

JOCKEY CLUB

HIPÓDROMO DE SAN ISIDRO

DONDE CORREN TUS EMOCIONES

GUÍA DE APUESTAS



ELEGÍ TU VENTANILLA



En todos los sectores encontrarás ventanillas para realizar tus apuestas o para el cobro de boletos.

INDICALE AL OPERADOR

- ▶ Número de carrera.
- ▶ Monto de la apuesta.
- ▶ Tipo de apuesta que desea realizar.
- ▶ Número/s de caballo/s de acuerdo a cómo figura en el Programa Oficial. (Si no indica el monto, se entenderá que la apuesta es por el mínimo prefijado).

REVISÁ TUS BOLETOS ANTES DE RETIRARTE DE LA VENTANILLA.

APUESTAS DIRECTAS

- GANADOR** Se apuesta sobre **UN caballo** que debe llegar **primero** en una determinada carrera.
- SEGUNDO** Se apuesta sobre **UN caballo** que debe llegar **primero o segundo**. Esta apuesta ofrece dos chances de cobrar, si el caballo elegido llega primero o segundo.
- TERCERO** Se apuesta sobre **UN caballo** que debe llegar **primero, segundo o tercero**. Esta apuesta ofrece tres chances de cobrar, si el caballo llega primero, segundo o tercero.
- IMPERFECTA** Se apuesta sobre **DOS caballos** que deben llegar **primero y segundo sin importar el orden**.
- EXACTA** Se apuesta sobre **DOS caballos** que deben llegar **primero y segundo en orden exacto**.
- TRIFECTA** Se apuesta sobre **TRES caballos** que deben llegar **primero, segundo y tercero en orden exacto**.
- CUATRIFECTA** Se apuesta sobre **CUATRO caballos** que deben llegar **primero, segundo, tercero y cuarto en orden exacto**.

APUESTAS MÚLTIPLES

- DOBLE** Se apuesta sobre **DOS caballos** que deben llegar en **primer lugar en dos carreras consecutivas**.
- TRIPLO** Se apuesta sobre **TRES caballos** que deben llegar en **primer lugar en tres carreras señaladas en el Programa Oficial.***
- CUATERNA** Se apuesta sobre **CUATRO caballos** que deben llegar en **primer lugar en cuatro carreras señaladas en el Programa Oficial.*** Cuando en el Programa Oficial se indica que la Cuaterna es "con Placé" entonces se cobrará también con tres aciertos.
- QUÍNTUPLO** Se apuesta sobre **CINCO caballos** que deben llegar en **primer lugar en cinco carreras señaladas en el Programa Oficial.***
- CUATERNA JACKPOT** Se apuesta sobre **CUATRO caballos** que deben llegar en **primer lugar en cuatro carreras señaladas en el Programa Oficial**.
En caso de haber una sola apuesta ganadora, cobrará el total del pozo jugado en el día más el acumulado en el Jackpot. Se entiende por única apuesta ganadora, que no exista más que un acierto de la base mínima.
 De registrarse más de una apuesta ganadora, se repartirá el pozo jugado en el día sin el Jackpot.
- CADENA JACKPOT** Se apuesta sobre **SEIS caballos** que deben llegar en **primer lugar en seis carreras señaladas en el Programa Oficial**.
En caso de haber UNA sola apuesta ganadora, con seis aciertos, cobrará el pozo jugado en el día más el acumulado en el Jackpot. Se entiende por única apuesta ganadora, que no exista más que un acierto de la base mínima.
 De registrarse más de una apuesta ganadora -con seis aciertos-, o al mejor de seis, se repartirá el 70% del pozo jugado, sin el Jackpot correspondiente, y el 30% restante automáticamente pasará a engrosar el Jackpot.

(*) En caso de retirarse un competidor, lo apostado al mismo pasa al favorito de la apuesta a ganador.

MODALIDAD



Comisión de Carreras del HSI podrá disponer una fecha en la cual se reparta el total del pozo jugado más el Jackpot con la modalidad de **Sale o Sale**: de la **Cuaterna Jackpot**, entre quienes tengan **cuatro aciertos, aunque exista más de una única apuesta ganadora**.

Y en la **Cadena Jackpot** se repartirá el total del pozo acumulado, **entre quienes tengan seis o al mejor de seis aciertos**.



HIPODROMOSANISIDRO.COM

