



RACEBOOK

¿Cómo Jugar?

[¿Cómo Jugar?](#) - [Reglas](#) - [Hipódromos](#) - [Pagos](#) - [Tipos de Carrera](#)

En las carreras de caballos existen una infinidad de combinaciones o tipos de jugada que puedes hacer.

Jugadas directas (aquellas que involucra a un caballo)

Primero: Cobras si tu caballo termina en primer lugar.

Segundo: Cobras si tu caballo termina en primero o segundo lugar. Sin embargo, si tu caballo gana, únicamente cobras el pago de Segundo.

Tercero: Cobras si tu caballo finaliza en primero, segundo o tercer lugar, pero únicamente cobras el pago de Tercero.

Combinación o Cruzados: Si quieres jugar a un caballo en distintas jugadas directas puedes pedir combinaciones. Puedes jugar al mismo caballo a Primero y Segundo o Primero, Segundo y Tercero y recibirás un solo boleto por las 2 ó 3 jugadas que hayas realizado.

Jugadas exóticas (aquellas que involucran dos o más caballos en una o más carreras)

Quiniela: Ganas si eliges a los caballos que lleguen primero y segundo sin importar el orden de llegada.

Exacta: Ganas si eliges a los caballos que lleguen primero y segundo en orden exacto. Por ejemplo si escoges exacta 3-5, el caballo #3 debe ganar y el #5 debe quedar en segundo lugar.

Trifecta: Es muy similar a la exacta, excepto que tienes que elegir a los caballos que terminen en primero, segundo y tercero en orden exacto.

Superfecta: Es parecida a la exacta y trifecta solo que en este caso tienes que elegir a los caballos que lleguen en primero, segundo, tercero y cuarto lugar en orden exacto.

Doble: Para ganar debes seleccionar al ganador de dos carreras consecutivas designadas para este tipo de jugadas. Obviamente debes hacer tu jugada antes de la primera de las dos carreras.

Triple: Para ganar debes seleccionar al ganador de tres carreras consecutivas designadas para este tipo de jugadas. Por supuesto que debes colocar tu jugada antes de la primera de las tres carreras.

Pick 4: Es muy similar al Triple (pick 3), Consiste en escoger a los ganadores de cuatro carreras consecutivas en el mismo hipódromo. Siempre debes elegir cuál es la primera carrera del "pick 4."

Parlay: Es una jugada consecutiva en dónde tu determinas que carreras de que hipódromos así como el tipo de jugada y, en caso de acertar, tus ganancias se reinvierten en la siguiente carrera que hayas elegido.

[¿Cómo Jugar?](#) - [Reglas](#) - [Hipódromos](#) - [Pagos](#) - [Tipos de Carrera](#)

Reglas

[¿Cómo Jugar?](#) - [Reglas](#) - [Hipódromos](#) - [Pagos](#) - [Tipos de Carrera](#)

1. **Nuestro Sitio** paga basado en los pagos de los hipódromos hasta los límites de la casa, tal como se especifica en nuestra tabla de pagos máximo.

2. Existe un máximo de ganancias netas en cada carrera basado en la categoría en que se encuentra el hipódromo. Las jugadas de Doble (Daily Double), Triple (Pick 3), Pick 4, Pick 6 cuentan como la última carrera en la secuencia en el cálculo de los pagos. La fórmula para calcular el pago será igual al beneficio neto menos la cantidad arriesgada. Esto se establece para cada carrera.

3. No existen pagos de la casa. Si no hay pagos establecidos por el hipódromo en ciertos tipos de jugadas estas serán nulas y reembolsadas.

4. Si un hipódromo no está incluido en la lista de las categorías de Hipódromos, entonces el valor máximo de pagos por defecto será de 5000, y la validez de las jugadas estará sujeta a la decisión de la gerencia.

Cualquier intento de fraude por parte de los jugadores resultará en la suspensión de la cuenta.

5. Los caballos son identificados por el número que lleven a sus espaldas durante la carrera no por nombre. Los clientes son responsables de sus selecciones tanto del número del caballo como el número de la carrera.

6. Cuando juegas a un caballo que está emparejado, su jugada incluye todos los caballos corriendo bajo dicho número. Si al menos una parte de la jugada participa todas las jugadas siguen siendo validas. No existe la posibilidad de especificar que cierto caballo debe de correr.

7. Nuestro website ofrece la posibilidad de poner sus jugadas hasta el último segundo antes de que la carrera empiece. Sin embargo todos los tiempos serán verificados contra el tiempo que reporte nuestra fuente en Las Vegas. Si su jugada fue puesta antes del tiempo reportado, será válida y si no será reembolsada. Se toman en cuenta los segundos.

Scratches:

1. Si un caballo no corre (scratched) todas las jugadas Ganador, Segundo y Tercero (win/place/show) serán anuladas y reembolsadas al oponente, y la parte de las jugadas combinadas como las Exactas/ Trifectas/ Superfectas/ Quinelas también serán reembolsadas. (Por favor, revise el artículo con respecto a las entradas)

2. Para los Dobles (Daily Doubles), Triple (Pick 3), Pick 4 y Pick 6, si un caballo se anula antes del comienzo de cualquiera de las carreras, un premio de consolación será pagado en ese combo, según lo especificado por el hipódromo. Si el hipódromo no paga un premio de consuelo entonces las jugadas serán nulas y el dinero se devolverá en consecuencia.

[¿Cómo Jugar?](#) - [Reglas](#) - [Hipódromos](#) - [Pagos](#) - [Tipos de Carrera](#)

Hipódromos

[¿Cómo Jugar?](#) - [Reglas](#) - [Hipódromos](#) - [Pagos](#) - [Tipos de Carrera](#)

A

- Aqueduct
- Belmont
- Hollywood Park
- Arlington
- Churchill Downs
- Santa Anita
- Bay Meadows
- Del Mar

B

- Calder
- Golden Gate
- Laurel
- Monmouth
- Fairgrounds
- Gulfstream
- Santa Anita
- Philadelphia Park
- Fairplex
- Hawthorne
- Louisiana Downs
- Turfway Park

C

- Delaware
- Finger Lakes
- Tampa Bay
- Delta Downs
- Lonestar
- Ellis Park
- Pimlico

D

- Albuquerque
- Colonial
- Hoosier
- Mountaineer
- Remington
- Sam Houston
- Woodbine
- Beulah
- Dubai Racing
- Los Alamitos
- Pen National
- Retama
- Solano
- Charlestown
- Evangeline
- Meadowlands
- Prairie Meadows
- River Downs
- Suffolk

AUSTRALIA

- Australia A
- Australia B

Latino América

- México
- Panamá
- Argentina
- Colombia
- Chile
- Venezuela
- Brasil

[¿Cómo Jugar?](#) - [Reglas](#) - [Hipódromos](#) - [Pagos](#) - [Tipos de Carrera](#)

Pagos

[¿Cómo Jugar?](#) - [Reglas](#) - [Hipódromos](#) - [Pagos](#) - [Tipos de Carrera](#)

- Los pagos máximos son para todo tipo de jugadas.
- Se aceptan jugadas hasta el último minuto antes del arranque de la carrera en Hipódromos de EEUU.
- Carreras fuera de EEUU se aceptarán con 10 minutos antes del arranque (Salida). Además deberán ser transmitidas y en tiempo real.
- Carreras deberán ser de mínimo seis caballos sin duplicación de manta.
- Todos los tickets están sujetos a verificación de arranque antes de ser acreditados. Tickets fuera de tiempo serán nulos.

[¿Cómo Jugar?](#) - [Reglas](#) - [Hipódromos](#) - [Pagos](#) - [Tipos de Carrera](#)

Tipos de Carreras

[¿Cómo Jugar?](#) - [Reglas](#) - [Hipódromos](#) - [Pagos](#) - [Tipos de Carrera](#)

La mayor parte de las carreras de pura sangre se celebran sobre distancias que van desde tres cuartos de milla hasta una milla y un octavo. Las carreras se clasifican en varios tipos.

Las carreras con premios comprenden normalmente caballos de la misma edad, a los que inicialmente se les asigna el mismo peso. Posteriormente se pueden hacer ciertas compensaciones; por ejemplo, dar a las potrancas una ventaja de 2,3 kg respecto a los potros. Las carreras de premio reciben su nombre debido a la inscripción que pagan los propietarios de los caballos. Estas inscripciones, a las que los hipódromos añaden una contribución, constituyen la cantidad total de dinero que se reparten normalmente entre los cuatro primeros clasificados.

Las carreras hándicap se celebran entre caballos de edades diferentes. Al caballo considerado superior se le asigna un peso mayor, y los caballos considerados inferiores reciben un hándicap u obstáculo proporcionalmente inferior.

También se encuentran las carreras garantizadas, en las que los premios los fijan las autoridades según el número de participantes; y hay carreras con subasta, en las que los ganadores deben ser subastados inmediatamente después de terminar la carrera. El ganador, no obstante, puede ser comprado por su propietario y el resto de los caballos puede comprarse por el valor del precio anunciado más el valor del premio o fondo. Proprietarios y entrenadores expertos pueden obtener por este procedimiento caballos a muy bajo precio de sus anteriores dueños, los cuales subestimaron el potencial de sus animales.

Otros tipos de carreras son las que enfrentan a dos caballos frente a frente, y los walkovers. En las carreras cara a cara se suelen enfrentar en un duelo los caballos de más éxito de la temporada. Un walkover sucede cuando sólo un caballo ha sido retirado de la línea de partida para la carrera. Los caballos deben inscribirse con algunas horas de antelación a la salida. Para ganar un walkover, el caballo rezagado debe cubrir la distancia de la carrera.

[¿Cómo Jugar?](#) - [Reglas](#) - [Hipódromos](#) - [Pagos](#) - [Tipos de Carrera](#)