

**AMERICAN**



*Manual del Vendedor*

**RACE**

---

## INDICE

1. Herramientas de trabajo
2. Apuestas Derechas
  - Ganador
  - Place
  - Show
  - Como realizar una jugada de Ganadores/Place/Show
3. Exacta
  - Como realizar una exacta
4. Trifecta
  - Como realizar una trifecta
5. Superfecta
  - Como realizar una superfecta
6. Daily Double
  - Como realizar un Daily Double
7. Pick 3
  - Como realizar un Pick 3
8. Pick 4
  - Como realizar un Pick 4



# 1. Herramientas de Trabajo



- 
- Monitor
  - Teclado
  - CPU
  - Mouse (Ratón)
  - Conexión a Internet

## 2. APUESTA DERECHA

### Ganador (Primer Lugar):

Usted cobra a primer lugar si su selección finaliza en primer lugar.

### Place (Segundo Lugar):

Usted cobra a segundo lugar si su selección finaliza en primero o segundo lugar.

### Show (Tercer Lugar):

Usted cobra a tercer lugar si su selección finaliza en primero segundo o tercer lugar.

### Limites de pago:

**A Ganador: 25 x 1**

**A Place: 10 x 1**

**A Show: 5 x 1**

**Nota:** No incluye el valor de la apuesta.

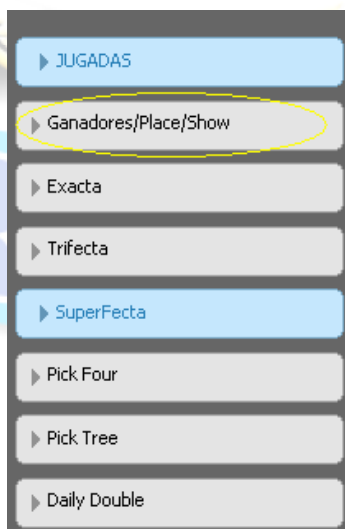
El valor de la apuesta es de 2 Bs.F = 2 \$. (Mínimo)

Todas las apuestas juegan con el orden oficial de llegada, igualmente los dividendos.

Si un competidor es retirado, el dinero de la apuesta será reembolsado. Llaves y fields corren bajo un solo interés.

### Como realizar una apuesta a Ganador, Place y Show

En el menú de jugadas se selecciona la pestaña de Ganador/Place/Show



Luego se despliega el ticket virtual donde se va a realizar la jugada.

Primero se selecciona el hipódromo donde el cliente desea la jugada

**Ganadores/Place/Show**

Ticket: 113905  
Selección la Jornada: 23/10/2009-CAL  
Carrera: 1  
Ejemplar:  
Total BsF.  
Imprimir

Ejem.	Nombre	Ganador	Place	Show
1	RETIRADO			
2				
3				
4				
5				
6				

Después el numero de carrera

**Ganadores/Place/Show**

Ticket: 113905  
Selección la Jornada: 23/10/2009-CAL  
Carrera: 1  
Ejemplar:  
Total BsF.  
Imprimir

Ejem.	Nombre	Ganador	Place	Show
1	RETIRADO			
2				
3				
4				
5				
6				

Enseguida el número del ejemplar a jugar

**Ganadores/Place/Show**

Ticket: 113905  
Selección la Jornada: 23/10/2009-CAL  
Carrera: 1  
Ejemplar:  
Total BsF.  
Imprimir

Ejem.	Nombre	Ganador	Place	Show
1	RETIRADO			
2				
3				
4				
5				
6				

Luego la cantidad a jugar al ejemplar seleccionado y si es a Ganador, Place y Show

**Ganadores/Place/Show**

Ticket: 113905  
Selección la Jornada: 23/10/2009-CAL  
Carrera: 1  
Ejemplar: 2  
Total BsF.  
Imprimir

Ejem.	Nombre	Ganador	Place	Show
1	RETIRADO			
2				
3				
4				
5				
6				

**Ganadores/Place/Show**

Ticket: 113905  
Selección la Jornada: 23/10/2009-CAL  
Carrera: 1  
Ejemplar: 2  
Total BsF.  
Imprimir

Ejem.	Nombre	Ganador	Place	Show
1	RETIRADO			
2				
3				
4				
5				
6				

El boleto calcula el precio del mismo automáticamente y se procede a imprimirlo

Ganadores/Place/Show		
Ticket:	113905	
Selección la Jornada:	23/10/2009-CAL	
Carrera:	1	
Ejemplar:		
Total BsF.	1.00	
<a href="#">Imprimir</a>		
Ejem. Nombre	Ganador	Place/Show
1	RETIRADO	
2		
3		
4		
5		
6		

### 3. **EXACTA**

Usted cobra la apuesta de exacta si selecciona a los ganadores del primero y segundo lugar en el orden exacto de llegada. Excepto si la juega combinada (No importa el orden de llegada)

- El pago máximo por apuesta de exacta es de 500 bs.f.
- Si un field o llave termina en primero y segundo lugar, la combinación ganadora será el field y el corredor que llegue a tercer lugar.
- Si un competidor es retirado, el dinero de la apuesta será reembolsado.
- Si en el hipódromo de origen, no se produce un pago para la combinación ganadora, el límite de pago será 500 bs.f.
- No hay pagos de consolación.
- Llaves y fields corren bajo un solo interés.
- Jugada mínima 2 bs.f
- Factor Multiplicador 1 bs.f
- Al producirse empate para el 1º lugar, ambos ejemplares llegan 1º y 2º simultáneamente, resultando ganador para este juego la combinación de los dos caballos.
- Cuando se produce empate para el 2º lugar, los ejemplares involucrados en el empate, llegan segundo para este juego. Resultando ganadora la exacta con el ganador al primero y cualquiera de los empatados para el segundo.

### **Como realizar una apuesta de Exacta**

En el menú de jugadas se selecciona la pestaña de Exacta

- ▶ JUGADAS
- ▶ Ganadores/Place/Show
- ▶ **Exacta**
- ▶ Trifecta
- ▶ SuperFecta
- ▶ Pick Four
- ▶ Pick Tree
- ▶ Daily Double

Luego se despliega el ticket virtual donde se va a realizar la jugada.



**Exacta**  
 Seleccione la Jornada: 23/10/2009-CAL 1  
 N.Ticket: 113905 X 1 Reimprimir

Carrera: 1. - 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

Puesto: 1

Ejemplar: 2. - 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

Monto: 2

Total Bs.F.

- 1.- Seleccione el Hipódromo
- 2.- Luego el numero de la carrera
- 3.- Posteriormente se procede a introducir los puestos para la exacta (Se introduce el primer puesto, luego los ejemplares y después el segundo puesto y los ejemplares correspondientes a este)
- 4.- Marque los ejemplares para cada puesto
- 5.- Y luego el monto deseado (Siempre sean múltiplos del boleto)
- 6.-Precione "enter" para grabar el boleto e imprimirlo.

#### 4. **TRIFECTA**

Usted cobra la apuesta de trifecta si selecciona a los ganadores del primero, segundo y tercer lugar en el orden exacto de llegada, en las carreras designadas con apuestas de trifecta.

- El pago máximo por apuesta de trifecta es de 2.000 bs.f.
- Si en el evento un corredor es retirado se procede de la siguiente manera:  
Si el ejemplar retirado es llevado en línea para cualquiera de los tres lugares el dinero es reembolsado. Si no es así entonces jugara con el ejemplar que le sigue en orden numérico.
- En caso de que el hipódromo de origen pague con todos en cualquiera de los cuatro lugares, equivale a consolación en virtud de que nadie acertó a la combinación ganadora.
- No hay pagos de consolación.
- Si en el hipódromo de origen, no se produce un pago para la combinación ganadora, el límite de pago será 2.000 bs.f.
- Llaves y fields corren bajo un solo interés.
- Jugada mínima 2 bs.f.
- Factor Multiplicador 1 bs.f.

## Como realizar una apuesta de Trifecta

Trifecta  
Selección de la Jornada: 25/10/2009-CAL  
N.Ticket: 113982 X 1 Reimprimir

Carrera: 1  
Puesto: 1  
Ejemplar: 1  
Monto:

1.-	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
2.-	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
3.-	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	

Total Bs.F.

En el menú de jugadas se selecciona la pestaña de Trifecta. Luego se despliega el ticket virtual donde se va a realizar la jugada.

Para realizar la jugada de trifecta se utiliza el mismo procedimiento de la exacta solo que en vez de 2 puestos son 3.

### 5. **SUPERFECTA**

Usted cobra la apuesta de superfecta si selecciona a los ganadores del primero, segundo, tercer y cuarto lugar en el orden exacto de llegada, en las carreras designadas con apuestas de superfecta.

- El pago máximo por apuesta de superfecta es de 10.000 bs.f.
- Si en el evento un corredor es retirado se procede de la siguiente manera:  
Si el ejemplar retirado es llevado en línea para cualquiera de los tres lugares el dinero es reembolsado. Si no es así entonces jugará con el ejemplar que le sigue en orden numérico.
- En caso de que el hipódromo de origen pague con todos en cualquiera de los cuatro lugares, equivale a consolación en virtud de que nadie acertó a la combinación ganadora.
- No hay pagos de consolación.
- Si en el hipódromo de origen, no se produce un pago para la combinación ganadora, el límite de pago será 10.000 bs.f.
- Llaves y fields corren bajo un solo interés.
- Jugada mínima 2 bs.f.
- Factor multiplicador 1 bs.f.

## Como realizar una apuesta de Superfecta

Superfecta  
Selección de la Jornada: 28/10/2009-AQU  
N.Ticket: 113983 X 1 Reimprimir

Carrera: 1  
Puesto: 1  
Ejemplar: 1  
Monto:

1.-	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
2.-	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
3.-	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
4.-	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	

Total Bs.F.



En el menú de jugadas se selecciona la pestaña de Superfecta. Luego se despliega el ticket virtual donde se va a realizar la jugada.

Para realizar la jugada de superfecta se utiliza el mismo procedimiento de la trifecta solo que en vez de 3 puestos son 4 puestos.

#### 6. **DAILY DOUBLE (DOBLE SELECCIÓN)**

Usted cobra la apuesta de doble selección si selecciona al ganador del primer lugar en dos carreras consecutivas designadas con apuesta de doble selección.

- El pago máximo por apuesta de doble selección es de 1.000 bs.f.
- Si un corredor es retirado de cualquiera de las dos carreras designadas como “doble selección”, el dinero de la apuesta será reembolsado y no habrá pagos de consolación.
- Si en el hipódromo de origen, no se produce un pago para la combinación ganadora, el límite de pago será de 1000 bs.f.
- Llaves y fields corren bajo un solo interés.
- Jugada mínima 2 bs.f.
- Factor multiplicador 1 bs.f.

#### **Como realizar una apuesta de Daily Double**

Daily Double  
Seleccione la Jornada: 28/10/2009-AQU 1  
N.Ticket: 113983 X 1 Reimprimir

Tanda: 1  
Carrera: 3  
Ejemplar: 4  
Monto: 5

1.- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14  
2.- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14  
Total Bs.F.

En el menú de jugadas se selecciona la pestaña de Daily Double. Luego se despliega el ticket virtual donde se va a realizar la jugada.

- 1.- Seleccione el Hipódromo
- 2.- Luego el numero de la tanda correspondiente.
- 3.- Introduzca el número de carrera (1 y después 2)
- 4.- Marque los ejemplares para cada carrera
- 5.- Y luego el monto deseado (Siempre que sean múltiplos del boleto)
- 6.-Precione “enter” para grabar el boleto e imprimirlo.

## 7. PICK 3 (TRIPLE SELECCIÓN)

Usted cobra la apuesta de triple selección si selecciona al ganador del primer lugar en tres carreras consecutivas designadas con apuesta de triple selección.

- El pago máximo por apuesta de triple selección es de 3000 bs.f
- No habrá reembolso por los retirados.
- Si su selección es retirada del evento, ésta será sustituida por el ejemplar favorito al cierre de la carrera. En caso de tener jugado el favorito de la carrera su apuesta juega con doble participación.
- En caso de que el hipódromo de origen pague con todos en cualquiera de las tres carreras, equivale a consolación en virtud de que nadie acertó a la combinación ganadora.
- No hay pagos de consolación.
- Si en el hipódromo de origen, no se produce un pago para la combinación ganadora, el límite de pago será 3.000 bs.f.
- Llaves y fields corren bajo un solo interés.
- Jugada mínima 2 bs.f.
- Factor multiplicador 1 bs.f.

### Como realizar una apuesta de Pick 3

The screenshot shows a betting interface for a Pick 3 race. On the left, a sidebar lists various bet types, with 'Pick Tree' highlighted. The main area displays the following information:

- JUGADAS:** Ganadores/Place/Show, Exacta, Trifecta, SuperFecta, Pick Four, **Pick Tree**, Daily Double.
- ic Tree** (header)
- Seleccione la Jornada:** 28/10/2009-AQU
- N. Ticket:** 113983
- Tanda:** 1
- Carrera:** 1
- Ejemplar:** 1
- Monto:** (empty field)
- Grid:** A 3x14 grid for selecting horses in three races (1, 2, 3). Race 1 has 14 columns (1-14), Race 2 has 14 columns (1-14), and Race 3 has 14 columns (1-14).
- Total Bs.F.:** (empty field)
- Reimprimir** button.

En el menú de jugadas se selecciona la pestaña de Pick 3. Luego se despliega el ticket virtual donde se va a realizar la jugada.

Para realizar la jugada de Pick 3 se utiliza el mismo procedimiento del Daily Double solo que en vez de 2 carreras son 3 carreras.

## 8. PICK-4

Usted cobra la apuesta de pick-4, si selecciona al ganador del primer lugar en cuatro carreras consecutivas designadas con apuesta de pick-4.

- El pago máximo por apuesta de pick-4 es de 10.000 bs.f.
- No habrá reembolso por los retirados.
- Si su selección es retirada del evento, ésta será sustituida por el ejemplar favorito al cierre de la carrera. . En caso de tener jugado el favorito de la carrera su apuesta juega con doble participación.
- En caso de que una o más carreras sean canceladas, el dinero de la apuesta será reembolsado.

- En caso de que el hipódromo de origen pague con todos en cualquiera de las cuatro carreras, equivale a consolación en virtud de que acertó a la combinación ganadora.
- No hay pagos de consolación.
- Si en un hipódromo de origen, no se produce un pago para la combinación ganadora, el límite de pagos será 10.000 bs.f.
- Llaves y Fields corren bajo un solo interés.
- Jugada mínima 2 bs.f.
- Factor multiplicador 1 bs.f.

### Como realizar una apuesta de Pick 4

En el menú de jugadas se selecciona la pestaña de Pick 4. Luego se despliega el ticket virtual donde se va a realizar la jugada.

Para realizar la jugada de Pick 4 se utiliza el mismo procedimiento del Pick 3 solo que en vez de 3 carreras son 4 carreras.

