

Cómo apostar

Como comprender una carrera

En todos los sectores encontrará ventanillas habilitadas para realizar su apuesta o para el cobro de boletos. Antes de realizar su apuesta verifique en el programa cuáles apuestas están en juego y cuáles son los caballos que no participan en cada carrera.

¿Cómo realizar una apuesta?

- 1- Ubicar una ventanilla de apuestas venta-pago.
- 2- Indicar al operador el nº de carrera.
- 3- Indicar la cantidad de dinero que quiere jugar.
- 4- Indicar que tipo de apuesta desea realizar.
- 5- Indicar el nº del caballo(s) de acuerdo a cómo figura en el Programa Oficial.
- 6- Si Ud. no indica el monto, el operador entenderá que debe realizar la apuesta por el mínimo prefijado.
- 7- Revisar sus boletos antes de retirarse de la ventanilla.

APUESTAS DE UNA CARRERA

ganador



Se apuesta sobre UN caballo que debe llegar primero en una determinada carrera. Esta apuesta se cobra sólo si el caballo elegido gana.

segundo



Se apuesta sobre UN caballo que deben 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 deben llegar primero, segundo o tercero. Esta apuesta ofrece tres chances de cobrar, si el caballo elegido llega primero, segundo o tercero, en cualquiera de los tres casos cobrará el dividendo a tercero.

imperfecta



Se apuesta sobre DOS caballos que deben llegar primero y segundo sin importar cuál es el primero o el segundo.

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.

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.

quintuplo



Se apuesta sobre CINCO caballos que deben llegar en primer lugar en cinco carreras señaladas en el Programa Oficial (*).

cadena



Se apuesta sobre SEIS caballos que deben llegar en primer lugar en seis carreras señaladas en el Programa Oficial (*). En caso de acertar en sólo cinco carreras, cobrará un dividendo "a placé".

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



con canje
enganche
y placé



Consiste en acertar los ganadores de TRES carreras previamente determinadas en el Programa Oficial. Por ser una apuesta abierta, el vale ganador del 1º pase se deberá canjear durante la venta del 2º pase. Y nuevamente el vale ganador del 2º pase, se deberá canjear durante la venta del 3º pase.

Opcionalmente se podrá ingresar en la apuesta TRIPLE en el 2º y/o 3º pase adquiriendo el respectivo "vale de enganche". En el tercer pase al finalizar esta apuesta, si el caballo elegido queda en segundo lugar cobrará un dividendo "a placé".

Nota: En caso de retirarse un competidor el vale de canje pasa al favorito de la apuesta a ganador. Sólo se devolverá el dinero en caso de primer pase o vale de enganche.