



**REGLAMENTO DE
APUESTA SOCIAL HÍPICA
APUESTAS MUTUAS**

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1.- Las presentes Normas tienen por objeto fijar las condiciones por las que han de regirse las Apuestas Mutuas en los eventos deportivos autorizados por el Jockey Club Galicia.

Artículo 2.- Toda persona, por el solo hecho de efectuar una apuesta en los despachos instalados por la Sociedad o Entidad Organizadora, acepta y somete su apuesta a las condiciones que se establecen en las presentes Normas.

Artículo 3.- Toda persona que realice apuestas tiene que ser mayor de 18 años y llevar consigo el documento nacional de identidad.

Artículo 4.- Los apostantes quedan facultados para presenciar y examinar, si lo estiman conveniente, todas las operaciones que se realizan en los despachos de ventas, pagos y Control de Apuestas, pero sin obstruir, en ningún caso, el desarrollo normal de las mismas.

Artículo 5.- En el Control de Apuestas existirá un ejemplar de estas Normas, destinado a cuantas consultas deseen verificar los apostantes.

Artículo 6.- La cantidad mínima que puede apostarse en cada modalidad de apuesta y el sistema empleado para el desarrollo de las apuestas, serán las que estimen oportunas las Sociedades o Entidades Organizadoras, previa autorización del Jockey Club Galicia; información que estará a disposición de los apostantes, en el Programa de Apuestas diario y en los lugares señalados para Información. La cantidad máxima que se puede apostar en cada modalidad de apuesta no puede exceder de 20€ por persona.

El número de boletos anunciados en los lugares de información corresponderá al de los precios mínimos de venta, e, igualmente, por lo que respecta al pago de los premiados.

Artículo 7.- Para atender a los gastos de personal, material necesario para el desarrollo de la estructura de apuestas, queda fijado un descuento (Donativo) máximo del cuarenta por ciento (40 %) sobre la cantidad total apostada en cada modalidad de apuesta, será igual en todas ellas. La cantidad fijada por cada Sociedad o Entidades Organizadoras deberá de figurar en la pizarra de información.

Artículo 8.- Los ganadores, a efectos de apuestas, serán los que los comisarios declaren oficialmente, de acuerdo con las Normas y Reglamentos del Jockey Club Galicia.

Artículo 9.- La cantidad máxima permitida de juego total en una jornada será de 2000€ , una vez alcanzada dicha cifra los operarios de caja cerraran las apuestas, no se podrán realizar mas apuestas y solo se realiza el pago de boletos premiados.

CLASES de APUESTAS

Artículo 10.- Las diferentes modalidades de Apuestas existentes actualmente, son las siguientes:

- **Ganador** : Cobra sólo si el caballo elegido finaliza primero.
- **Gemela**: Debe elegir los caballos que lleguen en primera y segunda posición en una carrera.
- **Gemela Cruzada** : Consiste en acertar, indistintamente, los números de los dos caballos mejor clasificados en la carrera.
- **Trio** : Debe elegir el primer, segundo y tercer caballo en orden de llegada exacto , en una carrera.
- **Trio Cruzado**: Debe elegir el primer, segundo y tercer caballo sin importar el orden de llegada en una carrera.

El Jockey Club Galicia podrá autorizar, si así lo estima oportuno, a petición de las Sociedades o Entidades Organizadoras, cualquier otra modalidad de apuesta que no esté contemplada en estas Normas.

GANADOR

Artículo 11.- En los boletos destinados a esta modalidad de apuesta figurará claramente identificado el número del boleto , el numero de la carrera , la fecha de la jornada , la hora de realización de la apuesta , la modalidad ganador , en número del caballo al que se apuesta y el importe de la apuesta.

Artículo 12.- El total de caballos inscritos en la carrera no puede ser inferiores a cinco (5) ni superior a catorce (14), que se numerarán, dentro de cada carrera y figurando en dicha forma en el Programa de la jornada.

Artículo 13.- Los comisarios anunciarán el comienzo y el cierre de las apuestas, quedando cerrada la venta de boletos en el momento exacto que se abren los cajones de salida, el locutor indicará al público y a los taquilleros que ya no se admiten más apuestas sobre esa carrera.

Deberán figurar en los lugares de Información:

1. El número de apuestas jugados a cada caballo o combinación,
2. Los premios actualizados y anunciados por la megafonía Oficial.

Si en algún despacho no ha sido posible efectuar la contabilización, se informará de esta incidencia por los comisarios y, se devolverá el importe de lo jugado en ese despacho a los apostantes.

Artículo 14.- En caso de empate, todas las apuestas que incluyan los caballos empatados compartirán el fondo a repartir.

Artículo 15.-El dividendo de la apuesta A Ganador se calculará de la forma siguiente: el total de las apuestas A Ganador, una vez deducida la comisión, se repartirá por igual entre los boletos del caballo ganador.

En caso de que una carrera sea ganada en empate, se deducirá del total apostado a ganador la comisión (Artículo 7) y el importe de los boletos de los caballos ganadores, y el saldo restante se dividirá en tantas partes como caballos hayan empatado la carrera, las que, a su vez, se dividirán por el monto jugado a cada caballo. El cuociente así obtenido, más la unidad constituirá el dividendo a Ganador de cada uno de los caballos empatantes.

GEMELA

Artículo 16.- En los boletos destinados a esta modalidad de apuesta figurarán claramente identificado el número de los caballos a los que se apuesta y la modalidad gemela.

Artículo 17.- Esta modalidad de apuesta consiste en acertar la combinación formada por los números de los dos primeros clasificados en la carrera en el orden exacto, primer y segundo caballo.

Artículo 18.- Esta apuesta se regirá en los demás aspectos por lo dispuesto para Ganador (artículos 12 y 13).

Artículo 19.-Si hubiere empate en el primer lugar, aciertan todas las apuestas que incluyan a los caballos empatantes.

Si el empate fuera para el segundo lugar, aciertan todas las apuestas que tengan para el primer lugar el caballo ganador y para segundo a cualquiera de los caballos empatantes.

GEMELA CRUZADA

Artículo 20.- En los boletos destinados a esta modalidad de apuesta figurarán claramente identificado el número de los caballos a los que se apuesta.

Artículo 21.- Al ser esta modalidad de apuesta reversible indica, que consiste en acertar la combinación formada por los números de los dos primeros clasificados en la carrera , sin importar su orden

Artículo 22.- Esta apuesta se regirá en los demás aspectos por lo dispuesto para Ganador (artículos 12 y 13).

Artículo 23- En caso de empate en el primer lugar, se consideran acertantes de la gemela cruzada, sólo las apuestas que incluyan los caballos empatantes.

Artículo 24- En caso de empate en el segundo lugar, la apuesta acertada en este caso, es la que incluye al caballo ganador y a cualquiera de los empatantes.

TRÍO

Artículo 25.- En el Programa de Apuestas de la jornada se señalarán las carreras en las que se puede realizar el trío.

Artículo 26.- El trío es una apuesta que consiste en indicar los tres caballos que en una carrera deben llegar en primer, segundo y tercer lugar, en el orden exacto señalado por el apostador.

Artículo 27.- El apostante adquiere un boleto en el que consta en orden exacto :

- El número del caballo designado al primer lugar
- El número del caballo designado al segundo lugar.
- El número del caballo designado al tercer lugar.

Artículo 28.- El precio inicial del boleto, será fijado por la Sociedad o Entidad Organizadora y oportunamente anunciado.

Artículo 29.- En caso de empate al primer lugar, el trío ganador es el que incluye para primer y segundo lugar los dos caballos que lleguen en primer lugar y el caballo que llegue en tercer lugar. En caso de empate en el segundo lugar, el trío ganador será el que incluya a primero el caballo que llegue en primer lugar y para segundo y tercero los caballos que empaten en segundo lugar. En caso de empate en el tercer lugar el trío ganador será el que incluya los caballos que lleguen en primer y segundo lugar y para tercero a cualquiera de los caballos que lleguen empatados en el tercer lugar.

En caso de triple empate en el primer lugar, el trío ganador es el que incluye a los tres caballos empatados.

TRIO CRUZADO

Artículo 30.- En el Programa de Apuestas de la jornada se señalarán las carreras que se puede realizar el trío.

Artículo 31.- El apostante adquiere un boleto en el que consta el número de los tres caballos elegidos a quedar entre los tres primeros, sin importar el orden.

Artículo 32.- El precio inicial del boleto, será fijado por la Sociedad o Entidad Organizadora y oportunamente anunciado.

Artículo 33.- En caso de empate al primer lugar, el trío ganador es el que incluye para primer y segundo lugar los dos caballos que lleguen en primer lugar y el caballo que llegue en tercer lugar. En caso de empate en el segundo lugar, el trío ganador será el que incluya a primero el caballo que llegue en primer lugar y para segundo y tercero los caballos que empaten en segundo lugar. En caso de empate en el tercer lugar el trío ganador será el que incluya los caballos que lleguen en primer y segundo lugar y para tercero a cualquiera de los caballos que lleguen empatados en el tercer lugar.

En caso de triple empate en el primer lugar, el trío ganador es el que incluye a los tres caballos empatantes.

NORMAS COMUNES para TODAS LAS APUESTAS

Artículo 34.- De la cantidad total apostada en cada modalidad de Apuesta, se distribuirá entre los boletos ganadores un mínimo del sesenta por ciento (60%), dependiendo de la cantidad fijada por la Sociedad o Entidades Organizadoras (Art. 7), y que deberá de figurar en la pizarra de información

El importe del pago a ganadores y el número de boletos, están referidos al precio mínimo fijado para cada modalidad de apuesta (artículo 6).

Artículo 35.- Si el caballo sobre el que recae la apuesta es retirado, la apuesta la cubrirá el siguiente caballo.

Artículo 36.- En ninguna modalidad de apuesta se puede percibir como premio una cantidad inferior a la que ha invertido, en cada boleto o en cada combinación ganadora.

Artículo 37.- En el supuesto de que al proceder a la distribución de premios se produjese la circunstancia señalada en el artículo 47, se procederá de la siguiente forma:

De la cantidad total apostada, se descontará el importe jugado a los boletos ganadores y, el porcentaje fijado en el Artículo 7, del resto, se dividirá entre el número de boletos ganadores. La cantidad que resulte, más el importe de la apuesta mínima, será la que se pagará a cada boleto ganador.

Artículo 38.- En el supuesto de existir empate entre dos o más caballos para ganador de la carrera , (tres o más para el primer puesto o en otro caso, dos o más para el segundo puesto, en la Gemela cruzada), los comisarios anunciarán las combinaciones acertadas.

La distribución de premios a los ganadores se efectuará de la siguiente forma:

De la cantidad total apostada se separarán las cantidades jugadas a los boletos empatados. El porcentaje fijado en el Artículo 7, del resto, se dividirá en tantas partes iguales como caballos o combinaciones empatadas haya. Cada una de estas partes se dividirá entre el número de boletos de cada ganador o combinación gemela empatada. La cantidad que resulte incrementada con el porcentaje fijado en el Artículo 7, es el premio que corresponde abonar a cada boleto ganador.

Si en algún ganador, el premio es una cantidad inferior a la invertida en cada boleto o en cada combinación ganadora, se procederá según lo señalado en el artículo 48, supuesto solamente aplicable al ganador afectado.

Artículo 39.- De no haber acertantes de los ganadores en apuesta a ganador , Gemela ,o trío la cantidad total apostada se acumulará a lo jugado en la siguiente carrera, a ganador , gemela o trío respectivamente y, así sucesivamente de repetirse dicha circunstancia.

Artículo 40.- de no haber acertantes a las apuestas ganador , gemela o trío el director de apuestas puede tomar la decisión de acumular lo jugado a la siguiente carrera a la combinación mayor.

Artículo 41: Prohibiciones a apostar.

No podrán participar en ningún tipo de apuesta hípica social:

- a) Los menores de edad y los incapacitados legalmente.
- b) Los accionistas, partícipes o titulares de las empresas/asociaciones dedicadas a la apuestas hípcas, su personal, directivos y empleados, así como los cónyuges, ascendientes y descendientes hasta el primer grado.
- c) Quienes participen en cualquier carrera que pueda ser objeto de apuesta, a título de jinete, aprendiz, entrenador, preparador o empleado.
- d) Los funcionarios que desempeñen las funciones inspectoras en materia de juego.

Artículo 42.- Una vez que los comisarios haya designado los ganadores, se procederá a pagar los boletos acertados, previa presentación de los mismos.

Artículo 43.- Si un boleto se extravía, ningún otro medio de justificación es admitido.

Artículo 44.- Todo boleto cortado, roto o manchado, en forma que deje de percibirse uno solo de los signos con los que está marcado o contraseñado, no será válido y, por tanto no tendrá derecho a premio.

Artículo 45.- Los boletos ganadores y reembolsables, se abonarán en los despachos de apuestas del hipódromo donde se esté celebrando la jornada, hasta media hora después de finalizada la última Prueba del día y, durante las cuarenta y ocho (48) horas siguientes, en las oficinas designadas por la Sociedad o Entidad Organizadora.

Se considera caducado y por tanto sin derecho a premio todo boleto que no se presente dentro del mencionado plazo.

Artículo 46.- La Sociedad o Entidad Organizadora podrá incentivar una apuesta mediante la aportación de un Fondo Inicial, que se acumulará a lo apostado.

Esta aportación de Fondo Inicial se hará constar claramente en el Programa de Apuestas de la jornada.

Este Fondo Inicial será de carácter extraordinario y lo podrá establecer la Sociedad o Entidad Organizadora cuando lo estime oportuno.

Artículo 47.- El Director de Apuestas facilitará a los inspectores de la Xunta de Galicia y al Secretario de la Organización de la jornada, una Liquidación diaria de Apuestas, detallada por modalidad de apuesta, de las cantidades jugadas, las repartidas en premios, las que quedan para la atención de gastos y su totalización.

LUGARES de INFORMACIÓN

Artículo 48.- Es obligatorio para el desarrollo de las Apuestas, que las Sociedades o Entidades Organizadoras dispongan de sitios visibles para reflejar la información a los apostantes, en donde se haga figurar:

- Caballos retirados.
- Cambios de monta.
- Número de boletos apostados y su total.
- Caballo o combinación ganadora y cantidad que corresponde abonar por cada boleto acertante, teniendo como base la cantidad mínima que puede apostarse.
- Importe recaudado en las apuestas a ganador, gemela o Trío.
- Caballo Ganador de la carrera y la cantidad que corresponde abonar por cada boleto acertante.
- Además todas las vicisitudes se podrán dar a conocer al público por la megafonía a disposición de los comisarios.

Artículo 49.- Para el desarrollo de las Apuestas, las Sociedades o Entidades Organizadoras editarán un Programa de Apuestas para información de los apostantes, en donde se haga figurar:

- Las carreras del día con la especificación de las condiciones .
- Las carreras correctamente denominadas y con un número de orden para cada caballo que participa en las apuestas.
- Las cantidades mínimas para cada tipo de apuesta.
- El Fondo Inicial que exista para cada apuesta.