

Súper Pool Hípico

Artículo 1. Consiste en acertar los seis ejemplares en las válidas para el 5 y 6 nacional, con factor multiplicador de (Bs.F. 0,25) jugada mínima de Bs.F.2,00 y orden oficial del INH. (La casa responde únicamente por los boletos que recibe).

Artículo 2. En caso de no aparecer boleto con seis aciertos la jugada queda acumulada para el siguiente día de carreras; en caso de que el boleto ó los boletos acertados estén proporcionales, cobrarán su participación y la diferencia se acumula.

Nota: Los boletos mal multiplicados, cobran proporcional.

Artículo 3. En caso de suspensión parcial de las carreras se procederá de la siguiente manera:

- a) Faltando más de dos carreras validas para este juego, la jugada se anula y se reintegra el dinero.
- b) faltando una o dos carreras validas para este juego, y esta(s) no sea(n) diferida(s), se considera que todos los ejemplares inscritos en dichas carreras son ganadores y cobran tantas participaciones como ejemplares haya jugado. *Ejemplo:*

Un boleto de cinco, y todos 12 (doce) en la última, cobra 12 (doce) participaciones por ese concepto.

Artículo 4. En caso de ejemplar retirado le corresponde el siguiente en orden numérico. De esta se deriva la doble, triple, etc. participación.

Artículo 5. Al jugar un ejemplar invalidado para el 5 y 6 nacional, se Considera retirado y le corresponde el siguiente.

Nota: los ejemplares Invalidados para el 5 y 6 nacional, **NO** valen para este juego.

Artículo 6. Los ejemplares son individuales y no por el numero de la llave. Excepto que participen más de 14 ejemplares y el INH los agrupe en llaves, solo así se jugara por su número.

Artículo 7. Al indicar un ejemplar que no corresponde al número de inscritos, estará jugando con el último; en caso de tenerlo indicado no le corresponde ningún otro y el valor de éste ejemplar, lo cobra proporcional.

Artículo 8. Al suspenderse un programa y éste no es diferido, la jugada se anula y se reintegra el dinero, excepto el caso del Artículo Nro. 3.

Artículo 9. Cuando se corran carreras con más de catorce (14) ejemplares, los números 15, 16, 17... están invalidados para este juego. Excepto si el INH determina agrupar por llaves.

www.superpoolhipico.com

Reglamentos

Artículo 10. Cuando exista disparidad de números ó nombres, entre las revistas hípicas, se tomara de acuerdo al programa oficial.

Artículo 11. Cuando se multiplica por la totalidad de los participantes, se tienen que marcar cada uno de ellos; en caso de no marcar algunos números, estos no se tomarán en cuenta para el escrutinio ni para el valor de la apuesta. Por esta razón si ganase alguno de ellos el cuadro esta caído.

Artículo 12. El apostador debe exigir que le firmen su copia en original, como constancia de haber jugado y el boleto debe tener identificación del concesionario, tipo de jugada y fecha. Esto solo si se ha jugado en formularios.

Artículo 13. El concesionario no está obligado a detectar los errores de su apuesta.

Artículo 14. Los cambios de factor no modifican el presente reglamento.

Artículo 15. Los boletos pasados por fax ó teléfono están jugando como estén en la hoja ó el grabador.

Artículo 16. Los boletos son un vale al portador y caducan a los diez días contados desde el mismo día de la apuesta igualmente para cualquier reclamo.

Artículo 17. Este reglamento puede ser modificado, total ó parcial siempre que los cambios se publiquen en un diario de

circulación regional, nacional o a través de la pagina web www.superpoolhipico.com.

Artículo 18. No entran en juego los boletos, cuando:

- a) No sean consignados a la sede antes de la 1ra válida.
- b) No tengan la debida identificación (clave del concesionario).
- c) No tengan ejemplar marcado en carrera alguna.
- d) Cuando la copia no se corresponda a la original.

Nota: La casa responde únicamente por los boletos que recibe.

Artículo 19. Al participar en este juego me someto al presente reglamento.

Artículo 20. El presente reglamento entra en vigencia a partir del 30 de marzo del 2.011.

Sexto Zuliano

Artículo 1. El sexto zuliano consiste en acertar el ganador de las seis primeras carreras con orden oficial del INH.

Artículo 2. El factor multiplicador es de Bs (1) y la jugada mínima es de (4) Bs. Los boletos mal multiplicados cobran proporcional.

Artículo 3. Cuando no exista ganador con 6 aciertos, la jugada se acumula para la reunión siguiente.

Artículo 4. Del total a repartir (60% de la jugada) se le suma el acumulado anterior y al nuevo total se le retiene un 25% (nuevo acumulado), para la reunión siguiente.

Artículo 5. Cuando el INH invalide un ejemplar para alguno de sus juegos, este o

estos si fuesen más de uno, no tendrán validez y se considera como ejemplar retirado.

Artículo 6. Al jugar un ejemplar retirado, le corresponde el siguiente en orden numérico. Dando origen a doble, triple, cuádruple participaciones.

Artículo 7. Cuando se suspenda el programa sin haberse completado las 6 carreras validas, se procederá de la siguiente manera:

7.1 Faltando más de dos carreras, la jugada se anula y se reintegra el dinero.

7.2 Faltando una o dos carreras. Se pagaran a los boletos que tengan acertados las 1ras cuatros y en la(s) carrera(s) por correrse todos los inscritos son ganadores. Tomándose como participaciones el # de ejemplares jugados en ellas. Independientemente de otras participaciones en las cuatro(s) competencias corridas.

Artículo 8. Cuando en alguna carrera se presenten ejemplares agrupados en llaves, estas valdrán por un solo caballo.

Artículo 9. Al jugar un ejemplar que no participa en la carrera, le corresponde el último de los inscriptos. En caso de tenerlo jugando no le corresponde ningún otro. Simplemente se recalcula el valor de la apuesta y si resultase diferencia a su favor, la jugada proporcional.

Artículo 10. Cuando en alguna carrera participen más de 14 caballos y estos no son agrupados en llaves, los números: 15, 16, 17... están invalidados para este juego.

Artículo 11. Cuando el ganador de una carrera corresponda a un ejemplar invalidado, pasa a ganar quien llega en el 2do lugar y así sucesivamente.

Artículo 12. cuando por cualquier error de la revistas especializadas de hubiese

diferencia bien en el orden de los números o en el nombre de los ejemplares se jugara como lo determine el INH para su jugada.

NOTA: si la carrera no se toma en cuenta para las jugadas del INH, se jugara como aparezca en gaceta hípica.

Artículo 13. No entran en juego los boletos:

- a) Jugadas posteriores a correrse la 1ra carrera.
- b) Cuando presente característica diferentes al boleto emitido por la maquina.

Artículo 14. Los boletos son un vale al portador y caducan a los 10 días consecutivos incluido la fecha de jugada.

Artículo 15. El presente reglamento se puede modificar total o parcial siempre que las modificaciones se publiquen con 7 días de anticipación como mínimo.

Artículo 16. La casa responde únicamente por los boletos incluidos en el sistema.

Artículo 17. Al participar en este juego el apostador se rige por este reglamento, que acepta conocer en todos sus articulados.

Artículo 18. El concesionario no está obligado a advertir los errores en su jugada.

Artículo 19. El presente reglamento entra en vigencia a partir de 09 de Agosto de 2012.

Acumulado Hípico

Artículo 1. El juego de acumulado hípico (Loto), consiste en seleccionar un caballo como mínimo por carrera, en las pruebas validas para este juego. El ejemplar seleccionado debe ocupar uno de los tres primeros lugares del marcador para las carreras de once o más ejemplares. Las carreras con 6, 7, 8,9 y 10 son dos puestos, con 5 o menos se tiene que indicar el ganador y el número de participantes se determina por los ejemplares validos para la carrera. (Los que corran, no los inscritos).

Artículo 2. El factor multiplicador es de diez (Bs.F. 10,00) la jugada mínima es de (Bs.F.10,00) y los boletos mal multiplicados cobran proporcional.

Artículo 3. Este juego gana con igual dividendo del INH, Hasta un monto máximo de (Bs.F. 60.000,00).

El pote máximo a pagar entre varios boletos iguales es de (Bs.F. 60.000,00).

Artículo 4. Al indicar un número mayor al total de inscritos, juega con el último. En caso de tenerlo jugado no le corresponde ningún otro y el valor apostado por este ejemplar lo cobra proporcional.

Artículo 5. Juega con los mismos puestos, con el mismo dividendo, con el mismo orden de llegada, con el mismo factor y las mismas carreras del INH.

Artículo 6. Ejemplar retirado le corresponde el siguiente en orden numérico.

Artículo 7. Juega con el programa oficial, en cuanto a la numeración de los ejemplares y el número de carreras.

Artículo 8. Cuando se suspende un programa y este no es diferido, la jugada quedara determinada por lo que decida el INH.

Artículo 9. El apostador debe exigir que el concesionario, le firme su copia en original y ésta debe tener su fecha y la clave del concesionario.

Artículo 10. Cuando exista disparidad entre los números de las revistas, jugará como lo indique el INH.

Artículo 11. El cambio de factor no modifica el presente reglamento, que se puede modificar, total ó parcial, siempre que los cambios se publiquen en un diario de circulación nacional ó regional.

Artículo 12. Los boletos pasados por fax ó por teléfono, jugaran como aparecen en la hoja ó en el grabador.

Artículo 13. Cuando se multiplica por todos, se tienen que marcar cada uno de los números que se están jugando, por cuanto para calcular el valor de la apuesta solo se cuentan los rayados.

Artículo 14. Los boletos son un vale al portador y caducan a los 10 días consecutivos, contados a partir de la fecha

de jugada, igualmente para cualquier reclamo.

Artículo 15. No entran en juego los boletos cuando:

- a) No sean consignados a la sede antes de la 1ra válida.
- b) No tengan ejemplar marcado en una posición.
- c) No tengan la debida identificación (clave ó letra).
- d) Cuando la copia no se corresponda a la original.

Nota: La casa responde únicamente por los boletos que recibe.

Artículo 16. El máximo número de boletos iguales a jugar es de 20 (veinte).

Artículo 17. Los boletos son un vale al portador y caducan a los 10 días contados a partir de la fecha de jugada, igualmente otra reclamación.

Artículo 18. Al participar en este juego me someto al presente reglamento, que entra en vigencia a partir del 30 de marzo del 2.011.

5 y 6 Electrónico

Artículo 1. El juego del 5 y 6 nacional ó electrónico, consiste en acertar seis (6) ó cinco (5) ganadores con igual dividendo del INH. Con un pote máximo de Bs. 150 mil (Bs.F. 150.000,00). Para el hipódromo la Rinconada, Santa Rita y Valencia se pagará hasta Bs. 75 mil (75.000,00). Bs.F.

Artículo 2. El factor multiplicador será igual al del INH y los boletos juegan proporcional, con jugada mínima de (Bs.F.2,00).

Artículo 3. Al indicar un ejemplar que no participa en la carrera le corresponde el ultimo, en caso de tenerlo jugado no le corresponde ningún otro y la diferencia la juega proporcional.

Artículo 4. Los boletos jugados por fax ó teléfono, juegan como estén en la hoja ó en el grabador.

Artículo 5. El apostador debe exigir le firmen la copia en original que debe tener fecha y clave del concesionario.

Artículo 6. Cuando se multiplica por todos, se debe marcar cada uno de los números a jugar de lo contrario, si gana uno de los números no rayados esta caído. Esto debido a que para calcular el valor de la apuesta solamente se cuenta los números señalados.

Artículo 7. Cuando se indique un ejemplar invalidado se tomará como retirado.

Artículo 8. Ejemplar retirado le corresponde el siguiente en orden numérico.

Artículo 9. No entran en juego los boletos cuando:

- a) No sean consignados a la sede, antes de la 1ra válida.
- b) No tengan la debida identificación (letra ó clave).

c) Cuando no tenga ejemplar jugado en alguna carrera.

d) Cuando la copia no se corresponda con la original.

Único: La casa responde únicamente por los boletos que recibe.

Artículo 10. Cuando se suspenda un programa y éste no es diferido, la jugada se anula y se reintegra el dinero. En el caso de faltar una carrera, se jugará como lo determine el INH.

Artículo 11. El cambio de factor no modifica el reglamento.

Artículo 12. Los boletos son un vale al portador y caducan a los 10 días consecutivos a partir de la fecha de jugada, igualmente para cualquier reclamo.

Artículo 13. Al participar en este juego me someto al presente reglamento, que entra en vigencia a partir del 30 de marzo del 2.011.

Pool de Cuatro

Artículo 1. El pool de cuatro consiste en acertar el ganador en cada una de las carreras válidas para este juego, El factor multiplicador será igual al del INH y los boletos juegan proporcional, con jugada mínima de (Bs.F.2,00).

Nota: Los boletos mal multiplicados ganan proporcional.

Artículo 2. El pote máximo a cancelar es de Bs.F. 40.000,00 incluyendo los boletos iguales.

Artículo 3. Los ejemplares son individuales, es decir valen por su número, excepto las carreras con más de catorce (14) ejemplares que jugará como lo indique el INH.

Artículo 4. El pool de cuatro gana el mismo dividendo del INH con un máximo de hasta Bs.40.000 Bs/F

Artículo 5. En caso de empates, existirán dos dividendos, pero si tiene ambos ejemplares, cobra la suma de los dos dividendos.

Artículo 6. En caso de ejemplar retirado le corresponde el siguiente en orden numérico.

Artículo 7. En caso de ejemplares invalidados, se toman como retirados.

Artículo 8. Cuando se suspenda el programa y éste no es diferido, la jugada se anula y se reintegra el dinero. En el caso de faltar una carrera, se jugará como lo determine el INH.

Artículo 9. Cuando se indica un ejemplar mayor al total de inscritos, se juega con el último, en caso de tenerlo no le toca ningún otro y la diferencia la cobra proporcional.

Artículo 10. Cuando se multiplica por todos, se tiene que marcar cada uno de los números, por cuando para calcular el valor de la apuesta solo se cuentan los rayados.

Artículo 11. Cuando exista disparidad entre las revistas se jugará como lo indique el INH.

Artículo 12. El cambio de factor no modifica este reglamento que puede ser cambiado parcial o totalmente, siempre que se publiquen los mismos en un diario de circulación nacional ó regional.

Artículo 13. Los boletos jugados por fax ó teléfono, juegan como estén en la hoja ó en el grabador.

Artículo 14. Los boletos son un vale al portador y caducan a los 10 días contados a partir de la fecha de jugada, igualmente para cualquier reclamo.

Artículo 15. No entran en juego los boletos cuando:

- a) No sean consignados a la sede, antes de la 1ra válida.
- b) No tengan la debida identificación (letra ó clave).
- c) Cuando la copia no se corresponda al original
- d) No tenga jugado ejemplar en alguna carrera.
- e) No indique la tanda para la cual está jugando.

Único: La casa responde únicamente, por los boletos que recibe.

Artículo 16. Al participar en este juego me someto al presente reglamento, que entra en vigencia a partir del 30 de marzo del 2.008.

Macuare

Artículo 1. El juego del macuare, consiste en acertar el número de puestos establecidos con orden de llegada del INH, en cada una de las 6 carreras válidas para este juego (5 y 6 Nacional), indicando un ejemplar por carrera.

Nota: Cuando el programa valido contenga una carrera intercalada la misma no se tomara en cuenta para este juego es decir el macuare jugara con las 6 carreras del 5y6 Nacional.

Artículo 2. El número de puestos y la premiación son variables, con jugada mínima de (Bs.F. 5,00)

Artículo 3. La premiación es variable y gana:

Ejemplo: 15 x 1 jugada Bs.F.10,00
15 x 10 = Bs.F. 150,00

Artículo 4. En el macuare (6 válidas), los puestos con los que se gana son:

3 ptos: con diez ó más

2 ptos: con nueve, ocho ó siete

1 ptos: con seis ó menos.

Nota: El número de caballos, son los que estén en la partida, es decir que corran y no los inscritos.

Artículo 5. Cuando se produzca empate para la última posición a premiar, se pagará el 50% de la premiación.

5. a. Cuando el empate sea para el 3er lugar y la carrera, participen 10 o más

ejemplares, los boletos acertados cobran el 50%.

5. b. Cuando el empate corresponda al 2do lugar y la carrera sea de dos puestos, los boletos ganadores, cobran el 50%.

5. c. Cuando el empate sea para el 1er lugar y la carrera sea de un solo puesto, los boletos ganadores cobran el 50%.

Artículo 6. Cuando no se corra la totalidad de las carreras válidas para el macuare y éste no es diferido, la jugada se anula y se reintegra el dinero.

Artículo 7. Cuando en el boleto se escribe: número y letras y existiera disparidad en algunas carreras, se tomará como esté en letra. Igualmente para el valor de la apuesta.

Artículo 8. En caso de ejemplar retirado le corresponde el siguiente en orden numérico.

Artículo 9. Los ejemplares son individuales, no se toman por el número de la llave. Excepto las carreras con más de 14, que se juegan como lo agrupe el INH, para el 5y6 Nacional.

Artículo 10. Cuando exista disparidad de números entre las revistas, se debe colocar el nombre del ejemplar de lo contrario se toma como esté en gaceta hípica.

Artículo 11. Los ejemplares invalidados con número distinto del cero, tienen validez para el juego del macuare.

Artículo 12. Los boletos jugados por fax ó teléfono, juegan como estén en la hoja ó el grabador.

Artículo 13. Cuando se anote un número mayor al total de inscritos, estará jugando con el último anotado en la carrera.

Artículo 14. No entran en juego los boletos, cuando:

- a) No sean consignados a la sede, antes de la 1ra carrera válida para el macuare.
- b) No tengan la debida identificación ó clave.
- c) Cuando la copia no se corresponda con la original.
- d) No tenga ejemplar marcado en alguna carrera.

Artículo 15. Cuando el boleto no tenga el monto de la apuesta, se tomará la jugada mínima (Bs.F. 5,00).

Artículo 16. El presente reglamento puede ser modificado parcial ó totalmente, siempre que se publique en un diario de circulación regional, nacional o a través de la pagina web www.superpoolhipico.com.

Artículo 17. Los boletos son un vale al portador y caducan a los 10 días consecutivos, contados a partir del día de jugada.

Artículo 18. El apostador debe exigir le firmen su copia en original (por el concesionario).

Artículo 19. El presente reglamento entra en vigencia a partir del 30 de marzo del 2.011.

Superfecta

Artículo 1. La superfecta consiste en acertar los cuatros 1ro lugares (1ro, 2do, 3ro y 4to lugar), en las carreras seleccionadas por el INH, pero en caso de varios boletos iguales acertados el pote a repartir es de 50.000,00 Bs.F.

Artículo 2. El factor multiplicador es el mismo del INH, pero se puede jugar proporcional y se toma el orden oficial.

Artículo 3. Al indicar un ejemplar que no participa en la carrera, le corresponde el último, en caso de tenerlo no le corresponde ningún otro, ni doble participación, si no que sencillamente está jugando la diferencia en forma proporcional.

Nota: En caso de que le hiciese falta un ejemplar para tener posibilidad de acierto, como es el caso del siguiente ejemplo.

Ejemplo.

5 El número 11 (once) no
participa en la carrera, luego le quedan

9-10-11 9y10 para ocupar: 2do, 3ro y
4to, la jugada se anula y se rein-

9-10-11 tegra el dinero.

9-10-11

Artículo 4. Cuando se juega el resto de participante en una posición se tiene que rayar c/u de ellos.

Artículo 5. Cuando se suspenda un programa y este no es diferido, la jugada se anula y se reintegra el dinero.

Artículo 6. En casos de ejemplares retirados:

1. Si lo tiene jugado en línea, la jugada se anula y no le corresponde ningún otro.
2. Si el retirado deja el boleto sin la posibilidad de acertar la superfecta, la jugada se anula y no le corresponde otro ejemplar.
3. si el retirado se produce en el lugar que tiene jugado varios ejemplares, tampoco le corresponde otro ejemplar, pero la diferencia del retirado o retirados la cobra proporcional.

Artículo 7. Cuando exista disparidad de número entre las revistas jugara como lo indica el INH.

Artículo 8. Cuando se juega un ejemplar invalidado para la superfecta se toma como retirado.

Artículo 9. El cambio de factor no modifica este reglamento que puede ser modificado, siempre que los cambios se publiquen en un diario de circulación nacional regional.

Artículo 10. Los boletos pasados por fax o telf., juegan como estén en la hoja o en el grabador.

Artículo 11. No entran en juego los boletos, cuando:

- a) No sean consignados a la sede antes de la carrera.
- b) Cuando no tengan la identificación de letra o clave.
- c) Cuando no se indique el ejemplar a jugar
- d) Cuando no indique el numero de la carrera
- e) Cuando la copia sea distinta a la original.

Artículo 12. La jugada mínima es de Bs 2000,00 = 2 Bs.F.

Nota: Cuando el boleto no indique el valor de la apuesta se toma por su valor la jugada mínima.

Artículo 13. Los boletos son un vale al portador y caducan a los 10 días, contados a partir de la fecha de jugada, igualmente para los reclamos.

Artículo 14. El apostador debe pedir que el concesionario le firme su copia en original y le coloque la fecha y su identificación (clave o letra).

Artículo 15. Al participar en este juego me someto al presente reglamento, que entra en vigencia a partir del 30 de marzo del 2008.

Nota: Cuando la superfecta se acumula (No hay boleto ganador), El dividendo es igual al monto acumulado, pero tomando como monto tope 50.000,00 Bs

Doble Perfecta

Artículo 1. El juego de la doble perfecta consiste en acertar 1ro y 2do en dos carreras, seleccionadas para este juego, con orden oficial.

Artículo 2. El factor multiplicador es el mismo del INH

Artículo 3. En caso de ejemplar retirado:

1. Si lo tiene jugado en línea, la jugada se acumula y se reintegra el dinero.
2. Cuando el retirado sea en la posición que tiene más de un ejemplar jugado, no le corresponde ningún otro y la diferencia la juega proporcional.

Artículo 4. El pote máximo a cancelar entre los boletos iguales es de: 50.000,00 Bs.F.

Artículo 5. En caso de indicar un número que no participa en la carrera, le corresponde el último, en caso de tenerlo no le corresponde otro ejemplar y la diferencia juega proporcional.

Artículo 6. Al jugar un ejemplar invalidado, se toma como retirado.

Artículo 7. No entran en juego los boletos, cuando:

- a) No sean consignados antes de la carrera.
- b) No tengan la identificación (letra o clave).
- c) No indique la carrera para la cual está jugando.
- d) Cuando la copia no se corresponda con la original.
- e) Cuando no indique ejemplar.

Nota: La casa responde únicamente por los boletos que recibe.

Artículo 8. Cuando los boletos estén mal multiplicado y en su jugada se producen retiros, el valor de la apuesta es la que resulta al final (descontando los retiros).

Artículo 9. Los boletos son un vale al portador y caducan a los 10 días consecutivos a partir de la fecha de jugada igualmente para los reclamos.

Artículo 10. Cuando se suspende un programa y no es diferido, la jugada se acumula y se reintegra el dinero.

Artículo 11. Cuando se multiplica por el resto de los participantes, se tienen que rayar c/u de los números a jugar, por cuanto el valor de la apuesta se calcula en base a los números marcados.

Artículo 12. Cuando exista disparidad de números entre las revistas, jugara como lo indique el INH.

Artículo 13. El cambio de factor no modifica el presente reglamento.

Artículo 14. Los boletos pasados por Fax o Telf., juegan como estén en la hoja o en el grabador.

Artículo 15. El presente reglamento se puede modificar parcial o total, siempre que los cambios se publiquen en un diario de circulación nacional o regional.

Artículo 16. El apostador debe exigir que el concesionario le firme su copia en original que debe tener fecha y la identificación (Letra o Clave).

Artículo 17. Al participar en este juego me someto al presente reglamento que entra en vigencia a partir del 30 de Marzo del 2008.

Importante

Bajo ningún concepto, causa o razón serán validas aquellas apuestas realizadas después de comenzada la 1 carrera válida para dicha apuesta, además de las otras razones expuestas en el reglamento.

www.superpoolhipico.com

Reglamentos