្នកលេងម្នាក់ៗ នឹងទទួលបានផ្លូវដែលកំណត់រួចដោយចៃដន្យមួយ (ផែនទី)។ ផ្លូវនឹងត្រូវបង្ហាញជាប្រអប់ៗនៅលើផ្ទាំងអេក្រង់ហ្គេម ដែលតំណាងឱ្យជំហាននានា ដែលប្រអប់ខ្លះបង្កើនល្បឿនអ្នកលេង ហើយប្រអប់ខ្លះទៀត បន្ថយល្បឿនអ្នកលេង។ ប្រសិនបើអ្នកលេងធ្លាក់ចូលក្នុងប្រអប់បង្កើនល្បឿន ពួកគេនឹងបោះជំហានទៅមុខបន្ថែមទៀត។ ប្រសិនបើអ្នកលេងធ្លាក់ចូលក្នុងប្រអប់បន្ថយល្បឿន ពួកគេនឹងត្រូវបន្ថយជំហានមកក្រោយវិញ។
   ចំនួនជំហានបន្ថែម នឹងត្រូវបង្ហាញនៅលើប្រអប់នោះដោយផ្ទាល់។ ប្រអប់ដែលបង្កើនល្បឿនអ្នកលេង ឬបន្ថយល្បឿនពួកគេ អាចបើកដំណើរការបានតែម្តងប៉ុណ្ណោះក្នុងមួយហ្គេម ដែលមានន័យថា ប្រសិនបើអ្នកលេងម្នាក់ធ្លាក់ចូលក្នុងប្រអប់នោះម្តងទៀត នោះនឹងគ្មានរឿងអ្វីកើតឡើងឡើយ។
   អ្នកលេងដំបូងគេដែលត្រូវដើរ នឹងទទួលបានគ្រាប់តមួយ ដើម្បីបដិសេធផលចំណេញពីការដើរមុនគេនេះ។ ការដើរ គឺជាការបោះគ្រាប់ឡុកឡាក់ដែលមានមុខ 6 ហើយបន្ទាប់មក ដើរតាមចំនួនជំហាននៅលើផែនទីរបស់ពួកគេ ផ្អែកលើលទ្ធផលនៃការបោះគ្រាប់ឡុកឡាក់នោះ។
2. ប្រសិនបើក្រុមបុគ្គលិកប្រព្រឹត្តកំហុស ឬប្រសិនបើមានកំហុសសុសវ៉ែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍៖ ការព្រីនហាងឆេងខុសជាក់ស្តែង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក "កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់" នៃគេហទំព័រនោះ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតថា ការភ្នាល់នោះត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ដូច្នេះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសចាត់ទុកការភ្នាល់ទុកនោះជាមោឃៈ។ ក្នុងករណីមានកំហុសសុសវ៉ែរ ហ្គេមអាចនឹងមានការរអាក់រអួល ដែលក្នុងករណីនេះ ការភ្នាល់ណាមួយដែលមិនទាន់សម្រេចនៅឡើយនឹងត្រូវបង្វិលសងប្រាក់វិញ។
3. មានប្រភេទនៃការភ្នាល់ដូចខាងក្រោមនេះ៖
    - ចំនួនការដើរដោយអ្នកឈ្នះ
    - តើអ្នកលេងដែលចាញ់ នឹងបញ្ចប់នៅត្រឹមជំហានណា

- អ្នកលេងនឹងធ្លាក់ចូលក្នុងប្រអប់បង្កើនល្បឿន
- អ្នកលេងនឹងធ្លាក់ចូលក្នុងប្រអប់បន្ថយល្បឿន.
  - ចំនួននៃការដើរដោយអ្នកលេងម្នាក់ — តើពួកគេបោះគ្រាប់ឡុកឡាក់ចំនួនប៉ុន្មានដង
  - តើអ្នកលេងដែលចាញ់ នឹងបញ្ចប់នៅត្រឹមជំហានណា — តើអ្នកលេងដែលចាញ់ នឹងបញ្ចប់ហ្គេមបានប៉ុន្មានជំហាន បន្ទាប់ពីការចាប់ផ្តើម

10.220. Fast Bowling

1. ប្រកួតនីមួយៗ ត្រូវលេងរហូតដល់រកបាន 11 ពិន្ទុ។
2. ប្រកួតនីមួយៗ គឺមានច្រើនក្តារ។ នៅក្នុងក្តារនីមួយៗ កីឡាករត្រូវបោះដុំបាល់ឱ្យរំលេពេញមួយទំហឹង ដោយកីឡាករម្នាក់ៗត្រូវស្ថិតនៅក្នុងទីលានរៀងខ្លួន។
3. មួយឈុតពេញ គឺមានកូនដបចំនួន 10 (ពណ៌ក្រហមប្រាំ និងពណ៌សប្រាំ។ នៅក្នុងក្តារនីមួយៗ កូនដបត្រូវតម្រៀបគ្នាដោយចៃដន្យ)។
4. កីឡាករដែលបោះដុំបាល់ឱ្យកូនដបដួលបានច្រើនជាងគេនៅក្នុងក្តារណាមួយ ទទួលបាន 1 ពិន្ទុ។ កូនដបពណ៌ក្រហម និងពណ៌ស មានតម្លៃដូចគ្នា។
5. ក្នុងករណីដែលកីឡាកររាប់ច្រើនជាងម្នាក់ បោះដុំបាល់ឱ្យដួលកូនដបក្នុងចំនួនដូចគ្នា ដូច្នេះ កីឡាកទាំងពីរនឹងទទួលបាន 1 ពិន្ទុ។
6. ប្រសិនបើកីឡាករជាន់ពីលើខ្សែនៅពេលកំពុងបោះដុំបាល់ ដូច្នេះ ពួកគេនឹងត្រូវបោះដុំបាល់នោះម្តងទៀត រហូតដល់ពួកគេបោះដុំបាល់ដោយពុំមានប្រព្រឹត្តកំហុស ហើយពេលនោះ ទើបលទ្ធផលនៃការបោះដុំបាល់ត្រូវរាប់ថាបានការ។
7. ប្រសិនបើពិន្ទុឈានដល់ 10:10 កីឡាកត្រូវប្តូរវេនគ្នាបោះដុំបាល់ រហូតដល់កីឡាករម្នាក់នាំមុខដោយពិន្ទុពីរពិន្ទុ។
8. ប្រសិនបើក្តារណាមួយឈានដល់ការស្មើគ្នាដោយមានពិន្ទុ 9:10 ឬ 10:9 ហើយក្រោយមក ពិន្ទុនោះក៏ប្តូរទៅជា 10:11 ឬ 11:10 ដូច្នេះ ប្រកួតនោះនឹងបន្តរហូតដល់មានគម្លាតពិន្ទុខុសគ្នា 2 ពិន្ទុ (ដោយសារកីឡាករម្នាក់ មានពិន្ទុនាំមុខ 1 ពិន្ទុរួចជាស្រេចហើយ)។

10.221. CardsCricket

1. គូប្រកួតពីរនាក់ ចូលរួមលេងក្នុងហ្គេមនេះ។ អ្នកលេងទី 1 គឺជាសន្លឹកបៀទឹកក្រហម ហើយអ្នកលេងទី 2 គឺសន្លឹកបៀទឹកខ្មៅ។
   - សន្លឹកបៀ គឺមានចាប់ពីសន្លឹក 2 ដល់សន្លឹកអាត់។ ហេតុនេះ កីឡាករម្នាក់ៗ មានបៀចំនួន 26 សន្លឹក។
   - ក្រុមនីមួយៗលេងក្នុងម្នាក់ 1 ជុំ។ មួយជុំមានកូនបាល់ 6 គ្រាប់។
   - អ្នកលេងដំបូងគេ ដែលត្រូវរកពិន្ទុ គឺក្រុមក្រហម (ឧ. បៀសន្លឹកក្រហម គឺជាកីឡាកវាយកូនបាល់

ហើយបៀសន្លឹកខ្មៅ គឺជាកីឡាករគប់កូនបាល់)។ ហើយបន្ទាប់មកទៀត គឺបៀសន្លឹកខ្មៅជាអ្នករកពិន្ទុវិញម្តង។ ប្រសិនបើយកបានវីឃីតហើយ ដូច្នេះ តង់នោះនឹងត្រូវបញ្ចប់។

- ក្រុមទីពីរនឹងឈប់រកពិន្ទុទៀត ប្រសិនបើពួកគេទទួលបានពិន្ទុច្រើនជាងក្រុមទីមួយ។ ក្រុមដែលមានពិន្ទុច្រើនជាងគេបំផុត គឺជាអ្នកឈ្នះ។ ប្រសិនបើពិន្ទុស្មើគ្នា នោះលទ្ធផលនឹងស្មើគ្នា។
- ក្នុងអំឡុងការប្តូរវេនគ្នាលេង អ្នកលេងត្រូវអូសសន្លឹកបៀមួយសន្លឹកចេញពីគំនរបៀរបស់កីឡាករវាយកូនបាល់ និងកីឡាករគប់កូនបាល់។ ប្រសិនបើសន្លឹកបៀមានតម្លៃស្មើគ្នា ដូច្នេះ មានន័យថា វីឃីតត្រូវយកបានហើយ។ ប្រសិនបើវីឃីតមិនទាន់យកបានទេដូច្នេះ កីឡាករវាយកូនបាល់ទទួលបានពិន្ទុយោងទៅតាមតម្លៃនៃសន្លឹកបៀរបស់ពួកគេ។
- តម្លៃសន្លឹកបៀ៖:
  - សន្លឹក 2 ដល់សន្លឹក 4 – 0 ពិន្ទុ
  - សន្លឹក 5 ដល់សន្លឹក 8 – 1 ពិន្ទុ
  - សន្លឹក 9 ដល់សន្លឹក 10 – 2 ពិន្ទុ
  - សន្លឹកកាតឹប – 3 ពិន្ទុ
  - សន្លឹកក្រមុំ ឬសន្លឹកកញ្ចាស់ – 4 ពិន្ទុ
  - សន្លឹកអាត់ – 6 ពិន្ទុ

2. សន្លឹកបៀដែលអូស ត្រូវដាក់បញ្ចូលទៅក្នុងគំនរបៀដែលគេចោល (បៀមួយសន្លឹកមិនអាចលេងបានពីរដងឡើយ)។ ឧទាហរណ៍អំពីការគប់កូនបាល់ (សន្លឹកបៀរបស់កីឡាករវាយកូនបាល់ / សន្លឹកបៀរបស់កីឡាករគប់កូនបាល់)៖ សន្លឹក 4 / 5 – 0 ពិន្ទុ, សន្លឹកកាតឹប / អាត់ – 3 ពិន្ទុ, សន្លឹកអាត់ / អាត់ – វីឃីត។
3. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុសណាមួយ ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍៖ ការព្រើនហាងឆេងខុសជាក់ស្តែង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក "កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់" និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញណាមួយផ្សេងទៀតថា ការភ្នាល់នោះត្រូវបានទទួលយកដោយមិនត្រឹមត្រូវ នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសចាត់ទុកការភ្នាល់នោះជាមោឃៈ។ ក្នុងករណីមានកំហុសសុសវែរ ហ្គេមនោះអាចនឹងមានការរអាក់រអួល។
4. ប្រភេទនៃការភ្នាល់ដែលមានផ្តល់ជូន៖
   - ឈ្នះ
   - គូតាល់
   - គូតាល់ឯកត្តជន
   - គ្រាប់ត
   - ក្រុម, នឹងយកបានវីឃីត
   - ចំនួនវីឃីតសរុបគត់
   - ក្រុម, កូនបាល់, ពិន្ទុសរុប
   - ក្រុម, កូនបាល់, ពិន្ទុសរុបគត់
5. ប្រសិនបើក្រុមមួយមិនបានលេងកូនបាល់ដែលគេបានដាក់ភ្នាល់លើនោះទេ ដូច្នេះ ការភ្នាល់នោះ នឹង

ត្រូវបង្វិលសងប្រាក់វិញ។

10.222. កីឡាបាល់បោះសន្លឹកបៀ

1. គូប្រកួតពីរនាក់ចូលរួមលេងក្នុងហ្គេមនេះ។ អ្នកលេងទី 1 គឺជាសន្លឹកបៀទឹកក្រហម ហើយអ្នកលេងទី 2 គឺជាសន្លឹកបៀទឹកខ្មៅ។ សន្លឹកបៀ គឺមានចាប់ពីសន្លឹក 2 ដល់សន្លឹកអាត់។ ហេតុនេះ អ្នកលេងម្នាក់ៗ មានបៀចំនួន 26 សន្លឹក។ ហ្គេមនីមួយៗ មាន 4 តង់ ដូចនៅក្នុងកីឡាបាល់បោះធម្មតាដែរ។ ពុំមានការលេងក្នុងម៉ោងបន្ថែមនោះទេ។ អ្នកណាដែលមានពិន្ទុច្រើនជាងគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ ហើយ ប្រសិនបើអ្នកលេងទាំងពីរមានចំនួនពិន្ទុដូចគ្នា ជុំនោះនឹងបញ្ចប់ដោយលទ្ធផលស្មើគ្នា។
2. ច្បាប់ហ្គេមរបស់គូប្រកួតនៅក្នុងតង់ណាមួយ៖
    - បៀបីសន្លឹកត្រូវហូតចេញពីពំនូកបៀរបស់អ្នកលេង – សន្លឹកបៀទីមួយ គឺការស៊ុតបាល់រកបាន 1 ពិន្ទុ (ការស៊ុតបាល់ពិន័យ) សន្លឹកបៀទីពីរ គឺការស៊ុតបាល់រកបាន 2 ពិន្ទុ ហើយសន្លឹកបៀទីបី គឺការស៊ុតបាល់រក 3 ពិន្ទុ
    - ដើម្បីឱ្យការស៊ុតបាល់រកបាន 1 ពិន្ទុដោយជោគជ័យ តម្លៃសន្លឹកបៀត្រូវតែមានចំនួនយ៉ាងតិច 6 (>= 6)។ ដើម្បីឱ្យការស៊ុតបាល់រកបាន 2 ពិន្ទុដោយជោគជ័យ តម្លៃសន្លឹកបៀត្រូវតែមានចំនួនយ៉ាងតិច 8។ ហើយដើម្បីឱ្យការស៊ុតបាល់រកបាន 3 ពិន្ទុដោយជោគជ័យ តម្លៃសន្លឹកបៀ ត្រូវតែមានចំនួនយ៉ាងតិច 10
    - នៅពេលដែលបានលេងចប់មួយតង់ហើយ សន្លឹកបៀត្រូវដកចេញពីការលេង ឧ. មានសន្លឹកបៀតិចជាង 3 សន្លឹក នៅក្នុងពំនូកបៀ
        - ឧទាហរណ៍អំពីវេន៖ A/5/10 - ការស៊ុតបាល់រកបាន 1 ពិន្ទុដោយជោគជ័យ, ការស៊ុតបាល់រកបាន 2 ពិន្ទុ បរាជ័យ, និងការស៊ុតបាល់រក 3 ពិន្ទុដោយជោគជ័យ – សរុប៖ 4 ពិន្ទុ
    - ពិន្ទុអតិបរមានៅក្នុងមួយតង់ គឺ 6 ពិន្ទុ, ឧទាហរណ៍៖ 6/8/10, Q/K/A - ពិន្ទុសរុបនៅទីនេះ គឺ 6 ពិន្ទុ។
3. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុស ឬកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើងនៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍៖ ការព្រីនហាងឆេងខុសជាក់ស្តែង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃក "កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់" នៃគេហទំព័រ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញផ្សេងទៀតថា ការភ្នាល់នោះត្រូវបានទទួលយកដោយមិនត្រឹមត្រូវ នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសចាត់ទុកការភ្នាល់នោះជាមោឃៈ។ ក្នុងករណីមានកំហុសសុសវែរ ហ្គេមអាចនឹងមានការអាក់រអួល ដែលក្នុងករណីនេះ ការភ្នាល់ណាមួយដែលមិនទាន់សម្រេចលទ្ធផលនៅឡើយ នឹងត្រូវបង្វិលសងប្រាក់វិញ។
4. ការភ្នាល់អាចដាក់នៅលើហ្គេមដែលមិនរាប់បញ្ចូលម៉ោងបន្ថែម៖ នៅលើហ្គេមទាំងមូល នៅលើតង់ដប់ប្រាំនាទីជាក់លាក់ណាមួយ ឬនៅតង់ជាក់លាក់ណាមួយ។
   ការភ្នាល់លើទីផ្សារមួយចំនួនដែលមាន៖
    - ឈ្នះ

- ឱកាសទ្វេដង
- គ្រាប់ត
- តូតាល់
- តូតាល់ឯកត្តជន
- តូតាល់គូ
- តូតាល់ឯកត្តជនគូ
- អ្នកឈ្នះ និងតូតាល់
- ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ
- ក្រុមនឹងឈ្នះគ្រប់តង់ទាំងអស់
- ក្រុមនឹងឈ្នះទាំងពីរតង់
- ក្រុមនឹងឈ្នះតង់ទីមួយ ហើយឈ្នះការប្រកួត
- ក្រុមនឹងឈ្នះតង់ដប់ប្រាំនាទីទីមួយ ហើយឈ្នះការប្រកួត
- ក្រុមនីមួយៗនឹងរកបានពិន្ទុ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ
- តូតាល់ជាក់លាក់

10.223. Cuphead

1. ការចាក់ផ្សាយផ្ទាល់វីដេអូហ្គេមដែលអ្នកលេងគ្រប់គ្រងតួអង្គ រត់និងកាន់កាំភ្លើងបាញ់។
2. គ្រប់ការភ្នាល់ទាំងអស់ នឹងត្រូវទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍នោះបានបញ្ចប់។
3. ការភ្នាល់នឹងត្រូវទទួលយកលើសមរភូមិ រវាងអ្នកលេង និងមេបិសាច។ ការប្រកួតនីមួយៗ ត្រូវលេងរហូតដល់ភាគីម្ខាងទទួលបានជ័យជម្នះចំនួន 3 ដង ដែលក្នុងនោះមានចំនួនជុំសរុបអតិបរមា 5 ជុំ ដែលត្រូវលេង។ ក្នុងអំឡុងជុំនោះ អ្នកលេងអាចផ្លាស់ប្តូរអាវុធ ជំនាញ (ចំនួនជីវិត) និងរូបតំណាងរបស់ពួកគេបាន។
4. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមា និងអតិបរមា នឹងត្រូវកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ សម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍នីមួយៗដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
5. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចនឹងធ្វើការផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់ ដោយមិនមានការជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
6. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុសណាមួយ ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍៖ ការព្រីនហាងឆេងខុសជាក់ស្តែង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃក "កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់" និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញណាមួយផ្សេងទៀតថា ការភ្នាល់នោះត្រូវបានទទួលយកដោយមិនត្រឹមត្រូវ នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសចាត់ទុកការភ្នាល់នោះជាមោឃៈ។
7. ទាំងការភ្នាល់មុនការប្រកួត និងការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ នឹងត្រូវទទួលយកនៅលើការប្រកួតនានា។
8. មានទីផ្សារដូចខាងក្រោម៖

- នៅលើការប្រកួតទាំងមូល៖
  - អ្នកលេង/មេបិសាចនឹងឈ្នះ
  - តូតាល់
  - តូតាល់ឯកត្តជនរបស់អ្នកលេង/មេបិសាច
  - រយៈពេលសរុបនៃជុំឈ្នះរបស់អ្នកលេង*
- នៅជុំបន្ទាប់៖
  - អ្នកលេង/មេបិសាចនឹងឈ្នះនៅក្នុងជុំ
  - ជីវិតសរុបរបស់អ្នកលេងដែលនៅសល់ (ប្រសិនបើអ្នកលេងត្រូវចាញ់នៅក្នុងជុំនោះ ដូច្នេះ ការភ្នាល់ទាំងអស់ នឹងត្រូវចាត់ទុកថាចាញ់)
  - ដំណាក់កាលដែលមេបិសាចឈានទៅដល់នៅក្នុងជុំ (ប្រសិនបើមេបិសាចត្រូវចាញ់នៅក្នុងជុំនោះ ដូច្នេះ ការភ្នាល់ទាំងអស់ នឹងត្រូវចាត់ទុកថាចាញ់)
  - រយៈពេលជុំ (ប្រសិនបើអ្នកលេងត្រូវចាញ់នៅក្នុងជុំនោះ ដូច្នេះ ការភ្នាល់ទាំងអស់ នឹងត្រូវចាត់ទុកថាចាញ់)

*មានតែពេលវេលាក្នុងអំឡុងពេលដែលអ្នកលេងអាចយកឈ្នះលើមេបិសាចនោះបានប៉ុណ្ណោះ ទើបត្រូវរាប់បញ្ចូល។

10.224. Esports Quidditch

1. ធូណាមិន Esports Quidditch The Golden Snitch Cup គឺជាហ្គេមចាក់ផ្សាយផ្ទាល់ ដែលមានអ្នកលេងច្រើននាក់។
2. រយៈពេលប្រកួត៖ 7 នាទី។ អ្នកឈ្នះការប្រកួត នឹងត្រូវកំណត់ផ្អែកលើចំនួនពិន្ទុដែលក្រុមមាន ឬនៅពេលដែលក្រុមមួយក្នុងចំណោមនោះ រកបាន 100 ពិន្ទុ។ បន្ទាប់ពីរយៈពេល 7 នាទី បានកន្លងផុតទៅ ប្រសិនបើលទ្ធផលស្មើគ្នា ដូច្នេះ ហ្គេមនឹងបន្តរហូតដល់កំណត់រកឃើញអ្នកឈ្នះ។
3. ការភ្នាល់នឹងត្រូវទទួលយកផ្អែកលើសកម្មភាពប្រកួតក្នុងប្រវត្តិប៉ះគ្នាកន្លងមករបស់ក្រុម និងផ្អែកលើស្ថានភាពនៅក្នុងហ្គេម។
   ការចាប់បានកូនបាល់មាស (snitch)។ ប្រសិនបើគ្មានក្រុមណាមួយចាប់បានកូនបាល់មាស (snitch) ទេ នោះការភ្នាល់ដែលពាក់ព័ន្ធនឹងការចាប់បានកូនបាល់មាសនេះ នឹងត្រូវកំណត់ថាបានចាញ់។
   - ការស៊ុតបាល់បញ្ចូលក្នុងកងដោយបាល់ខ្វាហ្វល (quaffle) - 10 ពិន្ទុ
   - ការចាប់បានកូនបាល់មាស (snitch) - 30 ពិន្ទុ
4. ក្រុមដែលរកបានពិន្ទុច្រើនជាងគេបំផុត នឹងឈ្នះ។
5. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់កំណត់ប្រាក់ភ្នាល់អតិបរមាដាច់ដោយឡែកពីគ្នាសម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍នីមួយៗ។
6. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចនឹងធ្វើការផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់ ដោយមិនមានការជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។

7. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុសណាមួយ ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍៖ ការព្រីនហាងឆេងខុសជាក់ស្តែង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក "កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់" និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញណាមួយផ្សេងទៀតថា ការភ្នាល់នោះត្រូវបានទទួលយកដោយមិនត្រឹមត្រូវ នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសចាត់ទុកការភ្នាល់នោះជាមោឃៈ។
8. មានតែការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ប៉ុណ្ណោះ ដែលនឹងត្រូវទទួលយក។ គ្រប់ហ្គេមទាំងអស់ នឹងត្រូវចាក់ផ្សាយតាមអនឡាញ។
9. ទីផ្សារដែលមានផ្តល់ជូន៖
    - អ្នកឈ្នះ
    - គ្រាប់ត
    - តួតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
    - ឯកត្តជន តួតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
    - រយៈពេលប្រកួត (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
    - តើក្រុមមួយណាដែលនឹងចាប់បានកូនបាល់មាស (Snitch)?
    - នឹងរកពិន្ទុបានមុនគេ

10.225. Hellish Quart

1. Hellish Quart គឺជាហ្គេមចាក់ផ្សាយផ្ទាល់ដែលមានអ្នកលេងច្រើននាក់។
2. ធូណាមិន "Crown Tournament" គឺជាសមរភូមិដែលចាក់ផ្សាយរវាងអ្នកប្រយុទ្ធពីរនាក់។
3. គ្រប់ការភ្នាល់ទាំងអស់ នឹងត្រូវទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍នោះបានបញ្ចប់។
4. ប្រាក់ភ្នាល់អតិបរមាត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់សម្រាប់ទីផ្សារនីមួយៗដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
5. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចនឹងធ្វើការផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់ ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
6. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកធ្វើឱ្យមានកំហុសណាមួយ ឬប្រសិនបើមានបញ្ហាផ្នែកសុសវែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧ. ការព្រីនហាងឆេងខុសជាក់ស្តែង ភាពខុសគ្នារវាងហាងឆេងដែលបង្ហាញនៅក្នុង "ផ្នែកកីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់" និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ ។ល។) ឬមានការចង្អុលបង្ហាញណាមួយផ្សេងទៀតថា ការភ្នាល់នោះត្រូវបានទទួលយកដោយមិនត្រឹមត្រូវ នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសចាត់ទុកការភ្នាល់នោះជាមោឃៈ។
7. ការភ្នាល់នឹងត្រូវទទួលយកតែនៅក្នុងផ្នែក "ផ្សាយផ្ទាល់" ប៉ុណ្ណោះ។ គ្រប់ហ្គេមទាំងអស់ នឹងត្រូវចាក់ផ្សាយតាមអនឡាញ។
8. ច្បាប់នៃការប្រកួត៖

- កីឡាករម្នាក់ ទទួលបានមួយពិន្ទុ សម្រាប់ការឈ្នះនីមួយៗក្នុងមួយទឹក។
- ប្រសិនបើទឹកនោះចប់ដោយលទ្ធផលស្មើគ្នា នោះនឹងពុំមានផ្តល់ពិន្ទុដល់កីឡាករណាម្នាក់ឡើយ។

- កីឡាករដំបូងគេដែលឈ្នះបាន 2 ឬ 3 ទឹក គឺជាអ្នកឈ្នះការប្រកួតនោះ។

9. ការប្រកួតទាំងមូល មានទីផ្សារដូចខាងក្រោមនេះ (នឹងត្រូវទូទាត់សង នៅពេលពិន្ទុចុងក្រោយនៃការប្រកួតត្រូវបានកំណត់រួច)៖

- ឈ្នះ
- តូតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
- ឯកត្តជន តូតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
- ទឹកសរុប (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
- ស្មើគ្នាក្នុងទឹកណាមួយ (មែន/មិនមែន)
- ចំនួនទឹកដែលត្រូវឈ្នះ (2 ឬ 3 ទឹក អាស្រ័យលើថាតើប្រភេទនៃការប្រយុទ្ធនោះ ត្រូវការពីរទឹកដើម្បីឈ្នះ ឬត្រូវការបីទឹក)

10. ការភ្នាល់លើទឹក មានទីផ្សារដូចខាងក្រោមនេះ (នឹងត្រូវទូទាត់សង នៅពេលពិន្ទុនៃទឹកដែលពាក់ព័ន្ធត្រូវបានកំណត់រួច)៖

- ឈ្នះក្នុងទឹក

10.226. Fatal Fury

1. Fatal Fury គឺជាហ្គេមចាក់ផ្សាយផ្ទាល់ ដែលមានអ្នកលេងច្រើននាក់។
2. ការភ្នាល់នឹងត្រូវទទួលយកចំពោះការប្រកួតរវាងគូប្រកួតទាំងពីរនាក់។ ការប្រកួតនីមួយៗត្រូវលេងរហូតដល់ឈ្នះ 5 ដង ដោយមានចំនួនទឹកប្រកួតសរុបច្រើនបំផុតចំនួន 9 ទឹក។
3. គ្រប់ការភ្នាល់ទាំងអស់ នឹងត្រូវទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍នោះបានបញ្ចប់។
4. អ្នកឈ្នះគឺជាអ្នកប្រយុទ្ធដែលសម្លាប់គូប្រកួតរបស់ខ្លួន។
5. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់កំណត់ប្រាក់ភ្នាល់អតិបរមាដាច់ដោយឡែកពីគ្នាសម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍នីមួយៗ។
6. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចនឹងធ្វើការផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់ ដោយមិនមានការជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
7. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកធ្វើឱ្យមានកំហុសណាមួយ ឬប្រសិនបើមានបញ្ហាផ្នែកសុសវែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧ. ការព្រីនហាងឆេងខុសជាក់ស្តែង ភាពខុសគ្នារវាងហាងឆេងដែលបង្ហាញនៅក្នុងផ្នែក "កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់" និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ ។ល។) ឬមានការចង្អុលបង្ហាញណាមួយផ្សេងទៀតថា ការភ្នាល់នោះត្រូវបានទទួលយកដោយមិនត្រឹមត្រូវ នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសចាត់ទុកការភ្នាល់នោះជាមោយ:។
8. ការភ្នាល់លើអ្នកប្រយុទ្ធ នឹងត្រូវទទួលយកតែក្នុងទម្រង់ "ផ្សាយផ្ទាល់" ប៉ុណ្ណោះ។ គ្រប់ហ្គេមទាំងអស់ នឹងត្រូវចាក់ផ្សាយតាមអនឡាញ។
9. ទីផ្សារដែលមានផ្តល់ជូន៖

1. នៅក្នុងទឹកណាមួយ៖

- ឈ្នះក្នុងទឹក
- ឈ្នះបានល្អឥតខ្ចោះ* ក្នុងទឹក
- ឈ្នះលើពេលវេលា** ក្នុងទឹក
- រយៈពេលនៃទឹក***

2. នៅលើការប្រកួតណាមួយ៖

- ឈ្នះក្នុងការប្រកួត
- ចំនួនទឹកសរុប
- ចំនួនទឹកសរុបសម្រាប់ម្នាក់ៗ
- ពិន្ទុត្រឹមត្រូវក្នុងការប្រកួត
- * ឈ្នះបានល្អឥតខ្ចោះក្នុងទឹកណាមួយ គឺនៅពេលដែលអ្នកប្រយុទ្ធរបស់អ្នកលេងដែលឈ្នះនោះ មិនបានបាត់បង់ឈាម ឬអាចស្តារឈាមពេញលេញឡើងវិញបាន។
- ** ឈ្នះលើពេលវេលាក្នុងទឹកណាមួយ គឺនៅពេលដែលអ្នកលេងត្រូវបានប្រកាសថាជាអ្នកឈ្នះ បន្ទាប់ពីបានហួសរយៈពេល 60 វិនាទី ដែលផ្តល់ជូនក្នុងទឹកនោះ។ ក្នុងករណីនេះ អ្នកប្រយុទ្ធដែលមានពិន្ទុវាយចំច្រើនបំផុត គឺជាអ្នកឈ្នះ។
- *** រយៈពេលនៃទឹក គឺជាចំនួនវិនាទីដែលបានកន្លងផុតទៅ គិតចាប់តាំងពីវិនាទីនៃការចាប់ផ្តើមទឹក ហើយវិនាទីនេះទទួលបានពីការយករយៈពេល 60 វិនាទី (ការកំណត់នៅលើឧបករណ៍កំណត់ម៉ោងស្តង់ដានៅពេលចាប់ផ្តើមទឹក) ដកនឹងចំនួនពេលវេលាចុងក្រោយនៃវិនាទីដែលនៅសេសសល់នៅលើឧបករណ៍កំណត់ម៉ោង។ ឧទាហរណ៍៖ ប្រសិនបើទឹកនោះបញ្ចប់ត្រឹម 14 វិនាទី នៅលើឧបករណ៍កំណត់ម៉ោងដូច្នេះ រយៈពេលនៃទឹកនោះ គឺស្មើនឹង 60 – 14 = 46 វិនាទី។

10.227. Looney Tunes

1. Looney Tunes៖ Wacky World of Sports គឺជាបណ្តុំនៃហ្គេមកីឡាខ្នាតតូចដែលមានតួអង្គជាច្រើន មកពីស៊េរីនៃខ្សែភាពយន្តគំនូរជីវចល Looney Tunes ។ វារួមបញ្ចូលកីឡាបាល់បោះ កីឡាវាយកូនគោល កីឡាបាល់ទាត់ និងកីឡាវាយតេន្នីស។
2. ការប្រកួតកីឡាបាល់បោះ ត្រូវបានបែងចែកជា 4 តង់ ដែលក្នុងមួយតង់ៗមានរយៈពេល 3 នាទី។ ក្នុងរយៈពេលដែលបានកំណត់នោះ ប្រសិនបើ មិនទាន់អាចរកឃើញអ្នកឈ្នះទេ នោះការបន្ថែមម៉ោងរយៈពេល 1 នាទី នឹងត្រូវលេងរហូតទាល់តែរកឃើញអ្នកឈ្នះ (មិនមានការកំណត់ចំនួនដង នៃការបន្ថែមម៉ោងឡើយ)។
3. ការប្រកួតកីឡាបាល់ទាត់ ត្រូវបានបែងចែកជា 2 តង់ ដែលក្នុងមួយតង់ៗមានរយៈពេល 5 នាទី។ ក្នុងរយៈពេលដែលបានកំណត់នោះ ប្រសិនបើ មិនទាន់អាចរកឃើញអ្នកឈ្នះទេ ការប្រកួតនឹងឈានចូលដល់ការបន្ថែមម៉ោង ដែលនឹងបន្តដោយគ្មានការកំណត់ពេលវេលា រហូតទាល់តែមានការស៊ុតបញ្ចូលទី។

4. គ្រប់ការភ្នាល់ទាំងអស់ នឹងត្រូវទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍នោះបានបញ្ចប់។
5. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមា និងប្រាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់សម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍នីមួយ ។ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
6. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ អាចនឹងផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់នៃប្រាក់ភ្នាល់ដោយពុំមាន ការជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
7. ក្នុងករណីដែលសមាជិកបុគ្គលិកប្រព្រឹត្តកំហុស ឬប្រសិនបើមានបញ្ហាកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើង ក្នុងអំឡុងពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍៖ ការព្រីនហាងឆេងខុសជាក់ស្តែង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបង្ហាញក្នុងបញ្ជីទីផ្សារ និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ ។ល។) ឬប្រសិនបើមានការបង្ហាញផ្សេងទៀតថា ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកមិនត្រឹមត្រូវ ដូច្នេះ ការភ្នាល់បែបនោះនឹងត្រូវប្រកាសចាត់ទុកជាមោឃៈ។
8. ប្រភេទនៃការភ្នាល់ដែលមានផ្តល់ជូន៖
   W1
   W2
   តូតាល់ គូ – មែន
   តូតាល់ គូ – មិនមែន
   តូតាល់ឯកត្តជន 1 អូវ័រ ()
   តូតាល់ឯកត្តជន 1 អាន់ឌ័រ ()
   តូតាល់ឯកត្តជន 2 អូវ័រ ()
   តូតាល់ឯកត្តជន 2 អាន់ឌ័រ ()
   តូតាល់ អូវ័រ ()
   តូតាល់ អាន់ឌ័រ ()
   គ្រាប់ត 1 ()
   គ្រាប់ត 2 ()
   ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ ()–()

10.228. Rematch ។ Cyber League

1. Rematch ។ Cyber League ពាក់ព័ន្ធនឹងការស្ទ្រីមវីដេអូហ្គេម។ ក្រុមចំនួន 2 ដែលក្រុមនីមួយៗមានសមាជិក 2 នាក់ ត្រូវចូលរួមក្នុងការប្រកួតមួយហើយប្រយុទ្ធដើម្បីទទួលបានជ័យជម្នះ។
2. ពេលវេលាធម្មតាមានរយៈពេល 6 នាទី។ ប្រសិនបើនៅចុងបញ្ចប់នៃពេលវេលាធម្មតាទទួលបានពិន្ទុស្មើគ្នា នោះការប្រកួតនឹងបន្តរហូតដល់ម៉ោងបន្ថែម ដែលនឹងបញ្ចប់នៅពេលដែលក្រុមមួយទទួលបានពិន្ទុខ្ពស់ជាងក្រុមមួយទៀត។
3. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមា និងប្រាក់ភ្នាល់អតិបរមា ត្រូវបានកំណត់សម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍នីមួយ ។ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
4. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចនឹងធ្វើការផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់ ដោយមិនមានការជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
5. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកបង្កកំហុសណាមួយ ឬប្រសិនបើកំហុសសុសវែរណាមួយកើតឡើង នៅពេល

ទទួលយកការភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍៖ ការព្រីនហាងឆេងខុសជាក់ស្តែង ភាពមិនស៊ីគ្នារវាងហាងឆេងដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃក "កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់" និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ ជាដើម) ឬប្រសិនបើមានការចង្អុលបង្ហាញណាមួយផ្សេងទៀតថា ការភ្នាល់នោះត្រូវបានទទួលយកដោយមិនត្រឹមត្រូវ នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសចាត់ទុកការភ្នាល់នោះជាមោឃៈ។

6. ទាំងការភ្នាល់មុនការប្រកួត និងការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ នឹងត្រូវទទួលយកនៅលើការប្រកួតនានា។ ហ្គេម Rematch ទាំងអស់។ ការប្រកួត Cyber League ទាំងអស់ត្រូវបានស្រ្តីមតាមអនឡាញ។
7. ប្រភេទនៃការភ្នាល់ដែលមានផ្តល់ជូន
    - គ្រាប់បាល់សរុប
    - គ្រាប់បាល់សរុបឯកត្តជន
    - ឈ្នះម៉ោងធម្មតា; រួមបញ្ចូល OT
    - ភ្នាល់លើការប្រកួតគ្រាប់ត

10.229. Mega Baseball

1. Mega Baseball គឺជាហ្គេមចាក់ផ្សាយផ្ទាល់ ដែលមានអ្នកលេងច្រើននាក់ (ហ្គេមបេស្បល)។
2. Super Mega Baseball 4 គឺជាធូណាមិនមួយដែលមានការប្រកួតកីឡាបេស្បលបែបប្រពៃណី ដែលក្រុមនីមួយៗមានកីឡាករ 9 នាក់។
3. គ្រប់ការភ្នាល់ទាំងអស់ នឹងត្រូវទូទាត់សង បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍នោះបានបញ្ចប់។
4. ប្រាក់ភ្នាល់អតិបរមា នឹងត្រូវកំណត់សម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍នីមួយៗដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
5. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចនឹងធ្វើការផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់ ដោយមិនមានការជូនដំណឹងទៅអតិថិជនជាមុនឡើយ។
6. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកធ្វើឱ្យមានកំហុសណាមួយ ឬប្រសិនបើមានបញ្ហាផ្ទៃកសុសវែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧ. ការព្រីនហាងឆេងខុសជាក់ស្តែង ភាពខុសគ្នារវាងហាងឆេងដែលបង្ហាញនៅក្នុងផ្ទៃក "កីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់" និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ ។ល។) ឬមានការចង្អុលបង្ហាញណាមួយផ្សេងទៀតថា ការភ្នាល់នោះត្រូវបានទទួលយកដោយមិនត្រឹមត្រូវ នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសចាត់ទុកការភ្នាល់នោះជាមោឃៈ។
7. មានតែការភ្នាល់ផ្សាយផ្ទាល់ប៉ុណ្ណោះ ដែលនឹងត្រូវទទួលយក។ គ្រប់ការប្រកួតទាំងអស់ នឹងត្រូវចាក់ផ្សាយតាមអនឡាញ។
8. ច្បាប់នៃការប្រកួត៖
ប្រសិនបើការប្រកួតបញ្ចប់ដោយលទ្ធផលស្មើគ្នាក្នុងម៉ោងធម្មតា (5 តង់) នោះនឹងត្រូវលេងបន្ថែមមួយតង់ទៀត។ ក្នុងករណីនេះ ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវទូទាត់សង ដោយរួមបញ្ចូលទាំងតង់បន្ថែមផងដែរ។
9. មានផ្តល់ជូនទីផ្សារដូចខាងក្រោមនេះ ហើយត្រូវទូទាត់សងផ្អែកទៅលើពិន្ទុចុងក្រោយក្នុងការប្រកួត៖
    - អ្នកឈ្នះ
    - គ្រាប់តក្រុម

    - តូតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
    - តូតាល់ឯកត្តជន (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
    - តូតាល់គូ (មែន/មិនមែន)
    - ពិន្ទុដំបូង (1/2)
    - ពិន្ទុចុងក្រោយ (1/2)
    - តង់បន្ថែម (មែន/មិនមែន)
    - តង់ទីមួយ/ប្រកួត
    - ក្រុមទាំងពីរនឹងរកបានពិន្ទុ (មែន/មិនមែន)
    - ពិន្ទុច្រើនបំផុតនៅក្នុងតង់
10. ទីផ្សារខាងក្រោមនេះ មានផ្តល់ជូនសម្រាប់តង់នីមួយៗ ហើយត្រូវទូទាត់សងផ្អែកទៅលើពិន្ទុនៅក្នុងតង់នោះ៖
    - អ្នកឈ្នះ
    - គ្រាប់តក្រុម
    - តូតាល់ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
    - តូតាល់ឯកត្តជន (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ)
11. ទីផ្សារខាងក្រោមនេះ មានផ្តល់ជូនសម្រាប់តង់ទី 1–3 ហើយត្រូវទូទាត់សងផ្អែកទៅលើពិន្ទុបន្ទាប់ពីតង់ទី 3៖
    - អ្នកឈ្នះ

10.230. Tekken 8

1. Tekken 8 គឺជាហ្គេមចាក់ផ្សាយផ្ទាល់ ដែលមានអ្នកលេងច្រើននាក់។
2. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកនៅលើការប្រកួតរវាងអ្នកប្រយុទ្ធពីរនាក់។ ការប្រកួតនីមួយៗត្រូវបានលេងរហូតដល់ឈ្នះ 5 ដង ដោយមានជុំលេងសរុបអតិបរមាចំនួន 9 ជុំ។
3. ការភ្នាល់ទាំងអស់ នឹងត្រូវទូទាត់ បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍នោះបញ្ចប់។
4. អ្នកឈ្នះគឺជាអ្នកប្រយុទ្ធដែលសម្លាប់គូប្រកួតរបស់ខ្លួន។
5. ប្រាក់ភ្នាល់អតិបរមាត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់សម្រាប់ទីផ្សារនីមួយៗដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។
6. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចនឹងធ្វើការផ្លាស់ប្តូរដែនកំណត់ប្រាក់ភ្នាល់ ដោយមិនចាំបាច់ជូនដំណឹងជាមុនឡើយ។
7. ប្រសិនបើសមាជិកបុគ្គលិកធ្វើឱ្យមានកំហុសណាមួយ ឬប្រសិនបើមានបញ្ហាផ្អែកសុសវ៉ែរណាមួយកើតឡើង នៅពេលទទួលយកការភ្នាល់ (ឧ. ការព្រីនហាងឆេងខុសជាក់ស្តែង ភាពខុសគ្នារវាងហាងឆេងដែលបង្ហាញនៅក្នុង "ផ្នែកកីឡា/ផ្សាយផ្ទាល់" និងនៅលើប៊ិងភ្នាល់ ។ល។) ឬមានការចង្អុលបង្ហាញណាមួយផ្សេងទៀតថា ការភ្នាល់នោះត្រូវបានទទួលយកដោយមិនត្រឹមត្រូវ នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិប្រកាសចាត់ទុកការភ្នាល់នោះជាមោឃៈ។

8. ការភ្នាល់លើអ្នកប្រយុទ្ធ នឹងត្រូវទទួលយកតែក្នុងទម្រង់ "ផ្សាយផ្ទាល់" ប៉ុណ្ណោះ។ គ្រប់ហ្គេមទាំងអស់ នឹងត្រូវចាក់ផ្សាយតាមអនឡាញ។
9. ទីផ្សារដែលមានផ្តល់ជូន៖
    - នៅក្នុងទឹកណាមួយ៖
        - ឈ្នះក្នុងទឹក
        - ឈ្នះបានល្អឥតខ្ចោះ * ក្នុងជុំ
        - ឈ្នះពេលវេលា** ក្នុងជុំ
        - រយៈពេលជុំ***
    - នៅលើការប្រកួតណាមួយ៖
        - ឈ្នះក្នុងការប្រកួត
        - ជុំសរុប
        - ជុំសរុបឯកត្តជន
        - ពិន្ទុត្រឹមត្រូវក្នុងការប្រកួត

* ឈ្នះបានល្អឥតខ្ចោះក្នុងជុំមួយ គឺនៅពេលដែលអ្នកប្រយុទ្ធរបស់អ្នកលេងដែលឈ្នះនោះ មិនបានបាត់បង់ឈាម ឬឈាមឡើងពេញវិញ។

** ឈ្នះពេលវេលាក្នុងជុំណាមួយ គឺនៅពេលដែលអ្នកលេងម្នាក់ត្រូវបានប្រកាសថាជាអ្នកឈ្នះ បន្ទាប់ពីពេលវេលាដែលបានផ្តល់ជូនចំនួន 30 វិនាទី ក្នុងជុំនោះ បានកន្លងផុតទៅ។ ក្នុងករណីនេះ អ្នកប្រយុទ្ធដែលមានពិន្ទុវាយចំច្រើនបំផុត គឺជាអ្នកឈ្នះ។

*** រយៈពេលជុំ គឺជាចំនួនវិនាទីដែលបានកន្លងផុតទៅ គិតចាប់តាំងពីវិនាទីនៃការចាប់ផ្តើមជុំ ហើយវិនាទីនេះទទួលបានពីការយកចំនួន 30 វិនាទី (ការកំណត់នៅលើឧបករណ៍កំណត់ម៉ោងស្តង់ដានៅពេលចាប់ផ្តើមជុំ) ដកនឹងចំនួនចុងក្រោយនៃវិនាទីដែលនៅសេសសល់នៅលឧបករណ៍កំណត់ម៉ោង។

ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើជុំនោះបញ្ចប់ត្រឹម 14 វិនាទី នៅលើឧបករណ៍កំណត់ម៉ោងៈដូច្នេះ រយៈពេលនៃជុំនោះ គឺស្មើនឹង 30 – 14 = 16 វិនាទី។

11. ទីផ្សារដែលមាន (លទ្ធផល)

1. ការភ្នាល់ "ក្រុម 1 នឹងឈ្នះ" ត្រូវបានបង្ហាញជា "1"។
2. ការភ្នាល់ "ស្មើ" ត្រូវបានចង្អុលបង្ហាញជា "X"។
3. ការភ្នាល់ "ក្រុម 2 នឹងឈ្នះ" ត្រូវបានបង្ហាញជា "2"។
4. ការភ្នាល់ "ក្រុម 1 នឹងឈ្នះឬស្មើ" ត្រូវបានបង្ហាញជា "1X"។ ក្រុមទី 1 ត្រូវតែឈ្នះ ឬត្រូវតែមានការស្មើគ្នា ដើម្បីឈ្នះការភ្នាល់។
5. ការភ្នាល់ "ក្រុម 1 នឹងឈ្នះ ឬក្រុម 2 នឹងឈ្នះ" ត្រូវបានបង្ហាញជា "12"។ ក្រុមណាមួយត្រូវតែឈ្នះ (ការប្រកួតមិនត្រូវបញ្ចប់ក្នុងលទ្ធផលស្មើ) ដើម្បីឈ្នះការភ្នាល់។
6. ការភ្នាល់ "ក្រុម 2 នឹងឈ្នះឬស្មើ" ត្រូវបានបង្ហាញជា "X2"។ ក្រុមទី 2 ត្រូវតែឈ្នះ ឬត្រូវតែមានការស្មើគ្នា ដើម្បីឈ្នះការភ្នាល់។
7. ការភ្នាល់ "ក្រុម (អ្នកលេង អ្នកបើកបរ ។ល។) នឹងឈ្នះដោយគ្រាប់ត" ត្រូវបានបង្ហាញជា "គ្រាប់ត" (គ្រាប់តនីមួយៗមានហាងឆេងផ្ទាល់ខ្លួន)។ គ្រាប់ត គឺជាការមានប្រៀបឬចាញ់ប្រៀបរបស់ក្រុមមួយ (អ្នកលេង អ្នកបើកបរ ។ល។) ដែលត្រូវបានបង្ហាញជាហ្គោល ពិន្ទុ សេត វិនាទី ។ល។ ហើយត្រូវបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ ដែលទាក់ទងនឹងការភ្នាល់ជាក់លាក់ណាមួយ។ លទ្ធផលនៃព្រឹត្តិការណ៍ដែលមានគ្រាប់ត ត្រូវបានកំណត់ដោយបន្ថែមគ្រាប់តទៅលទ្ធផលជាក់ស្តែង។ ប្រសិនបើលទ្ធផលគឺផ្តល់ប្រៀបទៅក្រុមដែលបានជ្រើសរើស (អ្នកលេង អ្នកបើកបរ ។ល។) ការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់ថាជាការឈ្នះ។ ក្នុងករណីផ្ទុយគ្នា ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់ថាចាញ់។ ប្រសិនបើលទ្ធផលស្មើ បន្ទាប់ពីគ្រាប់តត្រូវបានអនុវត្ត ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។
8. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ផ្តល់ជូនការភ្នាល់សរុបមានពីរប្រភេទគឺ៖ លើលទ្ធផលពីរ (អូវ័រ/អាន់ឌ័រ) ឬលទ្ធផលបី (អូវ័រ/គត់/អានឌ័រ)។

   ការភ្នាល់ "(តូតាល់) អូវ័រ/អាន់ឌ័រ" ត្រូវបានចង្អុលបង្ហាញជា "តូតាល់"។
   នេះគឺជាការភ្នាល់ទៅលើចំនួនសរុបនៃគ្រាប់ ពិន្ទុ ហ្គោម (។ល។) ដែលត្រូវបានស៊ុតចូល រកបាន លេង (។ល។) ដោយក្រុម (អ្នកលេង។ល។) ។ អតិថិជនត្រូវតែទស្សន៍ទាយថាតើមានចំនួនប៉ុន្មាននៃគ្រាប់ ពិន្ទុ ហ្គោម (។ល។) នឹងត្រូវបានស៊ុតចូល រកបាន លេង ។ល។ (ច្រើនឬតិចជាងចំនួនសរុបដែលបានដកស្រង់)។ ក្នុងពេលទូទាត់សងប្រាក់ភ្នាល់ ពេលវេលាលេងដែលបានចែងសម្រាប់កីឡានីមួយៗត្រូវបានពិចារណា លើកលែងតែទីផ្សារដែលបញ្ជាក់ផ្សេងពីនេះ។ នៅពេលទូទាត់នៃតូតាល់នីមួយៗ (ហៅផងដែរថា "អ្នកលេងតូតាល" ឬ "ក្រុមតូតាល") មិនរាប់គ្រាប់បាល់ស៊ុតបញ្ចូលទីខ្លួនឯងឡើយ។
   នៅពេលទូទាត់នៃការភ្នាល់លើតូតាល់ឯកត្តជន (ហៅផងដែរថា "អ្នកលេងតូតាល់" ឬ" ក្រុមតូតាល់") ចំនួននៃគ្រាប់ ពិន្ទុ ហ្គោម (។ល។) ដែលត្រូវបានស៊ុតចូល រកបាន លេង (។ល។) ដោយក្រុមណាមួយ (អ្នកលេង ។ល។) ត្រូវបានគេយកមកពិចារណា។
   ប្រសិនបើលទ្ធផលគឺដូចគ្នានឹងតូតាល់ដែលដកស្រង់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ ការភ្នាល់ "អូវ័រ" និង "អាន់ឌ័រ" នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។

9. ការភ្នាល់ អូវ័រ/គត់/អាន់ឌ័រ ត្រូវបានរាប់សរុបជា 3 ផ្លូវ។ ការភ្នាល់បែបនេះត្រូវបានដាក់ស្លាក "3ផ្លូវ" ហើយត្រូវបានទូទាត់ដូចតទៅ៖
   - "តួតាល់ អាន់ឌ័រ 123 (3 ផ្លូវ)" – ចំនួនតួតាល់គឺតិចជាង 123 ។
   - "តួតាល់ 123 (3 ផ្លូវ) គត់" – ចំនួនតួតាលគឺស្មើនឹង 123 ។
   - "តួតាល់ 123 អូវ័រ (3ផ្លូវ) – តួតាល់អូវ័រដាច់ខាត"
   ប្រសិនបើពិន្ទុចុងក្រោយគឺ 123, ការភ្នាល់តែមួយប៉ុណ្ណោះ "តួតាល់ 123 (3 ផ្លូវ) គត់" ឈ្នះ, រីង ការភ្នាល់តួតាល់អូវ័រឬអាន់ឌ័រ 123 ដែលមានស្លាកថា "3 ផ្លូវ" នឹងមិនត្រូវបានសងមកវិញទេ ដូចករណីធម្មតាសម្រាប់ការភ្នាល់ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ។ ការភ្នាល់តួតាល់ឯកត្តជនលើ 3 ផ្លូវ នឹងត្រូវបានទូទាត់ទៅតាមនោះ។
10. ការភ្នាល់ "តួតាល់ចន្លោះ"
   អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយពីតួតាល់នៅក្នុងចន្លោះជាក់លាក់ណាមួយ។ ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើការភ្នាល់ "តួតាល់ពី 0 ដល់ 1" ត្រូវបានដាក់ ហើយពិន្ទុគឺ 0:0, ចំនួនតួតាល់គឺ 0; ប្រសិនបើពិន្ទុគឺ 1:0 ឬ 0:1, ចំនួនតួតាល់គឺ 1 ។ ក្នុងករណីទាំងពីរ ការភ្នាល់ឈ្នះ។ ការភ្នាល់ផ្សេងទៀតចាញ់។ "គ្មានគ្រាប់" – ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើពិន្ទុចុងក្រោយគឺ 0:0 ។ ការភ្នាល់ «ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ» — វាចាំបាច់ក្នុងការទស្សន៍ទាយពិន្ទុនៃការប្រកួតមួយ នៅម៉ោងធម្មតា (មិនរាប់បញ្ចូលម៉ោងបន្ថែម, ប៉េណាល់ទីកាត់សេចក្តី)។
11. ការភ្នាល់ "ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ"។ អតិថិជនគួរតែទស្សន៍ទាយនូវពិន្ទុពិតប្រាកដ នៅក្នុងពេលម៉ោងធម្មតា (មិនរាប់បញ្ចូលម៉ោងបន្ថែម, ប៉េណាល់ទីកាត់សេចក្តី ។ល។)។
12. ការភ្នាល់ “HT-FT” ត្រូវបានបង្ហាញដោយអក្សរ “W” (សម្រាប់ការឈ្នះ) និង “X” (សម្រាប់ការស្មើ)។ លទ្ធផលនៃតង់ទីមួយ (តង់) ត្រូវបានបន្តដោយលទ្ធផលនៃការប្រកួត។ ឧទាហរណ៍ W1W2 មានន័យថាក្រុម 1 នឹងឈ្នះ (W1) តង់ទីមួយ ហើយក្រុម 2 នឹងឈ្នះ (W2) ក្នុងការប្រកួត។ នៅក្នុងកីឡាដែលការប្រកួតមានរយៈពេលបួនតង់ (បាល់ប៉ោះ បាល់គប់ក្នុងទឹក ។ល។) ការភ្នាល់ “HT-FT” ត្រូវបានទូទាត់ផ្អែកលើលទ្ធផលនៃតង់ពាក់កណ្តាល (ពីរតង់ដំបូង) និងលទ្ធផលនៃការប្រកួត (ក្នុងម៉ោងធម្មតា)។
13. ការភ្នាល់ "លទ្ធផល + តួតាល់គ្រាប់"
   អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថាក្រុមណាមួយនឹងឈ្នះ ហើយចំនួនតួតាល់នៃគ្រាប់មានប៉ុន្មាន។
14. ការភ្នាល់ "គ្រាប់ () រហូតដល់ 78 នាទី – បាទ/ចាស"។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថាតើក្រុមមួយនឹងរកគ្រាប់បាល់មុនគេ ឬក្នុងនាទីទី 78 ។
15. ការភ្នាល់ "តង់ដែលមានពិន្ទុ (តង់/ត្រីមាស/ហ្គេម/អឺននីង)"; "សេតដែលរកបានពិន្ទុ"; " ពិន្ទុនៅតង់នីមួយៗ"។
   អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថាតើក្នុងតង់ អំឡុងពេល ត្រីមាសណាមួយ ។ល។ នៅក្នុងការប្រកួតមួយ នឹងបញ្ចប់ដោយពិន្ទុខ្ពស់បំផុត ឬថាតើតង់ អំឡុងពេល ត្រីមាស ។ល។ នឹងបញ្ចប់ដោយពិន្ទុដូចគ្នា (ចំនួនហ្គោល/ពិន្ទុ)។
16. "អ្នកលេងក្នុងការប្រកួតនៅក្នុងតារាងធូណាមិនចុងក្រោយ"។
   អតិថិជនត្រូវតែទស្សន៍ទាយថាតើកីឡាករមួយណា នៅក្នុងធូណាមិននឹងលេងល្អជាងគេ។ នៅពេល

ប្រៀបធៀបស្ថិតិកីឡាករ ព័ត៌មានស្ថិតិពីគេហទំព័រផ្លូវការនៃធួណាមិនត្រូវបានប្រើប្រាស់។ ការស៊ុតបាល់ប៉ែណាល់ទីមិនរាប់បញ្ចូលទេ ហើយចំនួននៃការប្រកួតដែលកីឡាករម្នាក់ៗចូលរួម នឹងមិនត្រូវបានគេគិតគូរនោះទេ។ ប្រសិនបើអ្នកលេងខកខានមិនបានចូលរួមសូម្បីតែមួយប្រកួត នោះការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1.00 ។

17. ការភ្នាល់ "ក្រុមម្ចាស់ផ្ទះ-ក្រុមភ្ញៀវ"។ អ្នកឈ្នះត្រូវបានកំណត់ដោយផ្អែកលើភាពខុសគ្នានៃគ្រាប់ (ពិន្ទុ) ដែលរកបានដោយក្រុមម្ចាស់ផ្ទះនិងក្រុមភ្ញៀវរៀងៗខ្លួន រួមបញ្ចូលទាំងគ្រាប់តណាមួយ។
18. ការភ្នាល់ "តួតាល់នាទីនៃគ្រាប់"
    ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់ ដោយផ្អែកលើចំនួនតួតាល់នៃនាទី ដែលគ្រាប់បាល់រកបានក្នុងម៉ោងធម្មតា។ ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើមានគ្រាប់បាល់ស៊ុតបញ្ចូលទីនៅនាទីទី 13, 25 និង 47, ចំនួនតួតាល់សម្រាប់គោលបំណងនៃការភ្នាល់គឺ 13 + 25 + 47 = 85 ។
19. ការភ្នាល់ "ពិន្ទុ" (បាល់ទះ ប៉េងប៉ុង ស្ព័រស្សរ វាយសី)។ ពិន្ទុមួយ គឺជាលទ្ធផលនៃសីរីសនៅក្នុងហ្គេមឬសេតដែលបានបញ្ចាក់។
    ឧទាហរណ៍ "បាល់ទះ។ 1 នឹងឈ្នះពិន្ទុ 19 (1 សេត)"។ ពិន្ទុនៃសេតដំបូងគឺ (8:9) នៅពេលដាក់ បន្ទាប់មកពិន្ទុបានផ្លាស់ប្តូរទៅជា (8:10) មានន័យថាសីរីសត្រូវបានឈ្នះដោយក្រុម 2 ។ បន្ទាប់មកពិន្ទុបានក្លាយជា (9:10) ដែលមានន័យថាពិន្ទុទី 19 បានឈ្នះដោយក្រុម 1 ។ ការភ្នាល់ឈ្នះ។
20. គ្រាប់ដំបូងនៃការប្រកួតពីនាទី () ដល់ ()។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថាតើ គ្រាប់ដំបូងនឹងត្រូវរកបាននៅក្នុងចន្លោះពេលវេលាដែលបានដកស្រង់។
21. គ្រាប់ចុងក្រោយចាប់ពីនាទី () ដល់ ()។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថាតើ គ្រាប់ចុងក្រោយនឹងត្រូវរកបាននៅក្នុងចន្លោះពេលវេលាដែលបានដកស្រង់។
22. គ្មានបាល់ស៊ុតបញ្ចូលទីចុងក្រោយ។ ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើការប្រកួតមួយបញ្ចប់ដោយពិន្ទុ 0:0 ។
23. អ្នករកគ្រាប់បាល់ដំបូងគេ។ សម្រាប់គោលបំណងការភ្នាល់ មិនរាប់បញ្ចូលគ្រាប់បាល់ចូលទីខ្លួនឯងទេ។ ប្រសិនបើគ្រាប់បាល់ដំបូងក្នុងការប្រកួត គឺជាគ្រាប់បាល់ចូលទីខ្លួនឯង ការភ្នាល់គ្រាប់បាល់ដំបូងនឹងត្រូវទូទាត់ ដោយផ្អែកលើអ្នកណារកគ្រាប់បាល់ទីពីរ។ ប្រសិនបើគ្រាប់បាល់ទាំងអស់ នៅក្នុងការប្រកួតគឺជាគ្រាប់បាល់ចូលទីខ្លួនឯង នោះការភ្នាល់លើ "គ្មានគ្រាប់" នឹងត្រូវឈ្នះ។
24. អ្នករកគ្រាប់បាល់ចុងក្រោយគេ។ សម្រាប់គោលបំណងការភ្នាល់ មិនរាប់បញ្ចូលគ្រាប់បាល់ចូលទីខ្លួនឯងទេ។ ប្រសិនបើគ្រាប់បាល់ចុងក្រោយក្នុងការប្រកួត គឺជាគ្រាប់បាល់ចូលទីខ្លួនឯង ការភ្នាល់គ្រាប់បាល់ចុងក្រោយនឹងត្រូវទូទាត់ ដោយផ្អែកលើអ្នកណារកគ្រាប់បាល់ចុងក្រោយគេ។ ប្រសិនបើគ្រាប់បាល់ទាំងអស់ នៅក្នុងការប្រកួតគឺជាគ្រាប់បាល់ចូលទីខ្លួនឯង នោះការភ្នាល់លើ "គ្មានគ្រាប់" នឹងត្រូវឈ្នះ។
25. ការភ្នាល់ "អំឡុងពេលដែលមានពិន្ទុខ្ពស់បំផុត"។ ប្រសិនបើតង់ដែលមានពិន្ទុខ្ពស់បំផុតមិនអាចកំណត់បាន (ឧទាហរណ៍ នៅពេលតង់ពីរឬច្រើនបញ្ចប់ដោយពិន្ទុដូចគ្នា) ការភ្នាល់នៅលើតង់បែបនេះគឺត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។ ការភ្នាល់នៅលើតង់ផ្សេងទៀតត្រូវបានទូទាត់ថាចាញ់។
    ឧទាហរណ៍៖ ពិន្ទុគឺ (19:20, 22:17, 21:18, 12:20)។
    អំឡុងពេលដែលមានពិន្ទុខ្ពស់បំផុត (1) – ប្រាក់សងវិញ;
    អំឡុងពេលដែលមានពិន្ទុខ្ពស់បំផុត (2) – ប្រាក់សងវិញ;

អំឡុងពេលដែលមានពិន្ទុខ្ពស់បំផុត (3) – សងប្រាក់វិញ;

26. ការភ្នាល់ "ប្រណាំងយក... ពិន្ទុ"។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថាតើអ្នកចូលរួមណានៃការប្រកួតនឹងក្លាយជាអ្នកដំបូងគេដែលរកពិន្ទុក្នុងចំនួនដែលបានដកស្រង់។ ឧទាហរណ៍៖
"ក្រុម 1 នឹងឈ្នះប្រណាំងយក 15 ពិន្ទុ"។ ប្រសិនបើពិន្ទុគឺ 15–13, ការភ្នាល់ឈ្នះ; ប្រសិនបើពិន្ទុគឺ 12–16 ការភ្នាល់ចាញ់; បើពិន្ទុគឺ 10–12, ការភ្នាល់ចាញ់។
"មិនមានក្រុមណានឹងឈ្នះប្រណាំងយក 15 ពិន្ទុទេ"។ ប្រសិនបើពិន្ទុគឺ 15–13, ការភ្នាល់ចាញ់; ប្រសិនបើពិន្ទុគឺ 12–16 ការភ្នាល់ចាញ់; បើពិន្ទុគឺ 10–12, ការភ្នាល់ឈ្នះ។ ប្រសិនបើអ្នកចូលរួមណាម្នាក់បដិសេធមិនបន្ត ដោយសារមូលហេតុណាមួយ មុនពេលពួកគេឬគូប្រជែងរបស់ពួកគេ ទទួលបានពិន្ទុដែលដកស្រង់ នោះប្រាក់ភ្នាល់គឺត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។

27. ការភ្នាល់ "ជ្រុងបន្ទាប់ () ក្រុម ()" និង "បន្ទាប់ () ក្រុម Y/C ()"។ ប្រសិនបើលទ្ធផលដែលបានបញ្ជាក់នៅលើប៊ិងភ្នាល់មិនកើតឡើង នោះការភ្នាល់នឹងត្រូវបានសងប្រាក់វិញ។

28. ការភ្នាល់ "អ្នកលេង ការប្រកួត គ្រាប់ត" នឹងត្រូវទូទាត់ដោយផ្អែកទៅលើការប្រកួតតូតាល់ឯកត្តជនរបស់កីឡាករ (ចំនួនគ្រាប់ស៊ុតបញ្ចូលទី) ជាមួយនឹងគ្រាប់ត។ មិនមានគ្រាប់បាល់ចូលទីខ្លួនឯងនឹងត្រូវបានរាប់ទេ។ ប្រសិនបើកីឡាករមិនត្រូវបានរាប់បញ្ចូលក្នុងបញ្ជីកីឡាករផ្តើមលេងទេ នោះការភ្នាល់លើកីឡាកររនេះនឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។

29. ការភ្នាល់ "អ្នកលេង ពិសេស តូតាល់"។ ការភ្នាល់ត្រូវបានដាក់លើចំនួនគ្រាប់សរុបដែលរកបានដោយកីឡាករដែលមានឈ្មោះ។ មិនមានគ្រាប់បាល់ចូលទីខ្លួនឯងនឹងត្រូវបានរាប់ទេ។ ប្រសិនបើកីឡាករមិនត្រូវបានរាប់បញ្ចូលក្នុងបញ្ជីកីឡាករផ្តើមលេងទេ នោះការភ្នាល់លើកីឡាកររនេះនឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។

30. ការភ្នាល់ "ចំណាត់ថ្នាក់ទី 1 និងទី 2 ក្នុងក្រុម" ឈ្នះ ប្រសិនបើក្រុមដែលមានឈ្មោះបញ្ចប់នៅចំណាត់ថ្នាក់លេខ 1 និងលេខ 2 នៅវគ្គចែកពូលតាមលំដាប់ដែលបានបញ្ជាក់។

31. ទីផ្សារ "បាល់ស៊ុតបញ្ចូលទីដំបូងនឹងជាគ្រាប់ចូលទីខ្លួនឯង"។ ប្រសិនបើពិន្ទុ 0–0 ការភ្នាល់ថា "គ្មានគ្រាប់បាល់ទីមួយ" នឹងឈ្នះ។

32. ទីផ្សារ "លទ្ធផលពេលវេលាដែលនៅសល់" ("បន្ទាប់ពីពិន្ទុ () – ()")។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយពីរបៀបដែលការប្រកួតនឹងបន្ត បន្ទាប់ពីពិន្ទុដកស្រង់រួច។ ឧទាហរណ៍ ការភ្នាល់ "1X បន្ទាប់ពីពិន្ទុ 3–2" នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើពិន្ទុមិនមានការផ្លាស់ប្តូរ រហូតដល់ចប់ការប្រកួត។ ពិន្ទុចុងក្រោយត្រូវបានដកចេញពីពិន្ទុដែលបានបញ្ជាក់៖ នៅក្នុងឧទាហរណ៍នេះ ពិន្ទុ 3–2 ត្រូវបានបន្តដោយពិន្ទុ 0–0 (ស្មើ)។ ប្រសិនបើពិន្ទុក្លាយជា 3–3 ការភ្នាល់នឹងត្រូវចាញ់ ពីព្រោះពិន្ទុនៅពេលវេលាដែលនៅសល់បន្ទាប់ពី 3–2 នឹងមាន 0–1 (ក្រុមទី 2 រកបានពិន្ទុ)។

33. ការភ្នាល់លើពេលវេលាលេងសរុបត្រូវបានធ្វើឡើងជានាទី។ ប្រសិនបើពេលវេលាលេងសរុបត្រូវបានព្យាករណ៍យ៉ាងពិតប្រាកដ នោះការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់ទៅតាមហាងឆេង 1។ ឧទាហរណ៍ ការភ្នាល់ "សរុបរបស់ Kyrie Irving អូវ័រ (39.5)" នឹងត្រូវទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ប្រសិនបើពេលវេលាលេងសរុបរបស់អ្នកលេងមានដល់ 39 នាទី 30 វិនាទី។

34. ការភ្នាល់លើពេលវេលារបស់ក្រុមមួយក្នុងការនាំមុខ ឬរយៈពេលនៃពិន្ទុស្មើគ្នា។ ការភ្នាល់ត្រូវបាន

ទទួលយកតាមម៉ោងធម្មតា (មិនរួមបញ្ចូលទាំងម៉ោងបន្ថែម)។ មានតែនាទីដែលបានបញ្ចប់ប៉ុណ្ណោះ ដែលត្រូវយកមកពិចារណានៅពេលទូទាត់ការភ្នាល់។

ឧទាហរណ៍ ។ ក្នុងអំឡុងពេលប្រកួតកីឡាវាយកូនគោលលើទឹកកកមួយ ក្រុមទី 1 រកបាននៅនាទីទី 16 ក្រុមទី 2 រកបានគ្រាប់ស៊ុតបញ្ចូលទីនៅនាទីទី 21 និងក្រុមទី 1 ស៊ុតបញ្ចូលទីម្តងទៀតនៅនាទីទី 36 ។ ចំនួនសរុបនៃពេលវេលាដែលពិន្ទុត្រូវបានយកមកគណនា៖ 15 នាទីដំបូង + 14 នាទី (36 – 21) = 29 នាទី។

ពេលវេលាសរុបដែលក្រុមទី 1 ចំណាយក្នុងការនាំមុខត្រូវបានគណនាតាមវិធីដូចខាងក្រោមនេះ៖ (21 – 16) + (60 – 36) = 4 + 24 = 28 នាទី។

ការភ្នាល់លើ "ស្មើសម្រាប់អាន់ឌ័រ 19.5 នាទី ។" នឹងត្រូវបានទូទាត់ថាចាញ់។

ការភ្នាល់លើ "ក្រុម 1 នាំមុខអូវ័រ 13.5 នាទី" នឹងត្រូវបានទូទាត់ថាឈ្នះ។

35. ទីផ្សារ "ឈ្នះឬស្មើ"។ ទីផ្សាររួមបញ្ចូលលទ្ធផលតែពីរប៉ុណ្ណោះ។ ឧទាហរណ៍ ការភ្នាល់ "X ឬ 2 (ម្ចាស់ផ្ទះឈ្នះ – សងប្រាក់វិញ) – 2" មានន័យថាការភ្នាល់ធ្វើឡើងលើការស្មើគ្នា ឬឈ្នះដោយក្រុមទី 2 ហើយលទ្ធផលដែលបានជ្រើសរើសគឺឈ្នះដោយក្រុមទី 2 ។ ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើក្រុមទី 2 ឈ្នះ ហើយចាញ់ ប្រសិនបើការប្រកួតបញ្ចប់ក្នុងលទ្ធផលស្មើ។ ប្រសិនបើក្រុមទី 1 ឈ្នះ, ការភ្នាល់នឹងត្រូវបានសងប្រាក់វិញ (យោងទៅតាមលក្ខខណ្ឌដែលបានបញ្ជាក់នៅក្នុងទីផ្សារ)។ ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកតាមម៉ោងធម្មតា។
36. **ក្រោយការប្រកួត ទល់នឹង ផ្សាយផ្ទាល់** ។ ការភ្នាល់នេះត្រូវបានបង្កើតឡើងពីការប្រកួតចំនួនពីរ ដែលមួយបានកើតឡើងរួចហើយនៅថ្ងៃប្រកួតបច្ចុប្បន្ន និងមួយផ្សេងទៀតនឹងត្រូវចាក់ផ្សាយផ្ទាល់។ និយាយម៉្យាងទៀត អតិថិជនត្រូវទស្សន៍ទាយលទ្ធផលនៃការភ្នាល់ ដែលពួកគេដឹងលទ្ធផលមួយរួចហើយ។ ប្រសិនបើក្រុមណាមួយបោះបង់ការប្រកួតមួយ ឬក៏ការប្រកួតត្រូវបានបោះបង់ចោលឬពន្យាពេល ការភ្នាល់ "ក្រោយការប្រកួត ទល់នឹង ផ្សាយផ្ទាល់" នឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោយ: (សងប្រាក់វិញ)។
37. អ្នកឈ្នះជាមួយនឹងគ្រាប់ត គ្របដណ្តប់ពេញមួយរដូវកាលនៃការប្រកួត។ ក្រុម ដែលគេពេញចិត្តជាងគេនឹងឈ្នះរដូវកាលដោយគ្រាប់ត 0 ។ នៅចុងបញ្ចប់នៃរដូវកាល ពិន្ទុក្រុមទាំងអស់ត្រូវបានបន្ថែមទៅពិន្ទុបច្ចុប្បន្នរបស់ពួកគេ។ ក្រុមដែលមានពិន្ទុច្រើនជាងគេនឹងត្រូវកំណត់ជាអ្នកឈ្នះ។
38. លទ្ធផលភ្នាល់បក។

ទាំងនេះគឺជាទីផ្សារដែលរួមមានលទ្ធផលពីរឬច្រើន។ ឧទាហរណ៍៖

"គ្រាប់បាល់តិចជាង 2.5 និងកាតពិន័យតិចជាង 4"

"ក្រុម Juventus, Borussia Dortmund និង Manchester United សុទ្ធតែរកបានពិន្ទុក្នុងរយៈពេល 20 នាទីដំបូង"

ដើម្បីឱ្យការភ្នាល់ប្រភេទនេះឈ្នះបាន លទ្ធផលទាំងអស់នៅក្នុងទីផ្សារត្រូវតែទស្សន៍ទាយឱ្យបានត្រឹមត្រូវ។

លើកលែងតែមានការបញ្ជាក់ផ្សេងពីនេះ ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកតាមម៉ោងធម្មតា រួមទាំងម៉ោងបន្ថែម/ម៉ោងបញ្ឈប់។

ប្រសិនបើលទ្ធផលខ្លះ ប៉ុន្តែមិនទាំងអស់ ត្រូវបានទស្សន៍ទាយត្រឹមត្រូវ នោះនឹងមិនមានការសងប្រាក់វិញ

ទេ។ ឧទាហរណ៍៖ "បាល់ជ្រុងតិចជាង 10 លើក និងកាតពិន័យតិចជាង 4" – ប្រសិនបើមានបាល់ជ្រុង 9 និងកាតពិន័យ 4 នោះការភ្នាល់នឹងត្រូវចាញ់។
ប្រសិនបើលទ្ធផលមួយឬច្រើនមិនត្រូវបានកំណត់ (ការប្រកួតត្រូវបានអាក់ខាន លុបចោល អត្តពលិកមិនបានចូលរួមក្នុងការប្រកួត) នោះការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់យោងតាមលទ្ធផលដែលបានកំណត់។ ឧទាហរណ៍៖ "ក្រុម Juventus, Borussia Dortmund និង Manchester United សុទ្ធតែរកបានពិន្ទុក្នុងរយៈពេល 20 នាទីដំបូង"។ ការប្រកួតរបស់ក្រុម Borussia ត្រូវបានលុបចោល ហើយក្រុម Juventus មិនអាចរកគ្រាប់បាល់បានក្នុងរយៈពេល 20 នាទីដំបូង។ ការភ្នាល់បកត្រូវបានគេចាត់ទុកថាចាញ់ ពីព្រោះលទ្ធផលមួយត្រូវបានទស្សន៍ទាយមិនត្រឹមត្រូវ។

39. "ការប្រកួតដែលនឹងអាចកើតឡើង" / "ការប្រកួតដ៏ល្បីល្បាញ"។ កាលបរិច្ឆេទនៃការប្រកួត ដែលបានស្នើឡើង ត្រូវតែមុនដំណាច់ឆ្នាំបច្ចុប្បន្ននេះ (លុះត្រាតែមានការបញ្ជាក់ផ្សេងទៀត)។ មានតែ ការភ្នាល់នៅលើ ការប្រកួតពីបញ្ជីដែលបានផ្តល់ជូនដែលបានកើតឡើងប៉ុណ្ណោះ នឹងត្រូវបាន ទូទាត់។ ការភ្នាល់លើការប្រកួត ដែលមិនបានកើតមានឡើង នឹងត្រូវទូទាត់តាមហាងឆេង 1.00 ។
40. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចផ្តល់ជូនប្រភេទនៃការផ្គាល់ផ្សេងទៀត។

12. ការភ្នាល់បន្ថែម

1. តង់ទី 1-ការប្រកួត។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយលទ្ធផលនៃតង់ទីមួយនិងលទ្ធផលនៃការប្រកួត។
2. ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ ។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយពិន្ទុនៃការប្រកួត (ម៉ោងធម្មតា) ឱ្យត្រឹមត្រូវ។
3. នឹងរកបានគ្រាប់ដំបូង ។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថា តើក្រុមណាដែលនឹងរកបានគ្រាប់មុនគេ។ ប្រសិនបើមិនមានគ្រាប់ក្នុងម៉ោងធម្មតាទេនោះ ការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់ថាចាញ់។ គ្រាប់ចូលទីខ្លួនឯងត្រូវចាត់ទុកជាគ្រាប់របស់ក្រុមដែលគ្រាប់នោះត្រូវបានបន្ថែមឱ្យ។
4. ម៉ោងនៃគ្រាប់។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថា គ្រាប់មួយនឹងត្រូវរកបានដោយក្រុមណាមួយនៅចន្លោះពេលណា (ពីនាទី X ដល់ Y រាប់បញ្ចូល)។ ប្រសិនបើគ្មានគ្រាប់បញ្ចូលទី ការភ្នាល់នឹងចាញ់។
5. ការភ្នាល់ "ក្រុមទាំងពីរនឹងរកបានពិន្ទុ – បាទ/ចាស" នឹងត្រូវទូទាត់ឈ្នះ ប្រសិនបើក្រុមនីមួយៗរកបានយ៉ាងហោចណាស់មួយគ្រាប់។ ការភ្នាល់ "ក្រុមទាំងពីរនឹងរកបានពិន្ទុ – ទេ" នឹងត្រូវទូទាត់ឈ្នះ ប្រសិនបើយ៉ាងហោចណាស់ក្រុមមួយបរាជ័យក្នុងការរកពិន្ទុ។
6. ការរកពិន្ទុប្រកួតតាមតង់ អំឡុងពេល ត្រីមាស អ៊ីននីង។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថាតើតង់ (ឬអំឡុងពេល ត្រីមាស អ៊ីននីង) នឹងបញ្ចប់ដោយពិន្ទុដូចគ្នា (ចំនួនគ្រាប់/ពិន្ទុ/វ៉ាន់) ឬតង់មួយណា (អំឡុងពេល ត្រីមាស អ៊ីននីង) នឹងបញ្ចប់ដោយពិន្ទុខ្ពស់បំផុត។
7. ក្រុមឈ្នះ។ អតិថិជនគួរទស្សទាយថាក្រុម (កីឡាករ) ណាមួយនឹងស៊ុតចូលច្រើនគ្រាប់ (រកបានច្រើនពិន្ទុ ឈ្នះច្រើនសេត ។ល។) ជាង យោងទៅតាមលទ្ធផលចុងក្រោយនៃការប្រកួត រួមទាំងម៉ោងបន្ថែម (ម៉ោងបន្ថែម) និងការស៊ុតបាល់ប៉ែណាល់ទី បើមាន។
8. "ស្មើយ៉ាងហោចណាស់មួយតង់" ការភ្នាល់ "ស្មើយ៉ាងហោចណាស់មួយតង់ – ទេ" នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើគ្មានតង់ណាបញ្ចប់ក្នុងលទ្ធផលស្មើគ្នា។ ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើពិន្ទុគឺ (1-0; 0-0) ការភ្នាល់នឹងចាញ់។ ប្រសិនបើពិន្ទុគឺ (1-0; 0-1) ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ។
9. **តើអ្នកណានឹងចាប់ផ្តើមការប្រកួត?** អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថា តើក្រុមមួយណានឹងចាប់ផ្តើមពីចំណុចកណ្តាល ដើម្បីចាប់ផ្តើមការប្រកួត។
10. **ការប្តូរកីឡាករដំបូង - ក្រុម។** អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថាតើក្រុមណា ដែលនឹងក្លាយជាអ្នកទីមួយដែលធ្វើការប្តូរកីឡាករ។ ប្រសិនបើក្រុមទាំងពីរធ្វើការប្តូរកីឡាករក្នុងពេលតែមួយ (យោងទៅតាមកំណត់ត្រានៃការប្រកួត) ការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។
11. **ការប្តូរកីឡាករដំបូង។** អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថាតើ ពេលណាដែលការប្តូរកីឡាករដំបូងនឹងត្រូវបានធ្វើឡើង៖ តង់ទី 1, ពាក់កណ្តាលម៉ោង ឬ តង់ទី 2 ។ ប្រសិនបើមិនមានការប្តូរកីឡាករក្នុងការប្រកួតទេ ការភ្នាល់នឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។
12. **ប៉ែណាល់ទីបានផ្តល់ជូន – បាទ/ទេ**។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថា តើការទាត់បាល់ប៉ែណាល់ទីនឹងត្រូវបានផ្តល់ជូនក្នុងការប្រកួតមួយដែរឬទេ។
13. **បណ្តេញចេញពីការប្រកួត – បាទ/ទេ** ។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថា តើកីឡាករណាមួយនឹងត្រូវបានបណ្តេញចេញ ក្នុងអំឡុងពេលប្រកួត។ មានតែការបណ្តេញកីឡាករលេងលើទីលាននិងអ្នកចាំទីប៉ុណ្ណោះ

ដែលនឹងត្រូវរាប់បញ្ចូល។

14. **ទទួលបានការពិន័យកាតដំបូង។** អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថាតើក្រុមណាដែលនឹងទទួលបានកាតពិន័យដំបូង (កាតលឿង)។ ប្រសិនបើកីឡាករមកពីក្រុមទាំងពីរទទួលបានកាតពិន័យក្នុងពេលតែមួយ (យោងទៅតាមកំណត់ត្រានៃការប្រកួត) ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។
15. **ទទួលបានកាតពិន័យចុងក្រោយ។** អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថា តើក្រុមណាដែលនឹងទទួលបានកាតពិន័យចុងក្រោយ (កាតលឿង)។ ការពិន័យកាតលើកទីពីរ ដែលបណ្តាលឱ្យកីឡាករត្រូវបានបណ្តេញចេញ នឹងមិនត្រូវបានរាប់បញ្ចូលឡើយ។ ប្រសិនបើកីឡាករមកពីក្រុមទាំងពីរទទួលបានកាតពិន័យក្នុងពេលតែមួយ (យោងទៅតាមកំណត់ត្រានៃការប្រកួត) ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។
16. **ក្រុមម្ចាស់ផ្ទះ-ក្រុមភ្ញៀវ** ។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថា តើក្រុមម្ចាស់ផ្ទះឬក្រុមភ្ញៀវនឹងរកគ្រាប់បានច្រើនជាង នៅក្នុងមួយជុំនៃធួណាមិន ដោយគិតអំពីចំនួនគ្រាប់តនិងចំនួនសរុប។ ប្រសិនបើការប្រកួតយ៉ាងហោចមួយក្នុងជុំត្រូវបានលុបចោល កំណត់ពេលវេលាឡើងវិញ បោះបង់ចោល ឬប្រកាសចាត់ទុកជាមោឃៈ ការភ្នាល់លើ "ក្រុមម្ចាស់ផ្ទះ-ក្រុមភ្ញៀវ" នឹងត្រូវទូទាត់តាមហាងឆេង 1 (លើកលែងតែលទ្ធផលដែលបានកំណត់រួចហើយ)។
17. **គ្រាប់ត** ។ ក៏ដូចជាគ្រាប់តក្នុងទីផ្សារធំ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ផ្តល់ជូនការភ្នាល់លើក្រុមណាដែលនឹងឈ្នះជាមួយនឹងគ្រាប់តផ្សេង។ ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើពិន្ទុចុងក្រោយគឺ 2:1 (ម៉ោងធម្មតា)៖ ការភ្នាល់ថា "គ្រាប់ត [0:1] W2" ចាញ់ ពីព្រោះថាបន្ទាប់ពីគ្រាប់តត្រូវបានអនុវត្ត ពិន្ទុនឹងក្លាយជា 2:2 ។ ការភ្នាល់ថា "គ្រាប់ត [0:1] X" ឈ្នះ ពីព្រោះថាបន្ទាប់ពីគ្រាប់តត្រូវបានអនុវត្ត ពិន្ទុនឹងក្លាយជា 2:2 ។ ការភ្នាល់ថា "គ្រាប់ត [1:0] W1" ឈ្នះ ពីព្រោះថាបន្ទាប់ពីគ្រាប់តត្រូវបានអនុវត្ត ពិន្ទុនឹងក្លាយជា 3:1 ។
18. **ក្រុម, ការប្រកួត**។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថា តើក្រុមដែលត្រូវដាក់ឈ្មោះមួយណានឹងស៊ុតចូលច្រើនគ្រាប់ឬរកបានច្រើនពិន្ទុជាង។
19. **តូតាល់កីឡាករ (តូតាល់ឯកត្តជន) (បាល់បោះ បាល់ទះ)**។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយពីតូតាល់ឯកត្តជនរបស់កីឡាករ ដោយយោងទៅតាមស្ថិតិជាក់លាក់ ដូចជា ពិន្ទុ គ្រាប់បាល់ផ្លាត ជំនួយ ។ល។ រាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់លើតូតាល់របស់កីឡាករ រួមមានម៉ោងបន្ថែមឬសេតមាស។ ប្រសិនបើសមាជិកម្នាក់នៃក្រុមមិនបានចូលរួមក្នុងការប្រកួត នោះការភ្នាល់លើពួកគេនឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។
20. តូតាល់កីឡាករ (តូតាល់ឯកត្តជន) (បាល់គប់ ហ្វូតសាល់ ហុកគីលើទីវាល)។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយពីចំនួនតូតាល់ឯកត្តជនរបស់កីឡាករ តាមចំនួនគ្រាប់ដែលបានស៊ុតបញ្ចូលទី។ ការភ្នាល់ទាំងអស់លើតូតាល់កីឡាករត្រូវបានទទួលយកតាមម៉ោងធម្មតា។ ប្រសិនបើសមាជិកម្នាក់នៃក្រុមមិនបានចូលរួមក្នុងការប្រកួត នោះការភ្នាល់លើពួកគេនឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។
21. សកម្មភាពដែលនឹងកើតឡើងមុនគេ។ ឧទាហរណ៍៖ "សកម្មភាពដែលនឹងកើតឡើងមុនគេ – កាតលឿងឬគ្រាប់ចូលទី"។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយពីអ្វីដែលនឹងកើតឡើងមុនគេក្នុងការប្រកួត៖ កាតលឿងនឹងត្រូវបានបង្ហាញ ឬគ្រាប់មួយនឹងត្រូវបានស៊ុតបញ្ចូលទី។ ប្រសិនបើគ្មានកាតលឿងនិងគ្មានគ្រាប់បញ្ចូលទីក្នុងការប្រកួត នោះការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។
22. អ្នកលេងម្នាក់រកបានពីរគ្រាប់ (ប្រេស)/អ្នកលេងរកបានហាតទ្រីគ/អ្នកលេងរកបានបួនគ្រាប់ (ប៉ូគឺ)។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថា តើកីឡាករបាល់ទាត់ម្នាក់នឹងស៊ុតបាល់បញ្ចូលទីពីរគ្រាប់គត់ (ប្រេស) បីគ្រាប់

គត់ (ហាតទ្រីគ) ឬបួនគ្រាប់គត់ (ប៉ូគឺ)។ មិនមានគ្រាប់បាល់ចូលទីខ្លួនឯងនឹងត្រូវបានរាប់ទេ។

23. **អ្នកលេងនឹងបានកាតលឿង/កាតក្រហម** ។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថាតើអាជ្ញាកណ្តាលនឹងបង្ហាញកាតលឿងរឺកាតក្រហមដល់អ្នកលេងពិសេស។ គ្មានកាតលឿងឬកាតក្រហមនឹងត្រូវបានរាប់បញ្ចូលឡើយលើកលែងតែវាត្រូវបានបង្ហាញដល់កីឡាករនៅលើទីលានឬអ្នកចាំទី។ ប្រសិនបើកីឡាករមិនត្រូវបានរាប់បញ្ចូលក្នុងបញ្ជីកីឡាករផ្តើមលេងទាំង 11 ទេ នោះការភ្នាល់លើកីឡាករនេះនឹងត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1 ។
24. **តួតាល់ម៉ោងបន្ថែមជាផ្លូវការ។** អតិថិជនគួរតែទស្សន៍ទាយថា តើចំនួននាទីដែលបានបន្ថែមលើតង់នីមួយៗ នឹងខ្ពស់ជាងឬទាបជាងចំនួនដែលបានដកស្រង់។
25. **តាមពីខាងក្រោយ ហើយឈ្នះ (ម៉ោងធម្មតា រួមទាំងម៉ោងបន្ថែម)**។ ក្រុមមួយត្រូវបានគេគិតថាបានតាមពីក្រោយ ប្រសិនបើពួកគេត្រូវបានគេនាំមុខក្នុងអំឡុងការប្រកួត ប៉ុន្តែបន្ទាប់មកឈ្នះ។ ប្រសិនបើការប្រកួតត្រូវបញ្ចប់ក្នុងលទ្ធផលស្មើ នោះការភ្នាល់ "តាមពីក្រោយ ហើយឈ្នះ – បាទ/ចាស" នឹងត្រូវចាញ់។
26. **គ្រាប់ទី 1 នឹងស៊ុតបាល់បញ្ចូលទីដោយតែតក្បាលមួយ។** អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថា តើគ្រាប់ទីមួយនៅក្នុងការប្រកួតនឹងត្រូវបានស៊ុតបញ្ចូលទីដោយតែតក្បាលឬទេ។ ប្រសិនបើមិនមានគ្រាប់បាល់នៅក្នុងការប្រកួត ឬគ្រាប់ដំបូងគឺជាគ្រាប់ចូលទីខ្លួនឯង (ទោះបីជាវាត្រូវបានស៊ុតបញ្ចូលទីដោយតែតក្បាលក៏ដោយ) ការភ្នាល់ "គ្រាប់ទី 1 ស៊ុតបាល់បញ្ចូលទីដោយតែតក្បាល – ទេ" នឹងត្រូវឈ្នះ។
27. **នឹងរកបានគ្រាប់មុនដំបូងគេ ហើយឈ្នះការប្រកួត**។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថា តើក្រុមណាដែលនឹងរកបានគ្រាប់មុនគេ ហើយឈ្នះការប្រកួត។ ការភ្នាល់លើ NHL, KHL, និងធ្នូណាមិនអន្តរជាតិទាំងអស់ត្រូវបានទទួលយកតាមម៉ោងធម្មតា។ ប្រសិនបើគ្មានគ្រាប់បញ្ចូលទី ការភ្នាល់លើជម្រើស "នឹងរកបានគ្រាប់មុនដំបូងគេ ហើយឈ្នះការប្រកួត - បាទ/ចាស" នឹងត្រូវចាញ់។
28. **ក្លីនស្ហីត (កាត់សេចក្តី)** – ការប្រកួតមួយ ដែលយ៉ាងហោចណាស់មានក្រុមមួយមិនមានគេស៊ុតចូលសូម្បីតែមួយគ្រាប់។
29. **"ក្រុម 2 នឹងឈ្នះទល់នឹងសូន្យ - បាទ/ចាស"** ។ ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើពិន្ទុគឺ 0:1, 0:2, ។ល។ ការភ្នាល់ "ក្រុម 2 នឹងឈ្នះទល់នឹងសូន្យ – ទេ" នឹងត្រូវឈ្នះ ប្រសិនបើការប្រកួតបញ្ចប់ដោយពិន្ទុណាមួយក្រៅពី 0:1, 0:2, ។ល។
30. **នឹងរកគ្រាប់ប៉េណាល់ទី – បាទ/ទេ** ។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថា តើក្រុមមួយណានឹងរកបានគ្រាប់ទាត់ប៉េណាល់ទី។ ប្រសិនបើគ្មានការទាត់បាល់ពិន័យប៉េណាល់ទី ក្នុងអំឡុងពេលប្រកួតទេ នោះការភ្នាល់លើ "នឹងរកបានគ្រាប់ប៉េណាល់ទី – បាទ/ចាស" និង "រកបានគ្រាប់ប៉េណាល់ទី – ទេ" នឹងត្រូវចាញ់។ ឧទាហរណ៍៖ "ក្រុមទី 2 នឹងរកបានគ្រាប់ប៉េណាល់ទី – ទេ" ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើការទាត់បាល់ប៉េណាល់ទីត្រូវបានផ្តល់ជូនក្រុមទី 2 ប៉ុន្តែពួកគេមិនបានស៊ុតបាល់ប៉េណាល់ទីនោះទេ។ ការភ្នាល់នឹងចាញ់ ប្រសិនបើមិនមានការទាត់ប៉េណាល់ទី ឬក្រុមទី 2 ទាត់បាល់ប៉េណាល់ទី (ស៊ុតបញ្ចូលទីពីប៉េណាល់ទី)។
31. ក្រុមទី 2 នឹងរកបានគ្រាប់បាល់ប៉េណាល់ទី 1 របស់ពួកគេ – បាទ/ចាស ។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយថាតើក្រុមនឹងរកបានបាល់ប៉េណាល់ទីមុនដែលផ្តល់ដល់គេ។ ប្រសិនបើគ្មានការទាត់បាល់ពិន័យប៉េណាល់ទីក្នុងការប្រកួត នោះការភ្នាល់ "ក្រុមនឹងស៊ុតចូលបាល់ប៉េណាល់ទី 1 – បាទ/ចាស" និង "ក្រុម

ដែលស៊ុតចូលបាល់ប៉េណាល់ទី 1 – ទេ" នឹងត្រូវទូទាត់ថាចាញ់។

32. **របៀបនៃការប្រកួត (នាំមុខ – ឈ្នះ, នាំមុខ – ស្មើ, នាំមុខ – ចាញ់)** ។ ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកតាមម៉ោងធម្មតា រួមទាំងម៉ោងបន្ថែម។ ការភ្នាល់នេះនឹងត្រូវទូទាត់លើក្រុមដំបូង ដែលនាំមុខ ដោយបន្សំជាមួយនឹងលទ្ធផលចុងក្រោយ ដោយមិនខ្វល់ថាតើការនាំមុខអាចផ្លាស់ប្តូរក្នុងចន្លោះនោះប៉ុន្មានដងនោះទេ។
33. **"គ្រាប់ដំបូង/ចុងក្រោយនៃការប្រកួត ចាប់ពីនាទី () ដល់ ()។** ម៉ោងបន្ថែមត្រូវបានគេយកមកពិចារណាសម្រាប់គោលបំណងទូទាត់ប្រាក់ភ្នាល់។ ការភ្នាល់ "គ្រាប់បញ្ចូលទីដំបូងនៃការប្រកួត ចាប់ពីម៉ោង 10:00 ដល់ 14:59" នឹងត្រូវបានទូទាត់ថាឈ្នះ ប្រសិនបើគ្រាប់បាល់ដំបូងត្រូវបានស៊ុតបញ្ចូលក្នុងតារាងពេលវេលា។
34. **ទីផ្សារ "រយៈពេលនៃការស្មើគ្នា" និង "ពេលវេលានាំមុខ"** ។ ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកតាមម៉ោងធម្មតា។ ឧទាហរណ៍។ ក្នុងអំឡុងពេលការប្រកួត (ហុកគី) ក្រុម 1 រកបានមួយគ្រាប់នៅនាទីទី 16, ក្រុមទី 2 រកបានមួយគ្រាប់នៅនាទីទី 21, និងក្រុម 1 រកបានមួយគ្រាប់នៅនាទីទី 36 ។ ចំនួនសរុបនៃនាទី ដែលអំឡុងពេលនោះមានការស្មើគ្នា នឹងត្រូវបានគណនាដូចខាងក្រោម៖ 15 នាទីដំបូង + 15 នាទី (36–21) = 30 នាទី។ ចំនួននាទីសរុប ដែលក្នុងអំឡុងពេលនោះក្រុម 1 នាំមុខ ត្រូវបានគណនាដូចខាងក្រោម៖ (21–16) + (60– 36) = 5 + 24 = 29 នាទី។ ការភ្នាល់ "ស្មើសម្រាប់អាន់ឌ័រ 19.5 នាទី" នឹងត្រូវចាញ់។ ការភ្នាល់ "ក្រុម 1 នឹងនាំមុខអូវ័រ 13.5 នាទី" នឹងត្រូវឈ្នះ។
35. **ការភ្នាល់ "ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ។ ពិន្ទុណាមួយផ្សេងទៀត"** ។ ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើពិន្ទុនៃការប្រកួតខុសគ្នាពីបញ្ជីពិន្ទុត្រឹមត្រូវដែលបានផ្តល់ជូន។ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ត្រូវធ្វើតារាងពិន្ទុត្រឹមត្រូវ តាមការសម្រេចចិត្តរបស់ខ្លួន។
36. **"អ្នកចាំទីណាម្នាក់នឹងប៉ះបាល់ក្នុង N នាទីដំបូងនៃការប្រកួត"** និង "អ្នកចាំទីទាំងពីរនឹងប៉ះបាល់ក្នុង N នាទីដំបូងនៃការប្រកួត"រាប់បញ្ចូលរាល់ការប៉ះបាល់ដែលបង្កើតដោយអ្នកចាំទី ទោះបីបាល់នោះចេញក្រៅក៏ដោយនៅពេលនោះ ។ល។ សម្រាប់គោលបំណងនៃការភ្នាល់ រាល់ការប៉ះបាល់ដែលធ្វើឡើងដោយអ្នកចាំទី ដោយមិនខ្វល់ថាតើវាត្រូវបានបង្ហាញនៅក្នុងការផ្សាយផ្ទាល់ឬអត់ឡើយ។
ប្រសិនបើពេលដែលអ្នកចាំទីប៉ះបាល់មិនត្រូវបានបង្ហាញនៅក្នុងស្ទ្រីម (ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើការទាត់បាល់បញ្ចូលទី មិនត្រូវបានបង្ហាញដោយសារតែការចាក់ផ្សាយឡើងវិញ) បាល់ត្រូវបានគេចាត់ទុកថាបានប៉ះ នៅពេលស្ទ្រីមផ្សាយផ្ទាល់បានបន្ត។
37. សម្រាប់ប្រភេទភ្នាល់ "ពិសេស" និង "ភ្នាល់ពិសេស" ប្រសិនបើលទ្ធផលនៃព្រឹត្តិការណ៍មិនត្រូវបានរាប់បញ្ចូលក្នុងបញ្ជីការភ្នាល់ដែលអាចរកបានទេ រាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់ដែលបានដាក់លើលទ្ធផលដែលមានសម្រាប់ការភ្នាល់ នឹងមានសុពលភាព ហើយនឹងត្រូវបានទូទាត់យោងតាមលទ្ធផល។
38. "អ្នកនាំមុខ បន្ទាប់ពីរកបានពិន្ទុសរុប"។ អតិថិជនគួរទស្សន៍ទាយពីស្ថានភាពរវាងក្រុមនានា បន្ទាប់ពីចំនួនពិន្ទុដែលបានបញ្ចាក់ ត្រូវបានរកបាន។
ឧទាហរណ៍។ ភ្នាល់លើ "ក្រុម 1 នឹងឈ្នះ បន្ទាប់ពីរកបាន 10 ពិន្ទុ" ។
សូមពិចារណាជម្រើសជាច្រើន៖
ពិន្ទុនៃការប្រកួតគឺ (6:4) រកបាន 10 គ្រាប់ ក្រុមទី 1 នាំមុខ នោះការភ្នាល់នឹងឈ្នះ។

ពិន្ទុនៃការប្រកួតគឺ (3:7) រកបាន 10 គ្រាប់ ក្រុមទី 2 នាំមុខ នោះការភ្នាល់នឹងចាញ់។
ពិន្ទុនៃការប្រកួតគឺ (5:5) រកបាន 10 គ្រាប់ ក្រុមទាំងពីរស្មើគ្នា នោះការភ្នាល់នឹងចាញ់។

39. ការភ្នាល់បក មិនអាចមានលទ្ធផលពាក់ព័ន្ធណាមួយឡើយ។ ប្រសិនបើការភ្នាល់បក (ប្រព័ន្ធ) មានលទ្ធផលពាក់ព័ន្ធចំនួនពីរ ឬច្រើនជាងនេះ នោះលទ្ធផលដែលមានហាងឆេងទាបបំផុត នឹងត្រូវបានដកចេញពីការភ្នាល់បក (ប្រព័ន្ធ)។ លទ្ធផលដែលទាក់ទង (ព្រឹត្តិការណ៍ដែលទាក់ទង) គឺជាលទ្ធផលនៅពេលផ្នែកមួយនៃការភ្នាល់មានឥទ្ធិពល លើផ្នែកមួយផ្សេងទៀតនៃការភ្នាល់។
40. ការភ្នាល់លើទីផ្សារ "ក្រុមដែលនឹងទទួលបានពិន្ទុបាល់ប៉ែណាល់ទី បាទ/ទេ" នឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាចាញ់ ប្រសិនបើមិនមានប៉ែណាល់ទីណាមួយ ក្នុងអំឡុងម៉ោងធម្មតា។
41. ការភ្នាល់លើទីផ្សារ "របៀបដែលគ្រាប់បាល់ នឹងត្រូវបានស៊ុតបញ្ចូលទី" និង "គ្រាប់បាល់បន្ទាប់" នឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាចាញ់ ប្រសិនបើចំនួនគ្រាប់បាល់ដែលបានបញ្ជាក់នៅក្នុងការភ្នាល់មិនត្រូវបានស៊ុតបញ្ចូលទី។

13. OptionBet

OptionBet គឺជាការភ្នាល់ដែលមានកម្រិតប្រាក់ទូទាត់សងពីរថ្នាក់។

ហាងឆេងពីរថ្នាក់ត្រូវបានប្រើសម្រាប់ OptionBets៖

- Opti odds – ប្រសិនបើលក្ខខណ្ឌអប្បបរមាត្រូវបានបំពេញ
- Max odds – ប្រសិនបើលើសពីលក្ខខណ្ឌកំណត់
- សម្រាប់ទីផ្សារ OptionBet ដែលមានតម្លៃជាចំនួនគត់ នោះការបង្វិលសងប្រាក់វិញនៅហាងឆេង 1 ក៏អាចនឹងអនុវត្តផងដែរ ប្រសិនបើលទ្ធផលស្មើគ្នាបេះបិទនឹងតម្លៃទីផ្សារដែលបានបញ្ជាក់។

ប្រាក់ទូទាត់សងចុងក្រោយគឺអាស្រ័យលើលទ្ធផលនៃព្រឹត្តិការណ៍។

OptionBet ត្រូវបានទូទាត់ជាការភ្នាល់តែមួយ ហើយមិនត្រូវបានបែងចែកជាផ្នែកទេ។

ការភ្នាល់ OptionBet អាចនឹងមានជម្រើសនៃការទូទាត់សងប្រាក់ដូចខាងក្រោម៖

- ចាញ់ – លក្ខខណ្ឌអប្បបរមាមិនត្រូវបានបំពេញទេ
- Opti-Win – លក្ខខណ្ឌអប្បបរមាត្រូវបានបំពេញ ប្រាក់ឈ្នះនឹងត្រូវបានទូទាត់ដោយផ្អែកលើ Opti Odds
- ឈ្នះ – លើសពីលក្ខខណ្ឌកំណត់ ប្រាក់ឈ្នះនឹងត្រូវបានទូទាត់ដោយផ្អែកលើ Max Odds
- ការបង្វិលសងប្រាក់វិញនៅហាងឆេង 1 – ប្រសិនបើលទ្ធផលស្មើគ្នាបេះបិទនឹងតម្លៃគូគាស់ ឬគ្រាប់ត។

លក្ខខណ្ឌទូទាត់ជាក់លាក់គឺអាស្រ័យលើប្រភេទទីផ្សារដែលបានជ្រើសរើស។

ឧទាហរណ៍

សរុប-OptionBet

ឧទាហរណ៍នៃការភ្នាល់៖ សរុប-OptionBet៖ លើស 2.5

ប្រាក់ភ្នាល់៖ 100

Opti odds៖ 1.48

Max odds៖ 2.88

ជម្រើសនៃការទូទាត់

1. ប្រសិនបើមានគ្រាប់បាល់សូន្យ មួយ ឬពីរគ្រាប់ត្រូវបានស៊ុតបញ្ចូលទីក្នុងការប្រកួត៖
    - លក្ខខណ្ឌអប្បបរមាមិនត្រូវបានបំពេញទេ
    - ការភ្នាល់គឺចាញ់
    - ប្រាក់ទូទាត់សង៖ 0

2. ប្រសិនបើស៊ុតបញ្ចូលទីបានបីគ្រាប់ក្នុងការប្រកួត៖
    - លក្ខខណ្ឌអប្បបរមាត្រូវបានបំពេញ
    - ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់ជា Opti-Win
    - ប្រាក់ទូទាត់សង៖ 100 x 1.48 = 148
3. ប្រសិនបើស៊ុតបញ្ចូលទីបួនគ្រាប់ ឬច្រើនជាងនេះក្នុងការប្រកួត៖
    - លក្ខខណ្ឌត្រូវបានលើសពីកម្រិតកំណត់
    - ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់ជាការឈ្នះ
    - ប្រាក់ទូទាត់សង៖ 100 x 2.88 = 288

តូតាល់-OptionBet ដែលមានតូតាល់ជាចំនួនគត់

ការភ្នាល់ជាឧទាហរណ៍៖ តូតាល់-OptionBet៖ អូវ័រ 3

ប្រាក់ភ្នាល់៖ 100

Opti odds៖ 2.05

Max odds៖ 4.32

សេណារីយ៉ូនៃការទូទាត់សងប្រាក់

1. ប្រសិនបើចំនួនគ្រាប់បាល់សរុបគឺ 0, 1 ឬ 2 គ្រាប់៖
    - មិនបានបំពេញតាមលក្ខខណ្ឌអប្បបរមា
    - ការភ្នាល់ចាញ់
    - ប្រាក់ទូទាត់សង៖ 0
2. ប្រសិនបើចំនួនគ្រាប់បាល់សរុបគឺ 3 គ្រាប់គត់៖
    - លទ្ធផលគឺស្មើនឹងតម្លៃសរុប
    - ការភ្នាល់នឹងត្រូវកំណត់ជាការបង្វិលសងប្រាក់វិញ នៅហាងឆេង 1
    - ប្រាក់ទូទាត់សង៖ 100 x 1.00 = 100
3. ប្រសិនបើចំនួនគ្រាប់បាល់សរុបគឺ 4 គ្រាប់គត់៖
    - បានបំពេញតាមលក្ខខណ្ឌអប្បបរមា
    - ការភ្នាល់នឹងត្រូវចាត់ទុកជា Opti-Win
    - ប្រាក់ទូទាត់សង៖ 100 x 2.05 = 205
4. ប្រសិនបើចំនួនគ្រាប់បាល់សរុបគឺ 5 គ្រាប់ ឬច្រើនជាងនេះ៖
    - បានបំពេញតាមលក្ខខណ្ឌធ្វើឱ្យប្រសើរ
    - ការភ្នាល់នឹងត្រូវចាត់ទុកថាឈ្នះ
    - ប្រាក់ទូទាត់សង៖ 100 x 4.32 = 432
5. សម្រាប់តូតាល់-OptionBet៖ អាន់ឌ័រ 3, វិធីនៃការទូទាត់សងប្រាក់ដូចគ្នា អនុវត្តក្នុងទិសដៅផ្ទុយគ្នា៖
    - 4 គ្រាប់ ឬច្រើនជាងនេះ – ចាញ់

- 3 គ្រាប់គត់ – ការបង្វិលសងប្រាក់វិញនៅហាងឆេង 1
- 2 គ្រាប់គត់ – Opti-Win
- 0 ឬ 1 គ្រាប់ – ឈ្នះ

តូតាល់-OptionBet 1 / តូតាល់-OptionBet 2

ការភ្នាល់ជាឧទាហរណ៍៖ តូតាល់-OptionBet 1៖ ច្រើនជាង 1.5

ប្រាក់ភ្នាល់៖ 100

Opti odds៖ 2.05

Max odds៖ 4.32

សេណារីយ៉ូនៃការទូទាត់ប្រាក់

1. ប្រសិនបើក្រុម 1 រកបាន 0 គ្រាប់ ឬ 1 គ្រាប់៖
   - មិនបានបំពេញតាមលក្ខខណ្ឌអប្បបរមា
   - ការភ្នាល់ចាញ់
   - ប្រាក់ទូទាត់សង៖ 0
2. ប្រសិនបើក្រុម 1 រកបាន 2 គ្រាប់គត់៖
   - បានបំពេញតាមលក្ខខណ្ឌអប្បបរមា
   - ការភ្នាល់នឹងត្រូវចាត់ទុកជា Opti-Win
   - ប្រាក់ទូទាត់សង៖ 100 x 2.05 = 205
3. ប្រសិនបើក្រុម 1 រកបាន 3 គ្រាប់ ឬច្រើនគ្រាប់ជាងនេះ៖
   - បានបំពេញតាមលក្ខខណ្ឌប្រសើរ
   - ការភ្នាល់នឹងត្រូវចាត់ទុកថាឈ្នះ
   - ប្រាក់ទូទាត់សង៖ 100 x 4.32 = 432
     សម្រាប់ តូតាល់-OptionBet 2 ត្រូវអនុវត្តក្បួននៃការទូទាត់សងដូចគ្នា ផ្អែកលើចំនួនគ្រាប់បាល់ដែលក្រុម 2 រកបាន។

គ្រាប់ត-OptionBet

ឧទាហរណ៍នៃការភ្នាល់៖ គ្រាប់ត-OptionBet៖ ក្រុម A (-1.5)

ប្រាក់ភ្នាល់៖ 100

Opti odds៖ 1.64

Max odds៖ 3.83

ជម្រើសនៃការទូទាត់

1. ប្រសិនបើក្រុម A ឈ្នះមួយគ្រាប់ ស្មើ ឬចាញ់៖
    - លក្ខខណ្ឌអប្បបរមាមិនត្រូវបានបំពេញទេ
    - ការភ្នាល់គឺចាញ់
    - ប្រាក់ទូទាត់សង៖ 0
2. ប្រសិនបើក្រុម A ឈ្នះ 2 គ្រាប់ពិតប្រាកដ៖
    - លក្ខខណ្ឌអប្បបរមាត្រូវបានបំពេញ
    - ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់ជា Opti-Win
    - ប្រាក់ទូទាត់សង៖ 100 x 1.64 = 164
3. ប្រសិនបើក្រុម A ឈ្នះចាប់ពីបីគ្រាប់ឡើងទៅ៖
    - លក្ខខណ្ឌត្រូវបានលើសពីកម្រិតកំណត់
    - ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់ជាការឈ្នះ
    - ប្រាក់ទូទាត់សង៖ 100 x 3.83 = 383

គ្រាប់ត-OptionBet ដែលមានគ្រាប់តជាចំនួនគត់

ការភ្នាល់ជាឧទាហរណ៍៖ គ្រាប់ត-OptionBet៖ ក្រុម A -1

ប្រាក់ភ្នាល់៖ 100

Opti odds៖ 2.10

Max odds៖ 4.50

សេណារីយ៉ូនៃការទូទាត់សងប្រាក់

1. ប្រសិនបើក្រុម A ពុំឈ្នះការប្រកួតទេ៖
    - មិនបានបំពេញតាមលក្ខខណ្ឌអប្បបរមា
    - ការភ្នាល់ចាញ់
    - ប្រាក់ទូទាត់សង៖ 0
2. ប្រសិនបើក្រុម A ឈ្នះបាន 1 គ្រាប់គត់៖
    - លទ្ធផលគឺស្មើនឹងតម្លៃគ្រាប់ត
    - ការភ្នាល់នឹងត្រូវកំណត់ជាការបង្វិលសងប្រាក់វិញ នៅហាងឆេង 1
    - ប្រាក់ទូទាត់សង៖ 100 x 1.00 = 100
3. ប្រសិនបើក្រុម A ឈ្នះបាន 2 គ្រាប់គត់៖
    - បានបំពេញតាមលក្ខខណ្ឌអប្បបរមា
    - ការភ្នាល់នឹងត្រូវចាត់ទុកជា Opti-Win
    - ប្រាក់ទូទាត់សង៖ 100 x 2.10 = 210
4. ប្រសិនបើក្រុម A ឈ្នះបាន 3 គ្រាប់ ឬច្រើនគ្រាប់ជាងនេះ៖
    - បានបំពេញតាមលក្ខខណ្ឌធ្វើឱ្យប្រសើរ

- ការភ្នាល់នឹងត្រូវចាត់ទុកថាឈ្នះ
- ប្រាក់ទូទាត់សង៖ 100 x 4.50 = 450

សម្រាប់គ្រាប់តជាចំនួនគត់វិជ្ជមាន ត្រូវអនុវត្តវិធីទូទាត់សងប្រាក់ដូចគ្នា យោងទៅតាមពិន្ទុចុងក្រោយ បន្ទាប់ពីអនុវត្តតម្លៃគ្រាប់តរួច។

អ្នកឈ្នះ-OptionBet

ការភ្នាល់ជាឧទាហរណ៍៖ អ្នកឈ្នះ-OptionBet៖ ក្រុម A

ប្រាក់ភ្នាល់៖ 100

Opti odds៖ 1.56

Max odds៖ 3.25

សេណារីយ៉ូនៃការទូទាត់ប្រាក់

1. ប្រសិនបើក្រុម A ស្មើ ឬចាញ់៖
   - មិនបានបំពេញតាមលក្ខខណ្ឌអប្បបរមា
   - ការភ្នាល់ចាញ់
   - ប្រាក់ទូទាត់សង៖ 0
2. ប្រសិនបើក្រុម A ឈ្នះបាន 1 គ្រាប់គត់៖
   - បានបំពេញតាមលក្ខខណ្ឌអប្បបរមា
   - ការភ្នាល់នឹងត្រូវចាត់ទុកជា Opti-Win
   - ប្រាក់ទូទាត់សង៖ 100 x 1.56 = 156
3. ប្រសិនបើក្រុម A ឈ្នះបាន 2 គ្រាប់ ឬច្រើនគ្រាប់ជាងនេះ៖
   - បានបំពេញតាមលក្ខខណ្ឌប្រសើរ
   - ការភ្នាល់នឹងត្រូវចាត់ទុកថាឈ្នះ
   - ប្រាក់ទូទាត់សង៖ 100 x 3.25 = 325

14. ឧទាហរណ៍

14.1. ឧទាហរណ៍នៃការភ្នាល់ទោល

អ្នកដាក់ភ្នាល់លើជ័យជម្នះរបស់មីឡាន ជាមួយនឹងប្រាក់ភ្នាល់ចំនួន €100 ។
ហាងឆេងលើជ័យជម្នះរបស់មីឡានគឺ 2.0 ។
ប្រសិនបើមីឡានឈ្នះ ការទូទាត់នឹងមានចំនួន 100 x 2.0 = €200 ។
ប្រាក់ចំណេញសុទ្ធគឺ៖ €200 (ប្រាក់ទូទាត់) – €100 (ប្រាក់ភ្នាល់) = €100 ។

14.2. ឧទាហរណ៍នៃការភ្នាល់បក

ហាងឆេងនៃជម្រើស ដែលបានរួមបញ្ចូលក្នុងការភ្នាល់បក ត្រូវបានគុណនឹងគ្នា៖ 2.0 × 2.1× 2.9 = 12.18 ។
ជាមួយនឹងប្រាក់ភ្នាល់ €100 លើការភ្នាល់បកនេះ អ្នកនឹងទទួលបាន €100 × 12.18 = €1218 ។
ប្រាក់ចំណេញសុទ្ធ (មិនរាប់បញ្ចូលប្រាក់ភ្នាល់) មានចំនួន €1118 ។

14.3. ឧទាហរណ៍នៃការភ្នាល់ជាប្រព័ន្ធ

ប្រព័ន្ធ 3/6 (ជម្រើសឈ្នះ 3)

ប្រព័ន្ធ 3/6 គឺជាការភ្នាល់មួយលើបន្សំការភ្នាល់បកដែលមានព្រឹត្តិការណ៍ចំនួន 3 ដែលអាចកើតមានទាំងអស់ ពីជម្រើសចំនួន 6 ។ អ្នកត្រូវទស្សន៍ទាយលទ្ធផលត្រឹមត្រូវនៃព្រឹត្តិការណ៍យ៉ាងហោចណាស់ចំនួន 3 ព្រឹត្តិការណ៍ បើមិនដូច្នេះទេការភ្នាល់ជាប្រព័ន្ធនឹងចាញ់។ ឧបមាថា អ្នកបានដាក់ការភ្នាល់ប្រព័ន្ធ 3/6 ជាមួយនឹងប្រាក់ភ្នាល់ €60 ។
លទ្ធផលមានដូចខាងក្រោមនេះ៖

បន្សំ 20 ផ្សេងគ្នានៃលទ្ធផល 3 អាចត្រូវបានបង្កើតឡើងពីជម្រើសសរុបចំនួន 6 (ឧ. ព្រឹត្តិការណ៍ 1 + ព្រឹត្តិការណ៍ 2 + ព្រឹត្តិការណ៍ 3; ព្រឹត្តិការណ៍ 1 + ព្រឹត្តិការណ៍ 2 + ព្រឹត្តិការណ៍ 4; -ល-)។ បន្សំនីមួយៗបង្កើតជាការភ្នាល់បកមួយនៅក្នុងប្រព័ន្ធ។
ដើម្បីគណនាប្រាក់ភ្នាល់សម្រាប់បន្សំនីមួយៗ ប្រាក់ភ្នាល់សរុប (€60) ត្រូវបានចែកដោយចំនួន បន្សំនៅក្នុងប្រព័ន្ធ 3/6 របស់អ្នក (បន្សំចំនួន 20)។ 60/20=€3 ។ ដូច្នេះ ប្រាក់ភ្នាល់សម្រាប់ការភ្នាល់បកនីមួយៗនៅក្នុងប្រព័ន្ធរបស់អ្នកគឺ €3 ។
អ្នកត្រូវទស្សន៍ទាយលទ្ធផលឲ្យបានត្រឹមត្រូវយ៉ាងហោចណាស់ចំនួន 3 ពីលទ្ធផលដែលអាចកើតមានចំនួន 6 ។ អ្នកបានទស្សន៍ទាយលទ្ធផល 4 បានត្រឹមត្រូវ៖ សម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍ 1 ព្រឹត្តិការណ៍ 4 ព្រឹត្តិការណ៍ 5 និងព្រឹត្តិ

ការណ៍ 6 ។ ដោយលទ្ធផលចំនួន 4 ត្រូវបានទស្សន៍ទាយត្រឹមត្រូវ ព្រឹត្តិការណ៍ 3 ក្នុងចំណោមព្រឹត្តិការណ៍ទាំង 4 នឹងបង្កើតជាបន្សំឈ្នះមួយ។ មានការភ្នាល់បកឈ្នះចំនួន 4 ៖

បន្សំ	ការភ្នាល់បក	ហាងឆេង
I	ព្រឹត្តិការណ៍ 1	1.6
	ព្រឹត្តិការណ៍ 4	1.3
	ព្រឹត្តិការណ៍ 5	1.45
II	ព្រឹត្តិការណ៍ 1	1.6
	ព្រឹត្តិការណ៍ 4	1.3
	ព្រឹត្តិការណ៍ 6	1.85
III	ព្រឹត្តិការណ៍ 4	1.3
	ព្រឹត្តិការណ៍ 5	1.45
	ព្រឹត្តិការណ៍ 6	1.85
IV	ព្រឹត្តិការណ៍ 1	1.6
	ព្រឹត្តិការណ៍ 5	1.45
	ព្រឹត្តិការណ៍ 6	1.85

ដើម្បីគណនាប្រាក់ឈ្នះសម្រាប់បន្សំនីមួយៗ គឺត្រូវយកហាងឆេងគុណនឹងប្រាក់ភ្នាល់៖

ការភ្នាល់បក I ៖ 1.6 x 1.3 x 1.45 x €3 = €9.05 ។

ការភ្នាល់បក II ៖ 1.6 x 1.3 x 1.85 x €3 = €11.54 ។

ការភ្នាល់បក III ៖ 1.85 x 1.3 x 1.45 x €3 = €10.46 ។

ការភ្នាល់បក IV ៖ 1.6 x 1.85 x 1.45 x €3 = €12.88 ។

ដើម្បីគណនាប្រាក់ទូទាត់សងសរុបលើការភ្នាល់ជាប្រព័ន្ធរបស់អ្នក ប្រាក់ឈ្នះសរុបសម្រាប់បន្សំឈ្នះទាំងអស់នៅក្នុងប្រព័ន្ធ៖
I + II + III + IV = 9.05 + 11.54 + 10.46 + 12.88 = €43.93 ។
ប្រាក់ទូទាត់សងសរុបគឺស្មើនឹង €43.93 ។

14.4. ការភ្នាល់ទោលគ្រាប់តអាស៊ី

នៅពេលដែលអ្នកធ្វើការភ្នាល់គ្រាប់តអាស៊ី យើងខ្ញុំត្រូវការការភ្នាល់ចំនួនពីរជាចាំបាច់។ ឧទាហរណ៍ ការភ្នាល់គ្រាប់ត (+1.25) ត្រូវនឹងបន្សំនៃការភ្នាល់ចំនួនពីរគឺ៖ គ្រាប់ត (+1) និងគ្រាប់ត (+1.5)។ ហាងឆេង គឺដូចគ្នាសម្រាប់ការភ្នាល់ទាំងពីរ។ ប្រាក់ភ្នាល់លើការភ្នាល់នីមួយៗទាំងនេះ គឺស្មើនឹងពាក់កណ្តាលនៃប្រាក់ភ្នាល់សរុប។ ប្រាក់ឈ្នះ នឹងស្មើនឹងចំនួននៃប្រាក់ឈ្នះពីការភ្នាល់ទាំងពីរ។ អាស្រ័យលើលទ្ធផល អ្នកអាច៖ ឈ្នះការភ្នាល់ទាំងពីរ, ឈ្នះការភ្នាល់មួយខណៈការភ្នាល់មួយទៀតត្រូវបានសងប្រាក់វិញ, ឬចាញ់ការភ្នាល់ទាំងពីរ។
ឧទាហរណ៍ ការភ្នាល់ទោលគ្រាប់តអាស៊ី

ព្រឹត្តិការណ៍	**គ្រាប់ត**
Villarreal CF	+0.75
Real Madrid	-0.75

ក្នុងឧទាហរណ៍នេះ ប្រាក់ភ្នាល់សរុបនឹងមានចំនួន €100 ។
ប្រសិនបើអ្នកដាក់ការភ្នាល់គ្រាប់ត**VILLARREAL CF (+0.75)** ការភ្នាល់ គ្រាប់ត (+1) និង គ្រាប់ត (+0.5) មានប្រសិទ្ធិភាពនីមួយៗត្រូវបានដាក់ ជាមួយប្រាក់ភ្នាល់ €50 ។
លទ្ធផលដែលអាចកើតឡើង មានដូចជា៖

1. ពិន្ទុនៃការប្រកួត (0:1) – គ្រាប់ត (+0.5) – ចាញ់, គ្រាប់ត (+1) – សងប្រាក់វិញ។
2. ពិន្ទុនៃការប្រកួត (1:1) – គ្រាប់ត (+0.5) – ឈ្នះ, គ្រាប់ត (+1) – ឈ្នះ។
3. ពិន្ទុនៃការប្រកួត (0:2) – ការភ្នាល់ចាញ់។

ប្រសិនបើអ្នកដាក់ការភ្នាល់គ្រាប់ត **REAL MADRID (-0.75)** ការភ្នាល់ គ្រាប់ត (–0.5) និង គ្រាប់ត (–1) មានប្រសិទ្ធិភាពនីមួយៗត្រូវបានដាក់ ជាមួយប្រាក់ភ្នាល់ €50 ។
លទ្ធផលដែលអាចកើតឡើង មានដូចជា៖

1. ពិន្ទុនៃការប្រកួត (0:1) – គ្រាប់ត (–0.5) - ឈ្នះ, គ្រាប់ត (–1) – សងប្រាក់វិញ។
2. ពិន្ទុនៃការប្រកួត (1:1) – ការភ្នាល់ចាញ់។
3. ពិន្ទុនៃការប្រកួត (0:2) – ការភ្នាល់ចាញ់។

14.5. ការភ្នាល់គ្រាប់តអាស៊ី ជាផ្នែកនៃការភ្នាល់បក

ប្រសិនបើការភ្នាល់គ្រាប់តអាស៊ី ជាផ្នែកមួយនៃការភ្នាល់បក ឬការភ្នាល់ជាប្រព័ន្ធ នោះចំនួនសរុបនៃបន្សំ ត្រូវបានកើនឡើងទ្វេដង។
ឧទាហរណ៍ ការភ្នាល់បកគ្រាប់តអាស៊ី៖
អ្នកដាក់ភ្នាល់ €100 លើការភ្នាល់បក ដែលមានព្រឹត្តិការណ៍ចំនួនពីរ ដែលព្រឹត្តិការណ៍នីមួយៗមានហាងឆេងសរុប 3.25 ។ ព្រឹត្តិការណ៍ទាំងពីរនេះ មានលទ្ធផលពិន្ទុ 3–0 ។
មានការភ្នាល់បកចំនួនបួន នៅទីនេះដ៏សំខាន់ ដែលនីមួយៗមានប្រាក់ភ្នាល់ចំនួន €25 ៖ >3,>3; >3,>3.5; >3.5,>3; >3.5,>3.5 ។ នេះមានន័យថា ប្រាក់ភ្នាល់ €25 ត្រូវបានសងវិញ សម្រាប់ការភ្នាល់បកមួយ (>3,>3) និងរាល់ការភ្នាល់ផ្សេងទៀត ដែលបានចាញ់។

14.6. ការភ្នាល់តូតាល់អាស៊ី

នេះគឺជាការភ្នាល់លើពិន្ទុសរុប ដែលការទស្សន៍ទាយសរុបត្រូវយកមកគុណនឹង 0.25 (ប៉ុន្តែមិនមែន 0.5 ទេ)។ ការភ្នាល់នេះ ត្រូវបានគណនាជាការភ្នាល់ពីរ ដែលមានប្រាក់ភ្នាល់ស្មើនឹងពាក់កណ្តាលនៃប្រាក់ភ្នាល់សរុប និងហាងឆេងស្មើ។ ការភ្នាល់សរុប គឺជាតម្លៃដែលខិតជិតផលគុណនឹង 0.5 ពីការទស្សន៍ទាយរបស់អ្នក ពោលគឺ សម្រាប់ការភ្នាល់សរុបមួយ នឹងជាការទស្សន៍ទាយរបស់អ្នក + 0.25 និងមួយផ្សេងទៀតជាការទស្សន៍ទាយរបស់អ្នក –0.25 ។
ឧទាហរណ៍ ការភ្នាល់តូតាល់អាស៊ី៖
ឧទាហរណ៍ទី 1 ៖ អ្នកដាក់ការភ្នាល់ តូតាល់ (1.75) អាន់ឌ័រ ជាមួយប្រាកភ្នាល់ €100 និងហាងឆេង 1.4 ។ ដើម្បីទូទាត់ការភ្នាល់នេះ ការភ្នាល់ត្រូវបានបែងចែកជាពីរ ដូចខាងក្រោម៖ តូតាល់ (1.5) អាន់ឌ័រ និង តូតាល់ (2) អាន់ឌ័រ។ ប្រាក់ភ្នាល់ត្រូវបានបែងចែកស្មើគ្នា រវាងការភ្នាល់ទាំងពីរ (€50 ក្នុងការភ្នាល់នីមួយៗ)។
លទ្ធផលដែលអាចកើតឡើង មានដូចជា៖

1. ពិន្ទុនៃការប្រកួត (0:0) ឬ (0:1) – ការភ្នាល់ទាំងពីរឈ្នះ (100 x 1.4 = €140)។
2. ពិន្ទុនៃការប្រកួត (1:1), (0:2) – តូតាល់ (1.5) អាន់ឌ័រ – ចាញ់; តូតាល់ (2) អាន់ឌ័រ – ការសងប្រាក់ភ្នាល់វិញ (€50)។
3. ពិន្ទុនៃការប្រកួត (1:2) – ការភ្នាល់ទាំងពីរចាញ់។

ឧទាហរណ៍ទី 2 ៖ អ្នកដាក់ការភ្នាល់ តូតាល់ (1.75) អូវ័រ ជាមួយប្រាកភ្នាល់ €100 និងហាងឆេង 1.4 ។ ដើម្បី

ទូទាត់ការភ្នាល់នេះ ការភ្នាល់ត្រូវបានបែងចែកជាពីរ ដូចខាងក្រោម៖ តូតាល់ (1.5) អូវ័រ និង តូតាល់ (2) អូវ័រ។
ប្រាក់ភ្នាល់ត្រូវបានបែងចែកស្មើគ្នា រវាងការភ្នាល់ទាំងពីរ (€50 ក្នុងការភ្នាល់នីមួយៗ)។
លទ្ធផលដែលអាចកើតឡើង មានដូចជា៖

1. ពិន្ទុនៃការប្រកួត (0:0) ឬ (0:1) – ការភ្នាល់ចាញ់។
2. ពិន្ទុនៃការប្រកួត (1:1), (0:2) – តូតាល់ (1.5) អូវ័រ – ឈ្នះ; តូតាល់ (2) អូវ័រ – ការសងប្រាក់ភ្នាល់វិញ (50x1.4 +50=70+50=€120)។
3. ពិន្ទុនៃការប្រកួត (1:2) – ការភ្នាល់ឈ្នះ (100x1.4=€140)។

14.7. ឧទាហរណ៍ ការភ្នាល់ឆេន

ប៊ិងភ្នាល់រួមមានព្រឹត្តិការណ៍ចំនួនបួន។ ប្រាក់ភ្នាល់គឺ €10 ។

បាល់ទះ។ ប្រទេសកូរ៉េខាងត្បូង (ស្ត្រី) – ប្រទេសមីយ៉ាន់ម៉ា (ស្ត្រី) (13.09. | 10:45)	1 នឹងឈ្នះ 15 ពិន្ទុ ក្នុងហ្គេមទី 1	1.45
បាល់ទះ។ កងទ័ពអាកាស (ស្ត្រី) – កងទ័ពជើងទឹក (ស្ត្រី) សេតទី 3 (13.09. | 09:45)	បន្ទាប់ពី 30 ពិន្ទុ W1	1.62
តេន្នីស។ ITF. K.Onishi/Yonemura - Kato/Hiroko Kuwata (ប្រទេសជប៉ុន) (13.09. | 09:45)	ហ្គេម 18៖ 40:40 ទេ	1.36
ហុកគីលើទឹកកក។ HC CSKA (ទីក្រុងមូស្គូ) - HC Vityaz (ទីក្រុងចេកខូវ) (រួមទាំងម៉ោងបន្ថែម) (10.10. | 19:00)	សរុបពី 2 ទៅ 4	1.45

ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់តាមលំដាប់ ដែលបានចុះបញ្ជីក្នុងប៊ិងភ្នាល់។

ឧទាហរណ៍ទី 1 ។ ការភ្នាល់ឆេនទាំងអស់បានឈ្នះ។

ការភ្នាល់ទី 1 ឈ្នះ។ វាត្រូវបានទូទាត់ដូចនេះ៖ 10 x 1.45 = €14.50;
ការភ្នាល់ទី 2 ឈ្នះ។ វាត្រូវបានទូទាត់ដូចនេះ៖ (14.5 – 10) + 10 x 1.62 = 4.5 + 16.2 = €20.70;
ការភ្នាល់ទី 3 ឈ្នះ។ វាត្រូវបានទូទាត់ដូចនេះ៖ (20.7 – 10) + 10 x 1.36 = 10.7 + 13.6 = €24.30;
ការភ្នាល់ទី 4 ឈ្នះ។ វាត្រូវបានទូទាត់ដូចនេះ៖ (24.3 – 10) + 10 x 1.45 = 14.3 + 14.5 = €28.80។
ប្រាក់ទូទាត់សរុបគឺស្មើនឹង €28.80 ។

ឧទាហរណ៍ទី 2 ។ ការភ្នាល់ទី 1 ទី 3 និងទី 4 បានឈ្នះ។

ការភ្នាល់ទី 1 ឈ្នះ។ វាត្រូវបានទូទាត់ដូចនេះ៖ 10 x 1.45 = €14.50;
ការភ្នាល់ទី 2 ចាញ់។ វាត្រូវបានទូទាត់ដូចនេះ៖ (14.5 – 10) = €4.50 (=សមតុល្យដែលនៅសេសសល់);
ការភ្នាល់ទី 3 ឈ្នះ។ វាត្រូវបានទូទាត់ដូចនេះ៖ 4.5 x 1.36 = €6.12 (=សមតុល្យដែលនៅសេសសល់);
ការភ្នាល់ទី 4 ឈ្នះ។ វាត្រូវបានទូទាត់ដូចនេះ៖ 6.12 x 1.45 = €8.87;
ប្រាក់ទូទាត់សរុបគឺស្មើនឹង €8.87 ។

ឧទាហរណ៍ទី 3 ។ ការភ្នាល់ទី 1 ទី 2 និងទី 4 បានឈ្នះ។

ការភ្នាល់ទី 1 ឈ្នះ។ វាត្រូវបានទូទាត់ដូចនេះ៖ 10 x 1.45 = €14.50;
ការភ្នាល់ទី 2 ឈ្នះ។ វាត្រូវបានទូទាត់ដូចនេះ៖ (14.5 – 10) + 10 x 1.62 = 4.5 + 16.2 = €20.70;
ការភ្នាល់ទី 3 ចាញ់។ វាត្រូវបានទូទាត់ដូចនេះ៖ 20.7 – 10 = €10.70;
ការភ្នាល់ទី 4 ឈ្នះ។ វាត្រូវបានទូទាត់ដូចនេះ៖ (10.7 – 10) + 10 x 1.45 = 0.7 + 14.5 = €15.20 ។
ប្រាក់ទូទាត់សរុបគឺស្មើនឹង €15.20 ។

15. ឧបករណ៍បូកសរុប 15-តូតូ

15.1. លក្ខខណ្ឌទូទៅ

តូតូ គឺជាហ្គេមមួយដែលអ្នកលេងភ្នាល់លើក្រុមម្ចាស់ផ្ទះឈ្នះ ស្មើគ្នា ក្រុមភ្ញៀវឈ្នះ ឬពិន្ទុត្រឹមត្រូវចុងក្រោយនៃការប្រកួតក្នុងចំនួនចមួយដែលបានកំណត់ជាមុន។ 1xcambodia ប្រមូលរាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់ទៅក្នុងបណ្តុំប្រាក់តូតូ (ទឹកប្រាក់សរុប) មួយ ដែលអ្នកលេខចូលរួមចំណែកក្នុងនោះ មុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម។ បន្ទាប់ពីការប្រកួតទាំងអស់បានបញ្ចប់ 1xcambodia.com នឹងបែងចែកភូលតម្លៃតូតូ រវាងអ្នកឈ្នះទាំងអស់យោងទៅតាមច្បាប់ទាំងនេះ។
អ្នកលេងតូតូ គឺជាមនុស្សម្នាក់ដែលបានដាក់ការភ្នាល់នៅក្នុងបណ្តុំប្រាក់តូតូ ក្រោមលក្ខខណ្ឌនៃច្បាប់តូតូ។ អ្នកលេងត្រូវមានអាយុលើសពី 18 ឆ្នាំ។
ព្រឹត្តិការណ៍ គឺជាព្រឹត្តិការណ៍កីឡាមួយ ដែលជាការប្រកួតមួយ។
លទ្ធផល គឺជាលទ្ធផលដែលអាចកើតមាននៃព្រឹត្តិការណ៍កីឡាមួយ ដែលត្រូវបានផ្តល់ជូនដោយអ្នករៀបចំតូតូសម្រាប់ការដាក់ការភ្នាល់។
ប៊ីងភ្នាល់របស់តូតូ - បញ្ជីនៃព្រឹត្តិការណ៍ចំនួន 15 ដែលមានជម្រើសលទ្ធផល។ អតិថិជនជ្រើសរើសលទ្ធផលសម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍ទាំងអស់ ហើយដាក់ការភ្នាល់។ ការភ្នាល់ "ក្រុមម្ចាស់ផ្ទះឈ្នះ" ត្រូវបានកំណត់ជា "1"; ការភ្នាល់ "ក្រុមភ្ញៀវឈ្នះ" ត្រូវបានកំណត់ជា "2"; ការភ្នាល់ "ស្មើ" ត្រូវបានកំណត់ជា "X"។ អ្នកភ្នាល់ម្នាក់អាចជ្រើសរើសលទ្ធផលភ្នាល់បកលើគ្រប់ព្រឹត្តិការណ៍។ ក្នុងករណីនេះ ចំនួននៃការភ្នាល់នឹងកើនឡើង (ហើយទឹកប្រាក់ភ្នាល់តិចបំផុតនឹងត្រូវទៅតាមនោះដែរ)។
ការភ្នាល់តូតូ គឺជាបន្សំនៃលទ្ធផលព្រឹត្តិការណ៍ (មួយសម្រាប់ការប្រកួតនីមួយៗនៃតូតូខាងមុខនេះ) ដែលអ្នកចូលរួមភ្នាល់ និងចំនួនទឹកប្រាក់សរុបនៃប្រាក់នេះ។
អ្នកលេងនឹងឈ្នះ ប្រសិនបើគាត់ទស្សន៍ទាយលទ្ធផលត្រូវចាប់ពី 9 ព្រឹត្តិការណ៍ឡើងទៅ ហើយចាញ់ប្រសិនបើគាត់ទស្សន៍ទាយត្រូវតិចជាង 9 ព្រឹត្តិការណ៍។
ប្រសិនបើអ្នកលេងចាញ់ នោះប្រាក់ភ្នាល់របស់គាត់នឹងត្រូវចាញ់។ ប្រសិនបើអ្នកលេងឈ្នះ នោះប្រាក់ភ្នាល់របស់គាត់នឹងត្រូវបានបញ្ចូលទៅក្នុងប្រាក់ទូទាត់សងការភ្នាល់ពីប្រាក់រង្វាន់ ដែលជាភាពផ្សំរបស់វា។
ការភ្នាល់សរុប - ទឹកប្រាក់សរុប ដែលបានទទួលជាទម្រង់នៃប្រាក់ភ្នាល់ សម្រាប់ការចាប់រង្វាន់តូតូ។
ប្រាក់រង្វាន់ - ផ្នែកមួយនៃបណ្តុំប្រាក់ ដែលត្រូវបានប្រើសម្រាប់ការទូទាត់សងប្រាក់ឈ្នះ។

15.2. ការបែងចែកប្រាក់រង្វាន់តាមប្រភេទ

ទស្សន៍ទាយចំនួន 15 បានត្រឹមត្រូវ - 10% នៃប្រាក់រង្វាន់។
ទស្សន៍ទាយចំនួន 14 បានត្រឹមត្រូវ - 10% នៃប្រាក់រង្វាន់។

ទស្សន៍ទាយចំនួន 13 បានត្រឹមត្រូវ – 10% នៃប្រាក់រង្វាន់។
ទស្សន៍ទាយចំនួន 12 បានត្រឹមត្រូវ – 10% នៃប្រាក់រង្វាន់។
ទស្សន៍ទាយចំនួន 11 បានត្រឹមត្រូវ – 10% នៃប្រាក់រង្វាន់។
ទស្សន៍ទាយចំនួន 10 បានត្រឹមត្រូវ – 18% នៃប្រាក់រង្វាន់។
ទស្សន៍ទាយចំនួន 9 បានត្រឹមត្រូវ – 32% នៃប្រាក់រង្វាន់។

ប្រាក់រង្វាន់ត្រូវបានបែងចែកទៅការភ្នាល់ឈ្នះ ទៅតាមអត្រាប្រាក់ភ្នាល់នីមួយៗ យោងតាមកន្លែងនៃការបែងចែករបស់វា។
ជេកផត – ជាការឈ្នះបន្ថែមដែលត្រូវបានបែងចែក ក្នុងចំណោមប្រាក់ភ្នាល់ តាមអត្រាទឹកប្រាក់ភ្នាល់ទាំងនេះ។ វាត្រូវបានផ្អែកលើការចាប់ឆ្នោតលើកមុនរបស់តូតូ ដែលក្នុងនោះកាបូបប្រាក់ឈ្នះមួយឬច្រើនមិនត្រូវបានគេរាប់បញ្ចូលនោះទេ នៅពេលដែលការភ្នាល់បានទស្សន៍ទាយព្រឹត្តិការណ៍បានត្រឹមត្រូវតិចជាង 14 (13, 12, 11, 10, 9)។
រង្វាន់ជេកផតមិនត្រូវបានគេរាប់បញ្ចូល និងកើនឡើងសម្រាប់រាល់ការចាប់រង្វាន់បន្ទាប់ទេ រហូតដល់អ្នកភ្នាល់ម្នាក់ទស្សន៍ទាយលទ្ធផលនៃព្រឹត្តិការណ៍ទាំងអស់។
ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិពង្រីកជេកផត ដោយមធ្យោបាយប្រាក់រូបិយវត្ថុផ្ទាល់ខ្លួន។

15.3. បទប្បញ្ញត្តិទូទៅ

1. ការភ្នាល់លើរាល់ព្រឹត្តិការណ៍ទាំងអស់នៃការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកសម្រាប់ម៉ោងលេងធម្មតាលុះត្រាតែមានការបញ្ជាក់ផ្សេងពីនេះ។
2. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយក រហូតដល់ការប្រកួតដំបូងបំផុតចាប់ផ្តើម ប៉ុន្តែមិនរាប់បញ្ចូលការប្រកួតដែលទុកជាមោឃៈទេ។ ការចាប់ផ្តើមនៃបញ្ហា គឺជាការចាប់ផ្តើមជាក់ស្តែងនៃការប្រកួត ដែលជាការចាប់ផ្តើមដំបូងនៅក្នុងបញ្ហានេះ ហើយនៅត្រង់នេះ ការប្រកួត ដែលត្រូវបានទទួលស្គាល់ថាជាមោឃៈ មិនត្រូវបានគេគិតទេ។ កាលបរិច្ឆេទនិងពេលវេលាចាប់ផ្តើមនៃព្រឹត្តិការណ៍ ដែលបានផ្តល់ឱ្យនៅក្នុងកីឡា គឺមានតូអក្សរផ្តល់ព័ត៌មាន។ ពេលវេលាព្រឹត្តិការណ៍មិនត្រឹមត្រូវ មិនមែនជាមូលដ្ឋានសម្រាប់ការលុបចោលការភ្នាល់ទេ។
3. ការប្រកួតមួយត្រូវបានចាត់ទុកថាមិនមានពេញលេញក្នុងការភ្នាល់តូតូ ក្នុងករណីដែលវាមិនមានសុពលភាព យោងទៅតាមច្បាប់របស់ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ 1xcambodia ។
4. ប្រសិនបើព្រឹត្តិការណ៍ណាមួយ ពីបញ្ជីការប្រកួត ត្រូវបានចាត់ទុកថាត្រូវបានលុបចោល រាល់លទ្ធផលទាំងអស់សម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍បែបនេះត្រូវបានចាត់ទុកថាបានឈ្នះ។
5. ការបែងចែកជេកផតមួយ ក្នុងករណីដែលព្រឹត្តិការណ៍មិនពេញលេញ៖
    - ព្រឹត្តិការណ៍ចំនួន 1 ដែលត្រូវបានគេចាត់ទុកថាត្រូវបានលុបចោល – 35% នៃជេកផតត្រូវបានទូទាត់សង;
    - ព្រឹត្តិការណ៍ចំនួន 2 ដែលត្រូវបានគេចាត់ទុកថាត្រូវបានលុបចោល – 25% នៃជេកផតត្រូវបាន

ទូទាត់សង;
    - ព្រឹត្តិការណ៍ចំនួន 3 ដែលត្រូវបានគេចាត់ទុកថាត្រូវបានលុបចោល – 10% នៃជេកផតត្រូវបានទូទាត់សង;
    - ព្រឹត្តិការណ៍ចំនួន 4 ដែលត្រូវបានគេចាត់ទុកថាត្រូវបានលុបចោល – 5% នៃជេកផតត្រូវបានទូទាត់សង;
6. ប្រសិនបើព្រឹត្តិការណ៍ចាប់ពី 5 ឡើងទៅត្រូវបានគេចាត់ទុកថាត្រូវបានលុបចោល បញ្ជីការប្រកួតនេះក៏ត្រូវបានចាត់ទុកថាត្រូវបានលុបចោល ហើយការភ្នាល់ទាំងអស់ត្រូវបានសងប្រាក់វិញ។ រដ្ឋបាលនៃតូរក្សាសិទ្ធិក្នុងការប្រើផ្នែកមួយនៃជេកផត ដើម្បីធ្វើឱ្យហាងឆេងសម្រាប់ការភ្នាល់ឈ្នះមិនទាបជាង 1,05 ក្នុង 1€ ។
7. ប្រសិនបើព្រឹត្តិការណ៍ចំនួន 3 ពីបញ្ជីការប្រកួត ត្រូវបានចាត់ទុកថាត្រូវបានលុបចោល នោះប្រភេទនៃ "លទ្ធផលត្រឹមត្រូវ 9" មិនត្រូវបានបង់ប្រាក់ទេ។
8. ក្នុងករណីនេះ ប្រភេទនៃ "លទ្ធផលត្រឹមត្រូវចំនួន 10" នឹងមាន 40% នៃប្រាក់រង្វាន់ ប្រភេទនៃ "លទ្ធផលត្រឹមត្រូវចំនួន 11" – 20%, ប្រភេទនៃ "លទ្ធផលត្រឹមត្រូវចំនួន 12" – 15%, ប្រភេទនៃលទ្ធផលត្រឹមត្រូវចំនួន 13 និង 14 – នីមួយៗ 10%, ប្រភេទនៃ "លទ្ធផលត្រឹមត្រូវចំនួន 15" – 5% ។
9. ប្រសិនបើព្រឹត្តិការណ៍ចំនួន 4 ពីបញ្ជីការប្រកួត ត្រូវបានចាត់ទុកថាត្រូវបានលុបចោល នោះចំណាត់ថ្នាក់ពីលទ្ធផល 9 និង 10 ត្រឹមត្រូវ មិនត្រូវបានបង់ប្រាក់ទេ។ ក្នុងករណីនេះ ប្រភេទនៃ "លទ្ធផលត្រឹមត្រូវចំនួន 11" នឹងមាន 45% នៃប្រាក់រង្វាន់, ប្រភេទនៃ "លទ្ធផលត្រឹមត្រូវចំនួន 12" – 25%, ប្រភេទនៃ "លទ្ធផលត្រឹមត្រូវចំនួន 13" – 15%, ប្រភេទនៃ "លទ្ធផលត្រឹមត្រូវចំនួន 14" – 10%, ប្រភេទនៃ "លទ្ធផលត្រឹមត្រូវចំនួន 15" – 5% ។
10. ប្រសិនបើមុនពេលព្រឹត្តិការណ៍ចាប់ផ្តើម ក្រុមហ៊ុនមានព័ត៌មានអំពីការលុបចោលព្រឹត្តិការណ៍ណាមួយចេញពីបញ្ជី ឬប្រសិនបើព្រឹត្តិការណ៍ណាមួយត្រូវបានកំណត់ពេលមិនត្រឹមត្រូវនៅក្នុងបញ្ជី (ខុសឈ្មោះរបស់គូប្រជែង ខុសក្រុមម្ចាស់ផ្ទះ/ក្រុមភ្ញៀវ) ក៏ដូចជានៅក្នុងករណីនៃប្រធានសក្តិ ដោយរាប់បញ្ចូលទាំងការបរាជ័យបច្ចេកទេស ដែលអាចរារាំងអ្នកពាក់ព័ន្ធទាំងអស់ ក្នុងការធ្វើការភ្នាល់ពេញលេញលើការស្មើ ក្រុមហ៊ុនមានជម្រើសមួយ (ប៉ុន្តែមិនមែនជាកាតព្វកិច្ចទេ) ក្នុងការចាត់ទុកតារាងនេះជាមោឃៈ លុបចោលការភ្នាល់ទាំងអស់ និងបង្កើតបញ្ជីឡើងវិញ ដោយផ្អែកលើថាវាត្រូវបានលុបចោល។

15.4. របៀបដាក់ភ្នាល់តូតូ

ដើម្បីដាក់ភ្នាល់មួយបាន គេចាំបាច់ត្រូវជ្រើសរើសលទ្ធផលមួយឬច្រើន សម្រាប់ការប្រកួតនីមួយៗក្នុងចំណោម 15 ដែលមាននៅក្នុងប៊ីងភ្នាល់
ភាគហ៊ុនអប្បបរមានិងអតិបរមា សម្រាប់រូបិយបណ្ណផ្សេងៗគ្នា ត្រូវបានចុះបញ្ជីនៅក្នុងតារាងរូបិយបណ្ណ។ ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានិងអតិបរមាអាចប្រែប្រួល អាស្រ័យលើអត្រាប្តូរប្រាក់។

1. ប្រសិនបើអ្នកចង់ភ្នាល់ច្រើន អ្នកអាចជ្រើសរើសក្នុងសំបុត្រមួយបាន ហើយសម្គាល់លទ្ធផល 2 ឬ 3 ក្នុងពេលតែមួយ ក្នុងការប្រកួតមួយឬច្រើននៃ 15 ព្រឹត្តិការណ៍ ហើយតាមរយៈនេះ ចំនួនភ្នាល់សរុបនិងប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមា ទាក់ទងនឹងប៊ិងភ្នាល់នេះ ត្រូវបានបង្កើនទៅតាមនោះទ្វេដង បីដង ជាដើម។ ទឹកប្រាក់ភ្នាល់សរុបនៅក្នុងប៊ិងភ្នាល់ត្រូវបានបែងចែកស្មើគ្នាដល់អ្នកដែលល្អបំផុតនៅក្នុងសំបុត្រនេះ។
2. ប្រសិនបើសំបុត្រមួយមានការភ្នាល់ច្រើន នោះការភ្នាល់ឈ្នះនឹងត្រូវបានគណនាតាមចំនួនភ្នាល់ ដែលជាចំណែកនៃការភ្នាល់នីមួយៗ។
3. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយក រហូតដល់ការប្រកួតលើកទីមួយនៃឧបករណ៍ឫកសរុបចាប់ផ្តើម។ រាល់ការភ្នាល់ ដែលបានដាក់បន្ទាប់ពីការប្រកួតលើកដំបូងនៅក្នុងតូតូបានចាប់ផ្តើម នឹងត្រូវបានលុបចោល។
4. **ការភ្នាល់ជាបាច់** ។ មុខងារនេះអនុញ្ញាតឱ្យអ្នកដាក់ការភ្នាល់ចៃដន្យជាច្រើននៅលើតូតូ។ ដើម្បីធ្វើដូចនេះបាន អ្នកគួរបញ្ចាក់ចំនួនទឹកប្រាក់ក្នុងប៊ិងភ្នាល់ម្តងមួយ ហើយចុចប៊ូតុង "ដើម្បីដាក់ការភ្នាល់ជាបាច់"។ វានឹងត្រូវបានបង្កើតការភ្នាល់ជាច្រើន ដូចដែលអ្នកបានចង្អុលបង្ហាញ ដោយស្វ័យប្រវត្តិ។ អ្នកអាចពិនិត្យមើលការភ្នាល់នៅក្នុងផ្នែក "ប្រវត្តិការភ្នាល់" - តូតូ។

នៅពេលដែលការភ្នាល់មិនត្រូវបានទទួលយក រាល់ព័ត៌មានទាំងអស់អំពីការភ្នាល់ដែលត្រូវបានធ្វើឡើងនិងស្ថិតិទាំងអស់នឹងត្រូវបានយកទៅ "លទ្ធផល" និងមានសម្រាប់ការត្រួតពិនិត្យឡើងវិញ

15.5. ការទូទាត់សងជេកផត

ការទូទាត់សងជេកផតត្រូវបានធ្វើឡើង បន្ទាប់ពីរដ្ឋបាលផ្ទៀងផ្ទាត់ទិន្នន័យលិខិតឆ្លងដែននិងព័ត៌មានគណនីធនាគាររួចរាល់។ ឈ្មោះម្ចាស់គណនីត្រូវតែត្រូវគ្នានឹងឈ្មោះនៅលើទិន្នន័យអត្តសញ្ញាណបណ្ណដែលបានផ្តល់ជូន។ រដ្ឋបាលយល់ព្រមផ្ទេរប្រាក់ដែលឈ្នះទៅក្នុងគណនីធនាគារ ដោយមិនលើសពី 30 ថ្ងៃនៃថ្ងៃប្រតិទិនបន្ទាប់ពីបានទទួល ត្រួតពិនិត្យ និងចុះបញ្ជីនូវឯកសារចាំបាច់ទាំងអស់ សម្រាប់ការទូទាត់។ ការទូទាត់ប្រាក់ជេកផតត្រូវបានដឹកនាំដោយច្បាប់ជាតិបច្ចុប្បន្ននិងបទប្បញ្ញត្តិដែលគ្រប់គ្រងដោយកម្លាំងនៅពេលទូទាត់។

15.6. ករណីវិវាទ

ខណៈពេលដោះស្រាយករណីទូទៅនិងវិវាទ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ត្រូវអនុវត្តតាមចំណុចទាំងឡាយនៃច្បាប់នៃក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ ដែលសមស្រប និងមិនផ្ទុយនឹងច្បាប់របស់តូតូ។

15.7. ការភ្នាល់ជាបាច់

ការភ្នាល់ជាបាច់ គឺជាការប្រមូលផ្តុំនៃប៊ិងភ្នាល់។ និយាយម៉្យាងទៀត ការភ្នាល់ជាបាច់ គឺនៅពេលដែលប៊ិងភ្នាល់ជាច្រើនត្រូវបានទទួលយកក្នុងមួយផតនៅក្នុងពេលតែមួយ។

ការភ្នាល់ជាបាច់នឹងបិទ 10 នាទី មុនការចាប់រង្វាន់បញ្ចប់។

របៀបដាក់ភ្នាល់ជាបាច់

ដើម្បីដាក់ភ្នាល់ជាបាច់បានត្រឹមត្រូវ រាល់ប៊ិងភ្នាល់ទាំងអស់គួរត្រូវបានធ្វើឡើងតាមទ្រង់ទ្រាយដែលតម្រូវ៖

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)
បន្ទាត់នេះត្រូវបានសម្គាល់ដោយប៉ារ៉ាម៉ែត្រខាងក្រោម៖

0.70 – ចំនួននៃប៊ិងភ្នាល់

1, 2, 3, ... 15 – ចំនួនហ្គេមនៅក្នុងការចាប់យក

(1,2,X) - ជម្រើសលទ្ធផល ដែលអ្នកភ្នាល់ទៅលើ។

ប៊ិងភ្នាល់នីមួយៗគួរតែចាប់ផ្តើមនៅខ្សែថ្មី។ វាគួរតែត្រូវបានបង្ហាញតាមរបៀបដូចខាងក្រោម៖

ឧទាហរណ៍៖

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),

អ្នកអាចរៀបចំប៊ិងភ្នាល់ជាមុន ហើយបន្ទាប់មកចម្លងនិងបញ្ជូនដាក់ទៅក្នុងប្រអប់អក្សរនៅលើទំព័រ៖ "តូតូ 15"៖ ការភ្នាល់ជាបាច់ អ្នកក៏អាចបំពេញនៅក្នុងចន្លោះផងដែរ។
ដើម្បីដាក់ការភ្នាល់របស់អ្នក សូមចុចប៊ូតុង 'ដំណើរការការភ្នាល់ជាបាច់'។ ព័ត៌មានដែលបានបញ្ចូលនឹងត្រូវបានធ្វើឱ្យមានសុពលភាព។ ប្រសិនបើអ្នកបញ្ជាក់ – ការភ្នាល់ជាបាច់របស់អ្នកត្រូវបានអនុម័តក្នុងការចាប់យក!
អ្នកអាចរកការភ្នាល់របស់អ្នកនៅក្នុង គណនីរបស់ខ្ញុំ – ប្រវត្តិការភ្នាល់ – តូតូ

ឧទាហរណ៍។

អ្នកភ្នាល់លើការចាប់យកបន្ទាប់។ ដូច្នេះអ្នកប្រាកដជាទទួលបានលទ្ធផលត្រឹមតែ 10 នៃ 15 ហ្គេមប៉ុណ្ណោះ (ឈ្នះលើកទី 1)។ នៅក្នុងហ្គេមទាំងបី អ្នកអនុញ្ញាតិឱ្យមានលទ្ធផលដែលអាចកើតមានចំនួន 2 (1X) ហើយសម្រាប់ពីរចុងក្រោយ អ្នកមិនប្រាកដអំពីលទ្ធផល (ជម្រើសរបស់អ្នក - 1X2) ។
ប្រសិនបើអ្នកបង្កើតប៊ិងភ្នាល់មួយនៅក្នុងបន្សំដែលអាចធ្វើបានទាំងអស់នៃជម្រើសការទស្សន៍ទាយរបស់អ្នក ទាំងអស់នៅក្នុងប៊ិងភ្នាល់នឹងទទួលបានជម្រើសចំនួន 72 សម្រាប់ចំនួនសរុបដែលបានទាមទារ 50.4€ ។
(ការភ្នាល់អប្បបរមា = 0.7€)។
ទោះយ៉ាងណា អ្នកអាចកាត់បន្ថយចំនួនទឹកប្រាក់ភ្នាល់សរុបបានច្រើន ប្រសិនបើអ្នកបែងចែកលទ្ធផលដែលបានទស្សទាយរវាងប៊ិងភ្នាល់មួយចំនួនធំ (ការភ្នាល់ជាបាច់)។ អ្នកនឹងនៅតែមានឱកាសដើម្បីឈ្នះដ៏ធំ។
អ្នកគ្រាន់តែត្រូវការជ្រើសរើសការភ្នាល់របស់អ្នកតាមរបៀបមួយនេះ ដូច្នេះជាមួយនឹងបន្សំនៃលទ្ធផលដែលបានទស្សន៍ទាយ យ៉ាងហោចណាស់ការភ្នាល់មួយនឹងឈ្នះ សម្រាប់ការប្រកួតយ៉ាងហោចណាស់ចំនួន 14 ។
ក្នុងករណីនេះ មានតែប៊ិងភ្នាល់ចំនួន 12 ប៉ុណ្ណោះគឺនឹងគ្រប់គ្រាន់ហើយ ហើយអ្នកនឹងចំណាយត្រឹមតែ €8.4 ប៉ុណ្ណោះ។ ផ្អែកលើការទស្សន៍ទាយរបស់អ្នក ការភ្នាល់ជាបាច់ត្រូវបានបង្កើតឡើង៖

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),

សេវា "ការភ្នាល់ជាបាច់" – ងាយស្រួលប្រើ និងទាញយកអ្នកចូលរួមដែលតម្រង់ជួរគូប៉ុងរបស់ពួកគេលើប្រព័ន្ធប្លែកៗ។

ឧទាហរណ៍នៃការភ្នាល់ជាបាច់ពិន្ទុត្រឹមត្រូវនៃគូគូ

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)

ឧទាហរណ៍នៃការភ្នាល់ជាបាថ៉ែបាល់បោះនៃគូគូ

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).

លក្ខណៈពិសេសនៃការភ្នាល់ច្រើនដែលបានពង្រឹង

នៅពេលអ្នកបង្កើតការភ្នាល់ជាបាច់សម្រាប់ គូគូ "15", "បាល់ទាត់" ឬ "អ៊ីស្ពត FIFA" ឥឡូវនេះអ្នកអាចជ្រើសរើសលទ្ធផលពីរឬច្រើន សម្រាប់ការប្រកួតតែមួយ។

ឧទាហរណ៍៖

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. តូតូ «ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ»

តូតូ «ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ» - តម្រូវឱ្យអ្នកលេងម្នាក់ដាក់ការភ្នាល់លើលទ្ធផលនៃការប្រកួត។
សំបុត្រតូតូមាន 8 ប្រកួត ដែលមានពិន្ទុប្រកួតនីមួយៗរបស់ពួកគេ។ អ្នកលេងត្រូវទស្សន៍ទាយលទ្ធផលឱ្យបានត្រឹមត្រូវ ក្នុងការប្រកួតចាប់ពី 2 ឡើងទៅ ដើម្បីឈ្នះការភ្នាល់។
ដើម្បីដាក់ភ្នាល់ អ្នកត្រូវជ្រើសរើសយកមួយពិន្ទុ សម្រាប់ការប្រកួតនីមួយៗនៅលើប៊ិងភ្នាល់។ សម្រាប់ការភ្នាល់បក អ្នកអាចជ្រើសរើសពិន្ទុចាប់ពី 2 ឡើងទៅ នៅក្នុងការប្រកួតនីមួយៗ។ តាមរយៈនេះ ចំនួនភ្នាល់សរុបនិងប្រាក់ភ្នាល់ត្រូវបានបង្កើនទៅតាមនោះពីរដង បីដង ។ល។

ដើម្បីទទួលបានរង្វាន់ អ្នកលេងត្រូវទស្សន៍ទាយលទ្ធផលឱ្យបានត្រឹមត្រូវ ក្នុងការប្រកួតចាប់ពី 2 ឡើងទៅ ដើម្បីឈ្នះការភ្នាល់។ 95% នៃបណ្តុំប្រាក់តូតូ ត្រូវបានបែងចែករវាងអ្នកលេងដែលទទួលបានជោគជ័យ ប្រសិនបើការប្រកួតទាំងអស់ត្រូវបានលេង (មិនមានការប្រកួតមោយ:) នោះបណ្តុំប្រាក់រង្វាន់តូតូត្រូវបានបែងចែកទៅជា 7* ប្រភេទឈ្នះ សម្រាប់ជេកផតនៃហ្គេមតូតូបន្ទាប់ **៖

ប្រភេទឈ្នះទី 1 – 5% ពីបណ្តុំប្រាក់រង្វាន់តូតូ, (8 ពិន្ទុដែលបានទស្សន៍ទាយ);
ប្រភេទឈ្នះទី 2 – 5% ពីបណ្តុំប្រាក់រង្វាន់តូតូ (ច្រើនជាង 7 ពិន្ទុដែលបានទស្សន៍ទាយ);
ប្រភេទឈ្នះទី 3 – 7.5% ពីបណ្តុំប្រាក់រង្វាន់តូតូ (ច្រើនជាង 6 ពិន្ទុដែលបានទស្សន៍ទាយ);
ប្រភេទឈ្នះទី 4 – 10% ពីបណ្តុំប្រាក់រង្វាន់តូតូ (ច្រើនជាង 5 ពិន្ទុដែលបានទស្សន៍ទាយ);
ប្រភេទឈ្នះទី 5 – 12.5% ពីបណ្តុំប្រាក់រង្វាន់តូតូ (ច្រើនជាង 4 ពិន្ទុដែលបានទស្សន៍ទាយ);
ប្រភេទឈ្នះទី 6 – 20% ពីបណ្តុំប្រាក់រង្វាន់តូតូ (ច្រើនជាង 3 ពិន្ទុដែលបានទស្សន៍ទាយ);
ប្រភេទឈ្នះទី 7 – 35% ពីបណ្តុំប្រាក់រង្វាន់តូតូ (ច្រើនជាង 2 ពិន្ទុដែលបានទស្សន៍ទាយ);

* – ប្រសិនបើមានការប្រកួតទុកជាមោយ: 1 ឬ 2 បណ្តុំប្រាក់រង្វាន់តូតូនឹងត្រូវបានបែងចែកស្របតាមច្បាប់ «ការចែកចាយជេកផត ក្នុងករណីការប្រកួតចាប់ពី 1 ឡើងទៅត្រូវទុកជាមោយ:»។
** – ប្រសិនបើគ្មានការភ្នាល់ឈ្នះ នៅក្នុងប្រភេទឈ្នះទី 1 ទេ។

ការបែងចែកបណ្តុំប្រាក់រង្វាន់តូតូ ពីប្រភេទឈ្នះដែលមិនមានការភ្នាល់ឈ្នះ។

ប្រសិនបើព្រឹត្តិការណ៍ណាមួយពីបញ្ជីការប្រកួត ត្រូវបានចាត់ទុកថាត្រូវបានលុបចោល រាល់លទ្ធផលទាំងអស់សម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍បែបនេះ ត្រូវបានចាត់ទុកថាត្រូវបានចាញ់។ ចំនួនអប្បបរមានៃវ៉ារ្យ៉ង់ទស្សន៍ទាយត្រឹមត្រូវមិនត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរទេ ព្រឹត្តិការណ៍ចំនួន 2 គួរតែត្រូវបានទស្សន៍ទាយ។
(ការប្រកួតត្រូវបានចាត់ទុកថាបរាជ័យ ប្រសិនបើពេលវេលាចាប់ផ្តើមនៃការប្រកួតត្រូវបានពន្យាពេល យឺតជាងកាលបរិច្ឆេទនៃការប្រកួតចុងក្រោយ នៅក្នុងប៊ិងភ្នាល់ពិន្ទុត្រឹមត្រូវរបស់ តូតូ។)
ជេកផតគឺ 12 000€ ។ ជេកផតត្រូវបានបែងចែកក្នុងចំណោមការភ្នាល់ ដែលអាចទស្សន៍ទាយបានពិន្ទុ 8 ឬ 7 យ៉ាងជោគជ័យ ដោយយោងទៅលើទំហំរបស់វា។ ប្រាក់ភ្នាល់កាន់តែច្រើន រង្វាន់កាន់តែធំ។

ជេកផតនៅតែមិនឈ្នះ ប្រសិនបើគ្មាននរណាម្នាក់ទស្សន៍ទាយបានជោគជ័យនូវពិន្ទុត្រឹមត្រូវ 8 ឬ 7 ទេនោះ។ រាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់ ការទស្សន៍ទាយពិន្ទុដោយជោគជ័យនៅក្នុងការប្រកួតទាំង 8 ចំណែកទទួលបានរង្វាន់ជេកផតចំនួន 95% ។ នៅសល់ 5% នៃជេកផត ត្រូវបានបែងចែកក្នុងចំណោមការភ្នាល់ ដែលទទួល 7 ពិន្ទុពីការទស្សន៍ទាយដោយជោគជ័យ។

ការបែងចែកជេកផត ដែលការប្រកួតចាប់ពី 1 ឡើងទៅត្រូវទុកជាមោយ:៖
ការប្រកួតទុកជាមោយ: 1 – 25% នៃជេកផតត្រូវបានបែងចែក (7 ពិន្ទុពីការទស្សន៍ទាយត្រឹមត្រូវដោយជោគជ័យ);
ការប្រកួតទុកជាមោយ: 2 – ជេកផតមិនត្រូវបានបង់ទេ ហើយប្រាក់ត្រូវបានបញ្ជូនទៅហ្គេមតូតូបន្ទាប់។

ការបែងចែកបណ្តុំប្រាក់រង្វាន់តូតូ ក្នុងករណីមានការប្រកួត 1 ត្រូវទុកជាមោយ:៖
7 ពិន្ទុ – 5%, 6 ពិន្ទុ – 5%, 5 ពិន្ទុ – 7.5%,
4 ពិន្ទុ – 10%, 3 ពិន្ទុ – 12.5%, 2 ពិន្ទុ – 55% ។

ការបែងចែកបណ្តុះប្រាក់រង្វាន់តូតូ ក្នុងករណីមានការប្រកួតទុកជាមោយ: 2៖
6 ពិន្ទុ – 5%, 5 ពិន្ទុ – 5%, 4 ពិន្ទុ – 7.5%,
3 ពិន្ទុ – 10%, 2 ពិន្ទុ – 67.5% ។

ប្រសិនបើមានការប្រកួតចាប់ពី 3 ឡើងទៅត្រូវទុកជាមោយ: នោះរាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវទុកជាមោយ: ហើយប្រាក់ភ្នាល់នឹងត្រូវប្រគល់ជូនអ្នកលេងវិញ។

16.1. របៀបភ្នាល់ភ្នាល់តូតូ «ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ»

- ចូលទៅកាន់ទំព័រ «តូតូ» ។ ចុចលើ «តូតូ ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ»។
- ប៊ិងភ្នាល់ចំនួន 8 ព្រឹត្តិការណ៍នឹងត្រូវបើក។
- នៅជិតព្រឹត្តិការណ៍ សូមចុចលើ «ជ្រើសរើស»។ ដាក់សញ្ញាធីកនៅជិតពិន្ទុប្រកួតដែលអ្នកចង់ជ្រើសរើស ។ ដើម្បីលុបសញ្ញាធីកទាំងអស់ សូមចុចលើ «លុបចោលទាំងអស់»។
- អ្នកអាចជ្រើសរើសជម្រើសជាច្រើន សម្រាប់លទ្ធផល៖
  - ក. 1 – ក្រុមទី 1 ឈ្នះ
  - ខ. 2 – ក្រុមទី 2 ឈ្នះ
  - គ. X - ស្មើ
  - ឃ. >2,5 – តូតាល់អូវ័រ 2,5
  - ង. ច. X និង >2,5 – ពិន្ទុនឹងត្រូវបានជ្រើសរើស ប្រសិនបើការស្មើគ្នានិងតូតាល់អូវ័រ 2,5 ត្រូវបានចង្អុលបង្ហាញ។
- ពិន្ទុប្រកួត ដែលបានជ្រើសរើស នឹងបង្ហាញក្នុងជួរឈរ "ជ្រើសរើស"

- ក្នុងជួរ «ទឹកប្រាក់» សូមវាយបញ្ចូលទឹកប្រាក់ដែលអ្នកចង់ភ្នាល់។
- ចុចលើ «ដាក់ភ្នាល់»។
- សន្លឹកឆ្នោតតូតូនឹងត្រូវបានបង្ហាញនៅក្នុងប្រវត្តិភ្នាល់ សូមចុច «តូតូ ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ»។

17. ប្រដាប់បូកសរុបបាល់ទាត់-តូតូ

17.1. បទប្បញ្ញត្តិទូទៅ

1.1 ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ 1xcambodia ទទួលយកការភ្នាល់លើតូតូ-បាល់ទាត់ ស្របតាមច្បាប់។
1.2 ប្រដាប់បូកសរុបតូតូ - គឺជាហ្គេមបណ្តុំប្រាក់ពិសេស ដែលអ្នកត្រូវដាក់ការភ្នាល់លើ 14 ព្រឹត្តិការណ៍ នៅក្នុងបញ្ជីប្រកួត។ ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើអ្នកទស្សន៍ទាយលទ្ធផលយ៉ាងតិចចំនួន 9 យ៉ាងត្រឹមត្រូវ។
1.3 ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកពីបុគ្គលដែលមានអាយុលើសពី 18 ឆ្នាំ។ អតិថិជនជាអ្នកទទួលខុសត្រូវចំពោះការរំលោភលើកថាខណ្ឌនេះ។
1.4 ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកពីបុគ្គលដែលយល់ព្រមនឹងច្បាប់ ដែលបានស្នើឡើងដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់។ ការដាក់ភ្នាល់ដោយអ្នកភ្នាល់ គឺស្មើនឹងការទទួលយកដោយឥតលក្ខខណ្ឌនៃច្បាប់បច្ចុប្បន្ន។

17.2. ការភ្នាល់តូតូបាល់ទាត់

2.1 ការប្រកួតនីមួយៗអាចមាន 3 លទ្ធផល៖ ការភ្នាល់ "ក្រុមម្ចាស់ផ្ទះឈ្នះ" ត្រូវបានកំណត់ជា "1"; ការភ្នាល់ "ក្រុមភ្ញៀវឈ្នះ" ត្រូវបានកំណត់ជា "2"; ការភ្នាល់ "ស្មើ" ត្រូវបានកំណត់ជា "X"។
2.2 ការភ្នាល់តូតូ គឺជាបន្សំនៃលទ្ធផលព្រឹត្តិការណ៍ (មួយសម្រាប់ការប្រកួតនីមួយៗនៃតូតូខាងមុខនេះ) ដែលអ្នកចូលរួមភ្នាល់ និងចំនួនទឹកប្រាក់សរុបនៃប្រាក់នេះ។
2.3 អ្នកភ្នាល់ម្នាក់អាចជ្រើសរើសពីមួយទៅបីលទ្ធផលដែលអាចកើតមាននៅក្នុងការប្រកួតនីមួយៗ ក្រៅពីនេះ ការភ្នាល់នីមួយៗនឹងត្រូវបានសងនិងទូទាត់ដាច់ដោយឡែក។ តាមរយៈការដាក់ការភ្នាល់ចំនួនភ្នាល់សរុប (វ៉ារ្យ៉ង់) និងចំនួនទឹកប្រាក់សរុបត្រូវបានបង្ហាញ។ ចំនួនទឹកប្រាក់ភ្នាល់លើវ៉ារ្យ៉ង់នីមួយៗ ត្រូវបានទូទាត់ដោយបែងចែកចំនួនទឹកប្រាក់ភ្នាល់សរុបលើចំនួនវ៉ារ្យ៉ង់។
2.4ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមានៅលើតូតូ គឺ 0.5€ ។
2.5 ការភ្នាល់តូតូទាំងអស់អាចត្រូវបានពិនិត្យនៅក្នុងផ្នែក ប្រដាប់បូកសរុប - តូតូ-បាល់ទាត់ - តារាងប៊ុងភ្នាល់។

17.3. ការគណនានៃតូតូបាល់ទាត់

3.1 អ្នកអាចឃើញលទ្ធផលនៅលើព្រឹត្តិការណ៍នីមួយៗ ក្នុងប៊ុងភ្នាល់តូតូ បន្ទាប់ពីការប្រកួតទាំងអស់ត្រូវបានបញ្ចប់។ ការភ្នាល់លើការប្រកួតបាល់ទាត់ ត្រូវបានទទួលយកនៅម៉ោងធម្មតា (រាប់បញ្ចូលទាំងម៉ោងបន្ថែម) លើកលែងការភ្នាល់ដូចជា "នឹងជាប់ជម្រុះ" ឬ "អ្នកឈ្នះ" ដែលការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកលើលទ្ធផលនៃការប្រកួតវគ្គជម្រុះពីរក្រុម។ ម៉ោងបន្ថែមនៃតង់ទីមួយគឺនាទីទី 45 ។ ម៉ោងបន្ថែមនៃតង់ទីពីរគឺនាទីទី 90 ។ ប្រសិនបើការប្រកួតត្រូវបានលុបចោល មុន 90 នាទីត្រូវបានលេង ឬពន្យាពេល រាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់លើការ

ប្រកួត នោះត្រូវទុកជាមោឃៈ លើកលែងតែទីផ្សារដែលត្រូវបានកំណត់ដោយឥតលក្ខខណ្ឌ។
3.2 ការប្រកួតត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ ប្រសិនបើការប្រកួតត្រូវបានអាក់ខាន/ផ្អាក/ពន្យាពេល ឬ ប្រសិនបើការប្រកួតចាប់ផ្តើមមុនម៉ោងបិទនៃការភ្នាល់សម្រាប់ហ្គេមតូបច្នុប្បន្ន។ រាល់លទ្ធផលទាំងអស់នៃការប្រកួតដែលមិនបញ្ចប់សព្វគ្រប់នឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាទទួលបានជោគជ័យ។
3.3 ប្រសិនបើមានការប្រកួតចាប់ពី 4 ឡើងទៅមិនបញ្ចប់សព្វគ្រប់ ដូច្នេះការភ្នាល់ការចាប់ឆ្នោតនេះត្រូវបានចាត់ទុកថាមិនមានសុពលភាព ហើយការភ្នាល់ទាំងអស់អាចសងវិញបានដោយហាងឆេងស្មើនឹង "1" ។

17.4. ការបែងចែកប្រាក់រង្វាន់

4.1 បណ្តុំប្រាក់ភ្នាល់ – ទឹកប្រាក់សរុប ដែលបានទទួលជាទម្រង់នៃការភ្នាល់សម្រាប់ការចាប់រង្វាន់តូតូ-បាល់ទាត់។
4.2 ប្រាក់រង្វាន់ – ផ្នែកមួយនៃបណ្តុំប្រាក់ (90%) ដែលត្រូវបានប្រើសម្រាប់ការទូទាត់ប្រាក់ឈ្នះ។
ការបែងចែកប្រាក់រង្វាន់តាមប្រភេទ៖
ក) ប្រភេទឈ្នះទី 1 – 10% ពីបណ្តុំប្រាក់តូតូ (14 ពិន្ទុដែលបានទស្សន៍ទាយ);
ខ) ប្រភេទឈ្នះទី 2 – 10% ពីបណ្តុំប្រាក់តូតូ (14 និង 13 ពិន្ទុដែលបានទស្សន៍ទាយ);
គ) ប្រភេទឈ្នះទី 3 – 10% ពីបណ្តុំប្រាក់តូតូ (14, 13 និង 12 ពិន្ទុដែលបានទស្សន៍ទាយ);
ឃ) ប្រភេទឈ្នះទី 4 – 15% ពីបណ្តុំប្រាក់តូតូ (14, 13, 12 និង 11 ពិន្ទុដែលបានទស្សន៍ទាយ);
ង) ប្រភេទឈ្នះទី 5 – 20% ពីបណ្តុំប្រាក់តូតូ (14, 13, 12, 11 និង 10 ពិន្ទុដែលបានទស្សន៍ទាយ);
ច) ប្រភេទឈ្នះទី 6 – 35% ពីបណ្តុំប្រាក់តូតូ (14, 13, 12, 11, 10 និង 9 ពិន្ទុដែលបានទស្សន៍ទាយ);
4.3 ប្រភេទ ជាមួយនឹងលទ្ធផលត្រឹមត្រូវទាំង 14 ក៏ត្រូវបានផ្តល់ប្រាក់ដោយជេកផតមួយ ដែលត្រូវបានបង្កើតឡើងពីការចាប់យកមុនៗ។
4.4 ជេកផត – ការឈ្នះបន្ថែមត្រូវបានបែងចែកក្នុងចំណោមការភ្នាល់ដែលការប្រកួតទាំង 14 ត្រូវបានគេទស្សន៍ទាយ តាមអត្រាទឹកប្រាក់ភ្នាល់ទាំងនេះ (ប្រសិនបើអ្នកភ្នាល់កាន់តែច្រើន អ្នកនឹងឈ្នះកាន់តែច្រើន)។ វាត្រូវបានផ្អែកលើការចាប់រង្វាន់លើកមុនរបស់តូតូ ដែលក្នុងនោះកាបូបប្រាក់ឈ្នះមួយឬច្រើនមិនត្រូវបានគេរាប់បញ្ចូលនោះទេ នៅពេលដែលការភ្នាល់បានទស្សន៍ទាយព្រឹត្តិការណ៍បានត្រឹមត្រូវតិចជាង 14 (13, 12, 11, 10, 9)។ រង្វាន់ជេកផតមិនត្រូវបានគេរាប់បញ្ចូល និងកើនឡើងសម្រាប់រាល់ការចាប់រង្វាន់បន្ទាប់ទេ រហូតដល់អ្នកភ្នាល់ម្នាក់ទស្សន៍ទាយលទ្ធផលនៃព្រឹត្តិការណ៍ទាំងអស់។ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិពង្រីកជេកផត ដោយមធ្យោបាយប្រាក់រូបិយវត្ថុផ្ទាល់ខ្លួន។
4.5ការបែងចែកជេកផត ក្នុងករណីករណីមានការប្រកួតដែលត្រូវទុកជាមោឃៈ 'មិនបានលេង'៖
ការប្រកួតទុកជាមោឃៈ 1 – 35% នៃជេកផតត្រូវបានបែងចែក;
ការប្រកួតទុកជាមោឃៈ 2 – 20% នៃជេកផតត្រូវបានបែងចែក;
ការប្រកួតទុកជាមោឃៈចាប់ពី 3 ឡើងទៅ នោះរាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវទុកជាមោឃៈ ហើយប្រាក់ភ្នាល់នឹងត្រូវប្រគល់ជូនអ្នកលេងវិញ។

4.6ការបែងចែកជេកផត ក្នុងករណីមានព្រឹត្តិការណ៍ 1 ត្រូវបានពិចារណាលុបចោលនឹងត្រូវធ្វើឡើងស្របតាម p.4.2
4.7ការបែងចែកជេកផត ក្នុងករណីមានព្រឹត្តិការណ៍ 2 ត្រូវបានពិចារណាលុបចោល៖
ក) ប្រភេទឈ្នះទី 1 – 5% ពីបណ្តុំប្រាក់តូតូ (14 ពិន្ទុដែលបានទស្សន៍ទាយ);
ខ) ប្រភេទឈ្នះទី 2 – 10% ពីបណ្តុំប្រាក់តូតូ (14 និង 13 ពិន្ទុដែលបានទស្សន៍ទាយ);
គ) ប្រភេទឈ្នះទី 3 – 15% ពីបណ្តុំប្រាក់តូតូ (14, 13 និង 12 ពិន្ទុដែលបានទស្សន៍ទាយ);
ឃ) ប្រភេទឈ្នះទី 4 – 25% ពីបណ្តុំប្រាក់រង្វាន់តូតូ (14, 13, 12 និង 11 ពិន្ទុដែលបានទស្សន៍ទាយ);
ង) ប្រភេទឈ្នះទី 5 – 45% ពីបណ្តុំប្រាក់រង្វាន់តូតូ (14, 13, 12, 11 និង 10 ពិន្ទុដែលបានទស្សន៍ទាយ);
4.8ការបែងចែកជេកផត ក្នុងករណីមានព្រឹត្តិការណ៍ 3 ត្រូវបានពិចារណាលុបចោល៖
ក) ប្រភេទឈ្នះទី 1 – 10% ពីបណ្តុំប្រាក់តូតូ (14 ពិន្ទុដែលបានទស្សន៍ទាយ);
ខ) ប្រភេទឈ្នះទី 2 – 15% ពីបណ្តុំប្រាក់រង្វាន់តូតូ (14 និង 13 ពិន្ទុដែលបានទស្សន៍ទាយ);
គ) ប្រភេទឈ្នះទី 3 – 25% ពីបណ្តុំប្រាក់រង្វាន់តូតូ (14, 13 និង 12 ពិន្ទុដែលបានទស្សន៍ទាយ);
ឃ) ប្រភេទឈ្នះទី 4 – 50% ពីបណ្តុំប្រាក់រង្វាន់តូតូ (14, 13, 12 និង 11 ពិន្ទុដែលបានទស្សន៍ទាយ);

17.5. ការគណនានៃប្រាក់ឈ្នះ

5.1ការឈ្នះសម្រាប់វ៉ារ្យ៉ង់នីមួយៗត្រូវបានទូទាត់ដោយគុណមេគុណឈ្នះ សម្រាប់ប្រភេទណាមួយដោយចំនួនទឹកប្រាក់ភ្នាល់ 1€ សម្រាប់វ៉ារ្យ៉ង់នេះ។ មេគុណដែលឈ្នះ សម្រាប់ប្រភេទជាក់លាក់មួយ ត្រូវបានទូទាត់ដោយការបែងចែកប្រាក់រង្វាន់ទូទៅនៃប្រភេទនេះ ដោយទឹកប្រាក់ភ្នាល់ទាំងអស់ ជាមួយនឹងវ៉ារ្យ៉ង់ត្រឹមត្រូវ (ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើអ្នកភ្នាល់កាន់តែច្រើន អ្នកនឹងឈ្នះកាន់តែច្រើន)។
5.2 ប្រាក់ឈ្នះនឹងត្រូវបានបញ្ចូលក្នុងរយៈពេល 1 ម៉ោង បន្ទាប់ពីការប្រកួតចុងក្រោយនៃការចាប់ឆ្នោតតូតូបាល់ទាត់ ប៉ុន្តែមិនលើសពី 12 ម៉ោង បន្ទាប់ពីការប្រកួតចុងក្រោយនៃការចាប់ឆ្នោតតូតូ ក្នុងករណីមានប្រធានសក្តិ។

18. តូតូ «ហុកគីលើទឹកកក»

ប្រដាប់បូកសរុប «ហុកគីលើទឹកកក» - តម្រូវឱ្យអ្នកលេងដាក់ភ្នាល់លើលទ្ធផលនៃការប្រកួតហុកគីលើទឹកកក។ ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកតាមម៉ោងធម្មតា (ម៉ោងបន្ថែមនិងប៉េណាល់ទីកាត់សេចក្តី មិនត្រូវបានរាប់បញ្ចូលទេ)។
សំបុត្រតូតូមាន 5 ប្រកួត ដែលមានពិន្ទុប្រកួតនីមួយៗរបស់ពួកគេ។ អ្នកលេងត្រូវទស្សន៍ទាយលទ្ធផលឱ្យបានត្រឹមត្រូវ ក្នុងការប្រកួតចាប់ពី 2 ឡើងទៅ ដើម្បីឈ្នះការភ្នាល់។
ដើម្បីដាក់ភ្នាល់ទោល អ្នកត្រូវជ្រើសរើសយកមួយពិន្ទុ សម្រាប់ការប្រកួតនីមួយៗ នៅលើប៊ិងភ្នាល់។ សម្រាប់ការភ្នាល់បក អ្នកអាចជ្រើសរើសពិន្ទុចាប់ពី 2 ឡើងទៅ នៅក្នុងការប្រកួតនីមួយៗ។ ដោយហេតុនេះ ចំនួនភ្នាល់សរុបនិងប្រាក់ភ្នាល់ត្រូវបានកើនឡើងពីរដង បីដង ។ល។
ការភ្នាល់អប្បបរមាគឺ 0.5€ ។
ដើម្បីទទួលបានរង្វាន់ អ្នកលេងត្រូវទស្សន៍ទាយលទ្ធផលឱ្យបានត្រឹមត្រូវ ក្នុងការប្រកួតចាប់ពី 2 ឡើងទៅ ដើម្បីឈ្នះការភ្នាល់។ 95% នៃបណ្តុំប្រាក់តូតូ ត្រូវបានបែងចែករវាងអ្នកលេងដែលទទួលបានជោគជ័យ។
ប្រសិនបើការប្រកួតទាំងអស់ត្រូវបានលេង (មិនមានការប្រកួតដែលមិនមានសុពលភាព) នោះបណ្តុំប្រាក់រង្វាន់តូតូ ត្រូវបានបែងចែកទៅជា 4* ប្រភេទឈ្នះ សម្រាប់ជេកផតនៃហ្គេមតូតូបន្ទាប់ **។

ប្រភេទឈ្នះទី 1 – 5% ពីបណ្តុំប្រាក់រង្វាន់តូតូ, (5 ពិន្ទុដែលបានទស្សន៍ទាយ);
ប្រភេទឈ្នះទី 2 – 10% ពីបណ្តុំប្រាក់រង្វាន់តូតូ (មិនតិចជាង 4 ពិន្ទុដែលបានទស្សន៍ទាយ);
ប្រភេទឈ្នះទី 3 – 25% ពីបណ្តុំប្រាក់រង្វាន់តូតូ (មិនតិចជាង 3 ពិន្ទុដែលបានទស្សន៍ទាយ);
ប្រភេទឈ្នះទី 4 – 55% ពីបណ្តុំប្រាក់រង្វាន់តូតូ (មិនតិចជាង 2 ពិន្ទុដែលបានទស្សន៍ទាយ);

* – ប្រសិនបើមានការប្រកួតទុកជាមោយ:ចំនួន 1 ឬ 2 បណ្តុំប្រាក់រង្វាន់តូតូត្រូវបានបែងចែកស្របតាមច្បាប់ «ការបែងចែកជេកផតដែលការប្រកួតចាប់ពី 1 ឡើងទៅត្រូវទុកជាមោយ:»។
** – ប្រសិនបើគ្មានការភ្នាល់ឈ្នះ នៅក្នុងប្រភេទឈ្នះទី 1 ទេ។

ការបែងចែកបណ្តុំប្រាក់រង្វាន់តូតូ ពីប្រភេទឈ្នះដែលមិនមានការភ្នាល់ឈ្នះ។

ប្រសិនបើព្រឹត្តិការណ៍ណាមួយពីបញ្ជីការប្រកួត ត្រូវបានចាត់ទុកថាត្រូវបានលុបចោល រាល់លទ្ធផលទាំងអស់សម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍បែបនេះ ត្រូវបានចាត់ទុកថាត្រូវបានចាញ់។ ចំនួនអប្បបរមានៃវ៉ារ្យ៉ង់ទស្សន៍ទាយត្រឹមត្រូវមិនត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរទេ គួរតែត្រូវបានទាយចំនួន 2 ព្រឹត្តិការណ៍។
(ការប្រកួតត្រូវបានចាត់ទុកថាបរាជ័យ ប្រសិនបើពេលវេលាចាប់ផ្តើមនៃការប្រកួតត្រូវបានពន្យាពេល យឺតជាងកាលបរិច្ឆេទនៃការប្រកួតចុងក្រោយ នៅក្នុងឆ្នោតតូតូហុកគីលើទឹកកក។)
ជេកផតគឺ 12 000€ ។ ជេកផតត្រូវបានបែងចែកក្នុងចំណោមការភ្នាល់ដែលអាចទស្សន៍ទាយបានពិន្ទុ 5 ឬ 4 យ៉ាងជោគជ័យដោយយោងទៅលើទំហំរបស់វា។ ប្រាក់ភ្នាល់កាន់តែច្រើន រង្វាន់កាន់តែធំ។
ជេកផតនៅតែមិនឈ្នះ ប្រសិនបើគ្មាននរណាម្នាក់ទស្សន៍ទាយបានជោគជ័យនូវពិន្ទុត្រឹមត្រូវ 5 ឬ 4 ។

រាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់ ដែលទស្សន៍ទាយពិន្ទុដោយជោគជ័យនៅក្នុងការប្រកួតទាំង 5 នឹងទទួលចំណែកជេកផតចំនួន 95% ។ នៅសល់ 5% នៃជេកផត ត្រូវបានបែងចែកក្នុងចំណោមការភ្នាល់ យ៉ាងហោចណាស់ទទួលបានជោគជ័យដោយទស្សន៍ទាយបាន 4 ពិន្ទុ។

ការបែងចែកជេកផត ដែលការប្រកួតចាប់ពី 1 ឡើងទៅត្រូវទុកជាមោយ:៖

ការប្រកួតទុកជាមោយ: 1 – 25% នៃជេកផតត្រូវបានបែងចែក (4 ពិន្ទុដែលបានទស្សន៍ទាយទុកដោយជោគជ័យ):
ការប្រកួតទុកជាមោយ: 2 – ជេកផតមិនត្រូវបានបង់ទេ ហើយប្រាក់ត្រូវបានបញ្ជូនទៅហ្គេមតូតូបន្ទាប់។

ការបែងចែកបណ្តុំប្រាក់រង្វាន់តូតូ ក្នុងករណីមានការប្រកួត 1 ត្រូវទុកជាមោយ:៖

4 ពិន្ទុ – 10%, 3 ពិន្ទុ – 12.5%, 2 ពិន្ទុ – 70% ។

ប្រសិនបើមានការប្រកួតទុកជាមោយ:ចាប់ពី 2 ឡើងទៅ នោះរាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវទុកជាមោយ: ហើយប្រាក់ភ្នាល់នឹងត្រូវប្រគល់ជូនអ្នកលេងវិញ។

19. តូតូ «បាល់បោះ»

TOTO «បាល់បោះ» តម្រូវឱ្យអ្នកលេងដាក់ការភ្នាល់លើលទ្ធផលនៃការប្រកួតកីឡាបាល់បោះ។ ការភ្នាល់នឹងត្រូវទទួលយកតែនៅម៉ោងធម្មតាប៉ុណ្ណោះ។

ប៊ិងភ្នាល់ TOTO មានការប្រកួតចំនួន 10 ប្រកួត ជាមួយនឹងលទ្ធផលដែលអាចចេញសម្រាប់ការប្រកួតនីមួយៗ។ អតិថិជននឹងត្រូវទស្សន៍ទាយលទ្ធផលឱ្យបានត្រឹមត្រូវចំនួន 5 ឬច្រើនជាងនេះ ដើម្បីឱ្យការភ្នាល់អាចឈ្នះបាន។

ដើម្បីដាក់ការភ្នាល់ណាមួយ អ្នកចាំបាច់ត្រូវជ្រើសរើសលទ្ធផលមួយសម្រាប់ការប្រកួតនីមួយៗក្នុងចំណោម 10 ប្រកួត នៅលើប៊ិងភ្នាល់។ អ្នកត្រូវតែទស្សន៍ទាយទាំងលទ្ធផលអ្នកឈ្នះ និងពិន្ទុចុងក្រោយនៃការប្រកួតនោះ។ អ្នកក៏អាចដាក់ភ្នាល់លើលទ្ធផលស្មើគ្នាបានផងដែរ។ សម្រាប់ការភ្នាល់បក អ្នកអាចដាក់ភ្នាល់បែបនេះបាន នៅលើប៊ិងភ្នាល់មួយ ដោយជ្រើសរើសលទ្ធផលចំនួន 2 ឬច្រើនជាងនេះ នៅក្នុងការប្រកួតមួយ ឬច្រើនជាងនេះ។ ចំនួនសរុបនៃការភ្នាល់ និងប្រាក់ភ្នាល់ នឹងត្រូវបង្កើនពីរដង បីដង ។ល។ ទៅតាមនោះ។

ដើម្បីទទួលបានរង្វាន់ អ្នកចាំបាច់ត្រូវទស្សន៍ទាយលទ្ធផលឱ្យបានត្រឹមត្រូវចំនួន 5 ឬច្រើនជាងនេះ។ 90% នៃចំនួន (ប្រាក់រង្វាន់) សរុប នឹងត្រូវបែងចែកក្នុងចំណោមអ្នកចូលរួមដែលទទួលបានជោគជ័យ។

ប្រសិនបើគ្រប់ការប្រកួតទាំងអស់សុទ្ធតែបានកើតឡើង នោះប្រាក់រង្វាន់សរុបនឹងត្រូវបែងចែកនៅក្នុងប្រភេទឈ្នះទាំង 6* ហើយនឹងត្រូវកាត់ប្រាក់ទុក** សម្រាប់ជេកផតនៃការចាប់ឆ្នោតបន្តបន្ទាប់ទៀត៖

- ប្រភេទទី 1 – 5% នៃចំនួនប្រាក់រង្វាន់សរុប, ការភ្នាល់ដែលបានទស្សន៍ទាយលទ្ធផលត្រឹមត្រូវទាំង 10 នឹងត្រូវរាប់បញ្ចូលនៅក្នុងការបែងចែកប្រាក់រង្វាន់
- ប្រភេទទី 2 – 5% នៃចំនួនប្រាក់រង្វាន់សរុប (លទ្ធផលនៃការប្រកួតយ៉ាងហោចណាស់ 9 ទស្សន៍ទាយបានត្រឹមត្រូវ)
- ប្រភេទទី 3 – 10% នៃចំនួនប្រាក់រង្វាន់សរុប (លទ្ធផលនៃការប្រកួតយ៉ាងហោចណាស់ 8 ទស្សន៍ទាយបានត្រឹមត្រូវ)
- ប្រភេទទី 4 – 10% នៃចំនួនប្រាក់រង្វាន់សរុប (លទ្ធផលនៃការប្រកួតយ៉ាងហោចណាស់ 7 ទស្សន៍ទាយបានត្រឹមត្រូវ)
- ប្រភេទទី 5 – 25% នៃចំនួនប្រាក់រង្វាន់សរុប (លទ្ធផលនៃការប្រកួតយ៉ាងហោចណាស់ 6 ទស្សន៍ទាយបានត្រឹមត្រូវ)
- ប្រភេទទី 6 – 45% នៃចំនួនប្រាក់រង្វាន់សរុប (លទ្ធផលនៃការប្រកួតយ៉ាងហោចណាស់ 5 ទស្សន៍ទាយបានត្រឹមត្រូវ)

* – ប្រសិនបើការប្រកួត 1 ឬ 2 ប្រកួត ពុំបានកើតឡើងទេ នោះប្រាក់រង្វាន់នឹងត្រូវបែងចែកយោងទៅតាមប្រការនៃច្បាប់នេះ។
** – ប្រសិនបើគ្មានការភ្នាល់ឈ្នះនៅក្នុងប្រភេទឈ្នះទី 1 ទេ។

ការបែងចែកប្រាក់រង្វាន់សរុបចេញពីប្រភេទឈ្នះដែលមិនមានការភ្នាល់ឈ្នះ

ប្រសិនបើព្រឹត្តិការណ៍ណាមួយត្រូវបានចាត់ទុកថាមិនបានកើតឡើងទេ នោះគ្រប់ការទស្សន៍ទាយទាំងអស់នៅលើព្រឹត្តិការណ៍នោះ នឹងត្រូវចាត់ទុកថាបានចាញ់។ ចំនួនលទ្ធផលអប្បបរមាដែលតម្រូវឱ្យទស្សន៍ទាយឱ្យបានត្រឹមត្រូវ នឹងមិនផ្លាស់ប្តូរឡើយ ពោលគឺលទ្ធផលចំនួន 5 ប្រកួត ត្រូវតែទស្សន៍ទាយឱ្យបានត្រឹមត្រូវ។

(ការប្រកួតមួយនឹងត្រូវចាត់ទុកថាមិនបានកើតឡើង ប្រសិនបើពេលវេលាចាប់ផ្តើមនៃការប្រកួតនោះ ត្រូវបានពន្យារពេលរហូតដល់កាលបរិច្ឆេទមួយក្រោយពីពេលកាលបរិច្ឆេទនៃការប្រកួតចុងក្រោយ នៅក្នុងតារាងកាលវិភាគ TOTO បាល់បោះ។)

រង្វាន់ជេកផតនឹងត្រូវបែងចែកក្នុងចំណោមការភ្នាល់ដែលបានទស្សន៍ទាយលទ្ធផលនៃការប្រកួតបានត្រឹមត្រូវចំនួន 10 ប្រកួត ផ្អែកលើប្រាក់ភ្នាល់សរុបនៃការភ្នាល់ទាំងនេះ។ កាលណាប្រាក់ភ្នាល់កាន់តែធំ នោះរង្វាន់ក៏កាន់តែធំដែរ។

ប្រសិនបើគ្មាននរណាម្នាក់ទស្សន៍ទាយលទ្ធផលនៃការប្រកួតទាំង 10 នោះបានត្រឹមត្រូវទេ នោះនឹងមិនមានការឈ្នះជេកផតឡើយ។

ការបែងចែករង្វាន់ជេកផត ក្នុងករណីការប្រកួតមួយ ឬច្រើនប្រកួត មិនបានកើតឡើង៖

លុបចោល 1 ប្រកួត – នឹងត្រូវបែងចែកជេកផតចំនួន 25%
ការបែងចែកចំនួនប្រាក់រង្វាន់សរុប ក្នុងករណីដែលការប្រកួតចំនួន 1 មិនបានកើតឡើង៖
7 ពិន្ទុ – 5%

- លទ្ធផលដែលបានទស្សន៍ទាយត្រឹមត្រូវចំនួន 9 – 5%
- លទ្ធផលដែលបានទស្សន៍ទាយត្រឹមត្រូវចំនួន 8 – 10%
- លទ្ធផលដែលបានទស្សន៍ទាយត្រឹមត្រូវចំនួន 7 – 10%
- លទ្ធផលដែលបានទស្សន៍ទាយត្រឹមត្រូវចំនួន 6 — 25%
- លទ្ធផលដែលបានទស្សន៍ទាយត្រឹមត្រូវចំនួន 5 — 50%

ការបែងចែកប្រាក់រង្វាន់សរុប ក្នុងករណីដែលការប្រកួតចំនួន 2 មិនបានកើតឡើង៖

- លទ្ធផលដែលបានទស្សន៍ទាយត្រឹមត្រូវចំនួន 8 – 5%
- លទ្ធផលដែលបានទស្សន៍ទាយត្រឹមត្រូវចំនួន 7 – 10%
- លទ្ធផលដែលបានទស្សន៍ទាយត្រឹមត្រូវចំនួន 6 – 30%
- លទ្ធផលដែលបានទស្សន៍ទាយត្រឹមត្រូវចំនួន 5 — 55%

ប្រសិនបើការប្រកួតច្រើនជាង 3 ប្រកួត ពុំបានកើតឡើងទេ ដូច្នេះ គ្រប់ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ ហើយប្រាក់ភ្នាល់នឹងត្រូវបង្វិលសងប្រាក់វិញ។

20. តូតូ «FIFA»

តូតូ FIFA គឺជាហ្គេមមួយដែលអ្នកលេងភ្នាល់លើក្រុមម្ចាស់ផ្ទះឈ្នះ ស្មើ ក្រុមភ្ញៀវឈ្នះ ឬពិន្ទុត្រឹមត្រូវចុងក្រោយនៃការប្រកួតដែលបានកំណត់ជាមុន។ 1xcambodia ប្រមូលរាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់ទៅក្នុងបណ្តុំប្រាក់តូតូ (ទឹកប្រាក់សរុប) មួយ ដែលអ្នកលេខចូលរួមចំណែកក្នុងនោះ មុនពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើម។ បន្ទាប់ពីការប្រកួតទាំងអស់បានបញ្ចប់ 1xcambodia នឹងបែងចែកបណ្តុំប្រាក់រង្វាន់តូតូ រវាងអ្នកឈ្នះទាំងអស់ យោងទៅតាមច្បាប់ទាំងនេះ។

ប៊ីងភ្នាល់តូតូ - បញ្ជីនៃព្រឹត្តិការណ៍ចំនួន 15 ជាមួយនឹងលទ្ធផលរបស់វា។ ប៊ីងនេះត្រូវបានបំពេញដោយអ្នកលេង ដើម្បីដាក់ការភ្នាល់។ ការភ្នាល់ "ក្រុមម្ចាស់ផ្ទះឈ្នះ" ត្រូវបានកំណត់ជា "1"; ការភ្នាល់ "ក្រុមភ្ញៀវឈ្នះ" ត្រូវបានកំណត់ជា "2"; ការភ្នាល់ "ស្មើ" ត្រូវបានកំណត់ជា "X"។ អ្នកភ្នាល់មួយអាចជ្រើសរើសលទ្ធផលភ្នាល់បកលើគ្រប់ព្រឹត្តិការណ៍ទាំងអស់។ ក្នុងករណីនេះ ចំនួននៃការភ្នាល់នឹងកើនឡើង (ហើយទឹកប្រាក់ភ្នាល់តិចបំផុតនឹងត្រូវទៅតាមនោះដែរ)។

ការភ្នាល់តូតូ គឺជាបន្សំនៃលទ្ធផលព្រឹត្តិការណ៍ (មួយសម្រាប់ការប្រកួតនីមួយៗនៃតូតូខាងមុខនេះ) ដែលអ្នកចូលរួមភ្នាល់ និងចំនួនទឹកប្រាក់សរុបនៃប្រាក់នេះ។

អ្នកលេងនឹងឈ្នះ ប្រសិនបើគាត់ទស្សន៍ទាយលទ្ធផលត្រូវចាប់ពី 9 ព្រឹត្តិការណ៍ឡើងទៅ ហើយចាញ់ប្រសិនបើគាត់ទស្សន៍ទាយត្រូវតិចជាង 9 ព្រឹត្តិការណ៍។

ប្រសិនបើអ្នកលេងចាញ់ នោះប្រាក់ភ្នាល់របស់គាត់នឹងត្រូវចាញ់។ ប្រសិនបើអ្នកលេងឈ្នះ នោះប្រាក់ភ្នាល់ត្រូវបានបញ្ចូលទៅក្នុងការទូទាត់សងប្រាក់ភ្នាល់ ដែលបានទូទាត់សងពីប្រាក់រង្វាន់ ដែលជាភាពផ្សំរបស់វា។

ការបែងចែកប្រាក់រង្វាន់តាមប្រភេទ

ទស្សន៍ទាយចំនួន 15 បានត្រឹមត្រូវ - 10% នៃប្រាក់រង្វាន់។
ទស្សន៍ទាយចំនួន 14 បានត្រឹមត្រូវ - 10% នៃប្រាក់រង្វាន់។
ទស្សន៍ទាយចំនួន 13 បានត្រឹមត្រូវ - 10% នៃប្រាក់រង្វាន់។
ទស្សន៍ទាយចំនួន 12 បានត្រឹមត្រូវ - 10% នៃប្រាក់រង្វាន់។
ទស្សន៍ទាយចំនួន 11 បានត្រឹមត្រូវ - 10% នៃប្រាក់រង្វាន់។
ទស្សន៍ទាយចំនួន 10 បានត្រឹមត្រូវ - 18% នៃប្រាក់រង្វាន់។
ទស្សន៍ទាយចំនួន 9 បានត្រឹមត្រូវ - 32% នៃប្រាក់រង្វាន់។

ប្រាក់រង្វាន់ត្រូវបានបែងចែកទៅការភ្នាល់ឈ្នះ ទៅតាមអត្រាប្រាក់ភ្នាល់នីមួយៗ យោងតាមកន្លែងនៃការបែងចែករបស់វា។

ជេកផត - ជាការឈ្នះបន្ថែមដែលត្រូវបានបែងចែក ក្នុងចំណោមប្រាក់ភ្នាល់ តាមអត្រាទឹកប្រាក់ភ្នាល់ទាំងនេះ។ វាត្រូវបានផ្អែកលើការចាប់រង្វាន់លើកមុនរបស់តូតូ ដែលក្នុងនោះកាបូបប្រាក់ឈ្នះមួយឬច្រើនមិនត្រូវបានគេរាប់បញ្ចូលនោះទេ នៅពេលដែលការភ្នាល់បានទស្សន៍ទាយព្រឹត្តិការណ៍បានត្រឹមត្រូវតិចជាង 15 (14, 13, 12, 11, 10)។

រង្វាន់ជេកផតមិនត្រូវបានគេរាប់បញ្ចូល និងកើនឡើងសម្រាប់រាល់ការចាប់រង្វាន់បន្ទាប់ទេ រហូតដល់អ្នកភ្នាល់ម្នាក់ទស្សន៍ទាយលទ្ធផលនៃព្រឹត្តិការណ៍ទាំងអស់។
ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិពង្រីកជេកផត ដោយមធ្យោបាយប្រាក់រូបិយវត្ថុផ្ទាល់ខ្លួន។
ការភ្នាល់លើរាល់ព្រឹត្តិការណ៍ទាំងអស់នៃការភ្នាល់ ត្រូវបានទទួលយកសម្រាប់ម៉ោងលេងធម្មតា លើកលែងតែមានការបញ្ជាក់ផ្សេង។ ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយក រហូតដល់ការប្រកួតដំបូងបង្អស់ចាប់ផ្តើម ប៉ុន្តែមិនរាប់បញ្ចូលការប្រកួតដែលទុកជាមោយ:ទេ។ ការចាប់ផ្តើមនៃបញ្ហា គឺជាការចាប់ផ្តើមជាក់ស្តែងនៃការប្រកួត ដែលជាការចាប់ផ្តើមដំបូងនៅក្នុងបញ្ហានេះ ហើយនៅត្រង់នេះ ការប្រកួត ដែលត្រូវបានទទួលស្គាល់ថាជាមោយ: មិនត្រូវបានគេគិតទេ។
ការប្រកួតត្រូវបានចាត់ទុកថាមិនពេញលេញក្នុងការភ្នាល់តូត្ង ក្នុងករណីដែលវាមិនមានសុពលភាព យោងទៅតាមច្បាប់របស់ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ 1xcambodia ។
ប្រសិនបើព្រឹត្តិការណ៍ណាមួយពីបញ្ជីការប្រកួត ត្រូវបានចាត់ទុកថាត្រូវបានលុបចោល រាល់លទ្ធផលទាំងអស់សម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍បែបនេះ ត្រូវបានចាត់ទុកថាឈ្នះ។

ការបែងចែកជេកផតមួយ ក្នុងករណីដែលព្រឹត្តិការណ៍មិនពេញលេញ៖

- ព្រឹត្តិការណ៍ 1 ដែលត្រូវបានគេចាត់ទុកថាត្រូវបានលុបចោល – 35% នៃជេកផតត្រូវបានទូទាត់;
- ព្រឹត្តិការណ៍ចំនួន 2 ដែលត្រូវបានគេចាត់ទុកថាត្រូវបានលុបចោល – 25% នៃជេកផតត្រូវបានទូទាត់សង;
- ព្រឹត្តិការណ៍ចំនួន 3 ដែលត្រូវបានគេចាត់ទុកថាត្រូវបានលុបចោល – 10% នៃជេកផតត្រូវបានទូទាត់សង;
- ព្រឹត្តិការណ៍ចំនួន 4 ដែលត្រូវបានគេចាត់ទុកថាត្រូវបានលុបចោល – 5% នៃជេកផតត្រូវបានទូទាត់សង;

ប្រសិនបើព្រឹត្តិការណ៍ចំនួន 3 ពីបញ្ជីការប្រកួត ត្រូវបានចាត់ទុកថាត្រូវបានលុបចោល នោះប្រភេទនៃ "លទ្ធផលត្រឹមត្រូវ 9" មិនត្រូវបានបង់ប្រាក់ទេ។
ក្នុងករណីនេះ ប្រភេទនៃ "លទ្ធផលត្រឹមត្រូវចំនួន 10" នឹងមាន 40% នៃប្រាក់រង្វាន់ ប្រភេទនៃ "លទ្ធផលត្រឹមត្រូវចំនួន 11" – 20%, ប្រភេទនៃ "លទ្ធផលត្រឹមត្រូវចំនួន 12" – 15%, ប្រភេទនៃលទ្ធផលត្រឹមត្រូវចំនួន 13 និង 14 – នីមួយៗ 10%, ប្រភេទនៃ "លទ្ធផលត្រឹមត្រូវចំនួន 15" – 5% ។
ប្រសិនបើព្រឹត្តិការណ៍ចំនួន 4 ពីបញ្ជីការប្រកួត ត្រូវបានចាត់ទុកថាត្រូវបានលុបចោល នោះចំណាត់ថ្នាក់ពីលទ្ធផល 9 និង 10 ត្រឹមត្រូវ មិនត្រូវបានបង់ប្រាក់ទេ។ ក្នុងករណីនេះ ប្រភេទនៃ "លទ្ធផលត្រឹមត្រូវចំនួន 11" នឹងមាន 45% នៃប្រាក់រង្វាន់, ប្រភេទនៃ "លទ្ធផលត្រឹមត្រូវចំនួន 12" – 25%, ប្រភេទនៃ "លទ្ធផលត្រឹមត្រូវចំនួន 13" – 15%, ប្រភេទនៃ "លទ្ធផលត្រឹមត្រូវចំនួន 14" – 10%, ប្រភេទនៃ "លទ្ធផលត្រឹមត្រូវចំនួន 15" – 5% ។
ប្រសិនបើមុនពេលព្រឹត្តិការណ៍ចាប់ផ្តើម ក្រុមហ៊ុនមានព័ត៌មានអំពីការលុបចោលព្រឹត្តិការណ៍ណាមួយចេញពីបញ្ជី ឬប្រសិនបើព្រឹត្តិការណ៍ណាមួយត្រូវបានកំណត់ពេលមិនត្រឹមត្រូវនៅក្នុងបញ្ជី (ខុសឈ្មោះរបស់គូប្រជែង ខុសក្រុមម្ចាស់ផ្ទះ/ក្រុមភ្ញៀវ) ក៏ដូចជានៅក្នុងករណីនៃប្រធានសក្តិ ដោយរាប់បញ្ចូលទាំងការបរាជ័យបច្ចេកទេស ដែលអាចរារាំងអ្នកពាក់ព័ន្ធទាំងអស់ ក្នុងការធ្វើការភ្នាល់ពេញលេញលើការស្មើ ក្រុមហ៊ុនមានជម្រើសមួយ (ប៉ុន្តែមិនមែនជាកាតព្វកិច្ចទេ) ក្នុងការចាត់ទុកតារាងនេះជាមោយ: លុបចោលការភ្នាល់ទាំងអស់ និងបង្កើតបញ្ជីឡើងវិញ ដោយផ្អែកលើថាវាត្រូវបានលុបចោល។

21. អ៊ីស្តត តូតូ

លក្ខខណ្ឌទូទៅ

1. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ទទួលយកការភ្នាល់លើលើ ឧបករណ៍ឫកសរុបអ៊ីស្តតតូតូ តាមខនិងលក្ខខណ្ឌទាំងនេះ។
2. ឧបករណ៍ឫកសរុបអ៊ីស្តតតូតូ គឺជាហ្គេមមួយដែលអតិថិជនអាចធ្វើការភ្នាល់លើលទ្ធផលនៃព្រឹត្តិការណ៍កីឡាកំណត់ចំនួន ıı ដែលបានផ្តល់ជូននៅក្នុងឧបករណ៍ឫកសរុបនោះ។ ការភ្នាល់នឹងឈ្នះប្រសិនបើអ្នកទស្សន៍ទាយលទ្ធផលយ៉ាងតិចចំនួន 6 យ៉ាងត្រឹមត្រូវ។
3. ការភ្នាល់ត្រូវបានទទួលយកពីបុគ្គលដែលបានអាននិងយល់ព្រមទៅនឹងខនិងលក្ខខណ្ឌរបស់ក្រុមហ៊ុនប៉ុណ្ណោះ។ តាមរយៈការដាក់ការភ្នាល់ អ្នកបញ្ជាក់ថា អ្នកយល់ព្រមនឹងខនិងលក្ខខណ្ឌនេះ។

ការភ្នាល់ តូតូ

1. ដើម្បីដាក់ភ្នាល់ អ្នកត្រូវជ្រើសរើសលទ្ធផលមួយនៃព្រឹត្តិការណ៍ទាំង ıı ដែលបានបង្ហាញនៅលើប៊ុងភ្នាល់។ អ្នកត្រូវទស្សន៍ទាយមិនត្រឹមតែថា អ្នកណានឹងឈ្នះព្រឹត្តិការណ៍ ឬផែនទីជាក់លាក់ប៉ុណ្ណោះទេ ប៉ុន្តែថែមទាំងពិន្ទុសរុបនៅចុងបញ្ចប់នៃព្រឹត្តិការណ៍ផងដែរ។ អ្នកក៏អាចភ្នាល់លើលទ្ធផលស្មើគ្នានៅក្នុង CS បានផងដែឬ៖ GO ប្រសិនបើការបន្ថែមម៉ោងមិនត្រូវបានចែងនៅក្នុងច្បាប់នៃធូណាមិននោះ។
2. ការភ្នាល់តូតូ គឺជាការរួមបញ្ចូលគ្នានូវលទ្ធផល (មួយសម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍នីមួយៗ) និងចំនួនទឹកប្រាក់ភ្នាល់ដែលបានដាក់ភ្នាល់លើសំណុំនៃលទ្ធផលនេះ។
3. សម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍នីមួយៗនៅក្នុងឧបករណ៍ឫកសរុប អ្នកអាចជ្រើសរើសលទ្ធផលពីមួយទៅបួនបាន (ប្រាំនៅក្នុងករណីដ៏កម្រ) លទ្ធផលសក្តានុពល។ ការភ្នាល់នីមួយៗ ត្រូវបានទូទាត់និងបង់ប្រាក់ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។ នៅពេលដាក់ប្រាក់ភ្នាល់ត ចំនួនការភ្នាល់សរុប (ជម្រើស) និងទឹកប្រាក់ភ្នាល់សរុប ត្រូវបានបង្ហាញ។ ទំហំប្រាក់ភ្នាល់លើជម្រើសនីមួយៗ ត្រូវបានគណនាដោយបែងចែកតម្លៃសរុបនៃការភ្នាល់ដោយចំនួនជម្រើស។
4. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមាសម្រាប់ឧបករណ៍ឫកសរុប ត្រូវបានសម្រេចដោយក្រុមហ៊ុន។
5. អ្នកអាចមើលបញ្ជីឈ្មោះឧបករណ៍ឫកសរុប ដោយចូលទៅកាន់តូតូ – អ៊ីស្តត តូតូ - បញ្ជីនៃការចាប់ឆ្នោត ។

ការទូទាត់ អ៊ីស្តត តូតូ

1. នៅពេលដែលព្រឹត្តិការណ៍ទាំងអស់នៅក្នុង អ៊ីស្តតតូតូ បានបញ្ចប់ យើងខ្ញុំនឹងទូទាត់ការឈ្នះលទ្ធផលត្រឹមត្រូវសម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍នីមួយៗ នៅក្នុងឧបករណ៍ឫកសរុបយោងទៅតាមខនិងលក្ខខណ្ឌ នៃការទទួលយកការភ្នាល់ អ៊ីស្តត។
2. ព្រឹត្តិការណ៍នៅក្នុងឧបករណ៍ឫកសរុប ត្រូវបានចាត់ទុកជាមោឃៈ ប្រសិនបើវាត្រូវបានអាក់ខាន/ផ្អាក/ពន្យារពេលលើសពី 24 ម៉ោង ឬប្រសិនបើវាចាប់ផ្តើមមុនថ្ងៃជុតកំណត់ នៃការទទួលយកការភ្នាល់សម្រាប់ចំនួនសរុប។ នៅក្នុងឧបករណ៍ឫកសរុបការភ្នាល់ទាំងអស់ លើលទ្ធផលនៃព្រឹត្តិការណ៍

ចាត់ទុកជាមោឃៈត្រូវបានចាត់ទុកថាបានឈ្នះ។
3. ប្រសិនបើព្រឹត្តិការណ៍ 3 ឬច្រើនក្នុងការឧបករណ៍បូកសរុបត្រូវបានចាត់ទុកជាមោឃៈ នោះចំនួនសរុបត្រូវបានចាត់ទុកជាមោឃៈ ហើយរាល់ការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់តាមហាងឆេង 1.00 ។
4. ការឈ្នះសម្រាប់ការភ្នាល់នីមួយៗ ត្រូវបានគណនាដោយគុណចំនួនឈ្នះក្នុងមួយ 1 (មួយ) ឯកតារូបិយប័ណ្ណនៃប្រាក់ភ្នាល់ដោយចំនួនទឹកប្រាក់ភ្នាល់។ ការឈ្នះក្នុងមួយឯកតារូបិយប័ណ្ណនៃប្រាក់ភ្នាល់ ត្រូវបានគណនាដោយបែងចែកប្រាក់រង្វាន់បណ្តុំសម្រាប់ប្រភេទនេះ ដោយតម្លៃសរុបនៃទឹកប្រាក់ភ្នាល់របស់អ្នកលេងលើជម្រើសដែលបានទស្សន៍ទាយដែលត្រឹមត្រូវ (ឧទាហរណ៍ ប្រាក់ភ្នាល់កាន់តែច្រើន ការឈ្នះកាន់តែច្រើន)។
5. ការឈ្នះគឺត្រូវបានបញ្ចូលក្នុងរយៈពេល 1 ម៉ោងនៃចុងបញ្ចប់នៃព្រឹត្តិការណ៍ចុងក្រោយនៅក្នុងឧបករណ៍បូកសរុប អ៊ីស្តតូតូ ហើយមិនលើសពី 12 ម៉ោង បន្ទាប់ពីការបញ្ចប់នៃព្រឹត្តិការណ៍ចុងក្រោយនៅក្នុងឧបករណ៍បូកសរុប នៅក្នុងករណីប្រធានសក្តិ។

21.1. ការបែងចែកប្រាក់រង្វាន់ និងជេកផត

ការបែងចែកប្រាក់រង្វាន់

1. បណ្តុំប្រាក់រង្វាន់ គឺជាទឹកប្រាក់សរុបដែលទទួលបានក្នុងទម្រង់នៃប្រាក់ភ្នាល់របស់អ្នកលេងនៅក្នុងឧបករណ៍បូកសរុប។
2. ប្រាក់រង្វាន់ គឺជាចំណែកនៃបណ្តុំប្រាក់រង្វាន់ (90%) ដែលត្រូវបានកំណត់ដើម្បីទូទាត់ជាការឈ្នះ។
3. ការបែងចែកប្រាក់រង្វាន់តាមប្រភេទ (រួមទាំងកន្លែងដែលព្រឹត្តិការណ៍មួយត្រូវបានប្រកាសទុកជាមោឃៈ)៖
4. ទស្សន៍ទាយលទ្ធផលចំនួន 11 បានត្រឹមត្រូវ – 10% នៃប្រាក់រង្វាន់
    - យ៉ាងហោចណាស់ទស្សន៍ទាយលទ្ធផលចំនួន 10 បានត្រឹមត្រូវ – 10% នៃប្រាក់រង្វាន់
    - យ៉ាងហោចណាស់ទស្សន៍ទាយលទ្ធផលចំនួន 9 បានត្រឹមត្រូវ – 10% នៃប្រាក់រង្វាន់
    - យ៉ាងហោចណាស់ទស្សន៍ទាយលទ្ធផលចំនួន 8 បានត្រឹមត្រូវ – 15% នៃប្រាក់រង្វាន់
    - យ៉ាងហោចណាស់ទស្សន៍ទាយលទ្ធផលចំនួន 7 បានត្រឹមត្រូវ – 20% នៃប្រាក់រង្វាន់
    - យ៉ាងហោចណាស់ទស្សន៍ទាយលទ្ធផលចំនួន 6 បានត្រឹមត្រូវ – 35% នៃប្រាក់រង្វាន់
5. ការបែងចែកប្រាក់រង្វាន់តាមប្រភេទ កន្លែងដែលព្រឹត្តិការណ៍ចំនួនពីរត្រូវបានចាត់ទុកជាមោឃៈ៖
    - ទស្សន៍ទាយលទ្ធផលចំនួន 11 បានត្រឹមត្រូវ – 5% នៃប្រាក់រង្វាន់
    - យ៉ាងហោចណាស់ទស្សន៍ទាយលទ្ធផលចំនួន 10 បានត្រឹមត្រូវ – 10% នៃប្រាក់រង្វាន់
    - យ៉ាងហោចណាស់ទស្សន៍ទាយលទ្ធផលចំនួន 9 បានត្រឹមត្រូវ – 15% នៃប្រាក់រង្វាន់
    - យ៉ាងហោចណាស់ទស្សន៍ទាយលទ្ធផលចំនួន 8 បានត្រឹមត្រូវ – 25% នៃប្រាក់រង្វាន់
    - យ៉ាងហោចណាស់ទស្សន៍ទាយលទ្ធផលចំនួន 7 បានត្រឹមត្រូវ – 45% នៃប្រាក់រង្វាន់
    - យ៉ាងហោចណាស់ទស្សន៍ទាយលទ្ធផលចំនួន 6 បានត្រឹមត្រូវ – មិនទូទាត់ប្រាក់សង
6. ប្រសិនបើជេកផតឡើងដល់ 10 លាន ត្រូវអនុវត្តតាមច្បាប់មួយ ដើម្បីផ្តល់ជូនជេកផតដល់ប៊ិងភ្នាល់

ណាដែលបានទស្សន៍ទាយលទ្ធផលត្រឹមត្រូវចំនួន 10 ប្រសិនបើគ្មាននរណាម្នាក់ផ្សេងទៀតបានទស្សន៍ទាយលទ្ធផលទាំង 10 នោះបានត្រឹមត្រូវទេ។ នៅក្នុងករណីផ្សេងទៀតទាំងអស់ ប៊ិងភ្នាល់ដែលមានលទ្ធផលទស្សន៍ទាយបានត្រឹមត្រូវទាំង 10 នឹងទទួលបានចំណែកជេកផត 25%។ ច្បាប់នេះត្រូវយកមកអនុវត្ត តែក្នុងករណីដែលមិនមានការលុបចោលការប្រកួតនៅក្នុងការចាប់ឆ្នោតប៉ុណ្ណោះ។

ការបែងចែកប្រាក់រង្វាន់សរុប នៅក្នុងករណីដែលមានប៊ិងភ្នាល់តែមួយគត់ដែលមានលទ្ធផលទស្សន៍ទាយបានត្រឹមត្រូវទាំង 10៖

- ប៊ិងភ្នាល់ដែលមានលទ្ធផលត្រឹមត្រូវចំនួន 10 – 10% នៃប្រាក់រង្វាន់សរុប + ជេកផត 100%
- ប៊ិងភ្នាល់ដែលមានលទ្ធផលត្រឹមត្រូវចំនួន 9 – 10% នៃប្រាក់រង្វាន់សរុប
- ប៊ិងភ្នាល់ដែលមានលទ្ធផលត្រឹមត្រូវចំនួន 8 – 15% នៃប្រាក់រង្វាន់សរុប
- ប៊ិងភ្នាល់ដែលមានលទ្ធផលត្រឹមត្រូវចំនួន 7 – 20% នៃប្រាក់រង្វាន់សរុប
- ប៊ិងភ្នាល់ដែលមានលទ្ធផលត្រឹមត្រូវចំនួន 6 – 35% នៃប្រាក់រង្វាន់សរុប

ការបែងចែកប្រាក់រង្វាន់សរុប នៅក្នុងករណីដែលមានប៊ិងភ្នាល់ជាច្រើនដែលមានលទ្ធផលទស្សន៍ទាយបានត្រឹមត្រូវទាំង 10៖

- ប៊ិងភ្នាល់ដែលមានលទ្ធផលត្រឹមត្រូវចំនួន 10 – 10% នៃប្រាក់រង្វាន់សរុប + ជេកផត 25%
- ប៊ិងភ្នាល់ដែលមានលទ្ធផលត្រឹមត្រូវចំនួន 9 – 10% នៃប្រាក់រង្វាន់សរុប
- ប៊ិងភ្នាល់ដែលមានលទ្ធផលត្រឹមត្រូវចំនួន 8 – 15% នៃប្រាក់រង្វាន់សរុប
- ប៊ិងភ្នាល់ដែលមានលទ្ធផលត្រឹមត្រូវចំនួន 7 – 20% នៃប្រាក់រង្វាន់សរុប
- ប៊ិងភ្នាល់ដែលមានលទ្ធផលត្រឹមត្រូវចំនួន 6 – 35% នៃប្រាក់រង្វាន់សរុប

ជេកផត

1. ជេកផតសន្សំ ដែលបង្កើតឡើងពីឧបករណ៍បូកសរុបពីមុន ត្រូវបានបង្កើតឡើងសម្រាប់ប្រភេទរង្វាន់ដែលបានទាយត្រូវនូវលទ្ធផលនៃព្រឹត្តិការណ៍ទាំង 11 នោះ។
2. ជេកផត គឺជារង្វាន់បន្ថែមដែលត្រូវបានបែងចែករវាងការភ្នាល់ទាំងអស់ ដែលលទ្ធផលនៃការប្រកួតទាំង 11 ត្រូវបានគេទស្សន៍ទាយបានត្រឹមត្រូវ បើគិតទៅលើទំហំនៃប្រាក់ភ្នាល់ (ឧទាហរណ៍ ប្រាក់ភ្នាល់កាន់តែច្រើន ការឈ្នះកាន់តែច្រើន)។ វាត្រូវបានបង្កើតឡើងពីការចាប់រង្វាន់ពីឧបករណ៍បូកសរុបមុនៗ ដែលមិនបានឈ្នះប្រភេទរង្វាន់មួយឬច្រើន (ឧទាហរណ៍ លទ្ធផលនៃព្រឹត្តិការណ៍តិចជាង 11 (10, 9, 8, 7, 6) ត្រូវបានទស្សន៍ទាយត្រូវដោយការភ្នាល់ដែលល្អបំផុត) ក្នុងករណីនេះ ប្រាក់រង្វាន់សម្រាប់ប្រភេទនេះត្រូវបានដាក់ចូលទៅក្នុងជេកផតសន្សំសម្រាប់ការចាប់រង្វាន់បន្ទាប់។ ជេកផតកើនឡើងជាមួយនឹងការចាប់រង្វាន់នីមួយៗ ហើយត្រូវបានឈ្នះតែនៅពេលដែលអតិថិជនម្នាក់ទស្សន៍ទាយយ៉ាងត្រឹមត្រូវនូវលទ្ធផលនៃព្រឹត្តិការណ៍ទាំង 11 តែប៉ុណ្ណោះ។ អ្នករៀបចំឧបករណ៍បូកសរុប អាចបង្កើនជេកផតដោយប្រើប្រាក់ផ្ទាល់ខ្លួន។

3. ការបែងចែក ជេកផត នៅពេលមានព្រឹត្តិការណ៍ចាត់ទុកជាមោឃៈ៖
    - ព្រឹត្តិការណ៍ទុកជាមោឃៈ 1 – 35% នៃជេកផត
    - ព្រឹត្តិការណ៍ទុកជាមោឃៈ 2 – 20% នៃជេកផត

22. TOTO Free

1. ប៊ិងភ្នាល់តូតូ – អតិថិជនត្រូវទាយលទ្ធផលនៃព្រឹត្តិការណ៍ចំនួន 12 ដែលយើងខ្ញុំបានផ្តល់ជូនបន្ទាប់មក ចុចបញ្ជូនការទស្សន៍ទាយដោយឥតគិតថ្លៃនេះជាការស្រេច។ នៅលើប៊ិងភ្នាល់តូតូ លទ្ធផលត្រូវបានបង្ហាញជូនដូចខាងក្រោម៖
    - "1" សម្រាប់ការទាយថាម្ចាស់ផ្ទះឈ្នះ
    - "2" សម្រាប់ការទាយថាភ្ញៀវឈ្នះ
    - "X" សម្រាប់ការទាយថាស្មើ
2. លោកអ្នកអាចជ្រើសរើសបានតែលទ្ធផលមួយប៉ុណ្ណោះចំពោះព្រឹត្តិការណ៍នីមួយៗ។
3. យើងខ្ញុំទទួលយកការទស្សន៍ទាយ រហូតដល់ការប្រកួតគូទីមួយ ដែលត្រូវបានបញ្ចូលក្នុងតូតូ ចាប់ផ្តើម។ ការភ្នាល់ដែលបញ្ជូនមកយើងខ្ញុំ ក្រោយពីគូទីមួយរបស់តូតូបានចាប់ផ្តើម នឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ។
4. ប៊ិងភ្នាល់តូតូនឹងត្រូវដាក់ដំណើរការ នៅពេលប្រកួតគូទីមួយរបស់តូតូចាប់ផ្តើម (តាមម៉ោងជាក់ស្តែង មិនមែនម៉ោងតាមកាលវិភាគទេ)។ ការប្រកួតដែលត្រូវបានទុកជាមោឃៈ នឹងមិនត្រូវបានរាប់បញ្ចូលឡើយ។ កាលបរិច្ឆេទនិងម៉ោងនៃការប្រកួតទាំងឡាយដែលបានបង្ហាញនៅលើប៊ិងភ្នាល់ គឺជាសម្រាប់ផ្តល់ព័ត៌មានតែប៉ុណ្ណោះ។ ព័ត៌មានខុសទាក់ទងនឹងម៉ោងប្រកួតមិនអាចប្រើជាហេតុផលក្នុងការលុបចោលការភ្នាល់បានឡើយ។
5. ប្រសិនបើព្រឹត្តិការណ៍ណាមួយត្រូវបានចាត់ទុកជាមោឃៈ រាល់ការទស្សន៍ទាយលទ្ធផលនៃព្រឹត្តិការណ៍នោះ ក្នុងប៊ិងភ្នាល់ទាំងអស់ នឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាឈ្នះ។
6. ប្រសិនបើព្រឹត្តិការណ៍ចាប់ពីមួយឡើងទៅត្រូវបានចាត់ជាមោឃៈ៖
    - ប្រសិនបើព្រឹត្តិការណ៍ចាប់ពី 4 ឡើងទៅត្រូវបានចាត់ទុកជាមោឃៈ ការភ្នាល់ TOTO នឹងត្រូវលុបចោល។
    - ប្រសិនបើព្រឹត្តិការណ៍ 3 ត្រូវបានចាត់ទុកជាមោឃៈ ការទស្សន៍ទាយលទ្ធផលត្រឹមត្រូវចំនួន 8 និង 9 គូ មិនទទួលបានពិន្ទុឡើយ។
    - ប្រសិនបើព្រឹត្តិការណ៍ 1 ឬ 2 ត្រូវបានចាត់ទុកជាមោឃៈ ការទស្សន៍ទាយលទ្ធផលត្រឹមត្រូវចំនួន 8 គូ មិនទទួលបានពិន្ទុឡើយ។
7. ការប្រកួតដែលបានបញ្ចូលទៅក្នុងប៊ិងភ្នាល់តូតូ ត្រូវបានចាត់ទុកជាមោឃៈ ប្រសិនបើប្រកួតនោះត្រូវបានចាត់ទុកជាមោឃៈ យោងតាមច្បាប់របស់ក្រុមហ៊ុន 1xcambodia។
8. ការបែងចែកប្រាក់ឈ្នះ៖
    - ពិន្ទុបូណ៌សចំនួន 100 ពិន្ទុ នឹងត្រូវផ្តល់ជូនចំពោះការទស្សន៍ទាយលទ្ធផលបានត្រឹមត្រូវចំនួន 8
    - ពិន្ទុបូណ៌សចំនួន 250 ពិន្ទុ នឹងត្រូវផ្តល់ជូនចំពោះការទស្សន៍ទាយលទ្ធផលបានត្រឹមត្រូវចំនួន 9
    - ពិន្ទុបូណ៌សចំនួន 1000 ពិន្ទុ នឹងត្រូវផ្តល់ជូនចំពោះការទស្សន៍ទាយលទ្ធផលបានត្រឹមត្រូវចំនួន 10
    - ពិន្ទុបូណ៌សចំនួន 5000 ពិន្ទុ នឹងត្រូវផ្តល់ជូនចំពោះការទស្សន៍ទាយលទ្ធផលបានត្រឹមត្រូវចំនួន 11
    - ពិន្ទុបូណ៌សចំនួន 10000 ពិន្ទុ នឹងត្រូវផ្តល់ជូនចំពោះការទស្សន៍ទាយលទ្ធផលបានត្រឹមត្រូវចំនួន 12
9. តើវាដំណើរការយ៉ាងដូចម្តេច?

- ជុំថ្មីនៃតូតូត្រូវបានធ្វើឡើងជារៀងរាល់ថ្ងៃ។
- សូមចូលរួមទស្សន៍ទាយដោយឥតគិតថ្លៃ។
- មុនពេលការចាប់ឆ្នោត 1xតូតូ ចាប់ផ្តើម សូមផ្សៀតផ្ទាត់ការទស្សន៍ទាយតូតូដោយឥតគិតថ្លៃរបស់លោកអ្នក តាមរយៈការដាក់ភ្នាល់លើព្រឹត្តិការណ៍ណាមួយ។ ប្រាក់ភ្នាល់តិចបំផុត ដើម្បីទទួលបានការទស្សន៍ទាយគឺ 2.5 EUR ហើយហាងឆេងតម្រូវឲ្យមានចាប់ពី 2 ឡើងទៅ។
- មានតែការដាក់ភ្នាល់ដំបូង បន្ទាប់ពីការទស្សន៍ទាយតូតូប៉ុណ្ណោះ ដែលរាប់ជាការបញ្ជាក់នៃការទស្សន៍ទាយនោះ។ សូមចាំថា ការដាក់ភ្នាល់ដោយប្រើលេខកូដប្រូម៉ូសិននិងពិន្ទុបូណឹស ក៏ដូចជាការភ្នាល់មុន ការភ្នាល់ដែលបានលក់ ការភ្នាល់ដែលបានសងប្រាក់វិញ នៅហាងឆេង 1.00 និងប្រព័ន្ធភ្នាល់ នឹងមិនរាប់ជាការបញ្ជាក់នៃការទស្សន៍ទាយតូតូទេ។
- អ្នកអាចធ្វើការទស្សន៍ទាយបានតែម្តងប៉ុណ្ណោះក្នុងមួយថ្ងៃ។
- រង់ចាំការចាប់ឆ្នោតតូតូជារៀងរាល់ថ្ងៃ។

10. លោកអ្នកអាចចូលមើលបញ្ជីនៃការភ្នាល់' តូតូ មុនៗបាន នៅក្នុងផ្ទៃក "List of draws"។
11. លោកអ្នកនឹងទទួលបានពិន្ទុបូណឹស នៅក្នុងគណនីកន្លែងផ្ទុកលេខកូដប្រូម៉ូសិនរបស់លោកអ្នក មួយម៉ោងបន្ទាប់ពីការប្រកួតចុងក្រោយ របស់តូតូត្រូវបានបញ្ចប់។
12. ខនិងលក្ខខណ្ឌនៃតូតូ
    - 1xcambodia សូមរក្សាសិទ្ធិ ក្នុងការបដិសេធការភ្នាល់តូតូដោយឥតគិតថ្លៃ ចំពោះអតិថិជនណាដែលក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ជឿជាក់ថា អតិថិជននោះធ្លាប់មានប្រវត្តិ ឬកំពុងរំលោភបំពាន ឬបោកប្រាស់ប្រព័ន្ធភ្នាល់ ឧទាហរណ៍ ការចូលរួមក្នុងការធ្វើអាជ្ញាកណ្តាលជាដើម។
    - លោកអ្នកត្រូវមានអាយុលើសពី 18 ឆ្នាំ ដើម្បីបើកគណនីជាមួយក្រុមហ៊ុនបាន។
    - ក្រុមហ៊ុនយើងខ្ញុំសូមរក្សាសិទ្ធិលុបចោលឬដកហូតការផ្តល់ជូននេះ ឬកែប្រែលក្ខខណ្ឌគ្រប់ពេលដោយពុំចាំបាច់ជូនដំណឹងឬពន្យល់ហេតុផល។ ក្រុមហ៊ុនក៏សូមរក្សាសិទ្ធិមិនអនុញ្ញាតឲ្យម្ចាស់គណនីមួយចំនួនចូលរួមក្នុងប្រម៉ូសិននេះផងដែរ។
13. ក្រុមហ៊ុនសូមរក្សាគោលការណ៍គណនីមួយសម្រាប់អតិថិជនម្នាក់យ៉ាងតឹងរឹងបំផុត ហើយយើងខ្ញុំប្រើប្រាស់ប្រព័ន្ធគ្រប់គ្រងសុវត្ថិភាពផ្ទៃក្នុងគ្រប់មធ្យោបាយ ដើម្បីកំណត់អត្តសញ្ញាណអតិថិជនដែលបំពានគោលការណ៍នេះ។ ក្នុងករណីនេះ ដើម្បីជៀសវាងការរំលោភបំពឋន យើងខ្ញុំសូមរក្សាសិទ្ធិ តាមឆន្ទានុសិទ្ធិផ្តាច់មុខរបស់យើងខ្ញុំបដិសេធផ្តល់ជូនការភ្នាល់ដោយឥតគិតថ្លៃ ចំពោះករណីដូចខាងក្រោម៖
    - គណនីទាំងឡាយដែលប្រើIP address ដូចគ្នា;
    - គណនីទាំងឡាយដែលជាកម្មសិទ្ធិរបស់គ្រួសារមួយ និង/ឬក្រុមគ្រួសារមួយ;
    - គណនីទាំងឡាយដែលប្រើព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនឬអត្តសញ្ញាណរួមគ្នា (ឧទាហរណ៍ អ៊ីមែល លេខទូរសព្ទ លេខបណ្ណឥណទាន ឬព័ត៌មាននៃមធ្យោបាយដាក់ប្រាក់ដទៃៗទៀត);
    - គណនីច្រើនដែលជាកម្មសិទ្ធិរបស់អតិថិជនតែម្នាក់
    - ការរំលោភបំពានលើខនិងលក្ខខណ្ឌណាមួយរបស់
    - ភស្តុតាងនៃការឃុបឃិតរវាងអតិថិជនក្នុងការដាក់ភ្នាល់។
14. ការផ្តល់ជូនបច្ចុប្បន្ននេះមានសុពលភាព សម្រាប់តែអតិថិជន 1xcambodia ប៉ុណ្ណោះ។

15. 1xcambodia គឺជាអ្នកកាត់សេចក្តីតែមួយគត់ សម្រាប់ការផ្តល់ជូននេះ ហើយការសម្រេចរបស់យើងខ្ញុំជាការសម្រេចចុងក្រោយនិងជាស្តាពរ។ 1xcambodia ក៏សូមរក្សាសិទ្ធិស្នើសុំបណ្ណសម្គាល់ខ្លួនរបស់អតិថិជន មុនពេលផ្តល់ជូនការភ្នាល់ដោយឥតគិតថ្លៃ។
16. ការផ្តល់ជូននេះអនុវត្តចំពោះតែគណនីដំបូងរបស់អតិថិជនប៉ុណ្ណោះ (ព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេនៅក្នុង My Account ត្រូវតែបំពេញឲ្យចប់សព្វគ្រប់ ហើយលេខទូរស័ព្ទរបស់ពួកគេត្រូវតែបើកដំណើរការ) និងមិនអនុវត្តចំពោះគណនីណាដែលបានបង្កើតនៅពេលក្រោយនោះទេ។ អតិថិជនមិនអាចប្រើការផ្តល់ជូននេះផ្សំគ្នាជាមួយការផ្តល់ជូនដទៃៗឡើយ។ ប្រសិនបើលោកអ្នកមានចម្ងល់ទាក់ទងនឹងការផ្តល់ជូនរបស់ 1xcambodia សូមទាក់ទងមកកាន់សេវាអតិថិជនរបស់យើងខ្ញុំ។
17. អតិថិជនត្រូវតែយល់ព្រម ដើម្បីចូលរួមក្នុងកម្មវិធីផ្តល់ជូនបូណឹសភ្នាល់កីឡា នៅលើទំព័រ "ការកំណត់គណនី" នៅក្នុងផ្នែក គណនីរបស់អ្នក។

23. គ្រីឃីត TOTO

1. បទប្បញ្ញត្តិទូទៅ
    1. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ 1xcambodia ទទួលយកការភ្នាល់លើ គ្រីឃីត TOTO ស្របទៅតាមខនិង លក្ខខណ្ឌទាំងនេះ។
    2. ការចាប់ឆ្នោត គ្រីឃីត TOTO គឺជាប្រភេទហ្គេមមួយដែលអ្នកប្រើប្រាស់អាចដាក់ភ្នាល់លើលទ្ធផលនៃការប្រកួតកីឡាអេឡិចត្រូនិកដែលបានជ្រើសរើសជាមុនចំនួន 10 ដែលផ្តល់ជូនជាផ្នែកនៃការចាប់ឆ្នោត TOTO។
    3. ជាទូទៅ ការភ្នាល់ត្រូវទទួលយកតែពីបុគ្គលដែលមានអាយុចាប់ពី 18 ឆ្នាំឡើងទៅប៉ុណ្ណោះ។ អ្នកភ្នាល់ត្រូវទទួលខុសត្រូវចំពោះការបំពានណាមួយលើប្រការនេះ។
    4. ការភ្នាល់នឹងទទួលយកតែពីបុគ្គលដែលបានអាន និងបានយល់ព្រមចំពោះខនិង លក្ខខណ្ឌទាំងនេះប៉ុណ្ណោះ។ តាមរយៈការដាក់ភ្នាល់ណាមួយអ្នកប្រើប្រាស់បញ្ជាក់ថាពួកគេយល់ព្រមតាមខនិងលក្ខខណ្ឌទាំងនេះ។
2. ការភ្នាល់លើ TOTO គ្រីឃីត
    1. ដើម្បីដាក់ការភ្នាល់ណាមួយ អ្នកភ្នាល់ត្រូវការជ្រើសរើសលទ្ធផលមួយសម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍នីមួយៗក្នុងចំណោមព្រឹត្តិការណ៍ទាំង 10 នៅក្នុងប៊ិងភ្នាល់នោះ។ អ្នកភ្នាល់មិនត្រឹមតែត្រូវធ្វើការទស្សន៍ទាយអ្នកឈ្នះការប្រកួតប៉ុណ្ណោះទេ ប៉ុន្តែក៏ត្រូវទស្សន៍ទាយពិន្ទុនៅចុងបញ្ចប់នៃការប្រកួតនោះផងដែរ។
    2. ការភ្នាល់ គ្រីឃីត TOTO គឺជាការភ្នាល់លើលទ្ធផលទាំងស្រុង (ការភ្នាល់មួយសម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍មួយ) ក៏ដូចជាចំនួនទឹកប្រាក់ដែលបានដាក់ភ្នាល់លើលទ្ធផលទាំងនេះផងដែរ។
    3. ក្នុងការប្រកួតនីមួយៗនៅក្នុងការចាប់ឆ្នោត អ្នកភ្នាល់អាចជ្រើសរើសលទ្ធផលដែលអាចចេញបានចន្លោះពីមួយដល់ប្រាំ។ ការភ្នាល់នីមួយៗ ត្រូវបែងចែកនិងទូទាត់ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។ នៅពេលអ្នកភ្នាល់ដាក់ការភ្នាល់ណាមួយ នោះចំនួនសរុបនៃការភ្នាល់ (ជម្រើស) និងប្រាក់ភ្នាល់សរុប នឹងត្រូវបង្ហាញឱ្យឃើញ។ ប្រាក់ភ្នាល់នៃជម្រើសការភ្នាល់នីមួយៗ ត្រូវធ្វើការគណនាដោយបែងចែកប្រាក់ភ្នាល់សរុបនៃការភ្នាល់នោះនឹងចំនួនជម្រើស។
    4. ប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមាសម្រាប់ការភ្នាល់ TOTO គឺ 30 RUB។
    5. អាចពិនិត្យមើលគ្រប់ការភ្នាល់ TOTO ទាំងអស់បាន ដោយចូលទៅកាន់ TOTO > គ្រីឃីត > បញ្ជីនៃការចាប់ឆ្នោត។
3. ការទូទាត់សងការភ្នាល់ គ្រីឃីត TOTO
    1. នៅពេលដែលគ្រប់ការប្រកួត គ្រីឃីត TOTO ទាំងអស់ បានបញ្ចប់ យើងនឹងចុះផ្សាយលទ្ធផលឈ្នះ

        ៈសម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍នីមួយៗនៅក្នុងការចាប់ឆ្នោត TOTO ផ្អែកលើច្បាប់សម្រាប់ការទទួលយកការភ្នាល់លើកីឡាគ្រីឃីត។

2. ការប្រកួតមួយនឹងត្រូវចាត់ទុកថាបានលុបចោលសម្រាប់គោលបំណងនៃការចាប់ឆ្នោតណាមួយ ប្រសិនបើការប្រកួតនោះត្រូវបានអាក់ខាន/លើកពេល/ពន្យារពេលយូរជាង 24 ម៉ោង ឬប្រសិនបើការប្រកួតនោះចាប់ផ្តើមមុនពេលបញ្ចប់រយៈពេលនៃការភ្នាល់ សម្រាប់ការចាប់រង្វាន់ដែលពាក់ព័ន្ធ។ សម្រាប់ការភ្នាល់ TOTO គ្រប់លទ្ធផលនៃការប្រកួតដែលបានលុបចោលទាំងអស់ នឹងត្រូវចាត់ទុកថាចាញ់។
3. ប្រសិនបើការចាប់រង្វាន់រួមបញ្ចូននូវការប្រកួតដែលបានលុបចោលចំនួន 3 ឬច្រើនជាងនេះ ការចាប់ឆ្នោតនោះនឹងត្រូវចាត់ទុកថាបានលុបចោល ហើយគ្រប់ការភ្នាល់ទាំងអស់នឹងត្រូវសងប្រាក់វិញនៅហាងឆេង 1.00។

4. ការបែងចែកប្រាក់រង្វាន់
    1. ចំនួនប្រាក់ភ្នាល់សរុប – ទឹកប្រាក់សរុបដែលទទួលបានក្នុងទម្រង់ជាការភ្នាល់ដែលអ្នកចូលរួមក្នុងការចាប់ឆ្នោត គ្រីឃីត TOTO បានដាក់។
    2. ប្រាក់រង្វាន់ – មួយចំណែកពីទឹកប្រាក់សរុប (90%) នឹងប្រើសម្រាប់ទូទាត់សងប្រាក់ឈ្នះ។
    3. ចំនួនប្រាក់រង្វាន់សរុប ត្រូវបានបែងចែកតាមប្រភេទដូចខាងក្រោម៖
        - a) ប្រភេទទី 1 – 5% នៃចំនួនប្រាក់រង្វាន់សរុប – រួមបញ្ចូលការភ្នាល់ដែលមានការទស្សន៍ទាយលើលទ្ធផលការប្រកួតបានត្រឹមត្រូវចំនួន 10។
        - b) ប្រភេទទី 2 – 5% នៃចំនួនប្រាក់រង្វាន់សរុប – រួមបញ្ចូលការភ្នាល់ដែលមានការទស្សន៍ទាយលើលទ្ធផលការប្រកួតបានត្រឹមត្រូវចំនួន 10 ឬ 9។
        - c) ប្រភេទទី 3 – 10% នៃចំនួនប្រាក់រង្វាន់សរុប – រួមបញ្ចូលការភ្នាល់ដែលមានការទស្សន៍ទាយលើលទ្ធផលការប្រកួតបានត្រឹមត្រូវចំនួន 10, 9 ឬ 8។
        - d) ប្រភេទទី 4 – 10% នៃចំនួនប្រាក់រង្វាន់សរុប – រួមបញ្ចូលការភ្នាល់ដែលមានការទស្សន៍ទាយលើលទ្ធផលការប្រកួតបានត្រឹមត្រូវចំនួន 10, 9, 8 ឬ 7។
        - e) ប្រភេទទី 5 – 25% នៃចំនួនប្រាក់រង្វាន់សរុប – រួមបញ្ចូលការភ្នាល់ដែលមានការទស្សន៍ទាយលើលទ្ធផលការប្រកួតបានត្រឹមត្រូវចំនួន 10, 9, 8, 7 ឬ 6។
        - e) ប្រភេទទី 6 – 45% នៃចំនួនប្រាក់រង្វាន់សរុប – រួមបញ្ចូលការភ្នាល់ដែលមានការទស្សន៍ទាយលើលទ្ធផលការប្រកួតបានត្រឹមត្រូវចំនួន 10, 9, 8, 7 ឬ 5។
        - ប្រភេទសម្រាប់លទ្ធផលត្រឹមត្រូវទាំង 10 ក៏រួមបញ្ចូលនៅក្នុងបណ្តុំជេកផត ដែលបានពីការចាប់ឆ្នោតលើកមុនផងដែរ។
    4. ◌ជេកផត គឺជារង្វាន់បន្ថែមដែលត្រូវបែងចែករវាងការភ្នាល់ដែលមានការទស្សន៍ទាយលទ្ធផលការប្រកួតបានត្រឹមត្រូវចំនួន 10 ក្នុងចំនួនសមមាត្រនឹងប្រាក់ភ្នាល់នៃការភ្នាល់ទាំងនេះ (ឧ. កាលណាប្រាក់ភ្នាល់កាន់តែធំ នោះអ្នកចូលរួមក៏នឹងទទួលបានប្រាក់ឈ្នះកាន់តែច្រើនដែរ)។ រង្វាន់នេះត្រូវបានបង្កើតឡើងពីការចាប់ឆ្នោត TOTO លើកមុន ដែលក្នុងការចាប់ឆ្នោតនោះ ពុំមានផ្តល់ជូនរង្វាន់សម្រាប់ប្រភេទឈ្នះមួយឬច្រើននោះទេ ករណីដូចជាការភ្នាល់ល្អបំផុត មានការទស្សន៍ទាយត្រឹមត្រូវតិចជាង 10 (9, 8, 7, 6, 5)។ ក្នុងករណីនេះ ចំនួនប្រាក់រង្វាន់សរុបសម្រាប់ប្រភេទនេះ ត្រូវបូកបង្គរនិងបន្ថែមទៅក្នុងជេកផតសម្រាប់ការចាប់ឆ្នោតបន្ទាប់។ ◌ជេកផតមិនត្រូវ

បានចាប់ឆ្នោតនោះទេ ហើយវាកើនឡើងពីការចាប់ឆ្នោតមួយទៅការចាប់ឆ្នោតមួយទៀត រហូតដល់អ្នកចូលរួមទស្សន៍ទាយលទ្ធផលបានត្រឹមត្រូវគ្រប់ទាំង 10 ការប្រកួត។ អ្នករៀបចំការចាប់ឆ្នោត TOTO មានសិទ្ធិបង្កើនជេកផតបាន ដោយប្រើប្រាក់ផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេ។

5. ការបែងចែងជេកផត ក្នុងករណីការប្រកួតត្រូវបានលុបចោល៖
    - លុបចោល 1 ប្រកួត – ផ្តល់ជូន 35% នៃជេកផត
    - លុបចោល 2 ប្រកួត – ផ្តល់ជូន 20% នៃជេកផត
6. ក្នុងករណីដែលមានការលុបចោល 1 ប្រកួត នោះប្រាក់រង្វាន់នឹងត្រូវបែងចែកជាប្រភេទផ្សេងៗ យោងទៅតាមមាត្រា 4.2។
7. ក្នុងករណីដែលមានការលុបចោល 2 ប្រកួត នោះប្រាក់រង្វាន់នឹងត្រូវបែងចែកជាប្រភេទផ្សេងៗ ដូចខាងក្រោម៖
    - a) ប្រភេទទី 1 – 5% នៃចំនួនប្រាក់រង្វាន់សរុប – រួមបញ្ចូលការភ្នាល់ដែលមានការទស្សន៍ទាយលើលទ្ធផលការប្រកួតបានត្រឹមត្រូវចំនួន 10។
    - b) ប្រភេទទី 2 – 10% នៃចំនួនប្រាក់រង្វាន់សរុប – រួមបញ្ចូលការភ្នាល់ដែលមានការទស្សន៍ទាយលើលទ្ធផលការប្រកួតបានត្រឹមត្រូវចំនួន 10 ឬ 9។
    - c) ប្រភេទទី 3 – 15% នៃចំនួនប្រាក់រង្វាន់សរុប – រួមបញ្ចូលការភ្នាល់ដែលមានការទស្សន៍ទាយលើលទ្ធផលការប្រកួតបានត្រឹមត្រូវចំនួន 10, 9 ឬ 8។
    - d) ប្រភេទទី 4 – 25% នៃចំនួនប្រាក់រង្វាន់សរុប – រួមបញ្ចូលការភ្នាល់ដែលមានការទស្សន៍ទាយលើលទ្ធផលការប្រកួតបានត្រឹមត្រូវចំនួន 10, 9, 8 ឬ 7។
    - e) ប្រភេទទី 5 – 45% នៃចំនួនប្រាក់រង្វាន់សរុប – រួមបញ្ចូលការភ្នាល់ដែលមានការទស្សន៍ទាយលើលទ្ធផលការប្រកួតបានត្រឹមត្រូវចំនួន 10, 9, 8, 7 ឬ 6។
    - f) ប្រភេទទី 6 – មិនសង

5. ការគណនាប្រាក់ឈ្នះ
    1. ប្រាក់ឈ្នះសម្រាប់ការភ្នាល់នីមួយៗ ត្រូវធ្វើការគណនាដោយគុណហាងឆេងឈ្នះក្នុងមួយ 1 RUB ជាមួយនឹងប្រាក់ភ្នាល់។ ហាងឆេងឈ្នះសម្រាប់ទឹកប្រាក់ 1 RUB ត្រូវធ្វើការគណនាដោយចែកប្រាក់រង្វាន់សម្រាប់ប្រភេទដែលពាក់ព័ន្ធ ជាមួយនឹងប្រាក់ភ្នាល់សរុបនៃការភ្នាល់លើការទស្សន៍ទាយដែលត្រឹមត្រូវ (ឧ. កាលណាប្រាក់ភ្នាល់កាន់តែធំ នោះអ្នកចូលរួមក៏នឹងទទួលបានប្រាក់ឈ្នះកាន់តែច្រើនដូចគ្នា)។
    2. ប្រាក់ឈ្នះពីការភ្នាល់នឹងត្រូវផ្តល់ជូនក្នុងរយៈពេល 1 ម៉ោង បន្ទាប់ពីការប្រកួតចុងក្រោយនៅក្នុងការចាប់ឆ្នោត គ្រីឃីត TOTO បានបញ្ចប់ និងមិនលើសពី 12 ម៉ោង បន្ទាប់ពីការប្រកួតចុងក្រោយបានបញ្ចប់ នៅក្នុងការចាប់រង្វាន់នៅក្នុងករណីប្រធានស័ក្តិ

24. ប្រភពសំខាន់ៗនៃព័ត៌មាន

1. បាល់បោះ៖
www.euroleague.net - ULEB លីគអឺរ៉ុប
www.ulebcup.com - ULEBខាប់
www.fiba.com - FIBA ធ្នូណាមិន
www.aba-liga.com - លីគអាឌ្រាទិក
www.bbl.net - លីគបាល់ទិក
www.russiabasket.ru - រុស្ស៊ី
www.nba.com - NBA
www.wnba.com - WNBA
www.ncaasports.com - NCAA
www.nbl.com.au - អូស្ត្រាលី
www.oebl.at - អូទ្រីស
www.basketball-bundesliga.de - អាល្លឺម៉ង់
www.esake.gr - ក្រិក
www.acb.com - អេស្ប៉ាញ
www.legabasket.it - អ៊ីតាលី
www.lkl.lt - លីទុយអានី
www.plk.pl - ប៉ូឡូញ
nsl.kosarka.co.yu - សៃប៊ី
www.tbl.org.tr - តួកគី
www.basket.com.ua - អ៊ុយក្រែន
www.lnb.fr, www.basketpro.com - បារាំង
www.cbf.cz - សាធារណរដ្ឋឆែក
2. បាល់ទះ:
www.cev.lu - ពានរង្វាន់អឺរ៉ុប
www.fivb.com - អន្តរជាតិ
www.volleyball-bundesliga.de - អាល្លឺម៉ង់
www.volleyball.gr - ក្រិក
www.rfevb.com - អេស្ប៉ាញ
www.legavolley.it - អ៊ីតាលី (បុរស)
www.legavolleyfemminile.it - អ៊ីតាលី (នារី)
www.pls.pl - ប៉ូឡូញ (បុរស)
www.lsk.net.pl - ប៉ូឡូញ (នារី)
www.volley.ru - រុស្ស៊ី
www.voleybol.org.tr - តួកគី
www.volley.asso.fr - បារាំង
www.cvf.cz - សាធារណរដ្ឋឆែក
3. បាល់គប់៖
www.ihf.info - IHF ធ្នូណាមិន
www.eurohandball.com - EHF ធ្នូណាមិន
championsleague.eurohandball.com - ជើងឯកលីគអឺរ៉ុប
www.handball-bundesliga.de - អាល្លឺម៉ង់
www.infosport.dk - ដាណឺម៉ាក
www.asobal.es - អេស្ប៉ាញ
www.rushandball.ru - រុស្ស៊ី
www.ff-handball.org - បារាំង
www.handboll.info - ស៊ុយអែត
4. ប្រភេទកីឡាផ្សេងទៀត៖
www.nfl.com -) បាល់ឱបអាមេរិក NFL
www.mlb.com - បេស្បល MLB
www.biathlonworld.com, www.ibu.at - បាយអាត្លុង
www.globalsnookercentre.co.uk - ប៊ីយ៉ា។ ស្នុកគ័រ
www.boxrec.com - ប្រដាល់
www.iaaf.org - អត្តពលកម្ម
www.fis-ski.com - ស្គី
www.atptennis.com - តេន្នីស។ ATP។ គូប្រជែង។
www.wtatour.com - តេន្នីស WTA
www.ti.fft.fr - តេន្នីស ITF
www.f1-live.com, www.formula1.com - ហ្វូមីឡា 1
www.rusbandy.ru - បេនឌី
www.fide.com - អ៊ុក
5. ហុកគីលើទឹកកក៖
www.khl.ru - KHL
www.nhl.com - NHL
www.theahl.com - AHL
www.erstebankliga.at - អូទ្រីស
www.hockey.by - បេឡារុស្ស
www.del.org - អាល្លឺម៉ង់
www.ishockey.dk - ដាណឺម៉ាក
www.hockey.no - ន័រវែស
www.fhr.ru - រុស្ស៊ី
www.szlh.sk - ស្លូវ៉ាគី
www.sm-liiga.fi - ហ្វាំងឡង់
www.hockeyfrance.com - បារាំង
www.hokej.cz - សាធារណរដ្ឋឆែក
www.sehv.ch - ស្វ៊ីស
www.swehockey.se - ស៊ុយអែត

6. បាល់ទាត់៖
http://www.fifa.com - ការប្រកួតអន្តរជាតិ
http://www.uefa.com - ការប្រកួតអន្តរជាតិ។ អឺរ៉ុប
http://www.uefa.com - ជើងឯកលីគ UEFA, លីគអឺរ៉ុប UEFA
http://www.concacaf.com - ជើងឯកលីគ CONCACAF
http://www.cafonline.com - ជើងឯកលីគ CONCACAF
http://www.the-afc.com - ជើងឯកលីគ AFC
https://www.premierleague.com - ព្រីមៀលីគ
http://www.a-league.com.au – A-លីគ
https://www.nationalpremierleagues.com.au - ព្រីមៀលីគជាតិ។
http://www.bundesliga.at - ប៊ុនដេសលីហ្គាបាល់ទាត់អូទ្រីស
http://www.afa.org.ar - ស៊ុបពើលីហ្គាអាហ្សង់ទីន
http://www.fshf.org/index.php/sq/ - ស៊ុបពើលីហ្គាអាល់បានី
http://www.ffa.am - ព្រីមៀលីគអាមេនី
http://abff.by - ព្រីមៀលីគបេឡារុស្ស
http://www.sport.be - ឌីវីហ្សិនទីមួយបែលហ្ស៊ិក A
http://fpleague.bg/bg - លីគបាល់ទាត់អាជីពទីមួយ (ប៊ិលហ្គារី)
http://www.nfsbih.ba - ព្រីមៀលីគបូស្ន៊ៀនិងហឺហ្សេហ្គូវីណា
https://www.cbf.com.br - ជើងឯកប្រេស៊ីលសេរី A
http://www.mlsz.hu ជើងឯកណែមហ្ស៊ីទី
http://www.federacionvenezolanadefutbol.org - ព្រីមើវ៉ាឌីវីហ្សិនវេណេស៊ុយអេឡា
https://www.guatefutbol.com - លីគបាល់ទាត់ជាតិហ្គាតេម៉ាឡា
http://www.kicker.de – ប៊ុនដេសលីហ្គា
http://www.hkfa.com - ព្រីមៀលីគហុងកុង
http://www.superleaguegreece.net - ស៊ុបពើលីគក្រិក
http://www.footballleague.gr - ស៊ុបពើលីគក្រិក 2
http://www.lnphn.com - លីគបាល់ទាត់អាជីពជាតិហុងឌួរ៉ាស
http://erovnuliliga.ge – លីគអឺរ៉ូណូលី
http://www.knvb.nl – លីគកំពូលហូឡង់
http://www.dbu.dk - ស៊ុបពើលីហ្គាដាណឺម៉ាក
http://www.efa.com.eg - ព្រីមៀលីគអេហ្ស៊ីប
http://football.org.il - ព្រីមៀលីគអ៊ីស្រាអែល
http://www.the-aiff.com – I-លីគ
http://www.persianleague.com - លីគអាជីពឈ្លងសមុទ្រពែរ្ស
http://www.ksi.is – Úrvalsdeild ព្រីមៀលីគកាឡា
https://www.laliga.es/en/ - ឡាលីហ្គា
https://pflk.kz - ព្រីមៀលីគកាហ្សាក់ស្ថាន
http://www.canadiansoccerleague.ca - លីគបាល់ទាត់កាណាដា
http://www.qfa.com.qa - QNB ស្តាលីគ
http://sports.sina.com.cn/csl - ស៊ុបពើលីគចិន
http://www.cfa.com.cy - ឌីវីហ្សិនទីមួយស៊ីប
http://www.unafut.com - លីហ្គា FPD
http://dimayor.com.co – កាតេហ្គោរៀព្រីមើវ៉ា A
http://www.kfa.org.kw - ព្រីមៀលីគគុយវ៉ែត
http://www.lff.lv - លីគកំពូលឡេតូនី
http://www.lff.lt - លីហ្គា A
http://ffm.mk - លីកបាល់ទាត់ទីមួយម៉ាសេដូនី
https://www.malaysianfootballleague.com - ស៊ុបពើលីគម៉ាឡេស៊ី
http://www.mfa.com.mt - ព្រីមៀលីគម៉ាល់តា
http://www.frmf.ma - ប៊ូតូឡា
http://www.femexfut.org.mx - លីហ្គា MX
http://www.nzfootball.co.nz - ជើងឯកបាល់ទាត់នូវែលសេឡង់
http://www.fotball.no - លីគអាជីពន័រវេស
http://www.proleague.ae - លីគអាជីព UAE
http://www.fepafut.com - លីហ្គាបាល់ទាត់ប៉ាណាម៉ា
http://www.apf.org.py - ព្រីមើវ៉ាឌីវីហ្សិនប៉ារ៉ាហ្គាយ
http://adfp.org.pe - ព្រីមើវ៉ាឌីវីហ្សិនប៉េរូ
http://www.ekstraklasa.org - លីគកំពូលប៉ូឡូញ
https://premierliga.ru - ព្រីមៀលីគរុស្ស៊ី
https://fnl.pro - លីគបាល់ទាត់ជាតិរុស្ស៊ី
http://www.lpf.ro - លីហ្គា I
http://www.spl.com.sa - លីគអាជីពអារ៉ាប៊ីសាអូឌីត
http://nifootballleague.com - ព្រីមៀស្ស៊ីប NIFL
http://www.superliga.rs - ស៊ុបពើលីហ្គាសៃប៊ី
http://www.futbalsfz.sk - ស៊ុបពើលីហ្គាស្លូវ៉ាគី
http://www.nzs.si - ព្រីមៀលីគស្លូវេនី
https://www.mlssoccer.com - MLS
http://www.thaileague.co.th - លីគថៃ 1
http://www.ftf.org.tn - លីគអាជីពទុយនីស៊ី 1
http://www.tff.org.tr - ស៊ុបពើលីគ
http://www.fpl.ua - ព្រីមៀលីគអ៊ុយក្រែន
http://www.welshpremier.com - ព្រីមលីគវែល
http://www.auf.org.uy - ព្រីមើវ៉ាឌីវីហ្សិនអ៊ុយរូហ្គាយ
http://www.veikkausliiga.com - លីគបាល់ទាត់ហ្វាំងឡង់
http://www.lfp.fr - លីគ 1
https://hnl.hr, https://hns.family - លីគបាល់ទាត់ទីមួយក្រូអាត
http://fscg.me - លីគទីមួយម៉ុងតេណេហ្គ្រោ
http://fotbal.cz - លីគទីមួយឆែក
http://www.anfp.cl - ព្រីមើវ៉ាឌីវីហ្សិនឈីលី
http://www.football.ch - ស៊ុបពើលីគស្វ៊ីស
www.allsvenskan.se - លីគអាជីពស៊ុយអែត
https://spfl.co.uk - SPL
http://www.ecuafutbol.org - អេក្វាឌ័រ សេរី A
http://www.jalgpall.ee - ជើងឯកលីគអេស្តូនី
http://www.psl.co.za - ព្រីមៀឌីវីហ្សិនអាហ្វ្រិកខាងត្បូង
http://www.kleague.com - លីគ K1
https://www.jleague.jp – លីគ J1
www.boff32.ru - ជើងឯកបាល់ទាត់នៃតំបន់ Bryansk

25. ការគណនានូវការភ្នាល់

ប្រសិនបើអ្នកចង់ទទួលបានព័ត៌មានលម្អិតបន្ថែមទៀត អំពីគោលការណ៍នៃការគណនាការភ្នាល់ "បក" និង "ប្រព័ន្ធ" អ្នកអាចប្រើម៉ាស៊ីនគិតលេខពិសេស ដែលអនុញ្ញាតឱ្យកំណត់ចំនួនណាមួយនៃព្រឹត្តិការណ៍ ទឹកប្រាក់ភ្នាល់ និងហាងឆេង។ ម៉ាស៊ីនគិតលេខនេះផ្តល់ការពន្យល់អំពីបន្សំទាំងអស់ ដែលចូលរួមក្នុងការគណនាចុងក្រោយនៃប្រាក់ឈ្នះ សម្រាប់ការភ្នាល់របស់អ្នក។

ចូលទៅកាន់ទំព័រ នៃការគណនាការភ្នាល់ "បក" និង "ប្រព័ន្ធ"។

ចូលទៅកាន់ទំព័រ ការគណនា "សំណាង" និង "ប៉ាតង់"។

26. កាស៊ីណូ

1. ឧស្សាហកម្មល្បែងស៊ីសង ការភ្នាល់ និង eGaming គឺជាផ្នែកមួយដែលមានប្រើពាក្យពិសេសៗ និងពាក្យបច្ចេកទេសជាច្រើន។ ប្រសិនបើអតិថិជនមានចម្ងល់ពាក់ព័ន្ធនឹងអត្ថន័យនៃពាក្យបច្ចេកទេសជាក់លាក់ណាមួយ លោកអ្នកគួរតែជៀសវាងការដាក់ភ្នាល់នៅក្នុងហ្គេមដែលប្រើពាក្យបច្ចេកទេសនេះ។ ដូច្នេះអតិថិជនគួរតែធ្វើការភ្នាល់ តែនៅពេលដែលលោកអ្នកយល់ច្បាស់ពីអត្ថន័យនៃពាក្យនីមួយៗឱ្យបានច្បាស់លាស់ប៉ុណ្ណោះ។ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ប្រកាសមិនទទួលខុសត្រូវយ៉ាងច្បាស់លាស់ចំពោះការទទួលខុសត្រូវចំពោះស្ថានភាពនានា នៅពេលដែលអតិថិជនយល់ខុសអំពីអត្ថន័យនៃពាក្យដែលបានប្រើនៅក្នុងហ្គេមដែលលោកអ្នកលេង។
2. មុននឹងបន្តហ្គេមណាមួយ អតិថិជនត្រូវបានណែនាំយ៉ាងខ្លាំងមុតមាំឱ្យធ្វើការអាន និងពិនិត្យមើលច្បាប់របស់វាហ្គេមដោយប្រុងប្រយ័ត្ន និងឱ្យបានពេញលេញតាមដែលអាចធ្វើទៅបាន។
3. អតិថិជនដែលចូលរួមក្នុងការប្រកួតធូណាមិន ហ្គេមលើក្តារផ្សាយផ្ទាល់ ឬហ្គេមប្រភេទណាមួយនៅលើប្រព័ន្ធ ទទួលស្គាល់ថាលោកអ្នកយល់យ៉ាងច្បាស់ ទទួលយកនិងយល់ព្រមគោរពតាមខចែង និងលក្ខខណ្ឌ (តទៅនេះហៅថា “T&C”) នៃការប្រកួតធូណាមិននីមួយៗ ហ្គេមលើក្តារផ្សាយផ្ទាល់ ឬហ្គេមគ្រប់ប្រភេទ។
4. អតិថិជនមិនត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យឃុបឃិតគ្នាជាមួយអតិថិជនផ្សេងទៀតទេ។ មិនថាវាជាគម្រោងឃុបឃិតគ្នាដោយផ្ទាល់ ឬដោយប្រយោលនោះទេ សកម្មភាពណាមួយដែលជាប្រភេទសកម្មភាពនេះត្រូវបានហាមឃាត់យ៉ាងម៉ឺងម៉ាត់។ សេចក្តីថ្លែងការណ៍នេះមានសុពលភាពចំពោះហ្គេមទាំងឡាយដែលបានបង្កើតដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ទាំងក្នុងពេលនេះ និងនៅពេលអនាគត ដោយគ្មានករណីលើកលែងណាមួយឡើយ។
5. ប្រសិនបើអតិថិជនមានបំណងចាប់ផ្តើមលេង និងដាក់ភ្នាល់ លោកអ្នកមានកាតព្វកិច្ចពិនិត្យមើល ថាតើវាស្របច្បាប់ក្នុងការចូលរួមក្នុងសកម្មភាពលេងល្បែងស៊ីសងនៅក្នុងដែនសមត្ថកិច្ចរបស់ លោកអ្នកដែរឬទេ។ អតិថិជនក៏មានកាតព្វកិច្ចក្នុងការបញ្ជាក់ផងដែរថាតើវាស្របច្បាប់ក្នុងការប្រើកម្មវិធីដែលចាំបាច់ដើម្បីចូលលេងហ្គេមណាមួយដែលបានបង្កើតដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ដែរឬទេ។ ដូច្នេះអតិថិជនត្រូវតែបំបាត់ចម្ងល់ដែលអាចកើតមានជាមុនសិនទៅលើសកម្មភាពរបស់ លោកអ្នកថាអាចបំពានច្បាប់ លិខិតបទដ្ឋាន និងបទប្បញ្ញត្តិជាធរមាននៅក្នុងដែនសមត្ថកិច្ចរបស់ លោកអ្នកដែរឬអត់។
6. ប្រាក់ឈ្នះទាំងអស់ដែលមានទឹកប្រាក់លើសពី €10,000 ត្រូវបានចាត់ទុក និងដំណើរការថាជា "រង្វាន់ធំ"។ អនុលោមតាមគោលការណ៍នេះ ប្រាក់ឈ្នះបែបនេះត្រូវទទួលបានការយល់ព្រម និងបញ្ជាក់ដោយដៃគូរបស់ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ មុនពេលដែលប្រាក់ឈ្នះទាំងនោះអាចត្រូវបានបញ្ចូលទៅក្នុងគណនីរបស់អតិថិជន និងអាចដកប្រាក់បាន។
7. រាល់ការភ្នាល់ដែលត្រូវបានចាត់ទុកថាទទួលយកបាន លុះត្រាតែការភ្នាល់នោះត្រូវបានចុះបញ្ជីដោយម៉ាស៊ីនសឺរីរបស់ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ប៉ុណ្ណោះ។ ការបញ្ជាក់តាមអនឡាញដែលពាក់ព័ន្ធក៏ត្រូវការផងដែរ។ បន្ទាប់ពីនោះ ការភ្នាល់ដែលបានចុះបញ្ជីមិនអាចលុប ឬផ្លាស់ប្តូរបានទេ។

8. ប្រាក់ភ្នាល់របស់អតិថិជនមិនអាចលើសពីសមតុល្យគណនីរបស់លោកអ្នកឡើយ។ បន្ទាប់ពីការភ្នាល់ត្រូវបានចុះបញ្ជីរួច ប្រាក់ភ្នាល់ទាំងនោះនឹងត្រូវបានកាត់ចេញពីគណនីរបស់អតិថិជន។ នៅពេលឈ្នះ ប្រាក់ទាំងនោះនឹងត្រូវបានបញ្ចូលទៅក្នុងគណនីរបស់អតិថិជន បន្ទាប់ពីការភ្នាល់ត្រូវបានទូទាត់យ៉ាងត្រឹមត្រូវ ដោយអនុលោមតាម T&C ទាំងនេះ។
9. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់បដិសេធយ៉ាងច្បាស់នូវការប្តឹងតវ៉ា ឬវិវាទដែលពាក់ព័ន្ធនឹងអង្គហេតុ ឬព្រឹត្តិការណ៍នានា ដែលទាក់ទងនឹងការភ្នាល់ដែលបានធ្វើឡើងលើសពី 10 (ដប់) ថ្ងៃមុន។
10. ប្រសិនបើអតិថិជនចង់ដាក់ពាក្យបណ្តឹងពាក់ព័ន្ធនឹងរបៀបដែល សេវាកម្មរបស់ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ដំណើរការ អតិថិជនត្រូវតែទាក់ទងទៅផ្នែកសេវាជំនួយអតិថិជនភ្លាមៗ។ ប្រសិនបើពិនិត្យឃើញថាពាក្យបណ្តឹងនេះមានភាពត្រឹមត្រូវ នោះវានឹងត្រូវបានដាក់បញ្ជូនទៅផ្នែកដែលទទួលខុសត្រូវរបស់ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់សម្រាប់ការពិចារណាបន្ថែម ដើម្បីធ្វើការសម្រេចចុងក្រោយ។
11. វិធីសាស្ត្រក្នុងការធ្វើតេស្តលើភាពត្រឹមត្រូវ និង RNG
ផលិតផលអនឡាញទាំងអស់ និងការផ្តល់ជូនផ្សេងទៀតដែលបានបង្កើតដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ទទួលបានអាជ្ញាបណ្ណពី Curaçao eGaming។ វាមានន័យថាតាមរយៈការធ្វើតេស្តដ៏ហ្មត់ចត់ និងដំណាក់កាលវាយតម្លៃគុណភាពនានា រួមជាមួយនឹងការផ្ទៀងផ្ទាត់គ្រប់ជ្រុងជ្រោយ គឺត្រូវបានអនុវត្ត និងបានសម្រេចដោយជោគជ័យជានិច្ច មុនពេលដាក់ផលិតផលចេញផ្សាយផ្ទាល់ទៅលើវេទិកា eGaming។
ការប្រើប្រាស់វេទិកានេះ មានន័យថាអតិថិជនបញ្ជាក់ថាគាត់ត្រូវទទួលបានការជូនដំណឹងយ៉ាងពេញលេញថា ស្តាប់ននៃការធ្វើតេស្តភាគីទីបីឯករាជ្យអនុវត្តការធ្វើតេស្ត និងការវាយតម្លៃគុណភាពលើអនុលោមភាពផ្នែកក្រៅ ដើម្បីធានាបាននូវមុខងារត្រឹមត្រូវ ការបង្ហាញត្រឹមត្រូវ និងដំណើរការប្រតិបត្តិការដោយគ្មានកំហុស រួមជាមួយនឹងការប្រកាន់ខ្ជាប់ច្បាប់ជាធរមាន និងវិធានគណិតវិទ្យានិងបទប្បញ្ញត្តិនានាយ៉ាងតឹងរឹងបំផុត។
អត្រាបញ្ជូនត្រឡប់ប្រាក់ចំណេញទៅអ្នកលេងវិញ (RTP) មានន័យថាជាទ្រឹស្តីនៃការគណនាជាភាគរយដែលបានរំពឹងទុកពាក់ព័ន្ធនឹងការភ្នាល់ដែលហ្គេមជាក់លាក់នឹងបញ្ជូនត្រឡប់ទៅអតិថិជនវិញ បន្ទាប់ពីចំនួនដ៏សមរម្យនៃជុំហ្គេម និង/ឬការបង្វិល។ នោះមានន័យថា ខណៈពេលលេងហ្គេម និងការចេញលទ្ធផលមិនអាចទាយទុកជាមុន ឬដឹងជាមុនបានទេ ហើយអតិថិជនអាចឈ្នះ ឬចាញ់ប្រាក់យ៉ាងច្រើន ហើយទឹកប្រាក់ចំណេញជាមធ្យមនៃហ្គេមទាំងឡាយនឹងត្រូវបានឆ្លុះបញ្ចាំងជាសកលដោយសូចនាករ RTP តាមទ្រឹស្តីរបស់វា។ សូចនាករ RTP ត្រូវបានគណនាតាមរយៈការគណនាតាមទ្រឹស្តី ឬ ឈរលើមូលដ្ឋានវិធីសាស្ត្រនិម្មិតដែលស័ក្តិសមនឹងវិធីសាស្ត្រនៃប្រភេទហ្គេមជាក់លាក់។ តាមរយៈការលេងហ្គេមណាមួយ អតិថិជនយល់ព្រមយ៉ាងច្បាស់លាស់ចំពោះបញ្ហានេះ។
12. អតិថិជនដែលចូលរួមលេងហ្គេម និងការភ្នាល់របស់ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ទទួលស្គាល់ និងយល់ព្រមថាលទ្ធផលនៃសកម្មភាពបែបនេះត្រូវបានកំណត់ដោយឧបករណ៍បង្កើតលេខដោយចៃដន្យតែប៉ុណ្ណោះ។ ជាលទ្ធផល អតិថិជនត្រៀមខ្លួនរួចជាស្រេចក្នុងការទទួលយកលទ្ធផលទាំងអស់។ លើសពីនេះទៀត អតិថិជនទទួលយកការពិតដែលថា ក្នុងករណីដែលលទ្ធផលដែលបានបង្ហាញនៅលើអេក្រង់ និងលទ្ធផលដែលបានកត់ត្រាដោយម៉ាស៊ីនសឺរីមិនស្របគ្នាដោយប្រការណាមួយ នោះម៉ាស៊ីនសឺរីរបស់ហ្គេមនឹងជាឧបករណ៍កត់ត្រាអាទិភាព។ ដូច្នេះអតិថិជនយល់ស្របថា កំណត់ត្រាតាមបច្ចេកវិទ្យាដែលរក្សាទុក

ដោយម៉ាស៊ីនសឺរីនឹងក្លាយជាប្រភពចុងក្រោយបំផុតក្នុងការកំណត់លក្ខខណ្ឌ កាល:ទេស: និងលទ្ធផលហ្គេមទាំងឡាយ។

13. អតិថិជនអាចទាក់ទង និងធ្វើការប្រាស្រ័យទាក់ទងជាមួយផ្នែកសេវាជំនួយអតិថិជនបាន។ អតិថិជនអាចសួរសំណួរនានាដែលគាត់អាចមានតាមរយៈការជជែកផ្ទាល់ ឬតាមរយៈអ៊ីមែល ។

26.1. ប្រូម៉ូសិន

បូណឹស

1. បូណឹសទាំងឡាយត្រូវបានចាត់ថាជាការផ្តល់ជូនពិសេសរវាងក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ និងអតិថិជន។ ស្ថិតក្រោមការផ្តល់ជូននេះ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ផ្តល់ឱ្យអតិថិជននូវថវិកាមួយចំនួន ដើម្បីប្រើប្រាស់សម្រាប់ការលេងហ្គេម និងការដាក់ភ្នាល់។ ក្នុងពេលជាមួយគ្នានេះ អតិថិជនត្រូវទទួលខុសត្រូវទាំងស្រុងក្នុងការបំពេញតាមលក្ខខណ្ឌតម្រូវនៃការភ្នាល់ មុនពេលលោកអ្នកអាចស្នើសុំដកប្រាក់របស់លោកអ្នក។
2. បូណឹសរបស់ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចមាន T&C ពិសេស។ ហេតុដូច្នេះហើយបានជាក្រុមហ៊ុនជំរុញឱ្យអតិថិជនអាន T&C ដោយប្រុងប្រយ័ត្ន ដើម្បីបន្តទទួលបានព័ត៌មានពេញលេញតាមដែលអាចធ្វើទៅបាន និងការពារកុំឱ្យមានការយល់ច្រឡំណាមួយ។
3. បូណឹសអាចត្រូវបានប្រើប្រាស់ផ្តាច់មុខសម្រាប់អតិថិជនតែម្នាក់តាមរយៈឧបករណ៍តែមួយ, អាសយដ្ឋាន IP តែមួយ និងតាមរយៈកម្មវិធីរុករកតាមអ៊ីនធឺណិតតែមួយដូចគ្នាប៉ុណ្ណោះ។
4. គណនីបុគ្គលនីមួយៗត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យទទួលបានបូណឹសដែលអាចប្រើបានតែម្តងក្នុងមួយលើកប៉ុណ្ណោះ។ បូណឹសដែលកំណត់សម្រាប់ដាក់ប្រាក់មិនមែនជាប្រភេទដែលអាចបូករួមបញ្ចូលគ្នាបានទេ។ ដូច្នេះបូណឹសទាំងនោះអាចប្រើបានតាមលំដាប់ដំណើរការប៉ុណ្ណោះ ពោលគឺពីមួយទៅមួយ។ ដែលនេះមានន័យថា បូណឹសបន្ទាប់របស់អតិថិជនអាចទទួលបាន លុះត្រាតែបូណឹសពីមុនរបស់គាត់ត្រូវបានដក ឬបានប្តូរហើយប៉ុណ្ណោះ។
5. បូណឹសដែលផ្តល់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានផ្តល់ជូនផ្តាច់មុខសម្រាប់តែអតិថិជនតែម្នាក់ដែលបានវាយបញ្ចូលទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួន ដែលចាំបាច់ទាំងអស់រួចរាល់ហើយតាមរយៈគណនីរបស់អតិថិជនប៉ុណ្ណោះ។ លេខទូរសព្ទរបស់អតិថិជនក៏ត្រូវតែបើកដំណើរការផងដែរ។ អតិថិជនក៏តម្រូវឱ្យយល់ព្រមតាម T&C របស់កម្មវិធីបូណឹសក្នុងអំឡុងពេលដំណើរការការចុះឈ្មោះផងដែរ។ ចំនួនអប្បបរមានៃការដាក់ប្រាក់របស់អតិថិជនដែលត្រូវការក្នុងការចូលរួមក្នុងកម្មវិធីបូណឹសគឺអាស្រ័យលើបូណឹសជាក់លាក់។
6. ចំពោះបូណឹសរបស់អតិថិជនត្រូវបានដាក់ចូលទៅក្នុងសមតុល្យបូណឹសរបស់អតិថិជន។ វាមានន័យថាបូណឹសនឹងត្រូវបានដាក់ដោយឡែកពីសមតុល្យសាច់ប្រាក់។
7. ទាំងបូណឹស និងប្រាក់ឈ្នះរបស់អតិថិជនដែលបានបង្កើតដោយប្រើបូណឹសនឹងបាត់បង់ភ្លាមៗ នៅពេលដែលបូណឹសផុតកំណត់។ រយៈពេលមានសុពលភាពជាធម្មតាពាក់ព័ន្ធនឹងបូណឹសមានរយៈពេល 30 (សាមសិប) ថ្ងៃដោយចាប់ផ្តើមពីថ្ងៃនៃការបញ្ចូល។ អតិថិជនត្រូវទទួលខុសត្រូវចំពោះការស្វែងយល់អំពី T&C នៃបូណឹសដែលបានផ្តល់ជូនទាំងឡាយដោយប្រុងប្រយ័ត្ន។

8. រយៈពេលកំណត់នៃបូណឹស ការបង្វិលដោយឥតគិតថ្លៃ និងពេលវេលាផ្សេងៗ អាស្រ័យលើអ្នកផ្តល់សេវាជាក់លាក់។ ដូច្នេះហើយ បូណឹសទាំងនោះមិនមែនស្ថិតក្រោមការគ្រប់គ្រង និងមិនអាចត្រូវបានគ្រប់គ្រងដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់នោះទេ។
9. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់សូមរក្សាសិទ្ធិចំពោះការកែប្រែ T&C ដែលពាក់ព័ន្ធនឹងបូណឹសទាំងអស់ ដើម្បីផ្អាកបូណឹសទាំងនោះជាបណ្តោះអាសន្ន ឬថែមទាំងអាចបញ្ឈប់ដោយគ្មានកំណត់នៅពេលណាក៏បាន។
10. T&C ទូទៅដែលបានកំណត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អនុវត្តដោយគ្មានការលើកលែងជានិច្ច។

លក្ខខណ្ឌតម្រូវដែលពាក់ព័ន្ធនឹងការភ្នាល់បូណឹស

1. នៅពេលលេងដោយប្រើបូណឹសដែលកំពុងដំណើរការ អតិថិជនត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យដាក់ការភ្នាល់របស់លោកអ្នកជាមួយនឹងទឹកប្រាក់ពីគណនីបូណឹស និងគណនីផ្ទាល់ខ្លួនចម្បងរបស់លោកអ្នក។ ក្នុងពេលជាមួយគ្នានេះ អតិថិជនត្រូវដឹងអំពីការពិតថា ការមានបូណឹសដែលកំពុងដំណើរការនៅក្នុងគណនីរបស់លោកអ្នករារាំងលោកអ្នកមិនឱ្យធ្វើការដកប្រាក់បានទេ។ សំណើបែបនេះត្រូវបានបដិសេធ រហូតទាល់តែលក្ខខណ្ឌតម្រូវដែលពាក់ព័ន្ធនឹងការភ្នាល់បូណឹសត្រូវបានអនុលោមយ៉ាងពេញលេញ។ ឬអតិថិជនអាចបដិសេធបូណឹសដែលមានសម្រាប់លោកអ្នកបាន។
2. ដើម្បីប្តូរបូណឹស អតិថិជនត្រូវដាក់ចំនួនទឹកប្រាក់ដែលត្រូវការនៅក្នុងការភ្នាល់។ ប្រសិនបើមិនត្រូវបានកំណត់យ៉ាងច្បាស់លាស់ដោយ T&C សម្រាប់បូណឹសទេ អតិថិជនគឺត្រូវដាក់ភ្នាល់ឱ្យបានគ្រប់គ្រាន់ ដើម្បីឈានដល់ចំនួនបូណឹសសរុបគុណនឹងចំនួនដងដែលបានកំណត់។ ដែលមានន័យថា ក្បួនគណនាមានដូចតទៅ៖ លក្ខខណ្ឌតម្រូវសម្រាប់ការភ្នាល់ = ចំនួនបូណឹស X ចំនួនដងដែលត្រូវការ។
3. រាល់បូណឹសលើការដាក់ប្រាក់អាចនឹងត្រូវប្តូរដោយការភ្នាល់ចំនួនបូណឹសដែលត្រូវគ្នា។
4. ប្រាក់ភ្នាល់មិនត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យលើសពី €5 ទេ ប្រសិនបើបូណឹសរបស់អតិថិជនមិនត្រូវបានប្តូរ។
5. បន្ទាប់ពីបូណឹសរបស់អតិថិជនត្រូវបានប្តូររួច គណនីផ្ទាល់ខ្លួនចម្បងនឹងត្រូវបានបញ្ចូលជាមួយនឹងប្រាក់បូណឹសដែលនៅសេសសល់។ បូណឹសដែលនៅសេសសល់ទាំងនោះមិនអាចលើសពី ចំនួនបូណឹសសរុបរបស់អតិថិជនទេ។ ក្នុងករណីដែលសមតុល្យគណនីបូណឹសរបស់អតិថិជននៅតែទាបជាងប្រាក់ភ្នាល់អប្បបរមា បន្ទាប់ពីបូណឹសរបស់លោកអ្នកត្រូវបានប្តូរ បូណឹសនោះត្រូវបានចាត់ទុកថាបាត់បង់។
6. ការភ្នាល់ទាំងអស់នៅក្នុងហ្គេមដែលស្ថិតក្រោមប្រភេទហ្គេមក្តារ, Baccarat, Roulette, Blackjack, Keno, Scratch, Bingo, Poker, និង "ប្រភេទផ្សេងទៀត" គឺមិនស្ថិតនៅក្រោមច្បាប់នៃការភ្នាល់នោះទេ។ បញ្ជីខាងក្រោមរួមមានហ្គេមដែលបទប្បញ្ញត្តិភ្នាល់មិនអនុវត្ត៖

   41429 Uncharted Seas, 3 Hit Pay, 30 Ball BINGO, 80 Ball BINGO, A Christmas Carol, A Night In Paris JP, Acemania, African Roulette, After Night Falls, Alice Adventure, Alkemor's Tower, American BINGO, Art of the Heist ,Asia Wins, Astro Legends: Lyra and Erion, At The Copa, Aztec Magic Deluxe, Baker's Treat, Barn Ville, Big Apple Wins, Bikini Party, Bingo Bonanza, Bingo Machine, Bingolé, Bird of Paradise, Birds!, Blazing Joker, Blood Eternal, Blood Suckers, Blood Suckers Touch, Blue Ocean, Book of Oz, Book of Oz: Lock n Spin, Book of Shadows, Bookie of Odds, Booming Bananas, Booming Seven, Booming Seven Deluxe, Break Da Bank Again Respin, Bugs Party, Cabaret Dancing Bones, Carnaval Forever, Cash Cuisine, Castle Builder (II), Charms And Clovers, Cherry Bomb, Cherry Bomb Deluxe, Chicago Nights, Chilli Pop, Classico, Cloud Tales, Cool Buck, Cops And Robbers, Crown Anchor, Curious Machine, Dead or Alive, Diamond

Valley, Diamonds are Forever 3 lines, Dice Bingo, Dim Sum Mania, Disco Night, Divine Forest, Dolphin´s Luck, Dr. Jekyll & Mr. Hyde, Dragon Dance, Dragon Kings™, Dragon Scrolls, E.T. Races, Eggomatic, Electro Bingo Web, Enchanted JP, European BINGO, Extra Keno,Extreme, Extreme, Eye of the Kraken, Fa-Fa Twins, Faerie Spells™, Fire & Steel, Flying Pigs, Forsaken Kingdom, Four Seasons, Football 3x3, Frankenslot's Monster, Fruit Basket, Fruit Bat Crazy™, Fruit Cocktail, Fruitsie, Fruit Snapz, Gem Riches, Genie Wishes, Ghost Pirates, Gifts From Caesar, Giovanni's Gems, Gold Canyon™, Gold Hold, Golden Dragon Club, Golden Egg Keno, Golden Girls, Golden Legend, Goldfire 7s, Good Girl Bad Girl, Great 88, Greedy Goblins, Greyhound Racing, Gypsy Rose, Halloween Witch, Happy Birds, Happy Halloween, Hot Ink, Hugo 2, Immortal Romance, Irish Charms, Italia 3x3, It Came From Venus JP PLUS, Jack Hammer, Jack Hammer 2, Jack Hammer 2 Touch, Jackpot 6000, Jackpot Jamba, Jackpot Rango, Jade Butterfly, Johnny the Octopus, Joker Power, Joker´s Wild, Kamikadze, Kawaii Kitty, Keno, Keno - Vegas Jackpot, Keno Extra, Keno Jackpot, Keno Universe, Le Kafee Bar, Legend Of The Nile™, Lemur Does Vegas, Lemur Does Vegas Easter Edition, Let's Shoot, Locomodin, London Hunter, Lotus Love, Lucky 3, Lucky Angler, Lucky Irish, Lucky Keno, Lucky Reels, Lucky Riches Hyperspins, Luxor Scratch, Magic Shoppe, Matchmania, Max Quest: Wrath of Ra, Mayan Bingo Web, Mega Gems, Mega Glam Life, Mega Joker, Mega Love, Megamoney, Million Cents, Million Coins Respin, Mona Lisa Jewels, Monkey, Monkey Keno, More Gold Diggin', Mr. Vegas ,Muertitos, MULTIFRUIT 81, Musketeers, Mystic Force, Neon Reels™, New Triple, New Triple HD, Nuwa, Ocean Fortune, Ocean Lord, Ogre Empire, Paris Nights, Pearls of India, Pharaoh Bingo, Pimped, Pinocchio, Planet 67, Plumber Free, Pompeii, Power Keno, Progressive Diamond Jackpot, Pumpkin Patch, Queen of Gold, Quick Bingo, Rage to Riches, Rainbow 3x3, Red Dragon Wild, Reel Gems, Reel Hot Respin, Reel Stea, Reels of Wealth, Retro Reels, Robin Hood: Shifting Riches, Romeo, Royal Cash, Royal Charm, Royal Masquerade, Royal Wins, Safari Hunter, Safari Sam, Samba Bingo Web, Santa's Village, Santa's WorkShop, Scarab Treasure, Scrooge, Scudamore's Super Stake, Sea Hunter, Secret of the Stones, Sin City Nights, Sixbingo, Slots Angels, Spectacular Wheel of Wealth, Spinfinity Man, Stampede, Star Raiders Scratch, Stardust, Sugar Pop, Sugar Pop 2: Double Dipped, Super Bonus Bingo, Super Fast Hot Hot, Super Fast Hot Hot Respin, Super Keno, Super Lucky Reels, Super Multitimes Progressive, Taxi Movida, The Alchemist 89, The Angler, The Exterminator, The Ghouls, The Glam Life, The Gold of Poseidon, The Golden Egg,The Golden Owl of Athena™, The Slotfather JP, The Slotfather: Part II, The Tipsy Tourist, The True Sheriff, The Wish Master, Thrones of Persia, Thunder Reels, Tiger's Claw, Tokyo Kombat, Tomb Raider, Tower Quest, Treasure Room, Tree of Fortune,Triple Bonus, Triple Bonus HD, Tropical Fruitsie, Tycoons, Under the Bed, Untamed Bengal Tiger,Untamed Crowned Eagle, Untamed Giant Panda, Untamed Wolf Pack, Valley of Pharaohs, Vampire: The Masquerade - Las Vegas, Vegas VIP Gold, Vegas Wins, Victorious, Victorious Touch, Viking Voyage™, Weekend In Vegas, Wheel of Africa, Wheel of Hounds, Wheel of Monsters, Wheel of Wealth, Wheel of Wealth Special Edition, When Pigs Fly!, WhoSpunIt?, Wild Jester, Wild Orient, Wild Spin, Wolf Moon Rising, World Cup Keno, World Football, Xmas 3x3, Xoc Dia, Yak Yeti & Roll™, Zodiac Fortune, Zombie Hoard,Tut`s Twister, Ozwin`s Jackpots, Wolf Hunters, Double Dragons, Alchymedes, dark vortex, Holmes and the Stolen Stones, Jokerizer, Spina Colada, The Dark Joker Rizes, Vikings Go Berzerk, Vikings go to Hell, Wicked Circus, Cazino Cosmos

ទោះជាយ៉ាងណាក៏ដោយ សូមចំណាំថាបញ្ជីនេះអាចនឹងមានការផ្លាស់ប្តូរទៅតាមពេលវេលា។ ដើម្បីរកមើលបញ្ជីហ្គេមថ្មីៗបំផុត សូមទាក់ទងទៅផ្នែកជំនួយអតិថិជន

7. អតិថិជនត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យស្នើសុំដកប្រាក់ មុនពេលបូណឹសរបស់លោកអ្នកត្រូវបានប្តូរ។ ក្នុងពេលជាមួយគ្នានេះ ក្នុងករណីនេះ ចំនួនបូណឹស និងប្រាក់ឈ្នះដែលទទួលបាននៅពេលប្តូរបូណឹសនេះនឹងត្រូវលុបចោល។
8. រាល់ប្រាក់ឈ្នះដែលទទួលបានជាមួយនឹងបូណឹស ហើយបានស្នើសុំដកប្រាក់នឹងត្រូវបានពិនិត្យ និង

ផ្ទៀងផ្ទាត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់។ បន្ទាប់ពីការពិនិត្យ និងផ្ទៀងផ្ទាត់ហើយ ទើបការទូទាត់បែបនេះអាចដំណើរការបាន។ ក្នុងករណីមួយចំនួន មានលក្ខខណ្ឌចំពោះលទ្ធផលនៃដំណើរការផ្ទៀងផ្ទាត់ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិពេញលេញ ហើយនឹងស្នើសុំទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួនពីអតិថិជន និងព័ត៌មានលម្អិតបន្ថែម ដើម្បីបញ្ជាក់អំពីវិធីទូទាត់របស់លោកអ្នក។

ការបោះបង់បូណឹស

1. អតិថិជនមានសិទ្ធិពេញលេញក្នុងការបោះបង់បូណឹសទាំងអស់ ឬការផ្តល់ជូនបូណឹសនីមួយៗ។ ការបោះបង់នេះអាចធ្វើបានតាមរយៈការទាក់ទងទៅផ្នែកជំនួយអតិថិជនរបស់ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់តាមរយៈ តាមរយៈការជជែកអនឡាញ ឬដោយការចាត់វិធានការដែលចាំបាច់នៅក្នុងគណនីផ្ទាល់ខ្លួនរបស់លោកអ្នក។
2. ប្រសិនបើអតិថិជនបដិសេធ ឬចង់បោះបង់បូណឹស សមតុល្យបូណឹសដែលត្រូវគ្នានឹងក្លាយទៅជា 0 (សូន្យ)។ ជាលទ្ធផល អតិថិជនលែងតម្រូវឱ្យបំពេញតាមលក្ខខណ្ឌតម្រូវនៃការភ្នាល់ទៀតហើយ។
3. អតិថិជនមានសិទ្ធិក្នុងការឈប់បន្តបំពេញតាមលក្ខខណ្ឌតម្រូវនៃការភ្នាល់បូណឹស។ សកម្មភាពនេះអាចធ្វើបាននៅក្នុងគណនីរបស់អតិថិជន។ គួរកត់សម្គាល់ដែរថា ប្រសិនបើបដិសេធបូណឹស បន្ទាប់ពីត្រូវបានប្តូរដោយផ្នែក ប្រាក់ឈ្នះណាមួយដែលបានធ្វើឡើង ខណៈពេលប្តូរយកបូណឹសបែបនេះនឹងត្រូវបានបោះបង់។

ការប្រើបូណឹសដោយបំពាន

1. អតិថិជនត្រូវបានហាមឃាត់យ៉ាងតឹងរឹងពីការបំពានបូណឹស។ ចំពោះនិយមន័យនៃ "ការបំពាន" នៅក្នុងបរិបទនេះ សមាមាត្រខាងក្រោមនៃបូណឹសដែលទទួលបានដែលពាក់ព័ន្ធនឹងការដាក់ប្រាក់របស់ពួកគេត្រូវបានកំណត់ថាជាការបំពាន។ ប្រាក់បូណឹសបន្ថែម 70% ដែលបានទទួលពីការដាក់ប្រាក់លើកទី 5 និងទី 9; ប្រាក់បូណឹស 50% ដែលទទួលបានពីការដាក់ប្រាក់លើកទី 10 ឬច្រើនជាងនេះ។ ប្រសិនបើមានការបំពានណាមួយ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិពេញលេញក្នុងការហាមឃាត់អតិថិជនពីការទទួលបានបូណឹសទាំងឡាយ។ វាក៏អាចលុបចោលប្រាក់ឈ្នះដែលបានទទួលជាមួយនឹងបូណឹសទាំងក្នុងអំឡុងពេលភ្នាល់ និងបន្ទាប់ពីការភ្នាល់បញ្ចប់ផងដែរ។
2. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិពេញលេញក្នុងការត្រួតពិនិត្យប្រវត្តិប្រតិបត្តិការនិងគណនី ព្រមទាំងកំណត់ហេតុរបស់អតិថិជននៅពេលណាក៏បាន និងដោយហេតុផលណាក៏បានជានិច្ច។ ប្រសិនបើពិនិត្យរកឃើញថាអតិថិជនបានប្រើប្រាស់បូណឹសខុស ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់រក្សាសិទ្ធិពេញលេញក្នុងការលុបចោលបូណឹសដែលផ្តល់ដោយអតិថិជន។
3. ប្រសិនបើក្រុមហ៊ុនភ្នាល់រកឃើញថា អតិថិជនងាកទៅប្រើយុទ្ធសាស្ត្រលេងហ្គេមដែលត្រូវបានហាមឃាត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ នៅពេលប្តូរបូណឹស ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់រក្សាសិទ្ធិក្នុងការចាត់វិធានការពិន័យ និងដកអតិថិជនចេញពីប្រូម៉ូសិនការផ្តល់ជូនពិសេសដែលមានក្នុងពេលបច្ចុប្បន្ន និងក្នុងពេលអនាគតទាំងអស់។

4. ខាងក្រោមនេះគឺជាឧទាហរណ៍មួយចំនួននៃយុទ្ធសាស្ត្រដែលអាចកើតមាន ដែលត្រូវបានហាមឃាត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ នៅពេលជម្រះលក្ខខណ្ឌតម្រូវនៃការភ្នាល់បូណឹស៖
    - ការភ្នាល់ក្នុងបរិមាណច្រើនដោយមិនប៉ះពាល់ច្រើនដល់សមតុល្យ របស់អតិថិជន។ ឧទាហរណ៍មួយនៃយុទ្ធសាស្ត្រនេះអាចជាការភ្នាល់ដោយចាក់គ្រប់លេខរ៉ូឡែត ឬការដាក់ភ្នាល់លើពណ៌ក្រហម និងខ្មៅក្នុងពេលដំណាលគ្នា។
    - ការភ្នាល់ធំ (ពោលគឺការភ្នាល់ដែលលើសពី €5 (ប្រាំអឺរ៉ូ)) ក្នុងបំណងបង្កើនសមតុល្យបូណឹសរបស់អតិថិជនយ៉ាងឆាប់រហ័ស រួចកាត់បន្ថយបរិមាណប្រាក់ភ្នាល់យ៉ាងច្រើន (ពោលគឺច្រើនជាងពីរដង) ដោយគ្មានហេតុផលច្បាស់លាស់ ខណៈពេលដែលមានសមតុល្យគណនីគ្រប់គ្រាន់។ ករណីខាងលើនីមួយៗនឹងត្រូវបានពិនិត្យយ៉ាងម៉ត់ចត់ដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់។
    - ការភ្នាល់ក្នុងទំហំបរិមាណច្រើននៅក្នុងហ្គេមទាំងនោះដែលសន្មត់ជាមុនថា មានការចូលរួមចំណែកទាប (ពោលគឺភាគរយនៃប្រាក់ភ្នាល់ដែលរាប់បញ្ចូលទៅក្នុងលក្ខខណ្ឌតម្រូវដែលពាក់ព័ន្ធនឹងការភ្នាល់) រួចភ្នាល់តិចតួចនៅក្នុងហ្គេមទាំងនោះដែលសន្មត់ជាមុនថា មានការរួមចំណែកធំជាង។
    - ការពន្យារពេលនៃជុំហ្គេមណាមួយដែលរួមបញ្ចូលទាំងបូណឹស និងការបង្វិលដោយឥតគិតថ្លៃទៅពេលក្រោយ នៅពេលដែលមិនមានលក្ខខណ្ឌតម្រូវនៃការភ្នាល់ និង/ឬការដាក់កម្រិតលើការដាក់ប្រាក់ថ្មី ដោយមានការបង្វិលដោយឥតគិតថ្លៃ និងបូណឹសនៅតែមាន
    - រាល់បន្ទុំនៃបច្ចេកទេស និងយុទ្ធសាស្ត្រហ្គេមដែលបានរៀបរាប់ខាងលើ។
5. នៅពេលដែលកំណត់ឃើញថា អតិថិជនបំពានបូណឹសក្នុងករណីណាមួយ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិពេញលេញក្នុងការចាត់វិធានការដូចខាងក្រោម៖ ការលុបចោល និងចាត់ទុកបូណឹសដែលមានទាំងអស់ជាមោឃៈ រួមជាមួយនឹងប្រាក់ឈ្នះដែលបានមកពីបូណឹសទាំងនោះ ក៏ដូចជាការបិទគណនីរបស់អតិថិជនទាំងស្រុងផងដែរ។
6. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់សូមណែនាំឱ្យអតិថិជនបញ្ចូលលេខទូរសព្ទពិតប្រាកដរបស់គាត់ នៅពេលចុះឈ្មោះ៖ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អាចប្រើលេខទូរសព្ទនោះនៅពេលក្រោយ ដើម្បីបញ្ជាក់អត្តសញ្ញាណពិតប្រាកដរបស់អតិថិជន។ ក្នុងករណីដែលមិនអាចទាក់ទងអតិថិជនបាន ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិពេញលេញក្នុងការដាក់កំហិតលើការប្រើប្រាស់បូណឹសរបស់អតិថិជន ហើយថែមទាំងបិទគណនីផ្នាល់ខ្លួនរបស់គាត់ទាំងស្រុងទៀតផង។

អំណោយ

1. អំណោយគឺជាប្រភេទពិសេសនៃបូណឹស។ ដូចនេះ វាមិនតម្រូវឱ្យមានការដាក់ប្រាក់ឡើយ ហើយមានផ្តាច់មុខសម្រាប់តែអតិថិជនដែលយល់ព្រមចូលរួមក្នុងការផ្តល់ជូនបូណឹស ដែលផ្តល់ជូនដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់។
2. ក្នុងពេលជាមួយគ្នានេះ T&C ពិសេសមួយចំនួនអាចត្រូវបានអនុវត្តចំពោះអំណោយបែបនេះ។ ហេតុដូច្នេះហើយបានជាក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ជំរុញឱ្យអតិថិជនពិនិត្យមើល T&C ទាំងនោះដោយប្រុងប្រយ័ត្ន

មុននឹងដំណើរការអំណោយដែលមាន (T&C បែបនេះអាចពណ៌នាអំពីចំនួនបូណឹស លក្ខខណ្ឌតម្រូវដែលពាក់ព័ន្ធនឹងការភ្នាល់ ។ល។)។ អតិថិជនគួរតែចូលទៅកាន់ផ្នែកដែលពាក់ព័ន្ធនៃ "គណនីរបស់ខ្ញុំ" ដើម្បីអាន T&C ទាំងនោះ សម្រាប់ទទួលបានព័ត៌មានពេញលេញពាក់ព័ន្ធនឹងអំណោយ និងជៀសវាងកុំឱ្យមានការយល់ខុស ការទំនាក់ទំនងខុស និងការយល់ច្រឡំណាមួយដែលអាចកើតមាន។

3. គ្រប់ពេលវេលាទាំងអស់ អំណោយមួយអាចប្រើបានសម្រាប់តែគណនីហ្គេមមួយប៉ុណ្ណោះ។ ដូច្នេះហើយ អំណោយមិនអាចបូកបញ្ចូលគ្នាបានទេ។ អាស្រ័យហេតុនេះ អំណោយអាចប្រើបានតែលើមូលដ្ឋាននៃអ្វីដែលគេហៅថា "គោលការណ៍ជូរ" ប៉ុណ្ណោះ។ ពោលគឺរាល់អំណោយបន្ទាប់អាចប្រើបាន លុះត្រាតែអំណោយពីមុនត្រូវបានប្តូរវិញប៉ុណ្ណោះ។ ឬអំណោយពីមុនក៏អាចត្រូវបានលុបចោល ឬផ្អាកក្នុងអំឡុងពេលភ្នាល់ផងដែរ។
4. អំណោយទាំងឡាយរួមជាមួយនឹងប្រាក់ឈ្នះណាមួយដែលបានទទួលដោយប្រើអំណោយនេះ នឹងត្រូវបានបាត់បង់ នៅពេលដែលអំណោយនេះបានផុតកំណត់។ ប្រសិនបើអតិថិជនចង់ឱ្យប្រាកដអំពីរយៈពេលមានសុពលភាពដែលអាចអនុវត្តបានលោកអ្នកគួរតែចូលទៅកាន់ទំព័រ 'គណនីរបស់ខ្ញុំ' –> ផ្នែក "បូណឹស និងអំណោយ"។ អំណោយទាំងឡាយចាប់ផ្តើមដំណើរការ ចាប់ពីពេលដែលអំណោយត្រូវបានផ្តល់ជូនអតិថិជន។ សូមចំណាំថា ការផ្អាកបូណឹសនៃការភ្នាល់នឹងមិនពន្យារយៈពេលមានសុពលភាពនៃការផ្តល់ជូនអំណោយដែលផ្តល់ជូននោះទេ។
5. ទោះបីជានៅពេលមានអំណោយដែលអាចប្រើបានក៏ដោយ ក៏អតិថិជនមានសិទ្ធិក្នុងការភ្នាល់ដោយប្រើប្រាក់ដែលមាននៅក្នុងគណនីចម្បងរបស់លោកអ្នកដែរ។
6. T&C របស់ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ទាំងអស់ រួមទាំង T&C ទាំងអស់ផ្សេងទៀត នៃគោលការណ៍បូណឹសរបស់ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់អនុវត្តជានិច្ច ដរាបណាគោលការណ៍ទាំងនោះមិនផ្ទុយនឹងលក្ខខណ្ឌដែលបានរៀបរាប់ខាងលើ។

26.2. បញ្ជីបញ្ឈប់របស់ការភ្នាល់ហ្គេម

ដើម្បីទាញយកប្រាក់ឈ្នះមកប្រើពីបូណឹស អតិថិជនត្រូវតែភ្នាល់លើចំនួនទឹកប្រាក់ដែលបានឈ្នះដោយយោងតាមលក្ខខណ្ឌនៃបូណឹសពិសេសនោះ។ អតិថិជនអាចដាក់ភ្នាល់ប្រាក់ឈ្នះរបស់ពួកគេនៅក្នុងហ្គេមស្លុតវីដេអូជាច្រើន ដោយមានករណីលើកលែងមួយចំនួន។ ខាងក្រោមនេះគឺជាបញ្ជីនៃហ្គេមដែលការឈ្នះបូណឹសមិនអាចដាក់ភ្នាល់បាន។

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 Hallowin, 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 Steal, 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, Pharao's Riches, Pharao's Riches Golden Nights, Pharao's Riches RHFP, Pharaoh, Pharaon, 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 Holdem 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 Tipsy 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. កំហុសឬការខកខាន

1. ប្រសិនបើកម្មវិធី និងហាតវែរដែលប្រើដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ ចាប់ផ្តើមដំណើរការខុសប្រក្រតី នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់នឹងងាកទៅរកវិធានការសមហេតុផល ដើម្បីដោះស្រាយបញ្ហា និងដោះស្រាយផលវិបាករបស់វាឱ្យបានឆាប់តាមដែលអាចធ្វើទៅបាន។ ប្រសិនបើបញ្ហានេះរំខានដល់ហ្គេមណាមួយក្នុងកម្រិតដែលអតិថិជនមិនអាចចាប់ផ្តើមហ្គេមឡើងវិញបានពីពេលវេលាជាក់លាក់ដែលត្រូវបានរំខានដោយមិនបណ្តាលឱ្យមានការបាត់បង់ទិន្នន័យដែលមិនអាចត្រឡប់វិញបាន នោះក្រុមហ៊ុនភ្នាល់នឹងបន្តអនុវត្តគោលការណ៍សមស្របបំផុត សមហេតុផល និងគោលការណ៍ត្រឹមត្រូវ ដើម្បីដោះស្រាយស្ថានភាពបែបនេះ (វិធានការទាំងនេះអាចគ្របដណ្តប់លើការស្តារសមតុល្យគណនីរបស់អតិថិជនទៅស្ថានភាពមុនការភ្នាល់ចុងក្រោយបំផុតរបស់លោកអ្នកដែលត្រូវបានកត់ត្រានៅលើម៉ាស៊ីនសឺវឺ និងមុនពេលមានបញ្ហាបច្ចេកទេស)។
2. ប្រសិនបើជាលទ្ធផលនៃកំហុសបច្ចេកទេស ទឹកប្រាក់ទាំងឡាយត្រូវបានបញ្ចូលទៅក្នុងគណនីរបស់អតិថិជន ហើយលោកអ្នកដាក់ភ្នាល់ជាមួយនឹងទឹកប្រាក់នោះ ឬចូលរួមនៅក្នុងហ្គេមដែលបង្កើតដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ជាមួយនឹងទឹកប្រាក់នោះ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់រក្សាសិទ្ធិពេញលេញក្នុងការមោឃៈ និងលុបចោលការភ្នាល់បែបនេះ។ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ក៏អនុញ្ញាតឱ្យរក្សាទុកប្រាក់ឈ្នះណាមួយដែលកើតចេញពីទឹកប្រាក់នេះផងដែរ។ នៅពេលក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ទូទាត់ប្រាក់ឈ្នះដែលបានទទួលពីលទ្ធផលនៃការភ្នាល់ ឬហ្គេមបែបនេះ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មានសិទ្ធិពេញលេញក្នុងការស្នើសុំឱ្យអតិថិជនបញ្ជូនត្រឡប់មកវិញ។
3. នៅពេលណាដែលអតិថិជនចូលប្រើសេវាកម្មដែលបានផ្តល់តាមរយៈអ៊ីនធឺណិត លោកអ្នកត្រូវតែដឹងថា៖
    - អតិថិជនអាចជួបនឹងបញ្ហាប្រព័ន្ធ ដំណើរការខុសប្រក្រតីនៃសេវាកម្ម ចំណុចខ្វះខាត ឬបញ្ហានៃប្រភេទផ្សេងទៀតដែលអាចកើតមានក្នុងប្រការណាមួយ។ ប្រសិនបើអតិថិជនជួបនឹងបញ្ហាបច្ចេកទេសណាមួយ អតិថិជនគួរតែទាក់ទងទៅសេវាជំនួយរបស់ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់តាមរយៈអ៊ីមែល
    - សម្រាប់ភាពជោគជ័យរបស់អតិថិជនក្នុងការទទួលបានការផ្តល់ជូនពិសេសដែលពាក់ព័ន្ធនឹង

ល្បឿន វាពាក់ព័ន្ធដោយផ្ទាល់ និងអាស្រ័យលើឧបករណ៍ដែលអតិថិជនបានប្រើ និងគុណភាពនៃការតភ្ជាប់អ៊ីនធឺណិតរបស់លោកអ្នក។

- ច្បាប់ទាំងអស់ពាក់ព័ន្ធនឹងហ្គេម និងប្រូម៉ូសិនណាមួយតែងមានជានិច្ចដោយគ្មានករណីលើកលែង ។ គ្រប់ពេលវេលា អតិថិជនអាចពិនិត្យ និងមើលវាឡើងវិញបាន។ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ជំរុញឱ្យអតិថិជនអានគោលការណ៍ទាំងនោះដោយយកចិត្តទុកដាក់ និងហ្មត់ចត់ មុនពេលលោកអ្នកចាប់ផ្តើមលេងហ្គេម និងប្រើសេវាកម្មដែលបានផ្តល់ជូនដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់។

4. ក្នុងករណីអតិថិជនភ្នាល់ទាក់ទងនឹងព្រឹត្តិការណ៍បន្តផ្សាយផ្ទាល់ អតិថិជននេះប្រហែលជាមិនស្ថិតនៅក្នុងជំហរ ឬទីតាំងត្រឹមត្រូវ ដើម្បីមើល ឬបើមិនដូច្នេះទេទទួលបានព័ត៌មានចុងក្រោយបំផុតពាក់ព័ន្ធនឹងព្រឹត្តិការណ៍នេះក្នុងរយៈពេលគម្លាតដែលពាក់ព័ន្ធ។ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មិនអាចទទួលខុសត្រូវចំពោះការខាតបង់ណាមួយឡើយ ហើយនឹងមិនត្រូវបានរំពឹងថាទូទាត់សងសម្រាប់ការខាតបង់ណាមួយដែលកើតឡើងដែលជាលទ្ធផលនៃការពន្យារពេលដែលទាក់ទងនឹងការបញ្ជូនទិន្នន័យឌីជីថលសម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍បែបនេះទេ។
5. តាមរយៈការចាប់ផ្តើមលេងហ្គេមណាមួយដែលបានបង្កើតដោយក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ អតិថិជនទទួលខុសត្រូវទាំងស្រុង និងទទួលខុសត្រូវផ្ទាល់ខ្លួនចំពោះល្បឿន និងគុណភាពនៃការតភ្ជាប់អ៊ីនធឺណិតរបស់លោកអ្នក ក៏ដូចជាស្ថានភាពបច្ចេកទេស និងប្រសិទ្ធភាពនៃការប្រើប្រាស់ឧបករណ៍ ដើម្បីប្រើអ៊ីនធឺណិត។ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់បដិសេធយ៉ាងច្បាស់នូវការទទួលខុសត្រូវចំពោះការខាតបង់ណាមួយដែលអតិថិជនជួបប្រទះ (ជាលទ្ធផលនៃបញ្ហាសេវាកម្ម ការតភ្ជាប់ខ្សោយ រលកសញ្ញាខ្សោយ ការបាត់បង់សេវាកម្ម ឬផ្សេងទៀត) ដោយសារក្រុមហ៊ុនផ្តល់សេវាអ៊ីនធឺណិត ឬក្រុមហ៊ុនផ្តល់សេវាទូរគមនាគមន៍របស់លោកអ្នក។

26.4. ករណីប្រធានសក្តិ

1. ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់មិនអាចទទួលខុសត្រូវ ឬទទួលខុសត្រូវចំពោះការខកខានក្នុងការអនុវត្ត ឬសម្រាប់ការពន្យារពេលក្នុងការអនុវត្តមុខងារ និងកាតព្វកិច្ចណាមួយរបស់ខ្លួនដែលកំណត់ដោយ T&C ទាំងនេះ ប្រសិនបើស្ថានភាពបែបនេះកើតឡើងពីព្រឹត្តិការណ៍ណាមួយដែលលើសពីការគ្រប់គ្រងដោយសមហេតុផល និងអាចអនុវត្តបាន។
   ព្រឹត្តិការណ៍ទាំងនេះរួមមានជាអាទិ៍ បញ្ហាបច្ចេកទេស និងការរំខានពាក់ព័ន្ធនឹងបណ្តាញទូរគមនាគមន៍ដែលក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ និងអតិថិជនពឹងផ្អែកលើបញ្ហាពាក់ព័ន្ធនឹងការផ្គត់ផ្គង់អគ្គិសនី បញ្ហាពាក់ព័ន្ធនឹងកុំព្យូទ័រ ស្មាតហ្វូន ថេប្លេតឬឧបករណ៍ផ្សេងទៀតដែលជាកម្មសិទ្ធិរបស់ភាគីទីបី អគ្គិភ័យ ផ្លេកបន្ទោរ និងខ្យល់ព្យុះ ការបំផ្ទុះ ទឹកជំនន់ ការធ្លាក់ព្រិលខ្លាំងនិងលក្ខខណ្ឌអាកាសធាតុធ្ងន់ធ្ងរផ្សេងទៀត កូដកម្ម កុប្បកម្ម ការរាំងស្ទះ ការបះបោរ ចលាចលស៊ីវិល សកម្មភាពយោធា ឬសកម្មភាពពាក់ព័ន្ធណាមួយរបស់ស្ថាប័នគ្រប់គ្រងភាពអធិបតេយ្យ ឬអាជ្ញាធរមានសមត្ថកិច្ចផ្សេងទៀត (ឧទាហរណ៍ "គ្រោះធម្មជាតិ" ឬ "ករណីប្រធានសក្តិ")។
2. ប្រសិនបើរយៈពេលនៃប្រធានសក្តិចាប់ផ្តើម និងគ្រោះធម្មជាតិកើតឡើង មុខងាររបស់ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់នឹង

ត្រូវបានចាត់ទុកថា ត្រូវបានផ្អាកទាំងស្រុងដោយស្វ័យប្រវត្តិសម្រាប់រយៈពេលទាំងមូលនៃអំឡុងកើតហេតុនេះ។ សម្រាប់ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ ក្រុមហ៊ុននឹងខិតខំប្រឹងប្រែងក្នុងក្របខណ្ឌសមហេតុផល ដើម្បីដោះស្រាយប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាពនូវផលវិបាកនៃព្រឹត្តិការណ៍ប្រធានស័ក្តិបែបនេះ។ ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ក៏នឹងព្យាយាមកំណត់វិធីដែលជាកាតព្វកិច្ចអាចត្រូវបានបំពេញ ទោះបីជាព្រឹត្តិការណ៍ប្រធានស័ក្តិ និងផលវិបាកជាក់ស្តែងរបស់វាក៏ដោយ។

27. ការប្រណាំងមាស

ហ្គេមមាស - បង្ហាញព្រឹត្តិការណ៍ពហុមេឌា ដែលមានលទ្ធផលមិនស្គាល់ដោយចេតនា ដែលចាក់ផ្សាយតាមអិនធឺណិត ទៅកាន់បណ្តាហាងភ្នាល់។
រាល់អ្នកលេងអាចដឹងអំពីលទ្ធផលនៃព្រឹត្តិការណ៍ ដែលបានបង្ហាញតាមកាលបរិច្ឆេទ ពេលវេលា ប្រភេទ និង លេខ តាមទម្រង់អនឡាញ។

27.1. បាល់ទាត់និម្មិត

មានការប្រកួតបាល់ទាត់និម្មិត 3-D ថ្មីធ្វើឡើងរៀងរាល់ប្រាំនាទីម្តង។ ការប្រកួតនីមួយមានរយៈពេល 90 វិនាទី។ ប្រភេទភ្នាល់៖

- ម្ចាស់ផ្ទះ (1)- ជ័យជម្នះប្រចាំការប្រកួតបានទៅក្រុមទីមួយ (ម្ចាស់ផ្ទះ);
- ស្មើ (X)- លទ្ធផលនៃការប្រកួតប្រជែងដែលបង្ហាញថាគ្មានអ្នកឈ្នះ;
- ភ្ញៀវ (2)- ជ័យជម្នះបានទៅក្រុមទីពីរ (ភ្ញៀវ);
- ឱកាសទ្វេដង
    - 1X - ក្រុមទីមួយឈ្នះការប្រកួតឬស្មើ;
    - 12 - ក្រុមទីមួយឈ្នះ ឬក្រុមទីពីរឈ្នះ;
    - X2 -ស្មើ ឬក្រុមទីពីរឈ្នះ;
- ពាក់កណ្តាលតង់/ពេញតង់-របៀបដែលតង់ទីមួយបញ្ចប់ និងរបៀបដែលការប្រកួតទាំងមូលបញ្ចប់៖
    - 1/1- ក្រុមទីមួយនឹងឈ្នះៅតង់ទីមួយ ហើយក្រុមទីមួយនឹងឈ្នះការប្រកួត;
    - 1/X- ក្រុមទីមួយនឹងឈ្នះតង់ទីមួយ ហើយការប្រកួតបញ្ចប់ក្នុងលទ្ធផលស្មើ;
    - 1/2- ក្រុមទីមួយនឹងតង់ទីមួយ ហើយក្រុមទីពីរនឹងឈ្នះការប្រកួត;
    - X/1- ពតង់ទីមួយបញ្ចប់ក្នុងលទ្ធផលស្មើ ហើយក្រុមទីមួយនឹងឈ្នះការប្រកួតឬស្មើ;
    - X/X- តង់ទីមួយនិងការប្រកួតនឹងបញ្ចប់ដោយលទ្ធផលស្មើ;
    - X/2- តង់ទីមួយនឹងបញ្ចប់ក្នុងលទ្ធផលស្មើ ហើយក្រុមទីពីរនឹងឈ្នះការប្រកួតឬស្មើ;
    - 2/1- ក្រុមទីពីរនឹងឈ្នះតង់ទីមួយ ហើយក្រុមទីមួយនឹងឈ្នះការប្រកួត;
    - 2/X- ក្រុមទីពីរនឹងឈ្នះតង់ទីមួយ ហើយការប្រកួតបញ្ចប់ក្នុងលទ្ធផលស្មើ;
    - 2/2- ក្រុមទីពីរនឹងឈ្នះតង់ទីមួយនិងការប្រកួត;
- ពិន្ទុនៃការប្រកួត- អ្នកត្រូវទស្សន៍ទាយពិន្ទុត្រឹមត្រូវនៅក្នុងការប្រកួត ដោយបញ្ជីនៃការភ្នាល់ពិន្ទុដែលបានស្នើត្រូវបានបង្ហាញនៅលើអេក្រង់ មុនពេលចាប់ផ្តើមការប្រកួត;
- ចំនួនគ្រាប់បាល់ - អ្នកត្រូវទស្សន៍ទាយចំនួនគ្រាប់បាល់ដែលបានស៊ុតបញ្ចូលទីក្នុងការប្រកួត ដោយចំនួនគ្រាប់បាល់អាចកើតឡើងដែលបានស្នើត្រូវបានបង្ហាញនៅលើអេក្រង់ មុនពេលចាប់ផ្តើមការប្រកួត;

- អូវ័រ 2,5/អាន់ឌ័រ 2,5 – អ្នកត្រូវទស្សន៍ទាយថាតើចំនួនគ្រាប់បាល់ស៊ុតបញ្ចូលទីនឹងអូវ័រ 2.5 ឬអាន់ឌ័រ 2.5;
- មិនមានគ្រាប់ស៊ុតបញ្ចូលទី/មួយក្រុមនឹងរកបានពិន្ទុ – អ្នកត្រូវទស្សន៍ទាយថាតើនឹងមិនមានគ្រាប់ស៊ុតចូលទី ឬមានតែមួយក្រុមទេដែលនឹងរកគ្រាប់បាល់បាន;
- ក្រុមទាំងពីរនឹងរកបានពិន្ទុ- អ្នកត្រូវទស្សន៍ទាយថាតើក្រុមទាំងពីរនឹងរកគ្រាប់បាល់បានយ៉ាងហោចណាស់មួយគ្រាប់;

ជម្រើសការភ្នាល់៖

ការភ្នាល់ទោល– ការភ្នាល់មួយឬច្រើនក្នុងប៊ិងភ្នាល់មួយ។ ព្រឹត្តិការណ៍ទាំងឡាយគឺឯករាជ្យពីគ្នា។ ការឈ្នះលើការភ្នាល់ទោល គឺស្មើនឹងផលិតផលនៃចំនួនទឹកប្រាក់ភ្នាល់លើលទ្ធផល សម្រាប់ហាងឆេងបច្ចុប្បន្នរបស់អ្នក ។

ចំនួនសរុបអតិបរមាសម្រាប់សំបុត្រមួយ– បង្ហាញពីចំនួនទឹកប្រាក់ដេញថ្លៃនៃការភ្នាល់ទោលនីមួយៗ ដែលគុណនឹងហាងឆេង។
សម្រាប់ការភ្នាល់ទោល វាអាចកំណត់ចំនួនទឹកប្រាក់ភ្នាល់នីមួយៗ សម្រាប់លទ្ធផលនីមួយៗ ក៏ដូចជាបញ្ចូលចំនួនទឹកប្រាក់សរុបដែលត្រូវបានបែងចែកដោយស្វ័យប្រវត្តិទៅក្នុងចំនួនការភ្នាល់នៅក្នុងសំបុត្រ។

27.2. លីគ 3D និម្មិត

លីគ 3D និម្មិត គឺជាហ្គេមដែលមានល្បឿនលឿននិងគួរឱ្យរំភើប ដែលត្រូវបានរចនាឡើងជាពិសេស សម្រាប់អ្នកគាំទ្របាល់ទាត់ ដើម្បីតាមដាននិងគាំទ្រក្រុមដែលពួកគេពេញចិត្ត អំឡុងពេញមួយរដូវកាល។
ជម្រើសនេះផ្តល់ជូនទីផ្សារល្អបំផុត (ប្រៀបធៀបទៅនឹងហ្គេមបាល់ទាត់ 3D ផ្សេងទៀត) ដើម្បីធ្វើការភ្នាល់ខណៈពេលដែលអ្នកអាចវិភាគស្ថិតិហ្គេមថ្មីៗរបស់ក្រុម ស៊េរីធូណាមិន ។ល។
នៅពេលនេះ មានលីគពីរដែលអាចរកបាន៖ CIS និង លីគអ៊ីតាលី។
ក្រុមចំនួនម្ភៃចូលរួមក្នុងលីគ ទាំងការប្រកួតក្នុងដីនិងក្រៅដៅ ហើយបន្តដំណើរឆ្ពោះទៅរកដំណែងកំពូលនៃតារាងចំណាត់ថ្នាក់ ខណៈពេលពិន្ទុត្រូវរកបាន។
ហ្គេមមានលីគដែលលេងពីមួយទៅមួយ ពីមួយថ្ងៃទៅមួយថ្ងៃ។ លទ្ធផលនៃហ្គេមទាំងអស់អាចរកឃើញនៅក្នុងផ្នាំងស្ថិតិជាសកល។ លីគនីមួយៗមាន 38 សប្តាហ៍នៃការលេង – រយៈពេលដែលក្រុមត្រូវប្រកួតទាំងក្នុងដីនិងក្រៅដី។ ក្នុងអំឡុងពេល 19 សប្តាហ៍នៃការប្រកួត ពាក់កណ្តាលនៃក្រុមទាំងអស់នឹងលេងការប្រកួតក្នុងដីហើយក្នុងអំឡុងពេលសប្តាហ៍នៃការប្រកួតទី 20–38 ការប្រកួតក្រៅដីនឹងត្រូវបានលេង។ 10 ប្រកួតត្រូវបានលេងដំណាលគ្នារាល់សប្តាហ៍នៃការប្រកួត (សរុប 38 ប្រកួតក្នុងលីគមួយ)។ ការប្រកួតមួយសប្តាហ៍មានរយៈពេលប្រាំនាទី (190 នាទី សម្រាប់លីគមួយ)។
មុនពេលចាប់ផ្តើម ព្រឹត្តិការណ៍ខ្សែសកម្មភាពមួយសម្រាប់លទ្ធផលធំៗដើម្បីភ្នាល់ ក៏ដូចជាលេខសប្តាហ៍បច្ចុប្បន្ន នឹងលេចឡើងនៅលើអេក្រង់។
ក្រុមនៅក្នុងបញ្ជីខាងស្តាំនឹងលេងការប្រកួតក្នុងដី រីឯក្រុមនៅក្នុងបញ្ជីនៅខាងឆ្វេងនឹងលេងការប្រកួតក្រៅដី។

ឡូហ្គោនិងឈ្មោះខ្លីរបស់ក្រុមក៏ត្រូវបានផ្តល់ឱ្យនៅទីនោះផងដែរ។ ក្នុងអំឡុងពេលនៃការបង្ហាញហាងឆេង ឈ្មោះនៃក្រុមនឹងត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរជាប្រចាំ ទៅតាមចំណាត់ថ្នាក់របស់ពួកគេនៅក្នុងតារាងធ្ងណាមិន ដែលសញ្ញាព្រួញនឹងបង្ហាញពីការវិវត្តនៃតម្លៃ។ ឧទាហរណ៍ លេខ 10 និងព្រួញពណ៌បៃតង ដែលមានតម្លៃ "3" បង្ហាញថា ក្រុមនោះ ដោយយោងតាមលទ្ធផលនៃការប្រកួតមុន បានបាត់បង់បីពិន្ទុ ហើយឈរនៅលេខរៀងទីដប់ក្នុងតារាងធ្ងណាមិន។ ក្នុងករណីមានបញ្ហា ក្រុមនេះនៅតែរក្សាដំណែងដដែល។
ជ្រាំប្រកួតដំបូងក្នុងបញ្ជី ក្នុងចំណោមដប់ នឹងត្រូវបានស្ទ្រីម -ការប្រកួតចម្បងប្រចាំសប្តាហ៍ ។ នៅក្នុងដំណើរការនៃការស្ទ្រីម លទ្ធផលផ្សាយផ្ទាល់នៃការប្រកួតចំនួន 9 ផ្សេងទៀត កំពុងបង្ហាញពីបន្ទាត់ខាងក្រោម។ ស្ទ្រីមនៃការប្រកួតចម្បងប្រចាំសប្តាហ៍ (ដូចរាល់សប្តាហ៍ជាមួយនឹងការប្រកួតដំណាលគ្នា) មានរយៈពេល 5 នាទី បន្ទាប់ពីនោះសប្តាហ៍ហ្គេមបន្តបន្ទាប់នឹងចាប់ផ្តើម ឬបើវាមានរយៈពេល 38 សប្តាហ៍ សប្តាហ៍ទីមួយនៃលីគថ្មីមួយនឹងចាប់ផ្តើម។
ការប្រកួតចម្បង ត្រូវបានបែងចែកលើ 6 ពិន្ទុប្រចាំប្រកួត ដែលអាចត្រូវបានស៊ុតបញ្ចូលទីមួយ។ ចំនួនគ្រាប់អតិបរមានៅក្នុងហ្គេមគឺ 6! មានវីដេអូចាក់ផ្សាយឡើងវិញ សម្រាប់ការស៊ុតបាល់បញ្ចូលទីឱកាសនៅក្នុងហ្គេមមួយភ្លាម។ បន្ទាប់ពីរកបានគ្រាប់បញ្ចូលទី។ ពិន្ទុនៅខាងឆ្វេងនៅលើអេក្រង់ ផ្លាស់ប្តូរចំណូលចិត្តរបស់ក្រុមដើម្បីរកគ្រាប់បាល់មួយ។ នៅក្នុងផ្ទៃតែមួយនៃអេក្រង់ មានព័ត៌មានដែលមានឡូហ្គូរបស់ក្រុមនៃការប្រកួតចម្បងប្រចាំសប្តាហ៍ ឈ្មោះរបស់ពួកគេ ពេលវេលាបច្ចុប្បន្ន (45 នាទី) និងមួយនាទីនៃហ្គេម។
ដោយបានបញ្ចប់មួយសប្តាហ៍ លទ្ធផលនៃលទ្ធផលចម្បង និងស៊េរីការប្រកួតរួមមានហ្គេមចុងក្រោយនៃសប្តាហ៍ និងលទ្ធផលសង្ខេបនៃរយៈពេលមុន អាចរកបានមួយពេល។ ក្រុមដែលចូលរួមចំនួន 20 នៃលីគ គឺស្ថិតនៅក្នុងលំដាប់ដូចខាងក្រោម៖ ពីដំបូងដល់ថ្នាក់ទាបបំផុតអាស្រ័យលើចំនួនពិន្ទុ។ ក៏មានប្រវត្តិនៃជ្រាំការប្រកួតលើកចុងក្រោយ ស្ថិតិនៃជ័យ ជម្នះចាញ់និងស្មើ។ លេខបន្តនៃសប្តាហ៍ទី 38 ត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរជាមួយនឹងការប្តូរទៅ 1 សប្តាហ៍លីគ។ ស៊េរីនៃធ្ងណាមិនត្រូវបានដាក់ជាសូន្យ និងសង្ខេបព័ត៌មានអំពីលទ្ធផលនៃការប្រកួតលីគថ្មី។

ការភ្នាល់និងការបន្សុំ ដែលមាន៖

លទ្ធផលនៃការប្រកួត– កំណត់អត្តសញ្ញាណ តាមគំនិតរបស់អ្នក ថាតើម៉ោងធម្មតានៃការប្រកួតបាល់ទាត់បញ្ចប់ ដោយជ័យជំនះរបស់ក្រុមម្ចាស់ផ្ទះ (1) ស្មើ (X) ឬជ័យជំនះរបស់ក្រុមភ្ញៀវ(2);
លទ្ធផលជាលើកដំបូង– កំណត់អត្តសញ្ញាណ តាមគំនិតរបស់អ្នក ថាតើម៉ោងលើកដំបូងនៃការប្រកួតបាល់ទាត់បញ្ចប់ ដោយជ័យជំនះរបស់ក្រុមម្ចាស់ផ្ទះ (1) ស្មើ (X) ឬជ័យជំនះរបស់ក្រុមភ្ញៀវ(2);
ឱកាសទ្វេដង– កំណត់អត្តសញ្ញាណដែលទំនងជាពីរ ពីទស្សនៈរបស់អ្នកនៃលទ្ធផលជំនួស។ ការភ្នាល់មួយនឹងត្រូវលេង ប្រសិនបើព្រឹត្តិការណ៍មួយឬព្រឹត្តិការណ៍ផ្សេងទៀត បានកើតឡើងនៅក្នុងការប្រកួតបច្ចុប្បន្ន។ មានលទ្ធផលដូច

ខាងក្រោម៖

- 1/X – ជ័យជំនះរបស់ក្រុមម្ចាស់ផ្ទះ ឬស្មើក្នុងការប្រកួត;
- 1/2 – ជ័យជំនះរបស់ក្រុមម្ចាស់ផ្ទះ ឬក្រុមភ្ញៀវ;

- X/2- ស្មើ ឬជ័យជំនះរបស់ក្រុមភ្ញៀវ។

ពាក់កណ្តាលម៉ោង – ពេញម៉ោង ("HT - FT") - កំណត់អត្តសញ្ញាណ តាមគំនិតរបស់អ្នក ពីរបៀបដែលម៉ោងដំបូងនិងបន្ទាប់មក ពេញម៉ោងនឹងបញ្ចប់។ ការភ្នាល់នឹងលេង ប្រសិនបើព្រឹត្តិការណ៍ទាំងពីរបានកើតឡើង! វាជាការសំខាន់ក្នុងការកត់សម្គាល់ថា នៅក្នុងការកត់សម្គាល់លទ្ធផលខាងក្រោមផ្នែកទីមួយ បង្ហាញពីលទ្ធផលនៃតង់ទីមួយនៅក្នុងការប្រកួតបច្ចុប្បន្ន ហើយទីពីរបង្ហាញពីលទ្ធផលពេញម៉ោង (1 – ជ័យជំនះមួយរបស់ក្រុមម្ចាស់ផ្ទះ, 2 – ជ័យជំនះមួយរបស់ក្រុមភ្ញៀវ, X – ស្មើ)។ មានលទ្ធផលដូចខាងក្រោម៖

- 1/1 – តង់ទីមួយ និងពេញម៉ោង នឹងត្រូវបញ្ចប់ដោយជ័យជំនះរបស់ក្រុមម្ចាស់ផ្ទះ;
- 1/X – តង់ទីមួយនឹងបញ្ចប់ដោយជ័យជំនះរបស់ក្រុមម្ចាស់ផ្ទះ និងពេញម៉ោង នឹងបញ្ចប់ដោយលទ្ធផលស្មើ;
- 1/2 – តង់ទីមួយនឹងបញ្ចប់ដោយជ័យជំនះរបស់ក្រុមម្ចាស់ផ្ទះ និង ពេញម៉ោង – ក្រុមភ្ញៀវ;
- X/1 – តង់ទីមួយនឹងបញ្ចប់ដោយលទ្ធផលស្មើ និង ពេញម៉ោង នឹងបញ្ចប់ដោយជ័យជំនះរបស់ក្រុមម្ចាស់ផ្ទះ;
- X/X – តង់ទីមួយ និងពេញម៉ោង នឹងត្រូវបញ្ចប់ដោយលទ្ធផលស្មើ;
- X/2- តង់ទីមួយ – ស្មើ, ពេញម៉ោងនឹងបញ្ចប់ដោយជ័យជំនះរបស់ក្រុមភ្ញៀវ;
- 2/1 – តង់ទីមួយនឹងបញ្ចប់ដោយជ័យជំនះរបស់ក្រុមភ្ញៀវ និងពេញម៉ោង នឹងបញ្ចប់ដោយជ័យជំនះរបស់ក្រុមម្ចាស់ផ្ទះ;
- 2/X – តង់ទីមួយនឹងបញ្ចប់ដោយជ័យជំនះរបស់ក្រុមភ្ញៀវ និង ពេញម៉ោង – ស្មើ;
- 2/2 – តង់ទីមួយនិងពេញម៉ោង នឹង បញ្ចប់ដោយជ័យជំនះរបស់ក្រុមភ្ញៀវ។

ពិន្ទុនៅក្នុងការប្រកួត– កំណត់ពិន្ទុមួយ, តាមគំនិតរបស់អ្នក, ការប្រកួតបច្ចុប្បន្ននឹងបញ្ចប់។ បញ្ជីនៃលទ្ធផលដែលអាចកើតមានទាំងអស់ ជាមួយនឹងហាងឆេងត្រូវបានឆ្លុះបញ្ចាំងនៅលើអេក្រង់ មុនពេលការប្រកួត។ វាជាការសំខាន់ ដែលត្រូវចងចាំថាការភ្នាល់ដែលមានពិន្ទុ 4–2 ត្រូវបានដាក់លើ 4 គ្រាប់ដែលនឹងត្រូវរកបានដោយក្រុមម្ចាស់ផ្ទះនិង 2 – ក្រុមភ្ញៀវ;
គ្រាប់បាល់មួយ– កំណត់អត្តសញ្ញាណ តាមគំនិតរបស់អ្នក ថាតើមានគ្រាប់បាល់ប៉ុន្មាន, ពីក្រុមទាំងពីរ, នឹងត្រូវបានស៊ុតបញ្ចូលទីក្នុងការប្រកួត (0, 1, 2, 3, 4, 5 ឬ 6)។ ហាងឆេងដែលបានស្នើសម្រាប់ជំរើសនីមួយៗ ត្រូវបានឆ្លុះបញ្ចាំងនៅលើអេក្រង់មុនពេលការប្រកួត;
ពហុហ្គោល – កំណត់អត្តសញ្ញាណ តាមគំនិតរបស់អ្នក តើចំនួនគ្រាប់បាល់ប៉ុន្មានដែលនឹងត្រូវបានរកឃើញនៅក្នុងការប្រកួតបច្ចុប្បន្ន ក្នុងចន្លោះពេលពីចំនួនអប្បបរមានិងអតិបរមាដែលអាចកើតមាន។ ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើអ្នកដាក់ "ពហុហ្គោល 1–4" វាមានន័យថាការភ្នាល់របស់អ្នកនឹងលេង ប្រសិនបើមាន 1 ឬ 2 ឬ 3 ឬ 4 គ្រាប់ហ្គោលក្នុងពេញម៉ោង។ ការភ្នាល់ "ពហុហ្គោល" ចែកគ្នាជាមួយការភ្នាល់ "ចំនួនគ្រាប់បាល់" ប្រសិនបើតម្លៃអប្បបរមានិងអតិបរមាស្មើគ្នា។

គូតាល់ – កំណត់អត្តសញ្ញាណ តាមគំនិតរបស់អ្នក គ្រាប់បាល់តិចឬច្រើន នឹងត្រូវបានស៊ុតបញ្ចូលទីក្នុង

ការប្រកួតមួយ៖

- 0,5 អូវ័រ/អាន់ឌ័រ– អ្នកដាក់ការភ្នាល់ពេញម៉ោង 0,5 អូវ័រឬអាន់ឌ័រ គ្រាប់បាល់នឹងត្រូវបានស៊ុតបញ្ចូលទី។
- 1,5 អូវ័រ/អាន់ឌ័រ– អ្នកដាក់ការភ្នាល់ពេញម៉ោង 1,5 អូវ័រឬអាន់ឌ័រ គ្រាប់បាល់នឹងត្រូវបានស៊ុតបញ្ចូលទី។
- 2,5 អូវ័រ/អាន់ឌ័រ – អ្នកដាក់ការភ្នាល់ពេញម៉ោង 2,5 អូវ័រឬអាន់ឌ័រ គ្រាប់បាល់នឹងត្រូវបានស៊ុតបញ្ចូលទី។
- 3,5 អូវ័រ/អាន់ឌ័រ– អ្នកដាក់ការភ្នាល់ពេញម៉ោង 3,5 អូវ័រឬអាន់ឌ័រ គ្រាប់បាល់នឹងត្រូវបានស៊ុតបញ្ចូលទី។

ហ្គោល– កំណត់អត្តសញ្ញាណ តាមគំនិតរបស់អ្នក វានឹងមិនមានគ្រាប់បាល់ឬមានតែក្រុមមួយទេ ដែលនឹងរកគ្រាប់បាល់ក្នុងម៉ោងធម្មតានៃការប្រកួត (NG/OS) ឬពីរក្រុមនឹងស៊ុតបាល់បញ្ចូលទី យ៉ាងហោចណាស់មួយគ្រាប់ (ពីរនឹងរកបានពិន្ទុ)៖

- **មិនមានគ្រាប់ស៊ុតចូលទី/មួយនឹងរកបានពិន្ទុ**– អ្នកដាក់ភ្នាល់ពេញម៉ោង នឹងមិនមានគ្រាប់ស៊ុតចូលទីឬក្រុមណាមួយដែលនឹងរកគ្រាប់បាល់បាន។ ការភ្នាល់នឹងលេង ប្រសិនបើពិន្ទុដូចខាងក្រោម៖ 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;
- **ពីរនឹងរកបានពិន្ទុ** – អ្នកដាក់ភ្នាល់ពេញម៉ោង, ក្រុមពីរនឹងរកបានពិន្ទុ។ ការភ្នាល់នឹងលេង ប្រសិនបើពិន្ទុដូចខាងក្រោម៖ 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 ឬ 5–1..

លទ្ធផលនៃការប្រកួត + សរុប – កំណត់អត្តសញ្ញាណ តាមគំនិតរបស់អ្នក ថាតើពេលពេញម៉ោងនឹងត្រូវបញ្ចប់ដោយ (ក្រុមភ្ញៀវ/ស្មើ/ក្រុមម្ចាស់ផ្ទះ) និងលក្ខខណ្ឌ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ នឹងកើតឡើងក្នុងការភ្នាល់មួយ។ វានឹងលេងប្រសិនបើលក្ខខណ្ឌទាំងពីរកើតឡើង៖

- 1X2 + 1,5 អូវ័រ/អាន់ឌ័រ– ការភ្នាល់គឺពេញម៉ោងហើយគ្រាប់ស៊ុតបញ្ចូលទី 1,5 អូវ័រ/អាន់ឌ័រ។
- 1X2 + 2,5 អាន់ឌ័រ/អូវ័រ– ការភ្នាល់គឺពេញម៉ោងហើយគ្រាប់ស៊ុតបញ្ចូលទី 2,5 អូវ័រ/អាន់ឌ័រ។
- 1X2 + 3,5 អូវ័រ/អាន់ឌ័រ– ការភ្នាល់គឺពេញម៉ោងហើយគ្រាប់ស៊ុតបញ្ចូលទី 3,5 អូវ័រ/អាន់ឌ័រ។

27.3. ឆ្កែប្រ្គេហោននិងការប្រណាំងសេះ

ឆ្កែប្រ្គេហោនឬសេះ 6 ក្បាលដែលចូលរួមក្នុងការប្រណាំងនីមួយៗ។ មានការប្រណាំងថ្មីមួយធ្វើឡើងរៀងរាល់ 2–5 នាទីម្តង។

ជម្រើសការភ្នាល់៖

- **អ្នកឈ្នះ**– អ្នកជ្រើសរើសកន្លែងដំបូងក្នុងការប្រណាំង – លេខចាប់ផ្តើមនឹងបញ្ចប់នៅកន្លែងដំបូង។
- **ទ្វេដង ឬ អ៊ិចហ្សាក់តាsni** – លេខដែលបានជ្រើសរើសនឹងត្រូវបញ្ចប់នៅកន្លែងទីមួយនិងទីពីរ។
- **យ៊ីនណែលឡា**–អ្នកជ្រើសរើសលេខដែលនឹងបញ្ចប់ នៅទីមួយឬទីពីរនៅកន្លែងណាមួយតាមលំដាប់លំដោយ។
- **បីដង** – អ្នកជ្រើសរើសចំណាត់ថ្នាក់ទីមួយ, ទីពីរនិងទីបី តាមលំដាប់លំដោយត្រឹមត្រូវ – លេខនឹងបញ្ចប់

នៅចំណាត់ថ្នាក់ទីមួយលេខពីរ និងទីបី។

- **ចំណាត់ថ្នាក់ 1–2** - អ្នកជ្រើសរើសលេខដែលអ្នកគិតថា នឹងបញ្ចប់នៅចំណាត់ថ្នាក់ទីមួយឬទីពីរ។
- **ចំណាត់ថ្នាក់ 1–3** - អ្នកជ្រើសរើសលេខដែលអ្នកគិតថា នឹងបញ្ចប់នៅចំណាត់ថ្នាក់ទីពីរឬទីបី។
- **ប្រព័ន្ធ ទ្វេដង និងបីដង** - អ្នកអាចភ្នាល់លើលេខរួមផ្សំទាំងអស់ នៃលេខនៅក្នុងព្រឹត្តិការណ៍ប្រណាំង។ ជាមួយនឹងទ្វេដង អ្នកត្រូវភ្នាល់លើលេខចាប់ផ្តើមអប្បបរមាចំនួន 2 ។ ជាមួយនឹងបីដង អ្នកត្រូវភ្នាល់លើលេខចាប់ផ្តើមអប្បបរមាចំនួន 3 ។

ការភ្នាល់បន្ថែម៖

- **សេស/គូ** – ភ្នាល់លើអ្នកចូលរួមដែលមានលេខគូ (2, 4, 6) ឬលេខសេស (1, 3, 5);
- **អូវ័រ/អាន់ឌ័រ**– ភ្នាល់លើអ្នកចូលរួមដែលមានលេខធំជាង 3 (អូវ័រ – 4, 5, 6) ឬតូចជាង (អាន់ឌ័រ – 1, 2, 3);

ឧទាហរណ៍៖ ប្រព័ន្ធទ្វេដង
ចំនួន 2 លេខដំបូង – 2 បន្សំ (1–2/2–1)
ចំនួន 3 លេខដំបូង – 6 បន្សំ (1–2/1–3/2–1/2–3/3–1/3–2)
ចំនួន 4 លេខដំបូង – 12 បន្សំ
ចំនួន 5 លេខដំបូង – 20 បន្សំ
ចំនួន 6 លេខដំបូង – 30 បន្សំ
ឧទាហរណ៍៖ ប្រព័ន្ធបីដង
ចំនួន 3 លេខដំបូង – 6 បន្សំ (1–2–3/1–3–2/2–1–3/2–3–1/3–1–2/3–2–1)
ចំនួន 4 លេខដំបូង – 24 បន្សំ
ចំនួន 5 លេខដំបូង – 60 បន្សំ
ចំនួន 6 លេខដំបូង – 120 បន្សំ

27.4. ការប្រណាំងម៉ូតូ

ហ្គេមថាមវន្តនេះ ផ្តល់ឱ្យអ្នកនូវលទ្ធភាពក្នុងការភ្នាល់ លើការប្រណាំងម៉ូតូវិលជុំ។ ការប្រណាំងចាប់ផ្តើមរៀងរាល់ 2-9 នាទី (5 នាទីតាមលំនាំដើម)។ វាជាការប្រណាំងម៉ូតូយ៉ាងលឿន នៅលើផ្ទៃក្រាលកៅស៊ូក្នុងរង្វង់មួយ។ អ្នកប្រណាំង 6 នាក់ បានចូលរួមនៅក្នុងការប្រណាំងនីមួយៗមានចំនួន 3 រង្វាន់។ ហ្គេមនីមួយៗមានលេខព្រឹត្តិការណ៍ផ្ទាល់ខ្លួន ដែលលទ្ធផលត្រូវបានចុះបញ្ជីនៅលើតារាងពិន្ទុ (លទ្ធផលប្រាំមួយចុងក្រោយ) និងបើកមូលដ្ឋានទិន្នន័យ (សូមមើលលទ្ធផលម៉ូតូ)។

ប្រភេទភ្នាល់៖

- **អ្នកឈ្នះ**- ភ្នាល់លើអ្នកចូលរួមមួយចំនួន ដែលអ្នកលេងជឿជាក់ថាគួរតែមកមុនគេ;

- **ទ្វេដង**– អ្នកលេងជ្រើសរើសពីរលេខនៃអ្នកចូលរួម អ្នកដែលត្រូវមកដល់ទីមួយនិងទីពីរតាមលំដាប់លំដោយដែលបានជ្រើសរើស;
- **ទ្រីហ្វឹកតា**– ការប្រណាំងចំនួនបី ដែលនឹងបញ្ចប់ តាមគំនិតរបស់អ្នក នៅក្នុងចំណាត់ថ្នាក់ទី 1 ទី 2 និងទី 3 តាមលំដាប់ដែលបានបញ្ជាក់;
- **ឃ្វីនណែលឡា**– បញ្ចូលម៉ូតូចំនួនពីរ ដែលតាមគំនិតរបស់អ្នក នឹងបញ្ចប់នៅចំណាត់ថ្នាក់លេខ 1 និងលេខ 2 តាមលំដាប់លំដោយ;
- **ដាក់ 1–2**– ជ្រើសរើសយកលេខបីបមួយ ដែលតាមគំនិតរបស់អ្នក នឹងដាក់លេខ 1 ឬ យ៉ាងហោចណាស់ចំណាត់ថ្នាក់លេខ 2 ក្នុងការប្រណាំង;
- **ដាក់ 1–3**– ជ្រើសរើសយកលេខបីបមួយ ដែលតាមគំនិតរបស់អ្នក នឹងដាក់លេខ 1 ឬ យ៉ាងហោចណាស់ចំណាត់ថ្នាក់លេខ 3 ក្នុងការប្រណាំង។

ប្រព័ន្ធទ្វេដងនិងបីដង– ដាក់ការភ្នាល់លើការរួមបញ្ចូលគ្នានៃលទ្ធផលទ្វេដងនិងទ្រីហ្វាតា ដែលពាក់ព័ន្ធនឹងអ្នកចូលរួមនៃការប្រណាំង។ ទ្វេដង – ការភ្នាល់លើលេខពីរបីប។ បីដង – ការភ្នាល់យ៉ាងតិចលេខបីបីប;

ឧទាហរណ៍៖ ប្រព័ន្ធទ្វេដង

- ចំនួន 2 លេខដំបូង – 2 បន្សំ (1–2/2–1);
- ចំនួន 3 លេខដំបូង – 6 បន្សំ (1–2/1–3/2–1/2–3/3–1/3–2);
- ចំនួន 4 លេខដំបូង – 12 បន្សំ;
- ចំនួន 5 លេខដំបូង – 20 បន្សំ;
- ចំនួន 6 លេខដំបូង – 30 បន្សំ។

ករណីពិសេស៖ ដើម្បីជៀសវាងការយល់ច្រឡំណាមួយ ជាមួយនឹងការលំបាកផ្នែកបច្ចេកទេសនៃកម្មវិធី (កុំព្យូទ័រព្យួរ អេក្រង់ត្រូវបានបិទនិង ។ល។) និង/ឬការបរាជ័យអ៊ិនធឺណិត (បាត់បង់ការភ្ជាប់បណ្តាញ ការបាត់បង់សញ្ញានិង ។ល។) ដោយដាក់ការភ្នាល់ ដើម្បីធ្វើឱ្យប្រាកដថាចៃដន្យនៃលេខព្រឹត្តិការណ៍នៅក្នុងប៊ុងភ្នាល់ និងចំនួនព្រឹត្តិការណ៍បច្ចុប្បន្ននៅលើអេក្រង់ (ឬអត្ថបទអូសចុះឡើង នៅខាងក្រោមនៅលើទូរទស្សន៍)។
ប្រសិនបើ សម្រាប់បញ្ហាបច្ចេកទេស ព្រឹត្តិការណ៍មិនត្រូវបានបង្ហាញទេ ហើយលេខរបស់វាមិនមាននៅក្នុងប្រវត្តិព្រឹត្តិការណ៍ថ្មីៗនៅលើកញ្ចក់ទូរទស្សន៍ ក្នុងករណីនេះ អ្នកលេងគួរតែពិនិត្យមើលការភ្នាល់ដែលទទួលបានលទ្ធផលពីព្រឹត្តិការណ៍ ពីបេឡាករឬតាមរយៈលីងខាងលើ។
កង្វះនៃព្រឹត្តិការណ៍កើតឡើងនៅក្នុងហាងភ្នាល់ សម្រាប់បញ្ហាបច្ចេកទេសមិនមែនជាហេតុផលនៃការលុបចោលការភ្នាល់នោះទេ។

27.5. ប្រណាំងម៉ូតូវិលជុំ

ម៉ូតូចំនួនបួន ចូលរួមក្នុងការប្រណាំងនីមួយៗ។ ការប្រណាំងចាប់ផ្តើមរៀងរាល់ 2-5 នាទី។

ប្រភេទភ្នាល់៖

- **អ្នកឈ្នះ-** ភ្នាល់លើអ្នកចូលរួមមួយចំនួន ដែលអ្នកលេងជឿជាក់ថាគួរតែមកមុនគេ;
- **ទ្វេរដង**- អ្នកលេងជ្រើសរើសពីរលេខនៃអ្នកចូលរួម អ្នកដែលត្រូវមកដល់ទីមួយនិងទីពីរតាមលំដាប់លំដោយដែលបានជ្រើសរើស។
- **ប្រព័ន្ធទ្វេរដង**- អ្នកលេងអាចភ្នាល់លើលទ្ធផលដែលបានស្នើទាំងអស់នៅក្នុងប្រព័ន្ធទ្វេរដង សម្រាប់ចំនួនជាក់លាក់នៃអ្នកចូលរួម។ អ្នកលេងគួរជ្រើសរើសអ្នកចូលរួមតិចបំផុតចំនួនពីរនាក់។

ការភ្នាល់បន្ថែម៖

- **គូ** – ឈ្នះរបស់អ្នកប្រណាំងម៉ូតូ ក្រោមលេខគូសម្គាល់អត្តសញ្ញាណ (2 ឬ 4);
- **សេស**– ឈ្នះរបស់អ្នកប្រណាំងម៉ូតូ ក្រោមលេខសេសសម្គាល់អត្តសញ្ញាណ (1 ឬ 3);
- **អាន់ឌ័រ**– ឈ្នះរបស់អ្នកប្រណាំងម៉ូតូ ក្រោមលេខសេសសម្គាល់អត្តសញ្ញាណចាប់ពីទីមួយនៃ 2 (1, 2);
- **អូវ័រ**– ឈ្នះរបស់អ្នកប្រណាំងម៉ូតូ ក្រោមលេខសេសសម្គាល់អត្តសញ្ញាណចាប់ពីទីពីរនៃ 2 (3, 4)។

28. ភ្នាល់សកល

អូដ្ឋ

1. **អ្នកឈ្នះឬការភ្នាល់ទោល** ។ អ្នកលេង A ភ្នាល់អ្នកចូលរួមដើម្បីឈ្នះការប្រណាំង។ អ្នកលេង A ឈ្នះប្រសិនបើអ្នកចូលរួមដែលគាត់បានជ្រើសរើស ត្រូវបានជ្រើសរើសមុនគេនៅលើបន្ទាត់បញ្ចប់ ។ **ឧទាហរណ៍៖** ប្រសិនបើអ្នកលេងភ្នាល់លើអ្នកចូលរួមលេខ #5 វាត្រូវតែមកដល់ចំណាត់ថ្នាក់ទី 1 ដូច្នេះគាត់អាចឈ្នះការភ្នាល់។
2. **ដាក់ការភ្នាល់។** សម្រាប់ការភ្នាល់ចំណាត់ថ្នាក់វាមានន័យថាអ្នកលេងនឹងឈ្នះ ប្រសិនបើអ្នកចូលរួមដែលបានជ្រើសរើសបានបញ្ចប់ចំណាត់ថ្នាក់ទី 1 ឬទី 2 ក្នុងការប្រណាំង។ **ឧទាហរណ៍៖** ប្រសិនបើអ្នកលេងជ្រើសរើសអ្នកប្រណាំងលេខ #4 ហើយអ្នកប្រណាំងដែលបានជ្រើសរើសបញ្ចប់ចំណាត់ថ្នាក់ទី 1 ឬទី 2 នៅចុងបញ្ចប់នៃការប្រណាំង ការភ្នាល់នឹងបានឈ្នះ។
3. **បង្ហាញ។** អ្នកលេងភ្នាល់លើអ្នកចូលរួមម្នាក់ ដើម្បីបញ្ចប់ក្នុងចំណាត់ថ្នាក់ទី 1 ទី 2 ឬទី 3 ។ **ឧទាហរណ៍៖** អ្នកលេងភ្នាល់លើអ្នកចូលរួមលេខ #4 ។ ប្រសិនបើអ្នកប្រណាំងបានបញ្ចប់នៅក្នុងមុខចំណាត់ថ្នាក់មួយក្នុងចំណោមចំណាត់ថ្នាក់ទាំងបីនេះ អ្នកលេងនឹងឈ្នះការភ្នាល់។
4. **អូរ៉ែ/អាន់ឌ័រ 3.5** ។អ្នកលេងភ្នាល់នៅលើចំណាត់ថ្នាក់ចាប់ផ្តើម អ្នកឈ្នះត្រូវអូរ៉ែ/អាន់ឌ័រ 3.5 ។
    - **សម្គាល់** – សម្រាប់ការប្រណាំងនិម្មិតដែលមានអ្នកចូលរួម 8 នាក់យើងមាន អូរ៉ែ/អាន់ឌ័រ 4.5 ជាជម្រើសនៃការភ្នាល់។
    - **ឧទាហរណ៍ អូរ៉ែ 3.5៖** អ្នកចូលរួមលេខ 4 ឈ្នះការប្រណាំង។ លេខ 4 គឺអូរ៉ែ 3.5, ដូច្នេះការភ្នាល់នឹងត្រូវបានឈ្នះ។
    - **ឧទាហរណ៍ អាន់ឌ័រ 3.5៖** អ្នកចូលរួមលេខ 2 ឈ្នះការប្រណាំង។ លេខ 2 គឺអូរ៉ែ 3.5, ដូច្នេះការភ្នាល់នឹងត្រូវបានឈ្នះ។
5. **គូ/សេស។** អ្នកលេងភ្នាល់ថា តើអ្នកឈ្នះចាប់ផ្តើមទីតាំងលេខ គូ/សេស។
    - **ឧទាហរណ៍** គូ៖អ្នកចូលរួមលេខ 4 ឈ្នះការប្រណាំង។ លេខ 4 គឺលេខគូ, តែដូច្នេះអ្នកលេងឈ្នះការភ្នាល់។
    - **ឧទាហរណ៍** សេស៖អ្នកចូលរួមលេខ 5 ឈ្នះការប្រណាំង។ លេខ 5 គឺលេខសេស, តែដូច្នេះអ្នកលេងឈ្នះការភ្នាល់។
6. **ទស្សន៍ទាយឬអ៊ិចហ្សាក់តា។**អ្នកលេងជ្រើសរើសអ្នកចូលរួម 2 នាក់ដើម្បីបញ្ចប់ក្នុងចំណាត់ថ្នាក់ទី 1 និងទី 2 តាមលំដាប់ជាក់លាក់។ **ឧទាហរណ៍៖** អ្នកលេងជ្រើសរើសអ្នកចូលរួមលេខ 2 ឱ្យមកដល់ចំណាត់ថ្នាក់ទី 1 ហើយអ្នកចូលរួមទី 1 ដើម្បីបញ្ចប់ចំណាត់ថ្នាក់ទី 2 ។ ដើម្បីឈ្នះ, អ្នកប្រណាំងទាំងពីរត្រូវតែបញ្ចប់តាមលំដាប់ជាក់លាក់, អ្នកលេងបានបញ្ជាក់នៅក្នុងការភ្នាល់របស់គាត់។
7. **យ៊ីនណែលឡា។** អ្នកលេងភ្នាល់លើអ្នកចូលរួមចំនួនពីរ ដើម្បីបញ្ចប់ការប្រណាំងនៅចំណាត់ថ្នាក់ទី 1 និងទី 2 តាមលំដាប់ណាមួយ។ **ឧទាហរណ៍៖** ប្រសិនបើអ្នកលេងជ្រើសរើសអ្នកចូលរួមលេខ 4 និងលេខ 5 ហើយពួកគេបញ្ចប់ការប្រណាំងក្នុងចំណាត់ថ្នាក់ទី 1 និងទី 2 តាមលំដាប់ណាមួយនោះគាត់នឹងត្រូវឈ្នះ។

8. **ទ្រីខាស ឬ ទ្រីហ្វាតា**។ អ្នកលេងជ្រើសរើសអ្នករត់ 3 នាក់ដើម្បីបញ្ចប់ក្នុងចំណាត់ថ្នាក់ទី 1, ទី 2 និងទី 3 តាមលំដាប់ជាក់លាក់។ **ឧទាហរណ៍** ៖2–3–5 ។ ការភ្នាល់នឹងឈ្នះ ប្រសិនបើអ្នកប្រណាំងបានបញ្ចប់ការប្រកួតតាមលំដាប់ជាក់លាក់ ដែលបានបញ្ជាក់ដោយអ្នកលេង។
9. **បន្សំការព្យាករណ៍** ។អ្នកលេងអាចជ្រើសរើសអ្នកចូលរួមពីរ ឬច្រើន និងការភ្នាល់លើពួកគេរាល់ការរួមបញ្ចូលគ្នាដែលជម្រើសពីររបស់វា នឹងបញ្ចប់នៅចំណាត់ថ្នាក់ទី 1 និងទី 2 តាមលំដាប់ណាមួយ។ ប្រព័ន្ធនឹងធ្វើការគណនារាល់ការភ្នាល់ ដែលអាចធ្វើបានដោយស្វ័យប្រវត្តិពីលេខដែលបានជ្រើសរើស ។ **ឧទាហរណ៍៖** មានការដាក់ភ្នាល់ចំនួន 2 នៅលើប៊ិង (2–4, 4–2);
10. **បន្សំទ្រីខាស**។ លោកអ្នកលេងអាចជ្រើសរើសអ្វដ្ឋចូលរួមចាប់ពីបីឡើងទៅ ហើយភ្នាល់ថាគ្រប់បន្សំដែលអាចទៅរួចរបស់ពួកវា ថា នឹងបញ្ចប់ក្នុងចំណាត់ថ្នាក់លេខ 1 លេខ 2 និងលេខ 3 តាមលំដាប់ចំ ។។ សមាសធាតុនៃការលក់ប៊ិង នឹងដំណើរការដោយស្វ័យប្រវត្តនូវរាល់បន្សំដែលអាចធ្វើបាន ។ **ឧទាហរណ៍៖**លើជម្រើសចំនួន 3 មានការភ្នាល់ចំនួន 6 ៖ (3–4–5, 3–5–4, 4–3–5, 4–5–3, 5–3–4, 5–4–3)

28.1. បាល់ទាត់និម្មិត

1. **អេក្រង់បាល់ទាត់ចម្បង៖**
    - ក្រៅពីព័ត៌មានទូទៅអំពីការប្រកួត អេក្រង់ចម្បងបង្ហាញជម្រើសនៃការភ្នាល់ស្តង់ដារ។ ដើម្បីចាក់ការភ្នាល់ អ្នកលេងគ្រាន់តែជ្រើសរើសជម្រើសដែលពួកគេចង់បាន ដោយចុចលើហាងឆេងដែលចង់បាន។
    - ទទួលយកឬប្តូរប្រាក់ភ្នាល់នៅលើប៊ិងភ្នាល់ជាក់ស្តែង ហើយចុចដើម្បីដាក់ស្នើនិងបោះពុម្ពសំបុត្រ។
2. **ប្រភេទភ្នាល់៖**
    - **1x2**
        - 1 ភ្នាល់លើក្រុមក្រុមម្ចាស់ផ្ទះ។
        - X ភ្នាល់លើលទ្ធផលស្មើ។
        - 2 ភ្នាល់លើក្រុមក្រុមភ្ញៀវ។
        - 1X ភ្នាល់លើក្រុមក្រុមម្ចាស់ផ្ទះឈ្នះឬស្មើ (ឱកាសទ្វេដង)។
        - X2 ភ្នាល់លើក្រុមក្រុមភ្ញៀវឈ្នះឬស្មើ (ឱកាសទ្វេដង)។
        - 12 ភ្នាល់លើទាំងក្រុមក្រុមភ្ញៀវឈ្នះឬស្មើ (ឱកាសទ្វេដង)។
    - **អូវ័រ/អាន់ឌ័រ 2.5 (0-U)**
        - **អូវ័រ 2.5** ។អ្នកលេងភ្នាល់លើគ្រាប់បាល់ 3 គ្រាប់ឬច្រើនជាងនេះនៅក្នុងហ្គេមដែលបានជ្រើសរើស។ អង់គ្លេស – នីហ្សេរីយ៉ា 3:2 ; ពិន្ទុចុងក្រោយ = អូវ័រ 2.5
        - **អាន់ឌ័រ 2.5** ។ អ្នកលេងភ្នាល់លើគ្រាប់បាល់តិចជាង 3 គ្រាប់ឬច្រើនជាងនេះនៅក្នុងហ្គេមដែលបានជ្រើសរើស។ អង់គ្លេស – នីហ្សេរីយ៉ា 0:1 ; ពិន្ទុចុងក្រោយ = អាន់ឌ័រ 2.5
    - **មានគ្រាប់ស៊ុតបញ្ចូលទី/មិនមានគ្រាប់ស៊ុតបញ្ចូលទី (G-NG)**

    - **មានគ្រាប់ស៊ុតបញ្ចូលទី** អ្នកលេងម្ខាក់ភ្នាល់លើក្រុមទាំងពីរដើម្បីរកពិន្ទុ។
    - **មិនមានគ្រាប់ស៊ុតបញ្ចូលទី** អ្នកលេងភ្នាល់ថាមានតែក្រុមមួយឬក៏ក្រុមណាមួយដែលរកបានពិន្ទុ។
  - **ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ** ។ អ្នកលេងភ្នាល់លើពិន្ទុចុងក្រោយ នៅក្នុងហ្គេមដែលបានជ្រើសរើសឧទាហរណ៍ ៖2–1 ។
  - **គូគាល់គ្រាប់ស៊ុតបញ្ចូលទី** ។ លោកអ្នកលេងភ្នាល់ថាចំនួនគ្រាប់សរុប នៅក្នុងហ្គេមដែលបានជ្រើសរើសមួយ។

28.2. ការភ្នាល់ឆ្កែនិងសេះ

1. **អ្នកឈ្នះឬការភ្នាល់ទោល** ។ អ្នកលេងភ្នាល់លើឆ្កែ/សេះដែលបានជ្រើសរើសមួយនឹងឈ្នះការប្រណាំង ។ **ឧទាហរណ៍៖**អ្នកលេងភ្នាល់លើឆ្កែ/សេះលេខ 5 ដើម្បីឈ្នះការប្រណាំង។ ប្រសិនបើឆ្កែ/សេះ 5 បញ្ចប់ដោយឆ្លងកាត់ខ្សែទី 1, ការភ្នាល់នឹងត្រូវបានឈ្នះ។
2. **ដាក់ការភ្នាល់។** អ្នកលេងភ្នាល់លើឆ្កែ/សេះដើម្បីបញ្ចប់ការប្រណាំងនៅលើចំណាត់ថ្នាក់ទី 1 ឬទី 2 ។ **ឧទាហរណ៍៖**អ្នកលេងភ្នាល់លើឆ្កែ/សេះ លេខ 4 ដើម្បីបញ្ចប់ការប្រណាំងនៅលើចំណាត់ថ្នាក់ទី 1 ឬទី 2 ។ ប្រសិនបើឆ្កែ/សេះលេខ 4 បញ្ចប់នៅចំណាត់ថ្នាក់ណាមួយក្នុងចំណោមនោះ នោះការភ្នាល់នឹងត្រូវបានឈ្នះ។
3. **បង្ហាញ។** អ្នកលេងភ្នាល់លើឆ្កែ/សេះដើម្បីបញ្ចប់ការប្រណាំងនៅក្នុងចំណាត់ថ្នាក់ទី 1 ទី 2 ឬទី 3 ។ អ្នកលេងនឹងឈ្នះប្រសិនបើឆ្កែ/សេះដែលវាបានជ្រើសរើស បញ្ចប់នៅចំណាត់ថ្នាក់ទី 1 ទី 2 ឬទី 3 ។ **ឧទាហរណ៍៖**អ្នកលេងភ្នាល់លើឆ្កែ/សេះ លេខ 4 ដើម្បីបញ្ចប់ការប្រណាំងនៅក្នុងចំណាត់ថ្នាក់ទី 1 ទី 2 ឬទី 3 ។ ប្រសិនបើឆ្កែ/សេះ លេខ 4 បញ្ចប់ក្នុងចំណាត់ថ្នាក់ទាំងបីណាមួយ នោះការភ្នាល់នឹងត្រូវបានឈ្នះ។
4. **អូរ/អាន់ឌ័រ 3.5** ។ **សម្គាល់** – សម្រាប់ការប្រណាំងនិម្មិតដែលមានអ្នកចូលរួម 8 នាក់យើងមាន អូរ/អាន់ឌ័រ 4.5 ជាជម្រើសនៃការភ្នាល់។ អ្នកលេងអាចភ្នាល់ថាតើលេខឆ្កែ/សេះ ឈ្នះអូរឬអាន់ឌ័រ 3.5 ។ **ឧទាហរណ៍៖**អ្នកលេងភ្នាល់លើលេខឆ្កែ/សេះ អូរ 3.5 និងឆ្កែ/សេះ លេខ 4 ឈ្នះការប្រណាំង។ ក្នុងករណីនេះ អតិថិជននឹងឈ្នះការភ្នាល់។ **ឧទាហរណ៍៖**អ្នកលេងភ្នាល់លើលេខឆ្កែ/សេះ អាន់ឌ័រ 3.5 និងឆ្កែ/សេះ លេខ 2 ឈ្នះការប្រណាំង។ ក្នុងករណីនេះអតិថិជនឈ្នះការភ្នាល់។
5. **គូ/សេស។រាល់ឆ្កែ/សេះនីមួយៗមានលេខមួយ**។ អ្នកលេងអាចភ្នាល់ថាតើលេខឆ្កែ/សេះ ឈ្នះគូឬសេស ។ **ឧទាហរណ៍៖** អ្នកលេងភ្នាល់លើលេខលេខឆ្កែ/សេះ ដែលឈ្នះគឺជាលេខគូ។ ប្រសិនបើឆ្កែ/សេះលេខ 4 ឈ្នះការប្រណាំង, នោះអតិថិជននឹងឈ្នះការភ្នាល់។ **ឧទាហរណ៍៖**អ្នកលេងភ្នាល់លើ លេខនៃឆ្កែ/សេះដែលឈ្នះគឺជាលេខសេស។ ប្រសិនបើឆ្កែ/សេះលេខ 3 ឈ្នះការប្រណាំង នោះអតិថិជននឹងឈ្នះការភ្នាល់។
6. **ទស្សន៍ទាយឬអ៊ិចហ្សាក់តា**។អ្នកលេងភ្នាល់លើឆ្កែ/សេះពីរក្បាំ ដើម្បីបញ្ចប់ចំណាត់ថ្នាក់ទី 1 និងទី 2

តាមលំដាប់លំដោយដែលគាត់បានបញ្ជាក់នៅលើសំបុត្ររបស់គាត់។ **ឧទាហរណ៍៖** ប្រសិនបើអ្នកលេងភ្នាល់លើឆ្កែ/សេះលេខ 2 ដើម្បីបញ្ចប់ការប្រណាំងចំណាត់ថ្នាក់ទី 1 និងលើឆ្កែ/សេះលេខ 1 ដើម្បីបញ្ចប់ចំណាត់ថ្នាក់ទី 2 ពួកគេត្រូវតែបញ្ចប់ក្នុងមុខចំណាត់ថ្នាក់ពិតប្រាកដ ដូច្នេះការភ្នាល់នឹងត្រូវបានឈ្នះ។

7. **ឃ្វីនណែលឡា។** អ្នកលេងភ្នាល់លើឆ្កែ/សេះចំនួនពីរ ដើម្បីបញ្ចប់ការប្រណាំងនៅចំណាត់ថ្នាក់ទី 1 និងទី 2 តាមលំដាប់ណាមួយ។ **ឧទាហរណ៍៖** អ្នកលេងឈ្នះប្រសិនបើឆ្កែ/សេះ 4 បញ្ចប់នៅចំណាត់ថ្នាក់ទី 1 និង ឆ្កែ/សេះ 5 នៅចំណាត់ថ្នាក់ទី 2 ឬអ្នកលេងឈ្នះប្រសិនបើឆ្កែ/សេះ 5 នៅចំណាត់ថ្នាក់ទី 1 និង ឆ្កែ/សេះ 4 នៅចំណាត់ថ្នាក់ទី 2 ។
8. **ទ្រីខាស ឬ ទ្រីហ្វាតា**។ អ្នកលេងភ្នាល់លើឆ្កែ/សេះចំនួនបី ដើម្បីបញ្ចប់ការប្រណាំងនៅចំណាត់ថ្នាក់ទី 1 ទី 2 និងទី 3 តាមលំដាប់លំដោយ ដែលបានបញ្ជាក់នៅលើសំបុត្ររបស់អ្នកភ្នាល់។ **ឧទាហរណ៍៖**2–3–5 ។ ប្រសិនបើអ្នកលេងភ្នាល់លើឆ្កែ/សេះ លេខ 2 ដើម្បីបញ្ចប់ការប្រណាំងនៅលើចំណាត់ទី 1, ឆ្កែ/សេះលេខ 3 ដើម្បីបញ្ចប់នៅចំណាត់ថ្នាក់ទី 2, និងឆ្កែ/សេះលេខ 5 ដើម្បីបញ្ចប់នៅចំណាត់ថ្នាក់ទី 3, បន្ទាប់មកពួកគេត្រូវតែបញ្ចប់នៅក្នុងចំណាត់ថ្នាក់ជាក់លាក់ទាំងនេះដូច្នេះ ការភ្នាល់គឺត្រូវបានឈ្នះ។
9. **បន្សុំការព្យាករណ៍។**អ្នកលេងជ្រើសរើសឆ្កែ/សេះពីរក្បាលឬច្រើន និងការភ្នាល់លើរាល់ការរួមបញ្ចូលគ្នាដែលជម្រើសពីររបស់វា នឹងបញ្ចប់នៅចំណាត់ថ្នាក់ទី 1 និងទី 2 តាមលំដាប់ណាមួយ។ ប្រព័ន្ធនឹងធ្វើការគណនាដោយស្វ័យប្រវត្តិ នូវរាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់ដែលអាចធ្វើទៅបាន ដោយផ្អែកលើលេខដែលបានជ្រើសរើស។ **ឧទាហរណ៍៖** អ្នកលេងជ្រើសរើសឆ្កែ/សេះលេខ 2 និងលេខ 4 ដើម្បីបញ្ចប់នៅចំណាត់ថ្នាក់ទី 1 និងទី 2 ។
    - គាត់ឈ្នះការភ្នាល់ប្រសិនបើ៖
        - ឆ្កែ/សេះ 2 នៅចំណាត់ថ្នាក់ទី 1 និងឆ្កែ/សេះ 4 នៅចំណាត់ថ្នាក់ទី 2 ។
        - ឆ្កែ/សេះ 4 នៅចំណាត់ថ្នាក់ទី 1 និងឆ្កែ/សេះ 2 នៅចំណាត់ថ្នាក់ទី 2 ។
10. **បន្សុំទ្រីខាស**។អ្នកលេងជ្រើសរើសឆ្កែ/សេះបីក្បាលឬច្រើន និងការភ្នាល់លើរាល់ការរួមបញ្ចូលគ្នាដែលជម្រើសពីររបស់វា នឹងបញ្ចប់នៅចំណាត់ថ្នាក់ទី 1 ទី 2 និងទី 3 តាមលំដាប់ជាក់លាក់ណាមួយ។ **ឧទាហរណ៍៖**ប្រសិនបើអ្នកលេងជ្រើសរើសឆ្កែ/សេះលេខ 3, 4 និង 5 បន្ទាប់មកពួកគេនឹងមានការភ្នាល់ប្រាំមួយដូចខាងក្រោម។ អ្នកលេងត្រូវតែដាក់មួយនៃបន្សុំទាំងនេះយ៉ាងពិតប្រាកដដើម្បីឈ្នះការភ្នាល់។ ប្រព័ន្ធនឹងធ្វើការគណនាដោយស្វ័យប្រវត្តិ នូវរាល់ការភ្នាល់ទាំងអស់ដែលអាចធ្វើទៅបាន ដោយផ្អែកលើលេខដែលបានជ្រើសរើស។ **(3-45, 3-5-4, 4-3-5, 4-5-3, 5-3-4, 5-4-3**)។

28.3. លីគបាល់ទាត់

លីគបាល់ទាត់ គឺជាជើងឯកដែលក្រុមទាំងអស់លេងជាមួយគ្នាពីរដង (ក្រុមម្ចាស់ផ្ទះ និង ក្រុមភ្ញៀវ)។ ចំនួនក្រុមក្នុងជើងឯកមួយ អាចប្រែប្រួលអាស្រ័យលើលីគ។ ហ្គេមមួយត្រូវបានលេងនៅលើអេក្រង់ចម្បង ខណៈពេលដែលហ្គេមផ្សេងទៀតកំពុងដំណើរការស្របគ្នាក្នុងពេលតែមួយ។ អ្នកលេងអាចភ្នាល់រាល់ការប្រកួត ដែលអនុញ្ញាតឱ្យដាក់ការភ្នាល់បញ្ចូលគ្នា។

ជម្រើសការភ្នាល់៖

1. **1 X 2**
    - **1** អ្នកលេងភ្នាល់លើក្រុមម្ចាស់ផ្ទះដើម្បីឈ្នះ។
    - **X** អ្នកលេងភ្នាល់លើការប្រកួតដើម្បីបញ្ចប់ដោយលទ្ធផលស្មើ។
    - **2** អ្នកលេងភ្នាល់លើក្រុមម្ចាស់ភ្ញៀវដើម្បីឈ្នះ។
    - **1X** អ្នកលេងភ្នាល់ទាំងលើក្រុមម្ចាស់ផ្ទះដើម្បីឈ្នះឬស្មើ។ (ឱកាសទ្វេដង)
    - **X2** អ្នកលេងភ្នាល់ទាំងលើក្រុមភ្ញៀវដើម្បីឈ្នះឬស្មើ។ (ឱកាសទ្វេដង)
    - **12** អ្នកលេងភ្នាល់លើក្រុមម្ចាស់ផ្ទះឈ្នះឬក្រុមភ្ញៀវដើម្បីឈ្នះ។ (ឱកាសទ្វេដង)
2. **GG** អ្នកលេងភ្នាល់លើក្រុមទាំងពីរដើម្បីរកគ្រាប់បាល់យ៉ាងហោចណាស់មួយគ្រាប់។
3. **NG** អ្នកលេងភ្នាល់ថាមានតែក្រុមមួយឬក៏ក្រុមណាមួយដែលរកបានពិន្ទុ។
4. **អូវ័រ 1.5** អ្នកលេងភ្នាល់ថានឹងមានចំនួនអូវ័រ 1.5 គ្រាប់ក្នុងហ្គេមមួយ (មាន 2 គ្រាប់ឬច្រើនជាងនេះរកបាន)។ **ឧទាហរណ៍៖** អង់គ្លេស – នីហ្សេរីយ៉ា 3:2, អ្នកលេងឈ្នះការភ្នាល់។
5. **អានឌ័រ 1.5** អ្នកលេងភ្នាល់ថានឹងមានចំនួនអាន់ឌ័រ 1.5 គ្រាប់ក្នុងហ្គេមមួយ (មាន 2 គ្រាប់ឬតិចជាងនេះរកបាន)។ **ឧទាហរណ៍៖** អង់គ្លេស – នីហ្សេរីយ៉ា 0:1, អ្នកលេងឈ្នះការភ្នាល់។
6. **អូវ័រ 2.5៖** អ្នកលេងភ្នាល់ថានឹងមានចំនួនអូវ័រ 2.5 គ្រាប់ក្នុងហ្គេមមួយ (មាន 3 គ្រាប់ឬច្រើនជាងនេះរកបាន)។ **ឧទាហរណ៍៖** អង់គ្លេស – នីហ្សេរីយ៉ា 3:2, អ្នកលេងឈ្នះការភ្នាល់។
7. **អាន់ឌ័រ 2.5** អ្នកលេងភ្នាល់ថានឹងមានចំនួនអាន់ឌ័រ 2.5 គ្រាប់ក្នុងហ្គេមមួយ (មាន 3 គ្រាប់ឬតិចជាងនេះរកបាន)។ **ឧទាហរណ៍៖** អង់គ្លេស – នីហ្សេរីយ៉ា 0:1, អ្នកលេងឈ្នះការភ្នាល់។
8. **ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ** អ្នកលេងភ្នាល់លើពិន្ទុចុងក្រោយ នៅក្នុងហ្គេម។ ឧទាហរណ៍៖2–1 ។
9. **គ្រាប់ស៊ុតបញ្ចូលទីសរុប** អ្នកលេងភ្នាល់ថាតើនឹងមានគ្រាប់បាល់ប៉ុន្មានក្នុងហ្គេមមួយនេះ។
10. ជម្រើសការភ្នាល់ ពិន្ទុត្រឹមត្រូវ និង គ្រាប់ស៊ុតបញ្ចូលទីសរុបអាចមានទីតាំងដូចបានបង្ហាញក្នុងរូបភាពខាងក្រោម៖
    - **ក្រុមម្ចាស់ផ្ទះ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ**
        - **អូវ័រ 0.5៖** អ្នកលេងភ្នាល់ថាក្រុមម្ចាស់ផ្ទះនឹងស៊ុតបាល់បញ្ចូលទីអូវ័រ 0.5 គ្រាប់ក្នុងហ្គេម (1 គ្រាប់ឬច្រើនជាងនេះរកបានគ្រាប់បញ្ចូលទី)។ **ឧទាហរណ៍៖** អង់គ្លេស – នីហ្សេរីយ៉ា៖ 2:0, អ្នកលេងឈ្នះការភ្នាល់។
        - **អាន់ឌ័រ 0.5៖** អ្នកលេងភ្នាល់ថាក្រុមម្ចាស់ផ្ទះនឹងស៊ុតបាល់បញ្ចូលទីអាន់ឌ័រ 0.5 គ្រាប់ក្នុងហ្គេម (មិនរកបានគ្រាប់បញ្ចូលទី)។ **ឧទាហរណ៍៖** អង់គ្លេស – នីហ្សេរីយ៉ា 0:2, អ្នកលេងឈ្នះការភ្នាល់។
        - **អូវ័រ 1.5៖** អ្នកលេងភ្នាល់ថាក្រុមម្ចាស់ផ្ទះនឹងស៊ុតបាល់បញ្ចូលទីលើសពី 1.5 គ្រាប់ក្នុងហ្គេម (2 គ្រាប់ឬច្រើនជាងនេះរកបានគ្រាប់បញ្ចូលទី)។ **ឧទាហរណ៍៖** អង់គ្លេស – នីហ្សេរីយ៉ា 3:4, អ្នកលេងឈ្នះ។
        - **អាន់ឌ័រ 1.5៖** អ្នកលេងភ្នាល់ថាក្រុមម្ចាស់ផ្ទះនឹងស៊ុតបាល់បញ្ចូលទីអាន់ឌ័រ 1.5 គ្រាប់ក្នុងហ្គេម

(តិចជាង 2 គ្រាប់បញ្ចូលទី)។ **ឧទាហរណ៍៖** អង់គ្លេស – នីហ្សេរីយ៉ា 1:0, អ្នកលេងឈ្នះ។

- **អូវ័រ 2.5៖** អ្នកលេងភ្នាល់ថាក្រុមម្ចាស់ផ្ទះនឹងស៊ុតបាល់បញ្ចូលទីលើសពី 2.5 គ្រាប់ក្នុងហ្គេម (3 គ្រាប់ឬច្រើនជាងនេះរកបានគ្រាប់បញ្ចូលទី)។ **ឧទាហរណ៍៖** អង់គ្លេស – នីហ្សេរីយ៉ា 3:0, អ្នកលេងឈ្នះការភ្នាល់។
- **អាន់ឌ័រ 2.5៖** អ្នកលេងភ្នាល់ថាក្រុមម្ចាស់ផ្ទះនឹងស៊ុតបាល់បញ្ចូលទីអាន់ឌ័រ 2.5 គ្រាប់ក្នុងហ្គេម (តិចជាង 3 គ្រាប់បញ្ចូលទី)។ **ឧទាហរណ៍៖** អង់គ្លេស – នីហ្សេរីយ៉ា 1:0, អ្នកលេងឈ្នះការភ្នាល់។
- **អូវ័រ 3.5៖** អ្នកលេងភ្នាល់ថាក្រុមម្ចាស់ផ្ទះនឹងស៊ុតបាល់បញ្ចូលទីលើសពី 3.5 គ្រាប់ក្នុងហ្គេម (4 គ្រាប់ឬច្រើនជាងនេះរកបានគ្រាប់បញ្ចូលទី)។ **ឧទាហរណ៍៖** អង់គ្លេស – នីហ្សេរីយ៉ា 5:0, អ្នកលេងឈ្នះការភ្នាល់។
- **អាន់ឌ័រ 3.5៖** អ្នកលេងភ្នាល់ថាក្រុមម្ចាស់ផ្ទះនឹងស៊ុតបាល់បញ្ចូលទីអាន់ឌ័រ 3.5 គ្រាប់ក្នុងហ្គេម (តិចជាង 4 គ្រាប់បញ្ចូលទី)។ **ឧទាហរណ៍៖** អង់គ្លេស – នីហ្សេរីយ៉ា 1:0, អ្នកលេងឈ្នះការភ្នាល់។

◦ **ក្រុមភ្ញៀវ អូវ័រ/អាន់ឌ័រ**

- **អូវ័រ 0.5៖** អ្នកលេងភ្នាល់ថាក្រុមភ្ញៀវនឹងស៊ុតបាល់បញ្ចូលទីអូវ័រ 0.5 គ្រាប់ក្នុងហ្គេម (1 គ្រាប់ឬច្រើនជាងនេះរកបានគ្រាប់បញ្ចូលទី)។ **ឧទាហរណ៍៖** អង់គ្លេស – នីហ្សេរីយ៉ា 0:2, អ្នកលេងឈ្នះការភ្នាល់។
- **អាន់ឌ័រ 0.5៖** អ្នកលេងភ្នាល់ថាក្រុមភ្ញៀវនឹងស៊ុតបាល់បញ្ចូលទីអាន់ឌ័រ 0.5 គ្រាប់ក្នុងហ្គេម (មិនរកបានគ្រាប់បញ្ចូលទី)។ **ឧទាហរណ៍៖** អង់គ្លេស – នីហ្សេរីយ៉ា 0:0, អ្នកលេងឈ្នះ។
- **អូវ័រ 1.5៖** អ្នកលេងភ្នាល់ថាក្រុមភ្ញៀវនឹងស៊ុតបាល់បញ្ចូលទីអូវ័រ 1.5 គ្រាប់ក្នុងហ្គេម (2 គ្រាប់ឬច្រើនជាងនេះរកបានគ្រាប់បញ្ចូលទី)។ **ឧទាហរណ៍៖** អង់គ្លេស – នីហ្សេរីយ៉ា 0:3, អ្នកលេងឈ្នះការភ្នាល់។
- **អាន់ឌ័រ 1.5៖** អ្នកលេងភ្នាល់ថាក្រុមភ្ញៀវនឹងស៊ុតបាល់បញ្ចូលទីអាន់ឌ័រ 1.5 គ្រាប់ក្នុងហ្គេម (តិចជាង 2 គ្រាប់បញ្ចូលទី)។ **ឧទាហរណ៍៖** អង់គ្លេស – នីហ្សេរីយ៉ា 0:1, អ្នកលេងឈ្នះការភ្នាល់។
- **អូវ័រ 2.5៖** អ្នកលេងភ្នាល់ថាក្រុមភ្ញៀវនឹងស៊ុតបាល់បញ្ចូលទីអូវ័រ 2.5 គ្រាប់ក្នុងហ្គេម (3 គ្រាប់ឬច្រើនជាងនេះរកបានគ្រាប់បញ្ចូលទី)។ **ឧទាហរណ៍៖** អង់គ្លេស – នីហ្សេរីយ៉ា 3:3, អ្នកលេងឈ្នះការភ្នាល់។
- **អាន់ឌ័រ 2.5៖** អ្នកលេងភ្នាល់ថាក្រុមភ្ញៀវនឹងស៊ុតបាល់បញ្ចូលទីអាន់ឌ័រ 2.5 គ្រាប់ក្នុងហ្គេម (តិចជាង 3 គ្រាប់បញ្ចូលទី)។ **ឧទាហរណ៍៖** អង់គ្លេស – នីហ្សេរីយ៉ា 1:2, អ្នកលេងឈ្នះការភ្នាល់។
- **អូវ័រ 3.5៖** អ្នកលេងភ្នាល់ថាក្រុមភ្ញៀវនឹងស៊ុតបាល់បញ្ចូលទីអូវ័រ 3.5 គ្រាប់ក្នុងហ្គេម (4 គ្រាប់ឬច្រើនជាងនេះរកបានគ្រាប់បញ្ចូលទី)។ **ឧទាហរណ៍៖** អង់គ្លេស – នីហ្សេរីយ៉ា 1:4, អ្នកលេងឈ្នះការភ្នាល់។

- **អាន់ដ័រ 3.5៖** អ្នកលេងភ្នាល់ថាក្រុមភ្ញៀវនឹងស៊ុតបាល់បញ្ចូលទីអាន់ដ័រ 3.5 គ្រាប់ក្នុងហ្គេម (តិចជាង 4 គ្រាប់បញ្ចូលទី)។ **ឧទាហរណ៍៖** អង់គ្លេស – នីហ្សេរីយ៉ា 0:3, អ្នកលេងឈ្នះការភ្នាល់។

◦ **1X2 អូវ័រ/អាន់ដ័រ 1.5 ៖**

- **1X2 អូវ័រ 1.5៖** អ្នកលេងភ្នាល់លើលទ្ធផលនៃការប្រកួត (1) ការឈ្នះក្នុងក្រុមម្ចាស់ផ្ទះ (X) ស្មើ (2) ក្រៅដីឈ្នះហើយវានឹងមានចំនួនអូវ័រ 1.5 គ្រាប់នៅក្នុងហ្គេម (2 គ្រាប់ឬច្រើនជាងនេះបានស៊ុតបញ្ចូលទី)។ **ឧទាហរណ៍៖** ប្រសិនបើអ្នកលេងភ្នាល់នៅប្រទេសអង់គ្លេសដើម្បីឈ្នះការប្រកួតហើយពិន្ទុគឺ៖ អង់គ្លេស – នីហ្សេរីយ៉ា 2:0, អ្នកលេងឈ្នះការភ្នាល់។
- **1X2 អាន់ដ័រ 1.5**៖ អ្នកលេងភ្នាល់លើលទ្ធផលនៃការប្រកួត (1) ការឈ្នះក្នុងក្រុមម្ចាស់ផ្ទះ (X) ស្មើ (2) ក្រៅដីឈ្នះហើយវានឹងមានចំនួនអាន់ដ័រ 1.5 គ្រាប់នៅក្នុងហ្គេម (តិចជាង 2 គ្រាប់ឬច្រើនជាងនេះបានស៊ុតបញ្ចូលទី)។ **ឧទាហរណ៍៖**ប្រសិនបើអ្នកលេងភ្នាល់នៅប្រទេសនីហ្សេរីយ៉ាដើម្បីឈ្នះការប្រកួតហើយពិន្ទុគឺ៖ អង់គ្លេស – នីហ្សេរីយ៉ា 0:1, អ្នកលេងឈ្នះការភ្នាល់។

◦ **1X2 អូវ័រ/អាន់ដ័រ 2.5 ៖**

- **1X2 អូវ័រ 2.5**៖ អ្នកលេងភ្នាល់លើលទ្ធផលនៃការប្រកួត (1) ការឈ្នះក្នុងក្រុមម្ចាស់ផ្ទះ (X) ស្មើ (2) ក្រៅដីឈ្នះហើយវានឹងមានចំនួនអូវ័រ 2.5 គ្រាប់នៅក្នុងហ្គេម (3 គ្រាប់ឬច្រើនជាងនេះបានស៊ុតបញ្ចូលទី)។ **ឧទាហរណ៍៖** ប្រសិនបើអ្នកលេងភ្នាល់នៅប្រទេសអង់គ្លេសដើម្បីឈ្នះការប្រកួតហើយពិន្ទុគឺ៖ អង់គ្លេស – នីហ្សេរីយ៉ា 3:1, អ្នកលេងឈ្នះការភ្នាល់។
- **1X2 អាន់ដ័រ 2.5៖** អ្នកលេងភ្នាល់លើលទ្ធផលនៃការប្រកួត (1) ការឈ្នះក្នុងក្រុមម្ចាស់ផ្ទះ (X) ស្មើ (2) ក្រៅដីឈ្នះហើយវានឹងមានចំនួនអាន់ដ័រ 2.5 គ្រាប់នៅក្នុងហ្គេម (តិចជាង 3 គ្រាប់ឬច្រើនជាងនេះបានស៊ុតបញ្ចូលទី)។ **ឧទាហរណ៍៖**ប្រសិនបើអ្នកលេងភ្នាល់លើការប្រកួតបានបញ្ចប់ ក្នុងលទ្ធផលស្មើហើយពិន្ទុគឺ៖ អង់គ្លេស – នីហ្សេរីយ៉ា 1:1, អ្នកលេងឈ្នះការភ្នាល់។

28.4. ការប្រណាំងម៉ូតូវិលជុំ (មានតែអ្នកចូលរួម 4 នាក់ប៉ុណ្ណោះ)

1. **អ្នកឈ្នះឬការភ្នាល់ទោល** ។ អ្នកលេងភ្នាល់លើអ្នកប្រណាំង ដើម្បីឈ្នះតាមហាងឆេង។ អ្នកលេងនឹងឈ្នះ ប្រសិនបើអ្នកប្រណាំងដែលបានជ្រើសរើសរបស់ពួកគេបានឈ្នះឆ្លងកាត់ខ្សែរមុនគេ។ **ឧទាហរណ៍**៖ប្រសិនបើអ្នកលេងភ្នាល់លើអ្នកប្រណាំងលេខ 3 វាត្រូវតែមកដល់ចំណាត់ថ្នាក់ទី 1 ដើម្បីឈ្នះការភ្នាល់!
2. **អូវ័រ/អាន់ដ័រ 2.5** ។ អ្នកលេងភ្នាល់លើទីតាំងចាប់ផ្តើមរបស់អ្នកឈ្នះដែលត្រូវតែ អូវ័រ/អាន់ដ័រ 2.5
   - **ឧទាហរណ៍ អូវ័រ 2.5**៖អ្នកចូលរួមលេខ 4 ឈ្នះការប្រណាំង។ លេខ 4 គឺអូវ័រ 2.5, ដូច្នេះការភ្នាល់នឹងត្រូវបានឈ្នះ។
   - **ឧទាហរណ៍ អាន់ដ័រ 2.5** ៖អ្នកចូលរួមលេខ 2 ឈ្នះការប្រណាំង។ លេខ 2 គឺអូវ័រ 2.5, ដូច្នេះការភ្នាល់នឹងត្រូវបានឈ្នះ។

3. **គូ/សេស**។ អ្នកលេងភ្នាល់ថា តើអ្នកឈ្នះចាប់ផ្តើមទីតាំង សេស/គូ។
    - **ឧទាហរណ៍ សេស៖អ្នកចូលរួម #3 ឈ្នះ**ការប្រណាំង។ លេខ 3 គឺលេខសេស, តែដូច្នេះអ្នកលេងឈ្នះការភ្នាល់។
    - **ឧទាហរណ៍ គូ៖អ្នកចូលរួម #4 ឈ្នះ**ការប្រណាំង។ លេខ 4 គឺលេខគូ, តែដូច្នេះអ្នកលេងឈ្នះការភ្នាល់។
4. **ទស្សន៍ទាយឬអ៊ិចហ្សាក់តា**។ អ្នកលេងជ្រើសរើសអ្នករត់ 2 នាក់ដើម្បីបញ្ចប់ចំណាត់ថ្នាក់លេខ 1 និងលេខ 2 ក្នុងលេខ លំដាប់លំដោយដែលបានបញ្ជាក់។ **ឧទាហរណ៍៖**អ្នកលេងជ្រើសរើសអ្នកប្រណាំងលេខ 2 ដើម្បីមកដល់ចំណាត់ថ្នាក់ទី 1 ហើយអ្នកប្រណាំងចំណាត់ថ្នាក់លេខ 1 នឹងមកដល់ចំណាត់ថ្នាក់ទី 2 ។ ដើម្បីឈ្នះការភ្នាល់ លោកអ្នកប្រណាំងទាំងពីរដាច់ខាតត្រូវតែបញ្ចប់តាមលំដាប់ជាក់លាក់ ដែលលោកអ្នកលេងបានដាក់ភ្នាល់។
5. **ឃ្វីនណែលឡា**។អ្នកលេងម្នាក់អាចភ្នាល់លើអ្នកប្រណាំងពីរនាក់ ដើម្បីបញ្ចប់ចំណាត់ថ្នាក់លេខ 1 និងលេខ 2 តាមលំដាប់ណាមួយ។ **ឧទាហរណ៍៖**ប្រសិនបើអ្នកលេងជ្រើសរើសអ្នកប្រណាំងលេខ 3 និងលេខ 4 ហើយពួកគេបញ្ចប់ការប្រណាំងក្នុងចំណាត់ថ្នាក់លេខ 1 និងលេខ 2 តាមលំដាប់លំដោយ, នោះអ្នកលេងនឹងឈ្នះ។
6. **ទ្រីខាស ឬ ទ្រីហ្វាតា**។ លោកអ្នកលេងអាចជ្រើសរើសលោកអ្នកប្រណាំង 3 នាក់ នឹងបញ្ចប់ក្នុងចំណាត់ថ្នាក់លេខ 1 លេខ 2 និងលេខ 3 តាមលំដាប់ជាក់លាក់។ **ឧទាហរណ៍៖**2-1-3 ។ ការភ្នាល់នឹងឈ្នះប្រសិនបើអ្នកប្រណាំងបានបញ្ចប់ការប្រកួតតាមលំដាប់ជាក់លាក់ដោយអ្នកលេងដែលបានជ្រើសរើសប៉ុណ្ណោះ។
7. **បន្សំការព្យាករណ៍** ។ អ្នកលេងអាចជ្រើសរើសអ្នកចូលរួមពីរ ឬច្រើន និងការភ្នាល់លើពួកគេរាល់ការរួមបញ្ចូលគ្នាដែលជម្រើសពីរ នឹងបញ្ចប់នៅចំណាត់ថ្នាក់ទី 1 និងទី 2 តាមលំដាប់ណាមួយ។ ប្រព័ន្ធនឹងធ្វើការគណនារាល់ការភ្នាល់ ដែលអាចធ្វើបានដោយស្វ័យប្រវត្តិពីលេខដែលបានជ្រើសរើស ។ **ឧទាហរណ៍៖** ការដាក់ភ្នាល់ចំនួន 2 នៅលើប៊ិង (2-4, 4-2);
8. **បន្សំទ្រីខាស។** អ្នកលេងអាចជ្រើសរើសលេខបីឬច្រើន ហើយធ្វើការភ្នាល់រាល់ការជ្រើសរើសដែលបានជ្រើសរើសបញ្ចប់ក្នុងចំណាត់ថ្នាក់ទី 1 ទី 2 និងទី 3 ។ សមាសធាតុនៃការលក់សំបុត្រនឹងមានបន្សំផ្សេងៗគ្នាដោយស្វ័យប្រវត្តិ។ **ឧទាហរណ៍៖**លើជម្រើសចំនួន 3 មានការភ្នាល់ចំនួន 6 (1-2-3, 1-3-2, 2-1-3, 2-3-1, 3-1-2, 3-2-1 ។

29. ភាពយុត្តិធម៌ និងវិធីសាស្ត្រសាកល្បង RNG

ការលេងល្បែងស៊ីសងតាមអនឡាញគួរតែមានភាពយុត្តិធម៌។ ក្នុងពេលដែលអតិថិជនត្រូវបានតម្រូវឱ្យធ្វើសកម្មភាពដោយស្មោះត្រង់ និងដោយគ្មានចេតនាទុច្ចរិត កាស៊ីណូក៏មានទំនួលខុសត្រូវក្នុងការចាត់វិធានការចាំបាច់ទាំងអស់ដើម្បីធានាថា អតិថិជនអាចរីករាយលេងហ្គេមរបស់ពួកគេក្រោមលក្ខខណ្ឌយុត្តិធម៌ និងសុវត្ថិភាព។
និយមន័យនៃកាស៊ីណូយុត្តិធម៌

1. . កាស៊ីណូយុត្តិធម៌ គឺជាកាស៊ីណូអនឡាញដែល៖
    - ទូទាត់ប្រាក់ឈ្នះស្របច្បាប់ទាំងអស់
    - ◦ មិនដាក់បញ្ចូលលក្ខខណ្ឌមិនយុត្តិធម៌នៅក្នុងខនិងលក្ខខណ្ឌ
    - មិនប្រើមធ្យោបាយដើម្បីអនុវត្តការបោកបញ្ឆោតដើម្បីបន្លំអតិថិជន
    - ការពារការចូលប្រើពីប្រទេសដែលបានដាក់កំហិត (មិនអនុញ្ញាតឱ្យអតិថិជនមកពីប្រទេសមួយចំនួនបង្កើតគណនី ឬលេង) និងផ្តល់បូណាសចំពោះតែអតិថិជនដែលប្រើបូណាសនោះបានប៉ុណ្ណោះ។.
2. សូម្បីតែកាស៊ីណូដែលមានច្បាប់យុត្តិធម៌ និងវិធីសាស្ត្រល្អក្នុងការលេងល្បែងស៊ីសង ក៏អាចចូលរួមក្នុងសកម្មភាពដែលសង្ស័យបានផងដែរ ដោយសារតែសកម្មភាពរបស់អតិថិជនពួកគេ។ ក្នុងករណីខ្លះ អតិថិជនអាចមិនអើពើនឹងច្បាប់ជាក់លាក់មួយចំនួន ហើយបំពានលើច្បាប់ទាំងនោះដោយអចេតនា ទោះបីជាច្បាប់ទាំងនោះត្រូវបានចាត់ទុកថាយុត្តិធម៌ក៏ដោយ។ ហេតុដូច្នេះហើយបានជាកាស៊ីណូគួរតែធានាអនុលោមភាពទៅតាមច្បាប់ទាំងអស់ដោយប្រើគ្រប់មធ្យោបាយបច្ចេកទេសទាំងអស់ដែលមាន ដើម្បីការពារអតិថិជនមិនឱ្យមានបញ្ហាដោយអចេតនា។

និយមន័យនៃកាស៊ីណូយុត្តិធម៌និងសុវត្ថិភាព

1. កាស៊ីណូយុត្តិធម៌ និងសុវត្ថិភាព ដូចជា 1xcambodia.com ជាដើម បានដំណើរការដោយ ACOM LATIN AMERICA N.V. គឺបំពេញតាមលក្ខខណ្ឌវិនិច្ឆ័យនៃកាស៊ីណូយុត្តិធម៌ និងសុវត្ថិភាព ហើយក៏បានអនុវត្តនូវវិធានការដែលការពារអតិថិជនមិនឱ្យបំពានច្បាប់ដោយអចេតនា ឬធ្វើអ្វីដែលបង្កផលប៉ះពាល់ដល់ផលប្រយោជន៍ផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេ។
2. ដូច្នេះ កាស៊ីណូយុត្តិធម៌ និងសុវត្ថិភាព គប្បីការពារអតិថិជនពីការបំពានលើខនិងលក្ខខណ្ឌទូទៅ ខនិងលក្ខខណ្ឌបូណាស ឬច្បាប់ដទៃផ្សេងទៀតណាមួយ ដែលអាចធបំផ្លាញប្រាក់នៅក្នុងគណនីរបស់ពួកគេ។ ជាពិសេស កាស៊ីណូយុត្តិធម៌ និងសុវត្ថិភាព គប្បី៖
    - ធានាបាននូវការអនុលោមតាមដែនកំណត់នៃចំនួនប្រាក់ភ្នាល់អតិបរមា ហ្គេមដែលបានដាក់កម្រិត និងលក្ខខណ្ឌបូណាសផ្សេងទៀត
    - ព្រមានអតិថិជនថា ពួកគេហៀបនឹងធ្វើអ្វីមួយដែលអាចបង្កគ្រោះថ្នាក់ដល់ខ្លួនពួកគេ (ដូចជា ការទទួលយកបូណាសដែលអាចធ្វើឱ្យការឈ្នះបូណាសពីមុន ត្រូវបានចាត់ទុកជាមោឃៈជាដើម)

- នៅពេលបង្កើតគណនី ត្រូវឆែកមើលគណនីច្រើន (យើងសូមណែនាំឱ្យឆែកមូលដ្ឋានទិន្នន័យ ដើម្បីពិនិត្យមើលឈ្មោះ និងថ្ងៃខែឆ្នាំកំណើតរបស់អតិថិជនថ្មី ហើយប្រសិនបើរកឃើញថាមានគណនីច្រើន សូមបង្ហាញកព្រមានឱ្យដឹង (យើងនឹងពិភាក្សាបញ្ហានេះលម្អិតបន្ថែមទៀតខាងក្រោម)

3. កាស៊ីណូយុត្តិធម៌ដូចជា 1xcambodia.com ជាដើម ត្រូវបានដំណើរការដោយ ACOM LATIN AMERICA N.V., សូមធ្វើការតែមួយក្រុមហ៊ុនផ្តល់សេវាសុសវែរ ល្បែងស៊ីសង ដែលអាចជឿទុកចិត្តបានតែប៉ុណ្ណោះ។
4. ដើម្បីធានាបាននូវភាពត្រឹមត្រូវនៃហ្គេមកាស៊ីណូរបស់យើង យើងតែងតែប្រើ ម៉ាស៊ីនបង្កើតលេខចៃដន្យ (RNG) ដើម្បីកំណត់លទ្ធផលចៃដន្យសម្រាប់ហ្គេមទាំងនោះ លើកលែងតែហ្គេមកាស៊ីណូផ្សាយផ្ទាល់។
5. នេះគឺជាប្រព័ន្ធស្តង់ដាឧស្សាហកម្មដែលធានានូវលទ្ធផលចៃដន្យជាប់លាប់ ហើយក៏ត្រូវបានធ្វើការសាកល្បងយ៉ាងច្រើនតាមរយៈការបើកដំណើរការ និងការវិភាគលើការប្រកួតរាប់ពាន់ជុំ។ ភាពចៃដន្យរបស់ម៉ាស៊ីន RNG ផ្តល់នូវបរិយាកាសលេងល្បែងស៊ីសងដែលគួរឱ្យទុកចិត្ត និងយុត្តិធម៌។
6. យើងសហការជាមួយនិយ័តករល្បែងស៊ីសង និងអាជ្ញាធរផ្តល់អាជ្ញាប័ណ្ណល្បែងស៊ីសងតាមអនឡាញ ក្នុងគោលបំណងធានានូវការគោរពតាមច្បាប់នៃយុត្តាធិការដែលពាក់ព័ន្ធ។

30. គោលការណ៍ឯកជនភាព

ក្រុមអ្នកគ្រប់គ្រង 1xcambodia និងបុគ្គលិករបស់ខ្លួន យកចិត្តទុកដាក់ចំពោះសុវត្ថិភាពទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួន និងការសម្ងាត់ទូទៅរបស់អ្នកដោយប្រុងប្រយ័ត្នបំផុត។
យើងខ្ញុំប្តេជ្ញាធ្វើឱ្យប្រសើរឡើងនូវតម្លាភាព នៃរបៀបដែលយើងខ្ញុំប្រើនិងការពារទិន្នន័យរបស់អ្នក។ យើងខ្ញុំបានបញ្ចូលការផ្លាស់ប្តូរគោលការណ៍ឯកជនភាពនេះ ដើម្បីអនុវត្តតាមបទដ្ឋាននៃបទបញ្ជាការពារទិន្នន័យទូទៅ (GDPR)។
គោលការណ៍ឯកជនភាពនេះ កំណត់វិធីសាស្ត្រដំណើរការទិន្នន័យរបស់យើងខ្ញុំ និងជម្រើសរបស់អ្នកទាក់ទងនឹងការប្រើប្រាស់ព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនរបស់អ្នក។
1xcambodia យល់និងទទួលខុសត្រូវចំពោះការផ្តល់ជូនអ្នកអតិថិជនរបស់យើងខ្ញុំ ជាមួយនឹងព័ត៌មានច្បាស់អំពីរបៀបដែលយើងខ្ញុំប្រើខូឃីស៍ ហើយយើងខ្ញុំធានាថាប្រជាជនដែលប្រើវេបសាយរបស់យើងខ្ញុំ អាចធ្វើការជ្រើសរើសបានយ៉ាងត្រឹមត្រូវ។
ប្រសិនបើអ្នកមានសំណួរមួយ, សំណួរ, ឬការផ្តល់យោបល់ទាក់ទងនឹងទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួនរបស់អ្នក ឬសំណួរទូទៅទាក់ទងនឹងវិធីសាស្ត្រនៃការដំណើរការ និងការប្រើប្រាស់សេវាកម្មដែលត្រូវបានផ្តល់ជូនអ្នក សូមទាក់ទងមកយើងខ្ញុំតាមរយ ។
យើងខ្ញុំក៏សូមស្នើឱ្យអ្នកផ្ញើព័ត៌មានលលម្អិតមកកាន់ អំពីទំព័រណាមួយនៅលើវេបសាយរបស់យើងខ្ញុំ ដែលអ្នកមានការព្រួយបារម្ភអំពីការប្រើប្រាស់ខូឃីស៍។

30.1. ឯកជនភាព

1xcambodia អនុវត្តការពារទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួនរបស់អ្នក។
គោលការណ៍ឯកជនភាពនេះ ពន្យល់ពីព័ត៌មានដែលយើងខ្ញុំប្រមូលនៅពេលសេវាកម្មរបស់យើងខ្ញុំត្រូវបានប្រើ ថាតើហេតុអ្វីយើងខ្ញុំប្រមូលព័ត៌មាននេះ និងរបៀបដែលយើងខ្ញុំប្រើវា។
សូមកត់សម្គាល់គោលការណ៍ភាពឯកជននេះ នឹងត្រូវបានព្រមព្រៀងគ្នារវាងអ្នកនិង 1xcambodia (តទៅនេះ "យើង" "ពួកយើង" ឬ "របស់យើង" ប្រសិនបើមាន)។
ជាទៀងទាត់យើងខ្ញុំអាចធ្វើការផ្លាស់ប្តូរគោលការណ៍ឯកជនភាពនេះ ហើយជូនដំណឹងដល់អ្នកអំពីការផ្លាស់ប្តូរទាំងនេះដោយបោះពុម្ពផ្សាយលក្ខខណ្ឌ ដែលបានកែប្រែនៅលើវេទិការបស់យើងខ្ញុំ។
យើងខ្ញុំសូមណែនាំឱ្យលោកអ្នកពិនិត្យមើលគោលការណ៍ឯកជនភាពនេះជាប្រចាំ។

30.2. ការយល់ព្រម ចំពោះដំណើរការរៀបចំទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួន

សិទ្ធិនៃប្រធានបទទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួន

ដំណើរការនៃទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួនរបស់អ្នកនៅ 1xcambodia ចាប់ផ្តើមតែបន្ទាប់ពីអ្នកបានបញ្ជាក់យ៉ាងច្បាស់នូវ

ការយល់ព្រម ដែលបង្កើតនិងបញ្ជាក់ការបញ្ចេញមតិផ្តល់ព័ត៌មានច្បាស់លាស់ និងគ្មានការយល់ព្រមដោយសេរី នៃការយល់ព្រមរបស់អ្នក ចំពោះដំណើរការទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួនរបស់អ្នក (តទៅនេះ" ការយល់ព្រម")។
ការយល់ព្រម ដែលលោកអ្នកផ្តល់ឱ្យយើងខ្ញុំដោយសេរី ដោយស្មគ្រគិត្ត និងក្នុងផលប្រយោជន៍របស់លោកអ្នក គឺដោយច្បាស់លាស់ ដោយមានការដឹងឮ និងដោយសម្បជញ្ញៈ។
ការយល់ព្រមរបស់លោកអ្នក ចំពោះការដំណើរការទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួន អាចត្រូវបានផ្តល់ឱ្យយើងខ្ញុំដោយលោកអ្នកឬអ្នកតំណាងរបស់លោកអ្នក ក្នុងទម្រង់ណាមួយដែលអនុញ្ញាត ដើម្បីបញ្ជាក់ថាវាត្រូវបានទទួល ដូចជា៖

-ជាលាយលក្ខណ៍អក្សរ

- ក្នុងករណីនេះការយល់ព្រមគួរតែមានព័ត៌មានដូចខាងក្រោម៖
- នាមត្រកូល នាមខ្លួន នាមកណ្តាល (បើមាន) អាសយដ្ឋាននៃអ្នកផ្តល់ទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួន លេខនៃឯកសារបញ្ជាក់អត្តសញ្ញាណសំខាន់ កាលបរិច្ឆេទនិងអាជ្ញាធរចេញឯកសារ ឬនាមត្រកូល នាមខ្លួន នាមកណ្តាល អាសយដ្ឋានរបស់អ្នកតំណាងនៃអ្នកផ្តល់ទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួន លេខ កាលបរិច្ឆេទចេញ និងអាជ្ញាធរចេញនូវឯកសារបញ្ជាក់អត្តសញ្ញាណសំខាន់របស់ពួកគេ តម្រូវការនូវលិខិតផ្ទេរសិទ្ធិដែលមានបញ្ជាក់សាការី ឬឯកសារផ្សេងទៀតដែលបញ្ជាក់ពីសិទ្ធិរបស់អ្នកតំណាងនោះ (នៅពេលទទួលការយល់ព្រមពីអ្នកតំណាងនៃអ្នកផ្តល់ទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួន)
- អាសយដ្ឋានប្រៃសណីយនៃ 1xcambodia ទទួលបានការយល់ព្រមពីប្រធានបទទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួន
- គោលបំណងនៃការដំណើរការទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួន
- បញ្ជីនៃទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួនសម្រាប់ដំណើរការ ដែលមានការយល់ព្រមពីប្រធានបទនៃទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួនត្រូវបានផ្តល់ឱ្យ
- ឈ្មោះនិងអាស័យដ្ឋានរបស់បុគ្គល (អង្គភាពស្របច្បាប់) ដែលកំពុងដំណើរការទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួនក្នុងនាម 1xcambodia ប្រសិនបើដំណើរការត្រូវបានផ្ទេរទៅឱ្យបុគ្គលនោះ (អង្គភាព)
- បញ្ជីសកម្មភាពនៅលើទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួន ដែលការព្រមព្រៀងត្រូវបានផ្តល់ឱ្យ។ ទិដ្ឋភាពទូទៅនៃវិធីសាស្ត្រដំណើរការទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួន
- រយៈពេលដែលការព្រមព្រៀងលើប្រធានបទនៃទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួន មានសុពលភាព ក៏ដូចជាវិធីសាស្ត្រនៃការដកប្រាក់របស់ខ្លួន
- ហត្ថលេខានៃប្រធានបទទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួន

- វិធីនៃការអនុវត្តប្រកបដោយប្រវត្តិនៃប្រធានបទទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួន ដែលបង្ហាញពីឆន្ទៈរបស់ពួកគេក្នុងការបង្កើតទំនាក់ទំនងស្របច្បាប់ជាមួយ 1xcambodia, មិនមែនជាទម្រង់នៃការបញ្ចេញមតិផ្ទាល់មាត់ ឬជាលាយលក្ខណ៍អក្សរនៃឆន្ទៈរបស់ពួកគេនោះទេ ប៉ុន្តែដោយអាកប្បកិរិយារបស់ពួកគេដែលចេតនាបែបនេះអាចត្រូវបានបញ្ជាប់ (ឧទាហរណ៍ ការចុះឈ្មោះនៅលើវេបសាយ 1xcambodia ការចុះឈ្មោះសេវាកម្ម 1xcambodia ការប្រតិបត្តិប្រតិបត្តិការរូបិយវត្ថុទៅក្នុងគណនីផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេ ដែលទទួលបានតាមរយៈការចុះឈ្មោះនៅលើវេបសាយ 1xcambodia ដែលជាលក្ខខណ្ឌនៃការចូលរួមក្នុងការភ្នាល់ដោយអនុលោមតាម

លក្ខខណ្ឌនៃ 1xcambodia, ការចុះឈ្មោះការភ្នាល់តាមរយៈគណនីផ្ទាល់ខ្លួន និងការទទួលបានប្រាក់ឈ្នះតាមរយៈគណនីផ្ទាល់ខ្លួន ការអនុលោមតាមច្បាប់ដែលបានបង្កើតឡើងដោយប្រតិបត្តិករល្បែង ។ល។)។ 1xcambodia មិនតម្រូវឱ្យមានការយល់ព្រមរបស់លោកអ្នក ដើម្បីដំណើរការទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួនរបស់លោកអ្នកក្នុងករណីដូចខាងក្រោមនេះទេ៖

– នៅពេលដែលដំណើរការទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួនចាំបាច់ ដើម្បីសម្រេចបាននូវគោលបំណងដែលបានចែងដោយសន្ធិសញ្ញាអន្តរជាតិ ឬច្បាប់នៃយុត្តាធិការក្នុងតំបន់សម្រាប់ការអនុវត្តនិងបញ្ចេញមុខងារអំណាច និងភារកិច្ចដែលបានប្រគល់ឱ្យដោយច្បាប់។

– នៅពេលដំណើរការទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួនចាំបាច់ សម្រាប់ការគ្រប់គ្រងយុត្តិធម៌ការប្រតិបត្តិសេចក្តីសំរេចរបស់តុលាការ ឬសេចក្តីសំរេចរបស់ស្ថាប័នច្បាប់ ឬប្រធានបទផ្លូវការដើម្បីប្រតិបត្តិស្របតាមច្បាប់ក្នុងតំបន់។

– នៅពេលដំណើរការទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួនចាំបាច់ដើម្បីការពារអាយុជីវិតសុខ ភាពឬផលប្រយោជន៍សំខាន់ផ្សេងទៀតនៃអ្នកផ្តល់ទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួន ប្រសិនបើទទួលបានការព្រមព្រៀងរបស់ពួកគេគឺមិនអាចធ្វើទៅបានទេ;

– នៅពេលដំណើរការទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួនចាំបាច់ សម្រាប់គោលបំណងនៃការប្រើប្រាស់សិទ្ធិនិងផលប្រយោជន៍ស្របច្បាប់របស់ 1xcambodia ឬតតិយជនឬសម្រាប់ការសម្រេចគោលបំណងសំខាន់ៗក្នុងសង្គម បានផ្តល់ថានេះមិនរំលោភលើសិទ្ធិនិងសេរីភាពនៃទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួនរបស់លោកអ្នកឡើយ;

– នៅពេលដំណើរការទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួនត្រូវបានធ្វើឡើង សម្រាប់ស្ថិតិឬការស្រាវជ្រាវផ្សេងទៀតដែលត្រូវដាក់ឈ្មោះជាសម្ងាត់ ជាកាតព្វកិច្ចដោយលើកលែងតែទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួន ត្រូវបានដំណើរការសម្រាប់គោលបំណងទីផ្សារ;

– ដែលជាកន្លែងដែលការចូលប្រើប្រាស់ទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួនដែលកំពុងត្រូវបានដំណើរការ ត្រូវបានផ្តល់ឱ្យលោកអ្នកនូវចំនួនមនុស្សដែលគ្មានដែនកំណត់;

– នៅពេលទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួនដែលកំពុងត្រូវបានដំណើរការ ត្រូវបានផ្សព្វផ្សាយឬបង្ហាញជាកាតព្វកិច្ចស្របតាមច្បាប់ នៃដែនសមត្ថកិច្ចមូលដ្ឋាន។

នីតិវិធីសម្រាប់ការដកការយល់ព្រមរបស់លោកអ្នក ចំពោះដំណើរការទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួនរបស់លោកអ្នកទទួលបានព័ត៌មានអំពីលទ្ធភាព នៃទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួនរបស់លោកអ្នកនៅក្នុង 1xcambodia និងការបញ្ជាក់ការទប់ស្កាត់និងការបំផ្លាញទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួនរបស់លោកអ្នក ដែល 1xcambodia ទទួលបានតាមការស្នើសុំត្រូវបានគ្រប់គ្រងដោយ "ទិន្នន័យទូទៅ បទប្បញ្ញត្តិស្តីពីការការពារ" (GDPR) ហើយត្រូវបានអនុវត្តដោយយើងខ្ញុំទាំងស្រុង។

30.3. គោលបំណងនៃការប្រមូលព័ត៌មាន

យើងខ្ញុំប្រមូលនិងដំណើរការព័ត៌មានដែលអាចត្រូវបានប្រើប្រាស់សម្រាប់គោលបំណងកំណត់ផ្ទាល់ខ្លួន, រាប់បញ្ចូល, ប៉ុន្តែមិនកំណត់ចំពោះ, ឈ្មោះនិងនាមត្រកូល, ថ្ងៃខែឆ្នាំកំណើត, ព័ត៌មានលម្អិតកាតឥណទាន, ផ្ទះឬអាសយដ្ឋានផ្សេងទៀតអាសយដ្ឋានអ៊ីមែល, លេខទូរសព្ទ, ឬព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនសមរម្យផ្សេងទៀត (តទៅនេះ" ព័ត៌មាន")។

លោកអ្នកអាចត្រូវបានស្នើសុំឱ្យផ្តល់ព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួន នៅពេលប្រើប្រាស់វេបសាយរបស់យើងខ្ញុំ, ចុះឈ្មោះ

គណនីឬប្រើប្រាស់សេវារបស់យើងខ្ញុំ។
ព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនដែលយើងខ្ញុំ ប្រមូលអាចរាប់បញ្ចូលទាំងព័ត៌មានដូចជា៖

- ព័ត៌មានទំនាក់ទំនង (រាប់បញ្ចូលទាំងលេខទូរសព្ទ អាសយដ្ឋានអ៊ីមែល)
- ព័ត៌មានអំពីការស្នាក់នៅ (អាសយដ្ឋានប្រៃសណីយ៍ ភូមិសាស្ត្ររបស់លោកអ្នក)
- ពត៌មានទូទាត់ប្រាក់
- ប្រវត្តិប្រតិបត្តិការ
- ចំណូលចិត្តនៅពេលប្រើប្រាស់វេបសាយ
- ការផ្តល់មតិយោបល់លើសេវាកម្ម
- ទិន្នន័យដែលប្រមូលបានពីកម្មវិធីផ្ញើសារ ដូចជា Telegram, Facebook Messenger, WhatsApp, Viber ជាដើម តាមផ្ទាំង APIs របស់ពួកគេ។ ចំណុចនេះអាចនឹងរួមបញ្ចូលលេខទូរសព្ទ ID គណនី និងព័ត៌មានកំណត់អត្តសញ្ញាណផ្សេងទៀត។

ព័ត៌មាននេះត្រូវបានប្រមូលដំណើរការ និងរក្សាទុកដោយពួកយើងខ្ញុំនៅលើសឺវឺ យោងតាមតំរូវការនៃនីតិក្រមនៃរដ្ឋរបស់លោកអ្នក។
នៅពេលលោកអ្នកធ្វើអន្តរកម្មជាមួយសេវាសឺវឺរបស់យើងខ្ញុំ, យើងខ្ញុំរក្សាទុកកំណត់ហេតុសកម្មភាពតែមួយគត់របស់លោកអ្នក ដែលប្រមូលព័ត៌មានរដ្ឋបាលនិងចរាចរណ៍ជាក់លាក់រួមមាន៖

- ប្រភព អាសយដ្ឋាន IP
- ពេលវេលាចូលប្រើ
- កាលបរិច្ឆេទចូលប្រើប្រាស់
- បានចូលមើលវេបសាយ
- ភាសាដែលបានប្រើប្រាស់
- របាយការណ៍គាំងសុសវែរ
- ប្រភេទនៃកម្មវិធីរុករកត្រូវបានប្រើ

ព័ត៌មាននេះត្រូវការជាចាំបាច់ដើម្បីធានាថា យើងខ្ញុំផ្តល់ជូននូវសេវាដែលមានគុណភាពខ្ពស់បំផុត។
យើងខ្ញុំមិនដែលប្រមូលព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនអំពីអ្នក ដោយគ្មានចំណេះដឹងរបស់អ្នកឡើយ។

30.4. មធ្យោបាយនៃការប្រមូលនិងដំណើរការទិន្នន័យ

យើងខ្ញុំអាចប្រមូលទិន្នន័យជាក់លាក់ដោយស្វ័យប្រវត្តិ ដូចដែលបានពិភាក្សាខាងលើនិងទទួលបានព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនអំពីអ្នក ដែលអ្នកផ្តល់ព័ត៌មានបែបនេះដោយស្ម័គ្រចិត្ត តាមរយៈសេវាកម្មឬទំនាក់ទំនងនិងអន្តរកម្មដទៃទៀតនៅលើវេបសាយ 1xcambodia ។

ចំណុចនេះរួមបញ្ចូលព័ត៌មានដែលយើងអាចនឹងប្រមូលបានតាមរយៈការរួមបញ្ចូលគ្នាជាមួយកម្មវិធីផ្ញើសារ ដូចជា Telegram, Facebook Messenger, WhatsApp, Viber ជាដើម ដែលរួមមានជាអាទិ៍ តាមរយៈការផ្ញើសារដែលពាក់ព័ន្ធនឹងគណនីរបស់អ្នក និងតាមរយៈវិធីសាស្ត្រទំនាក់ទំនងផ្សេងទៀត។
យើងខ្ញុំក៏អាចទទួលបានព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនពីអ្នកលក់តាមអនឡាញ និងអ្នកផ្តល់សេវាកម្មនិងពីបញ្ជីអតិថិជនដែលទទួលបានដោយស្របច្បាប់ពីអ្នកផ្គត់ផ្គង់ភាគីទីបី។
លើសពីនេះទៀត យើងខ្ញុំអាចប្រើសេវាកម្មរបស់អ្នកផ្គត់ផ្គង់សេវាកម្មភាគីទីបី សម្រាប់ការគាំទ្រផ្នែកបច្ចេកទេសនៃប្រតិបត្តិការតាមអនឡាញរបស់អ្នក និងសម្រាប់ថែរក្សាគណនីរបស់អ្នក។
យើងខ្ញុំនឹងទទួលបានព័ត៌មានណាមួយ ដែលលោកអ្នកផ្តល់ដល់លោកអ្នកផ្គត់ផ្គង់លោកអ្នកផ្តល់សេវានិងសេវាពាណិជ្ជកម្ម តាមប្រព័ន្ធអេឡិចត្រូនិចរបស់ភាគីទីបី។ យើងខ្ញុំនឹងប្រើប្រាស់ព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួន ស្របតាមបទប្បញ្ញត្តិនៃគោលការណ៍ឯកជនភាពនេះ។
ព័ត៌មាននេះនឹងត្រូវបានបង្ហាញដល់ភាគីទីបីនៅខាងក្រៅក្រុមហ៊ុនតែក្នុងគោលការណ៍អនុលោម តាមគោលការណ៍ឯកជនភាពនេះនិងច្បាប់របស់រដ្ឋរបស់លោកអ្នក។

30.5. ការប្រើប្រាស់ទិន្នន័យ

យើងខ្ញុំប្រើព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនដែលអ្នកផ្តល់ជូនមកយើងខ្ញុំ ដើម្បីផ្តល់សេវាកម្មរបស់យើងខ្ញុំ ដើម្បីផ្តល់ការគាំទ្រដល់អតិថិជន ដើម្បីធានាសុវត្ថិភាពចាំបាច់សម្រាប់ការបញ្ជាក់អត្តសញ្ញាណនិងការត្រួតពិនិត្យដើម្បីដំណើរការប្រតិបត្តិការតាមអ៊ីនធឺណិតរបស់អ្នកក៏ដូចជាដើម្បីជួយដល់ការចូលរួមរបស់អ្នកនៅក្នុងប្រូម៉ូសិនភាគីទីបី ដែលស្របតាមលក្ខខណ្ឌអាជីវកម្មជាក់លាក់និ ឬដើម្បីផ្ញើសារតាមកម្មវិធីផ្ញើសារហ័ស ដូចជា Telegram, Facebook Messenger, WhatsApp, Viber ជាដើម និងសម្រាប់គោលបំណងណាមួយផ្សេងទៀតដែលពាក់ព័ន្ធនឹងដំណើរការសេវាកម្មល្បែងស៊ីសងរបស់យើង។
ដូច្នេះក្នុងអំឡុងពេលផ្តល់សេវារបស់យើងខ្ញុំ, យើងខ្ញុំអាចចែករំលែកព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនរបស់លោកអ្នកជាមួយដៃគូដែលបានជ្រើសរើស យ៉ាងប្រុងប្រយ័ត្នរបស់យើងខ្ញុំ (រួមទាំងភាគីផ្សេងទៀត ដែលមានការរៀបចំជាមួយលោកអ្នក អំពីការចែករំលែកទិន្នន័យរបស់លោកអ្នក)។
ព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនរបស់លោកអ្នកក៏អាចត្រូវបានប្រើប្រាស់ដោយយើងខ្ញុំ ដើម្បីផ្តល់ជូនលោកអ្នកនូវ៖

- ការផ្តល់ជូនប្រូម៉ូសិននិងព័ត៌មានអំពីផលិតផល និងសេវាកម្មរបស់យើងខ្ញុំ
- ការផ្តល់ជូនប្រូម៉ូសិន និងព័ត៌មានអំពីផលិតផល និងសេវារបស់ដៃគូដើម្បីពង្រីកជូរផលិតផល ដែលផ្តល់ជូនលោកអ្នកនិងធ្វើឱ្យប្រសើរឡើងនូវសេវាអតិថិជនរបស់យើងខ្ញុំ។

ពីពេលមួយទៅពេលមួយ យើងខ្ញុំអាចស្នើសុំព័ត៌មានពីលោកអ្នកតាមរយៈការស្ទង់មតិ ឬការប្រកួតប្រជែង។ ការចូលរួមក្នុងការស្ទង់មតិ ឬការប្រកួតប្រជែងទាំងនេះគឺជាការស្ម័គ្រចិត្តទាំងស្រុង ហើយលោកអ្នកមានជម្រើសថាតើត្រូវបង្ហាញព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនរបស់លោកអ្នកឬអត់។
ព័ត៌មានដែលបានស្នើសុំ អាចរួមមានព័ត៌មានលម្អិតទាក់ទង (ដូចជាឈ្មោះ, អាសយដ្ឋានឆ្លើយឆ្លង, លេខទូរ

សព្ទ) និងព័ត៌មានភូមិសាស្ត្រ (ដូចជាលេខកូដប្រៃសណី ឬអាសយដ្ឋានប្រៃសណីយ៍) អាយុ។
ដោយចូលរួមក្នុងការប្រកួតប្រជែងណាមួយ ឬទទួលយកការឈ្នះ (រង្វាន់) ពីយើងខ្ញុំ, លោកអ្នកយល់ព្រមប្រើប្រាស់ឈ្មោះរបស់លោកអ្នកសម្រាប់គោលបំណងប្រូម៉ូសិន ដោយមិនមានការផ្តល់ប្រាក់កម្រៃបន្ថែម លើកលែងតែកន្លែងហាមឃាត់ដោយច្បាប់។
ប្រសិនបើអ្នកមិនបានសម្រេចចិត្តដាច់ខាតថា នឹងទទួលបានព័ត៌មានផ្សព្វផ្សាយពីពួកយើងខ្ញុំទេ យើងខ្ញុំអាចប្រើព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនរបស់អ្នក (រួមទាំងអាសយដ្ឋានអ៊ីមែលនិងលេខទូរសព្ទរបស់អ្នក) ដើម្បីផ្តល់ជូនអ្នកនូវព័ត៌មានទាក់ទងនឹងផលិតផល សេវាកម្ម និងការផ្សព្វផ្សាយរបស់យើងខ្ញុំរួមទាំងផលិតផលហ្គេមផ្សេងទៀត (រាប់បញ្ចូលទាំងហ្គេមបៀតាមអនឡាញប៉ូគឺ កាស៊ីណូ ការភ្នាល់ល្បែង បេកហ្គាម៉ិន ជាដើម) និងផលិតផលនិងសេវាកម្មរបស់ភាគីទីបីដែលត្រូវបានជ្រើសរើសដោយយកចិត្តទុកដាក់ពីយើងខ្ញុំ។

30.6. ការបង្ហាញព័ត៌មាន

យើងខ្ញុំមិនបង្ហាញព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនរបស់អ្នក ទៅក្រុមហ៊ុនអង្គការឬបុគ្គលដែលមិនទាក់ទងជាមួយ 1xcambodia ទេ។

អ្នកយល់ស្របថា ព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនរបស់អ្នក នឹងត្រូវបញ្ចេញទៅកាន់ភាគីទីបីតែនៅពេលដែលយើងត្រូវបានតម្រូវឱ្យប្រើប្រាស់ផ្ទាំង APIs នៃកម្មវិធីផ្ញើសារ ដូចជា Telegram, Facebook Messenger, WhatsApp, Viber ជាដើម ស្របទៅតាមគោលការណ៍ឯកជនភាពរបស់ពួកគេប៉ុណ្ណោះ។
យើងខ្ញុំអាចផ្សព្វផ្សាយព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនរបស់អ្នកទៅក្រុមហ៊ុនអង្គការឬបុគ្គលដែលមិនទាក់ទងជាមួយ 1xcambodia ប្រសិនបើអ្នកបានផ្តល់ការយល់ព្រមដល់យើងខ្ញុំចំពោះសកម្មភាពទាំងនេះ។
យើងខ្ញុំអាចបង្ហាញព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនរបស់អ្នក ប្រសិនបើចាំបាច់ត្រូវអនុវត្តតាមច្បាប់ដែលអាចអនុវត្តបាន ឬប្រសិនបើយើងខ្ញុំជឿដោយស្មោះត្រង់ថាសកម្មភាពបែបនេះចាំបាច់ដើម្បី៖

- គោរពតាមបញ្ហាច្បាប់ឬដំណើរការណាមួយ ដែលធ្វើឱ្យយើងខ្ញុំព្រួយបារម្ភវេបសាយ ឬសេវាកម្មណាមួយរបស់យើងខ្ញុំ ឬក្នុងកាល:ទេស:ដែលយើងខ្ញុំត្រូវបានគោរពដោយកាតព្វកិច្ចផ្លូវច្បាប់
- ការពារសិទ្ធិឬទ្រព្យសម្បត្តិរបស់យើងខ្ញុំ

ការពារសុវត្ថិភាពផ្ទាល់ខ្លួនរបស់លោកអ្នកប្រើប្រាស់សេវារបស់យើងខ្ញុំឬសាធារណ:ជន
ប្រសិនបើតាមគំនិតនិងការប្តេជ្ញាចិត្តតែមួយរបស់យើងខ្ញុំ លោកអ្នកត្រូវបានគេរកឃើញថាបានបោកបញ្ឆោតយើងខ្ញុំ ឬប៉ុនប៉ងបោកបញ្ឆោតយើងខ្ញុំ ឬលោកអ្នកប្រើប្រាស់សេវាផ្សេងទៀតតាមមធ្យោបាយណាមួយដែលរួមមានប៉ុន្តែមិនកំណត់ចំពោះ៖

- រំខានហ្គេម
- ការបន្លំការទូទាត់
- ប្រសិនបើយើងខ្ញុំមានមូលហេតុសង្ស័យលោកអ្នក ពីការក្លែងបន្លំការបង់ប្រាក់ រួមទាំងការប្រើប្រាស់

ប័ណ្ណឥណពន្ធដែលត្រូវបានគេលួច, ឬសកម្មភាពបន្លំផ្សេងទៀត, រួមទាំងការបង្ក្រាសការទូទាត់ណាមួយ ឬផ្សេងទៀត, ការលុបចោលការទូទាត់, ឬប្រតិបត្តិការដែលត្រូវបានហាមឃាត់, រួមទាំងការលាងលុយកខ្វក់, យើងខ្ញុំរក្សាសិទ្ធិក្នុងការចែករំលែកព័ត៌មានរួមគ្នា ជាមួយព័ត៌មានអត្តសញ្ញាណរបស់លោកអ្នក ជាមួយវេបសាយហ្គេមអនឡាញផ្សេងទៀត, ធនាគារ, ក្រុមហ៊ុនកាតឥណទាន, ទីភ្នាក់ងារបទប្បញ្ញត្តិសមស្រប, និងអាជ្ញាធរអនុវត្តច្បាប់ពាក់ព័ន្ធ។

សម្រាប់គោលបំណងនៃការស្រាវជ្រាវសាធារណៈ លើការការពារការញៀន ទិន្នន័យរបស់លោកអ្នកអាចត្រូវបានបញ្ជូនទៅស្ថាប័នពាក់ព័ន្ធ។

30.7. ចូលដំណើរការ

អ្នកអាច "ជ្រើសយកចេញ" នៃការទទួលបានការទំនាក់ទំនងប្រូម៉ូសិនណាមួយ៖

- ដោយជ្រើសរើសមិនចូលរួមតាមរយៈការកំណត់គណនីរបស់អ្នក ដែលមាននៅលើវេបសាយរបស់យើងខ្ញុំ ឬតាមរយៈសេវាកម្មរបស់យើងខ្ញុំ
- ឆ្លើយតបនឹងអ៊ីមែលប្រូម៉ូសិន ដែលអ្នកទទួលពីយើងខ្ញុំ
- នៅពេលណាមួយដោយផ្ញើអ៊ីមែល ឬដោយសរសេរទៅកាន់សេវាកម្មអតិថិជនរបស់យើងខ្ញុំ

លើសពីនេះ អ្នកអាចទាក់ទងយើងខ្ញុំ នៅពេលណាក៏បានប្រសិនបើអ្នក៖

- ចង់ដឹងថាតើព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនរបស់អ្នក អ្វីខ្លះដែលយើងខ្ញុំប្រមូល ដំណើរការ និងរក្សាទុក និងប្រភពដែលយើងខ្ញុំបានទទួលពីប្រភពណាដែរផងដែរ
- ចង់បញ្ជាក់ពីភាពត្រឹមត្រូវនៃព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួន ដែលយើងខ្ញុំបានប្រមូលអំពីអ្នក
- ចង់អាប់ដេតព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនរបស់អ្នក; និង/ឬ
- មានពាក្យបណ្តឹងទាក់ទងណា នឹងការប្រើប្រាស់ព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនរបស់អ្នក

ប្រសិនបើចាំបាច់ យើងខ្ញុំនឹងអាប់ដេតនូវរាល់ព័ត៌មានដែលអ្នកបានផ្តល់ដល់យើងខ្ញុំដែលអ្នកបង្ហាញ ពីភាពចាំបាច់សម្រាប់ការផ្លាស់ប្តូរបែបនេះ និងផ្តៀងផ្ទាត់អត្តសញ្ញាណរបស់អ្នក។
ដើម្បីជៀសវាងការសង្ស័យ គ្មានអ្វីនៅក្នុងគោលការណ៍ឯកជនភាពនេះ នឹងអនុញ្ញាតឱ្យយើងញុំរក្សាទុកព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនរបស់អ្នកបានទេ ប្រសិនបើយើងខ្ញុំតម្រូវឱ្យផ្តល់ជូនដោយច្បាប់នៃប្រទេសរបស់អ្នក។

30.8. COOKIES

ព័ត៌មានដែលស្តុកទុកក្នុងឧបករណ៍របស់លោកអ្នក
នៅពេលដែលលោកអ្នកប្រើប្រាស់សេវាកម្មរបស់យើងខ្ញុំ លោកអ្នកយល់ព្រមថា យើងខ្ញុំអាចនឹងស្តុកទុកព័ត៌មាននៅក្នុងឧបករណ៍របស់លោកអ្នក។ ព័ត៌មាននេះត្រូវបានគេហៅថា 'Cookies' ហើយវាគឺជាឯកសារទំហំ

តូច ដែលមានផ្ទុកតួអក្សរ និងលេខដើម្បីកត់សម្គាល់ចំណង់ចំណូលចិត្តរបស់លោកអ្នក។ Cookies ត្រូវបានស្តុកទុកក្នុងឧបករណ៍របស់លោកអ្នក នៅពេលដែលលោកអ្នកប្រើប្រាស់សេវាកម្មរបស់យើងខ្ញុំ ក្នុងអំឡុងពេលចូលទៅកាន់គេហទំព័រ និងទំព័រអនឡាញផ្សេងៗ។
យើងខ្ញុំក៏ប្រើផងដែរនូវ'Flash Cookies' ឬប្រព័ន្ធចែករំលែកក្នុងមូលដ្ឋាន។ Flash Cookies' គឺស្រដៀងគ្នាទៅនឹងBrowser Cookies ដែរ។ Flash Cookies អនុញ្ញាតឲ្យយើងខ្ញុំចងចាំរាល់ការចូលរបស់លោកអ្នក មកកាន់ទំព័រនានារបស់យើងខ្ញុំ។
ទាំង Cookies ឬ Flash Cookies មិនត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីចូលទៅក្នុងឧបករណ៍របស់លោកអ្នក ឬប្រើប្រាស់ព័ត៌មាននៅក្នុងកំព្យូទ័ររបស់លោកអ្នកឡើយ។
យើងប្រើCookies និង 'Flash Cookies' សម្រាប់ការត្រួតពិនិត្យតែប៉ុណ្ណោះ។
យើងប្រើវិធីសាស្ត្រនេះដើម្បីតាមដានសកម្មភាពរបស់លោកអ្នកក្នុងការប្រើប្រាស់សេវាកម្មសបស់យើងខ្ញុំនិងដើម្បីកត់សំគាល់ពីចំណង់ចំណូលចិត្តរបស់លោកអ្នក។
Cookies ជួយយើងខ្ញុំត្រួតពិនិត្យចរាចរណ៍នៅក្នុងគេហទំព័រ ធ្វើឲ្យសេវាកម្មនានារបស់យើងកាន់តែប្រសើរឡើង បង្កភាពងាយស្រួលដល់លោកអ្នកក្នុងការប្រើប្រាស់និងបង្កើនចំណាប់អារម្មណ៍របស់លោកមកលើសេវាកម្មរបស់យើងខ្ញុំ។
យើងខ្ញុំប្រើ Flash Cookies និង Cookies ផ្សេងទៀតដើម្បីជួយឲ្យយើងខ្ញុំអាចបង្ហាញជូនលោកអ្នកនូវការផ្សព្វផ្សាយពាណិជ្ជកម្មដែលទាក់ទងនិងត្រូវតាមចំណង់ចំណូលចិត្តរបស់លោកអ្នក។

COOKIES ដែលចំបាច់បំផុត

Cookiesដែលចំបាច់បំផុតត្រូវបានប្រើដើម្បីអនុញ្ញាតឲ្យអ្នកប្រើប្រាស់អាចសេវាកម្មដែលផ្តល់ជូននៅក្នុងគេហទំព័របានទូលំទូលាយដូចជាការចូលទៅកាន់ក្នុងទំព័រដែលមានការការពារសុវត្ថិភាពខ្ពស់ ឬការធ្វើប្រតិបត្តិការហិរញ្ញវត្ថុជាដើម។ បើគ្មានCookies ទាំងនេះ លោកអ្នកមិនអាចប្រើប្រាស់គេហទំព័ររបស់យើងខ្ញុំប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាពឡើយ។

ដំណើរការចុះឈ្មោះ

Cookies ទាំងនេះនឹងស្តុកទុកព័ត៌មានដែលប្រមូលបានពីការចុះឈ្មោះរបស់លោកអ្នក និងអនុញ្ញាតឲ្យយើងខ្ញុំសម្គាល់ថាលោកអ្នកជាអតិថិជនរបស់យើងខ្ញុំ ក៏ដូចជាផ្តល់ជូនឲ្យលោកអ្នកនូវសេវាកម្មដែលលោកអ្នកត្រូវការ។ យើងក៏អាចនឹងប្រើទិន្នន័យនេះ ដើម្បីស្វែងយល់បន្ថែមពីចំណាប់អារម្មណ៍អនឡាញ និងចំណង់ចំណូលចិត្តរបស់លោកអ្នក ក៏ដូចជាដើម្បីផ្តល់ភាពងាយស្រួលជូនលោកអ្នកឲ្យទាន់ពេលវេលា នៅពេលលោកអ្នកចូលមកកាន់គេហទំព័រ និងប្រើប្រាស់សេវាកម្មនានារបស់យើងខ្ញុំ។

គេហទំព័ររបស់យើងខ្ញុំ

យើងខ្ញុំប្រើCookies ដើម្បីប្រមូលព័ត៌មានទាក់ទងនឹងការចូលរបស់លោកអ្នក មកកាន់គេហទំព័ររបស់យើងខ្ញុំ។ សេវាកម្មរបស់យើងខ្ញុំប្រើប្រាស់ Cookies បីប្រភេទខុសៗគ្នារួមមាន៖

- ‘Session Based‘ Cookies៖ Cookies ប្រភេទនេះត្រូវបានស្តុកទុកក្នុងកុំព្យូទ័ររបស់លោកអ្នកតែក្នុងអំឡុង

ពេលដែលលោកអ្នកស្ថិតនៅក្នុងគេហទំព័ររបស់យើងខ្ញុំតែប៉ុណ្ណោះ។ Cookies បណ្ដោះអាសន្នអាចជួយឲ្យលោកអ្នកប្រើប្រាស់គេហទំព័ររបស់យើងខ្ញុំបានលឿនជាងធម្មតា ហើយបើសិនជាលោកអ្នកត្រូវបានចុះឈ្មោះជាអតិថិជន Cookies នេះអនុញ្ញាតឲ្យយើងខ្ញុំផ្តល់ជូនលោកអ្នកនូវព័ត៌មានដែលពាក់ព័ន្ធ និងមានសារៈសំខាន់។ Cookie នេះនឹងផុតសុពលភាពដោយស្វ័យប្រវត្តិនៅពេលដែលលោកអ្នកបិទ Browser របស់លោកអ្នក។

- 'កំណត់ពេល' cookies៖ Cookies ប្រភេទនេះនឹងស្ថិតនៅក្នុងកុំព្យូទ័រតាមពេលដែលបានកំណត់សម្រាប់Cookies នីមួយៗ។ Flash Cookies ក៏ជាប្រភេទ Cookies កំណត់ពេលដែរ។
- 'វិភាគ' cookies៖ Cookies ប្រភេទនេះអនុញ្ញាឲ្យយើងខ្ញុំសម្គាល់និងកត់ត្រាចំនួនអ្នកចូលមកកាន់គេហទំព័ររបស់យើងខ្ញុំ និងត្រួតពិនិត្យមើលថាតើអ្នកដែលចូលមកកាន់គេហទំព័រយើងខ្ញុំ ប្រើប្រាស់សេវាកម្មទាំងឡាយដោយវិធីណា។ Cookies នេះជួយធ្វើឲ្យដំណើរការគេហទំព័ររយើងខ្ញុំកាន់តែប្រសើរឡើង ឧទាហរណ៍ការធានាឲ្យបានថាលោកអ្នកអាចចូល និងស្វែងរកអ្វីដែលលោកអ្នកចង់រកបានងាយស្រួល។

លោកអ្នកជាអ្នកសម្រេចចិត្ត ហើយលោកអ្នកតែងតែមានជម្រើសក្នុងការទទួលយក ឬបដិសេធ Cookies ជានិច្ច។

Browser ភាគច្រើនទទួលយក Cookies ដោយស្វ័យប្រវត្តិ ប៉ុន្តែបើសិនជាលោកអ្នកចង់ លោកអាចកែប្រែការកំណត់របស់Browser ដើម្បីគ្រប់គ្រង Cookies របស់លោកអ្នក។
លោកអ្នកអាចប្រើ Browser ដើម្បី៖

- លុបCookies ទាំងអស់
- ប្លុក Cookies ទាំងអស់
- ទទួលយកCookies ទាំងអស់
- ប្លុក Cookies ដែលមានប្រភពមកពីភាគីទីបី
- លុបCookies ទាំងអស់នៅពេលបិទ Browser
- បើក "Browser ជាលក្ខណៈឯកជន"/"Incognito" ដែលអនុញ្ញាតឲ្យលោកអ្នកប្រើប្រាស់អ៊ីនធឺណិត ដោយគ្មានការស្តុកទុកទិន្នន័យនៅនឹងកន្លែង
- តំឡើង Add-ons និង Plug-ins ដើម្បីបន្ថែមជម្រើសក្នុងការប្រើប្រាស់អ៊ីនធឺណិត។

តើលោកអ្នកអាចស្វែងរកព័ត៌មានស្តីពីការគ្រប់គ្រង Cookies នៅកន្លែងណា?

- ព័ត៌មានអំពី Cookies នៅក្នុង Internet Explorer
- ព័ត៌មានអំពី Cookies នៅក្នុង Chrome
- ព័ត៌មានអំពី Cookies នៅក្នុង Firefox
- ព័ត៌មានអំពី Cookies នៅក្នុង Safari
- ព័ត៌មានអំពី Cookies នៅក្នុង Opera

សម្រាប់ព័ត៌មានបន្ថែមអំពីវិធីគ្រប់គ្រងខូឃីស៍ តាមរយៈកម្មវិធីរុករកតាមអ៊ីនធឺណិត សូមចូលទៅកាន់គេហទំព័រ www.aboutcookies.org ។
អ្នកនឹងទទួលបានការណែនាំ សម្រាប់ការលុបនិងគ្រប់គ្រងខូឃីស៍។
យើងខ្ញុំព្រមានអ្នកថា យើងខ្ញុំមិនទទួលខុសត្រូវចំពោះខ្លឹមសារនៃវេបសាយខាងក្រៅទេ ហើយដោយបិទខូឃី អ្នកនឹងមិនអាចប្រើលក្ខណៈពិសេសទាំងអស់នៃវេបសាយ 1xcambodia របស់យើងខ្ញុំបានទេ។

FLASH COOKIES
លោកអ្នកអាចផ្លាស់ប្តូរការកំណត់ Flash Player ដើម្បីរារាំងការប្រើប្រាស់ Flash Cookies។ ការគ្រប់គ្រងការកំណត់ Flash Player អនុញ្ញាតឲ្យលោកអ្នកគ្រប់គ្រងចំណង់ចំណូលចិត្តរបស់លោកអ្នក។
បើសិនជាលោកអ្នកបដិសេធ Cookies ទាំងអស់នៅក្នុងbrowser លោកនឹងមិនអាចប្រើប្រាស់មុខងារ និងសេវាកម្មមួយចំនួននៅលើគេហទំព័ររបស់យើងខ្ញុំឡើយ ហើយសេវាកម្មមួយចំនួនអាចនឹងមិនដំណើរការបានពេញលេញ ឧទាហរណ៍ យើងខ្ញុំមិនអាចនឹងរក្សាទុកភាសាដែលលោកអ្នកបានជ្រើសរើសឡើយ។

30.9. ការយល់ព្រមប្រើប្រាស់អ្នកផ្តល់សេវាកម្មអេឡិក្ត្រូនិក

ដើម្បីលេងហ្គេមប្រាក់ពិតប្រាកដនៅលើសេវាកម្មរបស់យើងខ្ញុំអ្នកនឹងត្រូវផ្ទេរប្រាក់ទៅនិងទទួលប្រាក់ពីយើងខ្ញុំ ។ ដើម្បីជួយសម្រួលដល់សេវាបែបនេះ យើងខ្ញុំអាចប្រើប្រាស់ប្រព័ន្ធទូទាត់អេឡិចត្រូនិចរបស់ភាគីទីបី ដើម្បីដំណើរការប្រតិបត្តិការហិរញ្ញវត្ថុដែលត្រូវការ។
ដោយយល់ព្រមនិងទទួលយកគោលការណ៍ឯកជនភាពនេះ លោកអ្នកយល់ព្រមនិងយល់ព្រមដោយស្ម័គ្រចិត្តក្នុងការផ្ទេរទៅឱ្យភាគីទីបីនៃព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនរបស់លោកអ្នក ដែលចាំបាច់សម្រាប់ដំណើរការនិងបញ្ចប់ប្រតិបត្តិការរូបិយវត្ថុរួម ទាំងនៅពេលផ្ទេរព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនរបស់លោកអ្នកនៅខាងក្រៅរបស់ប្រទេសលោកអ្នក។
យើងខ្ញុំចាត់វិធានការដើម្បីធានាថា ភាពឯកជនរបស់លោកអ្នកត្រូវបានការពារនៅពេលប្រើប្រាស់ប្រព័ន្ធទូទាត់របស់ភាគីទីបី។

30.10. ការយល់ព្រមការពិនិត្យមើលអំពីសន្តិសុខ

យើងខ្ញុំរក្សាសិទ្ធិក្នុងការត្រួតពិនិត្យសន្តិសុខ នៅពេលណាមួយដើម្បីធ្វើឱ្យព័ត៌មានលម្អិតការចុះឈ្មោះដែលបានផ្តល់ឱ្យអ្នកមានសុពលភាព និងផ្ទៀងផ្ទាត់ប្រតិបត្តិការហិរញ្ញវត្ថុរបស់អ្នកនិងការប្រើប្រាស់សេវាកម្មរបស់យើងខ្ញុំដោយត្រឹមត្រូវ ដើម្បីការពារការបំពានសក្តានុពលនៃលក្ខខណ្ឌរបស់យើងខ្ញុំនិងច្បាប់ដែលអាចអនុវត្តបាន។
ដោយប្រើប្រាស់សេវាកម្មរបស់យើងខ្ញុំ ហើយយល់ព្រមនឹងលក្ខខណ្ឌរបស់យើងខ្ញុំ អ្នកផ្តល់សិទ្ធិឱ្យយើងខ្ញុំប្រើព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនរបស់អ្នក និងបង្ហាញព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនរបស់អ្នកទៅតតីយជនសម្រាប់គោលបំណងនៃការធ្វើឱ្យមានសុពលភាពព័ត៌មានដែលអ្នកបានផ្តល់ ក្នុងអំឡុងពេលចុះឈ្មោះនិងប្រើប្រាស់សេវាកម្មរបស់យើងខ្ញុំ រួមទាំងកន្លែងដែល ចាំបាច់ការផ្ទេរព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនរបស់អ្នកនៅក្រៅប្រទេសរបស់អ្នក។

ការពិនិត្យសុវត្ថិភាពអាចរួមមាន ប៉ុន្តែមិនត្រូវបានកំណត់ចំពោះការបញ្ជាទិញរបាយការណ៍ឥណទាន ហើយបើមិនដូច្នេះទេការផ្ទៀងផ្ទាត់ព័ត៌មានដែលអ្នកផ្តល់ឱ្យប្រឆាំងនឹងមូលដ្ឋានទិន្នន័យ របស់ភាគីទីបី។

30.11. សុវត្ថិភាព

យើងខ្ញុំយល់ពីសារៈសំខាន់នៃការផ្តល់សន្តិសុខ និងវិធីសាស្ត្រដែលត្រូវការដើម្បីធានាការសម្ងាត់ភាពសុចរិតនិងភាពងាយស្រួលនៃព័ត៌មាន។ យើងខ្ញុំរក្សាទុករាល់ព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនដែលយើងខ្ញុំទទួល ដោយផ្ទាល់ពីអ្នកនៅក្នុងឃ្លាំងទិន្នន័យ ដែលបានអិនគ្រីបនិងការពារពាក្យសម្ងាត់ ត្រូវបានរក្សាទុកនៅក្នុងបណ្តាញសុវត្ថិភាពរបស់យើងខ្ញុំ នៅពីក្រោយសុសវែរ firewall ។
សេវាកម្មរបស់យើងខ្ញុំគាំទ្រ SSL ជំនាន់ 3 ជាមួយនឹងការបំលែងកូដ 128 ប៊ីត។
យើងខ្ញុំក៏ចាត់វិធានការដើម្បីធានាដល់ក្រុមហ៊ុនភ្នាក់ ភ្នាក់ងារ ដៃគូ ដៃគូសហការ និងអ្នកផ្គត់ផ្គង់របស់យើងខ្ញុំឱ្យប្រើវិធានការសន្តិសុខគ្រប់គ្រាន់។
ទោះយ៉ាងណា ការផ្ញើព័ត៌មានតាមអ៊ិនធរណេត ជាធម្មតាមិនមានសុវត្ថិភាពទាំងស្រុងទេ ហើយយើងខ្ញុំ មិនអាចធានាសុវត្ថិភាពទិន្នន័យរបស់អ្នកនៅពេលកំពុងផ្ញើនោះទេ។
ទិន្នន័យណាមួយ ដែលអ្នកផ្ញើមក ត្រូវបានគេមើលទៅលើហានិភ័យរបស់អ្នកផ្ទាល់។
1xcambodia មាននីតិវិធីសុវត្ថិភាពនិងលក្ខណៈពិសេសទាំងអស់ ដើម្បីការពារទិន្នន័យរបស់អ្នកបន្ទាប់ពីទទួលបាន។

30.12. ការការពារអនីតិជន

សេវាកម្មរបស់យើងខ្ញុំ មិនត្រូវបានបម្រុងទុកសម្រាប់មនុស្សដែលមានអាយុក្រោម (18) ឆ្នាំឬអាយុស្របច្បាប់នៅក្នុងដែនសមត្ថកិច្ចរបស់ពួកគេឡើយ។
អ្នកដែលផ្តល់ព័ត៌មានរបស់ខ្លួនដល់យើងខ្ញុំ តាមរយៈផ្នែកណាមួយនៃសេវាកម្មបញ្ជាក់ប្រាប់យើងខ្ញុំថាពួកគេមានអាយុដប់ប្រាំបី (18) ឆ្នាំ (ឬអាយុស្របច្បាប់នៅក្នុងដែនសមត្ថកិច្ចរៀងៗខ្លួន) ឬចាស់ជាងនេះ។
វាជាគោលការណ៍របស់យើងខ្ញុំ ដើម្បីបង្ហាញពីការប៉ុនប៉ងរបស់អនីតិជន ដើម្បីចូលប្រើសេវាកម្មរបស់យើងខ្ញុំដែលអាចត្រូវការការពិនិត្យសុវត្ថិភាពបន្ថែម។
ប្រសិនបើយើងខ្ញុំ ដឹងថាអនីតិជនបានប៉ុនប៉ងឬបានបញ្ជូនព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនតាមរយៈសេវាកម្មរបស់យើងខ្ញុំ, យើងខ្ញុំនឹងមិនទទួលយកព័ត៌មានរបស់ពួកគេហើយនឹងចាត់វិធានការទាំងអស់ ដើម្បីលុបចោលព័ត៌មានពីកំណត់ត្រារបស់យើងខ្ញុំ។

30.13. សេវាផ្ទេរប្រាក់អន្តរជាតិ

ព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនដែលប្រមូលបានដោយពួកយើងខ្ញុំ អាចត្រូវបានរក្សាទុកនិងដំណើរការនៅក្នុងប្រទេស

ណាមួយ ដែលយើងខ្ញុំឬសាខាអ្នកផ្គត់ផ្គង់ដៃគូសហការ ឬភ្នាក់ងារផ្តល់សេវាកម្មនិងសេវាកម្មហ្គេម
នៃវេទិកាល្បែងរបស់យើង។

ចំណុចនេះអាចនឹងរួមបញ្ចូលការផ្ទេរទិន្នន័យទៅកាន់កម្មវិធីផ្ញើសារ ដូចជា Telegram, Facebook Messenger, WhatsApp, Viber ជាដើម ស្របទៅតាមគោលការណ៍ឯកជនភាពរបស់ពួកគេ។
តាមរយៈការប្រើប្រាស់សេវាកម្មរបស់យើងខ្ញុំ អ្នកយល់ព្រមយល់ព្រមចំពោះការផ្ទេរព័ត៌មាន
នៅខាងក្រៅប្រទេសរបស់អ្នក (រួមទាំងប្រទេសដែលមិនត្រូវបានគេចាត់ទុកថាមានច្បាប់ឯកជនគ្រប់គ្រាន់)។
ទោះយ៉ាងណា យើងខ្ញុំចាត់វិធានការដើម្បីធានាថាភ្នាក់ងារដៃគូ ដៃគូសហការ, និងអ្នកផ្គត់ផ្គង់របស់យើងខ្ញុំ
អនុវត្តតាមស្តង់ដារនៃភាពឯកជនរបស់យើងខ្ញុំ និងគោលការណ៍ឯកជនភាពនេះដោយមិនគិតពីទីតាំងរបស់ពួក
គេ។

30.14. ទំនាក់ទំនងភាគីទីបី

យើងមិនអាចធានាបាននូវការការពារព័ត៌មានណាមួយ ដែលអ្នកផ្តល់ឱ្យវេបសាយភាគីទីបី ដែលភ្ជាប់ទៅនឹង
សេវាកម្មរបស់យើងខ្ញុំ ឬព័ត៌មានផ្សេងទៀតដែលប្រមូលបានដោយភាគីទីបី គ្រប់គ្រងវាដោយអនុលោម
តាមកម្មវិធីដៃគូសហការរបស់យើងខ្ញុំ (បើមាន) ឬបើមិនដូច្នេះទេចាប់តាំងពីវេបសាយទីបីទាំងនេះ
សេវាកម្មវេបសាយនិងវេបសាយមិនមែនជាកម្មសិទ្ធិរបស់យើងខ្ញុំទេ ហើយត្រូវបានដំណើរការដោយឯករាជ្យពី
យើងខ្ញុំ។
ត្រូវប្រុងប្រយ័ត្ន។
រាល់ព័ត៌មានដែលប្រមូលដោយភាគីទីបីទាំងនេះ ត្រូវបានគ្រប់គ្រងដោយគោលការណ៍ឯកជនភាព
ប្រសិនបើមានរបស់ភាគីទីបីបែបនេះ

30.15. ការបដិសេធស្របច្បាប់

យើងខ្ញុំមិនទទួលខុសត្រូវចំពោះព្រឹត្តិការណ៍ ដែលហួសពីការគ្រប់គ្រងផ្ទាល់របស់យើងខ្ញុំទេ។
ដោយសារតែភាពស្មុគស្មាញនិងការផ្លាស់ប្តូរធម្មជាតិ នៃបច្ចេកវិទ្យានិងអាជីវកម្មរបស់យើងខ្ញុំ, យើងខ្ញុំផ្តល់ជូន
យ៉ាងទូលំទូលាយ, ប៉ុន្តែយើងខ្ញុំមិនធានានូវប្រតិបត្តិការគ្មានកំហុសទាក់ទងនឹងការសម្ងាត់នៃព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួន
របស់អ្នក នៅពេលអ្នកចូលមើលវេបសាយផ្សេងទៀត ដោយប្រើលីងដែលមាននៅលើវេបសាយរបស់យើងខ្ញុំ។
វេបសាយដែលហួសពីការគ្រប់គ្រងរបស់យើងខ្ញុំ,ហើយជាពិសេសមិនត្រូវបានគ្របដណ្តប់ដោយគោលការណ៍
ភាពឯកជន, នេះគួរតែផ្តល់ឱ្យអ្នកនូវឱកាសដើម្បីស្គាល់ខ្លួនឯង ជាមួយនឹងគោលនយោបាយសុវត្ថិភាពរបស់ពួក
គេ។ ប្រសិនបើអ្នកចូលមើលវេបសាយផ្សេងទៀត អ្នកគួរតែដឹងថាប្រតិបត្តិករនៃវេបសាយទាំងនេះ អាចប្រមូល
ព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនរបស់អ្នក ដែលពួកគេនឹងប្រើប្រាស់ស្របតាមគោលការណ៍ឯកជនភាពរបស់ពួកគេ ដែលនឹង
ខុសគ្នាពីយើងខ្ញុំ។

ត្រូវប្រុងប្រយ័ត្ន។
យើងខ្ញុំមិនធានាសុវត្ថិភាពទិន្នន័យរបស់អ្នកទេ ខណៈពេលដែលវាត្រូវបានបញ្ជូនតាមរយៈបណ្តាញទំនាក់ទំនង
។
ទិន្នន័យណាមួយ ដែលអ្នកផ្ញើមក ត្រូវបានគេមើលទៅលើហានិភ័យរបស់អ្នកផ្ទាល់។
យើងខ្ញុំក៏មិនទទួលខុសត្រូវចំពោះការខូចខាតដោយផ្ទាល់ឬដោយប្រយោល ដែលកើតឡើងពីការប្រើប្រាស់
ខុសច្បាប់ ឬការលួចព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនរបស់អ្នកដែរ។

30.16. ការយល់ព្រមគោលការណ៍ភាពឯកជន

ការប្រើប្រាស់សេវាកម្មរបស់អ្នក គឺជាកិច្ចព្រមព្រៀងស្ម័គ្រចិត្តរបស់អ្នក ជាមួយគោលការណ៍ឯកជនភាពរបស់
យើងខ្ញុំ ហើយអ្នកអាចផ្តល់សិទ្ធិឱ្យយើងខ្ញុំ ប្រមូលដំណើរការរៀបចំនិងរក្សាទុកទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួនរបស់អ្នក។
គោលការណ៍ភាពឯកជននេះ គួរតែត្រូវបានអានដោយភ្ជាប់ជាមួយលក្ខខណ្ឌរបស់យើងខ្ញុំ និងលក្ខខណ្ឌដែល
ត្រូវអនុវត្តបន្ថែមទៀត ដែលបានផ្សព្វផ្សាយនៅលើវេទិការនិងវេបសាយបស់យើងខ្ញុំ។
ជាទៀងទាត់យើងខ្ញុំអាចធ្វើការផ្លាស់ប្តូរគោលការណ៍ឯកជនភាពនេះហើយនឹងជូនដំណឹងដល់អ្នកអំពីការផ្លាស់
ប្តូរទាំងនេះដោយបោះពុម្ពផ្សាយលក្ខខណ្ឌ ដែលបានកែប្រែនៅលើវេទិការបស់យើងខ្ញុំនិងវេបសាយ។
ការបន្តប្រើប្រាស់សេវាកម្មរបស់យើងខ្ញុំ បន្ទាប់ពីការផ្លាស់ប្តូរណាមួយចំពោះគោលការណ៍ឯកជនភាព នេះ
គឺជាការទទួលយករបស់អ្នកចំពោះការផ្លាស់ប្តូរ។
នេះជាគោលការណ៍ឯកជនភាពទាំងស្រុងនិងផ្តាច់មុខរបស់យើងខ្ញុំនៅថ្ងៃទី 16 ខែឧសភាឆ្នាំ 2018, វាជំនួស
កំណែមុនណាមួយ ហើយអនុវត្តតែចំពោះវេបសាយ 1xcambodia.com ប៉ុណ្ណោះ។
យើងខ្ញុំសូមណែនាំឱ្យលោកអ្នកពិនិត្យមើលគោលការណ៍ឯកជនភាពនេះជាប្រចាំ។

31. គោលការណ៍ "ស្គាល់អតិថិជនរបស់អ្នក (KYC)"

1. ក្រុមហ៊ុនត្រូវអនុវត្តតាមគោលការណ៍ "ស្គាល់អតិថិជនរបស់អ្នក" ទាំងស្រុង។ ចំនួននេះនឹងជួយដល់ការដោះស្រាយបញ្ហា ដូចជា ការសម្អាតប្រាក់ ក៏ដូចជាការឆបោកជាទូទៅផងដែរ។ នៅពេលចុះឈ្មោះ និងជាទូទៅ នៅលើគេហទំព័រដែលគាំទ្រការមិនធ្វើប្រតិបត្តិការ អតិថិជននឹងត្រូវបានណែនាំថា ក្រុមហ៊ុននឹងប្រើប្រាស់ឧបករណ៍ផ្ទៀងផ្ទាត់តាមអនឡាញ ហើយក្នុងករណីដែលយើងមិនអាចបំពេញតាមលក្ខខណ្ឌវិនិច្ឆ័យបាន យើងនឹងស្នើសុំឯកសារបញ្ជាក់អត្តសញ្ញាណ និងអាសយដ្ឋាន។
2. ក្រុមហ៊ុនមានបញ្ជីឯកសារដែលអតិថិជនត្រូវតែផ្តល់ជូនក្នុងគោលបំណងដើម្បីផ្ទៀងផ្ទាត់អត្តសញ្ញាណមានជាអាទិ៍ ឯកសារបញ្ជាក់អត្តសញ្ញាណផ្លូវការដែលមានសុពលភាព ដែលមានរូបថតរបស់ម្ចាស់ឯកសារ ដូចជា ប័ណ្ណបើកបរ, អត្តសញ្ញាណប័ណ្ណ; ឯកសារធ្វើដំណើរ ឬលិខិតឆ្លងដែន ឬឯកសារដទៃផ្សេងទៀតណាមួយដែលបញ្ជាក់ដោយក្រសួងហិរញ្ញវត្ថុនៃប្រទេសគ្វាំសៅ។ ប្រសិនបើក្រុមហ៊ុនស្នើសុំបែបនេះមែន ដូច្នេះ អាសយដ្ឋានស្នាក់នៅរបស់អតិថិជនក៏អាចនឹងតម្រូវឱ្យមានការបញ្ជាក់សុពលភាពផងដែរ។ ចំណុចនេះអាចអនុវត្តទៅបានដោយប្រើឯកសារមួយក្នុងចំណោមឯកសារទាំងនេះ៖ ឯកសារបញ្ជាក់អត្តសញ្ញាណផ្លូវការ, វិក្កយបត្រទឹកភ្លើងក្នុងពេលថ្មីៗ; របាយការណ៍គណនីថ្មីៗ ឬលិខិតណែនាំចេញដោយស្ថាប័នឥណទាន/ស្ថាប័នហិរញ្ញវត្ថុ លិខិតពីអាជ្ញាធររដ្ឋាភិបាលកណ្តាល ឬអាជ្ញាធរមូលដ្ឋាន នាយកដ្ឋាន ឬទីភ្នាក់ងារ ឯកសារដទៃផ្សេងទៀតណាមួយចេញដោយទីភ្នាក់ងារឯករាជ្យ។ ដំណើរការផ្ទៀងផ្ទាត់នេះ ក៏រួមបញ្ចូលផងដែរនូវការបញ្ជាក់លេខទូរសព្ទរបស់អតិថិជនជាចាំបាច់។ ក្រុមហ៊ុនរក្សាសិទ្ធិក្នុងការស្នើសុំឯកសារបន្ថែម ប្រសិនបើខ្លួនចាត់ទុកថាចាំបាច់នៅពេលណាមួយ ដើម្បីបំពេញតាមការត្រួតពិនិត្យ AML និងស្តង់ដាអនុលោមភាព។
3. ក្នុងករណីខ្លះ យើងតម្រូវឱ្យមានភស្តុតាងបន្ថែម ពោលគឺភស្តុតាងនៃប្រាក់ (ដើម្បីប្រាកដថា អតិថិជនប្រើប្រាក់ផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេ នៅពេលលេងល្បែងស៊ីសងលើគេហទំព័ររបស់យើង)។
4. ឯកសារដែលបានលើកឡើងខាងលើ អាចត្រូវបានស្នើសុំនៅពេលដែលអតិថិជនឈានដល់ចំនួនជាក់លាក់នៃការដាក់ប្រាក់/ការដកប្រាក់ និងនៅពេលដែលយើងមានការសង្ស័យទៅអតិថិជនចំពោះសកម្មភាពក្លែងបន្លំណាមួយ។
5. យើងក៏ពិនិត្យមើលការភ្នាល់របស់អ្នកលេងផងដែរ ដើម្បីឆែកមើលក្រែងលោមានការបំពានដែលអាចកើតមាន។ ក្នុងករណីដែលយើងមិនច្បាស់អំពីភាពស្របច្បាប់នៃការផ្តល់ជូនប្រាក់ឈ្នះ យើងនឹងទាក់ទងទៅក្រុមហ៊ុនផ្តល់សេវា ហើយឆែកមើលការភ្នាល់ទាំងនោះជាមួយពួកគេ។
6. លក្ខណៈវិនិច្ឆ័យនៃការផ្ទៀងផ្ទាត់ឯកសារបញ្ជាក់អត្តសញ្ញាណ៖ ព័ត៌មានដែលគួរដាក់បញ្ចូលនៅក្នុងអត្តសញ្ញាណប័ណ្ណ៖ ឈ្មោះ រូបថត ថ្ងៃខែឆ្នាំកំណើត សញ្ជាតិ។ ទិន្នន័យទាំងនេះ ត្រូវគ្នាទាំងស្រុងជាមួយនឹងទិន្នន័យនៅក្នុងប្រវត្តិរូបរបស់អតិថិជន។ ឯកសារត្រូវតែមានសុពលភាព។
7. យើងពិនិត្យមើលឯកសាររបស់អ្នកក្រែងលោមានសញ្ញាណាមួយនៃការកែប្រែ ហើយប្រសិនបើចាំបាច់ យើងនឹងស្នើសុំឱ្យថតសែលហ្វីកាន់អត្តសញ្ញាណប័ណ្ណរបស់អ្នក ដើម្បីឱ្យប្រាកដថា ឯកសារនោះជាកម្មសិទ្ធិរបស់បុគ្គលដែលបានចុះឈ្មោះនៅលើគេហទំព័រនេះពិតប្រាកដមែន។

8. ប្រសិនបើយើងមានការសង្ស័យខ្លាំង ហើយមិនប្រាកដថា ឯកសារនោះមានសុពលភាពឬអត់ យើងនឹងទាក់ទងទៅនាយកដ្ឋានប្រឆាំងការក្លែងបន្លំតាមរយៈអ៊ីមែល។
9. ប្រសិនភ័ស្តុតាងនៃប្រតិបត្តិការគួរឱ្យសង្ស័យនៅលើគណនីរបស់អតិថិជន ការដាក់ប្រាក់ពីប្រភពដែលគួរឱ្យសង្ស័យ (ឧទាហរណ៍ ក្នុងករណីដែលព័ត៌មានលម្អិតរបស់អ្នកផ្ញើ និងម្ចាស់គណនីមិនត្រូវគ្នា) និង/ឬ សកម្មភាពណាមួយដែលមានសញ្ញានៃការក្លែងបន្លំ (ដូចជា ការសងប្រាក់វិញ ឬ ការលុបចោលការទូទាត់ប្រាក់) ត្រូវបានរកឃើញ ក្រុមហ៊ុនរក្សាសិទ្ធិក្នុងការធ្វើការស៊ើបអង្កេតផ្ទៃក្នុង ប្តូរចោល ឬបិទគណនីរបស់អតិថិជន លុបចោលការទូទាត់ប្រាក់ណាមួយ និងផ្អាកដំណើរការគណនីនោះ រហូតដល់ការស៊ើបអង្កេតផ្លូវការបានបញ្ចប់។ នៅពេលធ្វើការសម្រេចចិត្ត ក្រុមហ៊ុនពឹងផ្អែកលើបទប្បញ្ញត្តិនៃច្បាប់ជាធរមាន។
10. ក្រុមហ៊ុនមានសិទ្ធិក្នុងការស្នើសុំព័ត៌មានបន្ថែមអំពីអតិថិជន ប្រសិនបើវិធីដកប្រាក់ខុសគ្នាពីវិធីការដាក់ប្រាក់។ លើសពីនេះ ក្រុមហ៊ុនរក្សាសិទ្ធិក្នុងការប្តូរគណនីរបស់អតិថិជនក្នុងអំឡុងពេលស៊ើបអង្កេត ប្រសិនបើអតិថិជនបដិសេធមិនផ្តល់ព័ត៌មានបន្ថែមទៅតាមការស្នើសុំរបស់ក្រុមហ៊ុន។
11. ក្នុងអំឡុងពេលស៊ើបអង្កេត ក្រុមហ៊ុនមានសិទ្ធិស្នើសុំច្បាប់ថតចម្លងបន្ថែមនៃឯកសារបញ្ជាក់អត្តសញ្ញាណរបស់អតិថិជន ច្បាប់ថតចម្លងនៃប័ណ្ណធនាគារដែលប្រើដើម្បីដាក់ប្រាក់ ច្បាប់ថតចម្លងនៃឯកសារទូទាត់ និងឯកសារដទៃផ្សេងទៀតដែលបញ្ជាក់ពីម្ចាស់កម្មសិទ្ធិស្របច្បាប់ និងប្រភពស្របច្បាប់នៃទឹកប្រាក់នោះ។ ក្រុមហ៊ុនក៏មានសិទ្ធិស្នើសុំឯកសារច្បាប់ដើមផងដែរ។
12. ក្រុមហ៊ុនមានកាតព្វកិច្ចយ៉ាងទូលំទូលាយក្នុងការត្រួតពិនិត្យអតិថិជនរបស់ខ្លួន ដែលត្រូវបានចាត់ថ្នាក់ជាយុត្តាធិការដែលមានហានិភ័យខ្ពស់បំផុត។
13. ការបដិសេធរបស់ក្រុមហ៊ុនក្នុងការអនុវត្ត ឬផ្អាកប្រតិបត្តិការណាមួយដែលក្រុមហ៊ុនចាត់ទុកថាគួរឱ្យសង្ស័យ (រួមទាំងការប្តូរ ឬបិទគណនីរបស់អតិថិជន) មិនរាប់ជាហេតុផលសម្រាប់ការទទួលខុសត្រូវខាងរដ្ឋប្បវេណីដោយភាគីក្រុមហ៊ុនចំពោះការខកខានមិនបានអនុវត្តកាតព្វកិច្ចរបស់ខ្លួនចំពោះអតិថិជននោះទេ។

32. ប្រឆាំងនឹងការលាងលុយកខ្វក់

ក្រុមហ៊ុនភ្នាល់ 1xcambodia អនុវត្តរាល់វិធានការណ៍សមស្រប ដើម្បីប្រយុទ្ធប្រឆាំងនឹងការលាងលុយកខ្វក់និង
ភេរវកម្មអន្តរជាតិ (គោលនយោបាយ AML)។ ដូច្នេះក្រុមហ៊ុនមានជំហររឹងមាំ ក្នុងការការពារសកម្មភាព
ខុសច្បាប់គ្រប់ប្រភេទ។ ដើម្បីបំពេញកាតព្វកិច្ចទាំងនេះ ក្រុមហ៊ុនត្រូវជូនដំណឹងទៅអាជ្ញាធរមានសមត្ថកិច្ច
ប្រសិនបើមានហេតុផលសង្ស័យថា ប្រាក់ដែលត្រូវបានតម្កល់ដោយអ្នកប្រើប្រាស់ ទៅក្នុងគណនីរបស់គាត់គឺ
ទាក់ទងទៅនឹងសកម្មភាពខុសច្បាប់ ឬហិរញ្ញប្បទានភេរវកម្ម។ ក្រុមហ៊ុនក៏មានកាតព្វកិច្ចប្លុកដូចជាប្រាក់បែប
នេះ និងអនុវត្តវិធានការដែលត្រូវបានផ្តល់ដោយវិធាននៃច្បាប់ AML ។
អត្ថន័យការលាងលុយកខ្វក់៖

- លាក់ឬរក្សាភាពឯកជនភាព ទាក់ទងនឹងព័ត៌មានអំពីប្រភពពិត ទីតាំង, ការចោល, ការបំលាស់ទី, ម្ចាស់
  កម្មសិទ្ធិឬសិទ្ធិអចលនទ្រព្យដទៃទៀត ដែលទាក់ទងនឹងទ្រព្យសម្បត្តិដែលទទួលបានជាលទ្ធផល
  នៃសកម្មភាពខុសច្បាប់,
- ការប្រែចិត្តជឿ, ការផ្លាស់ប្តូរ, ការទទួលបាន, កម្មសិទ្ធិ, ឬការប្រើប្រាស់ទ្រព្យសម្បត្តិ ដែលជាលទ្ធផល
  នៃសកម្មភាពព្រហ្មទណ្ឌក្នុងគោលបំណងលាក់បាំងប្រភពខុសច្បាប់នៃទ្រព្យសម្បត្តិនោះ ឬជួយអ្នកដែល
  ជាប់ទាក់ទងនឹងបទឧក្រិដ្ឋដើម្បីចៀសវាងផលវិបាកផ្នែកច្បាប់នៃសកម្មភាពរបស់ពួកគេ,
- ស្ថានភាពដែលទ្រព្យសម្បត្តិត្រូវបានទទួលជាលទ្ធផល នៃសកម្មភាពឧក្រិដ្ឋដែលបានប្រព្រឹត្តនៅលើទឹក
  ដីនៃរដ្ឋមួយផ្សេងទៀត។

ដើម្បីទប់ស្កាត់ការជ្រៀតចូលនៃដើមទុនព្រហ្មទណ្ឌចូលទៅក្នុងសេដ្ឋកិច្ចរបស់រដ្ឋ ប្រទេសជាច្រើន
ប្រយុទ្ធប្រឆាំងនឹងការលាងលុយកខ្វក់ និងហិរញ្ញប្បទានភេរវកម្ម។
ក្រុមហ៊ុនអនុវត្តច្បាប់ និងបទបញ្ជាផ្ទៃក្នុងនិងវិធានការណ៍ពិសេស ដើម្បីជួយអង្គការអន្តរជាតិក្នុងការ
ប្រយុទ្ធប្រឆាំងនឹងការលាងលុយកខ្វក់ និងហិរញ្ញប្បទានភេរវកម្មនៅជុំវិញពិភពលោក។
នៅពេលអ្នកបើកគណនី អ្នកយល់ព្រមអនុវត្តកាតព្វកិច្ចដូចខាងក្រោម៖

- អ្នកយល់ព្រមថា អ្នកគោរពតាមច្បាប់និងបទប្បញ្ញត្តិដែលត្រូវអនុវត្តទាំងអស់ ស្តីពីការប្រយុទ្ធប្រឆាំងនឹង
  ការលាងលុយកខ្វក់ និងហិរញ្ញប្បទានភេរវកម្មរួមទាំងគោលនយោបាយ AML ផងដែរ។
- អ្នកបញ្ជាក់ថា អ្នកមិនមានព័ត៌មានឬការសង្ស័យណាមួយ អំពីការពិតដែលថាមូលនិធិដែលបានប្រើស
  ម្រាប់ការដាក់ប្រាក់នាពេលកន្លងមក, បច្ចុប្បន្នឬអនាគតត្រូវបានទទួលពីប្រភពខុសច្បាប់ណាមួយ ឬមាន
  ទំនាក់ទំនងទៅនឹងភាពស្របច្បាប់នៃប្រាក់ចំណូលដែលទទួលបានដោយខុសច្បាប់ ឬសកម្មភាព
  ខុសច្បាប់ផ្សេងទៀតដែលត្រូវបានហាមឃាត់ដោយ ច្បាប់ដែលអាចអនុវត្តបានឬការណែនាំរបស់អង្គការ
  អន្តរជាតិណាមួយ។
- អ្នកយល់ព្រមផ្តល់ព័ត៌មានណាមួយដែលយើងខ្ញុំគិតថាសមស្របទៅនឹងច្បាប ់និងបទប្បញ្ញត្តិដែល
  ពាក់ព័ន្ធក្នុងការអនុវត្តការប្រយុទ្ធប្រឆាំង នឹងនីតិកម្មនៃមូលនិធិដែលទទួលបានដោយខុសច្បាប់។

ក្រុមហ៊ុនប្រមូលនិងរក្សាទុកលិខិតឆ្លងដែន ឬអត្តសញ្ញាណប័ណ្ណរបស់អ្នកប្រើប្រាស់ ហើយរាយការណ៍អំពីរាល់ការផ្លាស់ប្តូរដែលបានធ្វើនៅក្នុងគណនី។
ក្រុមហ៊ុនត្រួតពិនិត្យសកម្មភាពគួរឱ្យសង្ស័យណាមួយ នៅលើគណនីអ្នកប្រើប្រាស់ក៏ដូចជាប្រតិបត្តិការដែលត្រូវបានអនុវត្ត ក្រោមលក្ខខណ្ឌពិសេស។
ក្រុមហ៊ុនមានសិទ្ធិហាមឃាត់អ្នកប្រើប្រាស់នៅពេលណាមួយ ប្រសិនបើក្រុមហ៊ុនមានមូលហេតុសន្មតថាប្រតិបត្តិការនេះមានទំនាក់ទំនងជាមួយការលាងលុយកខ្វក់ និងសកម្មភាពឧក្រិដ្ឋ។ អនុលោមតាមច្បាប់អន្តរជាតិ ក្រុមហ៊ុនមិនមានកាតព្វកិច្ចជូនដំណឹងដល់អ្នកប្រើប្រាស់អំពីសកម្មភាពគួរឱ្យសង្ស័យរបស់គាត់ទេ ហើយប្រាប់គាត់ឱ្យដឹងថាវាត្រូវបានប្រគល់ទៅឱ្យអាជ្ញាធរពាក់ព័ន្ធ។
អនុលោមតាមនីតិវិធី AML ផ្ទៃក្នុងក្រុមហ៊ុនអនុវត្តនីតិវិធីផ្ទៀងផ្ទាត់អត្តសញ្ញាណដំបូង និងកំពុងបន្តដែលត្រូវបានផ្តល់ដោយកម្រិតហានិភ័យ របស់អ្នកប្រើប្រាស់ម្នាក់ៗ។

- ក្រុមហ៊ុននឹងស្នើសុំឱ្យអ្នកផ្តល់នូវព័ត៌មានតិចតួចបំផុត ដើម្បីបញ្ជាក់ពីអត្តសញ្ញាណរបស់អ្នក។
- ក្រុមហ៊ុននឹងកត់ត្រានិងរក្សាទុករាល់ទិន្នន័យ និងអត្តសញ្ញាណប័ណ្ណក៏ដូចជាវិធីសាស្ត្របញ្ជាក់ណាមួយដែលត្រូវបានប្រើប្រាស់និងលទ្ធផលនៃនីតិវិធីផ្ទៀងផ្ទាត់។
- ក្រុមហ៊ុននឹងពិនិត្យមើលទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួនរបស់អ្នក ដើម្បីផ្គូរផ្គងបញ្ជីមនុស្សដែលត្រូវបានគេសង្ស័យថាជាភេរវកម្មដែលត្រូវបានបង្កើតឡើងដោយរដ្ឋនិងអាជ្ញាធរឯករាជ្យ។ សំណុំទិន្នន័យអប្បបរមាកំណត់រួមមាន៖ ឈ្មោះពេញរបស់អ្នកប្រើប្រាស់ ថ្ងៃខែឆ្នាំកំណើត (សម្រាប់បុគ្គល); អាសយដ្ឋានលំនៅដ្ឋាន ឬអាសយដ្ឋានចុះបញ្ជីរបស់អ្នកប្រើប្រាស់;
- ប្រភពនៃប្រាក់ ដែលអ្នកមានគម្រោងដាក់ប្រាក់ចូលក្នុងគណនី។

ដើម្បីផ្ទៀងផ្ទាត់និងបញ្ជាក់អំពីភាពត្រឹមត្រូវនៃទិន្នន័យដែលបានរៀបរាប់ខាងលើ ក្រុមហ៊ុនអាចត្រូវការឯកសារដូចខាងក្រោម៖

- លិខិតឆ្លងដែន ឬអត្តសញ្ញាណប័ណ្ណ ឬឯកសារផ្សេងទៀត ដែលត្រូវនឹងតម្រូវការដូចតទៅ៖ មានឈ្មោះ ថ្ងៃខែឆ្នាំកំណើត និងរូបថតរបស់អ្នកដែលកាន់ឯកសារ;
- ចេញដោយអាជ្ញាធរសាធារណៈជាតិវិក័យប័ត្រ ដែលទទួលបានថ្មីៗនេះសម្រាប់ការទូទាត់វិក័យប័ត្រប្រើប្រាស់ (មិនចាស់ជាង 3 ខែ) ឬឯកសារផ្សេងទៀតដែលបញ្ជាក់ពីអាសយដ្ឋានរបស់អ្នកប្រើប្រាស់។

ក្រុមហ៊ុនក៏អាចត្រូវការព័ត៌មានបន្ថែមផ្សេងទៀត ដែលបញ្ជាក់ដោយឯកសារពាក់ព័ន្ធ។ ក្នុងករណីជាក់លាក់ ក្រុមហ៊ុនក៏អាចតម្រូវឱ្យមានការថតចម្លងឯកសារ ដែលទទួលបានការទទួលស្គាល់ពីអ្នកប្រើប្រាស់។

33. ហ្គេមដែលមានទំនួលខុសត្រូវ

1. បញ្ហាលេងល្បែងស៊ីសង ត្រូវបានផ្សារភ្ជាប់ជាមួយនឹងសុខភាពផ្លូវចិត្តខ្សោយ ហើយអាចបង្ហាញពីការធ្លាក់ទឹកចិត្ត ការថប់បារម្ភនិងគំនិតធ្វើអត្តឃាត។ ពួកវាក៏ជះឥទ្ធិពលអាក្រក់ដល់ទំនាក់ទំនងគ្រួសារ ការងារលទ្ធផលសិក្សា និងអាចនាំទៅរកការក្ស័យធនឬឧក្រិដ្ឋកម្ម។
   ល្បែងស៊ីសង គួរតែជាល្បែងកំសាន្តដ៏រីករាយ ហើយមិនមែនជាវិធីរកលុយទេ។
   ជាអកុសល ក្នុងករណីខ្លះការរំលោភបំពានលើល្បែងស៊ីសងអាចនាំឱ្យមានបញ្ហា។ យើងខ្ញុំយកចិត្តទុកដាក់ដល់អតិថិជនរបស់យើងខ្ញុំ និងខិតខំប្រឹងប្រែងដើម្បីផ្តល់ជូននូវសេវាកម្មប្រកបដោយសុវត្ថិភាព និងគួរឱ្យទុកចិត្តដែលអតិថិជនរបស់យើងខ្ញុំ អាចប្រើប្រាស់បានដោយមិនមានការខូចខាតអ្វីឡើយ។
2. ក្រុមហ៊ុនរបស់យើងខ្ញុំ មិនអនុញ្ញាតឱ្យលេងល្បែងស៊ីសងមិនគ្រប់អាយុ (សម្រាប់មនុស្សដែលមានអាយុក្រោម 18 ឆ្នាំ) ។
   យើងខ្ញុំមិនផ្សព្វផ្សាយផលិតផលនិងសេវាកម្មរបស់យើងខ្ញុំ ដល់អនីតិជនឬមនុស្សដែលងាយរងគ្រោះខាងផ្លូវចិត្តឡើយ។
   យើងខ្ញុំធានាថា ការផ្សាយពាណិជ្ជកម្ម ឧបត្ថម្ភ និងសកម្មភាពទីផ្សាររបស់យើងខ្ញុំ មិនមានព័ត៌មានណាមួយដែលមានគោលបំណងទាក់ទាញមនុស្សមិនទាន់គ្រប់អាយុ ចូលក្នុងសេវាកម្មឡើយ។
3. ប្រសិនបើអ្នកចែករំលែកកុំព្យូទ័ររបស់អ្នក ជាមួយមនុស្សដែលមិនទាន់គ្រប់អាយុ អ្នកគួរតែធ្វើឱ្យប្រាកដថាពួកគេមិនមានសិទ្ធិប្រើឈ្មោះអ្នកប្រើ ពាក្យសម្ងាត់ និងព័ត៌មានលម្អិតអំពីធនាគារ។
   មានកម្មវិធីដែលអាចប្រើសម្រាប់កំណត់ការចូលលេងហ្គេម ឧទាហរណ៍ NetNanny និង Cyber Patrol ។
4. យើងខ្ញុំធ្វើការត្រួតពិនិត្យជាទៀងទាត់ ដើម្បីកំណត់អាយុរបស់អតិថិជនដើម្បីធានាថាកីឡាកររបស់យើងខ្ញុំទាំងអស់ បានឈានដល់អាយុស្របច្បាប់។
   - ក្នុងករណីខ្លះ ការត្រួតពិនិត្យរបស់យើងខ្ញុំ មិនអាចបញ្ជាក់ពីអាយុរបស់អតិថិជនបានទេ ហើយយើងខ្ញុំស្នើសុំព័ត៌មានបន្ថែមដើម្បីបញ្ជាក់ថា អ្នកលេងបានឈានដល់អាយុស្របច្បាប់ហើយ។
   - គណនីផ្ទាល់ខ្លួនដែលអាចរកបានអាចជាដែនកំណត់ ហើយប្រាក់នឹងត្រូវបានបង្កក រហូតដល់យើងខ្ញុំទទួលបានព័ត៌មានចាំបាច់ ហើយការពិតដែលអ្នកឈានដល់អាយុស្របច្បាប់នឹងត្រូវបានបញ្ជាក់យ៉ាងច្បាស់។
   - អាយុកាលស្របច្បាប់សម្រាប់ការភ្នាល់ និងលេងល្បែងស៊ីសង ត្រូវបានកំណត់ដោយច្បាប់នៃប្រទេសរបស់អ្នក ហើយជាទូទៅមានអាយុ 18 ឆ្នាំ។
   - អតិថិជនរបស់យើងខ្ញុំ គួរតែយល់ថាពួកគេគឺជាអ្នកធានាក្នុងការចុះឈ្មោះស្របច្បាប់របស់ពួកគេនៅលើ 1xcambodia.com ។
5. យុទ្ធនាការផ្សាយពាណិជ្ជកម្មនិងការផ្សាយពាណិជ្ជកម្មរបស់យើងខ្ញុំ មិនបំភាន់អតិថិជនឬបំភាន់សេវាកម្មដែលយើងខ្ញុំផ្តល់ជូន។ អតិថិជនត្រូវបានជូនដំណឹងអំពីឱកាសនៃការឈ្នះ និងហានិភ័យដែលអាចកើតមាន។ សេវាកម្មគឺ ផ្តល់ជូនសម្រាប់ការចំណាយ, ការចំណាយច្រើនពេក មិនត្រូវបានលើកទឹកចិ

ត្ត។ ដើម្បីសាកល្បងកម្រិតនៃការញៀនល្បែងស៊ីសងសូមឆ្លើយ "បាទ/ចាស" ឬ "ទេ" ចំពោះសំណួរខាងក្រោមនេះ៖

- តើការចំណាយរបស់អ្នកអស់ការគ្រប់គ្រងហើយឬនៅ?
- តើអ្នកជាធម្មតាខ្ចីលុយឬលួច ដើម្បីបន្តលេងល្បែងស៊ីសងមែនទេ?
- តើលោកអ្នកចំណាយពេលតិចជាមួយគ្រួសារ និងមនុស្សជាទីស្រលាញ់របស់លោកអ្នកមែនដែរឬទេ?
- មានយោបល់របស់អ្នកដទៃអំពីសកម្មភាពរបស់អ្នក លើសេវាកម្មល្បែងស៊ីសងចាប់ផ្តើមធ្វើឱ្យអ្នកខឹងដែរឬទេ?
- តើលោកអ្នកបានបាត់បង់ចំណាប់អារម្មណ៍លើចំណង់ចំណូលចិត្តរបស់លោកអ្នក ឬការកម្សាន្តធម្មតាដែរឬទេ?
- តើអ្នកមានអារម្មណ៍ធ្លាក់ទឹកចិត្តឬពេលខ្លះសូម្បីតែគិតអំពីការធ្វើអត្តឃាតដោយសារតែការចាញ់ដែរឬទេ?
- តើលោកអ្នកធ្លាប់កុហក ដើម្បីលាក់បាំងចំនួនពេលវេលា ឬប្រាក់ដែលលោកអ្នកបានចំណាយលើល្បែងស៊ីសងដែរឬទេ?

  ប្រសិនបើអ្នកបានឆ្លើយថា "បាទ/ចាស" ចំពោះសំណួរភាគច្រើនខាងលើនោះ ទំនងជាអ្នកមានបញ្ហាល្បែងស៊ីសងហើយ។

6. វាមិនដែលយឺតពេលទេ ក្នុងការសារភាពថា លោកអ្នកមានការញៀន និងដោះស្រាយវា។ យើងខ្ញុំផ្តល់តម្លៃដល់អតិថិជនរបស់យើងខ្ញុំ ហើយប្រាកដជាមិនដែលចូលរួមបង្កបញ្ហានេះឡើយ។ សូមអានព័ត៌មានខាងក្រោម គន្លឹះដើម្បីជួយលោកអ្នកកាត់បន្ថយហានិភ័យ នៃការញៀនការលេងល្បែងស៊ីសងបាន៖
   - កុំចាត់ទុកការលេងល្បែងស៊ីសង ជាប្រភពចំណូលចម្បងរបស់លោកអ្នក;
   - ដាក់អ្វីមួយលើចំនួនទឹកប្រាក់និងពេលវេលាដែលអ្នកចង់ចំណាយ ហើយមិនលើសពីដែនកំណត់ដែលអ្នកបានកំណត់។
   - លេងល្បែងជាមួយតែលុយ ដែលអ្នកអាចមានលទ្ធភាពចាញ់បានហើយ។
   - ជៀសវាងការល្បួងដើម្បីដេញតាមការខាតបង់របស់លោកអ្នក។
   - កុំលេងល្បែងស៊ីសង ប្រសិនបើលោកអ្នកស្ថិតនៅក្រោមឥទ្ធិពលនៃគ្រឿងស្រវឹង ឬគ្រឿងញៀន ឬលោកអ្នកមានអារម្មណ៍បាក់ទឹកចិត្ត។
7. សម្រាប់អតិថិជនដែលចង់ដាក់កម្រិតលើការលេងល្បែងរបស់ពួកគេ យើងខ្ញុំផ្តល់ជូននូវគោលនយោបាយដកខ្លួនចេញដោយស្ម័គ្រចិត្ត ដែលអនុញ្ញាតឱ្យលោកអ្នកបិទគណនីរបស់លោកអ្នក ឬដាក់កម្រិតលើសកម្មភាពលេងល្បែងរបស់លោកអ្នក នៅលើសេវាសម្រាប់រយៈពេលរហូតដល់ 1 (មួយ) ឆ្នាំ។ នៅពេលគណនីរបស់លោកអ្នកត្រូវបានដកចេញដោយខ្លួនឯង វានឹងត្រូវបានបិទរហូតដល់រយៈពេលផុតកំណត់ នៃរយៈពេលដែលបានជ្រើសរើស។ នៅពេលផុតកំណត់រយៈពេលនៃការដកខ្លួនចេញ លោកអ្នកនឹងអាចចាប់ផ្តើមប្រើប្រាស់សេវាណាមួយឡើងវិញ ដោយទាក់ទងទៅកាន់ផ្នែកជំនួយការអតិថិជន។
   - ប្រសិនបើលោកអ្នកចង់ដាក់កម្រិតលើសកម្មភាពតាមអ៊ិនធរណេតរបស់លោកអ្នក សូមទាក់ទង

មកយើងខ្ញុំតាមរយៈ block@1xcambodia.com។ យើងខ្ញុំអាចកំណត់ចំនួនអតិបរមានៃប្រាក់ភ្នាល់របស់អ្នក។ លោកអ្នកអាចកែប្រែចំនួននេះបានគ្រប់ពេល ប៉ុន្តែរាល់ការផ្លាស់ប្តូរនឹងត្រូវដឹងក្នុងរយៈពេល 24 ម៉ោងបន្ទាប់ពីការអាប់ដេតចុងក្រោយ។

8. ក្នុងអំឡុងពេលដកខ្លួនចេញ លោកអ្នកមិនត្រូវព្យាយាមបើកគណនីថ្មីទេ ហើយលោកអ្នកត្រូវតែទទួលយកថា ក្រុមហ៊ុនមិនមានទំនួលខុសត្រូវហិរញ្ញវត្ថុ ហើយមិនត្រូវទទួលខុសត្រូវ បើមិនដូច្នេះទេប្រសិនបើលោកអ្នកបន្តលេងល្បែង ឬប្រើប្រាស់គណនីថ្មីជាមួយសេវាក្រោមឈ្មោះផ្សេង ឬអាសយដ្ឋាន។ ក្នុងករណីពិសេស គណនីរបស់អតិថិជនអាចត្រូវបានបើកមកវិញ មុនរយៈពេលផុតកំណត់នៃការដកខ្លួនដោយខ្លួនឯង។