

Regole Ippica

Indice:

1. Ippica Totalizzatore
2. Ippica a Quota Fissa
3. Ippica Nazionale

1. IPPICA TOTALIZZATORE

Nella scommessa al totalizzatore, gli importi giocati per ciascuna tipologia di scommessa da tutti gli scommettitori confluiscono in un unico montante. Il valore del montante, detratto il prelievo a favore dell'erario diventa il Montepremi della corsa, che viene suddiviso, a seguito della diramazione ufficiale dei risultati, tra tutte le unità di scommessa vincenti. Lo scommettitore visualizza le quote probabili sulla varie tipologie di gioco che si aggiornano ad intervalli di tempo definiti in base alla raccolta, consentendogli di orientarsi sui favoriti di ogni corsa.

Dichiarazione dei partenti

Il numero dei cavalli partenti ai fini delle scommesse è quello che la società di corse dichiara, con apposito comunicato ed in riferimento alla dichiarazione dei partenti, non essersi ritirati dalla corsa alle ore nove e trenta del giorno previsto per lo svolgimento della corsa stessa. Nessuna scommessa può essere accettata sulle corse della giornata prima della diffusione da parte dell'UNIRE del predetto comunicato. Su proposta dell'UNIRE, AAMS, può disporre l'apertura dell'accettazione delle scommesse dopo la diffusione della dichiarazione.

Cavallo regolarmente partito

Si considera regolarmente partito il cavallo già dichiarato partente quando alla partenza convalidata dallo starter:

nelle corse al galoppo è entrato nella gabbia di partenza, nella partenza con macchina a stalli, ovvero è agli ordini dello starter nelle partenze con nastri o con la bandiera;

- Nelle corse al trotto con partenza alla pari (partenza con l'autostart), lo starter aziona il lampeggiante e/o il campanello posti sull'autostart, impartendo l'ordine di avvio della progressione dell'autostart;
- Nelle corse al trotto con resa di metri (partenza con i nastri), lo starter dà il segnale del "pronti".

Rapporto di scuderia

Significa che i cavalli appartengono allo stesso proprietario. Due o più cavalli sono considerati in rapporto di scuderia solo se dichiarati come tali, agli effetti delle scommesse, nel programma ufficiale, tenuto conto dei regolamenti tecnici del Paese di svolgimento delle corse.

Il rapporto di scuderia è contraddistinto dal simbolo dei semi delle carte ed è posto a fianco del cavallo.

Ritiri

Le unità di scommessa in cui sono presenti uno o più cavalli non regolarmente partiti sono rimborsate.

Esempio: se si gioca una Trio scegliendo i cavalli 1,2,3,4 e prima della partenza della corsa si ritira il cavallo n. 4 si avrà diritto al rimborso delle combinazioni in cui è presente tale cavallo, mentre le altre unità di scommessa rimarranno valide e potranno essere vincenti (se i tre cavalli si piazzeranno nelle prime 3 posizioni dell'ordine di arrivo) o perdenti, in caso contrario.

Le scommesse accettate su un cavallo che si è ritirato dopo la partenza sono considerate perdenti.

Riporto (nessuna scommessa vincente)

Qualora per un tipo di scommessa di una corsa di un ippodromo non risultino vincenti, il disponibile a vincite relativo alla scommessa stessa è conglobato con il disponibile a vincite dell'ultimo analogo tipo di scommessa della riunione, purché l'accettazione delle scommesse su detta corsa sia aperta. Quando ciò non sia possibile, il predetto disponibile per vincite è conglobato con quello del

primo analogo evento della riunione di corse immediatamente successiva dello stesso ippodromo.
Nel caso di scommesse accettate su corse in programma su ippodromi esteri, il riporto è effettuato, qualora non sia possibile sull'ultimo analogo tipo di scommessa della giornata, sul primo tipo di scommessa di un ippodromo estero della stessa specialità che è tempestivamente comunicato e comunque entro l'orario previsto dall'art. 4. al rimborso della giocata.

Esempio: si è giocata una scommessa Trio ed i cavalli classificati risultano solamente 2. In questo caso la scommessa è considerata perdente.

Arrivo incompleto

Qualora l'arrivo di una corsa comprenda un numero di cavalli inferiore a quello previsto dalla scommessa, il disponibile a vincite viene destinato a jackpot e non si ha diritto al rimborso della giocata. *Esempio: si è giocata una scommessa Trio ed i cavalli classificati risultano solamente 2. In questo caso la scommessa è considerata perdente.*

Le scommesse su cui si può accettare gioco sono le seguenti: **Vincente, Piazzato, Accoppiata, Trio**

Vincente

Si deve pronosticare il cavallo che vincerà la gara. Si può giocare in tutte le corse in cui partecipino almeno due cavalli dichiarati partenti e non in rapporto di scuderia.

Sono considerate vincenti anche le scommesse effettuate sui cavalli in Rapporto di Scuderia con il cavallo arrivato primo.

Piazzato

Si deve pronosticare il piazzamento del cavallo prescelto alla fine della corsa. Nelle corse con più di sette cavalli dichiarati partenti deve piazzarsi primo, secondo o terzo; nelle corse con meno di 8 cavalli ma con un minimo di quattro partenti, primo o secondo.

Nel caso che il numero dei cavalli regolarmente partiti si riduca a meno di quattro per le corse con due piazzati o meno di sei nelle corse con tre piazzati tutte le scommesse sul piazzato sono rimborsate. Il rapporto di scuderia non è valido.

Accoppiata

Si devono pronosticare i 2 cavalli che si piezzeranno nelle prime 2 posizioni dell'ordine di arrivo.

Nel caso in cui il numero di cavalli regolarmente partiti si riduca a meno di 4 tutte le scommesse accettate sono rimborsate. L'accoppiata può essere all'ordine o in disordine. Si può giocare in tutte le corse in cui partecipino almeno quattro cavalli dichiarati partenti.

Accoppiata in ordine

Si può giocare nelle corse con 4, 5 o 6 cavalli dichiarati partenti.

Il rapporto di scuderia è valido qualora si pronostichino due cavalli appartenenti alla stessa scuderia ed entrambi arrivino ai primi due posti, non necessariamente in ordine.

Le tipologie di scommessa sono le seguenti:

Accoppiata all'ordine NX

Si devono indicare 2 o più cavalli che si piezzeranno nei primi 2 posti dell'ordine di arrivo indipendentemente dall'ordine esatto.

Accoppiata in ordine T2

Nel primo campo si indicano uno o più cavalli che dovranno occupare la prima posizione dell'ordine d'arrivo. Nel secondo campo è necessario indicare uno o più cavalli che dovranno occupare la seconda posizione dell'ordine d'arrivo.

Nel primo campo si deve indicare almeno un cavallo che si classificherà in uno dei primi due posti dell'ordine di arrivo, nel secondo campo almeno un cavallo che occuperà la restante posizione dell'ordine di arrivo.

Accoppiata in ordine P1

Nel primo campo si deve indicare almeno un cavallo che si classificherà in uno dei primi due posti dell'ordine di arrivo, nel secondo campo almeno un cavallo che occuperà la restante posizione dell'ordine di arrivo.

Accoppiata in disordine

Si può giocare nelle corse con più di 6 cavalli dichiarati partenti. Il rapporto di scuderia non è valido.

Le tipologie di scommessa sono le seguenti:

- Accoppiata in disordine NX
Si devono indicare 2 o più cavalli che si piezzeranno nei primi 2 posti dell'ordine di arrivo indipendentemente dall'ordine esatto.
- Accoppiata in disordine P1
Nel primo campo si deve indicare almeno un cavallo che si classificherà in uno dei primi due posti dell'ordine di arrivo, nel secondo campo almeno un cavallo che occuperà la restante posizione dell'ordine di arrivo.
- Accoppiata Plurima
Si devono indicare i due cavalli che si piezzeranno in due delle prime 3 posizioni dell'ordine di arrivo. L'accoppiata plurima si effettua nelle corse con almeno 9 cavalli dichiarati partenti. Le tipologie di scommessa sono le seguenti:
- Accoppiata piazzata NX
Si indicano almeno due cavalli che dovranno classificarsi , in qualunque ordine, nei primi tre posti dell'ordine di arrivo.
- Accoppiata plurima P1
Nel primo campo si selezionano uno o più cavalli che dovranno piazzarsi al primo, al secondo o al terzo posto nella corsa. Nel secondo campo si indicano uno o più cavalli che occuperanno l'altra posizione disponibile per completare l'accoppiata. Il rapporto di scuderia non è valido.

Trio

Si devono indicare i cavalli che si classificheranno al primo, secondo e terzo posto dell'ordine di arrivo

La Trio si effettua sulle corse con almeno sei cavalli dichiarati partenti.

Nel caso in cui il numero di cavalli regolarmente partiti si riduca a meno di 5 tutte le scommesse accettate sono rimborsate.

Le tipologie di scommessa sono le seguenti:

- Trio a Girare NX
Si devono indicare almeno tre cavalli che si classificheranno nelle prime tre posizioni dell'ordine di arrivo, indipendentemente dall'ordine esatto.
- Trio T3
Nel primo campo si indicano uno o più cavalli che si classificheranno al primo posto dell'ordine di arrivo, nel secondo campo uno o più cavalli che si piezzeranno al secondo posto, nel terzo campo uno o più cavalli che classificheranno al terzo posto. Sono ammesse le ripetizioni di cavalli fra i campi.
- Trio con Vincente
Nel primo campo si deve indicare almeno un cavallo che si classificherà al primo posto. Nel secondo campo almeno 2 cavalli che occuperanno la seconda e la terza posizione.
- Trio con Accoppiata
Si devono indicare nel primo campo almeno due cavalli che si classificheranno al primo e secondo posto. Nel secondo almeno un cavallo che si piezzerà al terzo posto dell'ordine di arrivo.
- Trio con un Piazzato
Si deve indicare nel primo campo almeno un cavallo che si piezzerà in uno dei primi 3 posti dell'ordine di arrivo. Nel secondo campo si devono indicare almeno 2 cavalli che si piezzeranno nelle restanti posizioni dell'ordine di arrivo dell'ordine di arrivo.
- Trio con due Piazzati
Si devono indicare nel primo campo almeno due cavalli che si piezzeranno in uno dei primi 3 posti dell'ordine di arrivo. Nel secondo campo si deve indicare almeno un cavallo che si piezzerà nella restante posizione dell'ordine di arrivo.
Se due cavalli sono in rapporto di scuderia sono considerate vincenti le scommesse che indicano tali cavalli

indipendentemente dall'ordine in cui sono stati indicati ed il cavallo non facente parte della scuderia al posto esattamente occupato. Il rapporto di scuderia è valido soltanto se i cavalli sono consecutivi nell'ordine d'arrivo (es: 1° e 2°, 2° e 3°, ma non 1° e 3°).

2. IPPICA A QUOTA FISSA

Effettuare una scommessa a quota fissa significa pattuire con il banco la quota e quindi la vincita, nell'ipotesi di pronostico esatto. La quota può anche modificarsi in seguito, ma tali modifiche non influenzeranno le scommesse effettuate fino a quel momento. L'accettazione gioco solitamente viene aperta più tardi rispetto al gioco al totalizzatore e solo su alcune delle corse in programma. Il Concessionario può prevedere limiti di accettazione gioco. Si possono giocare sia scommesse singole che multiple (la molteplicità è decisa dal Concessionario) inserendo vincenti e piazzati di corse differenti.

Ritiri

Le scommesse a quota fissa sul vincente e sul piazzato effettuate sul cavallo o sui cavalli da non considerare regolarmente partiti sono rimborsate.

Le scommesse multiple comprendenti un cavallo ritirato sono ritenute valide per gli altri termini e nulle per il termine comprendente il cavallo ritirato. Ciò significa che se un cavallo si ritira si pagano le restanti scommesse, se vincenti.

Le scommesse vincenti (in presenza di un qualsiasi altro cavallo ritirato successivamente alla giocata) sono pagate alla quota del totalizzatore con una quota minima pari ad 1.1 e, comunque, senza che l'importo pagato possa superare la somma da pagare pattuita.

1° Esempio: si scommette con quota 2.00 sul cavallo n. 9 che vince la corsa. Dopo aver giocato la scommessa il cavallo n. 5 si ritira. La quota del totalizzatore del cavallo n. 9 è pari 1.50, pertanto la scommessa sarà pagata con la quota di 1.50.

2° Esempio: si scommette con quota 1.30 sul cavallo n. 9 che vince la corsa. Dopo aver giocato la scommessa il cavallo n.5 si ritira. La quota del totalizzatore per il cavallo n. 9 è pari a 1.50. La quota di pagamento sarà comunque 1.30 in quanto la quota pattuita con il banco è inferiore a quella del totalizzatore.

Arrivi in parità (scommessa sul Vincente)

Se si verifica un arrivo in parità di due o più cavalli per il primo posto, le scommesse sul vincente effettuate su tali cavalli, danno diritto a riscuotere l'importo di pagamento diviso per il numero dei cavalli classificati in parità.

Arrivi in parità (scommessa sul piazzato)

Se in una corsa a causa di eventuali arrivi in parità si verifica che il numero dei piazzati da pagare superi il numero dei piazzati offerti, il pagamento di ogni singola scommessa è calcolato come segue ed il risultato costituisce la somma da pagare per ogni singola scommessa:

- Si divide l'importo da pagare per il numero dei cavalli piazzati;
- Si moltiplica tale quoziente per il numero dei piazzati offerti.

Esempio: In una corsa con 8 partenti si è pronosticato 3€ sul cavallo n. 5 piazzato con quota 4,00. I cavalli n. 2 e 3 arrivano in parità al 1° posto. Il cavallo n. 4 arriva al 2° posto ed il cavallo n. 5 al terzo. L'importo da pagare è pertanto pari a 12€. Tali importo dovrà essere diviso per 4 (numero di cavalli piazzati) e moltiplicato per 3 (numero dei piazzati offerti). L'effettivo pagamento sarà quindi pari a 9€.

Scommesse Consentite

- Vincente

Si deve pronosticare il cavallo che giungerà primo al traguardo. Se in una corsa corrono due o più cavalli in rapporto di scuderia e uno di essi vince, vengono considerate vincenti sia le scommesse che indicano il cavallo giunto effettivamente primo al traguardo sia quelle relative al suo compagno di scuderia. L'importo minimo di scommessa è pari a 3,00€.

- Piazzato

Si deve pronosticare il piazzamento del cavallo prescelto alla fine della corsa. Nelle corse con più di sette concorrenti il cavallo deve piazzarsi primo, secondo o terzo; nelle corse con meno di 8 cavalli ma con un minimo di 4 partenti, si deve classificare primo o secondo. Il Rapporto di Scuderia non è valido. L'importo minimo di scommessa minima 3,00€.

3. IPPICA NAZIONALE

L'Ippica Nazionale è nata per permettere l'accettazione di alcune scommesse ippiche anche nella rete delle ricevitorie oltre che nelle Agenzie.

Le corse dell'Ippica Nazionale sono identificate, sullo Stato Corse, con il numero della corsa scritto in neretto. Non si possono effettuare le scommesse sul piazzato.

Rimborsi

I principali motivi di rimborso della scommessa sono i seguenti:

1. la corsa oggetto di scommessa non si è svolta entro il giorno successivo a quello in programma;
2. il numero dei cavalli regolarmente partiti è inferiore a sette.

Ritiri

Nel caso di ritiro o non regolare partenza di due o più cavalli vengono rimborsate le sole unità di scommessa nelle quali figurino due o più cavalli ritirati; mentre le unità di scommessa contenenti uno solo dei cavalli sono contabilizzate al fine di costituire un disponibile per vincite separate, che sarà suddiviso tra quelle unità di scommessa in cui sono indicati gli altri due cavalli nell'esatta successione dell'ordine di arrivo; 3 cavalli nel caso della scommessa Quartè; 4 cavalli per la scommessa Quintè.

ESEMPIO: Si gioca un sistema trio NX indicando i cavalli 8,11,14,16,17. Si ritirano i cavalli 8,11. L'ordine di arrivo è 9-14-17. Si ha diritto al rimborso delle combinazioni contenenti entrambi i cavalli 8 e 11. Nello stesso esempio, ma con il ritiro di un solo cavallo si ha invece diritto a ricevere la quota coppia in quanto i cavalli 14 e 17 si sono classificati nell'ordine indicato nella giocata.

Nelle scommesse Vincente e Accoppiata è previsto il rimborso nel caso in cui un'unità di scommessa contenga almeno un cavallo ritirato.

Arrivo incompleto

Qualora l'arrivo di una corsa comprenda un numero di cavalli inferiore a quello previsto dalla scommessa, il disponibile a vincite viene destinato a jackpot e non si ha diritto al rimborso della giocata. Esempio: si è giocata una scommessa Trio ed i cavalli ufficialmente classificati risultano solamente 2. La scommessa è considerata perdente.

Nessun vincitore

Qualora nessuna unità di scommessa indichi la combinazione vincente, il disponibile è destinato a jackpot.

Scommesse consentite: Vincente, Accoppiata, Tris e solo per alcune corse Quartè e Quintè.

1. Vincente

Si deve pronosticare il cavallo che vincerà la gara.

L'importo unitario di scommessa è pari ad 1 euro; l'importo minimo per ticket non deve essere inferiore a 2 euro.

Rapporto di scuderia

Se il cavallo vincente è in rapporto di scuderia con altri cavalli partecipanti alla stessa corsa, sono considerate vincenti anche le scommesse effettuate sui cavalli in rapporto di scuderia con il cavallo vincente.

2. Accoppiata

Si devono pronosticare i 2 cavalli che si piezzeranno nelle prime 2 posizioni dell'ordine di arrivo.
L'importo unitario di scommessa è pari ad 1 euro; l'importo minimo per ticket non deve essere inferiore a 2 euro.

Rapporto di scuderia

Nel caso in cui, nella corsa designata per la scommessa "Accoppiata nazionale", due cavalli in rapporto di scuderia figurino ai primi due posti dell'ordine di arrivo, sono considerate vincenti le unità di scommessa che indicano, in qualsiasi ordine, tali due cavalli.

Le tipologie di scommessa sono le seguenti:

- **Accoppiata all'ordine NX**
Si devono indicare 2 o più cavalli che si piezzeranno nei primi 2 posti dell'ordine di arrivo indipendentemente dall'ordine esatto.
- **Accoppiata in ordine T2**
Nel primo campo si indicano uno o più cavalli di cui uno deve occupare la prima posizione dell'ordine d'arrivo. Nel secondo campo è necessario indicare uno o più cavalli di cui uno dovrà occupare la seconda posizione dell'ordine d'arrivo.
- **Accoppiata in ordine G1**
Nel primo campo si indicano uno o più cavalli di cui uno deve occupare la prima posizione dell'ordine d'arrivo. Nel secondo campo è necessario indicare uno o più cavalli di cui uno dovrà occupare la seconda posizione dell'ordine d'arrivo.
- **Accoppiata in ordine P1**
Nel primo campo si deve indicare almeno un cavallo che si classificherà in uno dei primi due posti dell'ordine di arrivo, nel secondo campo almeno un cavallo che occuperà la restante posizione dell'ordine di arrivo.

3. Tris

Si devono indicare i cavalli che si classificheranno al primo, secondo e terzo posto dell'ordine di arrivo.
L'importo unitario di scommessa è pari a 0.50 cent. di euro; l'importo minimo per ticket non deve essere inferiore a 1 euro.

Rapporto di scuderia

Nel caso in cui due cavalli in rapporto di scuderia figurino, senza soluzione di continuità, tra i primi tre classificati dell'ordine di arrivo, sono considerate vincenti le unità di scommessa che indicano, in qualsiasi ordine, tali due cavalli ed il cavallo, non facente parte della scuderia, al posto esattamente occupato.

Le tipologie di scommessa sono le seguenti:

- **Tris a Girare(NX)**
Si devono indicare almeno tre cavalli che si classificheranno nelle prime tre posizioni dell'ordine di arrivo, indipendentemente dall'ordine esatto.
- **Tris con 1 Piazzato (P1)**
Si deve indicare nel primo campo almeno un cavallo che si piezzerà in uno dei primi 3 posti dell'ordine di arrivo. Nel secondo campo si devono indicare almeno 2 cavalli che si piezzeranno nelle restanti posizioni dell'ordine di arrivo.
- **Tris con 2 Piazzati (P2)**
Si devono indicare nel primo campo almeno due cavalli che si piezzeranno in uno dei primi 3 posti dell'ordine di arrivo. Nel secondo campo si deve indicare almeno un cavallo che si piezzerà nella restante posizione dell'ordine di arrivo.
- **Tris con 1 Vincente (V1)**
Nel primo campo si deve indicare uno o più cavalli tra cui quello che si classificherà al primo posto. Nel secondo campo almeno 2 cavalli che occuperanno la seconda e la terza posizione.
- **Tris con V2**
Si devono indicare nel primo campo almeno due cavalli che si classificheranno al primo e secondo posto. Nel secondo campo almeno un cavallo che si piezzerà al terzo posto dell'ordine di arrivo.
- **Tris T3**
Nel primo campo si indicano uno o più cavalli tra cui quello che si classificherà al primo posto dell'ordine di

arrivo, nel secondo campo uno o più cavalli tra cui quello che si piazzerà al secondo posto, nel terzo campo uno o più cavalli tra cui quello che si piazzerà al terzo posto. Sono ammesse le ripetizioni di cavalli fra i campi.

Quartè

Consiste nell'individuare i primi quattro cavalli nell'esatto ordine di arrivo della corsa oggetto della scommessa stessa.

L'importo unitario di scommessa è pari a 0.25 cent. di euro; l'importo minimo per ticket non deve essere inferiore a 0.50 cent. di euro.

Rapporto di scuderia

Nel caso in cui due cavalli in rapporto di scuderia figurino, senza soluzione di continuità, tra i primi quattro classificati dell'ordine di arrivo, sono considerate vincenti le unità di scommessa che indicano, in qualsiasi ordine, tali due cavalli ed i cavalli, non facenti parte della scuderia, al posto esattamente occupato.

Le tipologie di scommessa sono le seguenti:

- **Quartè a girare (NX)**
Bisogna indicare quattro o più cavalli che giungeranno al traguardo primo, secondo, terzo e quarto indipendentemente dall'ordine esatto
- **Quartè con 1 piazzato (P1)**
Nel primo campo si indica almeno un cavallo che deve piazzarsi in uno dei primi 4 posti dell'ordine di arrivo. Nel secondo campo almeno tre cavalli che dovranno occupare le tre restanti posizioni dell'ordine di arrivo.
- **Quartè con 2 piazzati (P2)**
Nel primo campo si indicano due o più cavalli che devono piazzarsi in due dei primi 4 posti. Nel secondo campo si indicano almeno altri due cavalli che occuperanno le restanti due posizioni dell'ordine di arrivo.
- **Quartè con 3 piazzati (P3)**
Nel primo campo si indicano tre o più cavalli che devono piazzarsi in 3 dei 4 posti dell'ordine di arrivo. Nel secondo campo almeno un cavallo che occuperà l'altro piazzamento disponibile.
- **Quartè con 1 vincente (V1)**
Nel primo campo si indica almeno un cavallo che dovrà vincere la corsa. Nel secondo campo si indicano almeno tre cavalli che dovranno piazzarsi al secondo, terzo e quarto posto.
- **Quartè V2**
Nel primo campo si indicano due o più cavalli che dovranno piazzarsi al primo e al secondo posto nella corsa. Nel secondo campo si indicano due o più cavalli che occuperanno la terza e quarta posizione.
- **Quartè V3**
Nel primo campo si indicano tre o più cavalli che dovranno piazzarsi al primo, al secondo ed al terzo posto nella corsa. Nel secondo campo si indica almeno un cavallo che occuperà la quarta posizione.
- **Quartè T4**
Nel primo campo si indica almeno un cavallo che si classificherà al primo posto. Nel secondo campo almeno un cavallo che dovrà giungere al secondo posto, nel terzo campo almeno un cavallo che si piazzerà al terzo posto, nel quarto campo almeno un cavallo che si classificherà al quarto posto.

Quintè

Consiste nell'individuare i primi cinque cavalli nell'esatto ordine di arrivo della corsa.

L'importo unitario di scommessa è pari a 0.25 cent. di euro; l'importo minimo per ticket non deve essere inferiore a 0.50 cent. di euro.

Rapporto di scuderia

Nel caso in cui due cavalli in rapporto di scuderia figurino, senza soluzione di continuità, tra i primi cinque classificati dell'ordine di arrivo, sono considerate vincenti le unità di scommessa che indicano, in qualsiasi ordine, tali due cavalli ed i cavalli, non facenti parte della scuderia, al posto esattamente occupato.

Le tipologie di scommessa sono le seguenti:

- **Quintè a girare (NX)**
Bisogna indicare almeno 5 cavalli che giungeranno al traguardo nelle prime 5 posizioni indipendentemente dall'esatto ordine di arrivo.
- **Quintè con 1 piazzato (P1)**
Nel primo campo si indica almeno un cavallo che deve piazzarsi in uno dei primi 5 posti dell'ordine di arrivo. Nel secondo campo almeno quattro cavalli che dovranno occupare le 4 restanti posizioni dell'ordine di arrivo.
- **Quintè con 2 piazzati (P2)**
Nel primo campo si indicano due o più cavalli che devono piazzarsi in due dei primi 5 posti. Nel secondo campo si indicano almeno altri tre cavalli che occuperanno le restanti 3 restanti posizioni dell'ordine di arrivo.
- **Quintè con 3 piazzati (P3)**
Nel primo campo si indicano tre o più cavalli che devono piazzarsi in 3 dei 5 posti dell'ordine di arrivo. Nel secondo campo almeno 2 cavalli che occuperanno le restanti 2 posizioni.
- **Quintè con 4 piazzati (P4)**
Nel primo campo si indicano almeno 4 cavalli che devono piazzarsi in 4 dei primi 5 posti dell'ordine di arrivo. Nel secondo campo almeno 1 cavallo che occuperà la restante posizione.
- **Quintè con 1 vincente (V1)**
Nel primo campo si indica almeno un cavallo che dovrà vincere la corsa. Nel secondo campo almeno 4 cavalli che giungeranno nelle altre 4 posizioni dell'ordine di arrivo.
- **Quintè con V2**
Nel primo campo si indicano due o più cavalli che dovranno piazzarsi al primo o al secondo posto nella corsa. Nel secondo campo si indicano tre o più cavalli che occuperanno la terza, quarta, quinta posizione.
- **Quintè con V3**
Nel primo campo si indicano tre o più cavalli che dovranno piazzarsi al primo, al secondo ed al terzo posto nella corsa. Nel secondo campo si indicano almeno 2 cavalli che occuperanno la quarta e quinta posizione.
- **Quintè con V4**
Nel primo campo si indicano quattro o più cavalli che dovranno piazzarsi nei primi 4 posti dell'ordine di arrivo. Nel secondo campo si indica almeno un cavallo che occuperà la quinta posizione.
- **Quintè T5**
Nel primo campo si indica almeno un cavallo che dovrà vincere la corsa. Nel secondo campo almeno un cavallo che dovrà giungere al secondo posto, nel terzo campo almeno un cavallo che dovrà piazzarsi al terzo posto, nel quarto campo almeno un cavallo che dovrà piazzarsi al quarto posto. Nel quinto campo almeno un cavallo che dovrà piazzarsi al quinto posto.