

# Ippica Nazionale

## Ippica – Scommesse online

### Ippica Nazionale

L'Ippica nazionale si basa sulle scommesse a totalizzatore.

Il totale delle giocate effettuate su una tipologia di scommessa (vincente, accoppiata in ordine, tris, quartè, quintè), sottratte le tasse, genera il montepremi da suddividere tra tutte le scommesse vincenti.

È possibile effettuare la giocata fino alla partenza della corsa.

Dopo la corsa viene diramato il risultato ufficiale con le relative quote.

### Ippica Nazionale – Tipologie di Scommessa

L'ippica Nazionale è una scommessa a totalizzatore associata a determinate corse, denominate corse **'Tris'**, sulle quali è possibile giocare cinque tipologie di scommessa:

- **Vincente Nazionale:** consiste nell'individuare il cavallo che si classificherà al **primo posto** della corsa 'Tris' oggetto della scommessa stessa. L'unità di gioco è di 1 €. La scommessa minima effettuabile su una singola scheda è di due unità (2,00 €). Sono considerate vincenti anche le scommesse effettuate sui cavalli in Rapporto di Scuderia con il cavallo arrivato primo.
- **Accoppiata Nazionale:** consiste nell'individuare i **primi due cavalli** nell'esatto ordine di arrivo della corsa 'Tris' oggetto della scommessa stessa. L'unità di gioco è di 1 €. La scommessa minima effettuabile su una singola scheda è di due unità (2,00 €).
- **Nuova Tris Nazionale:** consiste nell'individuare i **primi tre cavalli** nell'esatto ordine di arrivo della corsa 'Tris' oggetto della scommessa stessa. L'unità di gioco è di 0,50 €. La scommessa minima effettuabile su una singola scheda è di 2 unità (1,00 €). Sono considerate vincenti anche le scommesse effettuate sui cavalli in Rapporto di Scuderia con il cavallo arrivato primo.
- **Quarté Nazionale:** consiste nell'individuare i **primi quattro cavalli** nell'esatto ordine di arrivo della corsa 'Tris' oggetto della scommessa stessa. L'unità di gioco è di 0,25 €. La scommessa minima effettuabile su una singola scheda è di 2 unità (0,50 €). Sono considerate vincenti anche le scommesse effettuate sui cavalli in Rapporto di Scuderia con il cavallo arrivato primo.
- **Quinté Nazionale:** consiste nell'individuare i **primi cinque cavalli** nell'esatto ordine di arrivo della corsa 'Tris' oggetto della scommessa stessa. L'unità di gioco è di 0,25 €. La scommessa minima effettuabile su una singola scheda è di 2 unità (0,50 €). Sono considerate vincenti anche le scommesse effettuate sui cavalli in Rapporto di Scuderia con il cavallo arrivato primo.

# Ippica Nazionale – Accoppiata

## Accoppiata – T2, cavalli nell'esatto ordine di arrivo

Bisogna indicare, nell'**esatto ordine di arrivo**, i numeri dei cavalli per ciascuna posizione di arrivo:

- uno o più cavalli al primo posto dell'ordine di arrivo (colonna A)
- uno o più cavalli al secondo posto (colonna B)

Se fra queste c'è la combinazione che corrisponde all'esatto ordine di arrivo, la scommessa risulta vincente.

Esempio:

Nella colonna 'A' inserisco 1 – 5 – 6

Nella colonna 'B' inserisco 2 – 5 – 6 – 8

Verranno sviluppate le 10 combinazioni: 1-2 ; 1-5 ; 1-6 ; 1-8; 5-2; 5-6; 5-8; 6-2; 6-5; 6-8.

Come si può vedere, il cavallo 1, inserito nella sola colonna A, non potrà arrivare secondo; mentre i cavalli 2 e 8, inseriti nella sola colonna B, non potranno arrivare primi.

## Accoppiata – NX, Cavalli a girare o chiusa

Bisogna indicare il numero di cavalli (minimo 2) fra i quali si pensa ci siano i 2 che arriveranno nei primi 2 posti, indipendentemente dall'ordine di arrivo.

Esempio:

1 – 5 – 7 a girare. Verranno sviluppate le sei combinazioni: 1-5; 1-7; 5-1; 5-7; 7-1; 7-5.

## Accoppiata – P1, Piazzato con o cavallo base

Si indica almeno un cavallo piazzato tra i primi due posti (colonna A), indifferentemente dalla posizione. Nella colonna B i cavalli a seguire.

Esempio:

1 P con 5 – 6 – 7. Verranno sviluppate le sei combinazioni: 1-5 ; 1-6 ; 1-7 ; 5-1 ; 6-1 ; 7-1.

# Ippica Nazionale – Tris

## Tris – T3, cavalli nell'esatto ordine di arrivo trio in ordine

Bisogna indicare, nell'**esatto ordine di arrivo**, i numeri dei cavalli per ciascuna posizione di arrivo:

- uno o piu' cavalli al primo posto dell'ordine d'arrivo ( colonna A)
- uno o piu' cavalli al secondo posto (colonna B)
- uno o piu' cavalli al terzo posto. (colonna C)

Se fra queste c'è la combinazione che corrisponde all'esatto ordine di arrivo, la scommessa risulta vincente.

## Tris – NX, Cavalli a girare o chiusa

Bisogna indicare il numero di cavalli (da un minimo di 3 a tutti i cavalli) fra i quali si pensa ci siano i tre cavalli che arriveranno nei primi 3 posti.

## Tris – P1 – piazzato con o base

Si deve pronosticare il cavallo che si piezzerà in uno dei primi tre posti (colonna A, da 1 a tutti i cavalli) e i cavalli che andranno ad occupare i posti mancanti (colonna B, da 2 a tutti i cavalli).

## Tris – P2 – 2 piazzati con

Si devono pronosticare i 2 cavalli che si piezzeranno in due dei primi tre posti (colonna A, da 2 a tutti) e il cavallo che andrà ad occupare il posto mancante (colonna B, da 1 a tutti).

## Tris – G1 – vincente con

Si deve pronosticare il cavallo che arriva primo (colonna A, da 1 a tutti i cavalli) e i cavalli che si classificano al secondo e al terzo posto, indipendentemente dall'ordine di arrivo (colonna B da 2 a tutti i cavalli).

Esempio:

Nella colonna A inserisco 1

Nella colonna B inserisco 2 – 5 – 6

Verranno sviluppate le 6 combinazioni: 1-2-5 ; 1-2-6; 1-5-2; 1-5-6; 1-6-2 ; 1-6-5.

## Tris – G2 – in accoppiata con

Si devono pronosticare i cavalli che arrivano al primo e al secondo posto (colonna A, da 2 a tutti i cavalli), indipendentemente dall'ordine di arrivo e il cavallo che arriva al terzo posto (colonna B, da 1 a tutti i cavalli).

Esempio:

Nella colonna A inserisco 1 – 3 – 5

Nella colonna B inserisco 2 – 4

Verranno sviluppate le 12 combinazioni: 1-3-2 ; 1-3-4 ; 3-1-4 ; 3-1-2 ; 1-5-2 ; 1-5-4 ; 5-1-4 ; 5-1-2 ; 5-3-2 ; 5-3-4 ; 3-5-4 ; 3-5-2.

# Ippica Nazionale – Quartè

## Quartè – T4, cavalli nell'esatto ordine di arrivo

Bisogna indicare, nell'**esatto ordine di arrivo**, i numeri dei cavalli per ciascuna posizione di arrivo:

- uno o più cavalli al primo posto dell'ordine di arrivo (colonna A)
- uno o più cavalli al secondo posto dell'ordine di arrivo (colonna B)
- uno o più cavalli al terzo posto dell'ordine di arrivo (colonna C)
- uno o più cavalli al quarto posto dell'ordine di arrivo (colonna D)

Se fra queste c'è la combinazione che corrisponde all'esatto ordine di arrivo, la scommessa risulta vincente.

## Quartè – NX, Cavalli a girare

Bisogna indicare il numero di cavalli (da un minimo di 4 a tutti i cavalli) fra i quali si pensa ci siano i 4 che arriveranno nei primi 4 posti.

## Quartè – P1 – piazzato con

Si deve pronosticare il cavallo che si piezzerà nei primi quattro posti (colonna A, da 1 a tutti i cavalli) e i cavalli che andranno ad occupare i posti mancanti (colonna B, da 3 a tutti i cavalli).

## Quartè – P2 – 2 piazzati con

Si devono pronosticare i 2 cavalli che si piezzeranno in due dei primi quattro posti (colonna A, da 2 a tutti i cavalli) e i cavalli che andranno ad occupare i 2 posti mancanti (colonna B, da 2 a tutti i cavalli).

## Quartè – P3 – 3 piazzati con

Si devono pronosticare i 3 cavalli che si piezzeranno in 3 dei primi quattro posti (colonna A, da 3 a tutti i cavalli) e il cavallo che andrà ad occupare il posto mancante (colonna B, da 1 a tutti i cavalli).

## Quartè – G1 – vincente con

Si deve pronosticare il cavallo che arriverà primo (colonna A, da 1 a tutti i cavalli) e i cavalli che si classificheranno secondo, terzo e quarto, indipendentemente dall'ordine di arrivo (colonna B, da 3 a tutti i cavalli).

## Quartè – G2 – in accoppiata con

Si devono pronosticare i cavalli che arriveranno al primo e al secondo posto (colonna A, da 2 a tutti i cavalli), indipendentemente dall'ordine di arrivo, e i cavalli che arriveranno al terzo e al quarto posto (colonna B, da 2 a tutti i cavalli).

## Quartè – G3 – in accoppiata con

Si devono pronosticare i cavalli che arriveranno al primo, al secondo e al terzo posto (colonna A, da 3 a tutti i cavalli), indipendentemente dall'ordine di arrivo, e il cavallo che arriverà al quarto posto (colonna B, da 1 a tutti i cavalli).

# Ippica Nazionale – Quintè

## Quintè – T5, cavalli nell'esatto ordine di arrivo

Bisogna indicare, nell'**esatto ordine di arrivo**, i numeri dei cavalli per ciascuna posizione di arrivo:

- uno o più cavalli al primo posto dell'ordine di arrivo (colonna A)
- uno o più cavalli al secondo posto dell'ordine di arrivo (colonna B)
- uno o più cavalli al terzo posto dell'ordine di arrivo (colonna C)
- uno o più cavalli al quarto posto dell'ordine di arrivo (colonna D)
- uno o più cavalli al quinto posto dell'ordine di arrivo (colonna E)

Se fra queste c'è la combinazione che corrisponde all'esatto ordine di arrivo, la scommessa risulta vincente.

## Quintè – NX, Cavalli a girare o chiusa

Bisogna indicare il numero di cavalli (da un minimo di 5 a tutti i cavalli) fra i quali si pensa ci siano i 5 che arriveranno nei primi 5 posti.

## Quintè – P1 – piazzato con

Si deve pronosticare il cavallo che si piazierà nei primi cinque posti (colonna A, da 1 a tutti i cavalli) e i cavalli che andranno ad occupare i posti mancanti (colonna B, da 4 a tutti i cavalli).

## Quintè – P2 – 2 piazzati con

Si devono pronosticare i 2 cavalli (colonna A, da 2 a tutti i cavalli) che si piazieranno nei primi cinque posti, e i cavalli che andranno ad occupare i 3 posti mancanti (colonna B, da 3 a tutti i cavalli).

## Quintè – P3 – 3 piazzati con

Si devono pronosticare i 3 cavalli (colonna A, da 3 a tutti i cavalli) che si piazieranno nei primi cinque posti, e i cavalli che andranno ad occupare i 2 posti mancanti (colonna B, da 2 a tutti i cavalli).

## Quintè – P4 – 4 piazzati con

Si devono pronosticare i 4 cavalli (colonna A, da 4 a tutti i cavalli) che si piazieranno nei primi cinque posti, e il cavallo che andrà ad occupare il posto mancante (colonna B, da 1 a tutti i cavalli).

## Quintè – G1 – vincente con

Si deve pronosticare il cavallo che arriverà primo (colonna A, da 1 a tutti i cavalli), e i cavalli che si classificheranno al secondo, al terzo, al quarto e quinto posto, indipendentemente dall'ordine di arrivo (colonna B, da 4 a tutti i cavalli).

## Quintè – G2 – in accoppiata con

Si devono pronosticare i cavalli che arriveranno al primo e al secondo posto (colonna A, da 2 a tutti i cavalli), indipendentemente dall'ordine di arrivo, e i cavalli che arriveranno al terzo, quarto e quinto posto, indipendentemente dall'ordine di arrivo (colonna B, da 3 a tutti i cavalli).

## Quintè – G3 – tre con

Si devono pronosticare i cavalli che arriveranno al primo, al secondo e al terzo posto (colonna A, da 3 a tutti i cavalli), indipendentemente dall'ordine di arrivo, e i 2 cavalli che arriveranno al quarto e quinto posto (colonna B, da 2 a tutti i cavalli).

## Quintè – G4 – quattro con

Si devono pronosticare i cavalli che arriveranno al primo, al secondo, al terzo posto e al quarto posto (colonna A, da 4 a tutti i cavalli), indipendentemente dall'ordine di arrivo, e il cavallo che arriverà al quinto posto (colonna B, da 1 a tutti i cavalli).