

הערות מעודכנות לאתר האינטרנט והסלולר

הימורי כדורגל:

הימור רגיל – מה תהיה תוצאת המשחק (ניצחון לקבוצת הבית, תיקו, ניצחון לקבוצת החוץ)

הימור עם יתרון לקבוצה מסוימת (+/-): על הקבוצה עם הערך השלילי לנצח בהפרש גבוה מהערך המוחלט המצוין, כדי להיחשב כמנצחת בהימור. ניצחון בהפרש זהה לערך, ייחשב כתיקו (X), כל תוצאה אחרת, תיחשב כניצחון בהימור לקבוצה עם הערך החיובי.

בהימור עם יתרון הערך ליד ה X מתייחס לקבוצת החוץ. לכן אם ליד ה X מופיע ערך בפלוס המשמעות היא שקבוצת החוץ מקבלת את היתרון, אם הערך ליד ה X הוא במינוס המשמעות היא שקבוצת הבית מקבלת את היתרון. והכל ביחס לענף הספורט ולפרק הזמן המצוין.

הימור עם יתרון לקבוצה מסוימת (+/-) ללא X: על הקבוצה עם הערך השלילי לנצח בהפרש גבוה מהערך המוחלט המצוין כדי להיחשב כמנצחת בהימור. כל תוצאה אחרת, תיחשב כניצחון בהימור לקבוצה עם הערך החיובי, והכל ביחס לענף הספורט ולפרק הזמן המצוין.

סה"כ טווח לקטגוריה הרשומה (סה"כ שערים במשחק, קרנות, נבדלים וכו'):

- 1 = פחות מהערך התחתון של הטווח שנקבע לקטגוריה הרשומה.
- X = תחום הטווח שנקבע לקטגוריה הרשומה, כולל גבולות הטווח.
- 2 = יותר מהערך העליון של הטווח שנקבע לקטגוריה הרשומה.

מעל/מתחת ערך לקטגוריה הרשומה (שערים, קרנות, נבדלים וכו'):

- 1 = מעל הערך שנקבע לקטגוריה הרשומה.
- X = הערך המדויק שנקבע לקטגוריה הרשומה.
- 2 = מתחת הערך שנקבע לקטגוריה הרשומה.

מעל/מתחת ערך לקטגוריה הרשומה ללא X (שערים, קרנות, נבדלים וכו'):

- 1 = מעל הערך שנקבע לקטגוריה הרשומה.
- 2 = מתחת הערך שנקבע לקטגוריה הרשומה.

איזו קבוצה תזקוף לזכותה יותר מהקטגוריה הרשומה (קרנות, נבדלים וכו'):

- 1 = הקבוצה הרשומה מימין.
- X = שתי הקבוצות זקפו לזכותן ערך זהה לקטגוריה הרשומה.
- 2 = הקבוצה הרשומה משמאל.

מחצית - ניחוש תוצאת המחצית בלבד.

ניחוש כן/לא:

- 1 = התנאי המצוין לתחרות מתקיים.
- 2 = התנאי המצוין לתחרות אינו מתקיים.

הבהרה: בהימור על דקה במשחק, ניחוש "כן" יכול את הדקה. לדוגמא: יובקע שער עד לדקה 27? אם השער יובקע עד סוף דקה 27 (26:59) - הניחוש יהיה 1 (כן). מהדקה 27:00 ואילך יחשב כדקה 28.

מאצ'אפ: איזה שחקן מבין השניים יבקיע יותר שערים במהלך המשחק (תוצאת סיום לרבות זמן פציעות).

הימור זה לא יכלול הארכות (שערים עצמיים לא ייחשבו לניחוש). אם אחד מהשניים לא ישותף כלל במשחק יבוטל ההימור בהתאם לכללי הזכיות.

שער ראשון/ אחרון - איזו קבוצה תבקיע את השער הראשון/ אחרון במשחק:

- 1 = הקבוצה הרשומה מימין.
- X = אין שערים (0-0).
- 2 = הקבוצה הרשומה משמאל.

שער שני/ שלישי - איזו קבוצה תבקיע את השער השני/ שלישי במשחק:

- 1 = הקבוצה הרשומה מימין.
- X = לא יובקע שער שני/ שלישי במשחק.
- 2 = הקבוצה הרשומה משמאל.

חילוף ראשון - איזו קבוצה תבצע את החילוף הראשון:

- 1 = הקבוצה הרשומה מימין.
- X = אין חילופים בשתי הקבוצות במהלך המשחק, או חילוף בשתי הקבוצות באותו מהלך של עצירת המשחק ע"י השופט לביצוע החילוף.
- 2 = הקבוצה הרשומה משמאל.

קרן ראשונה - לזכות איזו קבוצה תיזקף הקרן הראשונה במשחק:

- 1 = הקבוצה הרשומה מימין.
- X = אין קרנות לשתי הקבוצות במהלך המשחק.
- 2 = הקבוצה הרשומה משמאל.

בעיטת פתיחה - איזו קבוצה תבעט את בעיטת הפתיחה במשחק:

- 1 = הקבוצה הרשומה מימין.
- 2 = הקבוצה הרשומה משמאל.

מועד הבקעת השער הראשון:

- 1 = במחצית הראשונה.
- X = אין שערים (0:0).
- 2 = במחצית השנייה.

באיזו מחצית יובקעו יותר שערים:

- 1 = במחצית הראשונה.
- X = אותו מספר בשתי המחציות.
- 2 = במחצית השנייה.

באיזה משחק יובקעו יותר שערים:

- 1 = במשחק הרשום מימין.
- X = אותו מספר בשני המשחקים.
- 2 = במשחק הרשום משמאל.

אי זוגי/ זוגי - ניחוש סה"כ שערים אי זוגי/זוגי:

- 1 = מס' אי זוגי של שערים.
- X = אין שערים (0:0).
- 2 = מס' זוגי של שערים.

המעפילה/ הזוכה - איזו קבוצה תעפיל לשלב הבא/תזכה בגביע:

- 1 = הקבוצה הרשומה מימין.
- 2 = הקבוצה הרשומה משמאל.

כיצד תקבע המנצחת:

- 1 = המנצחת תקבע בתום הזמן החוקי (תוצאת הסיום, כולל תוספת זמן).
- X = המנצחת תקבע בתום הארכה (120 דקות, כולל תוספת זמן).
- 2 = המנצחת תקבע בבעיטות הכרעה מ-11 מטרים.

כמה מהקבוצות יבקיעו במשחק:

- 1 = רק אחת משתי הקבוצות תבקיע במשחק.
- $X =$ אין שערים (0:0).
- 2 = שתי הקבוצות יבקיעו במשחק.

הראשונה ל (שערים, קרנות, נבדלים וכו'):

- 1 = הקבוצה הרשומה מימין תגיע ראשונה לערך שנקבע בקטגוריה הרשומה.
- $X =$ אף אחת מהקבוצות לא תגיע לערך שנקבע בקטגוריה הרשומה.
- 2 = הקבוצה הרשומה משמאל תגיע ראשונה לערך שנקבע בקטגוריה הרשומה.

אירוע ראשון במשחק:

- 1 = בעיטת קרן
- $X =$ נבדל
- 2 = שער

כללי:

קרן תחשב במניין הקרנות במשחק אך ורק במידה ונבעטה. סימן השופט לקרן ולא אפשר את ביצוע הבעיטה מכל סיבה, לא תחשב הקרן במניין הקרנות במשחק.

מלך השערים במונדיאל:

בטופ זה יהיה שחקן זוכה יחיד. במידה ושני שחקנים או יותר כבשו את אותו מספר שערים, השחקן הזוכה יהיה זה ששותף במספר הדקות הנמוך ביותר במהלך הטורניר.

הימורי כדורסל:

הימור רגיל – מה תהיה תוצאת המשחק (ניצחון לקבוצת הבית, תיקו, ניצחון לקבוצת החוץ)

הימור עם יתרון לקבוצה מסוימת (+/-): על הקבוצה עם הערך השלילי לנצח בהפרש גבוה מהערך המוחלט המצוין, כדי להיחשב כמנצחת בהימור. ניצחון בהפרש זהה לערך, ייחשב כתיקו (X), כל תוצאה אחרת, תיחשב כניצחון בהימור לקבוצה עם הערך החיובי והכל ביחס לענף הספורט ולפרק הזמן המצוין. תוצאה סופית במשחק מסוג זה תחושב ללא הארכות.

הימור עם יתרון לקבוצה מסוימת (+/-) ללא X: על הקבוצה עם הערך השלילי לנצח בהפרש גבוה מהערך המוחלט המצוין כדי להיחשב כמנצחת בהימור. כל תוצאה אחרת, תיחשב כניצחון בהימור לקבוצה עם הערך החיובי, והכל ביחס לענף הספורט ולפרק הזמן המצוין. תוצאה סופית במשחק מסוג זה תחושב לאחר הארכות.

מעל/מתחת ערך – סה"כ נקודות במשחק:

- 1 = מעל הערך שנקבע לקטגוריה הרשומה.
 - $X =$ הערך המדויק שנקבע לקטגוריה הרשומה.
 - 2 = מתחת הערך שנקבע לקטגוריה הרשומה.
- תוצאה סופית במשחק מסוג זה תחושב ללא הארכות.

מעל/מתחת ערך לקטגוריה הרשומה (נקודות לשחקן, שלשות, ריבאונדים, אסיסטים וכו'):

- 1 = מעל הערך שנקבע לקטגוריה הרשומה.
 - $X =$ הערך המדויק שנקבע לקטגוריה הרשומה.
 - 2 = מתחת הערך שנקבע לקטגוריה הרשומה.
- תוצאה סופית במשחק מסוג זה תחושב לאחר הארכות.

מעל/מתחת ערך לקטגוריה הרשומה ללא X – סה"כ נקודות במשחק

- 1 = מעל הערך שנקבע
 - 2 = מתחת הערך שנקבע
- תוצאה סופית במשחק מסוג זה תחושב לאחר הארכות.

מעל/מתחת לקטגוריה הרשומה ללא X (נקודות לשחקן, שלשות, ריבאונדים, אסיסטים וכו'):

- 1 = מעל הערך שנקבע
 - 2 = מתחת הערך שנקבע
- תוצאה סופית במשחק מסוג זה תחושב לאחר הארכות.

איזו קבוצה תזקוף לזכותה יותר מהקטגוריה הרשומה (שלשות, ריבאונדים, אסיסטים וכו'):

- 1 = הקבוצה הרשומה מימין.
- X = שתי הקבוצות יזקפו לזכותן ערך זהה לקטגוריה הרשומה
- 2 = הקבוצה הרשומה משמאל.

ניחוש תוצאת המחצית/הרבע המצוין בלבד.

ניחוש כן/לא:

- 1 = התנאי המצוין לתחרות מתקיים.
- 2 = התנאי המצוין לתחרות אינו מתקיים.

מאצ'אפ: איזה שחקן מבין השניים יקלע יותר נקודות.
תוצאה סופית במשחק מסוג זה תחושב לאחר הארכות.
אם אחד מהשניים לא ישותף כלל במשחק יבוטל ההימור בהתאם לכללי הזכיות.

נקודות ראשונות:

- 1 = הנקודות הראשונות יקלעו בסל שדה לשתי נקודות ע"י אחת משתי הקבוצות.
- X = הנקודה הראשונה תקלע מקו העונשין ע"י אחת משתי הקבוצות.
- 2 = הנקודות הראשונות יקלעו בסל שדה לשלוש נקודות ע"י אחת משתי הקבוצות.

ניחוש סל ראשון:

- 1 = סל השדה הראשון יזקף לזכות הקבוצה הרשומה מימין.
- X = הסל הראשון יקלע מקו העונשין ע"י אחת מהקבוצות.
- 2 = סל השדה הראשון יזקף לזכות הקבוצה הרשומה משמאל.

באיזו מחצית/רבע ייקלעו יותר נקודות:

- 1 = במחצית/ רבע ראשון.
- X = אותו מספר בשתי המחציות/ רבעים.
- 2 = במחצית השנייה/רבע שני.

אי זוגי/ זוגי - ניחוש סה"כ נקודות אי זוגי/זוגי:

- 1 = מס' אי זוגי של נקודות.
- 2 = מס' זוגי של נקודות.

המעפילה/ הזוכה - איזו קבוצה תעפיל לשלב הבא/תזכה בגביע:

- 1 = הקבוצה הרשומה מימין.
- 2 = הקבוצה הרשומה משמאל.

הראשונה ל (נקודות, שלשות, ריבאונדים, אסיסטים וכו'):

- 1 = הקבוצה הרשומה מימין תגיע ראשונה לערך שנקבע (או גבוה ממנו) בקטגוריה הרשומה.
- X = אף אחת מהקבוצות לא תגיע לערך שנקבע בקטגוריה הרשומה.
- 2 = הקבוצה הרשומה משמאל תגיע ראשונה לערך שנקבע (או גבוה ממנו) בקטגוריה הרשומה.

הקלע המוביל במשחק:

- במקרה ששני שחקנים או יותר יקלעו מספר זהה של נקודות, הזוכה בהימור יהיה השחקן ששיחק פחות דקות.
- במקרה ואחד השחקנים (או יותר) המופיעים בהימור זה לא ישותף כלל במשחק – ההימור יחשב כ – VOID וכספי ההימור יוחזרו.
- הנתונים של כל שחקן יקבעו לפי המצוין באתרים:

NBA: www.nba.com

ליגת ווינר סל: basket.co.il

גביע המדינה: ibasketball.co.il

יורוליג: www.euroleague.net

ליגות אירופאיות: בהתאם לאתר הרשמי של הליגה.

הימורי טניס:

מי ינצח/תנצח

- 1 = ניצחון לשחקנית או לשחקן הרשומים מימין.
- 2 = ניצחון לשחקנית או לשחקן הרשומים משמאל.

תוצאת מערכות במשחקי גברים (הטוב מחמש מערכות)

- 1 = 0:3 או 1:3 לשחקן הרשום מימין.
- X = המשחק יגיע למערכה חמישית (2:3 או 3:2).
- 2 = 3:0 או 3:1 לשחקן הרשום משמאל.

תוצאת מערכות במשחקי נשים/גברים (הטוב משלוש מערכות)

- 1 = 0:2 לשחקנית או לשחקן הרשומים מימין.
- X = המשחק יגיע למערכה שלישית (1:2 או 2:1).
- 2 = 2:0 לשחקנית או לשחקן הרשומים משמאל.

מעל/מתחת משחקונים:

- 1 = מעל הערך שנקבע לקטגוריה הרשומה.
- X = הערך המדויק שנקבע לקטגוריה הרשומה.
- 2 = מתחת הערך שנקבע לקטגוריה הרשומה.

מעל/מתחת משחקונים ללא X:

- 1 = מעל הערך שנקבע.
- 2 = מתחת הערך שנקבע.

הימור עם יתרון משחקונים לשחקן/ זוג שחקנים (+/-): על השחקן עם הערך השלילי לנצח בהפרש גבוה מהערך המוחלט המצוין, כדי להיחשב כמנצחת בהימור. ניצחון בהפרש זהה לערך, ייחשב כתיקו (X), כל תוצאה אחרת תיחשב כניצחון בהימור לקבוצה עם הערך החיובי והכל ביחס לענף הספורט ולפרק הזמן המצוין.

הימור עם יתרון משחקונים לשחקן/ זוג שחקנים (+/-) ללא X: על השחקן עם הערך השלילי לנצח בהפרש גבוה מהערך המוחלט המצוין כדי להיחשב כמנצחת בהימור. כל תוצאה אחרת, תיחשב כניצחון בהימור לקבוצה עם הערך החיובי, והכל ביחס לענף הספורט ולפרק הזמן המצוין.

מערכה ראשונה – מי ינצח/תנצח במערכה הראשונה בלבד

- 1 = ניצחון לשחקנית או לשחקן הרשומים מימין.
- 2 = ניצחון לשחקנית או לשחקן הרשומים משמאל.

במידה ואחד השחקנים פורש מהמשחק לפני השלמתו, כל ההימורים יבוטלו ויקבלו ערך 1.00 במידה ואחד השחקנים פרש לאחר שהושלמה המערכה ה-1. המשחק כולו ייחשב כבטל אך ההימור על המערכה שהושלמה ייחשב לצורך הניחוש הנכון.

הימורי כדוריד

הימור רגיל – מה תהיה תוצאת המשחק (ניצחון לקבוצת הבית, תיקו, ניצחון לקבוצת החוץ)

הימור עם יתרון לקבוצה מסוימת (+/-): על הקבוצה עם הערך השלילי לנצח בהפרש גבוה מהערך המוחלט המצוין, כדי להיחשב כמנצחת בהימור. ניצחון בהפרש זהה לערך, ייחשב כתיקו (X), והכל ביחס לענף הספורט ולפרק הזמן המצוין.

תוצאה סופית במשחק מסוג זה תחושב ללא הארכות

הימור עם יתרון לקבוצה מסוימת (+/-) ללא X: על הקבוצה עם הערך השלילי לנצח בהפרש גבוה מהערך המוחלט המצוין כדי להיחשב כמנצחת בהימור. כל תוצאה אחרת, תיחשב כניצחון בהימור לקבוצה עם הערך החיובי, והכל ביחס לענף הספורט ולפרק הזמן המצוין. תוצאה סופית במשחק מסוג זה תחושב ללא הארכות

סה"כ טווח לקטגוריה הרשומה:

- 1 = פחות מהערך התחתון של הטווח שנקבע לקטגוריה הרשומה.
- X = תחום הטווח שנקבע לקטגוריה הרשומה, כולל גבולות הטווח.
- 2 = יותר מהערך העליון של הטווח שנקבע לקטגוריה הרשומה.

תוצאה סופית במשחק מסוג זה תחושב ללא הארכות

מעל/מתחת ערך לקטגוריה הרשומה ללא X:

- 1 = מעל הערך שנקבע לקטגוריה הרשומה.
 - 2 = מתחת הערך שנקבע לקטגוריה הרשומה.
- תוצאה סופית במשחק מסוג זה תחושב ללא הארכות

מחצית - ניחוש תוצאת המחצית בלבד.

מאצ'אפ: איזה שחקן מבין השניים יבקיע יותר שערים.

תוצאה סופית במשחק מסוג זה תחושב לאחר הארכות

הימור זה יכלול גם הארכות (שערים עצמיים לא ייחשבו לניחוש). אם אחד מהשניים לא ישותף כלל במשחק יבוטל ההימור בהתאם לכללי הזכיות.

באיזו מחצית יובקעו יותר שערים:

- 1 = במחצית הראשונה.
- X = אותו מספר בשתי המחציות.
- 2 = במחצית השנייה.

המעפילה/ הזוכה - איזו קבוצה תעפיל לשלב הבא/תזכה בגביע:

- 1 = הקבוצה הרשומה מימין.
- 2 = הקבוצה הרשומה משמאל.

הימורי פוטבול אמריקאי

הימור רגיל – מה תהיה תוצאת המשחק (ניצחון לקבוצת הבית, תיקו, ניצחון לקבוצת החוץ)

הימור עם יתרון לקבוצה מסוימת (+/-): על הקבוצה עם הערך השלילי לנצח בהפרש גבוה מהערך המוחלט המצוין, כדי להיחשב כמנצחת בהימור. ניצחון בהפרש זהה לערך, ייחשב כתיקו (X) כל תוצאה אחרת, תיחשב כניצחון בהימור לקבוצה עם הערך החיובי והכל ביחס לענף הספורט ולפרק הזמן המצוין. תוצאה סופית במשחק מסוג זה תחושב ללא הארכות

הימור עם יתרון לקבוצה מסוימת (+/-) ללא X: על הקבוצה עם הערך השלילי לנצח בהפרש גבוה מהערך המוחלט המצוין כדי להיחשב כמנצחת בהימור. כל תוצאה אחרת, תיחשב כניצחון בהימור לקבוצה עם הערך החיובי, והכל ביחס לענף הספורט ולפרק הזמן המצוין. תוצאה סופית במשחק מסוג זה תחושב לאחר הארכות

מעל/מתחת ערך סה"כ נקודות:

- 1 = מעל הערך שנקבע לקטגוריה הרשומה.
- X = הערך המדויק שנקבע לקטגוריה הרשומה.
- 2 = מתחת הערך שנקבע לקטגוריה הרשומה.

תוצאה סופית במשחק מסוג זה תחושב ללא הארכות

מעל/מתחת ערך לקטגוריה הרשומה ללא X:

- 1 = מעל הערך שנקבע לקטגוריה הרשומה.
- 2 = מתחת הערך שנקבע לקטגוריה הרשומה.

תוצאה סופית במשחק מסוג זה תחושב לאחר הארכות מחצית - ניחוש תוצאת המחצית בלבד.

מאצ'אפ: איזה שחקן מבין השניים ישיג יותר יארדים.

תוצאה סופית במשחק מסוג זה תחושב לאחר הארכות

אם אחד מהשניים לא ישותף כלל במשחק יבוטל ההימור בהתאם לכללי הזכיות.

הימורי בייסבול:

הימור רגיל – מה תהיה תוצאת המשחק (ניצחון לקבוצת הבית, , ניצחון לקבוצת החוץ)

הימור עם יתרון לקבוצה מסוימת (+/-): על הקבוצה עם הערך השלילי לנצח בהפרש גבוה מהערך המוחלט המצוין, כדי להיחשב כמנצחת בהימור. ניצחון בהפרש זהה לערך, ייחשב כתיקו (X), כל תוצאה אחרת תיחשב כניצחון בהימור לקבוצה עם הערך החיובי והכל ביחס לענף הספורט ולפרק הזמן המצוין.

הימור עם יתרון לקבוצה מסוימת (+/-) ללא X: על הקבוצה עם הערך השלילי לנצח בהפרש גבוה מהערך המוחלט המצוין כדי להיחשב כמנצחת בהימור. כל תוצאה אחרת, תיחשב כניצחון בהימור לקבוצה עם הערך החיובי, והכל ביחס לענף הספורט ולפרק הזמן המצוין.

מעל/מתחת ערך סה"כ נקודות:

- 1 = מעל הערך שנקבע לקטגוריה הרשומה.
- X = הערך המדויק שנקבע לקטגוריה הרשומה.
- 2 = מתחת הערך שנקבע לקטגוריה הרשומה.

מעל/מתחת ערך סה"כ נקודות ללא X:

- 1 = מעל הערך שנקבע לקטגוריה הרשומה.
- 2 = מתחת הערך שנקבע לקטגוריה הרשומה.

מאצ'אפ: איזה שחקן מבין השניים ישיג יותר נקודות.

אם אחד מהשניים לא ישותף כלל במשחק יבוטל ההימור בהתאם לכללי הזכיות.

כללי: במשחקי בייסבול הזמן הקובע לסיום המשחק הינו האינינג המקסימלי שנקבע לאותו המשחק. משחק שלא מגיע לאינינג כאמור יחשב בטל בהתאם לכללי הזכיות. למרות האמור משחק שהסתיים מחמת מזג אוויר לאחר האינינג החמישי יחשב לצורך הניחוש הנכון כאילו הסתיים במועדו.

הימורי ספורט מוטורי:

ראש בראש (שני נהגים/רוכבים):

1 = הנהג/הרוכב הרשום מימין מסיים לפני הנהג/הרוכב הרשום משמאל.
2 = הנהג/הרוכב הרשום משמאל מסיים לפני הנהג/הרוכב הרשום מימין.

- במידה ואחד הנהגים/הרוכבים לא מסיים את המרוץ מסיבה כלשהי לאחר שהתחיל אותו, הנהג/הרוכב השני שסיים יהיה המנצח בתחרות.
- במידה ושני הנהגים/הרוכבים לא מסיימים את המרוץ מסיבה כלשהי לאחר שהתחילו אותו, הנהג/הרוכב שסיים עם מספר גדול יותר של הקפות מסלול ייחשב כמנצח בתחרות.
- במידה ולפחות אחד מהנהגים/הרוכבים לא החל במרוץ מסיבה כלשהי, יבוטל ההימור בהתאם לכללי הזכיות.
- במידה ושני הנהגים/הרוכבים לא סיימו את המרוץ וביצעו את אותו מספר הקפות, יבוטל ההימור בהתאם לכללי הזכיות.

ראש בראש (שתי קבוצות)

ההימור יוכרע בהתבסס על הקבוצה שמכניזת/אופנוע מטעמה תסיים במיקום הגבוה ביותר בתחרות.

- אם אף אחת מהמכניזות/אופנועים לא סיימו את המרוץ, הקבוצה המנצחת תהיה זו שמכניזת/אופנוע מטעמה סיים עם מספר ההקפות הגדול ביותר.
- אם אף אחת מהמכניזות/אופנועים לא סיימו את המרוץ ושתי המכניזות הראשונות/אופנועים ראשונים (אחת/ד מכל קבוצה) סיימו עם מספר הקפות זהה, יבוטל ההימור בהתאם לכללי הזכיות.

כללי:

S – ניתן יהיה להמר עליו כתחרות בודדת או בצירוף של 3 תחרויות ויותר.

D - ליד כל משחק המסומן כדאבל, תופיע האות D וניתן יהיה להמר עליו בצירוף של תחרות נוספת המסומנת כדאבל או SD. לא יהיה ניתן להמר על שתי תחרויות בלבד, אם אין מסומנות כסינגל או כדאבל. על כל תחרות המסומנת כסינגל או כדאבל, ניתן להמר בצירוף של שלוש תחרויות או יותר.

SD - ניתן יהיה להמר עליו כתחרות בודדת או כדאבל (שתי תחרויות) או יותר.

בכל תחרות, יצוין בשם האופציה פרק הזמן שאליו מתייחס ההימור (תוצאת סיום, מחצית, כולל/לא כולל הארכה וכו')

כללי:

הבהרה לעניין קיום תחרות במועדה,

על פי סעיף 10(4) לתוספת, ניחוש תחרות שלא התקיימה במועדה עשוי להיות בטל. על פי סעיפים 7-8 לתוספת, התוצאה הקובעת היא זו ש"בתום מלוא פרק הזמן הקצוב לאותה תחרות", ובהעדר תוצאה כאמור הניחוש יחשב לבטל. לענין זה מובהר:

ע"פ כללי הביטול המופיעים בהנחיות מס' 2/2016 ביחס לתכניות ההימורים על תחרויות ספורט נקבע כי: תחרות אשר שעת התחלתה נדחה בלא יותר מ-72 שעות מהמועד המתוכנן המקורי – תחשב כאילו נערכה במועדה; את כללי הביטול המלאים ניתן למצוא באתר המועצה, בחוק להסדר ההימורים בספורט.

תחרות שהופסקה וחדשה שלא מהנקודה בה הופסקה תחשב כבטלה גם אם החידוש היה בלא יותר מ-72 שעות מהמועד המתוכנן המקורי

התוצאה הקובעת לתחרויות אשר שעת התחלתן נדחה בלא יותר מ-72 שעות מהמועד המתוכנן המקורי תהא בסוף המשחק, ותכלול את המצב שהיה טרם הפסקת התחרות.