

HRU S. A.

Hipódromo Nacional de Maroñas

REGLAMENTO GENERAL DE APUESTAS

Contenido

Alcance.....	4
Definiciones.....	4
Yunta o Grupo Mutuo.....	4
Caballo Retirado	4
Empate	4
De las Apuestas.....	4
Tipos de Apuestas	4
APUESTA A GANADOR (WIN).....	5
APUESTA A GANADOR SOSTENIDO (WIN)	5
APUESTA A SEGUNDO (PLACE)	6
APUESTA A TERCERO (SHOW)	6
APUESTA A EXACTA.....	7
APUESTA A IMPERFECTA.....	8
APUESTA A DOBLE	9
APUESTA A PICK 3 ó TRIPLO.....	10
APUESTA A PICK 3 PROGRESIVO	11
APUESTA A PICK 3 CARRY OVER.....	12
APUESTA A PICK 4 ó CUATERNA.....	12
APUESTA A PICK 4 ANIVERSARIO	13
APUESTA A PICK 5.....	15
APUESTA A PICK 6 ó CADENA.....	16
APUESTA LA GRAN MAROÑAS	17
APUESTA A PICK 6 REAL	18
APUESTAS TRIFECTA Y CUATRIFECTA.....	19
APUESTA SUPER TRIFECTA.....	20
APUESTA COMBI-TRIPLE.....	22
APUESTA 8vo ANIVERSARIO	24
APUESTA CABEZACABEZA	25
APUESTA EXACTA 5	25
APUESTA EXACTA 6.....	26
APUESTA MACH UP 3.....	26
APUESTA 6 1/2.....	27
APUESTA A PICK 8	28
APUESTA A PICK 7	29
APUESTA GANADOR PREVIO.....	30
Pozos.....	31
Pozo Consuelo	31
Distribución de Pozos.....	31
Incremento Extra Pozos.....	32
Premio otorgado por peso ganador	32
Pago indivisible.....	32
Procedimientos de Cálculo de Premios.....	32
Incorporación de Pozos Vacantes	33
Cierre de Apuestas.....	33
Excepciones al Cierre de Apuestas	33
Cierre Involuntario y Período de Reapuesta.....	33
Emisión de boletos	34
Emisión	34

Validez.....	34
Reembolsos y Cancelaciones	34
Competidor retirado	35
Excepciones	35
Sin competencia.....	35
Retirado que forma parte de una YUNTA.....	35
Falla de los partidores mecánicos	35
Devolución del dinero de la apuesta	35
Resultado Oficial	36
De los Dividendos.....	36
Presentación	36
Difusión.....	36
Redondeos	36
Cálculo de Premios.....	36
Premio mínimo	36
Pozos sin acierto	37
Pago de boletos.....	37
Decisiones del Comisariato	37

HRU S. A.

Hipódromo Nacional de Maroñas

REGLAMENTO GENERAL DE APUESTAS

Alcance

El poseedor de un boleto con una jugada realizada en el Sistema Computarizado del Hipódromo de Maroñas, se declara conforme íntegramente con la totalidad de las disposiciones del presente REGLAMENTO.

Definiciones

Yunta o Grupo Mutuo

Se llamará YUNTA o GRUPO MUTUO, cuando dos o más competidores lleven el mismo número de mandil en una carrera. La YUNTA o GRUPO MUTUO a los efectos del pago de dividendos, será considerada como un solo competidor.

Caballo Retirado

Se denominará RETIRADO a todo caballo que se borra de la competencia una vez iniciada la venta de la PRIMERA carrera.

Empate

Se considerará un EMPATE, cuando dos o más caballos lleguen al disco en el mismo instante y esto sea confirmado por las autoridades del Comisariato.

De las Apuestas

Tipos de Apuestas

APUESTA A GANADOR (WIN)

(1) La apuesta a Ganador es aquella que selecciona al competidor que llegue en primer lugar en una sola competencia.

(2) El pozo a ganador neto se distribuirá como pozo de premio único a las apuestas ganadoras, en base al orden oficial de llegada final:

- (a) A aquellos cuya selección llega en primer puesto; si no existe ninguna de esas apuestas,
- (b) A aquellos cuya selección llega en segundo puesto; si no existe ninguna de esas apuestas,
- (c) A aquellos cuya selección llega en el tercer puesto; si no existe ninguna de esas apuestas,
- (d) Se devolverá la totalidad del pozo a Ganador en esa competencia.

(3) En caso de empate en el primer puesto, el pozo neto a Ganador se distribuirá como una división de ganancia.

(4) Si no existe apuesta a ganador y hay empate en el segundo puesto, el pozo neto a Ganador se distribuirá como una división de ganancia.

(5) Si no existe apuesta a ganador y segundo y hay empate en el tercer puesto, el pozo neto a Ganador se distribuirá como una división de ganancia.

APUESTA A GANADOR SOSTENIDO

(1) La apuesta a Ganador Sostenido es aquella que selecciona al competidor que llegue en primer lugar en una sola competencia.

Este nuevo servicio tiene una base de apuesta de \$ 3.000, pudiendo la empresa variar este importe cuando lo estime conveniente.

Las apuestas por este valor o superior serán volcadas al pozo de la apuesta a Ganador en el cierre del sport y se distribuirán en forma proporcional al monto apostado a cada competidor de forma tal que no afecte el dividendo existente.

Se podrán establecer porcentajes de bonificación de los boletos perdedores o retención de los boletos ganadores, que permitan incentivar las apuestas en este servicio.

El dividendo a pagar, será aquel que surja de la apuesta a Ganador de dicha competencia, siempre que no supere el monto de \$ 10 x peso apostado.

La empresa puede variar este monto si lo considera oportuno, previa comunicación al público apostador.

La diferencia generada entre el dividendo a pagar por este nuevo servicio, y el efectivamente pagado de acuerdo al punto anterior, se volcará a un pozo de reserva

para las reuniones subsiguientes, no formando en ningún caso parte de la Retención del Hipódromo.

Cuando de las apuestas realizadas en una carrera surja que dicha diferencia fuera negativa (por ejemplo, el dividendo a pagar por el nuevo servicio sería menor al dividendo efectivamente pago según el párrafo anterior), tendrá como máximo un equivalente a 200 veces la base de la apuesta, a cuyo efecto la empresa aplicará las medidas necesarias para que se respete dicho máximo

(2) El pozo a ganador neto se distribuirá de acuerdo a lo que figura en la apuesta a GANADOR.

APUESTA A SEGUNDO (PLACE)

(1) La apuesta a Segundo es aquella que selecciona a los competidores que lleguen en dos primeros lugares en una sola competencia.

(2) El pozo a Segundo neto se distribuirá a las apuestas ganadoras en el siguiente orden de precedencia, en base al orden oficial de llegada:

- (a) Como división de la ganancia a aquellos cuya selección esté incluida dentro de los dos primeros puestos. Si sólo uno de los dos primeros puestos está cubierto, entonces:
- (b) Como pozo de premio único a los que seleccionaron el competidor incluido dentro de los dos primeros ganadores; si no existe ninguna de esas apuestas,
- (c) Se devolverá la totalidad del pozo a Segundo en esa competencia.

(3) En caso de empate en el primer puesto, el pozo a Segundo se distribuirá como una división de la ganancia.

(4) En caso de empate en el segundo puesto:

El pozo a Segundo se dividirá con la mitad de la ganancia distribuida a las apuestas a Segundo del competidor que llegue en el primer puesto y el resto se dividirá en partes iguales entre las apuestas a Segundo a los competidores empatados en el segundo puesto.

APUESTA A TERCERO (SHOW)

(1) La apuesta a Tercero es aquella que selecciona a los competidores que lleguen en los tres primeros puestos en una sola competencia.

(2) El pozo a Tercero neto se distribuirá a las apuestas ganadoras en el siguiente orden de precedencia, en base al orden oficial de llegada:

- (a) Como división de la ganancia a los que seleccionaron uno de los tres primeros puestos.

- (b) Como división de la ganancia a los que seleccionaron uno de los dos competidores incluidos dentro de los tres primeros puestos; si no existe ninguna de esas apuestas,
 - (b) Como pozo de premio único a los que seleccionaron al competidor incluido dentro de los tres primeros ganadores; si no existe ninguna de esas apuestas,
 - (d) Se devolverá la totalidad del pozo a Tercero en esa competencia.
- (3) Si hay un empate para el primer puesto, el pozo se distribuirá como una división de ganancia entre los que cubrieron las apuestas ganadoras de esa competencia.
- (4) Si hay un empate para el segundo puesto:
- (a) Entre dos competidores, el pozo se dividirá como si no existiera empate.
 - (b) Entre tres competidores, el pozo se divide $1/3$ de la ganancia para el competidor que finalizó primero y los restantes $2/3$ distribuido a los competidores involucrados en el empate.
- (5) Si hay un empate para el tercer puesto, el pozo a Tercero se divide con $2/3$ de la ganancia distribuida para las apuestas a Tercero de los que finalicen en primer y en segundo lugar, y el resto se dividirá por partes iguales entre las apuestas a show de aquellos competidores implicados en el empate para el tercero.

APUESTA EXACTA

- (1) La apuesta a Exacta es aquella que selecciona a los competidores que lleguen en primer y segundo lugar en una sola competencia, en el exacto orden en que fueron jugados.
- (2) El pozo Exacta neto se distribuirá a las apuestas ganadoras en el siguiente orden de precedencia, en base al orden oficial de llegada:
- (a) Como pozo de premio único a aquellos cuya combinación llegó en el exacto orden como los dos primeros competidores; de lo contrario,
 - (b) El pozo quedará vacante y se acumulará con el pozo que genere la misma apuesta en día a determinar por la gerencia del hipódromo, dentro de un plazo máximo de 90 días corridos.

En caso de empate entre dos o más competidores, el pozo neto se dividirá en tantas partes iguales como competidores hayan empatado. En el caso de que en alguna o algunas de estas combinaciones no se hayan registrado aciertos, el pozo que correspondiere se considerará vacante.

APUESTA IMPERFECTA

(1) La apuesta a Imperfecta es aquella que selecciona a los competidores que lleguen en primer y segundo lugar en una sola competencia, sin importar el orden en que fueron jugados.

(2) El pozo Imperfecta neto se distribuirá a las apuestas ganadoras en el siguiente orden de precedencia, en base al orden oficial de llegada:

- (a) Como pozo de premio único a aquellos que seleccionaron a los competidores que llegaron en primer y segundo lugar, sin importar el orden; si no hubiera ninguna de esas apuestas,
- (b) Como división de la ganancia a aquellos cuya combinación incluyó al ganador del primer o segundo puesto; si no hubiera ninguna de esas apuestas,
- (c) Como pozo de premio único a aquellos cuya combinación incluyó el competidor incluido dentro de los dos primeros ganadores; si no existe ninguna de esas apuestas,
- (d) Se devolverá la totalidad del pozo Imperfecta en esa competencia.

(3) En caso de empate en el primer puesto, el pozo Imperfecta se distribuirá como si no hubiera empate.

Si el empate se produce entre tres o más competidores, el pozo Imperfecta se distribuirá como una división de ganancia.

(4) En caso de empate en el segundo puesto, el pozo Imperfecta se distribuirá a los ganadores en el siguiente orden de precedencia, en base al orden oficial de llegada:

- (a) Como división de ganancia a los que combinen al ganador con cada uno de competidores que empaten en el segundo puesto; si no hubiera ninguna de tales apuestas para una de esas combinaciones,
- (b) Como pozo de premio único a los que combinen al ganador con el competidor que empaten en el segundo puesto; si no hubiera ninguna de tales apuestas,
- (c) Como división de ganancia a los que combinen los competidores que empaten en el segundo puesto; si no hubiera ninguna de tales apuestas,
- (d) Como división de ganancia a aquellos cuya combinación incluya como mínimo uno de los competidores dentro de los dos primeros puestos; si no hubiera ninguna de tales apuestas,
- (e) Se devolverá la totalidad del pozo Imperfecta en esa competencia.

APUESTA DOBLE

(1) La apuesta a Doble es aquella que selecciona a los competidores que lleguen en primer lugar en dos carreras consecutivas determinadas.

Las apuestas de la Doble se deberán efectuar antes de la primera de las dos competencias consecutivas e incluirán la selección del primer ganador de ambas competencias y se imprimirán en un solo ticket.

(2) El pozo Doble neto se distribuirá a las apuestas ganadoras en el siguiente orden de precedencia, en base al orden oficial de llegada:

- (a) Como pozo de premio único a aquellos cuya selección llegue primera en cada una de las dos competencias; si no hubiera ninguna de esas apuestas,
- (b) El pozo quedará vacante y se acumulará con el pozo que genere la misma apuesta en día a determinar por la gerencia del hipódromo, dentro de un plazo máximo de 90 días corridos.

(3) En caso de empate en el primer puesto en cualquiera de las dos competencias:

El pozo Doble se distribuirá como una división de ganancia si existe más de una combinación ganadora cubierta.

(4) Si se retira un competidor en la primera o en la segunda mitad de la Doble antes del cierre de las apuestas para la primera competencia de la Doble, todas las apuestas que incluyan al corredor retirado podrán cancelarse y serán reembolsadas.

(5) Si se retira un competidor en la segunda mitad de la Doble luego del cierre de apuestas para la primera competencia de la Doble, la apuesta favorita en pesos a Ganador al cierre de las apuestas sustituirá al competidor retirado en el cálculo del pozo. Si el apostador no ejerció la opción de cancelación y reembolso según se describe en el numeral (4), esta misma disposición se aplicará a la primera de las dos carreras de la Doble. En caso que el pozo Ganador total correspondiente a dos o más favoritos sea idéntico, la selección sustituta será el competidor con el número de mandil más bajo. El informe del cálculo del premio generado por el totalizador indicará cada una de las combinaciones de apuestas con los competidores sustituidos que se convirtieron en ganadores como resultado de la sustitución.

(6) Si cualquiera de las competencias de la Doble se cancela o se declara “sin competencia” antes de la primera competencia, se devolverá la totalidad del pozo Doble correspondiente a esas competencias.

(7) Si la segunda competencia de la Doble se cancela o se declara “sin competencia” luego de que la primera competencia de la Doble sea oficial, el pozo Doble neto se distribuirá como pozo de premio único a las apuestas que seleccionen al ganador de la primera competencia de la Doble. En caso de empate, el pozo Doble neto se distribuirá como división de la ganancia.

APUESTA PICK3 o TRIPLO

(1) La apuesta a Pick 3 ó Triplo es aquella que selecciona a los competidores que lleguen en primer lugar en tres carreras a designar, sean o no consecutivas.

Las apuestas Pick3 se deberán efectuar antes de la primera de las tres competencias y se imprimirán en un solo ticket.

(2) El pozo Pick3 neto se distribuirá a las apuestas ganadoras en el siguiente orden de precedencia, en base al orden oficial de llegada de cada una de las tres competencias que comprenden el Pick 3.

- (a) Como pozo de premio único a aquellos que hayan seleccionado al competidor que llegó en primer lugar, en cada una de las tres competencias; si no hubiera ninguna de esas apuestas,
- (b) El pozo quedará vacante y se acumulará con el pozo que genere la misma apuesta en día a determinar por la gerencia del hipódromo, dentro de un plazo máximo de 90 días corridos.

(3) En caso de empate en el primer puesto en cualquiera de las tres competencias, el pozo Pick 3 se distribuirá de la siguiente forma:

- (a) Como división de la ganancia a los que seleccionen al primer puesto en cada una de las tres competencias; si no hubiera ninguna de esas apuestas,
- (b) El pozo quedará vacante y se acumulará con el pozo que genere la misma apuesta en día y carrera a determinar por la gerencia del hipódromo, en un plazo máximo de 90 días corridos.

(4) Antes del cierre del período de apuestas para la primera carrera del Pick3, una apuesta podrá cancelarse y ser reembolsada luego de dejar el mostrador si la combinación de apuestas incluye un corredor retirado, aún cuando el mismo forme parte de una yunta.

(5) Si se retira un competidor en la segunda y tercera de las competencias del Pick3, la apuesta favorita en pesos a Ganador al cierre de las apuestas en la/s carrera/s afectada/s sustituirá el competidor retirado en el cálculo del pozo. Si el apostador no ejerció la opción de cancelación y reembolso según se describe en el numeral (4), esta misma disposición se aplicará a la primera de las tres carreras del Pick3. En caso que el pozo Ganador total correspondiente a dos o más favoritos sea idéntico, la selección sustituta será el competidor con el número de mandil más bajo. El informe del cálculo del premio generado por el totalizador indicará cada una de las combinaciones de apuestas con los competidores sustituidos que se convirtieron en ganadores como resultado de la sustitución.

(6) El pozo Pick3 se cancelará y se devolverán todas las apuestas Pick3 correspondientes a una reunión individual si las tres competencias que formen parte de un Pick3 se cancelan o se declaran “sin competencia”.

(7) Si una o dos de las competencias del Pick3 se cancelan o se declaran “sin competencia”, el cien por ciento del pozo neto generado ese día se distribuirá como

pozo de premio único a los que seleccionaron a los ganadores del primer puesto en el mayor número de competencias Pick3 correspondientes a esa reunión.

APUESTA PICK3 PROGRESIVO

(1) La apuesta a Pick 3 Progresivo es aquella que selecciona a los competidores que lleguen en primer lugar en tres carreras a designar, sean o no consecutivas.

Las apuestas Pick3 se deberán efectuar antes de la primera de las tres competencias y se imprimirán en un solo ticket.

(2) El pozo Pick3 neto se distribuirá a las apuestas ganadoras en el siguiente orden de precedencia, en base al orden oficial de llegada de cada una de las tres competencias que comprenden la apuesta.

- (a) En caso de existir **1 única apuesta ganadora**, base \$ 20, el pozo a distribuir llamado "Pozo Mayor" será el generado ese día más el pozo acumulado del mismo día (si lo hubiera) y/o de reuniones anteriores (si lo hubiera); si no hubiera ninguna apuesta ganadora, el pozo quedará vacante y se acumulará con el pozo que genere la misma apuesta a continuación en la misma reunión o en día a determinar por la gerencia del hipódromo.
- (b) En caso de existir **más de 1 apuesta ganadora**, base \$ 20, el pozo a distribuir llamado "Pozo Compartido" será el generado ese día más el pozo compartido acumulado del mismo día (si lo hubiera) y/o de reuniones anteriores (si lo hubiera); si no hubiera ninguna de esas apuestas, el pozo quedará vacante y se acumulará con el pozo que genere la misma apuesta a continuación en la misma reunión o en día a determinar por la gerencia del hipódromo.
- (c) La empresa determinará los % que serán asignados (del pozo neto generado en el día) al Pozo Mayor y al Pozo Compartido.

En caso de que exista un ticket con una combinación que cubra al competidor favorito y un retirado en una misma competencia, el favorito sustituirá al retirado por lo que la apuesta se duplicará, imposibilitando así al poseedor de dicho ticket a recibir el Pozo Mayor.

En caso de empate en cualquiera de las competencias, si existe algún ticket cuyas combinaciones cubran los dos competidores involucrados en el empate, la apuesta se duplicará, imposibilitando al poseedor de dicho ticket a recibir el Pozo Mayor en caso de que la combinación resulte ganadora.

(3) Antes del cierre del período de apuestas para la primera carrera del Pick 3, una apuesta podrá cancelarse y ser reembolsada luego de dejar el mostrador si la combinación de apuestas incluye un corredor retirado, aún cuando el mismo forme parte de una yunta.

(4) Si se retira un competidor en la segunda o tercera carrera del Pick 3 Progresivo, la apuesta favorita en pesos a Ganador al cierre de las apuestas en la/s carrera/s

afectada/s sustituirá el competidor retirado en el cálculo del pozo. Si el apostador no ejerció la opción de cancelación y reembolso según se describe en el numeral (3), esta misma disposición se aplicará a la primera de las tres carreras del Pick 3. En caso que el pozo Ganador total correspondiente a dos o más favoritos sea idéntico, la selección sustituta será el competidor con el número de mandil más bajo. El informe del cálculo del premio generado por el totalizador indicará cada una de las combinaciones de apuestas con los competidores sustituidos que se convirtieron en ganadores como resultado de la sustitución.

(5) El pozo del Pick 3 se cancelará y se devolverán todas las apuestas del Pick 3 correspondientes a una reunión individual si las tres competencias que formen dicha apuesta se cancelan o se declaran “sin competencia”.

(6) Si una o dos de las competencias del Pick 3 se cancelan o se declaran “sin competencia”, el Pozo Compartido generado ese día se distribuirá como pozo de premio único a los que seleccionaron a los ganadores del primer puesto en el mayor número de competencias del Pick 3 correspondientes a esa reunión.

APUESTA PICK₃ CARRY OVER (POZO FINAL)

(1) La apuesta a Pick 3 Carry Over es aquella que selecciona a los competidores que lleguen en primer lugar en tres carreras a designar, sean o no consecutivas y cumple con el mismo reglamento que establece la operativa de la apuesta Pick 3.

La apuesta Pick₃ Carry Over tendrá un pozo inicial acumulado que será determinado por la gerencia del hipódromo.

Dicho pozo se formará con la sumatoria de un % de todos los pozos netos de las apuestas Pick 3 del día de reunión.

APUESTA PICK₄ o CUATERNA

(1) La apuesta a Pick 4 ó Cuaterna es aquella que selecciona a los competidores que lleguen en primer lugar en cuatro carreras consecutivas. Se podrá ofrecer más de un pozo Pick 4 en una sola reunión siempre que no se superpongan competencias Pick 4.

Las apuestas Pick₄ se deberán efectuar antes de la primera de las cuatro competencias consecutivas y se imprimirán en un solo ticket.

(2) El pozo Pick₄ neto se distribuirá a las apuestas ganadoras en el siguiente orden de precedencia, en base al orden oficial de llegada de cada una de las cuatro competencias que comprenden el Pick 4:

- (a) Como pozo de premio único a aquellos que hayan seleccionado al competidor que llegó en primer lugar, en cada una de las cuatro competencias; si no hubiera ninguna de esas apuestas,

- (b) El pozo quedará vacante y se acumulará con el pozo que genere la misma apuesta en día a determinar por la gerencia del hipódromo, dentro de un plazo máximo de 90 días corridos.
- (3) En caso de empate en el primer puesto en cualquiera de las cuatro competencias, el pozo Pick4 se distribuirá de la siguiente forma:
- (a) Como división de la ganancia a los que seleccionen al primer puesto en cada una de las cuatro competencias; si no hubiera ninguna de esas apuestas,
 - (b) El pozo quedará vacante y se acumulará con el pozo que genere la misma apuesta en día y carrera a determinar por la gerencia del hipódromo, en un plazo máximo de 90 días corridos.
- (4) Antes del cierre del período de apuestas para la primera carrera del Pick4, una apuesta podrá cancelarse y ser reembolsada luego de dejar el mostrador si la combinación de apuestas incluye un corredor retirado, aún cuando el mismo forme parte de una yunta.
- (5) Si se retira un competidor en la segunda, tercera o cuarta carrera del Pick4, la apuesta favorita en pesos a Ganador al cierre de las apuestas en la/s carrera/s afectada/s sustituirá el competidor retirado en el cálculo del pozo. Si el apostador no ejerció la opción de cancelación y reembolso según se describe en el numeral (4), esta misma disposición se aplicará a la primera de las cuatro carreras del Pick4. En caso que el pozo Ganador total correspondiente a dos o más favoritos sea idéntico, la selección sustituta será el competidor con el número de mandil más bajo. El informe del cálculo del premio generado por el totalizador indicará cada una de las combinaciones de apuestas con los competidores sustituidos que se convirtieron en ganadores como resultado de la sustitución.
- (6) El pozo Pick4 se cancelará y se devolverán todas las apuestas Pick4 correspondientes a una reunión individual si las cuatro competencias que formen parte de un Pick4 se cancelan o se declaran “sin competencia”.
- (7) Si una, dos o tres de las competencias del Pick4 se cancelan o se declaran “sin competencia”, el cien por ciento del pozo neto generado ese día se distribuirá como pozo de premio único a los que seleccionaron a los ganadores del primer puesto en el mayor número de competencias Pick4 correspondientes a esa reunión.

APUESTA PICK 4 ANIVERSARIO

(1) La apuesta a Pick 4 Aniversario es aquella que selecciona a los competidores que lleguen en primer lugar en cuatro carreras consecutivas.

La apuesta Pick 4 Aniversario se deberá efectuar antes de la primera de las cuatro competencias consecutivas y se imprimirá en un solo ticket.

(2) El pozo Pick 4 Aniversario neto se distribuirá a las apuestas que hayan seleccionado al ganador de las cuatro competencias que comprenden esta apuesta, de acuerdo al siguiente detalle:

- (a) En caso de existir **1 única apuesta ganadora**, base \$ 5, el pozo a distribuir llamado “Pozo Aniversario” será el generado ese día más el pozo acumulado de reuniones anteriores (si lo hubiera); si no hubiera ninguna apuesta ganadora, el pozo quedará vacante y se acumulará con el pozo que genere la misma apuesta en día a determinar por la gerencia del hipódromo, dentro de un plazo máximo de 90 días corridos.
- (b) En caso de existir **más de 1 apuesta ganadora**, base \$ 5, el pozo a distribuir llamado “Pozo Consuelo” **será el generado ese día más el pozo consuelo acumulado de reuniones anteriores (si lo hubiera)**; si no hubiera ninguna de esas apuestas, el pozo quedará vacante y se acumulará con el pozo que genere la misma apuesta en día a determinar por la gerencia del hipódromo, dentro de un plazo máximo de 90 días corridos.
- (c) Se reservará un % del pozo neto que quedará acumulado y conformará un “Pozo Reserva” para ser utilizado en apuesta a determinar por la gerencia del hipódromo.
- (d) La empresa determinará los % que serán asignados (del pozo neto generado en el día) al Pozo Aniversario, Pozo Consuelo y Pozo Reserva.

(3) En caso de que exista un ticket con una combinación que cubra al competidor favorito y un retirado en una misma competencia, el favorito sustituirá al retirado por lo que la apuesta se duplicará. Este será el único caso en el cual, si bien existen dos apuestas ganadoras, el pozo será distribuido de acuerdo al párrafo a).

En caso de empate en cualquiera de las competencias, si existe algún ticket cuyas combinaciones cubran los dos competidores involucrados en el empate, la apuesta se duplicará, imposibilitando al poseedor de dicho ticket a recibir el Pozo Aniversario en caso de que la combinación resulte ganadora.

(4) Antes del cierre del período de apuestas para la primera carrera del Pick 4 Aniversario, una apuesta podrá cancelarse y ser reembolsada luego de dejar el mostrador si la combinación de apuestas incluye un corredor retirado, aún cuando el mismo forme parte de una yunta.

(5) Si se retira un competidor en la segunda, tercera o cuarta carrera del Pick 4 Aniversario, la apuesta favorita en pesos a Ganador al cierre de las apuestas en la/s carrera/s afectada/s sustituirá el competidor retirado en el cálculo del pozo. Si el apostador no ejerció la opción de cancelación y reembolso según se describe en el numeral (4), esta misma disposición se aplicará a la primera de las cuatro carreras del Pick 4 Aniversario. En caso que el pozo Ganador total correspondiente a dos o más favoritos sea idéntico, la selección sustituta será el competidor con el número de mandil más bajo. El informe del cálculo del premio generado por el totalizador indicará cada una de las combinaciones de apuestas con los competidores sustituidos que se convirtieron en ganadores como resultado de la sustitución.

(6) El pozo del Pick 4 Aniversario se cancelará y se devolverán todas las apuestas del Pick 4 Aniversario correspondientes a una reunión individual si las cuatro competencias que formen dicha apuesta se cancelan o se declaran “sin competencia”.

(7) Si una, dos o tres de las competencias del Pick 4 Aniversario se cancelan o se declaran “sin competencia”, el Pozo Consuelo generado ese día se distribuirá como pozo de premio único a los que seleccionaron a los ganadores del primer puesto en el mayor número de competencias del Pick 4 correspondientes a esa reunión.

APUESTA PICK 5

(1) La apuesta Pick5 es aquella que selecciona a los competidores que lleguen en primer lugar en cinco carreras consecutivas o no, de una misma Reunión, según se determine en el respectivo Programa.

Las apuestas Pick5 se deberán efectuar antes de la primera de las cinco competencias seleccionadas y se imprimirán en un solo ticket.

(2) El pozo Pick5 neto se distribuirá entre las apuestas ganadoras. Se considerarán apuestas ganadoras aquellos que hayan seleccionado al competidor que llegó en primer lugar, en cada una de las cinco competencias que integran el Pick 5, de acuerdo con el orden oficial de llegada de cada una de las cinco competencias referidas.

Se procederá de la misma forma en aquellos casos en los que se verifique empate en el primer puesto en cualquiera de las competencias que integran el Pick 5.

Si no hubiera ninguna de las apuestas antes referidas, el pozo quedará vacante y se acumulará con el pozo que genere la misma apuesta en día a determinar por la gerencia del hipódromo, dentro de un plazo máximo de 90 días corridos.

(3) Antes del cierre del período de apuestas para el Pick5, una apuesta podrá cancelarse y ser reembolsada si la combinación de apuestas incluye un corredor retirado, aun cuando el mismo forme parte de una yunta.

(4) Si se retira un competidor luego de cerrado el período de apuestas para el Pick 5, en cualquiera de las carreras que lo componen, se sustituirá el competidor retirado con el competidor con la apuesta favorita en pesos a Ganador al cierre de las apuestas en la/s carrera/s afectada/s.

Se procederá de la misma manera para el caso que el apostador no haya ejercido la opción de cancelación y reembolso según se describe en el numeral (3).

En caso que el pozo Ganador total correspondiente a dos o más favoritos sea idéntico, la selección sustituta será el competidor con el número de mandil más bajo.

El informe del cálculo del premio generado por el totalizador indicará cada una de las combinaciones de apuestas con los competidores sustituidos que se convirtieron en ganadores como resultado de la sustitución.

(5) El pozo Pick5 se cancelará y se devolverán todas las apuestas correspondientes a una reunión individual, si las cinco competencias que formen parte de la apuesta se cancelan o se declaran “sin competencia”.

(6) Si una, dos, tres o cuatro, de las competencias del Pick5 se cancelan o se declaran “sin competencia”, el cien por ciento del pozo neto generado ese día se distribuirá como pozo de premio único entre los apostadores que seleccionaron a los ganadores del primer puesto en las competencias del Pick5 que se hayan realizado.

APUESTA CADENA o PICK 6

(1) La apuesta a Pick 6 ó Cadena es aquella que selecciona a los competidores que lleguen en primer lugar en seis carreras consecutivas.

Las apuestas Pick6 se deberán efectuar antes de la primera de las seis competencias consecutivas y se imprimirán en un solo ticket.

(2) El pozo Pick6 neto se distribuirá a las apuestas ganadoras en el siguiente orden de precedencia, en base al orden oficial de llegada de cada una de las seis competencias que comprenden el Pick 6:

- (a) Como pozo de premio único a aquellos que hayan seleccionado al competidor que llegó en primer lugar, en cada una de las seis competencias; si no hubiera ninguna de esas apuestas,
- (b) El pozo quedará vacante y se acumulará con el pozo que genere la misma apuesta en día a determinar por la gerencia del hipódromo, dentro de un plazo máximo de 90 días corridos.

(3) En caso de empate en el primer puesto en cualquiera de las seis competencias, el pozo Pick6 se distribuirá de la siguiente forma:

- (a) Como división de la ganancia a los que seleccionen al primer puesto en cada una de las seis competencias; si no hubiera ninguna de esas apuestas,
- (b) El pozo quedará vacante y se acumulará con el pozo que genere la misma apuesta en día y carrera a determinar por la gerencia del hipódromo, en un plazo máximo de 90 días corridos.
- (c) En caso de que exista uno o más tickets que incluyan el acierto, de cinco de los seis competidores involucrados en la totalidad del juego, se procederá a repartir un "Pozo Consuelo" entre la cantidad de tickets que cumplan con esta condición.

(4) Antes del cierre del período de apuestas para la primera carrera del Pick6, una apuesta podrá cancelarse y ser reembolsada luego de dejar el mostrador si la combinación de apuestas incluye un corredor retirado, aún cuando el mismo forme parte de una yunta.

(5) Si se retira un competidor en la segunda, tercera, cuarta, quinta o sexta carrera del Pick6, la apuesta favorita en pesos a Ganador al cierre de las apuestas en la/s carrera/s afectada/s sustituirá el competidor retirado en el cálculo del pozo. Si el apostador no ejerció la opción de cancelación y reembolso según se describe en el numeral (4), esta misma disposición se aplicará a la primera de las seis carreras del Pick6. En caso que el pozo Ganador total correspondiente a dos o más favoritos sea idéntico, la selección sustituta será el competidor con el número de mandil más bajo. El informe del cálculo del premio generado por el totalizador indicará cada una de las combinaciones de apuestas con los competidores sustituidos que se convirtieron en ganadores como resultado de la sustitución.

(6) El pozo Pick6 se cancelará y se devolverán todas las apuestas Pick6 correspondientes a una reunión individual si las seis competencias que formen parte de un Pick6 se cancelan o se declaran “sin competencia”.

(7) Si una, dos, tres, cuatro o cinco de las competencias del Pick6 se cancelan o se declaran “sin competencia”, el cien por ciento del pozo neto generado ese día se distribuirá como pozo de premio único a los que seleccionaron a los ganadores del primer puesto en el mayor número de competencias Pick6 correspondientes a esa reunión.

APUESTA LA GRAN MAROÑAS

(1) La apuesta a LA GRAN MAROÑAS es aquella que selecciona a los competidores que lleguen en primer lugar en seis carreras consecutivas.

La apuesta La Gran Maroñas se deberá efectuar antes de la primera de las seis competencias consecutivas y se imprimirá en un solo ticket.

(2) El pozo La Gran Maroñas neto se distribuirá a las apuestas que hayan seleccionado al ganador de las seis competencias que comprenden La Gran Maroñas, de acuerdo al siguiente detalle:

- (a) En caso de existir más de 1 apuesta ganadora, base \$ 10, el pozo a distribuir será **el 100% del pozo neto generado ese día**; si no hubiera ninguna de esas apuestas, el pozo quedará vacante y se acumulará con el pozo que genere la misma apuesta en día a determinar por la gerencia del hipódromo, dentro de un plazo máximo de 90 días corridos.
- (b) En caso de existir 1 única apuesta ganadora, base \$ 10, el pozo a distribuir será **el 100% del pozo generado ese día más el pozo acumulado de reuniones anteriores** (si lo hubiera) y/o cualquier otro pozo adicional suministrado por el hipódromo; si no hubiera ninguna apuesta ganadora, el pozo quedará vacante y se acumulará con el pozo que genere la misma apuesta en día a determinar por la gerencia del hipódromo, dentro de un plazo máximo de 90 días corridos.

En caso de que exista un ticket con una combinación que cubra al competidor favorito y un retirado en una misma competencia, el favorito sustituirá al retirado por lo que la apuesta se duplicará, imposibilitando así al poseedor de dicho ticket a recibir el pozo acumulado.

En caso de empate en cualquiera de las competencias, si existe algún ticket cuyas combinaciones cubran los dos competidores involucrados en el empate, la apuesta se duplicará, imposibilitando al poseedor de dicho ticket a recibir el pozo acumulado.

(3) Antes del cierre del período de apuestas para la primera carrera de La Gran Maroñas, una apuesta podrá cancelarse y ser reembolsada luego de dejar el mostrador si la combinación de apuestas incluye un corredor retirado, aún cuando el mismo forme parte de una yunta.

(4) Si se retira un competidor en la segunda, tercera, cuarta, quinta o sexta carrera de La Gran Maroñas, la apuesta favorita en pesos a Ganador al cierre de las apuestas en la/s carrera/s afectada/s sustituirá el competidor retirado en el cálculo del pozo. Si el apostador no ejerció la opción de cancelación y reembolso según se describe en el numeral (3), esta misma disposición se aplicará a la primera de las seis carreras de La Gran Maroñas. En caso que el pozo Ganador total correspondiente a dos o más favoritos sea idéntico, la selección sustituta será el competidor con el número de mandil más bajo. El informe del cálculo del premio generado por el totalizador indicará cada una de las combinaciones de apuestas con los competidores sustituidos que se convirtieron en ganadores como resultado de la sustitución.

(5) El pozo La Gran Maroñas se cancelará y se devolverán todas las apuestas La Gran Maroñas correspondientes a una reunión individual si las seis competencias que formen parte de La Gran Maroñas se cancelan o se declaran “sin competencia”.

(6) Si una, dos, tres, cuatro o cinco de las competencias de La Gran Maroñas se cancelan o se declaran “sin competencia”, el cien por ciento del pozo neto generado ese día se distribuirá como pozo de premio único a los que seleccionaron a los ganadores del primer puesto en el mayor número de competencias La Gran Maroñas correspondientes a esa reunión.

APUESTA PICK 6 REAL

(1) La apuesta a Pick 6 Real es aquella que selecciona a los competidores que lleguen en primer lugar en seis carreras consecutivas.

La apuesta Pick 6 Real se deberá efectuar antes de la primera de las seis competencias consecutivas y se imprimirá en un solo ticket.

(2) El pozo Pick 6 Real neto se distribuirá a los boletos que hayan seleccionado al ganador de las seis competencias que comprenden esta apuesta, de acuerdo al siguiente detalle:

- (a) En caso de existir **1 único boleto ganador**, base \$ 5, el pozo a distribuir llamado “Pozo Real” será el generado ese día más el pozo acumulado de reuniones anteriores (si lo hubiera); si no hubiera ningún boleto ganador, el pozo quedará vacante y se acumulará con el pozo que genere la misma apuesta en día a determinar por la gerencia del hipódromo, dentro de un plazo máximo de 90 días corridos.
- (b) En caso de existir **más de 1 boleto ganador**, base \$ 5, el pozo a distribuir llamado “Pozo Compartido” **será en función de lo generado ese día** si no hubiera ningún boleto ganador, el pozo quedará vacante y se acumulará con el pozo que genere la misma apuesta en día a determinar por la gerencia del hipódromo, dentro de un plazo máximo de 90 días corridos.
- (c) La empresa determinará los % que serán asignados (del pozo neto generado en el día) al Pozo Real y Pozo Compartido.

(3) En caso de que exista un ticket con una combinación que cubra al competidor favorito y un retirado en una misma competencia, el favorito sustituirá al retirado por lo que la apuesta se duplicará. Este será el único caso en el cual, si bien existen dos apuestas ganadoras, el pozo será distribuido de acuerdo al párrafo a).

En caso de empate en cualquiera de las competencias, si existe algún ticket cuyas combinaciones cubran los dos competidores involucrados en el empate, la apuesta se duplicará, imposibilitando al poseedor de dicho ticket a recibir el Pozo Real en caso de que la combinación resulte ganadora.

(4) Antes del cierre del período de apuestas para la primera carrera del Pick 6 Real, una apuesta podrá cancelarse y ser reembolsada luego de dejar el mostrador si la combinación de apuestas incluye un corredor retirado, aún cuando el mismo forme parte de una yunta.

(5) Si se retira un competidor en la segunda, tercera, cuarta, quinta o sexta carrera del Pick 6 Real, la apuesta favorita en pesos a Ganador al cierre de las apuestas en la/s carrera/s afectada/s sustituirá el competidor retirado en el cálculo del pozo. Si el apostador no ejerció la opción de cancelación y reembolso según se describe en el numeral (4), esta misma disposición se aplicará a la primera de las seis carreras del Pick 6 Real. En caso que el pozo Ganador total correspondiente a dos o más favoritos sea idéntico, la selección sustituta será el competidor con el número de mandil más bajo. El informe del cálculo del premio generado por el totalizador indicará cada una de las combinaciones de apuestas con los competidores sustituidos que se convirtieron en ganadores como resultado de la sustitución.

(6) El pozo del Pick 6 Real se cancelará y se devolverán todas las apuestas del Pick 6 Real correspondientes a una reunión individual si las seis competencias que formen dicha apuesta se cancelan o se declaran “sin competencia”.

(7) Si una, dos, tres, cuatro o cinco de las competencias del Pick 6 Real se cancelan o se declaran “sin competencia”, el Pozo Compartido generado ese día se distribuirá como pozo de premio único a los que seleccionaron a los ganadores del primer puesto en el mayor número de competencias del Pick 6 correspondientes a esa reunión.

APUESTAS TRIFECTA Y CUATRIFECTA

(1) La apuesta a Trifecta (TRI) es aquella que selecciona a los competidores que lleguen en primer, segundo y tercer lugar en su orden exacto, en una carrera determinada. La apuesta a Cuatrifecta (CU) es aquella que selecciona a los competidores que lleguen en primer, segundo, tercer y cuarto lugar en su orden exacto, en una carrera determinada.

(2) El pozo neto de Trifecta o Cuatrifecta se distribuirá a las apuestas ganadoras en el siguiente orden de precedencia, sobre la base del orden oficial

- (a) A aquellos cuya selección llegue en el orden exacto como tres (TRI) o cuatro (CU) primeros competidores para estos juegos; si no hay ninguna de esas apuestas,

- (b) El pozo quedará vacante y se acumulará con el pozo que genere la misma apuesta en día a determinar por la gerencia del hipódromo, dentro de un plazo máximo de 90 días corridos.

(3) Si una yunta o grupo mutuo llega dentro de más de uno de los tres primeros puestos (TRI) o cuatro primeros puestos (CU), se aplicarán las siguientes disposiciones para determinar el orden de llegada a los efectos del pago:

- (a) Cuando en una Trifecta, en caso que más de un integrante de ella esté dentro de los tres primeros ganadores, el miembro de la yunta mejor clasificado determinará la posición ganadora (primero, segundo o tercero) de la yunta o grupo. Se ignorarán todos los demás integrantes de la misma yunta o grupo.
- (b) Cuando en una Cuatrifecta, en caso que más de un integrante de ella esté dentro de los cuatro primeros ganadores, el miembro de la yunta mejor clasificado determinará la posición ganadora (primero, segundo, tercero o cuarto) de la yunta o grupo. Se ignorarán todos los demás integrantes de la misma yunta o grupo.

En caso de empate de dos o más competidores, al pozo neto a repartir se lo dividirá entre la sumatoria de los pesos acertados a las combinaciones que involucran a los empatados.

SUPER TRIFECTA

(1) La apuesta a Super Trifecta es aquella que selecciona a los competidores que lleguen en primer, segundo y tercer lugar, en su orden exacto, en dos carreras a ser designadas.

Se imprimirá un ticket con los competidores seleccionados para el primer pase de la super trifecta. Cada ticket ganador de la primera carrera será canjeado por un ticket gratis para la segunda carrera. Dichos tickets sólo podrán ser canjeados antes del cierre del sport de la segunda carrera de la super trifecta.

(2) El pozo neto de Super Trifecta, se distribuirá a las apuestas ganadoras en el siguiente orden de precedencia, sobre la base del orden oficial de llegada en cada una de las dos competencias que comprende este juego:

Primera carrera:

- (a) Los tickets ganadores serán aquellos cuyas combinaciones seleccionaron los tres finalistas de la primer carrera, en el orden exacto de acuerdo al orden oficial de llegada; si no hubiera tales apuestas,
- (b) La totalidad del pozo quedará vacante y se acumulará en día de reunión a determinar por la gerencia del hipódromo, dentro de un plazo máximo de 90 días corridos.

- (c) En caso de empate de dos o más competidores, se considerarán ganadores todos aquellos tickets que incluyan las combinaciones que involucren a los competidores empatados.

Segunda carrera:

- (a) Los tickets ganadores del primer pase de la super trifecta serán canjeados por tickets seleccionando los tres primeros finalistas de la segunda carrera. El pozo neto se distribuirá entre aquellas apuestas que hayan seleccionado los tres finalistas de la segunda carrera, en el orden exacto de acuerdo al orden oficial de llegada; si no hubiera tales apuestas,
- (b) La totalidad del pozo de la super trifecta quedará vacante y se acumulará en día de reunión a determinar por la gerencia del hipódromo, dentro de un plazo máximo de 90 días corridos.
- (c) En caso de empate de dos o más competidores, al pozo neto a repartir se lo dividirá entre la sumatoria de los pesos acertados a las combinaciones que involucren a los empatados.

Si un ticket ganador del primer pase de la super trifecta no se presenta para el canje antes del cierre de las apuestas de la segunda carrera, el apostador pierde todo derecho a cualquier distribución del pozo.

Si un competidor del primer pase de la super trifecta es retirado, aquellos apostadores que incluyan el competidor retirado, serán reembolsados.

Si un competidor del segundo pase de la super trifecta es retirado, se anunciará dicho retiro y se otorgará un tiempo razonable para el canje de tickets que incluyan el competidor retirado. Si el retiro se produce después del cierre de las apuestas y antes de la largada, se abrirá un período de tiempo máximo de 5 minutos de reapuesta, para todas las apuestas que incluyan dicho retiro.

Si hay tickets que no hayan sido canjeados en forma previa al cierre de apuestas definitivo para la segunda carrera, los apostadores pierden todo derecho al pozo.

Si hay un empate o múltiples empates en el primer o segundo pase de la super trifecta, todos los apostadores que hayan seleccionado el orden correcto de llegada que tengan un competidor involucrado en un empate como finalizando en cualquier posición empatada, serán ganadores.

Si ambas carreras de la super trifecta son canceladas previamente a la primera carrera, o la primera carrera es declarada “sin concurso”, el pozo de la super trifecta generado en ese día de reunión será reembolsado a los apostadores de dicha carrera y el segundo pase será cancelado.

Si la segunda carrera se cancelara o fuera declarada “sin competencia”, todos los tickets canjeados y los ganadores del primer pase tendrán derecho al pozo neto de la super trifecta de ese día, pero no a pozo acumulado.

COMBI-TRIPLE

(1) La apuesta a Combi-Triple es aquella que selecciona a los competidores que lleguen en primer y segundo lugar, en tres carreras a ser designadas.

Se imprimirá un ticket con los competidores seleccionados para el primer pase de la Combi-Triple. Cada ticket ganador de la primera carrera será canjeado por un ticket gratis para la segunda carrera. Cada ticket ganador de la segunda carrera será canjeado por un ticket gratis para la tercera carrera.

Dichos tickets sólo podrán ser canjeados antes del cierre del sport del siguiente pase de la apuesta Combi-Triple.

(2) El pozo neto de la Combi-Triple, se distribuirá a las apuestas ganadoras en el siguiente orden de precedencia, sobre la base del orden oficial de llegada en cada una de las tres competencias que comprende este juego:

Primera carrera:

- (a) Los tickets ganadores serán aquellos cuyas combinaciones seleccionaron el primer y segundo lugar en una sola competencia, sin importar el orden en que fueron jugados y de acuerdo al orden oficial de llegada;
- (b) En caso de empate de dos o más competidores, se considerarán ganadores todos aquellos tickets que incluyan las combinaciones que involucren a los competidores empatados.
- (c) Si no hubiera apuestas ganadoras, la totalidad del pozo quedará vacante y se acumulará en día de reunión a determinar por la gerencia del hipódromo, dentro de un plazo máximo de 90 días corridos.
- (d) Los tickets ganadores del primer pase de la Combi-Triple serán canjeados por tickets gratis para el segundo pase.

Segunda carrera:

(a) Los tickets ganadores del segundo pase serán aquellos cuyas combinaciones seleccionaron el primer y segundo lugar en una sola competencia, ya sea en el orden exacto en que fueron jugados o sin importar el orden (imperfecta) y de acuerdo al orden oficial de llegada; la opción por orden exacto o imperfecto será tomada por la Gerencia y se comunicará con la debida antelación a los apostadores.

(b) En caso de empate de dos o más competidores, se considerarán ganadores todos aquellos tickets que incluyan las combinaciones que involucren a los competidores empatados.

(c) Si no hubiera apuestas ganadoras, la totalidad del pozo quedará vacante y se acumulará en día de reunión a determinar por la gerencia del hipódromo, dentro de un plazo máximo de 90 días corridos.

(d) Los tickets ganadores del segundo pase de la Combi-Triple serán canjeados por tickets gratis para el tercer pase.

- (e) Si un ticket ganador del primer pase de la Combi-Triple no se presenta para el canje antes del cierre de las apuestas de la segunda carrera, el apostador pierde todo derecho a cualquier distribución del pozo.

Tercera carrera:

- (a) Los tickets ganadores del tercer pase serán aquellos cuyas combinaciones seleccionaron el primer y segundo lugar en una sola competencia, ya sea en el orden exacto de llegada en que fueron jugados o sin importar el orden (imperfecta) y de acuerdo al orden oficial de llegada; la opción por orden exacto o imperfecto será tomada por la Gerencia y se comunicará con la debida antelación a los apostadores
- (b) En caso de empate de dos o más competidores, se considerarán ganadores todos aquellos tickets que incluyan las combinaciones que involucren a los competidores empatados.
- (c) Si no hubiera apuestas ganadoras la totalidad del pozo quedará vacante y se acumulará en día de reunión a determinar por la gerencia del hipódromo, dentro de un plazo máximo de 90 días corridos.

Si un ticket ganador del segundo pase de la Combi-Triple no se presenta para el canje antes del cierre de las apuestas de la tercera carrera, el apostador pierde todo derecho a cualquier distribución del pozo.

Si un competidor del primer pase de la Combi-Triple es retirado, aquellos apostadores que incluyan el competidor retirado podrán presentarse y canjear sus tickets, de lo contrario será reembolsado.

Si un competidor del segundo y tercer pase de la Combi-Triple es retirado, se anunciará dicho retiro y se otorgará un tiempo razonable para el canje de tickets que incluyan el competidor retirado. Si el apostador no canjeó su ticket, la apuesta favorita en pesos a Ganador al cierre de las apuestas sustituirá al competidor retirado en el cálculo del pozo. En caso de que el favorito ya esté cubierto, el competidor retirado será sustituido por el segundo favorito en pesos a Ganador. En caso que el pozo Ganador total correspondiente a dos o más favoritos sea idéntico, la selección sustituta será el competidor con el número de mandil más bajo.

Si el retiro se produce después de la largada, la apuesta favorita en pesos a Ganador sustituirá al competidor retirado en el cálculo del pozo.

Si hay un empate o múltiples empates en el primero, segundo y/o tercer pase de la Combi-Triple, todos los apostadores que hayan seleccionado los competidores ganadores y que tengan un competidor involucrado en un empate como finalizando en cualquier posición empatada, serán ganadores.

Si las tres carreras de la Combi-Triple son canceladas previamente a la primera carrera, o la primera carrera es declarada “sin concurso”, el pozo de la Combi-Triple generado en ese día de reunión será reembolsado a los apostadores de dicha carrera y el segundo y tercer pase serán cancelados.

Si la segunda carrera se cancelara o fuera declarada “sin competencia”, todos los tickets canjeados tendrán derecho al pozo neto de la Combi-Triple de ese día, pero no a pozo acumulado.

Si la tercera carrera se cancelara o fuera declarada “sin competencia”, todos los tickets canjeados tendrán derecho al pozo neto de la Combi-Triple de ese día, pero no al pozo acumulado.

Antes del cierre de las apuestas del tercer pase de la Combi-Triple, la Gerencia del Hipódromo podrá ofrecer el 50% del pozo neto generado en el día, que se llamará Pozo Alternativo, a los clientes poseedores de tickets con chance de acertar los dos ganadores de la tercera competencia.

Esto sucederá siempre y cuando los tenedores de boletos con acierto sean 5 ó menos de 5.

El pago del Pozo Alternativo se concretará si todos los tenedores de boletos con posibilidad de acierto confirman su voluntad de recibir el pago de dicho pozo y se descontará del pozo generado en el día el cual quedará vacante.

APUESTA 8vo ANIVERSARIO

(1) La apuesta Aniversario es aquella que selecciona a los competidores que lleguen en primer y tercer lugar, en su orden exacto, en cuatro carreras a ser designadas.

Se imprimirá un ticket con los competidores seleccionados para las cuatro carreras de la apuesta Aniversario.

(2) El pozo neto se distribuirá entre las apuestas ganadoras, sobre la base del orden oficial de llegada en cada una de las cuatro competencias que comprende este juego:

- (a) Los tickets ganadores serán aquellos cuyas combinaciones seleccionaron el primer y tercer lugar en las cuatro competencias, de acuerdo al orden oficial de llegada.
- (b) En caso de que exista uno o más tickets que incluyan el acierto, de siete de los ocho competidores involucrados en la totalidad del juego, se procederá a repartir un “Pozo Consuelo” entre la cantidad de tickets que cumplan con esta condición.
- (c) Si no hubiera tales apuestas, la totalidad del pozo quedará vacante y se acumulará en día de reunión a determinar por la gerencia del hipódromo, dentro de un plazo máximo de 90 días corridos.
- (d) En caso de empate de dos o más competidores, se considerarán ganadores todos aquellos tickets que incluyan las combinaciones que involucren a los competidores empatados.

Si antes de la largada de la primera carrera de la apuesta Aniversario es retirado un competidor, aquellos apostadores que incluyan al mismo podrán presentarse y canjear sus tickets, de lo contrario será reembolsado su importe.

Si el retiro se produce después de la largada, de cualquiera de las cuatro competencias o previo a la largada de las tres últimas carreras de la apuesta aniversario pasa a favorito en pesos a Ganador sustituirá al competidor retirado en el cálculo de pozo. En el caso de que el favorito ya este cubierto el competidor retirado será sustituida por el segundo favorito en tickets a ganador. En caso de haber más de un caballo favorito con la misma cantidad de tickets, ira al de menor numero de mandil.

Si luego de habilitadas las apuestas, alguna de las carreras de la Apuesta 8vo Aniversario es cancelada, o se declara "sin competencia", el pozo generado en ese día Pozo Consuelo se distribuirá entre los boletos ganadores hasta ese momento en la Apuesta Aniversario correspondiente a dicha reunión.

APUESTA CABEZACABEZA

(1) La apuesta CabezaCabeza consiste en acertar el orden de llegada de dos competidores previamente designados, sin tomar en cuenta su ubicación con respecto al resto de los competidores.

(2) El pozo CabezaCabeza neto se distribuirá a las apuestas ganadoras en el siguiente orden de precedencia, en base al orden oficial de llegada:

- (c) Como pozo de premio único a aquellos cuya combinación llegó en el orden jugado como primero y segundo; de lo contrario,
- (d) El pozo quedará vacante y se acumulará con el pozo que genere la misma apuesta en día a determinar por la gerencia del hipódromo, dentro de un plazo máximo de 90 días corridos.

En caso de empate de dos o más competidores, el pozo neto a repartir se lo dividirá entre la sumatoria de los pesos acertados a las combinaciones que involucran a los empatados.

APUESTA EXACTA 5

(1) La apuesta a Exacta 5 es aquella que selecciona a los competidores que lleguen en primer, segundo, tercer, cuarto y quinto lugar en su orden exacto, en una carrera determinada.

(2) El pozo neto de la Exacta 5 se distribuirá a las apuestas ganadoras en el siguiente orden de precedencia, sobre la base del orden oficial

- (c) A aquellos cuya selección llegue en el orden exacto como los cinco primeros competidores para este juego; si no hay ninguna de esas apuestas,
- (d) El pozo quedará vacante y se acumulará con el pozo que genere la misma apuesta en día a determinar por la gerencia del hipódromo, dentro de un plazo máximo de 90 días corridos.

(3) Si una yunta o grupo mutuo llega dentro de más de uno de los cinco primeros puestos, el miembro de la yunta mejor clasificado determinará la posición ganadora (primero, segundo, tercero, cuarto o quinto) de la yunta o grupo. Se ignorarán todos los demás integrantes de la misma yunta o grupo.

En caso de empate de dos o más competidores, al pozo neto a repartir se lo dividirá entre la sumatoria de los pesos acertados a las combinaciones que involucran a los empatados.

APUESTA EXACTA 6

(1) La apuesta a Exacta 6 es aquella que selecciona a los competidores que lleguen en primer, segundo, tercer, cuarto, quinto y sexto lugar en su orden exacto, en una carrera determinada.

(2) El pozo neto de la Exacta 6 se distribuirá a las apuestas ganadoras en el siguiente orden de precedencia, sobre la base del orden oficial

- (e) A aquellos cuya selección llegue en el orden exacto como los seis primeros competidores para este juego; si no hay ninguna de esas apuestas,
- (f) El pozo quedará vacante y se acumulará con el pozo que genere la misma apuesta en día a determinar por la gerencia del hipódromo, dentro de un plazo máximo de 90 días corridos.

(3) Si una yunta o grupo mutuo llega dentro de más de uno de los seis primeros puestos, el miembro de la yunta mejor clasificado determinará la posición ganadora (primero, segundo, tercero, cuarto, quinto o sexto) de la yunta o grupo. Se ignorarán todos los demás integrantes de la misma yunta o grupo.

En caso de empate de dos o más competidores, al pozo neto a repartir se lo dividirá entre la sumatoria de los pesos acertados a las combinaciones que involucran a los empatados.

APUESTA MUCH UP 3

(1) La apuesta Match up 3 consiste en seleccionar el ganador de tres competidores previamente designados, sin tomar en cuenta su ubicación con respecto al resto de los competidores.

(2) El pozo Match up 3 neto se distribuirá a las apuestas ganadoras en el siguiente orden de precedencia, en base al orden oficial de llegada:

- (e) Como pozo de premio único a aquellos cuya selección, llegó en el orden jugado como primero con respecto a los otros dos competidores.
- (f) El pozo quedará vacante si el mismo no posee una elección ganadora y se acumulará con el pozo que genere la misma apuesta en día a determinar

por la gerencia del hipódromo, dentro de un plazo máximo de 90 días corridos.

En caso de empate de dos o más competidores, el pozo neto a repartir se lo dividirá entre la sumatoria de los pesos acertados a las combinaciones que involucran a los empatados.

APUESTA 6 1/2

(1) La apuesta "6 1/2" es aquella que selecciona a los competidores que lleguen en primer lugar en las cinco primeras carreras y en orden exacto a primero y segundo en la sexta carrera.

La apuesta 6 1/2 se deberá efectuar antes de la primera de las cinco competencias consecutivas o no y se imprimirá en un solo ticket. Las combinaciones ganadoras de las primeras cinco competencias podrán canjear (a razón de un boleto por combinación ganadora) por una exacta a disputarse en la 6ª carrera a determinar para dicha apuesta.

(2) El pozo de la apuesta 6 1/2 neto se distribuirá a las apuestas que hayan seleccionado al ganador de las cinco competencias y la combinación ganadora de la exacta que comprenden esta apuesta, de acuerdo al siguiente detalle:

2.1 En caso de existir **una apuesta ganadora**, base \$ 20, el pozo a distribuir será el generado ese día más el pozo acumulado de reuniones anteriores (si lo hubiera); si no hubiera ninguna apuesta ganadora, el pozo quedará vacante y se acumulará con el pozo que genere la misma apuesta en día a determinar por la gerencia del hipódromo, dentro de un plazo máximo de 90 días corridos.

En caso de existir una o más de una apuesta ganadora, base \$ 20, el pozo se distribuirá por parte iguales, considerando el generado ese día más el pozo acumulado de reuniones anteriores (si lo hubiera).

(3) En caso de que exista un ticket con una combinación que cubra al competidor favorito y un retirado en una misma competencia, el favorito sustituirá al retirado por lo que la apuesta se duplicará. Este será el único caso en el cual, si bien existen dos apuestas ganadoras, el pozo será distribuido de acuerdo al párrafo (2.1).

Si esto ocurriera en la 6ª. Carrera (exacta) y el ticket considerara al favorito y al caballo retirado, el caballo retirado será reemplazo por el 2do. Favorito.

En caso de empate en cualquiera de las competencias, si existe algún ticket cuyas combinaciones cubran los dos competidores involucrados en el empate, la apuesta se duplicará. El Pozo a cobrar será el resultante de la división del mismo entre la cantidad de combinaciones ganadoras.

(4) Antes del cierre del período de apuestas para la primera carrera del 6 1/2, una apuesta podrá cancelarse y ser reembolsada luego de dejar el mostrador si la combinación de apuestas incluye un corredor retirado, aún cuando el mismo forme parte de una yunta.

(5) Si se retira un competidor en la segunda, tercera o cuarta carrera del 6 1/2, la apuesta favorita en pesos a Ganador al cierre de las apuestas en la/s carrera/s afectada/s sustituirá el competidor retirado en el cálculo del pozo. Si el apostador ha seleccionado al favorito, la apuesta pasa al segundo favorito. Si el apostador no ejerció la opción de cancelación y reembolso según se describe en el numeral (4), esta misma disposición se aplicará a la primera de las seis carreras del 6 1/2. En caso que el pozo Ganador total correspondiente a dos o más favoritos sea idéntico, la selección sustituta será el competidor con el número de mandil más bajo. El informe del cálculo del premio generado por el totalizador indicará cada una de las combinaciones de apuestas con los competidores sustituidos que se convirtieron en ganadores como resultado de la sustitución.

(6) El pozo del 6 1/2 se cancelará y se devolverán todas las apuestas del 6 1/2 correspondientes a una reunión individual si las seis competencias que formen dicha apuesta se cancelan o se declaran “sin competencia”.

(7) Si la segunda, tercera, cuarta o quinta de las competencias del 6 1/2 se cancelan o se declaran “sin competencia”, el Pozo generado ese día se distribuirá como pozo de premio único a los que seleccionaron a los ganadores del primer puesto en el mayor número de competencias del 6 1/2 correspondientes a esa reunión.

APUESTA PICK 8

(1) La apuesta a Pick8 es aquella que selecciona a los competidores que lleguen en primer lugar en ocho carreras consecutivas.

Las apuestas Pick8 se deberán efectuar antes de la primera de las ocho competencias consecutivas y se imprimirán en un solo ticket.

(2) El pozo Pick8 neto se distribuirá a las apuestas ganadoras en el siguiente orden de precedencia, en base al orden oficial de llegada de cada una de las ocho competencias que comprenden el Pick 8:

- (a) Como pozo de premio único a aquellos que hayan seleccionado al competidor que llegó en primer lugar, en cada una de las ocho competencias; si no hubiera ninguna de esas apuestas,
- (b) El pozo quedará vacante y se acumulará con el pozo que genere la misma apuesta en día a determinar por la gerencia del hipódromo, dentro de un plazo máximo de 90 días corridos.

c) En caso de que exista uno o más tickets que incluyan el acierto de **ocho de los ocho competidores**, el dividendo a pagar será el equivalente a los aciertos de 8 de 8 competidores o 7 de 8 competidores, de NO existir uno o más tickets con posibles aciertos de 8 de 8 competidores, se procederá a repartir un “Pozo Consuelo” entre la cantidad de tickets que cumplan con esta condición de ser ganadores de 7 de 8 competidores y 6 de 8 competidores.

(3) En caso de empate en el primer puesto en cualquiera de las ocho competencias, el pozo Pick8 se distribuirá de la siguiente forma:

- (d) Como división de la ganancia a los que seleccionen al primer puesto en cada una de las ocho competencias; si no hubiera ninguna de esas apuestas,
- (e) El pozo quedará vacante y se acumulará con el pozo que genere la misma apuesta en día y carrera a determinar por la gerencia del hipódromo, en un plazo máximo de 90 días corridos.

(4) Antes del cierre del período de apuestas para la primera carrera del Pick8, una apuesta podrá cancelarse y ser reembolsada luego de dejar el mostrador si la combinación de apuestas incluye un corredor retirado, aún cuando el mismo forme parte de una yunta.

(5) Si se retira un competidor en la segunda, tercera, cuarta, quinta, sexta, séptima u octava carrera del Pick8, la apuesta favorita en pesos a Ganador al cierre de las apuestas en la/s carrera/s afectada/s sustituirá el competidor retirado en el cálculo del pozo. Si el apostador no ejerció la opción de cancelación y reembolso según se describe en el numeral (4), esta misma disposición se aplicará a la primera de las ocho carreras del Pick8. En caso que el pozo Ganador total correspondiente a dos o más favoritos sea idéntico, la selección sustituta será el competidor con el número de mandil más bajo. El informe del cálculo del premio generado por el totalizador indicará cada una de las combinaciones de apuestas con los competidores sustituidos que se convirtieron en ganadores como resultado de la sustitución.

(6) El pozo Pick8 se cancelará y se devolverán todas las apuestas Pick8 correspondientes a una reunión individual si las ocho competencias que formen parte de un Pick8 se cancelan o se declaran “sin competencia”.

(7) Si una, dos, tres, cuatro, cinco, seis o siete de las competencias del Pick8 se cancelan o se declaran “sin competencia”, el cien por ciento del pozo neto generado ese día se distribuirá como pozo de premio único a los que seleccionaron a los ganadores del primer puesto en el mayor número de competencias Pick8 correspondientes a esa reunión.

APUESTA PICK 7

(1) La apuesta a Pick7 es aquella que selecciona a los competidores que lleguen en primer lugar en siete carreras consecutivas.

Las apuestas Pick7 se deberán efectuar antes de la primera de las siete competencias consecutivas y se imprimirán en un solo ticket.

(2) El pozo Pick7 neto se distribuirá a las apuestas ganadoras en el siguiente orden de precedencia, en base al orden oficial de llegada de cada una de las siete competencias que comprenden el Pick 7:

- (c) Como pozo de premio único a aquellos que hayan seleccionado al competidor que llegó en primer lugar, en cada una de las siete competencias; si no hubiera ninguna de esas apuestas,

- (d) El pozo quedará vacante y se acumulará con el pozo que genere la misma apuesta en día a determinar por la gerencia del hipódromo, dentro de un plazo máximo de 90 días corridos.
- (3) En caso de empate en el primer puesto en cualquiera de las siete competencias, el pozo Pick7 se distribuirá de la siguiente forma:
- (f) Como división de la ganancia a los que seleccionen al primer puesto en cada una de las siete competencias; si no hubiera ninguna de esas apuestas,
 - (g) El pozo quedará vacante y se acumulará con el pozo que genere la misma apuesta en día y carrera a determinar por la gerencia del hipódromo, en un plazo máximo de 90 días corridos.
- (4) Antes del cierre del período de apuestas para la primera carrera del Pick7, una apuesta podrá cancelarse y ser reembolsada luego de dejar el mostrador si la combinación de apuestas incluye un corredor retirado, aún cuando el mismo forme parte de una yunta.
- (5) Si se retira un competidor en la segunda, tercera, cuarta, quinta, sexta, séptima carrera del Pick7, la apuesta favorita en pesos a Ganador al cierre de las apuestas en la/s carrera/s afectada/s sustituirá el competidor retirado en el cálculo del pozo. Si el apostador no ejerció la opción de cancelación y reembolso según se describe en el numeral (4), esta misma disposición se aplicará a la primera de las siete carreras del Pick7. En caso que el pozo Ganador total correspondiente a dos o más favoritos sea idéntico, la selección sustituta será el competidor con el número de mandil más bajo. El informe del cálculo del premio generado por el totalizador indicará cada una de las combinaciones de apuestas con los competidores sustituidos que se convirtieron en ganadores como resultado de la sustitución.
- (6) El pozo Pick7 se cancelará y se devolverán todas las apuestas Pick7 correspondientes a una reunión individual si las siete competencias que formen parte de un Pick7 se cancelan o se declaran “sin competencia”.
- (7) Si una, dos, tres, cuatro, cinco, seis o siete de las competencias del Pick7 se cancelan o se declaran “sin competencia”, el cien por ciento del pozo neto generado ese día se distribuirá como pozo de premio único a los que seleccionaron a los ganadores del primer puesto en el mayor número de competencias Pick7 correspondientes a esa reunión.

APUESTA A GANADOR PREVIO

- (1) La apuesta a Ganador Previo es aquella que selecciona al competidor que llegue en primer lugar en una sola competencia.
- (2) El pozo a Ganador Previo se distribuirá como pozo de premio único a las apuestas ganadoras, en base al orden oficial de llegada final.

Las apuestas se recibirán en el horario que establezca el concesionario, quien informará previamente.

El dividendo a pagar, será aquel que surja de la apuesta a Ganador Previo de dicha competencia, siempre que sea mayor o igual al dividendo oficial, de acuerdo a la siguiente pauta:

A) Dividendo Previo MAYOR o IGUAL al dividendo oficial a ganador incrementado en un 15%, se paga Dividendo Previo.

B) Dividendo Previo MENOR al dividendo oficial a ganador incrementado en un 15%, se paga dividendo oficial a ganador incrementado en un 15%.

La empresa puede variar el porcentaje (15% en este caso) de incremento del dividendo oficial a ganador antes mencionado, previa comunicación al público apostador (antes de la apertura de las apuestas para Ganador Previo de esa jornada).

Si el dividendo efectivamente pago es el establecido en el párrafo B, el monto máximo de aporte del concesionario para incrementar el dividendo oficial, será equivalente a 10 000 veces la base de la apuesta, a cuyo efecto la empresa aplicará las medidas necesarias para que se respete dicho máximo.

Pozos

Cada pozo de apuestas mutuas será separado e independientemente calculado y distribuido y no tendrá conexión o relación con ningún otro pozo o forma de apostar.

Cada tipo de apuesta acumula un pozo individual y tiene una retención destinada al soporte de la actividad turfística. El resto del dinero, luego de la quita, pasará a conformar el POZO NETO A REPARTIR.

Pozo Consuelo

Es aquel se genera en la jornada y se paga a los boletos que tengan aciertos en cinco de las seis competencias que involucran el Pick 6 y siete y/o seis de las ocho competencias que involucran el Pick 8.

Distribución de Pozos

En cada pozo de apuestas, el monto apostado al competidor ganador o a las combinaciones ganadoras, se deduce del pozo neto para determinar la ganancia.

- (a) En un pozo de premio único, la ganancia se divide por el monto apostado al competidor o combinaciones ganadoras; el cociente es la ganancia por peso apostado.
- (b) En una división de ganancias, la ganancia se divide por el número de combinaciones ganadoras cubiertas que participan en la división de la

ganancia y luego se divide por el monto apostado a cada combinación para determinar la ganancia por peso apostado. Esto se aplica a todos los cálculos de divisiones de ganancias excepto cuando las especificaciones del reglamento de un pozo de apuestas exigen un cálculo diferente de división de la ganancia.

Incremento Extra

“Es aquel incremento, que por decisión de la gerencia, se aplica a pozos acumulados durante la reunión, el cual será informado durante la misma y se pagará a los boletos con aciertos a la apuesta seleccionada”

Premio otorgado por peso ganador

La ganancia por peso apostado, redondeado al múltiplo inferior de 10 centésimos (\$ 0.10) más próximo, más un peso, será el premio por peso ganador otorgado a las apuestas ganadoras.

Si el premio calculado por peso es menor a \$ 1.05, el pago mínimo asegurado será de \$ 1.05. Todo complemento a adicionar al pozo resultante será a expensas del Hipódromo.

Las apuestas a Ganador, Segundo, Tercero y Ganador Sostenido, de forma excepcional, tendrán un redondeo al múltiplo inferior de 5 centésimos (\$ 0.05) más próximo.

Pago indivisible

El pozo neto menos el pago total y, cuando corresponda, las sumas separadas para los pozos extras, constituye el pago indivisible de cada pozo.

Procedimientos de Cálculo de Premios

Se utilizará el cálculo del premio estándar, según las siguientes formulas:

Procedimiento Estándar de Cálculo de Premio

POZO DE PREMIO ÚNICO (APUESTA A GANADOR)

Pozo bruto = Suma de apuestas a todos los competidores – Reembolsos

Quita = Pozo bruto x Porcentaje de quita

Pozo neto = Pozo bruto – Quita + eventuales Pozos acumulados

Ganancia = Pozo neto – Monto bruto apostado al ganador

Ganancia por peso = Ganancia / Monto bruto apostado a ganador

Premio no fraccionado de \$ 1.00 = Ganancia por peso + \$ 1.00
Premio fraccionado de \$ 1.00 – Premio no fraccionado de \$ 1.00 redondeado al máximo permitido (múltiplo inmediato inferior de 0.05 (cinco centésimos))
Pago total = Premio fraccionado de \$ 1.00 x monto bruto apostado al ganador
Pago indivisible total = Pozo neto – Pago total

DIVISIÓN DE LA GANANCIA (POZO PLACE)

La ganancia es el pozo neto menos el monto bruto apostado a todos los ganadores Place. Los ganadores se dividen la ganancia $\frac{1}{2}$ y $\frac{1}{2}$ (ganancia Place), luego la dividen entre el monto bruto apostado a cada ganador Place correspondiente a dos premios distintos.

DIVISIÓN DE LA GANANCIA (POZO SHOW)

La ganancia es el pozo neto menos el monto bruto apostado a todos los ganadores Show. Los ganadores se dividen la ganancia $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{3}$ y $\frac{1}{3}$ (ganancia Show), luego la dividen entre el monto bruto apostado a cada ganador Show correspondiente a tres premios distintos.

INCORPORACIÓN DE POZOS VACANTES

En caso de existir pozo vacante, el mismo se adicionará al pozo neto que haya generado la apuesta, en la forma, carrera y día a determinar por la gerencia del hipódromo.

Cierre de Apuestas

Una vez abiertos los partidores mecánicos, se procederá al cierre de las apuestas y no se venderán más boletos. La Empresa no se responsabiliza por aquellas apuestas en donde no se complete la transacción.

Excepciones al Cierre de Apuestas

Luego de cerradas las apuestas, si se diera el retiro de un caballo al ingresar a las gateras, se podrá abrir un período adicional de reapuesta para todas las jugadas afectadas.

Cierre Involuntario y Período de Reapuesta

En caso de que los pozos de apuestas se cierren involuntariamente antes del cierre programado de las apuestas, podrán reabrirse los pozos (período de reapuestas) y las apuestas podrán continuar hasta el cierre programado de las mismas.

- (a) Se podrán aceptar las apuestas efectuadas durante el período de reapuestas para cada apuesta de juego: Ganador, Segundo, Tercero, Exacta, Imperfecta, Trifecta y Cuatrifecta y las apuestas múltiples que se inicien en dicha carrera.
- (b) Las apuestas múltiples que fueron iniciadas en carreras anteriores, no serán aceptadas durante el período de reapuestas.
- (c) El período de apertura de reapuestas será anunciado por el sistema de información al público y exhibido en los monitores de video.
- (d) Antes de la reanudación del juego el Comisariato informará las horas programadas para el cierre del período de reapuestas.

Emisión de boletos

Emisión

Es obligación del apostador verificar su boleto y su cambio antes de retirarse de la ventanilla, ya que no se aceptarán reclamaciones posteriores por errores en los boletos o por fallas en la emisión del mismo.

La Empresa no tendrá obligación ni se hará responsable de admitir una apuesta si fuera incapaz de hacerlo debido a fallas en el equipo o sistema Totalizador.

Validez

En caso de fallas en los sistemas de comunicación o en el suministro eléctrico, que no fuera posible solucionar en forma inmediata, el apostador deberá conservar su boleto, el que no perderá validez. El Hipódromo informará públicamente el día en que caducarán los mismos, para que el apostador pueda ejercer, en caso de corresponder, sus derechos de cobro (boletos ganadores, o con devoluciones pendientes).-

Reembolsos y Cancelaciones

Competidor retirado

Si se retira un competidor de una competencia, se devolverán las apuestas a ese competidor a menos que el reglamento que rige ese pozo en particular indique lo contrario.

Excepciones

Al retirarse un caballo se devolverá el monto a él apostado, salvo en los siguientes casos:

- en el primer pase (o primera carrera) de las apuestas Doble, Pick3, Pick4, Pick6 y Combi-Triple, si se diera el caso de retirarse el caballo elegido por el

apostador el ticket podrá ser cancelado y reapostado a otro caballo antes del cierre de las apuestas.

Si no se ejerce la opción de cancelación:

- 1) en las apuestas Doble, Pick 3, Pick 4 y Pick 6 el retirado se sustituye por el caballo con mayor cantidad de dinero jugado a Ganador en esa carrera.
- 2) en la apuesta Combi-Triple el monto apostado al caballo retirado será reembolsado.
- 3) en los pases subsiguientes de las apuestas Doble, Pick3, Pick4, Pick6 y Combi-Triple, la apuesta pasará al caballo con mayor cantidad de dinero jugado a Ganador en esa carrera; en caso de igualdad entre dos o más caballos en cantidad de dinero apostado, pasará al de menor número de mandil de todos ellos (Ej.: si el número TRES tiene la misma cantidad exacta de dinero apostado que el SIETE, los boletos del retirado pasarán al número TRES).
- 4) en los casos no previstos expresamente y que signifiquen la eliminación de uno o más participantes por parte del Comisariato después de disputada la competencia la apuesta será reembolsada.

Sin competencia

Si una competencia o reunión se cancela o se declara “sin competencia”, se devolverán todas las apuesta a menos que el reglamento que rige ese pozo en particular indique lo contrario.

Retirado que forma parte de una YUNTA

En caso de que un participante forme parte de una YUNTA o GRUPO MUTUO y sea retirado o eliminado, los restantes integrantes de la YUNTA o GRUPO MUTUO seguirán participando, pudiendo optar el apostador entre seguir jugando con los otros caballos de la yunta, de acuerdo a lo que establece el reglamento de cada apuesta en particular.

Falla de los partidores mecánicos

Si existiese una falla de los partidores mecánicos y alguno no abriera, se procederá de acuerdo a lo que establece el Reglamento de Carreras.

Devolución del dinero de la apuesta

Se procederá a la devolución del dinero de la apuesta en caso que así lo indique el reglamento de cada apuesta en particular debido al retiro de un competidor o a la cancelación de una carrera.

En caso de que un cliente decida cancelar una apuesta, no se devolverá el dinero apostado sino se canjeará por otra apuesta o se entregará un vale al portador por el importe de la apuesta cancelada.

Resultado Oficial

El Resultado Oficial de una carrera, será determinado por los integrantes del Comisariato y una vez notificado como tal, será definitivo a los efectos de la liquidación de la apuesta. Cualquier cambio en el orden o descalificación posterior a publicarse el Resultado Oficial, no tendrá ningún efecto para el cálculo de pagos del Sport.

Los premios se calcularán sobre la base del orden oficial de llegada según lo determine el fallo de los Jueces o Comisarios. El fallo de los Jueces o Comisarios será definitivo.

A los efectos de la distribución de los pozos, si los Jueces corrigen el orden de llegada antes de confirmar el Oficial, se recalcularán los premios de acuerdo con el orden de llegada correcto.

La descalificación o distanciamiento de un participante luego de que la competencia sea "Oficial" no tendrá consecuencia en el pago de la apuesta mutua.

De los Dividendos

Presentación

A los efectos del dividendo publicado por cada carrera, todas las apuestas serán cotizadas por cada Peso Uruguayo (\$ 1.-) jugado.

Difusión

Los dividendos serán publicados en la Pizarra Electrónica del Hipódromo, en su Circuito Cerrado de Televisión y por los Altoparlantes de dicha Institución y los de sus Agencias.

Redondeos

Los dividendos calculados se redondearán al múltiplo inmediato inferior de \$ 0.10 (diez centésimos) con la excepción de las apuestas a Ganador, Segundo, Tercero y Ganador Sostenido que se redondearán al múltiplo inmediato inferior de \$ 0.05 (5 centésimos).

Cálculo de Premios

Premio mínimo

El premio mínimo por apuesta ganadora será de \$1.05 (un Peso Uruguayo con cinco centésimos).

Pozos sin acierto

Todo pozo que no tenga aciertos pagará, reembolsará o generará un pozo vacante, de acuerdo a cada caso individual (consultar referencia de cada tipo de apuesta).

Pago de boletos

El pago de boletos ganadores y de reembolsos que sea procedente se efectuará contra la presentación del boleto correspondiente.

Todos los boletos acertados, tendrán una validez para su cobro de 30 (treinta) días.

La Empresa podrá negar el pago en caso de que se presenten boletos mutilados o de autenticidad cuestionable.

La Empresa no se hace responsable por boletos robados o perdidos, ni asumirá ninguna responsabilidad por el pago de boletos a terceras personas.

Decisiones del Comisariato

De acuerdo a lo previsto en el Art. 289 del Reglamento de Carreras, las apuestas hechas en el sport son irrevocables. Las controversias, dudas y reclamaciones que se originen quedan sujetas al fallo exclusivo del Comisariato.

Por HRU S.A.