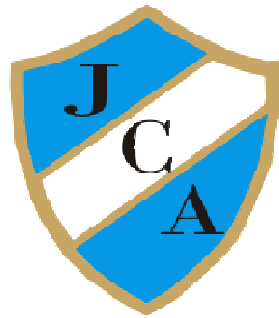


*Jockey Club de Arequipa*



TEXTO ORDENADO DEL

**REGLAMENTO DE APUESTAS**

## LEY N° 15224

**Artículo 02.-** Las carreras de caballos y las actividades del Stud Book, se regirán por los Reglamentos de Carreras, de Apuestas y del Stud Book del Jockey Club del Perú en la ciudad de Lima o el de la entidad organizadora del espectáculo en los hipódromos de provincias, con excepción del Stud Book, que queda centralizado en el Jockey Club del Perú, debiendo sujetarse obligatoriamente a sus disposiciones los propietarios de caballos, los criadores de caballos y propietarios de Haras, los apostadores, los preparadores, jockeys, vareadores, y en general, todos los profesionales y todas las personas y entidades que tengan relación con las actividades hípcas.

## CAPÍTULO UNO

### NORMAS GENERALES

**Artículo 001** Apuesta mutua hípica es aquella que con base, en las carreras de caballos, se hace por medio de boletos de valor fijo y en la cual los apostadores de los boletos acertados tienen derecho proporcionalmente al valor unitario de cada una de ellas a la suma recaudada. Previa la Detracción (deducción por administración y de los impuestos que la gravan)

**Artículo 002** Las apuestas mutuas hípicas conforman el sistema de juego que consiste en acertar el orden de llegada de uno a más caballos, en una o más carreras de una reunión, según las especificaciones de cada apuesta; el orden de llegada será el indicado en el resultado oficial dado por la Junta de Comisarios al término de cada carrera.

**Artículo 003** El apostador hará efectiva una apuesta mutua hípica mediante la compra de boletos en las Concesiones del Jockey Club de Arequipa, Hipódromo u oficinas autorizadas y cuyo costo mínimo será fijado por el Consejo Directivo del Jockey Club de Arequipa. La compra deberá efectuarse antes de la largada de la o las carreras especificadas para la apuesta.

**Artículo 004** Dado que una de las principales actividades del Jockey Club de Arequipa es la administración de las apuestas en las carreras hípicas que organiza, resulta necesario para el cumplimiento de sus fines garantizar el pago de los premios a los apostadores y a los propietarios de caballos.

**Artículo 005** El Consejo Directivo del Jockey Club de Arequipa es el órgano facultado para determinar cual es el porcentaje que se detraerá del dinero recibido por concepto de apuestas y que será destinado únicamente al pago de premios a los que se hace referencia en el párrafo precedente, así como al pago de premios a los propietarios de caballos.

Para efectos del presente reglamento, el Valor, el porcentaje por Detracción, el porcentaje retenido para el Fondo especial de la apuesta y el porcentaje para el Pozo de las apuestas es el siguiente:

Apuestas	Valor S/.	% Detracción	% Fondo	% Pozo
<b>SIMPLES</b>				
Ganador	2,00	20		80
Placé	2,00	20		80
<b>COMBINADAS</b>				
Quiniela	2,00	25		75
Exacta	1,00	25		75
Trifecta	1,00	30		70
Cuatrifecta	1,00	30		70
Doble Quiniela	2,00	30		70
Doble Exacta	1,00	30		70
<b>ENCADENADAS</b>				
Dupleta	1,00	20		80
Vale Triple	2,00	25		75
Cuádruple	2,00	25		75
Mulita	2,00	30	20	50
Mulita Plus (Mulón)	1,00	30	20	50
Cadena 9 ó 8	2,00	30		70
Cadena 8 ó 7	2,00	30		70
Polla (Pollón)	2,00	30	20	50

**Artículo 006** De los fondos acumulados por la venta de boletos para cada tipo de apuesta, por separado, el Jockey Club del Arequipa procederá a efectuar la detracción establecida. El fondo restante se denominará Pozo y será repartido entre los boletos acertados, de acuerdo a las especificaciones de cada apuesta. Se denomina Dividendo al monto de dinero que se entrega por boleto acertado (Pozo entre boletos acertados), no pudiendo ser este menor que el costo mínimo unitario de la apuesta. El Comité Directivo del Jockey Club de Arequipa decidirá hasta que dígito entero o decimal de la unidad monetaria nacional vigente se efectuará el redondeo de los dividendos.

**Artículo 007** El pago de los dividendos de las apuestas hípcas se hará después que la Junta de Comisarios haya dado el resultado oficial de una carrera.

**Artículo 008** El control de las apuestas hípcas estará bajo la inmediata vigilancia de las personas que designe el Consejo Directivo del Jockey Club de Arequipa.

**Artículo 009** Las personas que efectúen las apuestas hípcas en el Hipódromo, concesiones del Jockey Club de Arequipa u oficinas autorizadas, se someten al presente reglamento y aceptan las disposiciones que dicte el Consejo Directivo del Jockey Club de Arequipa.

**Artículo 010** Los boletos se pagarán al portador de los mismos, sin atender reclamo alguno por la pérdida, sustracción u otro accidente cualquiera, por cuanto el boleto es el único comprobante para el pago.

**Artículo 011** Todo boleto que sea roto en dos o más partes o alterado de modo que haga invisible o difícil de comprobar su validez no será pagado.

**Artículo 012** Toda persona que presente boleto alterado o falsificado será enjuiciada.

**Artículo 013** Los boletos vendidos en Concesiones del Jockey Club de Arequipa serán pagados en las mismas o en las ventanillas del Sport (hipódromo), los vendidos en las ventanillas del Sport serán pagados en las mismas ventanillas. Los boletos de la apuesta La Polla serán vendidos en Concesiones y en ventanillas del Sport y pagados en la Oficina que designe el Jockey Club de Arequipa.

**Artículo 014** Los boletos acertados cuyos dividendos no se hubiesen cobrado hasta 90 días después de la reunión para la que se expidieron, serán declarados caducos.

**Artículo 015** Toda persona que efectúe una apuesta tiene la obligación de verificarla en el momento mismo de hacerla, siendo entendido que no podrá hacer reclamación alguna posterior. Una vez que el apostador se retire de la ventanilla de venta/pago no se aceptará reclamo ni devolución de boleto, siendo obligación del apostador revisar la totalidad de los que haya adquirido, asegurándose que correspondan a las apuestas solicitadas y que no tengan falla alguna que impida el cobro de dividendos.

**Artículo 016** Aprobada la partida por el Juez respectivo, se considerará que todos los caballos han participado en la carrera aunque alguno de ellos se quedara parado dentro de la celda o largara mal, sin que por ningún motivo sean devueltas las apuestas realizadas a su favor.

**Artículo 017** Cuando con posterioridad a la carrera se descubriese que alguno de los caballos hubiera corrido bajo la acción de estimulantes, se considerará al o a los caballos que se encontrase en esa situación como si no hubieran corrido, sólo para los efectos de las inscripciones, tabla de hándicap y pago de los premios de la carrera.

**Artículo 018** Se llama ganador al caballo o caballos que hayan llegado primero a la meta, en el resultado oficial de una carrera. Los puestos en una carrera serán dados por el orden en que los caballos crucen la meta.

**Artículo 019** Teniendo el Totalizador Electrónico (Pantalla de Led's) capacidad hasta un cierto límite de números, cuando los caballos que corran en una carrera excedan de esa cantidad, la Comisión de Programa procederá a distribuirlos a su criterio, formando parejas de dos o más caballos con un mismo número, agregando letras a continuación del número para identificar a cada caballo.

**Artículo 020** Las cifras consignadas en el totalizador y por el circuito cerrado de televisión bajo el rubro de "Dividendo Aproximado", se calculan en un momento determinado del juego y son exhibidas únicamente como información del desarrollo del mismo. El Jockey Club de Arequipa no se responsabiliza por ellas pues el apostador debe tomarlos simplemente como un dato orientador, susceptible de variar hasta el momento de cierre definitivo de las operaciones del Sport.

**Artículo 021** A la hora indicada en el totalizador para la partida de cada carrera, el Comisario de turno ordenará izar la bandera acordada; luego deberá introducir la señal de cierre de ventas de apuestas al sistema automático de apuestas, en el instante de abrirse las puertas de las celdas del partido eléctrico, operación que realizará en cada carrera de la reunión.

**Artículo 022** El favorito de una apuesta mutua hípica será el caballo que figure con la mayor cantidad de boletos de la misma, jugados en su favor. Si dos o más caballos tuviesen la misma cantidad de boletos jugados, cada apuesta empleará un procedimiento para definir el favorito.

**Artículo 023** Si por algún motivo, la Junta de Comisarios declarara anulada una carrera, se devolverán las apuestas válidas sólo para dicha carrera.

**Artículo 024** Cuando uno de los puestos en el orden oficial de llegada sea empatado por 2 o más caballos, se considerará que cada uno de ellos cubre un número de puestos igual al número de empatadores, comenzando por el puesto empatado. Así por ejemplo, un empate de 2 caballos en el primer puesto origina que ambos sean considerados como primer o segundo puesto, según las especificaciones de cada apuesta, y el caballo que llegue a continuación sea considerado como tercer puesto.

**Artículo 025** Con el fin de evitar que el público que efectúa gran número de apuestas se vea incomodado por un excesivo tiempo de atención y tener que recibir gran cantidad de boletos, el Consejo Directivo del Jockey Club de Arequipa decidirá qué apuestas podrán ser efectuadas en forma múltiple; esto es, tickets o cartillas que resuman las combinaciones de caballos para las apuestas solicitadas. El número de combinaciones mínimas para una apuesta múltiple será fijado por el Consejo Directivo del Jockey Club de Arequipa.

**Artículo 026** El Consejo Directivo del Jockey Club de Arequipa decidirá el tipo de apuestas que se expondrán en Concesiones y en el Sport del Hipódromo; asimismo, decidirá que apuestas se jugarán en cada carrera, informando esta decisión al público por medio del programa oficial.

**Artículo 027** El sistema automático de apuestas permite resumir los boletos de hasta cuatro apuestas diferentes en un solo ticket para comodidad del público apostador. El mismo ticket se empleará para cobrar los dividendos de las apuestas acertadas contenidas en él.

**Artículo 028** El Jockey Club de Arequipa efectuará los descuentos establecidos a los dividendos de los boletos acertados que sean vendidos en Concesiones.

**Artículo 029** Si debido a algún accidente o negativa de caballos a partir, cruzarán la meta un número menor de caballos que los requeridos para formar las combinaciones de aquellas apuestas válidas para una sola carrera, la apuesta será anulada y el monto de las mismas reintegrado al apostador.

**Artículo 030** Para algunas apuestas se ha considerado de que si ningún apostador acertará al ganador o combinaciones ganadoras, el pozo no será repartido en esa reunión, denominándose pozo vacante. Todo pozo vacante se agregará a un pozo de la misma apuesta de una carrera futura para ser repartido entre los boletos acertados.

**Artículo 031** En el caso de que un pozo vacante sea añadido al pozo de una apuesta y nuevamente no fuera acertada por ningún apostador, la suma del pozo actual y el pozo vacante formará un nuevo pozo vacante que se agregará a uno de la misma apuesta de una reunión futura.

## **CAPITULO DOS DE LAS APUESTAS**

### **APUESTA: GANADOR**

**Artículo 032** La apuesta a ganador consiste en acertar el caballo o caballos que hayan ocupado el primer puesto en el resultado oficial de una carrera.

**Artículo 033** Para efectuar las apuestas a ganador, todos los caballos que corran en pareja en una carrera figurarán en los boletos con el mismo número.

**Artículo 034** No habrá apuestas a ganador para carreras donde participen dos o menos caballos. Si luego de hacerse el programa oficial esta situación es motivada por el retiro de uno o más caballos, el monto de las apuestas a ganador será devuelto a los apostadores.

**Artículo 035** El pozo será repartido a prorrata entre los boletos acertados (ganador absoluto), determinándose el dividendo a ganador.

**Artículo 036** Para el caso de que 2 o más caballos hayan sido declarados ganadores (empate) por la Junta de Comisarios, el pozo será repartido entre los empatadores que tengan boletos jugados a su favor, de la siguiente forma:

- a. Primer puesto empatado por dos (02) o más caballos agrupados bajo el mismo número; se repartirá el pozo de la forma especificada para el ganador absoluto.
- b. Primer puesto empatado por dos (02) o más caballos no agrupados bajo el mismo número; se dividirá el pozo en tantas partes iguales como ganadores hubieren; luego cada parte será dividida entre el número de boletos jugados a su favor, lo que constituirá los dividendos de la apuesta a ganador.
- c. Primer puesto empatado por (02) o más caballos agrupados y no agrupados bajo el mismo número; se dividirá el pozo en tantas partes iguales como empatadores hubieren; luego cada parte será asignada a un ganador y dividida a su vez entre el número de boletos jugados a su favor, excepto los empatadores en pareja, para cuyo caso se sumarán primero las partes del pozo asignadas a cada uno y luego la suma se dividirá entre el número de boletos jugados a la pareja, lo que constituirá los dividendos de la apuesta a ganador.

**Artículo 037** Si el caballo declarado ganador no tiene apuestas a ganador, el pozo será repartido entre los boletos del primer caballo que tenga apuestas a ganador, en el orden de llegada dado por la Junta de Comisarios.

**Artículo 038** Si por alguna eventualidad, ninguno de los caballos que lleguen a la meta tiene apuestas a ganador, el costo de las mismas será reintegrado al apostador.

**Artículo 039** El favorito de la apuesta a ganador será aquel caballo que tenga la mayor cantidad de boletos de dicha apuesta jugados a su favor.

**Artículo 040** En el caso que algún caballo sea retirado y tenga boletos jugados a ganador, el costo de los mismos será reintegrado al apostador, salvo que corra en pareja, en cuyo caso la apuesta será defendida por su pareja. En el caso de ser retirados todos los caballos que conforman una pareja, se devolverá el costo de las apuestas efectuadas a su favor.

### **APUESTA: PLACE**

**Artículo 041** La apuesta a place consiste en acertar el caballo o caballos que hayan ocupado el primer o segundo puesto en el resultado oficial de una carrera.

**Artículo 042** Para efectuar las apuestas a place, todos los caballos que corran en pareja en una carrera figurarán en los boletos con el mismo número.

**Artículo 043** No habrá apuestas a place para carreras donde participen cuatro (04) o menos caballos; si luego de hacerse el programa oficial esta situación es motivada por el retiro de uno o más caballos, el monto de las apuestas será devuelto a los apostadores.

**Artículo 044** El pozo será dividido en tantas partes iguales como places hubieren (place absoluto o dos o más places). Cada parte será dividida a su vez entre el número de boletos jugados a su favor, lo que constituirá el dividendo de cada place.

**Artículo 045** Para el caso de que dos o más caballos empaten el primer o segundo puesto, según fallo de la Junta de Comisarios, el pozo será repartido entre los empatadores que tengan boletos jugados, a su forma, de la siguiente forma:

- a. Empate de dos o más caballos en el primer puesto:
  1. Caballos agrupados bajo el mismo número: Se tratará el caso como un solo place absoluto.
  2. Caballos no agrupados bajo el mismo número: Se tratará el caso como dos (02) o más places.
- b. Empate de dos (02) o más caballos en el segundo puesto:
  1. Se tratará el caso como dos (02) places: el primer place será el ganador y el segundo será conformado por los empatadores. Por lo tanto, la parte asignada al segundo place se subdividirá entre el número de boletos jugados a su favor lo que constituirá los dividendos del segundo place.
  2. En el caso de que algún empatador esté agrupado con el primer place, el monto que le sea asignado por la subdivisión del segundo place será sumado a la parte asignada al primer place; el monto obtenido será luego dividido entre el número de boletos jugados al grupo, lo que constituirá el dividendo del primer place.

**Artículo 046** Si el o los caballos ganadores no tuvieran apuestas a place, todo el pozo será repartido entre el o los caballos que hayan llegado en segundo lugar a la meta, según el fallo de la Junta de Comisarios. Si éste último tampoco tuviera boletos a su favor, todo el pozo será repartido entre los boletos del primer caballo que tuviera apuestas a place a su favor, en el orden oficial de llegada dado por la Junta de Comisarios.

**Artículo 047** Si el o los caballos que lleguen en segundo puesto, según el fallo de la Junta de Comisarios, no tienen apuestas a place, la parte del pozo correspondiente al segundo place será repartida entre los boletos del caballo que haya llegado en tercer lugar a la meta. Si este último tampoco tuviera boletos jugados a su favor, esta parte del pozo será repartida entre los boletos del primer siguiente caballo o caballos (empate) dentro del orden oficial de llegada que tenga apuestas a place.

**Artículo 048** Si por algún motivo, ninguno de los caballos que lleguen a la meta tienen apuestas a place, el costo de las mismas será reintegrado al apostador.

**Artículo 049** El favorito de la apuesta a place, será aquel caballo que tenga la mayor cantidad de boletos de dicha apuesta jugados a su favor.

**Artículo 050** En el caso que algún caballo sea retirado y tenga boletos jugados a place, el costo de los mismos será reintegrado al apostador salvo que corra en pareja, en cuyo caso la apuesta será defendida por su pareja. En el caso de ser retirados todos los caballos que corren en pareja, se devolverá el costo de las apuestas efectuadas a su favor.

## **REDOBLONA**

**Artículo 051** La apuesta Redoblona consiste en elegir y en acertar el caballo ganador y/o caballo que llega a place de más de una de cualquier carrera del programa, reinvirtiéndose automáticamente el dividendo ganado en cada carrera como apuesta para la siguiente, y así sucesivamente hasta completar todas las carreras apostadas.

**Artículo 052** En el caso de retiro del caballo seleccionado en cualquiera de las carreras apostadas en la Redoblona, éste será defendido por el favorito de la apuesta jugada.

**Artículo 053** Se pueden hacer apuestas a Redoblona con ganadores, place o una combinación de ambos, de un mínimo de dos (02) a un máximo seis (06) carreras del programa. El apostador deberá acertar todas las carreras seleccionadas. Bastará que no acierte en una de ellas para no acertar la apuesta.

## **APUESTA: QUINIELA**

**Artículo 054** La apuesta quiniela consiste en acertar los caballos que ocupen los dos primeros puestos, sin importar el orden de llegada, en el resultado oficial de una carrera.

**Artículo 055** Esta apuesta podrá jugarse hasta con un mínimo de seis (06) competidores. Si luego de hacerse el programa oficial esta situación es motivada por el retiro de uno o más caballos, el monto de las apuestas a quiniela será devuelto a los apostadores. Las parejas representan un solo competidor, por lo tanto, si los caballos de una pareja ocupan los primeros puestos de una carrera, ya sea empatador o no, el caballo de distinta numeración que integrará la quiniela será el siguiente en el orden oficial de llegada que no sea de la pareja.

**Artículo 056** Cuando un caballo sea retirado, se devolverá al público el importe de las apuestas a quiniela conformadas por el caballo retirado. Si el caballo retirado corre en pareja, las apuestas serán defendidas por su pareja. Si todos los caballos de la pareja son retirados, se devolverá al público el importe de las apuestas a quiniela que las incluyan.

**Artículo 057** En el caso de empate de dos o más caballos en ganador de una carrera, para efectos de la apuesta quiniela, se consideran como acertadas todas las combinaciones conformadas por los caballos empatadores.

**Artículo 058** En caso de empate de dos o más caballos en el segundo puesto de una carrera, para efectos de la apuesta quiniela se, considerarán como acertadas todas las combinaciones conformadas por el ganador y cada uno de los empatadores.

**Artículo 059** El pozo será repartido a prorrata entre los boletos acertados que contengan la combinación ganadora, determinándose el dividendo de la quiniela.

**Artículo 060** En el caso de empate en el primer o segundo puesto, el pozo se repartirá de la siguiente forma entre las combinaciones que tuvieran boletos jugados a su favor: se dividirá el pozo en tantas partes como combinaciones acertadas hubieren; luego cada parte se dividirá entre el número de boletos jugados a su favor, lo que constituirá los dividendos de la apuesta quiniela.

**Artículo 061** En el caso de que ninguno de los boletos jugados a la apuesta quiniela sea acertado en una carrera, el pozo se acumulará al pozo de la primera carrera en la siguiente reunión que tenga apuesta a quiniela. Si en una reunión sucediera que en dos o más carreras no hayan boletos acertados a la apuesta quiniela, cada pozo vacante será acumulado a la primera carrera de una reunión subsiguiente que tenga apuestas a quiniela, de tal manera que solamente se acumula un pozo vacante por reunión, en la carrera que corresponda.

**Artículo 062** Cuando el apostador desee efectuar apuestas múltiples a quiniela con todas las combinaciones posibles entre tres (03) o más caballos, existe la modalidad quiniela – box, mediante el cual el apostador solo especifica los números de los caballos al vendedor. Basta que los dos primeros puestos estén entre los caballos escogidos para saber que el boleto es acertado. Para el cálculo del costo del boleto, el número de combinaciones posibles es el siguiente:

Número de Caballos	Número de Combinaciones
3	3
4	6
5	10
6	15
7	21
8	28
9	36
10	45
11	55
12	66

**APUESTA: EXACTA**

**Artículo 063** La apuesta Exacta consiste en acertar los caballos que ocupen los dos primeros puestos en el orden de llegada dado en el resultado oficial de una carrera.

**Artículo 064**

- a. Esta apuesta podrá jugarse hasta con un mínimo de tres números diferentes de caballos en competencia.
- b. Si antes de producirse la partida de la carrera en juego con Exacta, sucediera que se producen retiros y quedara una cantidad menor de tres (03) números diferentes de caballos en competencia, el monto de apuestas Exacta será devuelto a los apostadores.
- c. Las parejas representan un solo competidor; por lo tanto, si los caballos de una pareja ocupan los dos primeros puestos de una carrera, ya sea empatados o no, el segundo caballo que integra la Exacta será el primero en el orden de llegada que no sea de la pareja.

**Artículo 065** Cuando un caballo sea retirado, se devolverá al apostador el importe de las apuestas a exacta que lo incluyan. Si el caballo corre en pareja, las apuestas serán defendidas por su pareja. Si todos los caballos de la pareja son retirados, se devolverá al público el importe de las apuestas a exacta que lo incluyan.

**Artículo 066** En el caso de empate de dos o más caballos en ganador de una carrera, para efectos de la apuesta exacta se considerarán como ganadores todas las combinaciones conformadas por los caballos empatadores.

**Artículo 067** En el caso de empate de dos o más caballos en el segundo puesto de una carrera, para efectos de la apuesta exacta se considerarán como ganadoras todas las combinaciones conformadas por el ganador y cada uno de los empatadores.

**Artículo 068** El pozo será repartido a prorrata entre los boletos acertados jugados a la combinación ganadora, determinándose el dividendo de la apuesta exacta.

**Artículo 069** En el caso de empate en el primer o segundo puesto, el pozo se repartirá de la siguiente forma entre las combinaciones que tuvieran boletos jugados a su favor: se dividirá el pozo en tantas partes iguales como combinaciones hubieren: luego de cada parte se dividirá entre el número de boletos jugados a su favor, lo que constituirá los dividendos de la apuesta exacta.

**Artículo 070** En el caso de que ninguno de los boletos jugados a la apuesta Exacta sean acertados en una carrera, el pozo se podrá en juego en la siguiente carrera que tenga asignada la apuesta Exacta; si no hubieran más carreras con apuesta Exacta en esa reunión, el pozo vacante se acumulará al pozo de la primera carrera de la siguiente reunión con apuesta Exacta.

**Artículo 071** Cuando el apostador desee efectuar apuestas múltiple a exacta con todas las combinaciones posibles entre dos o más caballos, existe la modalidad exacta – box, mediante la cual el apostador sólo especifica los números de caballos al vendedor. Basta que los dos primeros puestos estén entre los caballos escogidos para saber que el boleto es acertado. Para el cálculo del costo del boleto, el número de combinaciones posibles el siguiente:

Número de Caballos	Número de Combinaciones
2	2
3	6
4	12
5	20
6	30
7	42
8	56
9	72
10	90
11	110
12	132

### APUESTA: TRIFECTA

**Artículo 072** La apuesta Trifecta consiste en acertar los caballos que ocupen los tres primeros en el orden dado en el resultado oficial de una carrera.

**Artículo 073** Esta apuesta se juega hasta con un mínimo de cinco competidores. Si luego de hacerse el programa oficial se produce el retiro de uno o más caballos, el monto de las apuestas a trifecta será devuelta a los apostadores. Las parejas representan un solo competidor, por lo tanto, si los caballos de una pareja ocupan los dos primeros puestos de una carrera, ya sea empatados o no, el segundo y tercer caballo que integran la trifecta serán los siguientes en el orden oficial de llegada que no sean de la pareja.

**Artículo 074** Cuando un caballo sea retirado, se devolverá al apostador el importe de las apuestas que lo incluyan. Si el caballo retirado corre en pareja, las apuestas serán defendidas por su pareja. Si todos los caballos de la pareja son retirados, se devolverá el importe de las apuestas que la incluyan.

**Artículo 075** En el caso de empate de dos o más caballos en el primer, segundo o tercer puesto de una carrera donde esté en juego la apuesta trifecta, se considerará como ganadoras todas las combinaciones conformadas por los caballos empatadores (indistintamente)

**Artículo 076** El pozo será repartido entre los boletos acertados que contengan la combinación ganadora, estableciéndose el dividendo de la apuesta trifecta.

**Artículo 077** En el caso de empate en el primer, segundo o tercer puesto, el pozo se repartirá entre las combinaciones que tuvieran boletos jugados a su favor, de la siguiente manera: Se dividirá el pozo en tantas partes como combinaciones acertadas hubieren; luego cada parte se dividirá entre el número de boletos jugados a su favor, lo que constituirá los dividendos de la apuesta trifecta.

**Artículo 078** En el caso que ninguno de los boletos jugados a la apuesta trifecta sea acertado en una carrera, el pozo vacante se acumulará al pozo de la siguiente carrera en la misma reunión que tenga apuestas a trifecta; si no hubieran más carreras con apuestas a trifecta en esa reunión, el pozo vacante se acumulará al pozo de la primera de la siguiente reunión con apuestas a trifecta.

**Artículo 079** Cuando el apostador desee efectuar apuestas múltiples a trifecta con todas las combinaciones posibles entre tres (03) o más caballos, existe la modalidad trifecta – box. Basta que los tres primeros puestos estén entre los caballos escogidos para saber que es boleto acertados. Para el cálculo del costo de boleto, el número de combinaciones posibles es el siguiente:

Número de Caballos	Número de Combinaciones
3	6
4	24
5	60
6	120
7	210
8	336
9	504
10	720
11	990
12	1320

El costo del boleto se eleva gradualmente con cada caballo adicional. El costo de cada combinación será la mitad del costo mínimo unitario de la apuesta trifecta (1/2 boleto). Por lo tanto, el dividendo obtenido mediante una trifecta – box será el 50% del dividendo de la trifecta normal ganadora.

**Artículo 080** En el caso de que la apuesta trifecta de una carrera fuese acertada por solo un boleto tipo box, el dividendo será el 50%; el restante se acumulará con el pozo de la apuesta trifecta de la primera carrera de la siguiente reunión que tenga apuestas a trifecta.

## APUESTA: CUATRIFECTA

**Artículo 081** La apuesta a cuatrifecta consiste en acertar los caballos que ocupen los cuatro primeros puestos en el orden dado en el resultado oficial de una carrera.

**Artículo 082** La apuesta Cuatrifecta se jugará en las carreras que participe un mínimo de siete participantes. Si luego de hacerse el programa oficial se produce el retiro de uno o más caballos durante la semana, el monto de las apuestas a cuatrifecta será devuelta a los apostadores y se cambiará la apuesta a trifecta. Sin embargo, en retiros de el último momento (Paddock o Partidor) el director de turno decidirá a solicitud del Jefe del Sport mantener la apuesta con menos participantes. Las parejas representan un solo competidor; por lo tanto, si los caballos de una pareja ocupan dos o más de los cuatro primeros puestos de una carrera, ya sea empatados o no, los caballos que integran la cuatrifecta serán los siguientes en el orden oficial de llegada que no sean de la pareja.

**Artículo 083** Cuando un caballo sea retirado se devolverá al apostador el importe de las apuestas a cuatrifecta que lo incluyan. Si el caballo retirado corre en pareja, las apuestas serán defendidas por su pareja. Si todos los caballos de la pareja son retirados, se devolverá el importe de las apuestas que la incluyan.

**Artículo 084** En el caso de empate de dos o más caballos en el primer, segundo, tercer o cuarto puestos, de una carrera donde esté en juego la cuatrifecta, se considerará como ganadoras todas las combinaciones conformadas por los caballos empatados (indistintamente).

**Artículo 085** El pozo será repartido entre los boletos acertados que contengan la combinación ganadora, estableciéndose el dividendo de la apuesta cuatrifecta.

**Artículo 086** En el caso de empate en el primer, segundo, tercer o cuarto puesto, el pozo se repartirá entre las combinaciones que tuvieran boletos jugados a su favor, de la siguiente manera: se dividirá el pozo en tantas partes como combinaciones acertadas hubieren, luego cada parte se dividirá entre el número de boletos jugados a su favor, lo que constituirá los dividendos de la apuesta cuatrifecta.

**Artículo 087** En el caso que ninguno de los boletos jugados a la apuesta cuatrifecta sea acertado en una carrera, el pozo vacante se acumulará al pozo de la siguiente carrera en la misma reunión que tenga apuestas a cuatrifecta; si no hubieran más carreras con apuestas a cuatrifecta en esa reunión, el pozo vacante se acumulará al pozo de la primera carrera de la siguiente reunión con apuestas a cuatrifecta.

**Artículo 088** Cuando el apostador desee efectuar apuestas múltiples a cuatrifecta con todas las combinaciones posibles entre 4 o más caballos, existe la modalidad cuatrifecta – box. Basta que los cuatro primeros puestos estén entre los caballos escogidos para saber que es boleto acertado. Para el cálculo del costo de boleto, el número de combinaciones posibles es el siguiente:

Número de Caballos	Número de Combinaciones
4	24
5	120
6	360
7	840
8	1680
9	3024
10	5040
11	7920
12	11880

El costo del boleto se eleva gradualmente con cada caballo adicional. El costo de cada combinación será la mitad del costo mínimo unitario de la apuesta cuatrifecta (1/2 boleto). Por lo tanto, el dividendo obtenido mediante una cuatrifecta – box será el 50% del dividendo de la cuatrifecta normal ganadora.

**Artículo 089** En el caso de que la apuesta cuatrifecta de una carrera fuese acertada por sólo un boleto tipo box, el dividendo será el 50% del pozo. El 50% restante se acumulará con el pozo de la apuesta cuatrifecta de la primera carrera de la siguiente reunión que tenga apuestas a cuatrifecta.

### **APUESTA: DUPLETA**

**Artículo 090** La apuesta Dupleta consiste en acertar los caballos declarados ganadores por la Junta de Comisarios de dos (02) carreras previamente determinadas que se correrán alternadas o sucesivamente en una reunión.

**Artículo 091** Para la Dupleta, los caballos que corran en pareja figurarán todos en el mismo número.

**Artículo 092** El pozo será repartido a prorrata entre los boletos acertados, estableciéndose el dividendo de la apuesta Dupleta.

**Artículo 093** En caso de empate, el pozo será repartido en tantas partes como combinaciones hubiere; luego, cada parte se dividirá entre el número de boletos jugado a su favor, lo que constituirá los dividendos de la apuesta Dupleta.

**Artículo 094** Si en alguna de las carreras de la apuesta Dupleta fuera declarado ganador algún caballo y no tuviera boletos jugados a su favor, se considera a ganador, sólo para efectos de esta apuesta, al que hubiera llegado en el segundo puesto; si este último tampoco tuviera boletos se considerará el que hubiera llegado en tercero puesto y así sucesivamente.

**Artículo 095** Si por cualquier circunstancia fuera anulada una de las carreras que forman la apuesta Dupleta, esta se convertirá en simple (de una sola carrera). El pozo se repartirá a prorrata entre todos los boletos que contengan al ganador de la única carrera corrida.

**Artículo 096** El favorito de la apuesta Dupleta será aquel caballo que posea la mayor cantidad de boletos jugados a su favor en cada una de las carreras de esta apuesta. En caso de empate en número de boletos a Dupleta entre dos (02) o más caballos en una de las carreras de la apuesta, el favorito será aquel que tenga mayor cantidad de boletos a ganador; si el empate continúa, será favorito aquel de mayor cantidad de boletos a place; si continuara la igualdad, se considerará favorito al del menor número en el programa oficial.

**Artículo 097** Si es retirado alguno de los caballos de alguna de las carreras de la dupleta, los boletos de dichos caballos serán defendidos por su pareja o por el favorito de la carrera.

### **APUESTA: VALE TRIPLE**

**Artículo 098** La apuesta a Vale Triple consiste en acertar los caballos declarados ganadores por la Junta de Comisarios de tres (03) carreras, previamente determinadas, que se correrán sucesiva o alternadamente en una misma reunión. También habrá un Vale Triple a Place, para quienes habiendo acertado los ganadores de las dos primeras carreras tuvieran también al caballo que llegue segundo en la última carrera de esta apuesta.

**Artículo 099** Después de haberse deducido los descuentos establecidos del monto total de la apuesta a Vale Triple, el saldo restante constituirá el pozo del Vale Triple que se dividirá destinando el 80% para el Vale Triple a Ganador y el 20% restante para el Vale Triple a Place.

**Artículo 100** El dividendo del Vale Triple a Ganador se obtendrá dividiendo el pozo del Vale Triple a Ganador entre el número de boletos acertados.

**Artículo 101** El dividendo del Vale Triple a Place se obtendrá dividiendo el pozo del Vale Triple a Place entre el número de boletos acertados que tengan al caballo que llegue segundo en la tercera carrera del Vale Triple.

**Artículo 102** Si existiese empate en el primer puesto entre dos o más caballos, en cualquiera de las dos primeras carreras del Vale Triple, los boletos jugados a dichos caballos, se consideran acertados y válidos, con igual derecho sobre el pozo.

Sólo en el caso de empate en el primer puesto en la tercera carrera, el pozo del Vale Triple (100%) será repartido entre las combinaciones que tuvieran boletos jugados a su favor. El total del pozo se dividirá en tantas partes como empatadores hubieran, luego cada parte se dividirá entre el número de boletos jugados a la combinación acertada que contenga a un empatador, lo que constituirá los dividendos del Vale Triple a Ganador. En este caso no se pagará Vale Triple a Place y el pozo total se repartirá entre los empatantes

del primer puesto. Si dentro de los empatadores del primer puesto hubiera caballos agrupados bajo el mismo número, les corresponderá tantas partes como caballos agrupados bajo el mismo número hubieran empatado.

**Artículo 103** En caso de empate en el segundo puesto de la última carrera del Vale Triple, el pozo del Vale Triple a Placé se distribuirá entre los empatantes del segundo lugar, siguiendo un procedimiento similar al establecido en el artículo anterior.

**Artículo 104**

- a. Si en alguna de las dos (2) primeras carreras de la apuesta Vale Triple fuera declarado ganador algún caballo que no tuviera boletos jugados a su favor se considerará no acertada la apuesta, acumulándose el 100% del pozo para ponerse en juego en la reunión que señale la Comisión de Programa.
- b. Si el caballo ganador de la tercera carrera de la apuesta Vale Triple no tuviese boletos jugados a su favor, el pozo correspondiente se acumulará para ponerse en juego en la reunión que señale la Comisión de Programa. El mismo procedimiento se seguirá en el caso de que el caballo que llegue segundo no tuviera boletos jugados.

**Artículo 105** En el caso de anulación de las carreras de Vale Triple, se procederá de la siguiente manera:

- a. Si las tres (03) carreras del Vale Triple se anularan se devolverá el valor de las apuestas.
- b. Si hubiese una o dos carreras válidas, el dividendo del Vale Triple quedara constituido, repartiéndose el 100% del pozo entre los boletos jugados a la combinación acertada de la última carrera de esta apuesta declarada como válida.

**Artículo 106** Los favoritos de la apuesta Vale Triple, serán aquellos caballos que tengan la mayor cantidad de boletos jugados en cada una de las carreras de esta apuesta.

En caso de empate a favorito entre dos o más caballos de una o más de las carreras de esta apuesta, el favorito será aquel que tenga mayor cantidad de boletos jugados a ganador en dicha carrera; en caso de empate, será favorito aquel que tenga la mayor cantidad de boletos jugados a Place. Si el empate continúa, será favorito, aquel caballo de menor número en el programa oficial.

**Artículo 107** Si es retirado alguno de los caballos de alguna de las carreras a del Vale Triple, los boletos de dichos caballos serán defendidos por su pareja o por el favorito.

## **APUESTA: CUÁDRUPLE**

**Artículo 108** La apuesta Cuádruple consiste en acertar los caballos declarados ganadores por la Junta de comisarios de cuatro carreras, previamente determinadas que se correrán sucesiva o alternadamente en una misma reunión. También habrá una Cuádruple a Place, para quienes habiendo acertado los ganadores de las tres primeras carreras tuvieran también al caballo que llegue segundo en la última carrera de esta apuesta.

**Artículo 109** Después de haberse deducido los descuentos establecidos del monto total de la apuesta cuádruple, el saldo restante constituirá el pozo de la Cuádruple, que se dividirá destinando el 80% para la Cuádruple a Ganador y el 20% restante para la Cuádruple a Place.

**Artículo 110** El dividendo de la Cuádruple a Ganador se obtendrá dividiendo el pozo de la Cuádruple a Ganador entre el número de boletos acertados que tengan al ganador de la cuarta carrera de la Cuádruple.

**Artículo 111** El dividendo de la Cuádruple a Place se obtendrá dividiendo el pozo de la Cuádruple a Place entre el número de boletos acertados que tengan al caballo que llegue segundo en la cuarta carrera de la Cuádruple.

**Artículo 112** Si existiese empate en el primer puesto entre dos o más caballos, en cualquiera de las tres primeras carreras de la Cuádruple, los boletos jugados a dichos caballos, se consideran acertados y válidos, con igual derecho sobre el pozo. Sólo en el caso de empate en la cuarta carrera, el pozo será repartido entre las combinaciones que tuvieran boletos jugados a su favor, de la siguiente manera: el total del pozo (100%) se dividirá en tantas partes como empatadotes hubieran, luego cada parte se dividirá entre el número de boletos jugados a la combinación acertada que contenga a un empatador, lo que constituirá los dividendos de la Cuádruple a Ganador. En este caso, no se pagará Cuádruple a Placé. Si dentro de los empatadotes del primer puesto hubiera caballos agrupados bajo el mismo número, les corresponderá tantas partes como caballos agrupados bajo el mismo número hubieran empatado.

**Artículo 113** En caso de empate en el segundo puesto de la última carrera de la Cuádruple, el pozo de la Cuádruple a Place se distribuirá entre los empatantes del segundo lugar, siguiendo el procedimiento similar al establecido en el artículo anterior.

**Artículo 114**

- a. Si en alguna de las tres (03) primeras carreras de la apuesta Cuádruple fuera declarado ganador algún caballo que no tuviera boletos a su favor, se considerará no acertada la apuesta, acumulándose el 100% del pozo.
- b. Si el caballo declarado ganador en la cuarta carrera de la apuesta Cuádruple no tuviese boletos jugados a su favor, el pozo respectivo se acumulará para ponerse en juego en la reunión que señale la Comisión de Programa. El mismo procedimiento se seguirá en el caso de que el caballo que llegue segundo no tuviera boletos.

**Artículo 115** En el caso de anulación de las carreras de la apuesta Cuádruple, se procederá de la siguiente manera:

- a. Si las cuatro carreras de la Cuádruple se anularan, se devolverá el valor de las apuestas.
- b. Si hubiese una, dos o tres carreras válidas, el dividendo de la Cuádruple quedará constituido, repartiéndose el 100% del pozo entre los boletos jugados a la combinación acertada de la última carrera de esta apuesta declarada como válida.

**Artículo 116** Los favoritos de la apuesta Cuádruple, serán aquellos caballos que posean la mayor cantidad de boletos jugados en cada una de las carreras de esta apuesta.

En caso de empate entre dos o más caballos de una de las carreras, el favorito será aquel que tenga mayor cantidad de boletos jugados en la apuesta a ganador en dicha carrera; en caso de empate en la apuesta a ganador, será favorito aquel que tenga la mayor cantidad de boletos jugados en apuestas a Place. Si el empate continúa, será favorito, aquel caballo de menor número en el programa oficial.

**Artículo 117** Si es retirado alguno de los caballos de alguna de las carreras de la Cuádruple, los boletos de dichos caballos serán defendidos por su pareja o por el favorito.

## **DEL REEENGANCHE**

**Artículo 118** Reenganche es la opción que tiene el apostador de continuar jugando en las carreras en las que se juegan exclusivamente las apuestas de Dupleta, Vale Triple y Cuádruple cuando haya perdido o dejado de apostar las carreras iniciales de cada apuesta hasta antes de correrse la última de cada una.

En el caso de la mulita el apostador podrá reengancharse solo en la 2ª carrera de esta apuesta.

Para este efecto el apostador adquirirá un boleto de reenganche en dichas carreras (2da. de la Dupleta, 2da. o 3ra. del Vale Triple y 2da., 3ra. o 4ta. de la Cuádruple y solo en la 2ª de la mulita) al valor de reenganche respectivo, calculado conforme los dividendos de carreras ya corridas de dicha apuesta.

## **APUESTA: DOBLE QUINIELA**

**Artículo 119** La Apuesta **Doble Quiniela** consiste en acertar los ejemplares que ocupen el primer y segundo lugar, en cualquier orden entre ellos, en dos carreras previamente determinadas, llamadas Primera y Segunda Etapa.

**Artículo 120** Si un caballo es retirado en la Primera o Segunda Etapa de la **Doble Quiniela**, éste será sustituido por el caballo favorito a ganador, en la respectiva carrera, en todas las apuestas que incluyan el caballo retirado. Si el caballo favorito se encuentra dentro de la combinación jugada "quedará sin efecto la apuesta", devolviéndose su valor.

**Artículo 121** En caso de empate a primer lugar en ambas etapas de la **Doble Quiniela**, se consideran acertadas todas las combinaciones que incluyan los caballos empatantes.

Si existe empate a primer lugar en una de las etapas, aciertan todas las combinaciones que incluyan los caballos empatantes de la etapa respectiva, y acierten el orden de la otra.

Si el empate fuere en el segundo lugar de una de las etapas, aciertan todas las combinaciones que tengan a primer lugar el caballo ganador, a segundo cualquiera de los caballos empatantes de la etapa respectiva, y acierten el orden de la otra.

**Artículo 122** Si no existiese ninguna apuesta ganadora de la Primera y Segunda Etapa, el 20% del pozo a repartir se distribuirá entre aquellas apuestas que contengan la combinación ganadora de la Primera Etapa, o la combinación acertada de la Segunda Etapa destinándose el 80% al pozo vacante. En el caso que no exista una combinación ganadora, el pozo respectivo de la **Doble Quiniela** se acumulará para ponerse en juego en la reunión que señale la Comisión de Programa.

**Artículo 123** Si se anula la Primera Etapa de la apuesta **Doble Quiniela**, "quedará sin efecto la apuesta devolviendo su valor. Si se anula la Segunda Etapa, el 20% del pozo a repartir se distribuirá entre las apuestas que hayan acertado la Primera Etapa. El 80% quedara como pozo vacante y se acumulará para ponerse en juego en la reunión que señale la Comisión de Programa.

#### **APUESTA: DOBLE EXACTA**

**Artículo 124** La Apuesta **Doble Exacta** consiste en acertar los ejemplares que ocupen el primer y segundo lugar en orden exacto entre ellos, en dos carreras predeterminadas, llamadas Primera y Segunda Etapa.

**Artículo 125** Si un caballo es retirado en la Primera o Segunda Etapa de la **Doble Exacta**, éste será sustituido por el caballo favorito a ganador en la respectiva carrera, en todas las apuestas que incluyan el caballo. Si el caballo favorito se encuentra dentro de la combinación jugada "quedará sin efecto la apuesta", devolviéndose su valor.

**Artículo 126** Si hubiese empate en el primer lugar en ambas etapas de la **Doble Exacta**, aciertan todas las combinaciones que incluyan a los caballos empatantes.

Si existe empate a primer lugar en una de las etapas, aciertan todas las combinaciones que incluyan los caballos empatantes de la etapa respectiva y acierten el orden exacto de la otra etapa.

Si el empate fuese en el segundo lugar de una de las etapas, aciertan todas las combinaciones que tengan a primero el caballo ganador, y a segundo a cualquiera de los caballos empatantes de la etapa respectiva, y acierten el orden exacto de la otra. Etapa

**Artículo 127** Si no existiese ninguna apuesta ganadora de la Primera y Segunda Etapa, el 20% del pozo a repartir se distribuirá entre aquellas apuestas que contengan la combinación ganadora de la Primera Etapa, o la combinación acertada de la Segunda Etapa, destinándose el 80% al pozo vacante. En el caso que no exista una combinación ganadora, el pozo respectivo de la **Doble Exacta** se acumulará para ponerse en juego en la reunión que señale la Comisión de Programa.

**Artículo 128** Si se anula la Primera Etapa de la apuesta **Doble exacta** "quedará sin efecto la apuesta" devolviendo su valor. Si se anula la Segunda Etapa, el 20% del pozo a repartir se distribuirá entre las apuestas que hayan acertado la Primera Etapa. El 80% quedara como pozo vacante y se acumulará para ponerse en juego en la reunión que señale la Comisión de Programa.

#### **APUESTA: MULITA (CINCO Y SEIS)**

**Artículo 129** La apuesta Mulita consiste en acertar los caballos declarados ganadores por la Junta de Comisarios en las seis carreras programadas para esta apuesta, que se correrán sucesiva o alternadamente en una misma reunión.

**Artículo 130** Por cada caballo ganador acertado se computará un punto, de modo que el máximo número de aciertos es de seis (06) puntos.

**Artículo 131** La detracción sobre el juego en la apuesta Mulita es del 30%, el 20% se acumulará constituyendo el Fondo de la Mulita; el otro 50% se distribuirá entre los boletos que acierten los seis (06) y cinco (05) puntos, 40% y 10%, respectivamente

**Artículo 132** Se denomina Fondo de Mulita, al fondo acumulado con el aporte del dinero que se deducirá del juego en cada reunión, de acuerdo con lo estipulado en el artículo anterior.

**Artículo 133** El Consejo Directivo fijará semanalmente el monto que, extraído del Fondo de Mulita, se pondrá en juego en cada reunión.

**Artículo 134** Para adjudicarse el premio de Mulita, se requiere acertar el total de ganadores que figuren en el programa que rige para dicha apuesta.

**Artículo 135** El premio de Mulita se jugará con el total de las carreras fijadas para el juego de Mulita, cualquiera que fuera el número de caballos que intervengan en cada una de ellas.

**Artículo 136** El dividendo de la apuesta Mulita se obtendrá de la siguiente manera:

- a. Dividendo a los seis (06) puntos. Dividiendo el monto total del pozo inicial puesto en juego en la reunión (extraído del Fondo de Mulita) más la suma acumulada al pozo en dicha reunión destinada a los seis (06) puntos (40% del juego), entre el número de boletos que hayan acertado los seis (06) ganadores de dicha apuesta en la respectiva reunión.
- b. Dividendo a los cinco (05) puntos. Dividiendo la suma acumulada al pozo en dicha reunión destinada a los cinco (05) puntos (10% del juego), entre el número de boletos que hayan acertado cinco (05) ganadores de dicha apuesta, de las seis (06) carreras designadas para el juego de la Mulita, en la respectiva reunión.

**Artículo 137** Si ningún boleto hubiera acertado los seis (06) ganadores de Mulita, la suma acumulada al pozo en dicha reunión a los seis (06) puntos (40% del juego) incrementará el Fondo de la apuesta Mulita y entrará en juego en la reunión inmediata siguiente.

**Artículo 138** Si no hubiera cartillas con cinco (05) aciertos, el pozo del juego destinado a los cinco (05) puntos (10%) incrementará el Fondo de la apuesta Mulita y entrará en juego en la reunión inmediata siguiente.

**Artículo 139** El único comprobante para el pago de Mulita es el boleto original. Los premios se abonarán a las personas que presenten el boleto respectivo, no admitiéndose reclamación respecto al derecho que los asiste como legítimos poseedores de ellos.

**Artículo 140** Todo apostador de Mulita, al adquirir su boleto, acepta y se compromete a acatar las disposiciones del presente reglamento y renuncia a cualquier reclamación judicial.

**Artículo 141** Las carreras anuladas no se computarán en el resultado final.

**Artículo 142** En caso de empate en ganador en cualquiera de las carreras de la apuesta Mulita, todos los caballos empatadores serán considerados ganadores para efectos de esta apuesta.

**Artículo 143** Si durante una reunión sólo llegara a disputarse menos de dos (02) carreras de la apuesta Mulita, el monto de las apuestas será reembolsado a los apostadores. Si el número de carreras válidamente corridas de la apuesta Mulita es de dos (02) o más, pero menos de seis (06), sólo se pagará el segundo premio a los boletos que hayan acertado el total de las carreras válidamente corridas.

**Artículo 144** En caso de retiro de uno o más caballos en una de las carreras, estos serán defendidos por el favorito de la apuesta Mulita de dicha carrera; en caso de empate, serán defendidos por el favorito en la apuesta a ganador; si subsistiera el empate, serán defendidos por el favorito en la apuesta a place; y si también hubiera empate en ésta, serán defendidos por el caballo que tenga el número menor en el programa oficial.

**Artículo 145** Las parejas de dos (02) o más caballos programados con el mismo número representan un solo competidor. Por lo tanto, si uno de los caballos de la pareja es retirado, las apuestas serán defendidas por su pareja.

**Artículo 146** Los boletos de la apuesta Mulita pueden ser simples o múltiples. El valor de cada boleto simple será el que fije el Consejo Directivo del Jockey Club de Arequipa y el valor de cada boleto múltiple será el que arroje el número de combinaciones hechas por el apostador, tomando como unidad el valor del boleto simple.

**Artículo 147** El apostador indicará sus pronósticos al vendedor para un boleto simple, escogiendo un caballo de cada carrera designada a estas apuestas y lo señalará con el número que le corresponde en el programa oficial.

**Artículo 148** Tratándose de un boleto múltiple, el apostador podrá escoger el número de caballos que desee en cada carrera de esta apuesta e igualmente los señalará con el número que les corresponde en el programa oficial.

**Artículo 149** Es obligación de todo apostador, hacer su propia revisión de los boletos que juegue, antes de retirarse de la ventanilla, a fin de corregir a tiempo posibles errores u omisiones.

**Artículo 150** La devolución del importe de los boletos que contengan pronósticos errados o el canje de ellos por otros en las que se salven dichos errores u omisiones, procede, siempre que lo solicite antes que la oficina o agencia que lo expidió haya cerrado la venta de los boletos para la apuesta Mulita, después de lo cual no se aceptará reclamo alguno.

#### **APUESTA: MULITA-PLUS (MULITA-PLUS y MULON) EX SUPER SIETE**

**Artículo 151** La apuesta Mulita-Plus consiste en acertar los caballos ganadores decretados por la Junta de Comisarios en las siete carreras programadas para esta apuesta, que se correrán sucesiva o alternadamente en una misma reunión.

**Artículo 152** Por cada caballo ganador acertado se computará un (01) punto, de modo que el máximo número de aciertos acumula siete (07) puntos.

**Artículo 153** El pozo (50% del juego) generado se dispondrá de la siguiente forma:

- a. Si la apuesta es acertada por un (01) solo boleto, todo el pozo, además del Fondo Mulón, será abonado al boleto ganador.
- b. Si se presentara más de un (01) boleto ganador, se repartirán el pozo generado en la reunión.
- c. En caso de no ser acertada la apuesta, el pozo incrementará el Fondo Mulón

**Artículo 154** Se denomina Fondo Mulón al fondo acumulado con el aporte del pozo de cada reunión, de acuerdo con lo estipulado en el artículo anterior.

**Artículo 155** El Consejo Directivo del Jockey Club de Arequipa fijará, semanalmente, el monto que, extraído del Fondo Mulón, se pondrá en juego en cada reunión

**Artículo 156** Para adjudicarse el premio Mulita-Plus, se requiere acertar el total de ganadores que figuren en el programa que rige para dicha apuesta.

**Artículo 157** El premio Mulita-Plus se jugará con el total de las carreras fijadas para dicha apuesta, cualquiera que fuera el número de caballos que intervengan en cada una de ellas.

**Artículo 158** El dividendo de Mulita-Plus se obtendrá dividiendo el monto total puesto en juego en la reunión (Artículo 148) entre los boletos que hayan acertado los siete (07) ganadores de dicha apuesta en la respectiva reunión.

**Artículo 159** Si ningún boleto hubiera acertado los siete ganadores (07), el monto total del pozo inicial puesto en juego, más el pozo generado en dicha reunión, se pondrá en juego en la reunión siguiente; es decir, el pozo generado en la reunión formará parte del Fondo Mulón.

**Artículo 160** El único comprobante para el pago de Mulita-Plus o del Mulón es el boleto original.

**Artículo 161** Todo apostador de Mulita-Plus, al adquirir su boleto, acepta y se compromete a acatar las disposiciones del presente reglamento y renuncia a cualquier reclamación judicial.

**Artículo 162** Las carreras anuladas se computarán en el resultado final.

**Artículo 163** En caso de empate en ganador en cualquiera de las carreras de la apuesta Mulita Plus, todos los caballos empatadores serán considerados ganadores para efectos de esta apuesta.

**Artículo 164** Si durante una reunión sólo llegara a disputarse menos de cuatro (04) carreras de la apuesta Mulita-Plus, el monto de la apuesta será reembolsado a los apostadores. Si el número de carreras válidamente corridas de la apuesta Mulita-Plus es de cuatro (04) o más, pero menos de siete (07), se considerará como acertadas las demás carreras no disputadas.

**Artículo 165** En caso de retiro de uno o más caballos en una de las carreras, estos serán defendidos por el favorito de la apuesta Mulita-Plus de dicha carrera; en caso de empate, serán defendidos por el favorito en la apuesta a ganador; si subsistiera el empate, serán defendidos por el favorito en la apuesta a place; y si también hubiera empate en ésta, serán defendidos por el caballo que tenga el número menor en el programa oficial.

**Artículo 166** Las parejas de dos (02) o más caballos programados con el mismo número, representan un solo competidor; por lo tanto, si uno de los caballos es retirado, las apuestas serán defendidas por su pareja.

**Artículo 167** Los boletos de la apuesta Mulita-Plus pueden ser simples o múltiples. El valor de cada boleto simple será el que fije el Consejo Directivo del Jockey Club de Arequipa; y el valor de cada boleto múltiple será el que arroje el número de combinaciones hechas por el apostador, tomando como unidad el valor del boleto simple.

**Artículo 168** Es obligación de todo apostador hacer su propia revisión de los boletos que juegue antes de retirarse de la ventanilla, a fin de corregir a tiempo posibles errores u omisiones.

**Artículo 169** La devolución del importe de los boletos que contengan pronósticos errados o el canje de ellos por otros en las que se salven dichos errores u omisiones, procede; siempre que lo solicite antes que quien lo expidió haya cerrado la venta de los boletos para la apuesta Mulita-Plus, después de lo cual no se aceptará reclamo alguno.

**Artículo 170** El resultado de los premios respectivos, será dado a conocer de inmediato, después del conforme de la última carrera de la apuesta Mulita-Plus, tanto a través del totalizador como del circuito cerrado de televisión y otros medios al alcance.

**Artículo 171** La apuesta Mulita-Plus se regirá por los resultados oficiales de las carreras.

#### **APUESTA: Cadena 9 ó 8 (Ex pick Nine)**

**Artículo 172** La apuesta Cadena 9 ó 8 consiste en acertar el mayor número de caballos que ocupen el primero o el segundo puesto en cada una de las nueve (9) carreras, señaladas como válidas para esta apuesta en cada reunión, según el orden oficial de llegada y declaradas "Conforme" por la Junta de Comisaros.

**Artículo 173** El valor unitario de la apuesta Cadena 9 ó 8 será el que fije el Consejo Directivo del Jockey Club de Arequipa.

**Artículo 174** El boleto puede ser simple o múltiple. El valor de cada boleto simple será el valor unitario de la apuesta Cadena 9 ó 8. El valor de cada boleto múltiple será el que arroje el número de combinaciones hechas por el apostador, tomando como unidad el valor del boleto simple.

**Artículo 175** El apostador indicara sus preferencias al vendedor para un boleto simple, escogiendo un caballo de cada carrera designada para esta apuesta y lo señalará con el número que le corresponde en el Programa Oficial.

**Artículo 176** Tratándose de un boleto múltiple, el apostador podrá escoger el número de caballos que desee en cada carrera designada para esta apuesta; e, igualmente lo señalará con el número que les corresponde en el Programa Oficial.

**Artículo 177** Es responsabilidad de cada apostador hacer su propia revisión de los boletos jueguen, a fin de corregir a tiempo, posibles errores u omisiones, indicándoselas al vendedor antes de retirarse de la ventanilla.

**Artículo 178** Del premio:

- a. El apostador que acumule el mayor número de puntos en el cómputo total para esta apuesta, obtendrá derecho al premio de la apuesta Cadena 9 ó 8
- b. El premio de la apuesta Cadena 9 ó 8 se obtendrá con cualquiera sea el número de carreras válidamente corridas en la reunión hípica respectiva y cualquiera que sea el número de caballos que intervengan en cada carrera, siempre que se hayan corrido válidamente más de tres carreras.

**Artículo 179** La Comisión de Programa elegirá entre todas las carreras de una reunión las nueve (9) que deben regir para la apuesta Cadena 9 ó 8, anunciándolo oportunamente al público en el Programa Oficial.

**Artículo 180** El cómputo de la apuesta cadena 9 ó 8, se hará por un sistema de puntos, de acuerdo al siguiente procedimiento:

- a. Los puntos se asignarán de acuerdo a los Resultados Oficiales de las carreras válidas para la apuesta Cadena 9 ó 8.
- b. A cada caballo que resulte ganador, se le asignará un (1) punto.
- c. A cada caballo que resulte segundo (place), se le asignará un (1) punto.
- d. En caso de empate en el ganador, a cada caballo empatado se le asignará el puntaje a ganador, no asignándosele punto alguno al caballo que resulte inmediatamente a continuación de los caballos empatados.
- e. En caso de empate en el segundo puesto (place), a cada caballo empatado se le asignará el puntaje a place.
- f. Los ejemplares consignados bajo el mismo número, serán computadas para el ganador y place como un solo caballo.
- g. En caso de ejemplares consignados bajo el mismo número ocupen el primer y segundo lugares en una carrera, no habrán puntos para el segundo puesto (place).
- h. En caso de un ejemplar consignado bajo el mismo número sea retirado, este será defendido por su pareja.
- i. En caso de retiro de uno o más caballos en una de las carreras, éstos serán reemplazados por el caballo que resulte favorito en el juego a la apuesta Ganador; si existiera igualdad, se considerará favorito el que tenga mayor número de boletos a la apuesta Place. Si persistiera el empate, se considerará favorito a aquel que tenga el número menor en el Programa Oficial.
- j. Las carreras anuladas no se considerarán en el cómputo de esta apuesta.
- k. Si se suspendiera el espectáculo sin haberse corrido las nueve (9) carreras fijadas para la apuesta Cadena 9 ó 8, el cómputo se efectuará con las carreras válidamente corridas hasta el momento en que se hubiera suspendido la reunión y los premios de esta apuesta se pagarán a los boletos que hayan acumulado la mayor cantidad de puntos, siempre que se haya corrido válidamente más de tres carreras. Si sólo se hubiera corrido válidamente tres o menos carreras, se devolverá el valor de las apuestas.

**Artículo 181** Del importe total de los boletos vendidos, se deducirá: el porcentaje correspondiente por Detracción, el importe restante se distribuirá para los premios de la apuesta Cadena 9 ó 8, en la siguiente proporción: 80% para los boletos con nueve (9) puntos y 20% para los boletos con ocho (8) puntos. De no existir boletos con nueve (9) puntos, el 100% del monto se distribuirá entre los boletos con ocho (8) puntos. De no existir tampoco boletos con ocho (8) puntos el 100% del importe restante se distribuirá entre los boletos con mayor número de aciertos

**Artículo 182** De la validez de los boletos:

- a. El único comprobante para el juego de la apuesta 9 ó 8 es el boleto emitido por el Sistema Computarizado de Apuestas del Jockey Club de Arequipa, siempre que sus pronósticos sean iguales a los que dicho sistema mantiene en sus archivos.
- b. Carecen de valor los boletos que no sean identificados por el Sistema.
- c. Los premios serán abonados a las personas que presenten los boletos respectivos, no admitiéndose reclamaciones respecto al derecho que les asiste como legítimos poseedores de ellos.
- d. El cobro de los boletos premiados sólo podrá efectuarse dentro de los noventa ( 90 ) días posteriores a la reunión respectiva , perdiendo su valor aquellos boletos cuyo premio no se hubiera hecho efectivo durante ese plazo.

**Artículo 183** El resultado pormenorizado de los premios respectivos se dará a conocer de inmediato, después del conforme de la última carrera de la apuesta Cadena 9 ó 8, tanto a través del Totalizador, como del circuito cerrado de televisión del hipódromo y concesiones y otros medios al alcance.

**Artículo 184** Todo apostador de la apuesta Cadena 9 ó 8, al adquirir su boleto, acepta y se compromete a acatar las disposiciones de este reglamento y renuncia a cualquier reclamación judicial.

#### **APUESTA: Cadena 8 ó 7 (Ex Pick Eight )**

**Artículo 185** La apuesta Cadena 8 ó 7 consiste en acertar el mayor número de caballos que ocupen el primero o el segundo puesto en cada una de las ocho (8) carreras, señaladas como válidas para esta

apuesta en cada reunión, según el orden oficial de llegada y declaradas "Conforme" por la Junta de Comisarios.

**Artículo 186** El valor unitario de la apuesta Cadena 8 ó 7 será el que fije el Consejo Directivo del Jockey Club de Arequipa.

**Artículo 187** El boleto puede ser simple o múltiple. El valor de cada boleto simple será el valor unitario de la apuesta Cadena 8 ó 7. El valor de cada boleto múltiple será el que arroje el número de combinaciones hechas por el apostador, tomando como unidad el valor del boleto simple.

**Artículo 188** El apostador indicara sus preferencias al vendedor para un boleto simple, escogiendo un caballo de cada carrera designada para esta apuesta y lo señalará con el número que le corresponde en el Programa Oficial.

**Artículo 189** Tratándose de un boleto múltiple, el apostador podrá escoger el número de caballos que desee en cada carrera designada para esta apuesta; e, igualmente lo señalará con el número que les corresponde en el Programa Oficial.

**Artículo 190** Es responsabilidad de cada apostador hacer su propia revisión de los boletos jueguen, a fin de corregir a tiempo, posibles errores u omisiones, indicándoselas al vendedor antes de retirarse de la ventanilla.

**Artículo 191** Del premio. El apostador que acumule el mayor número de puntos en el cómputo total para esta apuesta, obtendrá derecho al premio de la apuesta Cadena 8 ó 7. El premio de la apuesta Cadena 8 ó 7 se obtendrá con cualquiera sea el número de carreras válidamente corridas en la reunión hípica respectiva y cualquiera que sea el número de caballos que intervengan en cada carrera, siempre que se hayan corrido válidamente más de tres carreras.

**Artículo 192** La Comisión de Programa elegirá entre todas las carrera de una reunión las ocho (8) que deben regir para la apuesta Cadena 8 ó 7, anunciándolo oportunamente al público en el Programa Oficial.

**Artículo 193** El cómputo de la apuesta cadena 8 ó 7, se hará por un sistema de puntos, de acuerdo al siguiente procedimiento:

- a. Los puntos se asignarán de acuerdo a los Resultados Oficiales de las carreras válidas para la apuesta Cadena 8 ó 7.
- b. A cada caballo que resulte ganador, se le asignará un (1) punto.
- c. A cada caballo que resulte segundo (place), se le asignará un (1) punto.
- d. En caso de empate en el ganador, a cada caballo empatado se le asignará el puntaje a ganador, no asignándosele punto alguno al caballo que resulte inmediatamente a continuación de los caballos empatados.
- e. En caso de empate en el segundo puesto (place), a cada caballo empatado se le asignará el puntaje a place.
- f. Los ejemplares consignados bajo el mismo número, serán computadas para el ganador y place como un solo caballo.
- g. En caso de ejemplares consignados bajo el mismo número ocupen el primer y segundo lugares en una carrera, no habrán puntos para el segundo puesto (place).
- h. En caso de un ejemplar consignado bajo el mismo número sea retirado, este será defendido por su pareja.
- i. En caso de retiro de uno o más caballos en una de las carreras, éstos serán reemplazados por el caballo que resulte favorito en el juego a la apuesta Ganador; si existiera igualdad, se considerará favorito el que tenga mayor número de boletos a la apuesta Place. Si persistiera el empate, se considerará favorito a aquel que tenga el número menor en el Programa Oficial.
- j. Las carreras anuladas no se considerarán en el cómputo de esta apuesta.
- k. Si se suspendiera el espectáculo sin haberse corrido las ocho (8) carreras fijadas para la apuesta Cadena 8 ó 7, el cómputo se efectuará con las carreras válidamente corridas hasta el momento en que se hubiera suspendido la reunión y los premios de esta apuesta se pagarán a los boletos que hayan acumulado la mayor cantidad de puntos, siempre que se haya corrido válidamente más de tres carreras. Si sólo se hubiera corrido válidamente tres o menos carreras, se devolverá el valor de las apuestas.

**Artículo 194** Del importe total de los boletos vendidos, se deducirá: el porcentaje correspondiente por Detracción, el importe restante se distribuirá para los premios de la apuesta Cadena 8 ó 7, en la siguiente

proporción: 80% para los boletos con nueve (9) puntos y 20% para los boletos con ocho (8) puntos. De no existir boletos con nueve (9) puntos, el 100% del monto se distribuirá entre los boletos con ocho (8) puntos. De no existir tampoco boletos con ocho (8) puntos el 100% del importe restante se distribuirá entre los boletos con mayor número de aciertos.

**Artículo 195** De la validez de los boletos:

- a. El único comprobante para el juego de la apuesta La Polla es el boleto emitido por el Sistema Computarizado de Apuestas del Jockey Club de Arequipa, siempre que sus pronósticos sean iguales a los que dicho sistema mantiene en sus archivos.
- b. Carecen de valor los boletos que no sean identificados por el Sistema.
- c. Los premios serán abonados a las personas que presenten los boletos respectivos, no admitiéndose reclamaciones respecto al derecho que les asiste como legítimos poseedores de ellos.
- d. El cobro de los boletos premiados sólo podrá efectuarse dentro de los noventa ( 90 ) días posteriores a la reunión respectiva , perdiendo su valor aquellos boletos cuyo premio no se hubiera hecho efectivo durante ese plazo.

**Artículo 196** El resultado pormenorizado de los premios respectivos se dará a conocer de inmediato, después del conforme de la última carrera de la apuesta Cadena 8 ó 7, tanto a través del Totalizador, como del circuito cerrado de televisión del hipódromo y concesiones y otros medios al alcance.

**Artículo 197** Todo apostador de la apuesta Cadena 8 ó 7, al adquirir su boleto, acepta y se compromete a acatar las disposiciones de este reglamento y renuncia a cualquier reclamación judicial.

### **APUESTA: POLLA (POLLA Y POLLÓN)**

**Artículo 198** La apuesta de Polla consiste en acertar el mayor número de caballos que ocupen el primero o el segundo puesto en cada una de las diez (10) carreras, señaladas como válidas para esta apuesta en cada reunión, según el orden oficial de llegada y declaradas "Conforme" por la Junta de Comisarlos.

**Artículo 199** El valor unitario de la apuesta Polla será el que fije el Consejo Directivo del Jockey Club de Arequipa.

**Artículo 200** El boleto puede ser simple o múltiple. El valor de cada boleto simple será el valor unitario de la apuesta Polla. El valor de cada boleto múltiple será el que arroje el número de combinaciones hechas por el apostador, tomando como unidad el valor del boleto simple.

**Artículo 201** El apostador indicara sus preferencias al vendedor para un boleto simple, escogiendo un caballo de cada carrera designada para esta apuesta y lo señalará con el número que le corresponde en el Programa Oficial.

**Artículo 202** Tratándose de un boleto múltiple, el apostador podrá escoger el número de caballos que desee en cada carrera designada para esta apuesta; e, igualmente lo señalará con el número que les corresponde en el Programa Oficial.

**Artículo 203** Es responsabilidad de cada apostador hacer su propia revisión de los boletos jueguen, a fin de corregir a tiempo, posibles errores u omisiones, indicándoselas al vendedor antes de retirarse de la ventanilla.

**Artículo 204** Del premio:

- a. El apostador que acumule el mayor número de puntos en el cómputo total para esta apuesta, obtendrá derecho al premio de la apuesta Polla.
- b. El premio de la apuesta Polla se obtendrá con cualquiera sea el número de carreras válidamente corridas en la reunión hípica respectiva y cualquiera que sea el número de caballos que intervengan en cada carrera, siempre que se hayan corrido válidamente más de tres carreras.

**Artículo 205** La Comisión de Programa elegirá entre todas las carrera de una reunión las diez (10) que deben regir para la apuesta Polla, anunciándolo oportunamente al público en el Programa Oficial.

**Artículo 206** El cómputo de la apuesta Polla, se hará por un sistema de puntos, de acuerdo al siguiente procedimiento:

- a. Los puntos se asignarán de acuerdo a los Resultados Oficiales de las carreras válidas para la apuesta Polla.
- b. A cada caballo que resulte ganador, se le asignará cinco (05) puntos.
- c. A cada caballo que resulte segundo (place), se le asignará tres (03) puntos.
- d. En caso de empate en el ganador, a cada caballo empatado se le asignará el puntaje a ganador, no asignándosele punto alguno al caballo que resulte inmediatamente a continuación de los caballos empatados.
- e. En caso de empate en el segundo puesto (place), a cada caballo empatado se le asignará el puntaje a place.
- f. Los ejemplares consignados bajo el mismo número, serán computadas para el ganador y place como un solo caballo.
- g. En caso de ejemplares consignados bajo el mismo número ocupen el primer y segundo lugares en una carrera, no habrán puntos para el segundo puesto (place).
- h. En caso de un ejemplar consignado bajo el mismo número sea retirado, este será defendido por su pareja.
- i. En caso de retiro de uno o más caballos en una de las carreras, éstos serán reemplazados por el caballo que resulte favorito en el juego a la apuesta Ganador; si existiera igualdad, se considerará favorito el que tenga mayor número de boletos a la apuesta Place. Si persistiera el empate, se considerará favorito a aquel que tenga el número menor en el Programa Oficial.
- j. Las carreras anuladas no se considerarán en el cómputo de esta apuesta.
- k. Si se suspendiera el espectáculo sin haberse corrido las diez (10) carreras fijadas para la apuesta La Polla, el cómputo se efectuará con las carreras válidamente corridas hasta el momento en que se hubiera suspendido la reunión y los premios de esta apuesta se pagarán a los boletos que hayan acumulado la mayor cantidad de puntos, siempre que se haya corrido válidamente más de tres carreras. Si sólo se hubiera corrido válidamente tres o menos carreras, se devolverá el valor de las apuestas.

**Artículo 207** Del importe total de las cartillas vendidas, se deducirá: el porcentaje correspondiente por Detracción y el porcentaje destinado al Fondo de la apuesta, denominado POLLON, y el importe restante se distribuirá para los premios de La Polla, en la siguiente proporción: 35% para el primer puesto, 10% para el segundo puesto y 5% para el tercer puesto.

**Artículo 208** Para acceder al premio de la Polla denominado POLLON, que se pondrá en juego cuando lo determine el Consejo Directivo del Jockey Club de Arequipa y que respalda el Fondo de la apuesta, el o los boletos ganadores deberán acumular un total de cincuenta (50) puntos.

**Artículo 205** Para obtener el dividendo que corresponde a cada boleto ganador de Polla, el pozo del juego total, más el POLLON, si fuera el caso, se repartirá, en parte iguales y en los porcentajes establecidos en el Artículo 203, entre el número de boletos ganadores, dividiendo la suma a repartirse por el número de boletos que hayan acumulado el primer, segundo y tercer puntaje mayor.

**Artículo 209** De la validez de los boletos:

- a. El único comprobante para el juego de la apuesta Polla es el boleto emitido por el Sistema Computarizado de Apuestas del Jockey Club de Arequipa, siempre que sus pronósticos sean iguales a los que dicho sistema mantiene en sus archivos.
- b. Carecen de valor los boletos que no sean identificados por el Sistema.
- c. Los premios serán abonados a las personas que presenten los boletos respectivos, no admitiéndose reclamaciones respecto al derecho que les asiste como legítimos poseedores de ellos.

**Artículo 210** El resultado pormenorizado de los premios respectivos se dará a conocer de inmediato, después del conforme de la última carrera de la apuesta Polla, tanto a través del Totalizador Electrónico, como del circuito cerrado de televisión del hipódromo y concesiones y otros medios al alcance.

**Artículo 211** Todo apostador de la apuesta Polla, al adquirir su boleto, acepta y se compromete a acatar las disposiciones de este reglamento y renuncia a cualquier reclamación judicial.