

REGLAMENTO GENERAL DE APUESTAS

Las normas del presente Reglamento responden al actual sistema computarizado de apuestas del HIPODROMO DE SAN ISIDRO.

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1 - CONCEPTOS GENERALES

El poseedor de un boleto de apuestas jugado para las reuniones disputadas en el Hipódromo de San Isidro, se somete a las disposiciones del Reglamento General de Carreras (RGC), del cual forma parte el presente Reglamento de Apuestas, y demás resoluciones de la Comisión de Carreras del Jockey Club.

Artículo 2 - VALIDEZ DE LOS BOLETOS.

Los boletos de apuesta se pagarán al portador hasta los diez (10) días corridos de la fecha de reunión. No se aceptarán reclamos por pérdidas, extravío o boletos rotos.

Artículo 3 - DE LOS DIVIDENDOS EN GENERAL.

3.1.- A los efectos de los **dividendos**, las apuestas a **Ganador, Segundo y Tercero** serán cotizadas por cada \$1 (un peso) jugado.

3.2.- En las apuestas **Exacta, Imperfecta, Trifecta, Cuatrifecta, Doble, Triplo, Cuaterna, Quintuplo, Cadena y Triple** sus dividendos serán cotizados por el valor mínimo de la apuesta.

3.3.- Los dividendos serán publicados en las pizarras del Hipódromo y en su red de agencias por medio de su propio circuito cerrado de televisión.

3.4.- Cuando en una carrera corran participantes en **yunta** (Art. 5º, inciso XII, RGC), o por exceder la cantidad de competidores los admitidos por la capacidad del totalizador para recibir apuestas, correrán en pareja agrupados con un mismo número y las apuestas realizadas a cualquiera de ellos serán consideradas como a uno solo, por lo cual el retiro de alguno de los participantes de la yunta no producirá la devolución de las apuestas, las que solamente se devolverán cuando se retiren todos los participantes de la yunta.

3.5.- **Retirado** es todo competidor que se borra de la competencia una vez iniciada la venta. Al retirarse un competidor se devolverá el monto jugado al retirado, salvo en el segundo pase de la apuesta Doble, en la

que se calcula dividiendo por pozo consuelo y en las apuestas Triple, Cuaterna, Quíntuplo y Cadena en las cuales las apuestas realizadas al competidor retirado pasan al favorito de la apuesta a Ganador. Se considera **favorito** al competidor que tenga el dividendo más bajo o al que se le haya apostado más dinero.

3.6.- Se considerara **Empate** entre aquellos competidores que lleguen al disco en el mismo instante y sea confirmado por el Juez de Llegada. En caso de empate entre dos competidores, se considera que ambos han resultado primeros y segundos simultáneamente. El mismo criterio se aplicará en caso de empates en los demás puestos del marcador o en el supuesto de más competidores empatados.

Cuando dos o más competidores empaten (Capítulo Preliminar, definiciones, Art. XVI, RGC), del importe jugado a las apuestas GANADOR, SEGUNDO, TERCERO, TRIFECTA, EXACTA, IMPERFECTA, CUATRIFECTA y DOBLE, previa deducción del gravamen establecido a la venta de boletos, se descontará un importe igual a la suma de todas las apuestas realizadas a los competidores empatados, dividiéndose el saldo restante por tantos competidores como hayan empatado y el importe así obtenido se dividirá a su vez por las apuestas de cada competidor, a este resultado se le sumará un peso, proveniente del primer descuento, lo que dará el dividendo de cada competidor empatado, previa deducción de la fracción centesimal que establece el Art. 12, INC. 6º, del Decreto 500/78, reglamentario de la Ley 8.866. De existir algún competidor sin apuestas, la parte que a este le corresponde, quedará vacante, designando el Hipódromo la fecha en que será puesto en juego.

3.7.- Cada apuesta forma un pozo individual, tienen un porcentaje de retención destinada al pago de impuestos y a mantener la actividad, el resto conforma el **POZO NETO a REPARTIR**.

3.8.- Todas las apuestas le **Aseguran** al apostador un dividendo de \$1,10. Los dividendos serán **Redondeados** en menos \$0,05.- antes de multiplicarlo por el valor de la apuesta. (Excepto en la apuesta Triple cuyo redondeo es de \$0.50.-)

3.9.- Toda apuesta que no tenga aciertos quedara **Vacante**, se pondrá en juego en la fecha y en la apuesta a designar por el Hipódromo, con previa quita del 28% que se pondrá en juego en futuros pozos especiales.

Definición y Cálculo de apuestas en particular

Artículo 4- Apuesta a GANADOR

4.1.- En la apuesta a Ganador se debe jugar sobre un competidor que debe resultar primero según el marcador oficial en una determinada carrera. Funciona siempre y cuando, se ratifiquen dos o más competidores.

4.2. El **Dividendo** de esta apuesta se calcula restando del Pozo Neto a Repartir la cantidad de pesos jugados del ganador, a este resultado se lo dividirá por la cantidad de pesos jugados al ganador y, previo redondeo, se le sumará un peso a este resultado, de esta forma quedara conformado el dividendo por cada peso jugado.

4.3. En caso de **empate** de dos o más competidores en el primer puesto; al Pozo Neto a Repartir se le restará la sumatoria de los pesos jugados de los competidores que hayan empatado, se dividirá este resultado en dos o más, según la cantidad de participantes empatados, a este total se lo dividirá por la cantidad de pesos acertados de cada competidor y, efectuado el redondeo, se le sumará un peso a este resultado, de esta manera quedara conformado el dividendo por cada peso jugado.

4.4.- En caso que ningún competidor **cruzara el disco**, se devolverá la totalidad del dinero apostado.

Artículo 5 – Apuesta a SEGUNDO

5.1.- En la apuesta a Segundo se debe jugar sobre un competidor que debe resultar primero o segundo según el marcador oficial en una determinada carrera. Funciona siempre y cuando, se ratifiquen cinco o más competidores.

5.2.- El **Dividendo** de esta apuesta se calcula de la siguiente forma: Se restará al Pozo Neto a Repartir la sumatoria de pesos jugados a **Segundo** del Ganador y del **Segundo**, se lo dividirá en dos y, cada uno de ellos se lo dividirá por la cantidad de pesos acertados y, efectuado el redondeo, se le sumará un peso a este resultado y de esta forma quedara conformado el dividendo por cada peso jugado.

5.3.- En caso de **empate** en el **primer puesto**, al Pozo Neto a Repartir se le restará la sumatoria de los pesos jugados de los competidores que hayan empatado, se dividirá este resultado en dos o más, según la cantidad de participantes empatados, a este total se lo dividirá por la

cantidad de pesos acertados de cada competidor y, efectuado el redondeo se le sumará un peso a este resultado, de esta manera quedara conformado el dividendo por cada peso jugado.

5.4.- En caso de **empate** en el **segundo puesto**, se restará al Pozo Neto a Repartir la sumatoria de pesos jugados a **segundo** del Ganador y de los **segundos** empatados, se lo dividirá en dos, una de las partes se dividirá por la cantidad de pesos acertados a **Segundo** del **Ganador** y, efectuado el redondeo, se le sumará un peso a este resultado, de esta manera quedara conformado el dividendo a **Segundo** del **Ganador** por cada peso jugado. La otra parte debe dividirse en tantas porciones como competidores hayan empatado, cada una de ellas se la dividirá por los pesos acertados de cada competidor implicado en el empate y, efectuado el redondeo, se le sumará un peso a estos resultados, de esta manera quedaran conformados los dividendos a **Segundo** de los competidores que hubieren empatado.

Artículo 6 – Apuesta a TERCERO

6.1.- En la apuesta a Tercero se debe jugar sobre un competidor que debe resultar primero, segundo o tercero según el marcador oficial en una determinada carrera. Funciona siempre y cuando, se ratifiquen ocho o más competidores.

6.2.- El **Dividendo** de esta apuesta se calcula de la siguiente forma; Se restará al Pozo Neto a Repartir la sumatoria de pesos jugados al **Tercero** del **Ganador** al **Tercero** del **Segundo** y al **Tercero**, se lo dividirá en tres y, cada uno de ellos se lo dividirá por la cantidad de pesos acertados de cada uno de ellos y, efectuado el redondeo, se le sumará un peso a estos resultados y de esta forma quedara conformado el dividendo por cada peso jugado.

6.3.- En caso de **empate** de tres o más competidores en el **primer puesto**; al Pozo Neto a Repartir se le restará la sumatoria de los pesos jugados de los competidores que hayan empatado, se dividirá este resultado en tres o más, a cada una de estas partes se la dividirá por la cantidad de pesos acertados de cada competidor y, efectuado el redondeo, se le sumará un peso a estos resultados, de esta manera quedará conformado el dividendo por cada peso jugado.

6.4.- En caso de empate en el **segundo puesto**; se restará al Pozo Neto a Repartir la cantidad de pesos jugados a **Tercero** del **Ganador** y a **Tercero del Segundo puesto** empatados, se lo dividirá en tres, una de las partes se dividirá por la cantidad de pesos acertados por el **Tercero** del **Ganador** y, efectuado el redondeo, se le sumará un peso a este resultado, de esta manera quedará conformado el dividendo a **Tercero** del **Ganador** por cada peso jugado. Las otras dos partes deben sumarse

y el total dividirse en tantas porciones como competidores hayan empatado, y a cada una de ellas se la dividirá por los pesos acertados de cada competidor implicado en el empate y, efectuado el redondeo, se le sumará un peso a este resultado, de esta manera quedarán conformados los dividendos a **Tercero del segundo**.

6.5.- En caso de **empate** en el **Tercer** puesto; se restará al Pozo Neto a Repartir la sumatoria de pesos jugados a **Tercero del Ganador** a **Tercero del Segundo** y de los **Terceros** empatados, se lo dividirá en tres, una de las partes se dividirá por la cantidad de pesos acertados a **Tercero del Ganador** y, efectuado el redondeo, se le sumará un peso a este resultado, de esta manera quedará conformado el dividendo a **Tercero del Ganador** por cada peso jugado. La segunda fracción se dividirá por la cantidad de pesos acertados a **Tercero del Segundo** y, efectuado el redondeo, se le sumará un peso a este resultado, de esta manera quedará conformado el dividendo a **Tercero del Segundo** por cada peso jugado. La fracción restante se dividirá en tantas porciones como competidores hayan empatado, y a cada una de ellas se la dividirá por los pesos acertados de cada competidor implicado en el empate y, efectuado el redondeo, se le sumará un peso a este resultado, de esta manera quedarán conformados los dividendos a **Tercero del Tercero**.

Artículo 7 - EXACTA

7.1.- En la apuesta EXACTA se debe jugar a dos competidores que deben llegar primero y segundo en su exacto orden según el marcador oficial en una carrera determinada. Funciona siempre y cuando se ratifiquen tres o más competidores.

7.2.- El **Dividendo** de esta apuesta se calcula de la siguiente forma: Se restará del Pozo Neto a Repartir la cantidad de pesos jugados a la combinación ganadora, a este resultado se lo dividirá por la cantidad de pesos jugados a la combinación ganadora y, efectuado el redondeo, se le sumará un peso a este resultado y se multiplicará por la base de esta apuesta así conformando el dividendo.

7.3.- En caso de **empate** de dos o más competidores en la EXACTA, al Pozo Neto a Repartir se le restará la sumatoria de los pesos jugados de las apuestas ganadoras que surgen del empate y se dividirá este resultado en dos o más, según la cantidad de apuestas que surgen del empate, a este total se lo dividirá por la cantidad de empates acertados de cada competidor y, efectuado el redondeo, se le sumará un peso a este resultado y se multiplicará por la base de esta apuesta así conformando el dividendo.

Artículo 8 - IMPERFECTA

8.1.- En la apuesta IMPERFECTA se debe jugar a dos competidores que deben llegar primero y segundo en indistinto orden según el marcador oficial en una carrera determinada. Funciona siempre y cuando, se ratifiquen doce o más competidores.

8.2.- El **Dividendo** de esta apuesta se calcula de la siguiente forma: Se restará del Pozo Neto a Repartir la cantidad de pesos jugados a la combinación ganadora, a este resultado se lo dividirá por la cantidad de pesos jugados a la combinación ganadora y, efectuado el redondeo, se le sumará un peso a este resultado y se multiplicará por la base de esta apuesta así conformando el dividendo.

8.3.- En caso de **empate** de dos o más competidores en la IMPERFECTA, al Pozo Neto a Repartir se le restará la sumatoria de los pesos jugados de las apuestas ganadoras que surgen del empate y se dividirá este resultado en dos o más, según la cantidad de apuestas que surgen del empate, a este total se lo dividirá por la cantidad de empates acertados de cada competidor y, efectuado el redondeo, se le sumará un peso a este resultado y se multiplicará por la base de esta apuesta así conformando el dividendo.

Artículo 9 - TRIFECTA

9.1.- En la apuesta TRIFECTA se debe jugar a tres competidores que deben llegar primero, segundo y tercero en su exacto orden según el marcador oficial en una carrera determinada. Funciona siempre y cuando, se ratifiquen cinco o más competidores.

9.2.- El **Dividendo** de esta apuesta se calcula de la siguiente forma: se restará del Pozo Neto a Repartir la cantidad de pesos jugados a la combinación ganadora, a este resultado se lo dividirá por la cantidad de pesos jugados a la combinación ganadora y, efectuado el redondeo, se le sumará un peso a este resultado y se multiplicará por la base de esta apuesta así conformando el dividendo.

9.3.- En caso de **empate** de dos o más competidores, al Pozo Neto a Repartir se le restará la sumatoria de los pesos jugados de las apuestas ganadoras que surgen del empate, se dividirá este resultado en dos o más, según la cantidad de apuestas ganadoras que surgen del empate, y a este total se lo dividirá por la cantidad de empates acertados de cada competidor y, efectuado el redondeo, se le sumará un peso a este resultado y se multiplicará por la base de esta apuesta así conformando el dividendo.

Artículo 10 - CUATRIFECTA

10.1.- En la apuesta CUATRIFECTA se debe jugar a cuatro competidores que deben llegar primero, segundo, tercero y cuarto en su exacto orden según el marcador oficial en una carrera determinada. Funciona siempre y cuando, se ratifiquen cinco o más competidores.

10.2.- El **Dividendo** de esta apuesta se calcula de la siguiente forma: se restará del Pozo Neto a Repartir la cantidad de pesos jugados a la combinación ganadora, a este resultado se lo dividirá por la cantidad de pesos jugados a la combinación ganadora y, efectuado el redondeo, se le sumará un peso a este resultado y se multiplicará por la base de esta apuesta así conformando el dividendo.

10.3.- En caso de **empate** de dos o más competidores, al Pozo Neto a Repartir se le restará la sumatoria de los pesos jugados de las apuestas ganadoras que surgen del empate, se dividirá este resultado en dos o más, según la cantidad de apuestas ganadoras que surgen del empate, y a este total se lo dividirá por la cantidad de empates acertados de cada competidor y, efectuado el redondeo, se le sumará un peso a este resultado y se multiplicará por la base de esta apuesta así conformando el dividendo.

Artículo 11 - DOBLE

11.1.- En la apuesta DOBLE se debe jugar a dos competidores que deben llegar primeros según el marcador oficial en dos carreras determinadas. Funciona siempre y cuando, se ratifiquen dos o más competidores en cada carrera.

11.2.- El **Dividendo** de esta apuesta se calcula de la siguiente forma: se restará del Pozo Neto a Repartir la cantidad de pesos jugados a la combinación ganadora, a este resultado se lo dividirá por la cantidad de pesos jugados a la combinación ganadora y, efectuado el redondeo, se le sumará un peso a este resultado y se multiplicará por la base de esta apuesta conformando así el dividendo.

11.3. En caso de **empate** de dos o más competidores, al Pozo Neto a Repartir se le restará la sumatoria de los pesos jugados de las apuestas ganadoras que surgirán del empate, se dividirá este resultado en dos o más, según la cantidad de apuestas ganadoras que surgen del empate, a este total se lo dividirá por la cantidad de empates acertados de cada

competidor, efectuado el redondeo, se le sumará un peso a este resultado y, se multiplicará por la base de esta apuesta así conformando el dividendo.

11.4. **DOBLE CONSUELO:** se produce cuando a una apuesta DOBLE que tiene acertado el primer pase le es retirado el competidor seleccionado para el segundo pase.

11.5.- **Dividendo de Doble Consuelo:** Se dividirá el Pozo Neto a Repartir con la sumatoria de los pesos jugados a todas las apuestas que hayan acertado el primer pase y, efectuado el redondeo, a este resultado obtenemos el Dividendo por cada peso jugado el cual se lo multiplicará por la base de la apuesta, así conformando el dividendo de la **Doble Consuelo**. Para obtener en este caso el **Nuevo pozo** tendremos que multiplicar el Dividendo de la Doble Consuelo (por cada peso jugado) por la cantidad de pesos jugados que tenga la apuesta formada por el COMPETIDOR ganador y el COMPETIDOR retirado, este resultado (total de pesos a repartir en la Doble Consuelo) se restará al Pozo Neto a Repartir, esta resultante es el nuevo Pozo Neto a Repartir que originara el Dividendo de la apuesta que acierte el segundo pase.

Artículo 12 - TRIPLIO

12.1.- Se apuesta sobre tres COMPETIDOR que debe llegar en el primer puesto, en tres carreras determinadas. Funciona siempre y cuando, se ratifiquen dos o más competidores por carrera.

12.2.- El **Dividendo** de esta apuesta se calcula de la siguiente forma; Se restará del Pozo Neto a Repartir la cantidad de pesos jugados a la combinación ganadora, a este resultado se lo dividirá por la cantidad de pesos jugados a la combinación ganadora, efectuado el redondeo se le sumará un peso a este resultado y, se multiplicará por la base de esta apuesta así conformando el dividendo.

12.3.- **Empate en el Triplo** en caso de empate de dos o más competidores, al Pozo Neto a Repartir se le restará la sumatoria de los pesos jugados de las apuestas ganadoras que surgirán del empate, se dividirá este resultado por la sumatoria de los pesos acertados, efectuado el redondeo se le sumará un peso a este resultado y, se multiplicará por la base de esta apuesta así conformando el dividendo.

12.4.- Al **Retirarse** un competidor en la apuesta **Triplo** los pesos jugados de la combinación afectada por el retiro, pasarán al favorito de la apuesta a ganador (competidor al que se le apostó más dinero).

Artículo 13 - CUATERNA

13.1.- Se apuesta sobre cuatro COMPETIDORES que deben llegar en el primer puesto, en cuatro carreras determinadas. Funciona siempre y cuando, se ratifiquen dos o más competidores por carrera.

13.2.- El **Dividendo** de esta apuesta cuando la Cuaterna es “Con Placé” se calcula de la siguiente forma; Se dividirá el Pozo Neto a Repartir en dos partes una para **cuatro** aciertos (80 %) y otra (20%) para los que tengan 3 aciertos. El (80 %) se dividirá por la cantidad de pesos jugados a la combinación ganadora de cuatro *aciertos*, efectuado el redondeo se multiplicará por la base de esta apuesta así conformando el dividendo. El (20 %) se dividirá por la cantidad de pesos jugados a la combinación ganadora con 3 *aciertos* efectuado el redondeo se multiplicará por la base de esta apuesta así conformando el dividendo.

13.3.- Cuando la Cuaterna es “Sin placé” el 100% del Pozo Neto a Repartir será para los cuatro aciertos.

13.4.- En caso de empate de dos o más competidores, al Pozo Neto a Repartir se dividirá por la sumatoria de los pesos acertados, efectuado el redondeo se le sumará un peso a este resultado y, se multiplicará por la base de esta apuesta así conformando el dividendo.

13.5.- Al **Retirarse** un competidor en la apuesta **Cuaterna** los pesos jugados de la combinación afectada por el retiro, pasarán al favorito de la apuesta a ganador (competidor al que se le apostó más dinero).

Artículo 14 – CUATERNA JACKPOT

14.1.- Consiste en que una única apuesta ganadora con la base mínima permitida acierte los cuatro COMPETIDORES que deben llegar en el primer puesto, en cuatro carreras determinadas. Funciona siempre y cuando, se ratifiquen dos o más competidores por carrera.

Se entiende por única apuesta ganadora, que no exista más que un acierto de la base mínima de los cuatro SPC que resulten primeros según el marcador oficial en cada una de las carreras seleccionadas para la Cuaterna. Por ejemplo, si se diera un empate en el primer puesto en una de las cuatro carreras de la Cuaterna, y un boleto contuviera la combinación que incluyera a ambos caballos, no tendría derecho al cobro del JACKPOT, ya que no se trataría de una única apuesta.

14.2.- Se repartirá el neto jugado en el día, más el JACKPOT únicamente sí hay una única apuesta ganadora con los 4 (cuatro) aciertos.

Cuando no exista una única apuesta ganadora y en cambio hay más de una apuesta ganadora con 4 (cuatro) aciertos, se repartirá el neto jugado en el día sin el JACKPOT. En caso de quedar vacante el pozo se sumará al jackpot.

14.3.- En caso de empate de dos o más competidores, al Pozo Neto a Repartir se dividirá por la sumatoria de los pesos acertados, efectuado el redondeo se le sumará un peso a este resultado y, se multiplicará por la base de esta apuesta así conformando el dividendo.

14.4.- Al **Retirarse** un competidor en la apuesta **Cuaterna** los pesos jugados de la combinación afectada por el retiro, pasarán al favorito de la apuesta a ganador (competidor al que se le apostó más dinero).

Artículo 15 - QUÍNTUPLO

15.1.- Se apuesta sobre cinco competidores que deben llegar en el primer puesto, en cinco carreras determinadas. Funciona siempre y cuando, se ratifiquen dos o más competidores por carrera.

14.2.- El **Dividendo** de esta apuesta se calcula de la siguiente forma: el **100 %** del Pozo Neto a Repartir será para cinco aciertos. El 100 % se dividirá por la cantidad de pesos jugados a la combinación ganadora con cinco *aciertos*, efectuado el redondeo se multiplicará por la base de esta apuesta así conformando el dividendo.

15.3.- **Empate en el Quintuplo** en caso de empate de dos o más competidores, al Pozo Neto a Repartir se dividirá por la sumatoria de los pesos acertados, efectuado el redondeo se le sumará un peso a este resultado y, se multiplicará por la base de esta apuesta así conformando el dividendo.

15.4.- Al **Retirarse** un competidor en la apuesta **Quintuplo** los pesos jugados de la combinación afectada por el retiro, pasarán al favorito de la apuesta a ganador (competidor al que se le apostó más dinero).

Artículo 16 - CADENA

16.1.- Se apuesta sobre seis competidores que deben llegar en el primer puesto, en seis carreras determinadas. Funciona siempre y cuando, se ratifiquen dos o más competidores por carrera.

16.2.- El **Dividendo** de esta apuesta se calcula de la siguiente forma; Se dividirá el Pozo Neto a Repartir en dos partes una para **seis aciertos (80 %)** y otra **(20%)** para los que acierten con **cinco o de no haber con 5 el (20%) se repartirá entre las apuestas con 4 aciertos, de no haber con 4, se repartirán con 3 aciertos y así sucesivamente**. El **(80 %)** se dividirá por la cantidad de pesos jugados a la combinación ganadora de **seis aciertos**, efectuado el redondeo se multiplicará por la base de esta apuesta así conformando el dividendo. El **(20 %)** se dividirá por la cantidad de pesos jugados a la combinación ganadora de **cinco aciertos o mejor (con 4, 3, 2 o 1)** efectuado el redondeo se multiplicará por la base de esta apuesta así conformando el dividendo.

16.3.- **Empate en la Cadena:** en caso de empate de dos o más competidores, al Pozo Neto a Repartir se dividirá por la sumatoria de los pesos acertados, efectuado el redondeo se le sumará un peso a este resultado y, se multiplicará por la base de esta apuesta así conformando el dividendo.

16.4.- Al **Retirarse** un competidor en la apuesta **Cadena** los pesos jugados de la combinación afectada por el retiro, pasarán al favorito de la apuesta a ganador (competidor al que se le apostó mas dinero).

Artículo 17 - CADENA JACKPOT

17.1 Consiste en que una única apuesta ganadora con la base mínima permitida, acierte los SPC que lleguen primero en 6 (seis) carreras previamente determinadas en el programa Oficial. Funciona siempre y cuando se ratifiquen dos o más competidores por carrera.

Se entiende por única apuesta ganadora, que no exista más que un acierto de la base mínima de los cuatro SPC que resulten primeros según el marcador oficial en cada una de las carreras seleccionadas para la Cuaterna. Por ejemplo, si se diera un empate en el primer puesto en una de las seis carreras de la Cadena, y un boleto contuviera la combinación que incluyera a ambos caballos, no tendría derecho al cobro del JACKPOT, ya que no se trataría de una única apuesta.

17.2 DISTRIBUCIÓN: El pozo neto del día de la apuesta, estará formado por el total apostado menos la deducción del gravamen establecido por ley 13253.

Se repartirá el 100% del neto jugado en el día, más el JACKPOT únicamente si hay una única apuesta ganadora con los 6 (seis) aciertos. Cuando exista más de una apuesta ganadora con 6 (seis) aciertos (o mejor de 6), se repartirá el 70% del neto jugado en el día sin el JACKPOT y el 30% restante se adicionará al JACKPOT existente.

17.3 La Comisión de carreras podrá disponer una fecha en la cual se reparta el total del pozo acumulado entre quienes tengan 6 (seis) aciertos (o mejor de 6), con la modalidad "sale o sale" sin importar si hay más de una única apuesta.

17.4 Retirados: Para el caso que sea retirado algunos de los participantes seleccionados, automáticamente se reemplazara por el número del SPC favorito de la apuesta a ganador de la carrera.

17.5 En caso de empates todas las apuestas jugadas a los competidores empatados serán sumadas y consideradas ganadoras asignándoseles a las mismas un único valor.

Artículo 18 - TRIPLE CON CANJE, ENGANCHE Y PLACÉ

18.1.- DEFINICIÓN

La Apuesta Triple consiste en acertar los ganadores de tres carreras previamente determinadas en el programa Oficial.

18.2.- DESCRIPCIÓN

La apuesta Triple consta de tres etapas denominadas "pases".

18.2.1.- Primer pase

Se apostará a uno o más competidores una determinada cantidad de "vales". Seguirán en juego los vales que hayan sido apostados al competidor que luego de confirmarse el marcador oficial, finalice primero en este pase. Con los dividendos de este pase se informará el "valor de enganche" para el 2º pase.

18.2.2.- Segundo pase

a) **Canje:** El vale del competidor ganador del primer pase deberá ser canjeado por otro vale (vale de canje) a un competidor del segundo pase. El vale del competidor ganador del primer pase que por cualquier causa no sea canjeado para el segundo pase, pasará automáticamente al competidor favorito de la apuesta a Ganador, entendiéndose por favorito a aquél que tenga mayor cantidad de dinero apostado a ese juego.

b) **Enganche:** Se podrá participar en la Triple en este pase adquiriendo el “vale de enganche”, cuyo valor se informa con los dividendos del 1º pase. A su vez, con los dividendos de este pase se informará el nuevo “valor de enganche “ para el 3º pase.

18.2.3.- Tercer pase

a) **Canje:** Los vales de canje y de enganche del competidor que de acuerdo al marcador oficial del 2º pase sea ganador, deberán ser canjeados por otro vale a un competidor del tercer pase. El vale de canje y/o enganche del competidor ganador del segundo pase que por cualquier causa no sea canjeado para el tercer pase, pasará automáticamente al competidor favorito de la apuesta a Ganador, entendiéndose por favorito a aquél que tenga mayor cantidad de dinero apostado a ese juego.

b) **Enganche:** Se podrá participar en la Triple en este pase adquiriendo el “vale de enganche”, cuyo valor se informa con los dividendos del 2º pase.

18.3.- Pozo

El pozo de la Apuesta Triple estará formado por el total de lo apostado en el primer pase de la apuesta, más los enganches que se hayan realizado en el 2º y 3º pase, luego de la deducción del gravamen establecido a las apuestas de caballos de carrera. El pozo así formado, se distribuirá en el último pase de la apuesta donde se completa la Triple y luego de oficializar el marcador, de la siguiente manera: el 80% entre los vales de canje y enganche del competidor que finalice primero y el 20% entre los vales de canje y enganche del competidor que finalice segundo.

18.4.- Canje

Una vez cerradas las apuestas del primer y segundo pase de la apuesta Triple y confirmado el resultado de la carrera, sólo tendrán valor las apuestas correspondientes al competidor ganador de cada uno de ellos, a los efectos del canje.

18.5.- Enganche

Luego de disputada la primera y segunda carrera de la apuesta Triple, se consignará en los medios informativos el dividendo a ese momento, el que surgirá de dividir el pozo por todas las apuestas ganadoras, como así también el valor del enganche para la carrera siguiente. Este último tendrá un valor, con respecto al anterior tal que, deducido el gravamen al Sport por cada vale, su importe de incremento al pozo no resulte inferior, por cada enganche, al dividendo del ganador al cierre del pase anterior.

Al establecer el valor del enganche, la fracciones que arroje el cálculo de dicho importe serán redondeadas hacia arriba de modo tal que el valor del enganche sea un número entero.

18.6.- Recargo por Agencia

Los enganches realizados en las agencias tendrán el recargo adicional del 10 %, establecido para las apuestas efectuadas en ese ámbito.

18.7.- Dividendo Final

Para el cálculo de los dividendos finales de esta apuesta no se tomará en cuenta el valor del canje o enganche al cierre del pase anterior; por cuya razón los dividendos de la Triple surgirán exclusivamente de dividir el pozo en juego tanto para ganador como para segundo por las apuestas acertadas para cada uno de ellos, conforme a lo especificado en el punto 3.

18.8.- POZOS VACANTES y SORPRESA

18.8.1.- Si luego de disputado el primero o segundo pase no quedaran apuestas ganadoras, la Triple quedará vacante.

18.8.2.- En el caso de que algún competidor de la carrera donde se completa la apuesta Triple no tuviera apuestas y resultara ganador o segundo, el respectivo pozo quedará vacante, disponiendo el Hipódromo en que momento lo pondrá en juego.

18.8.3.- Los pozos vacantes puestos en juego, según lo establecido en el artículo 9), y pozos sorpresa si los hubiere, se acumularán, luego de disputado los tres pases de la apuesta, al total jugado en el día, una vez deducido a este último el gravamen al Sport. Este monto se distribuirá en el último pase donde se completa la Triple y luego de oficializar el marcador, el 80% entre los vales de canje y enganche del competidor que finalice primero y el 20% entre los vales de canje y enganche del competidor que finalice segundo.

18.8.4.- En caso de anularse alguno de los tres pases, artículos 18) y 19), los pozos vacantes y sorpresa, si los hubiere, no integrarán el dividendo de la apuesta, el cual se obtendrá sobre lo jugado exclusivamente en la reunión. Los pozos no distribuidos, serán puestos nuevamente en juego como pozos vacantes.

18.8.5.- Los pozos vacantes no tendrán nuevos gravámenes cuando vuelvan a ser puestos en juego, salvo el gravamen a los dividendos en aquellas provincias donde lo tengan instituido.

18.9.- EMPATES

18.9.1.- En caso de empate para el primer puesto en el 1º y/o 2º pase de la apuesta Triple, todas las apuestas jugadas a los competidores empatados serán sumadas y consideradas ganadoras, asignándoseles a las mismas idéntico valor, que se convertirá en dividendo en caso de anularse los pases siguientes de la apuesta.

18.9.2.- No funcionará la apuesta a Place de la Triple, cuando en el tercer pase de la Triple empaten dos o más competidores en el primer puesto. El pozo neto a repartir (100 %), se dividirá, previa deducción del importe original de todas las apuestas ganadoras (valor base del primer pase de la apuesta), en tantas partes como competidores hayan empatado, y a su vez, cada una de estas partes se dividirá por el número de aciertos que registre cada competidor, y a este resultado se le adicionará el valor deducido, constituyéndose así los dividendos a ganador. No existiendo empate en el primer puesto y si lo hubiere en el segundo, el pozo neto a repartir (20%) se dividirá, previa deducción del importe original de todas las apuestas a segundo (valor base del primer pase de la apuesta), en tantas partes como competidores hayan empatado, y a su vez, cada una de estas partes se dividirá por el número de aciertos que registre cada competidor, a este resultado se le adicionará el valor deducido, constituyéndose así los dividendos a segundo.

18.9.3.- Si en el 3º pase se registrase un empate para el primer puesto o para el segundo y alguno de los competidores participantes del empate no tuviere apuestas, la parte correspondiente a éste, quedará vacante.

18.10.- RETIROS

18.10.1.- En caso de retiros durante la venta del primer pase se devolverán los apuestas efectuadas al competidor retirado, otorgándose un tiempo razonable para realizar nuevas apuestas a otro competidor. Si el retiro se realiza durante la venta del segundo o tercer pase, se

otorgará un tiempo razonable para hacer nuevamente el canje de los mismos. Todos los canjes realizados al competidor retirado que por cualquier causa no hayan sido vueltos a canjear al cierre de la carrera, pasarán automáticamente al competidor favorito de la apuesta a Ganador.

18.10.2.- Los enganches realizados al retirado se devolverán al valor de costo.

18.11.- ANULACIONES

18.11.1.- En caso de anularse el primer pase de la apuesta Triple, se devolverán las apuestas.

18.11.2.- Si luego de confirmado el ganador del primer pase se anulase el segundo, la Comisión de Carreras podrá disponer:

- a) la finalización de la apuesta, abonando los vales que resultaron ganadores al valor de cierre del primer pase y devolviendo el valor de todos los enganches, no funcionando en este caso la apuesta a segundo.
- b) continuar con la apuesta, habilitando para el canje en el tercer pase a todos los ganadores del primer pase como así también los que ya hubieren sido canjeados para el segundo pase. En este caso se mantendrán los valores del dividendo y del enganche calculados para el segundo pase anulado. En caso de haberse realizado enganches en esa carrera, los mismos serán devueltos al valor de costo.

18.11.3.- Si se anulase el tercer pase, se dará por finalizada la apuesta siendo el dividendo de la misma, el de dividir el pozo existente al cierre del segundo pase, por todas las apuestas ganadoras a ese momento, no funcionando en este caso la apuesta a segundo. En caso de haberse realizado enganches en este tercer pase, los mismos serán devueltos al valor del costo.

18.12.- CONDICIONES GENERALES

18.12.1.- Para el caso de que existiera más de un competidor que tenga el mismo dividendo en la apuesta a Ganador al cierre de la carrera, se establece como "favorito de la apuesta a Ganador" al competidor que tenga más dinero jugado y si persistiera la igualdad en el dinero jugado, se establecerá como "favorito de la apuesta a Ganador" al competidor con el menor número de orden en el programa.

18.12.2.- A efectos del marcador y cálculo de dividendos, las yuntas se consideran un solo competidor.

18.12.3.- Las personas que sean sorprendidas comprando o vendiendo apuestas fuera de las ventanillas habilitadas a tales efectos, podrán ser expulsadas del Hipódromo.

18.12.4.- Toda situación no prevista en el presente Reglamento respecto de la Apuesta Triple, será resuelto por la Comisión de Carreras conforme al art. VII del Capítulo Preliminar del Reglamento General de Carreras.

Artículo 19 – OTRAS APUESTAS

17.1.- Cualquiera otra apuesta autorizada se registrará por el presente Reglamento en todo lo que no sea modificado por su propia reglamentación.

17.2.- Las apuestas reglamentadas en los artículos anteriores pueden tener otras configuraciones distintas autorizadas, en cuyo caso se registrarán por su reglamento particular.

Artículo 20 – ANULACION O SUSPENSIÓN DE CARRERAS

Las apuestas CUATERNA, CUATERNA JACKPOT, QUINTUPLO, CADENA Y CADENA JACKPOT son apuestas donde intervienen mas de una carrera. En caso de suspenderse (no correrse) alguna/s de la/s pruebas donde participan estas apuestas, solo generaran dividendos en los casos que hayan sido disputadas la cantidad de carreras que a continuación se detallan:

Quintuplo: al menos 2 carreras disputadas.

Cuaternas: al menos 2(dos) carreras disputadas.

Cadenas: al menos 3 (tres) carreras disputadas.

Caso contrario se procederá a la devolución del importe total jugado en la apuesta.

Artículo 21 – MARCADOR DEFINITIVO

A los efectos del pago de los dividendos de las apuestas sólo se considerará como marcador definitivo el oficial del día de la reunión siendo indiferente que posteriormente se apliquen sanciones o distanciamientos por cualquier motivo.