

REGOLAMENTO IPPICA

CAVALLI TOTALIZZATORE

Selezionata la **corsa a totalizzatore** di tuo interesse, una semplice schermata ti consentirà di scommettere sui tuoi cavalli preferiti. Troverai all'interno della corsa selezionata:

- info sullo stato della pista, condizioni meteo, montepremi e altro
- un commento dei nostri esperti
- ultime prestazioni dei cavalli (cliccando sull'icona a destra nel box del cavallo di riferimento)
- possibilità di inserire una nota personale sul cavallo (cliccando sul "quadrato bianco" a destra nel box del cavallo di riferimento)

Per ciascun cavallo troverai dei riquadri che riportano le quote indicative (minima e massima) che ti saranno utili per orientare la tua giocata.

Per il piazzato le quote considerano la relazione tra il cavallo selezionato e gli altri cavalli che arriveranno al podio: la quota minima si riferisce a quello selezionato piazzato con gli altri più giocati e la quota massima si riferisce al cavallo selezionato con altri cavalli meno giocati.

SINGOLE E SISTEMI

Puoi scommettere sulle corse a totalizzatore selezionando le voci singole e sistemi che si trovano al di sopra dell'elenco dei cavalli.

IMPORTANTE:

Se l'accoppiata è in ordine ti verrà comunicato che l'importo della puntata verrà ripartito su due combinazioni in modo che la giocata risulti vincente indipendentemente dall'ordine di arrivo.

Selezionando la voce singole potrai scommettere velocemente su vincente e piazzato.

Sotto ogni tipologia, troverai la raccolta espressa in Euro.

La voce sistemi permette di elaborare giocate con lo sviluppo di sistemi sui cavalli a totalizzatore. Selezionandola infatti, visualizzerai una griglia che potrai autonomamente compilare scegliendo la tipologia di tuo interesse (vincente, piazzato, accoppiata, trio, etc.). Selezionata la tipologia, non ti resta che scegliere i tuoi cavalli e confermare la tua scommessa.

Sviluppare i diversi sistemi è semplicissimo anche per i meno esperti: sulla base dei cavalli che selezionerai, il sistema scaricherà le tipologie che potenzialmente non rientrano nelle tue scelte - le quali verranno oscurate - e svilupperà quelle possibili.

Effettuate le tue giocate, non ti resta che scegliere il numero di combinazioni e confermare il tuo ticket.

Riepilogo: nella schermata della corsa, in fase di scommessa, potrai visualizzare il riepilogo della tua giocata con l'indicazione dei casi di vincita, la tipologia di sistema ed il numero di combinazioni giocate.

Puoi giocare il *Quick Pick* su Vincente e Piazzato per le corse a totalizzatore. Due click e la scommessa è fatta! Per le corse a totalizzatore, il sistema propone di default il cavallo più giocato.

RAPPORTO DI SCUDERIA

Il **Rapporto di Scuderia**, valido per le **scommesse sui Cavalli a Totalizzatore**, indica l'appartenenza al medesimo proprietario di più cavalli partecipanti ad una stessa corsa (è evidenziato sia nelle pagine del Campo Partenti che in quella dei Risultati con l'aggiunta di una stessa lettera maiuscola prima del nome del cavallo).

Su xxxxx il Rapporto di Scuderia sottostà ad una specifica regolamentazione:

- Nella scommessa **Vincente**, sono considerate vincenti anche le scommesse effettuate sui cavalli in **Rapporto di Scuderia** con il cavallo arrivato primo.
- Nelle **scommesse Accoppiata**, Tris, Quartè e Quintè, se i cavalli in Rapporto di Scuderia sono presenti nell'ordine di arrivo senza interruzione (1° e 2°, 2° e 3°...ma non 1° e 3°), sono considerate vincenti tutte le unità di scommessa che riportano le posizioni occupate da tali cavalli in qualsiasi ordine. Sul primo classificato di una corsa ("*Il Primo della lista*"), non si applicano le regole relative ai rapporti di scuderia (previste dal decreto del Ministero dell'economia e delle finanze del 25 ottobre 2004) ai sensi del comma 4 dell'art. 9 - "*Scommesse effettuabili*" della Determinazione Prot. n. 61681/R.U. del 10 aprile 2019.

SPECIALITA'

Corsa al Trotto

È una particolare andatura che vede il cavallo muovere contemporaneamente l'anteriore sinistro con il posteriore destro e viceversa. Nelle corse a trotto il cavallo è guidato dal guidatore seduto o driver su una specie di biga chiamata sulky. Il sottocoda, il sellino ed i pettorali rendono solido il cavallo al sulky, mentre le briglie, il freno e l'imboccatura sono necessari al guidatore per comandare il cavallo.

In Italia le distanze su cui si corrono le corse al trotto sono due: il **miglio** (1.600m) ed il **doppio chilometro "allungato"** (2.100m) che vengono percorsi in senso antiorario prevalentemente su piste di sabbia, da 800m o 1.000m delimitate da paletti.

Corse ad Ambio: specialità diffusa negli Usa, il passo del cavallo si contraddistingue per il movimento simultaneo in avanti o indietro delle zampe di un lato dell'animale, (sinistro o destro); il cavallo viene guidato dal driver (guidatore) che siede sul sulky.

Trotto montato: (cavallo a passo di trotto ma con fantino a sella) diffuso in Francia.

Trotto per pariglie: (due cavalli a passo di trotto per un unico sulky) è una specialità diffusa in Francia. La partenza avviene:

- **con l'autostart:** i cavalli vengono allineati, secondo la numerazione, dietro un'auto munita di due ali metalliche che mantengono sulla stessa linea i cavalli fino al momento della partenza, a circa 400m dalla effettiva linea di partenza proseguendo a piccolo trotto. A 30m dalla partenza aumenta la velocità dell'auto start, si chiudono le ali, esce dalla pista lasciando il campo ai cavalli lanciati.
- **ai nastri:** i cavalli assumono lo schieramento secondo i numeri di gara, nell'opposto senso di marcia, al segnale effettuano una giravolta e si avviano nel senso normale di corsa; questo tipo di partenza è utilizzato nelle corse in cui partecipano cavalli più veloci e altri meno, per cercare di equilibrare le forze in pista. I penalizzati partono ad una distanza superiore di 20, 40, 60 o anche 80 metri rispetto a quelli meno veloci.

I tipi di **corsa al trotto** più comuni sono:

- **Corsa ad handicap:** nella quale i cavalli ritenuti più forti partono ad una distanza maggiore (handicap) rispetto agli altri. In queste gare la partenza avviene sempre con i nastri.
- **Corsa di classe:** i cavalli sono distinti in classi di velocità, in base al rispettivo record ragguagliato al km., ovvero ai tempi di percorrenza rispetto ai km del percorso.
- **Corsa di categoria:** i cavalli partecipanti sono qualificati per categoria, secondo i risultati ottenuti durante un periodo di tempo fissato dalla società organizzatrice della gara.
- **Corsa ad invito:** alla quale partecipano i cavalli invitati dalla Società di corse organizzatrice della gara.

Corsa al Galoppo

Il galoppo è la specialità in cui il **fantino** o jockey monta il cavallo, il quale ha l'andatura più naturale e veloce e si divide in tre tempi consecutivi.

Gli arti si muovono in tempi successivi, prima i posteriori e poi gli anteriori. Il peso del fantino compresa sella e staffe, può variare dai 45kg ai 70kg. Le piste per le corse al galoppo sono generalmente in erba, ma si possono trovare anche circuiti in sabbia. La distanza su cui si effettuano le corse al galoppo varia da 1.000m sino a 5.000m (per le corse italiane) e 7.000m per le straniere.

Le corse possono essere:

- **in piano**, in cui il percorso varia da 800m a 4.000m;
- **ad ostacoli** (siepi, steeple chases, cross country), nelle quali il cavallo deve percorrere un percorso di abilità saltando ostacoli o siepi e, a seconda del tratto da percorrere e dell'ampiezza dell'ippodromo, possono essere disputate su pista piccola, media, grande, dritta.

La partenza delle corse a galoppo si effettua a "gabbie", nelle quali i cavalli devono prendere posto agli ordini dello starter e all'apertura delle gabbie devono partire contemporaneamente al galoppo.

Esistono diversi tipi di **corsa al galoppo**:

- **Di gruppo**: in cui partecipano esclusivamente i migliori cavalli italiani e si misurano con gli stranieri.
- **Listed**: prova importante sul piano internazionale, alla quale partecipano cavalli di levatura internazionale.
- **Condizionata**: nella quale l'ammissione dei cavalli partecipanti è sottoposta a condizioni previste dal bando di partecipazioni, come ad esempio aver vinto una certa somma di premi in un determinato periodo, o un numero X di gare, o ancora aver effettuato un numero X di piazzamenti.
- **Handicap**: nella quale i cavalli portano un peso stabilito dal periziatore, allo scopo di rendere pari le possibilità di vittoria dei partecipanti.
- **Handicap discendente**: nella quale la scala dei pesi parte da un max di 65kg a scalare fino ad un peso inferiore (mai meno dei 45kg).
- **Handicap ascendente**: nella quale la scala dei pesi parte da 45kg fino ad un max di 65-70kg ed aumenta secondo il giudizio del periziatore.
- **Per debuttanti**: riservata ai cavalli che non hanno mai corso né in Italia né all'estero.
- **Per Maiden**: riservata ai cavalli che non hanno mai vinto una corsa in carriera.
- **A vendere**: corsa al termine della quale i cavalli partecipanti sono vendibili ad un prezzo base stabilito all'atto dell'iscrizione.
- **A reclamare**: tutti i cavalli partecipanti possono essere reclamati per un prezzo superiore a quello indicato nel programma ufficiale, quindi è possibile rilanciare il costo di vendita.

Cosa Sono le Scommesse Ippiche a Totalizzatore?

Le scommesse ippiche a totalizzatore sono una delle tipologie di scommesse più giocate per le corse dei cavalli, tanto su Internet quanto nei centri fisici destinati al betting.

Prendono il nome di **totalizzatore** perché la logica alla base prevede che le somme giocate da tutti gli scommettitori confluiscono in un unico montante. Il valore totale, privato di un piccolo prelievo a favore dell'erario, diventa **il montepremi della corsa** che, a seguito della diramazione dei risultati finali, viene suddiviso tra tutte le unità di scommesse vincenti secondo criteri predeterminati dal legislatore.

In questo senso, una volta completata la giocata, il giocatore **non può sapere quanto varrà la potenziale vincita**: potrà solamente visualizzare le quote probabili in tempo reale, aggiornate in base alla raccolta, in modo da orientarsi sui favoriti di ogni corsa.

Al contrario, con le scommesse ippiche a quota fissa, l'appassionato ha la possibilità di conoscere in anticipo la potenziale vincita, considerato che la stessa non è influenzata dalle puntate degli altri utenti ma solamente dall'accordo tra il singolo scommettitore e l'allibratore.

Le scommesse a totalizzatore possono essere giocate sia su rete "dedicata"/ippica di base (cioè sui portali on line, nelle agenzie ippiche o direttamente negli ippodromi) e su rete "allargata"/ippica nazionale (anche in agenzie sportive, corner sportivi e ippici).

Come funzionano le Scommesse a Totalizzatore?

Ora che sai cosa sono le scommesse ippiche a totalizzatore, ti starai chiedendo come funzionano e quali sono le puntate accettate.

Il meccanismo è molto semplice: si seleziona la corsa a totalizzatore di interesse, si sceglie il cavallo su cui puntare (orientandosi in base alle quote indicative) e, una volta terminata la gara, si riscuote, in caso di successo, la somma in denaro. Su Bgame bastano pochi click per ultimare la scommessa e divertirsi a sfidare la dea bendata!

Non tutte le specialità equine prevedono la modalità di scommesse sui cavalli a totalizzatore.

Quelle consentite sono due:

1. **Trotto**: il cavallo gareggia trainando il driver su un sulky a due ruote
2. **Galoppo**: il fantino monta direttamente sul cavallo

Scommesse Ippiche a Totalizzatore: le giocate consentite

Come stabilito dal legislatore, le tipologie di scommesse ippiche a totalizzatore accettate sono:

1. **Vincente:** come si deduce dal nome, per vincere è necessario indovinare il cavallo che trionferà nella corsa. La puntata è consentita in tutte le corse in cui partecipano almeno due cavalli dichiarati partenti. In alcuni casi potrebbe essere applicato il Rapporto di Scuderia
2. **Piazzato:** in questo caso, si dovrà pronosticare correttamente il piazzamento a fine corsa del cavallo su cui è stata effettuata la puntata. Il piazzamento varia a seconda del numero di cavalli in gara: quando gli equini sono da 4 a 7, si indica il cavallo che si piezzerà nelle prime 2 posizioni mentre quando gareggiano 8 o più cavalli si indica quello che si piezzerà nei primi 3 posti
3. **Accoppiata:** la scommessa a totalizzatore accoppiata non viene fatta su un singolo cavallo ma su una coppia di cavalli. In particolare, si vince se si indovinano i 2 equini che concluderanno la gara nelle prime 2 posizioni. La tipologia può essere: in ordine, quando con 6 o meno partecipanti viene indicato l'ordine esatto di arrivo dei due cavalli, o in disordine, nel caso contrario. C'è anche l'accoppiata piazzata, che consiste nel pronosticare 2 cavalli che occuperanno il primo, il secondo o il terzo posto non per forza in ordine in una corsa nella quale risultino partenti almeno 9 cavalli. L'accoppiata è consentita solo quando ci sono almeno 4 cavalli dichiarati partenti
4. **Trio o Tris:** la tipologia è possibile solo su corse con almeno 6 cavalli partenti e prevede di pronosticare correttamente i 3 cavalli che occuperanno i tre posti. Anche in questo caso, esistono diverse modalità: in ordine, in disordine o a girare, con 1 piazzato, con 2 piazzati, con 1 vincente e in accoppiata o con 2 vincenti
5. **Quartè:** la modalità quartè è giocabile solo in determinate corse di ippica nazionale. Per risultare vincente, lo scommettitore deve individuare i 4 cavalli che occuperanno o primi 4 posti. La scommessa a totalizzatore quartè può essere: in ordine, in disordine o a girare, con 1 piazzato, con 2 piazzati, con 3 piazzati, con 1 vincente, con 2 vincenti, o con 3 vincenti
6. **Quintè:** il numero di cavalli su cui si scommette è 5 e le posizioni finali dovranno essere, appunto, le prime 5. Anche in questo caso, esistono diverse applicazioni: in ordine, in disordine o a girare, con 1 piazzato, con 2 piazzati, con 3 piazzati, con 4 piazzati, con 1 vincente, con 2 vincenti, con 3 vincenti o con 4 vincenti
7. **Tipologie di scommesse abbinate:** cioè quando due tipologie di scommesse vengono coniugate in un'unica giocata, con doppia possibilità di vincita e doppio costo. Le scommesse ippiche a totalizzatore che possono essere combinate sono: vincente/piazzato e accoppiata/trio

REGOLAMENTO TESTA A TESTA: La scommessa consiste nel pronosticare tra 2 cavalli/esiti in una corsa, una corsa Manifestazione, una corsa Antepost o una corsa Manifestazione Antepost il cavallo/esito che si posiziona primo tra i due. Nel caso in cui uno dei due cavalli si ritiri prima della partenza le scommesse testa a testa sono rimborsate. Nel caso in cui i 2 cavalli/esiti regolarmente partiti non si classificano nell'ordine di arrivo le scommesse testa a testa sono rimborsate. Nel caso in cui uno dei due cavalli/esiti non si classifica nell'ordine d'arrivo le scommesse testa a testa sull'altro cavallo/esito che si classifica nell'ordine d'arrivo sono vincenti. In caso di arrivo in parità dei due cavalli/esiti si applica la parità. Si applicano a tale modello di scommessa le disposizioni di cui alla Determinazione direttoriale del 10 aprile 2019 e per quanto non espressamente previsto nella suddetta determinazione direttoriale, si applica il decreto del Ministero dell'economia e delle finanze del 25 ottobre 2004 e successive modificazioni ed integrazioni.

Descrizione scommessa:	TESTA A TESTA
Tipo Lista:	STATICA
Info Aggiuntive:	SI
Codice Info Aggiuntive:	7
Descrizione Info Aggiuntive:	CONCORRE ALLA DESCRIZIONE 3 VALORI
Multiesito:	NO
Parità:	SI
Posizione di controllo info aggiuntiva:	Vale per ogni valore

REGOLAMENTO PARI E DISPARI

La scommessa consiste nel pronosticare per una corsa, una corsa Manifestazione, una corsa Antepost o una corsa Manifestazione Antepost, se il cavallo/esito vincente (il cavallo che arriva primo) abbia assegnato un numero di pettorina pari o dispari, come indicato nel programma complementare.

Si applica a tale modello di scommessa la parità, di cui all'art. 17 della Determinazione Prot. n. 61681/R.U. del 5 aprile 2019, nel caso in cui arrivino primi a parimerito un cavallo con numero di pettorina pari ed un cavallo con numero di pettorina dispari.

Si applicano, inoltre, a tale modello di scommessa le disposizioni di cui alla Determinazione Prot. n. 61681/R.U. del 5 aprile 2019 e, per quanto non espressamente previsto nella suddetta determinazione, le previsioni del decreto del Ministero dell'economia e delle finanze del 25 ottobre 2004 e successive modificazioni ed integrazioni.

REGOLAMENTO IL PRIMO DELLA LISTA

La scommessa consiste nel pronosticare per una corsa, una corsa Manifestazione, una corsa Antepost o una corsa Manifestazione Antepost il cavallo/esito che arriva primo in una lista di cavalli/esiti selezionata dall'operatore. Il numero dei cavalli/esiti presenti nella menzionata lista potrà variare da corsa a corsa. Ai sensi del comma 4 dell'art. 9 - "Scommesse Effettuabili" della Determinazione Prot. n. 61681/R.U. del 10 aprile 2019 non si applicano alla presente tipologia di scommessa "Il Primo della lista" le regole relative ai rapporti di scuderia previste dal decreto del Ministero dell'economia e delle finanze del 25 ottobre 2004. In caso di parità o ritiro valgono le

disposizioni di cui alla Determinazione direttoriale del 10 aprile 2019. Per quanto non espressamente previsto nella suddetta determinazione direttoriale, si applica il decreto del Ministero dell'economia e delle finanze del 25 ottobre 2004 e successive modificazioni ed integrazioni.

ARRIVATO NEI PRIME DUE

La scommessa consiste nel pronosticare per una corsa, una corsa Manifestazione, una corsa Antepost o una corsa Manifestazione Antepost con più di 2 cavalli partenti il cavallo/esito nei primi 2 posti. Si avrà parità nel caso in cui il numero di esiti vincenti sia superiore a 2. In caso di parità si applica la regola di cui l'art. 17 della Determinazione direttoriale del 10 aprile 2019. Si applicano a tale modello di scommessa le disposizioni di cui alla Determinazione direttoriale del 10 aprile 2019, per quanto non espressamente previsto nella suddetta determinazione direttoriale, si applica il decreto del Ministero dell'economia e delle finanze del 25 ottobre 2004 e successive modificazioni ed integrazioni."

ARRIVATO NEI PRIMI TRE

La scommessa consiste nel pronosticare per una corsa, una corsa Manifestazione, una corsa Antepost o una corsa Manifestazione Antepost con più di 3 cavalli partenti il cavallo/esito nei primi 3 posti. Si avrà parità nel caso in cui il numero di esiti vincenti sia superiore a 3. In caso di parità si applica la regola di cui l'art. 17 della Determinazione direttoriale del 10 aprile 2019. Si applicano a tale modello di scommessa le disposizioni di cui alla Determinazione direttoriale del 10 aprile 2019, per quanto non espressamente previsto nella suddetta determinazione direttoriale, si applica il decreto del Ministero dell'economia e delle finanze del 25 ottobre 2004 e successive modificazioni ed integrazioni."

ARRIVATO NEI PRIMI QUATTRO

La scommessa consiste nel pronosticare per una corsa, una corsa Manifestazione, una corsa Antepost o una corsa Manifestazione Antepost con più di 4 cavalli partenti il cavallo/esito nei primi 4 posti. Si avrà parità nel caso in cui il numero di esiti vincenti sia superiore a 4. In caso di parità si applica la regola di cui l'art. 17 della Determinazione direttoriale del 10 aprile 2019. Si applicano a tale modello di scommessa le disposizioni di cui alla Determinazione direttoriale del 10 aprile 2019, per quanto non espressamente previsto nella suddetta determinazione direttoriale, si applica il decreto del Ministero dell'economia e delle finanze del 25 ottobre 2004 e successive modificazioni ed integrazioni."

REGOLAMENTO ACCOPPIATA E TRIO

ACCOPPIATA IN ORDINE:

La scommessa consiste nel pronosticare su una lista di cavalli/esiti due cavalli/esiti classificati nell'esatto ordine ai primi due posti dell'ordine di arrivo di una corsa/corsa manifestazione nella quale risultino partenti almeno 3 cavalli/esiti. Se il numero dei partenti effettivi della corsa/corsa manifestazione a seguito di ritiri di cavalli è uguale o inferiore a 2 cavalli, le scommesse accoppiata sono rimborsate. Nel caso di arrivo in parità al primo posto di due o più cavalli/esiti, sono da considerarsi vincenti solo tutte le scommesse che indicano, in qualsiasi ordine, ai primi due posti di arrivo i cavalli/esiti arrivati in parità. Nel caso di arrivo in parità al secondo posto di due o più cavalli/esiti sono da considerarsi vincenti tutte le scommesse che indicano esattamente il cavallo/esito primo classificato e, nella seconda posizione, i cavalli arrivati in parità. Alla suddetta scommessa, rientrante nelle tipologie di scommesse di cui all'articolo 9 della Determinazione direttoriale n. 61681 del 5 aprile 2019, si applicano le disposizioni di cui alla stessa Determinazione direttoriale del 5 aprile 2019 e per quanto non espressamente previsto nella suddetta Determinazione direttoriale, si applica il decreto del Ministero dell'economia e delle finanze del 25 ottobre 2004 e successive modificazioni ed integrazioni.

ACCOPPIATA IN DISORDINE:

La scommessa consiste nel pronosticare su una lista di cavalli/esiti due cavalli/esiti comunque classificati ai primi due posti dell'ordine di arrivo di una corsa/corsa manifestazione nella quale risultino partenti almeno 5 cavalli/esiti. Se il numero dei partenti effettivi della corsa/corsa manifestazione a seguito di ritiri di cavalli è uguale o inferiore a 4 cavalli/esiti, le scommesse accoppiata sono rimborsate. Nel caso di arrivo in parità al primo posto di due o più cavalli/esiti, sono da considerarsi vincenti tutte le scommesse che indicano ai primi due posti di arrivo i cavalli/esiti arrivati in parità. Nel caso di arrivo in parità al secondo posto di due o più cavalli/esiti sono da considerarsi vincenti tutte le scommesse che indicano ai primi due posti il cavallo primo classificato e i cavalli/esiti arrivati in parità. Alla suddetta scommessa, rientrante nelle tipologie di scommesse di cui all'articolo 9 della Determinazione direttoriale n. 61681 del 5 aprile 2019, si applicano le disposizioni di cui alla stessa Determinazione direttoriale del 5 aprile 2019 e per quanto non espressamente previsto nella suddetta Determinazione direttoriale, si applica il decreto del Ministero dell'economia e delle finanze del 25 ottobre 2004 e successive modificazioni ed integrazioni.

TRIO IN ORDINE:

La scommessa consiste nel pronosticare su una lista di cavalli/esiti tre cavalli/esiti classificati nell'esatto ordine ai primi tre posti dell'ordine di arrivo di una corsa/corsa manifestazione nella quale risultino partenti almeno 5 cavalli. Se il numero dei partenti effettivi della corsa/corsa manifestazione è uguale o inferiore a 4 cavalli, le scommesse trio sono rimborsate. Nella scommessa trio in ordine nel caso di arrivo in parità al primo posto di tre o più cavalli/esiti, sono da considerarsi vincenti tutte le scommesse che indicano ai primi tre posti di arrivo, in qualsiasi ordine, i cavalli arrivati in parità. Nella scommessa trio in ordine nel caso di arrivo in parità al primo posto di due cavalli/esiti, sono da considerarsi vincenti tutte le scommesse che indicano ai primi due posti di arrivo, in qualsiasi ordine, i cavalli arrivati in parità ed esattamente al terzo posto di arrivo il cavallo/esito classificato in terza posizione ovvero, in caso di arrivo in parità anche al terzo

posto d'arrivo, i cavalli/esiti classificati in terza posizione. Nella scommessa trio in ordine nel caso di arrivo in parità al secondo posto di due o più cavalli/esiti sono da considerarsi vincenti tutte le scommesse che indicano esattamente in prima posizione il cavallo/esito primo classificato e nel secondo e terzo posto di arrivo, in qualsiasi ordine, i cavalli/esiti arrivati in parità. Nella scommessa trio in ordine nel caso di arrivo in parità al terzo posto sono da considerarsi vincenti tutte le scommesse che indicano esattamente i cavalli/esiti primo classificato e secondo classificato ed al terzo posto i cavalli/esiti arrivati in parità. Alla suddetta scommessa, rientrante nelle tipologie di scommesse di cui all'articolo 9 della Determinazione direttoriale n. 61681 del 5 aprile 2019, si applicano le disposizioni di cui alla stessa Determinazione direttoriale del 5 aprile 2019 e per quanto non espressamente previsto nella suddetta Determinazione direttoriale, si applica il decreto del Ministero dell'economia e delle finanze del 25 ottobre 2004 e successive modificazioni ed integrazioni.

TRIO IN DISORDINE:

La scommessa consiste nel pronosticare su una lista di cavalli/esiti tre cavalli/esiti comunque classificati ai primi tre posti dell'ordine di arrivo di una corsa/corsa manifestazione nella quale risultino partenti almeno 7 cavalli. Se il numero dei partenti effettivi della corsa/corsa manifestazione è uguale o inferiore a 6 cavalli, le scommesse trio in disordine sono rimborsate. Nella scommessa trio in disordine nel caso di arrivo in parità al primo posto di tre o più cavalli/esiti, sono da considerarsi vincenti tutte le scommesse che indicano ai primi tre posti di arrivo, in qualsiasi ordine, i cavalli arrivati in parità. Nella scommessa trio in disordine nel caso di arrivo in parità al primo posto di due cavalli/esiti, sono da considerarsi vincenti tutte le scommesse che indicano alle prime tre posizioni di arrivo, in qualsiasi ordine, i cavalli arrivati in parità e il cavallo/esito classificato in terza posizione ovvero, in caso di arrivo in parità anche al terzo posto d'arrivo, i cavalli/esiti classificati in terza posizione. Nella scommessa trio in disordine nel caso di arrivo in parità al secondo posto di due o più cavalli/esiti sono da considerarsi vincenti tutte le scommesse che indicano ai primi tre posti, in qualsiasi ordine, il cavallo/esito primo classificato e i cavalli/esiti arrivati in parità. Nella scommessa trio in disordine nel caso di arrivo in parità al terzo posto sono da considerarsi vincenti tutte le scommesse che indicano ai primi tre posti, in qualsiasi ordine, i cavalli/esiti primo classificato, secondo classificato ed i cavalli/esiti arrivati in parità. Alla suddetta scommessa, rientrante nelle tipologie di scommesse di cui all'articolo 9 della Determinazione direttoriale n. 61681 del 5 aprile 2019, si applicano le disposizioni di cui alla stessa Determinazione direttoriale del 5 aprile 2019 e per quanto non espressamente previsto nella suddetta Determinazione direttoriale, si applica il decreto del Ministero dell'economia e delle finanze del 25 ottobre 2004 e successive modificazioni ed integrazioni.

REGOLAMENTO CAVALLO X VINCENTE CON AL MASSIMO UN'INCOLLATURA DI VANTAGGIO (VINCENTE CORTO MUSO)

Questa tipologia di scommessa consiste nel pronosticare per una corsa, una corsa Manifestazione, una corsa Antepost o una corsa Manifestazione Antepost se il cavallo pronosticato arriverà al primo posto con un vantaggio al massimo di un'incollatura sul cavallo arrivato al secondo posto; il distacco tra i cavalli classificati nell'ordine di arrivo è espresso prendendo per unità di misura la lunghezza, l'incollatura, testa ed il muso del cavallo, indicati in ordine decrescente. Sono previsti due esiti: SI e NO. In caso di arrivo in parità al primo posto l'esito vincente è SI e la quota viene pagata per intero. In caso di ritiro del cavallo pronosticato la scommessa va a rimborso. ESEMPIO: 5° CORSA ROMA Refertazione della corsa: 1° CAVALLO 4; 2° CAVALLO 12 – TESTA; 3° CAVALLO 9 - 1 LUNGHEZZA E MEZZO. L'esito vincente per la scommessa CAVALLO 4 vincente con al massimo un'incollatura di vantaggio è "SI". Ai sensi dell'art. 9 comma 4 - "Scommesse Effettuabili" della Determinazione Prot. n. 61681/R.U. del 10 aprile 2019 non si applicano le regole relative ai rapporti di scuderia. Per quanto non espressamente previsto nella suddetta determinazione direttoriale, si applica il decreto del Ministero dell'economia e delle finanze del 25 ottobre 2004 e successive modificazioni ed integrazioni.

REGOLAMENTO CAVALLO VINCENTE X CON ALMENO "Y" LUNGHEZZE DI VANTAGGIO (VINCENTE IN CANTER)

Questa tipologia di scommessa consiste nel pronosticare per una corsa, una corsa Manifestazione, una corsa Antepost o una corsa Manifestazione Antepost, se il cavallo pronosticato arriverà al primo posto con almeno Y lunghezze di vantaggio sul cavallo arrivato al secondo posto. Sono previsti due esiti SI e NO. L'esito vincente è SI nel caso in cui il cavallo X vinca la gara con almeno Y lunghezze di vantaggio. L'esito vincente è No nel caso in cui: - il cavallo X vinca la gara con meno di Y lunghezze di vantaggio. - Il cavallo X non vinca la gara. - il cavallo X vince arrivando in parità con un altro cavallo. ESEMPIO: 5° CORSA ROMA Refertazione della corsa: 1° Cavallo 4; 2° Cavallo 12 - 3 LUNGHEZZE E MEZZA; 3° Cavallo 9 - INCOLLATURA. L'esito vincente per la scommessa CAVALLO 4 vincente con almeno 3 lunghezze di vantaggio è SI. Ai sensi dell'art. 9 del comma 4 - "Scommesse Effettuabili" della Determinazione Prot. n. 61681/R.U. del 10 aprile 2019 non si applicano le regole relative ai rapporti di scuderia. In caso di ritiro del cavallo pronosticato la scommessa va a rimborso. Per quanto non espressamente previsto nella suddetta determinazione direttoriale, si applica il decreto del Ministero dell'economia e delle finanze del 25 ottobre 2004 e successive modificazioni ed integrazioni.

CAVALLO X NEI PRIMI 2 (NON SI PIAZZA 2)

La scommessa consiste nel pronosticare per una corsa, una corsa manifestazione, una corsa antepost o una corsa manifestazione antepost, con più di 2 cavalli partenti, se il cavallo X si piacerà nelle prime 2 posizioni dell'ordine di arrivo. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati due esiti: SI; NO. In caso di parità al primo posto vengono considerati come esito SI i due cavalli al primo posto e come esito NO tutti gli altri. In caso di parità al secondo posto vengono considerati come esito SI il cavallo arrivato al primo posto più i due cavalli arrivati al secondo posto e come esito NO tutti gli altri. In caso di ritiro del cavallo pronosticato la scommessa va a rimborso. Si applicano a tale modello di scommessa le disposizioni di cui alla Determinazione direttoriale del 10 aprile 2019, per quanto non espressamente previsto nella suddetta Determinazione direttoriale, si applica il decreto del Ministero dell'economia e delle finanze del 25 ottobre e successive modificazioni ed integrazioni.

CAVALLO X NEI PRIMI TRE (NON SI PIAZZA 3)

La scommessa consiste nel pronosticare per una corsa, una corsa Manifestazione, una corsa Antepost o una corsa Manifestazione Antepost con più di 3 cavalli partenti se il cavallo X si piacerà nei primi 3 posti dell'ordine d'arrivo. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati due esiti: SI;NO. In caso di parità al primo posto vengono considerati come esito Si i due cavalli al primo posto più il cavallo arrivato al terzo posto e come esito No tutti gli altri. In caso di parità al secondo posto vengono considerati come esito Si il cavallo arrivato al primo posto più i due cavalli arrivati al secondo posto e come esito No tutti gli altri. In caso di parità al terzo posto vengono considerati come esito Si il cavallo arrivato al primo posto, il cavallo arrivato al secondo posto più i due cavalli arrivati al terzo posto e come esito No tutti gli altri. In caso di ritiro del cavallo pronosticato la scommessa va a rimborso. Si applicano a tale modello di scommessa le disposizioni di cui alla Determinazione direttoriale del 10 aprile 2019, per quanto non espressamente previsto nella suddetta determinazione direttoriale, si applica il decreto del Ministero dell'economia e delle finanze del 25 ottobre 2004 e successive modificazioni ed integrazioni."

CAVALLO X NEI PRIMI QUATTRO (NON SI PIAZZA 4)

La scommessa consiste nel pronosticare per una corsa, una corsa Manifestazione, una corsa Antepost o una corsa Manifestazione Antepost con più di 4 cavalli partenti se il cavallo X si piacerà nei primi quattro posti dell'ordine di arrivo. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati due esiti: SI;NO. In caso di parità al primo posto vengono considerati come esito Si i due cavalli al primo posto, il cavallo arrivato al terzo posto più il cavallo arrivato al quarto posto e come esito No tutti gli altri. In caso di parità al secondo posto vengono considerati come esito Si il cavallo arrivato al primo posto, i cavalli arrivati al secondo posto più il cavallo arrivato al quarto posto e come esito No tutti gli altri. In caso di parità al terzo posto vengono considerati come esito Si il cavallo arrivato al primo posto, il cavallo arrivato al secondo posto più i due cavalli arrivati al terzo posto e come esito No tutti gli altri. In caso di parità al quarto posto vengono considerati come esito Si il cavallo arrivato al primo posto, il cavallo arrivato al secondo posto, il cavallo arrivato al terzo posto più i cavalli arrivati al quarto posto e come esito No tutti gli altri. In caso di ritiro del cavallo pronosticato la scommessa va a rimborso. Si applicano a tale modello di scommessa le disposizioni di cui alla Determinazione direttoriale del 10 aprile 2019, per quanto non espressamente previsto nella suddetta determinazione direttoriale, si applica il decreto del Ministero dell'economia e delle finanze del 25 ottobre 2004 e successive modificazioni ed integrazioni."

REGOLAMENTO DISTACCO DEL CAVALLO X VINCENTE SUPERIORE O UGUALE A Y SECONDI E Z DECIMI -TEMPO AL CHILOMETRO (Vincente per dispersione)

La scommessa consiste nel pronosticare per una corsa, una corsa Manifestazione, una corsa Antepost o una corsa Manifestazione Antepost se il cavallo X arriva primo con un tempo al km superiore o uguale di Y secondi e Z decimi rispetto al tempo al km del cavallo in seconda posizione. Il distacco si calcola sottraendo dal tempo al Km del cavallo arrivato secondo il tempo al Km del cavallo X vincente. Sono previsti due esiti: SI, NO. In caso di arrivo in parità al primo posto del cavallo X l'esito vincente è NO. ESEMPIO: con Y= 1 e Z= 5. ORDINE ARRIVO -COMPLETO- TEMPI AL KM. - 1 -Cavallo X 1.14.3 - 2 -Cavallo A 1.15.3 - 3 -Cavallo B 1.15.5 - 4 -Cavallo C 1.15.5 - 5 -Cavallo D 1.15.6 Calcolo dei secondi/decimi di Vantaggio: tempo al km del cavallo arrivato secondo meno il tempo al km del cavallo arrivato primo: $1.15.3 - 1.14.3 = 1$ secondo. Esito vincente NO in quanto il distacco di 1 secondo è inferiore a 1 secondo e 5 decimi. In caso di ritiro del cavallo pronosticato la scommessa va a rimborso. Ai sensi del comma 4 dell'art. 9 - "Scommesse Effettuabili" della Determinazione Prot. n. 61681/R.U. del 10 aprile 2019 non si applicano le regole relative ai rapporti di scuderia. Per quanto non espressamente previsto nella suddetta determinazione direttoriale, si applica il decreto del Ministero dell'economia e delle finanze del 25 ottobre 2004 e successive modificazioni ed integrazioni.