

DEFINIÇÕES GERAIS - CAPÍTULO 1

ARCI-001-005 - Objetivo

Fornecer definições para termos comumente utilizados nas regras. Essas definições são utilizadas em todas as regras adotadas pela Comissão.

Adotado na Versão 1.4 ARCI 27/08/02 NAPRA 02/10/02

ARCI-001-010 -Termos

- (1) **Act (Ato)** é uma legislação que possibilita corridas e apostas duplas (pari-mutuel) nesta jurisdição
- (2) **Added Money (Dinheiro Acrescido)** é o valor exclusivo de troféu adicionado a corridas tipo *stake* pela associação, ou por patrocinadores, programas de cavalos oriundos de determinados estados ou outros fundos adicionados a esses erários reunidos por indicação, ingressos, sustentação e outras taxas advindas dos proprietários de animais de corrida.
- (3) **Administer or Administration (Administração)** é a introdução de uma substância no corpo de um cavalo ou galgo.
- (4) **Appeal (Recurso)** é uma solicitação para a Comissão ou seu mandatário investigar, considerar e revisar quaisquer decisões ou acórdãos de administradores/árbitros de uma reunião.
- (5) **Associated person (Pessoa associada)** é o cônjuge de uma pessoa inativa, ou um acompanhante, membro da família, empregador, funcionário, agente, parceiro, sócio, corporação, ou outra entidade cujo relacionamento, seja financeiro ou de outro tipo, com uma pessoa inativa, daria a aparência de que tal pessoa ou entidade cuidaria ou treinaria um animal de corrida ou realizaria serviço veterinário em um animal de corrida para benefício, crédito, reputação ou satisfação da pessoa inativa.
- (6) **Association (Associação)** é uma pessoa ou entidade de negócios portadora de uma licença da Comissão para conduzir corridas e/ou apostas tipo pari-mutuel.
- (7) **Authorized Agent (Agente Autorizado)** é uma pessoa licenciada pela Comissão e indicada por um instrumento por escrito, assinado e reconhecido perante um cartório pelo proprietário, em cujo nome o agente agirá.
- (8) **Beneficial Interest (Participação Beneficiária)** é lucro, benefício ou vantagem resultante de um contrato ou a propriedade de um imóvel, como distinto do controle ou propriedade legal. Quando considerado como uma designação de caráter de um imóvel, é uma participação como um herdeiro, legatário ou donatário toma

Página 1

The Association of Racing Commissioners International -

Regras de Corridas

Versão 6.3 Aprovada

pelos Membros da ARCI

16 de setembro de 2016

unicamente para seu próprio uso ou benefício, e não como portador de título para uso e benefício de outros.

- (9) **Breakage (Quebra)** é o valor líquido do pool de apostas menos o prêmio.
- (10) **Business Day (Dia Útil)** é um dia diferente de sábado, domingo ou feriado legal.
- (11) **Carryover (Transferência)** são montantes do pool de apostas não distribuídos que são retidos e adicionados a um pool de apostas correspondente de acordo com essas regras.
- (12) **Cheek Piece (Peça para Bochechas)** são duas tiras de pele de carneiro ou outro material similar que são conectadas às partes das bochechas do cabresto.
- (13) **Commission (Comissão)** é o órgão regulador com a autoridade de regulamentar corridas e/ou apostas tipo pari-mutuel.
- (14) **Complaint (Reclamação)** é uma alegação por escrito da uma violação dessas regras.
- (15) **Contest (Competição)** é um evento competitivo de corrida no qual apostas duplas (tipo pari-mutuel) são realizadas.
- (16) **Contestant (Competidor)** é um indivíduo participante de uma competição.
- (17) **Controlled Substance (Substância Controlada)** é uma substância incluída nos cinco programas de classificação da Lei de Substâncias Controladas de 1970 (EUA).
- (18) **Controlled Therapeutic Medication (Medicamento Terapêutico Controlado)** é qualquer medicamento aprovado pela Association of Racing Commissioners International (Associação Internacional de Comissários de Corridas) para o qual a concentração da substância analisável (analito) na(s) amostra(s) não pode exceder os limites regulatórios especificados publicados aqui.
- (19) **Course (Percurso)** é a pista na qual os competidores correm.
- (20) **Day (Dia)** é um período de 24 horas que termina à meia-noite.
- (21) **Dark Day (Dia Escuro)** - Um dia durante um páreo ao vivo ou com transmissão simultânea quando nenhuma aposta tipo pari-mutuel é realizada.
- (22) **Ejection (Expulsão)** é a remoção de uma pessoa das áreas sob jurisdição da Comissão.
- (23) **Episodic Random Testing (Teste Aleatório Esporádico)** é uma estratégia para testar a presença de álcool ou substâncias controladas, que estipula testes aleatórios

por períodos com durações variadas. Os períodos de teste aleatório estão comumente relacionados a circunstâncias, tais como o início de uma reunião de páreos, quando um influxo de novos licenciados eleva a preocupação a respeito da probabilidade aumentada de abuso de substâncias. O teste esporádico para álcool ou substâncias controladas pode ser iniciado sem notificação e pode ser encerrado conforme as circunstâncias tornarem aconselhável fazê-lo.

- (24) **Exclusion (Exclusão)** - O ato de evitar que uma pessoa entre ou permaneça no terreno de qualquer associação e/ou instalação de transmissão simultânea sob jurisdição da Comissão.
- (25) **Exhibition Race (Corrida de Exibição)** é um páreo no qual não é permitido apostar.
- (26) **Expired Ticket (Bilhete Expirado)** é um bilhete em atraso que não foi apresentado para resgate dentro do período de tempo exigido para o qual ele foi emitido.
- (27) **False Start (Falsa Partida ou queimar a largada)** é quando um cavalo sai prematuramente do box através do portão de partida antes que o executor (*starter*) oficialmente libere o campo, independentemente da causa. Não inclui um cavalo que sai através do portão e é posteriormente recolocado no box.
- (28) **Financial Interest (Participação Financeira)** é uma participação que pode resultar, direta ou indiretamente, no recebimento de ganho pecuniário ou ocorrência de prejuízo pecuniário, como consequência de propriedade ou participação em uma entidade concorrente ou de negócios; ou como resultado de salário, gratificação ou outra compensação ou remuneração de qualquer pessoa. O locatário e locador de um concorrente possuem participação financeira.
- (29) **Forfeit (multa)** é o dinheiro devido de um licenciado por causa de um erro, falha, negligência de dever, quebra de contrato ou uma penalização imposta pelos administradores/árbitros de uma Comissão.
- (30) **Guest Association (Associação Convidada)** é uma associação que oferece apostas mútuas licenciadas em competições realizadas por outra associação (a host), seja na mesma jurisdição ou em outra jurisdição.
- (31) **Handle (arrecadação)** é o valor total de todas as vendas de apostas mútuas (tipo pari-mutuel), excluindo-se reembolsos e cancelamentos.
- (32) **Host Association (Associação Anfitriã)** é a associação que conduz uma reunião pari-mutuel licenciada, da qual competições autorizadas ou programas turfísticos inteiros são transmitidos simultaneamente.

- (33) **Inactive person (Pessoa inativa)** é qualquer pessoa cuja licença foi suspensa por mais de 30 dias; cuja licença expirou ou foi revogada; ou cuja solicitação de licença foi negada.
- (34) **Laboratory (Laboratório)** é a instalação especificada pela comissão para testar amostras.
- (35) **Licensee (Licenciado)** é qualquer pessoa ou entidade portadora de uma licença da Comissão para engajar-se em corrida ou uma atividade regulada.
- (36) **Maiden Race (Corrida Maiden)** é uma competição restrita a cavalos que nunca venceram uma corrida (denominados ‘maiden’).
- (37) **Match Race** - Uma corrida entre dois ou mais competidores, sob condições acordadas por seus proprietários.
- (38) **Measurement Uncertainty (Incerteza de Medição)** é um parâmetro associado aos resultados de uma medição, que caracteriza a dispersão dos valores que poderiam razoavelmente ser atribuídos à medição.
- (39) **Medication (Medicamento)** é qualquer substância ou metabólito capaz de exercer um efeito farmacológico no sistema do cavalo ou galgo, com utilização aceita no diagnóstico, cura, tratamento ou prevenção de uma condição médica veterinária.
- (40) **Meeting (Reunião)** é um período e datas especificadas em cada ano, durante o qual uma associação é autorizada a conduzir corridas e apostas do tipo pari-mutuel pela aprovação da Comissão.
- (41) **Minus Pool (Pool de Apostas Negativo)** ocorre quando o prêmio excede o *net pool*.
- (42) **Mês** é um mês calendário.
- (43) **Net Pool (Pool de Apostas Líquido)** é o valor das vendas brutas de bilhetes menos as apostas reembolsáveis e comissões estatutárias.
- (44) **No Contest (Não-Competição)** é um páreo cancelado por qualquer motivo pelos administradores/árbitros.
- (45) **NSAID Stacking (Empilhamento de AINEs - anti-inflamatórios não esteroides)** é considerado como ocorrido quando é descoberto que uma amostra pós-corrida contém a presença de múltiplos Medicamentos Anti-inflamatórios Não-esteroides, em violação às restrições observadas em ARCI-11-020(E) ou ARCI-025-020(E).
- (46) **Official Order of Finish (Ordem Oficial de Chegada)** é a ordem de chegada dos concorrentes em uma competição, conforme oficialmente declarado pelos

administradores/árbitros.

- (47) **Outstanding Ticket (Bilhete Em Atraso)** é um bilhete pari-mutuel vencedor ou reembolsável que não foi sacado durante o programa para o qual ele foi emitido; também conhecido como “Outs”.
- (48) **Overage (Excesso)** é um certificado de descoberta pelo laboratório de que um analito regulatório de um medicamento terapêutico controlado está presente na amostra em uma quantidade que excede o limite regulatório¹.
- (49) **Owner (Proprietário)** é uma pessoa que detém qualquer título, direito ou participação, completa ou parcial, de um competidor, incluindo o locador e o locatário de um competidor.
- (50) **Pari-Mutuel System (Sistema de Apostas Mútuas/Pari-mutuel)** é o sistema manual, eletromecânico ou informatizado e todos os softwares (inclusive o sistema totalizador de apostas, contabilidade de apostas e equipamentos de apostas “off-site”, fora do hipódromo) que é utilizado para registrar apostas e transmitir dados de apostas.
- (51) **Pari-Mutuel Wagering (Apostas Mútuas/Pari-mutuel)** é uma forma de aposta no resultado de um evento no qual todas as apostas são agrupadas e mantidas por uma associação para distribuição do valor total, menos as deduções autorizadas por lei, a portadores de bilhetes de apostas nos competidores vencedores.
- (52) **Patron (Patrono)** é um membro do público presente no terreno de uma associação pari-mutuel durante uma reunião com o propósito de apostar ou observar páreos.
- (53) **Payout (Prêmio)** é a quantia em dinheiro a pagar a apostas vencedoras.
- (54) **Performance (Programa Turfístico)** é uma programação de páreos corridos consecutivamente como um programa.
- (55) **Person (Pessoa)** é qualquer indivíduo, parceiro, corporação ou outra associação ou entidade.
- (56) **Place (Placê)** - Chegar em segundo em um páreo. Em apostas, terminar em primeiro ou segundo em um páreo.
- (57) **Positive Test (Teste Positivo)** é um certificado de descoberta pelo laboratório de que um analito regulatório de uma Substância Proibida está presente na amostra em uma quantidade que excede o limite regulatório.

¹ O grupo de trabalho adiou a consideração da questão de EDE. Discussão necessária.

- (58) **Preponderance of Evidence (Preponderância de Evidência)** é maior peso de evidência, ou evidência que é mais confiável.
- (59) **Prima Facie Evidence (Evidência Prima Facie)** é evidência que, até que seu efeito seja superado por outra evidência, será suficiente como prova do fato em questão.
- (60) **Primary Laboratory (Laboratório Principal)** é a instalação especificada pela Comissão para testar amostras.
- (61) **Profit (Lucro)** é o *net pool* após a dedução da quantia apostada dos vencedores.
- (62) **Profit Split (Divisão de Lucros)** é a divisão de lucros dentre participações em apostas vencedoras ou combinações de apostas vencedoras que resultem em dois ou mais preços de prêmio.
- (63) **Prohibited Substance (Substância Proibida)** é qualquer substância, diferente de medicamento terapêutico controlado, ou vacina, anti-helmíntico (vermífugo) para equinos, antibiótico, suplemento alimentar para equinos, vitaminas e minerais (coletivamente, “produtos para saúde e reprodução de cavalos”), para a qual a concentração da substância analisável (analito) nas amostras não pode exceder os limites regulatórios especificados publicados aqui.²
- (64) **Program (Programação)** é a listagem publicada de todas as competições e competidores para uma performance específica.
- (65) **Paper/Program Trainer (Treinador de Programa/Papel)** é um treinador licenciado que, unicamente para fins do programa oficial de páreos, é identificado como treinador de um cavalo que está na verdade sob controle e treinado por outra pessoa, que pode ou não ser portador de uma licença de treinador em vigor em qualquer jurisdição. Para qualquer determinado cavalo, um indivíduo não pode ser o treinador e o treinador no programa ao mesmo tempo.³
- (66) **Purse (Bolsa ou Dotação)** é o valor total em dólares para o qual um páreo é disputado.
- (67) **Race (Corrida ou Páreo)** é uma competição entre competidores em uma reunião licenciada.
- (68) **Race Day (Dia de Páreo)** - Um dia durante uma reunião de páreos, no qual apostas mútuas (pari-mutuel) são realizadas em corrida ao vivo.

² Questão de EDE diferido

³ Favor consultar ARCI-008-010 - Disposições Gerais (Q) Relacionamentos com Pessoas Inativas, Proibido.

- (69) **Random Testing (Teste Aleatório)** é uma estratégia para testar a presença de álcool ou substâncias controladas não baseada em uma crença razoável de que um indivíduo tem drogas ou álcool em seu sistema, que assegura que todos os indivíduos afetados possuam probabilidade igual de serem selecionados para teste.
- (70) **Reasonable Cause/Reasonable Suspicion Testing (Teste por Causa Razoável / Suspeita Razoável)** é uma estratégia para testar a presença de álcool ou substâncias controladas por um oficial ter uma boa razão para acreditar que um licenciado tem álcool ou substâncias controladas em seu organismo.
- (71) **Regulatory Analyte (Analito Regulatório)** é um analito ou substância identificada e, onde apropriado, quantificado em uma matriz especificada para fins regulatórios.
- (72) **Regulatory Limit (Limite Regulatório)** é a concentração de um analito regulatório especificado que foi definida e publicada pelo Racing Medication and Testing Consortium (Consórcio de Medicamentos e Testes em Corridas) e adotada pela comissão, de forma que exceder a concentração especificada é considerado *overage* ou teste positivo.
- (73) **Restricted Area (Área Restrita)** é uma porção do terreno da associação à qual o acesso é limitado a licenciados cuja profissão ou participação requer acesso.
- (74) **Result (Resultado)** é a parte da ordem oficial de chegada utilizada para determinar o prêmio pari-mutuel de pools para cada competição individual.
- (75) **Sample (Amostra)** é uma porção de qualquer substância ou fluido corporal, incluindo, mas não limitado a tecidos, pelos, sangue ou urina obtidos de um cavalo ou galgo sob direcionamento da comissão, para fins de determinar a presença e/ou concentração de analitos regulatórios.
- (76) **Show (Show)** - Chegar em terceiro em um páreo. Em apostas, terminar em primeiro, segundo ou terceiro em um páreo.
- (77) **Simulcast (Transmissão Simultânea)** é a transmissão de áudio ou imagens ao vivo de uma competição para outra localização, para fins de apostas pari-mutuel.
- (78) **Simulcast Race Day (Dia de Páreo com Transmissão Simultânea)** - Um dia durante uma reunião de páreos, no qual apostas mútuas (pari-mutuel) são realizadas em corrida com transmissão simultânea.
- (79) **Single Price Pool (Pool de Dividendo Único)** é uma distribuição igual de lucros a participações de apostas vencedoras ou combinações de apostas vencedoras através de um único preço de prêmio.
- (80) **Split Sample Laboratory (Laboratório de Amostras Duplicadas)** é uma

instalação aprovada pela Comissão para testar amostras duplicadas.

- (81) **Substantial Evidence (Evidência Substancial)** é a evidência que uma mente racional aceitaria como suficiente para dar suporte a uma determinada conclusão, e consiste de mais de uma mera centelha de evidência, mas pode ser um tanto menor do que uma preponderância.
- (82) **Takeout (Retirada)** é a quantia total de dinheiro, excluindo-se quebra, retida de cada pool de apostas pari-mutuel, conforme autorizado pelo estatuto ou regra.
- (83) **Trainer (Treinador)** é uma pessoa que detém uma licença de treinador válida, e que possui um cavalo elegível para competir em páreo sob seu cuidado, custódia ou controle no momento em que a entrada é feita.
- (84) **Week (Semana)** é uma semana de calendário.
- (85) **Win (Vencer)** - Terminar em primeiro em um páreo.
- (86) **Withdrawal Time Guideline (Diretriz de Tempo de Suspensão⁴)** significa conforme publicado neste:
- (a) O período de tempo especificado antes de uma corrida para cessar a Administração de um medicamento terapêutico controlado, de forma a minimizar o risco de overage (excesso);
 - (b) Especificação da dosagem de medicamento terapêutico controlado;
 - (c) especificação da rota de administração;
 - (d) o limite regulatório;
 - (e) a frequência e duração da administração.
- (87) **Year (Ano)** é um ano-calendário.

Adotado na Versão 1.4 ARCI 27/08/02 NAPRA 02/10/02 Versão 4.0 a 4.1 ARCI 26/04/07: Novo idioma normativo adicionado
Versão 4.4 a 4.5 ARCI 23/04/09: Novas definições adicionadas
Versão 4.8 a 4.9 ARCI - Diretoria 27/07/11: False Start (Falsa Partida) adicionado
Versão 5.0 a 5.1 ARCI - Diretoria 27/04/12 - Cheek Piece (Peça para Bochechas), Program Trainer (Treinador de Programa) and Trainer (Treinador) adicionados
Versão 5.2 a 5.3 ARCI - Diretoria 12/07/12: Várias definições relacionadas a drogas/medicamentos adicionadas e modificadas
Versão 5.7 a 5.8 ARCI - Diretoria 31/07/14: Definição para NSAID Stacking (Empilhamento de AINEs) adicionada

⁴ Este termo pode ser alterado seguindo uma discussão para definir se as diretrizes de tempo de suspensão deveriam na verdade ser tempos de administração restrita.

ARCI-002-035 Intimações

- (1) Um membro da Comissão, o diretor executivo, os administradores/árbitros, o dirigente de um procedimento da Comissão ou outra pessoa autorizada a desempenhar funções sob o Ato pode requerer por intimação o comparecimento de testemunhas e a reprodução de livros, registros, papéis, correspondência e outros documentos.
- (2) Um membro da Comissão, o diretor executivo, o dirigente de um procedimento da Comissão ou outra pessoa autorizada pela Comissão pode administrar um juramento ou afirmação para uma testemunha que se apresentar perante a Comissão ou uma pessoa autorizada pela Comissão.
- (3) Cada parte é responsável pelo atendimento adequado de quaisquer intimações que solicitar, e pelo pagamento de taxas de testemunhas e despesas, conforme estabelecido pelo estatuto de procedimentos civis desta jurisdição.

Adotado na Versão 1.4 ARCI 27/08/02 NAPRA 02/10/02

ARCI-002-040 Expulsão/Exclusão

- (1) Os administradores/árbitros, diretor executivo ou Comissão podem ordenar que um indivíduo seja expulso ou excluído de toda ou parte de quaisquer premissas sob a jurisdição regulatória da Comissão se os administradores/árbitros, diretor executivo ou Comissão determinarem que:
- (2) o indivíduo pode ser expulso ou excluído sob a Seç. ____ do Ato; e
- (3) a presença do indivíduo em terreno da associação é inconsistente com a manutenção da honestidade e integridade da corrida.
- (4) Se uma exclusão for ordenada, o indivíduo excluído tem direito a uma audiência perante os administradores/árbitros ou Comissão. Uma audiência sobre uma exclusão será conduzida da mesma maneira que outras audiências conduzidas pelos administradores/árbitros ou Comissão.

Adotado na Versão 1.4 ARCI 27/08/02 NAPRA 02/10/02

ARCI-002-045 Registros

- (1) Salvo disposição em contrário pelo Ato, os registros da Comissão estão sujeitos ao Ato de Registros Abertos, _____ Estatutos Cívicos, Artigo _____.
- (2) Salvo se autorizado em contrário pelo estatuto, todos os registros originais da Comissão serão mantidos na sede da Comissão. Nenhuma pessoa poderá remover um registro original da sede da Comissão sem a aprovação do diretor executivo.
- (3) Para inspecionar os registros da Comissão, uma pessoa deve requerer por escrito ao diretor executivo em um formulário prescrito pela Comissão e deve arcar com todos

os custos, incluindo preparar ou copiar o registro e postagem, se aplicável. A Comissão determinará os custos envolvidos em preparar e copiar registros da Comissão, conforme estabelecido pelo estatuto.

Adotado na Versão 1.4 ARCI 27/08/02 NAPRA 02/10/02

ARCI-002-050 Alocação de Datas de Corridas e Autorizações

- (1) A Comissão alocará datas de páreos e autorizações para cada associação de acordo com o Ato e essas regras. Uma associação deve candidatar-se para a Comissão até no máximo _____ de cada ano para datas de páreos que serão realizados no próximo ano-calendário. As inscrições não serão recebidas ou retificadas após esta data, exceto por aprovação de uma maioria da Comissão. A inscrição deve conter as informações exigidas pelo estatuto e a Comissão. Após a solicitação ser realizada, a Comissão pode requerer que a associação envie informações adicionais.
- (2) O ônus da prova está na associação demonstrar que a alocação das datas de páreos será de interesse público e alcançará os propósitos do Ato.
- (3) Ao alocar datas de páreos sob esta seção, a Comissão pode considerar os seguintes fatores: (Insira os critérios apropriados para alocação de datas de páreos.)
- (4) A associação será obrigada a conduzir páreos pari-mutuel, exceto no caso de emergências, em cada data de páreo alocada. Qualquer alteração nas datas de corridas deve ser aprovada pela Comissão. No caso de emergências, os administradores/árbitros podem autorizar o cancelamento de todo ou parte de qualquer dia de páreo.

Adotado na Versão 1.4 ARCI 27/08/02 NAPRA 02/10/02

APOSTAS MÚTUAS (PARI-MUTUEL) - CAPÍTULO 4

ARCI-004-005 - Objetivo

Adotado na Versão 1.4 ARCI 27/08/02 NAPRA 02/10/02 Anulado na Versão 4.1 ARCI 26/04/07

ARCI-004-007 Definições

- A. **Advanced Deposit Account Wagering System - ADW (Sistema de Apostas de Depósito Antecipado)** - Um sistema onde as apostas são debitadas e os prêmios são creditados para uma conta de depósito antecipado mantida por uma associação ou SPMO em nome de uma pessoa.
- B. **Association (Associação)** – Um hipódromo licenciado pela Comissão para oferecer corridas ao vivo e apostas pari-mutuel.
- C. **Authorized Pari-mutuel Wagering Entity - APmWE (Entidade Autorizada de Apostas Mútuas/Pari-mutuel)** – uma associação licenciada ou uma organização secundária licenciada de apostas múltiplas (SPMO).
- D. **Common Pool Wagering (Apostas de Fundo Comum)** – A inclusão of apostas em localizações de associação convidada e organizações secundárias de apostas múltiplas em um pool de apostas pari-mutuel com o propósito de exibir as informações de apostas e cálculo de prêmios sobre as apostas vencedoras.
- E. **Guest Association (Associação Convidada)** é uma associação aprovada para oferecer corridas com transmissão simultânea e apostas mútuas (pari-mutuel) em páreos realizados em outras pistas de corrida.
- F. **Independent Real Time Monitoring System (Sistema de Monitoramento Independente em Tempo Real)** - um sistema aprovado pela comissão para fins de análise imediata e contínua de apostas e outros dados de sistemas de apostas mútuas, a fim de detectar transações de apostas suspeitas ou outras atividades que indiquem um possível problema relacionado à integridade do sistema pari-mutuel, e que transmite dados a nível transacional a um banco de dados de segurança de apostas.
- G. **Live Event Host (Anfitrião de Evento Ao Vivo)** – uma associação licenciada onde corridas ao vivo são realizadas e na qual apostas mútuas (pari-mutuel) são realizadas por associações convidadas ou organizações secundárias de apostas múltiplas.
- H. **National Racing Compact (Pacto Nacional de Corridas)** - uma entidade

governamental de vários estados formada por estados membro, para fins de emitir uma licença de corrida reconhecida pelos estados membro, cuja licença também pode ser reconhecida por jurisdições não-membro.

- I. **Pari-Mutuel Cash Voucher (Voucher de Recebimento de Apostas Mútuas)** - um documento ou cartão produzido por um dispositivo do sistema pari-mutuel, no qual um valor em dinheiro é representado, e tal valor é registrado e resgatado através do sistema pari-mutuel.
- J. **Pari-Mutuel Pool Host (Anfitrião de Pool de Apostas Mútuas/Pari-mutuel)** – Uma ApmWE que opera e controla o acesso de associações convidadas ou organizações secundárias de apostas mútuas para um pool de apostas mútuas (tipo pari-mutuel).
- K. **Pari-Mutuel Ticket (Bilhete de Apostas Mútuas (Pari-mutuel))** – um documento impresso ou registro produzido por um dispositivo de sistema pari-mutuel no qual são representadas uma aposta ou apostas mútuas (tipo pari-mutuel) que foram autorizadas e aceitas para fins de participação em um pool de apostas mútuas.
- L. **Pari-Mutuel System (Sistema de Apostas Mútuas/Pari-mutuel)** é hardware, software e equipamentos de comunicação utilizados para registrar apostas, calcular prêmios para apostas vencedoras, e transmitir transações de apostas e dados de pool de apostas mútuas para exibir aos patronos e para se comunicar com outros sistemas pari-mutuel conectados para facilitar as apostas de fundo comum (*common pool*).
- M. **Pari-Mutuel Wagering (Apostas Mútuas/Pari-mutuel)** é uma forma de aposta no resultado de um evento no qual todas as apostas são agrupadas e mantidas por um anfitrião de pool de apostas mútuas para distribuição do valor total, menos as deduções autorizadas por lei, a portadores de bilhetes de apostas nos competidores vencedores.
- N. **Real Time Transaction Monitoring System (Sistema de Monitoramento de Transações em Tempo Real)** - Um sistema operacional que pode responder a entradas imediatamente, dentro do tempo real no mundo real durante o qual um evento ocorre. O sistema deve ser capaz de reagir a um fluxo constante de novas informações sem interrupções e realizar suas tarefas dentro das mesmas restrições de tempo que o sistema totalizador de apostas que ele monitora.
- O. **Remote Site (Local Remoto)** – uma associação convidada ou SPMO.
- P. **Secondary Pari-Mutuel Organization - SPMO (Organização Secundária de Apostas Mútuas)** - uma entidade diferente de uma associação licenciada que

oferece e aceita apostas mútuas (tipo pari-mutuel). Esta pode incluir um sistema de apostas fora das pistas ou um sistema de apostas em conta.

- Q. **Simulcast (Transmissão Simultânea)** é a transmissão de áudio ou imagens ao vivo de uma corrida e informações pari-mutuel para fins de apostas mútuas em localizações diferentes da associação licenciada onde o páreo ocorre.
- R. **Totalisator System Standards (Padrões do Sistema Totalizador de Apostas)** – Padrões mínimos para aprovação e operação de um sistema de apostas mútuas.
- S. **Wagering Security Database (Banco de Dados de Segurança de Apostas)** – Um arquivo central mantido pela Association of Racing Commissioners International, ou seu mandatário, de detalhes de transações de apostas e formato eletrônico padrão para todos os sistemas de apostas mútuas, que é utilizado para verificar que cada transação de aposta seja adequadamente autorizada e que as transações de apostas e sistema de apostas mútuas (pari-mutuel) funcionem e relate que não foram corrompidos; e para facilitar a supervisão e investigação de transações de apostas e pools de apostas pari-mutuel pela Comissão e outras autoridades regulatórias adequadamente autorizadas.
- T. **Wagering Transmission Protocol - WTP (Protocolo de Transmissão de Apostas)** – um protocolo do sistema de apostas mútuas que facilita a transmissão de detalhes de transações de apostas a um sistema totalizador de uma associação anfitriã que está no controle e é responsável por validar e autorizar a emissão de bilhetes de apostas mútuas e outros registros de transações que refletem a realização e resgate ou reembolso de uma aposta pari-mutuel.

Adotado na Versão 4.1 ARCI 26/04/07

Versão 4.6 a 4.7 ARCI Diretoria 06/12/09: Real Time Transaction Monitoring System (Sistema de Monitoramento de Transações em Tempo Real) adicionado

ARCI-004-010 Disposições Gerais

- A. As apostas tipo pari-mutuel utilizam um sistema totalizador para agrupar apostas. O sistema totalizador de apostas pode ser localizado na propriedade de uma ApmWE ou pode, sujeito à conformidade com a lei aplicável e essas regras, residir em outra localização.
- B. Apostas sujeitas a aprovação e conformidade com a lei e regras aplicáveis, podem ser aceitas por sistemas totalizadores de apostas separados nesta ou outras jurisdições, e combinadas através de comunicação entre sistemas totalizadores.
- C. A Comissão pode, sem referência específica nestas regras, utilizar um mandatário para fins de licenciamento, certificação, verificação, inspeção, teste e investigação. Um mandatário da Comissão pode ser uma outra Comissão ou autoridade regulatória equivalente, um grupo multi-jurisdicional de autoridades regulatórias,

Página 13

The Association of Racing Commissioners International -

Regras de Corridas

Versão 6.3 Aprovada

pelos Membros da ARCI

16 de setembro de 2016

uma associação de autoridades regulatórias, ou serviços de auditoria, consultoria, segurança, investigação, serviços legais ou outras entidades ou pessoas qualificadas.

- D. A Comissão pode assinar acordos de múltipla jurisdição com outras autoridades regulatórias para facilitar a certificação de conformidade com requisitos por, e licenciamento de empresas de apostas mútuas, entidades que fornecem serviços para transmissão simultânea e apostas *common pool*, organizações secundárias de apostas mútuas, e sistemas de apostas de depósito antecipado. Tais acordos devem, no mínimo, garantir os requisitos de certificação e licenciamento comparáveis a esta jurisdição.

Adotado na Versão 1.4 ARCI 27/08/02 NAPRA 02/10/02 Reformulado na Versão 4.1 ARCI 26/04/07

ARCI-004-014 Requisitos de Entidades Autorizadas de Apostas Mútuas

Cada entidade autorizada de apostas mútuas (ApmWE) deve realizar apostas utilizando um sistema pari-mutuel aprovado pela Comissão, que opera de acordo com as leis aplicáveis e essas regras, além de atender aos padrões técnicos estabelecidos nos Padrões Técnicos de Totalizadores da Association of Racing Commissioners International datado de julho de 2011.

Adotado na Versão 4.1 ARCI 26/04/07

Retificada a referência a Padrões de Sistema de Apostas no Documento Versão 5.0 ARCI Diretoria 09/12/11.

ARCI-004-015 Apostas em Conta

Adotado na Versão 1.4 ARCI 27/08/02 NAPRA 02/10/02

Revogado, tópico renumerado para ARCI 004-049 Versão 4.1 ARCI 26/04/07

ARCI-004-019 Requisitos de Empresa de Apostas Mútuas & Requisitos de Vendedores

A. Empresa de Apostas Mútuas

Uma empresa de apostas mútuas, seja a instalação real localizada nesta jurisdição ou opere de uma localização ou localizações fora desta jurisdição, deve ser licenciada pela Comissão. Como uma condição de licenciamento e renovação de licença anual, o requerimento de licença deve incluir com a inscrição

- (1) uma lista de pessoal designado para trabalhar nesta jurisdição
- (2) a divulgação de todos os oficiais, diretores, parceiros, e acionistas com cinco por cento ou mais de ações de propriedade ou participação beneficiária
- (3) uma lista de todos os funcionários e seu número atual de licença do National Racing Compact, ou seu número atual de licença emitido pela Comissão, além dos identificados em (1) e (2) acima, que têm responsabilidade por ou acesso a sistemas e

instalações empregadas na operação de um sistema totalizador de apostas, de acordo com um contrato com uma associação ou organização secundária de apostas mútuas licenciada pela Comissão,

- (4) certificação de conformidade com padrões de apostas mútuas nas instalações de onde o sistema totalizador de apostas será fornecido para a associação licenciada,
- (5) um **relatório SAS 70 Tipo II**, ou outro relatório independente em um formulário aceitável à Comissão, preenchido com os 12 meses precedentes, para assegurar que os controles financeiros adequados estejam implantados e em conformidade com os padrões de apostas mútuas,
- (6) acordo para inspeções e verificação na instalação pela Comissão,
- (7) acordo para teste de hardware e software, como pode ser orientado pela Comissão.

B. Outros Vendedores de Transmissão Simultânea e Serviços de Sistema Totalizador de Apostas

Entidades que fornecem uplink, downlink e outros meios de comunicação ou encriptação de transmissão simultânea e/ou informações de apostas para ApmWE ou empresas de apostas mútuas licenciadas pela Comissão, independentemente de se elas fornecem, operam, atendem ou de outro modo têm acesso a instalações e equipamentos localizados nesta jurisdição, devem ser licenciadas pela Comissão. O requerimento de licença deve incluir:

- (1) uma cópia do(s) contrato(s) para prestar serviços a uma APmWE ou empresa de apostas mútuas;
- (2) uma lista de pessoal designado para trabalhar nesta jurisdição, e uma lista de pessoal diretamente envolvido em fornecer tal serviço que não estão nesta jurisdição;
- (3) lista de todos os oficiais, diretores, parceiros, e acionistas com cinco por cento ou mais de ações de propriedade ou participação beneficiária;
- (4) todas as pessoas empregadas por tais entidades de acordo com (2) e (3) acima, que não são licenciadas pela Comissão devem possuir uma licença atual de funcionário vendedor de apostas mútuas emitida pelo National Racing Compact; e
- (5) um consentimento pelo requerente que como condição de sua licença, ele obedecerá a quaisquer leis aplicáveis, essas regras, e quaisquer diretivas emitidas pela Comissão ou seus representantes.

Adotado na Versão 4.1 ARCI 26/04/07

ARCI-004-020 Aposta de Transmissão Simultânea

Adotado na Versão 1.4 ARCI 27/08/02 NAPRA 02/10/02

Tópico revogado renumerado para ARCI-004-034 Versão 4.1 ARCI 26/04/07

ARCI-004-024 Apostas Mútuas

Os seguintes requisitos se aplicam a ApmWE licenciadas pela Comissão que oferece apostas mútuas (pari-mutuel) e os sistemas totalizadores de apostas que elas empregam. Esses requisitos também são (em jurisdições onde for legal), sem referência específica, e para tais organizações licenciadas ou aprovadas por outra autoridade regulatória, como uma condição de aprovação pela Comissão de qualquer acordo ou contrato para transmissão simultânea e/ou apostas *common pool*.

A. Bilhetes de Apostas Mútuas

- (1) Um bilhete de aposta mútua (pari-mutuel) é evidência de uma contribuição para o pool de apostas mútuas, além de ser evidência da obrigação de pagamento ao portador deste de tal porção do valor distribuível do pool de apostas mútuas, como é representado por tal bilhete de aposta mútua válido. A ApmWE pagará em dinheiro todos os bilhetes vencedores válidos quando eles forem apresentados para pagamento durante o curso da reunião onde foram vendidos, e por um período especificado após o último dia da reunião.
- (2) Para ser considerado um bilhete de apostas mútuas válido, tal bilhete deve ter sido emitido por uma máquina de bilhetes de apostas mútuas e gravado como um bilhete com direito a uma porção do pool de apostas mútuas, e conter informações relativas a:
 - (a) nome da associação que opera a reunião.
 - (b) um número ou código de identificação único.
 - (c) identificação do terminal no qual o bilhete foi emitido.
 - (d) uma designação do programa para a qual a transação de aposta foi emitida.
 - (e) o número da competição para a qual o pool de apostas é realizado.
 - (f) o tipo ou tipos de apostas representadas.
 - (g) o número ou números representando as participações de aposta para as quais a aposta foi gravada.
 - (h) a valor ou valores incluindo tipo de moeda das contribuições do pool ou pools de apostas mútuas (pari-mutuel) para os quais o bilhete é evidência.
- (3) Nenhum bilhete de apostas mútuas gravado ou reportado como previamente pago, cancelado, ou não-existente será considerado um bilhete de apostas mútuas válido pela APmWE. A APmWE pode suspender o pagamento e recusar-se a compensar qualquer bilhete de apostas mútuas considerado não-válido, exceto conforme estabelecido em D desta regra (Alegações para Pagamentos de Pool de Apostas Mútuas).

B. Vendas de Bilhetes de Apostas Mútuas

- (1) Bilhetes de apostas mútuas não serão vendidos por ninguém além de um licenciado da associação para realizar apostas mútuas (pari-mutuel).
- (2) Nenhum bilhete de apostas mútuas será vendido em uma competição para a qual as apostas já foram fechadas e nenhuma associação se responsabilizará por vendas de bilhetes celebradas, mas não completadas pela emissão de um bilhete antes que o sistema totalizador de apostas seja fechado para apostas em tal competição.
- (3) Alegações relativas a um erro em um bilhete emitido, ou um erro envolvendo a falha em emitir um bilhete, devem ser feitas pelo apostador antes de deixar a bilheteria.
- (4) O cancelamento ou troca de bilhetes emitidos não serão permitidos após um patrono ter deixado a bilheteria, exceto de acordo com as políticas escritas estabelecidas pela ApmWE e aprovadas pela Comissão.
- (5) O pagamento de apostas mútuas (pari-mutuel) vencedoras será realizado com base na ordem de chegada, conforme lançado de forma propositada e declarado “oficial”. Qualquer alteração subsequente na ordem de chegada ou concessão de dinheiro de bolsa como resultado de um julgamento subsequente pelos administradores ou Comissão em nenhuma forma afetará o prêmio pari-mutuel. Se um erro na ordem de chegada postada ou números do prêmio for descoberto, a ordem oficial de chegada ou preços de prêmio podem ser corrigidos e um anúncio a respeito da alteração será feito ao público.
- (6) A APmWE não satisfará alegações sobre bilhetes de apostas mútuas perdidos, rasgados ou alterados sem a autorização da Comissão.
- (7) A APmWE não tem nenhuma obrigação de inserir uma aposta em um pool de apostas se não for capaz de fazê-lo devido a falhas no equipamento.

C. Aposta em Programa Antecipado

Nenhuma APmWE permitirá que as apostas comecem mais de uma hora antes do horário programado da primeira competição de um programa, salvo se tiver obtido a autorização da Comissão primeiro. Isto não excluirá apostas de fundo comum (*common pool*) de acordo com um contrato com a associação anfitriã que foi aprovada pela Comissão.

D. Alegações para Pagamentos de Pool de Apostas Mútuas

Em uma localização designada, uma alegação por escrito, verificada, para pagamento de um pool de apostas mútuas (pari-mutuel) será aceita pela ApmWE em qualquer caso onde a APmWE tiver suspenso o pagamento ou se recusado a compensar uma aposta pari-mutuel. Esta avaliação deve ser feita de forma aprovada pela Comissão. O original de tal alegação será encaminhado à Comissão dentro de 48 horas.

- (1) No caso de uma alegação feita para pagamento de um bilhete de apostas mútuas rasgado que não contenha os elementos totais impressos exigidos em A desta regra (Bilhetes de Apostas Mútuas), a APmWE fará uma recomendação para acompanhar

a alegação encaminhada à Comissão, declarando se o bilhete rasgado possui ou não elementos suficientes para ser positivamente identificado como um bilhete vencedor.

- (2) No caso de uma alegação feita para pagamento de uma aposta pari-mutuel, a Comissão abjucará a alegação e pode ordenar o pagamento deste do pool de apostas mútuas ou pela APmWE, ou pode recusar a alegação, ou realizar outra ordem, conforme julgar adequado.

E. Pagamento por Erros

Se um erro ocorrer nos valores de pagamento para apostas pari-mutuel, que sejam recebidos ou com direito a serem recebidos; e como resultado de tal erro o pool de apostas mútuas envolvida no erro não for corretamente distribuída entre os portadores de bilhetes vencedores, o seguinte se aplicará:

- (1) É necessária verificação para mostrar que o valor da Comissão, o valor da quebra, e o valor em prêmios é igual ao pool de apostas total bruto. Se o valor do pool de apostas for maior do que o valor utilizado para calcular o prêmio, o pagamento insuficiente será adicionado ao pool de apostas correspondente da próxima competição. Se pagamentos insuficientes forem descobertos após o fechamento da reunião, o pagamento insuficiente será mantido em uma conta remunerada a juros aprovada pela Comissão até ser adicionado, junto aos juros acrescidos, ao pool de apostas correspondente da próxima reunião.
- (2) Qualquer alegação não instaurada com a APmWE dentro de 30 dias, incluindo a data na qual o pagamento insuficiente foi publicamente anunciado, será considerada recusada; e a APmWE não terá nenhuma responsabilidade adicional.
- (3) Na eventualidade de o erro resultar em um pagamento excessivo a apostas vencedoras, a APmWE será responsável por tal pagamento.

F. Explicação de Apostas

Uma explicação resumida de apostas mútuas (pari-mutuel) e cada tipo de pool de apostas oferecida será publicada no programa para cada programa de apostas. As regras de corrida relativas a cada tipo de pool de apostas mútuas oferecido devem ser proeminentemente exibidas no terreno da associação e disponíveis mediante solicitação através de representantes da associação.

G. Exibição de Informações de Apostas

- (1) As probabilidades (odds) para apostas em Win pool (Vencedor) serão postadas em dispositivos de exibição dentro da visualização do público que aposta e atualizadas em intervalos de não mais de 60 segundos para o páreo atual do programa.
- (2) O prêmio provável ou valores apostados, no total e em cada participação de aposta, para outros pools de apostas podem ser exibidos para o público que aposta em

intervalos e de maneira aprovada pela Comissão.

- (3) Resultados oficiais e prêmios devem ser exibidos mediante cada competição ser declarada oficial.

H. Competições Canceladas

Se uma competição é cancelada ou declarada “não-competição”, reembolsos devem ser concedidos a apostas válidas de acordo com essas regras.

I. Reembolsos

- (1) Não obstante outras disposições dessas regras, reembolsos do pool de apostas inteira serão feitos em:
 - (a) Pools de apostas *Win*, *Exacta*, ou *Double* de primeira corrida oferecidas em competições nas quais o número de participações de aposta foi reduzido a menos que dois (2).
 - (b) Pools de apostas *Place*, *Quinella*, *Trifecta* ou *Quinella Double* de primeira corrida, *Twin Quinella* de primeira corrida, *Twin Trifecta* de primeira corrida e *Tri-Superfecta* de primeira corrida, oferecidas em competições nas quais o número de participações de aposta foi reduzido a menos que três (3).
 - (c) Pools de apostas *Show*, *Superfecta* e *Twin Superfecta* de primeira corrida oferecidas em competições nas quais o número de participações de aposta foi reduzido a menos que quatro (4).
 - (d) Pools de apostas *Pentafecta* oferecidas em competições nas quais o número de participações de aposta foi reduzido a menos que cinco (5).
- (2) Reembolsos autorizadas serão pagos mediante a apresentação e entrega do bilhete de aposta mútua afetado.

J. Apostas Conjugadas e *Mutuel Fields* (“Todos os Outros”)

- (1) Competidores acoplados em apostas como uma aposta conjugada ou *mutuel field* serão considerados parte de uma única participação de aposta para fins de cálculos e rateio de pools. Caso qualquer competidor em uma aposta conjugada ou *mutuel field* for oficialmente suspenso ou retirado, os competidores restantes naquela aposta conjugada ou *mutuel field* podem continuar válidas participações de aposta e nenhum reembolso será concedido; ou os administradores podem ordenar um reembolso para a participação inteira. Se todos os competidores dentro de uma aposta conjugada ou *mutuel field* forem retirados, então os bilhetes em tais participações de aposta serão reembolsados, não obstante outras disposições nestas regras.
- (2) Somente para fins de cálculo de preços, apostas conjugadas e *mutuel fields* serão calculados como um finalizador único, utilizando a posição de chegada do competidor que chegar na frente naquela aposta conjugada ou *mutuel field* para

determinar a ordem de colocação. Esta regra se aplicará a todas as circunstâncias, incluindo situações envolvendo um *dead heat* (empate técnico), salvo disposto em contrário por essas regras.

K. Pools de Apostas Dependentes de Participações de Aposta

A menos que a Comissão estipule em contrário, no momento em que os pools são abertos para apostas, a associação:

- (1) Oferecerá apostas *Win* em todas as competições com três (3) ou mais participações de aposta. Pode oferecer apostas *Win* em todas as competições com duas (2) ou mais participações de aposta.
- (2) Oferecerá apostas *Place* em todas as competições com quatro (4) ou mais participações de aposta.
- (3) Oferecerá apostas *Show* em todas as competições com cinco (5) ou mais participações de aposta.
- (4) Pode oferecer apostas *Quinella* em todas as competições com três (3) ou mais participações de aposta.
- (5) Pode oferecer apostas *Quinella Double* em todas as competições com três (3) ou mais participações de aposta.
- (6) Pode oferecer apostas *Exacta* em todas as competições com duas (2) ou mais participações de aposta.
- (7) Pode oferecer apostas *Trifecta* em todas as competições com três (3) ou mais participações de aposta.
- (8) Oferecerá apostas *Superfecta* em todas as competições com quatro (4) ou mais participações de aposta.
- (9) Pode oferecer apostas *Twin Quinella* em todas as competições com três (3) ou mais participações de aposta.
- (10) Pode oferecer apostas *Show Quinella* em todas as competições com três (3) ou mais participações de aposta.
- (11) Não oferecerá apostas *Twin trifecta* ou *Tri-superfecta* em competições com seis participações de aposta ou menos.
- (12) Pode oferecer apostas *Pentafecta* em todas as competições com cinco (5) ou mais participações de aposta.

L. Aprovação Anterior Exigida para Carteiras de Aposta

- (1) Uma associação que deseja oferecer novas formas de aposta deve candidatar-se por escrito à Comissão e receber aprovação por escrito antes de implementar o novo pool de apostas.

- (2) A associação pode suspender formas previamente aprovadas de aposta com a aprovação anterior da Comissão. Qualquer transferência deve ser mantida até que a forma suspensa de aposta seja reintegrada. Uma associação pode solicitar aprovação de uma forma de aposta ou pool de apostas separado para programas específicos.

M. Fechamento de Apostas em uma Competição

- (1) Um representante da Comissão fechará as apostas para cada competição, e após este momento, não serão mais vendidos bilhetes de apostas mútuas para tal competição.
- (2) A APmWE manterá, em boa ordem, um sistema aprovado pela Comissão para fechamento de apostas.

N. Reclamações Relativas a Operações de Apostas Mútuas

- (1) Quando um patrono fizer uma reclamação a respeito do departamento de apostas mútuas a uma APmWE, a APmWE imediatamente emitirá um relatório de reclamação, definindo:
- (a) o nome do reclamante;
 - (b) a natureza da reclamação;
 - (c) o nome das pessoas, se houver, contra quem a reclamação foi feita;
 - (d) a data da reclamação;
 - (e) a medida tomada ou proposta a ser tomada, se houver, pela associação.
- (2) A APmWE enviará cada relatório de reclamação à Comissão dentro de 48 horas após a reclamação ser feita.

O. Licenciados - Dever de Relatar

Todos os licenciados reportarão quaisquer irregularidades conhecidas ou erros cometidos por qualquer pessoa envolvendo apostas mútuas imediatamente à Comissão e cooperará com investigações subsequentes.

P. Acesso Irrestrito

A APmWE permitirá o acesso irrestrito da Comissão permanentemente a suas instalações e equipamentos e a todos os livros, razões, contas, documentos e registros da APmWE relacionados a apostas mútuas.

Q. Situações de Emergência

Na eventualidade de uma emergência em conexão com o departamento de apostas mútuas não coberta nessas regras, o gerente de apostas mútuas representando a APmWE reportará o problema aos administradores e à APmWE e os administradores enviarão à Comissão um relatório completo dentro de 48 horas.

Adotado na Versão 4.1 ARCI 26/04/07

ARCI-004-025 Apostas de Common Pool Interestadual

Adotado na Versão 1.4 ARCI 27/08/02 NAPRA 02/10/02
Tópico revogado renumerado para ARCI-004-039 Versão 4.1 ARCI 26/04/07

ARCI-004-029 Instrumentos e Sistemas de Valor Armazenado

A. Voucher de Recebimento de Apostas Mútuas

- (1) Vouchers de recebimento de apostas mútuas podem ser oferecidos por uma APmWE que emita bilhetes de apostas mútuas. Esses vouchers serão distribuídos através do sistema totalizador de apostas. O valor armazenado em um voucher pode ser resgatado da mesma maneira que um valor de um bilhete de apostas mútuas para apostas realizadas em uma bilheteria de apostas mútuas ou terminal de autoatendimento, e pode ser convertido em seu valor em dinheiro a qualquer momento.
- (2) Uma APmWE pode, com aprovação prévia da Comissão, emitir vouchers de recebimento de apostas mútuas especiais como incentivo ou prêmios promocionais, e pode restringir o uso desses vouchers à compra de apostas mútuas (pari-mutuel).
- (3) O registro de transações do sistema de apostas para todos os vouchers de apostas mútuas deve: Incluir o número de identificação do voucher em transações pari-mutuel subsequentes;

Apostas mútuas (pari-mutuel) realizadas a partir de um voucher identificarão o voucher pelo número de identificação.

B. Outros Instrumentos e Sistemas de Valor Armazenado

- (1) Uma APmWE não está autorizada, sem aprovação prévia da Comissão, a utilizar qualquer forma de instrumento de valor armazenado ou sistema diferente de um voucher de apostas mútuas para fins de realizar ou resgatar apostas mútuas (pari-mutuel).
- (2) Qualquer solicitação para aprovação de um sistema ou instrumento de valor armazenado incluirá uma descrição detalhada dos padrões utilizados:
 - (a) para identificar o instrumento de valor armazenado específico ou conta no registro de transações do sistema de apostas mútuas;
 - (b) para verificar a identidade e endereço comercial da(s) pessoa(s) que obtém, detém e utilizam o sistema ou instrumento de valor armazenado;
 - (c) para registrar e manter registros de depósitos, créditos, débitos, números de transação e saldos de conta envolvendo as contas ou instrumentos de valor armazenado.
- (3) Um sistema ou instrumento de valor armazenado deve evitar transações de

apostas na eventualidade de tais transações criarem um saldo negativo em uma conta, e pode não operar de forma a facilitar automaticamente uma transferência de fundos para uma conta ou instrumento de valor armazenado sem a autorização direta de cada uma das transferências de depósito pela pessoa portadora do instrumento ou conta.

- (4) Qualquer solicitação para aprovação de um sistema ou instrumento de valor armazenado incluirá uma afirmação da pronta disponibilidade quando solicitado pela Comissão, todos os registros e relatórios relacionados a todas as transações, registros de contas, identificação de clientes e verificação em impresso ou formato eletrônico padrão aprovado pela Comissão, além de certificação de retenção segura de todos os registros por um período de não menos do que três anos ou período mais longo especificado pela Comissão.

Adotado na Versão 4.1 ARCI 26/04/07

ARCI-004-034 Transmissão Simultânea

A. Anfitrião de Evento Ao Vivo - Contrato Sujeito à Aprovação da Comissão

- (1) Um anfitrião de um evento ao vivo licenciado pela Comissão pode, sujeito à aprovação da Comissão de um contrato, transmitir simultaneamente suas corridas para fins de apostas pari-mutuel a outra ApmWE.
- (2) Salvo se permitido em contrário pela Comissão, toda transmissão simultânea conterá em seu conteúdo de vídeo um display digital do horário real, o nome da instalação anfitriã de onde transmite, o número da competição sendo exibida e os minutos para postar.
- (3) O anfitrião de um evento ao vivo pode, como condição de aprovação contratual ou em outro momento considerado necessário pela Comissão, ser solicitado a fornecer e manter controles de segurança incluindo a encriptação sobre seu uplink e sistemas de comunicação.

B. Associações Convidadas e Organizações Secundárias de Apostas Mútuas - Contrato Sujeito à Aprovação da Comissão

- (1) Associações Convidadas e Organizações Secundárias de Apostas Mútuas (em jurisdições onde for legal) licenciadas pela Comissão, sujeitas a aprovação de contrato pela Comissão, podem receber corridas em transmissão simultânea para fins de apostas pari-mutuel de um ou mais anfitriões de eventos ao vivo.
- (2) Associações Convidadas e SPMOs devem enviar um plano, sujeito à aprovação da Comissão, para testar a transmissão, encriptação e decodificação, e comunicação de dados para assegurar o funcionamento adequado do sistema antes do início de cada programa de transmissão simultânea ou corrida de um anfitrião de evento ao vivo.

Adotado na Versão 4.1 ARCI 26/04/07 tópico era ARCI-004-020

ARCI-004-039 Apostas de Common Pool

Anfitriões de pools de apostas mútuas podem celebrar acordos de apostas *common pool* com outras APmWEs, sujeito aos requisitos estatutários Federais e Estaduais aplicáveis e à aprovação da Comissão.

A. Apostas de *Common Pool* Intra-Estaduais

(Embora algumas Regras nesta seção serão específicas de Estados, a Comissão pode desenvolver Regras propostas para esta seção para proteger a integridade geral de pools de apostas mútuas inter-jurisdicionais)

B. Apostas de *Common Pool* Interestaduais

(1) Contrato Sujeito à Aprovação da Comissão

Uma APmWE, sujeita à aprovação contratual pela Comissão, participa em Apostas de *Common Pool* ao aceitar apostas feitas em outras jurisdições ou oferecer apostas em páreos corridos em outras jurisdições. Os requisitos de aprovação de contrato incluem, mas não estão limitados ao seguinte:

(a) Pedido de concessão de licença

Um contrato para participar de apostas de *common pool* interestaduais deve incluir certificação de que a APmWE em outra jurisdição é licenciada ou de outro modo autorizada ou aprovada pela autoridade pari-mutuel ou equivalente naquela jurisdição.

(b) Requisitos de Sistemas de Apostas Mútuas

Um contrato para participar de apostas de *common pool* interestaduais deve:

- (A) incluir certificação de que a APmWE na outra jurisdição utiliza um sistema de apostas mútuas completamente conforme com requisitos para sistemas totalizadores utilizados por associações licenciadas nesta jurisdição,
- (B) especificar a autoridade regulatória responsável por conceder uma licença à APmWE que serve como anfitriã para fins de agregação de apostas *common pool*,
- (C) especificar o nome e localização da APmWE que é a anfitriã para o *common pool*, e os indivíduos e informações de contato para assuntos relacionados ao contrato e apostas *common pool*,
- (D) especificar o nome da empresa de apostas mútuas, localização da instalação totalizadora utilizada para receber apostas e agregar pool para fins de apostas *common pool* e os indivíduos e informações de contato para assuntos relacionados ao contrato e apostas *common pool*.

(c) Acesso a Relatórios e Solicitação de Informações de Apostas

Um contrato para participar de apostas de *common pool* interestaduais deve incluir certificação de que a APmWE em outra jurisdição fornecerá acesso total e imediato a, e cooperação e fornecer, todos os relatórios e informações que possam ser solicitados pela Comissão, incluindo dados de transações de apostas, seja em relatório impresso ou em formato de dados eletrônicos padrão aceitável pela Comissão. Tal requisito se aplicará a todas as apostas em páreos corridos nesta jurisdição, e em todos os pools de apostas, que aceitam apostas feitas desta jurisdição.

(d) Requisito de Sistemas de Apostas de Depósito Antecipado

Um contrato para participar de apostas de *common pool* interestaduais com APmWE que opera em outra jurisdição deve atestar que fornecerá acesso total e imediato a todos os relatórios e informações, incluindo à identidade de contas de clientes, verificação e registros de apostas, para fins investigativos. Tal requisito se aplicará a todas as apostas em páreos corridos nesta jurisdição, e em todos os pools de apostas, que aceitam apostas feitas desta jurisdição e todos os pools sediados nesta jurisdição.

(e) Quebra

O contrato incluirá disposições especificando a distribuição de quebra consistente com o requisito para apostas realizadas nesta jurisdição.

(f) Preço Líquido de Pool (Carteira de Apostas)

Se as taxas de *takeout* (retirada) não forem as mesmas para todas as jurisdições, o contrato especificará o preço líquido do pool. (ARCI-004-105 A. (2) (b)).

- (A) Transações de apostas individuais são consideradas como sendo feitas no ponto de venda no estado onde foi realizada, salvo se especificado em contrário por estatuto ou decisão judicial.
- (B) Quaisquer sobretaxas ou retenções além da *takeout* somente se aplicarão na jurisdição que impõe tais sobretaxas e retenções.
- (C) Ao determinar se deve-se aprovar um *common pool* interestadual que não inclui a pista anfitriã ou que inclui competições de mais de uma associação, a Comissão considerará e pode aprovar o uso de um tipo de aposta que não seja utilizada no anfitrião do evento ao vivo, aplicação de uma taxa de retirada que não esteja em vigor na pista de evento ao vivo, ou outros fatores que sejam apresentados à Comissão.
- (D) O conteúdo e formato da exibição visual de páreos e informações de apostas em instalações em outras jurisdições onde as apostas são permitidas no *common pool* interestadual não precisam ser idênticos às informações similares permitidas ou exigidas de ser exibidas sob essas

regras.

(2) Participação de Estado Convidado em de Apostas de *Common Pool* Interestaduais

- (a) A Comissão pode aprovar uma retirada dos pools de apostas mútuas idêntica à de outras jurisdições participantes de um pool agregado.
- (b) As regras estabelecidas no estado do anfitrião do evento ao vivo de pool de apostas mútuas para um pool de apostas mútuas se aplicarão.
- (c) A APmWE designará um dos seguintes procedimentos que ela utilizará se se tornar impossível agregar os pools correspondentes com sucesso no *common pool* interestadual, e publicará seu procedimento designado no programa impresso:
 - (A) computar prêmios de acordo com os preços de prêmio que estariam em vigor se os preços para o pool de apostas fosse calculado sem considerar as apostas realizadas em outro local; ou,
 - (B) com permissão da Comissão, pagar bilhetes vencedores nos preços de prêmio no hipódromo anfitrião; ou,
 - (C) declarar tais apostas aceitas inválida e reembolsar de acordo com as regras aplicáveis.

(3) Participação de Estado Anfitrião em de Apostas de *Common Pool* Interestaduais

- (a) As regras de corrida estabelecidas para páreos realizados neste estado também se aplicarão aos *common pools* interestaduais, a menos que a Comissão tenha especificamente determinado em contrário.
- (b) Qualquer contrato para *common pools* interestaduais conterão uma disposição por meia do qual se, por qualquer razão, se tornar impossível aceitar com sucesso apostas realizadas ou agregar pools correspondentes para o *common pool* formado pelo Anfitrião de Pool de Apostas Mútuas e o representante da Comissão ou do Anfitrião de Pool de Apostas Mútuas determinar que aceitar apostas ou tentar efetuar transferência de dados de pool da ApmWE convidada pode ameaçar a integridade do pool ou o processamento tempestivo de prêmios, o Anfitrião de Pool de Apostas Mútuas não será responsabilizado por apostas de convidados ou pools correspondentes que não sejam aceitos no pool anfitrião.

C. Apostas de *Common Pool* Internacionais

(Regras Propostas para esta seção ainda serão desenvolvidas)

Adotado na Versão 4.1 ARCI 26/04/07 tópico era ARCI-004-025

ARCI-004-044 Organizações Secundárias de Apostas Mútuas (SPMOs)

A. SPMOs Licenciadas nesta Jurisdição

- (1) Uma Organização Secundária de Apostas Mútuas deve ser licenciada pela Comissão se a SPMO possuir instalações, equipamentos, sistemas, ou funcionários que estão localizados nesta jurisdição (aplicável a jurisdições onde for legal) para fins de aceitar apostas pari-mutuel.
- (2) Uma Organização Secundária de Apostas Mútuas é responsável pela conformidade com todas as regras relacionadas a associações licenciadas pela Comissão quando se candidatam a apostas mútuas.
- (3) Como uma condição de licenciamento e renovação de licença anual, o requerimento de licença deve incluir:
 - (a) uma lista de pessoal designado para trabalhar nesta jurisdição
 - (b) a divulgação de todos os oficiais, diretores, parceiros, e acionistas com cinco por cento ou mais de ações de propriedade ou participação beneficiária
 - (c) certificação de conformidade com padrões de apostas mútuas e requisitos de licenciamento equivalentes aos exigidos para empresas de apostas mútuas empregadas por associações licenciadas nesta jurisdição pela Comissão,
 - (d) um **relatório SAS 70 Tipo II**, ou outro relatório independente em um formulário aceitável à Comissão, preenchido com os 12 meses precedentes, para assegurar que os controles financeiros adequados estejam implantados na SPMO,
 - (e) uma concordância a inspeções e monitoramento pela Comissão de todas as instalações utilizadas para aceitar, gravar ou processar apostas pari-mutuel aceitas nesta jurisdição
 - (f) atestar o uso de sistema de apostas mútuas (pari-mutuel) que atenda todos os requisitos para sistemas pari-mutuel empregados por associações licenciadas de corridas nesta jurisdição

B. SPMOs Licenciadas em Outras Jurisdições

Uma SPMO operando fora desta jurisdição deve, como condição da aprovação da Comissão de um contrato para permitir que apostas pari-mutuel sejam aceitas em páreos corridos ou pools sediados por uma APmWE nesta jurisdição:

- (1) ser licenciada, autorizada, ou de outro modo aprovada por outra Comissão pari-mutuel reconhecida ou autoridade regulatória equivalente,
- (2) atestar conformidade com requisitos de licenciamento essencialmente equivalentes aos exigidos para licenciamento nesta jurisdição,

- (3) divulgar todos os sistemas e instalações, incluindo, mas não limitado a sistemas de apostas de depósito antecipado, por meio do qual apostas são aceitas por outra coisa senão a emissão de bilhetes de apostas mútuas em uma instalação pública licenciada por uma autoridade regulatória pari-mutuel,
- (4) atestar o uso de sistema de apostas mútuas (pari-mutuel) que atenda todos os requisitos para sistemas pari-mutuel empregados por APmWEs licenciadas nesta jurisdição.

C. Indivíduos Chave de Licenciamento de Cada SPMO e Consentimento a Contratos de SPMO

- (1) Nenhuma SPMO será autorizada ou permitida a aceitar ou transmitir sinais de transmissão simultânea de ou aceitar apostas em corridas de cavalos conduzidas em, ou transmitir informações de apostas para pools de apostas regulamentadas dentro de nosso estado, salvo se uma licença ocupacional de SPMO tiver sido emitida para cada um de seus indivíduos chave. Uma licença ocupacional de SPMO será emitida a um indivíduo chave somente mediante o envio de um requerimento satisfatório utilizando formulários prescritos pela nossa Comissão de Corridas, uma demonstração pelo candidato da adequação da SPMO afiliada, e uma determinação pela nossa Comissão de Corridas de que os critérios de licenciamento foram atendidos.
- (2) Para um requerente demonstrar que a SPMO afiliada é adequada, a adequação da SPMO deve ser submetida a uma verificação de “devida diligência” pela nossa Comissão de Corridas, seu mandatário, ou por um pacto de corridas ou associação comercial aos quais nossa Comissão de Corridas pertence, que deve incluir, pelo menos:
 - (a) visitas aos locais da SPMO, uma inspeção e análise de sistemas de computador e registros para verificar registros contábeis e práticas de negócios, exame completo de registros computadorizados e sistemas operacionais nos computadores da SPMO, inspeção da instalação com acesso completo inclusive a todos os equipamentos, atividades, estruturas, e outras propriedades, e verificação pericial por contadores dos razões financeiros e registros operacionais; tal verificação deve incluir a repetição do referido conforme necessário para investigar possíveis alterações materiais, alteração ou renovação de seu status, ou qualquer outro propósito, e deve incluir tais outras ações e divulgação conforme necessário;
 - (b) divulgação completa e oportuna de todas as informações solicitadas e acesso total a todas as instalações, documentos, papéis, registros e propriedades, incluindo, mas não limitado a computadores, equipamentos, estruturas, registros bancários, razões e registros financeiros, registros de apostas, a identidade de cada correntista, registros identificando participantes beneficiários em apostas por correntistas, e registros de operação, que incluirão, mas não estarão limitados a:
 - (A) identidade de cada executivo, gerente, oficial, diretor, e proprietário de uma participação beneficiária ou fonte de financiamento de 1% ou mais (com base em percentuais de entidade também sendo atribuídos a participações de controle);
 - (B) quaisquer ações ou ações antecipadas da SPMO e seus indivíduos chave que sejam

- relevantes para determinar se uma alteração material ocorreu ou pode ocorrer; e
- (C) cada apostador, correntista, ou participação beneficiária em apostas, que participa, direta ou indiretamente, em 5% ou mais (por valor ou número) das apostas parimutuel aceitas pela SPMO em qualquer mês-calendário (ou segredo comercial isento de divulgação ou uso, exceto para fins regulatórios, de licenciamento ou cumprimento da lei);
 - (c) uma determinação de adequação a cada dois anos conforme necessário, com base em informações recentemente descobertas, falsidade no requerimento, atividades ou associações suspeitas, falha em cooperar com diretivas regulatórias ou órgãos investigativos ou condições ou solicitações, alterações materiais no SPMO, ou qualquer outro fator relevante;
 - (d) que todos os indivíduos chave da SPMO tenham realizadas solicitações satisfatórias para uma licença ocupacional individual de SPMO para nossa Comissão de Corridas, incluindo um pacto interestadual ao qual ela pertença, e sejam qualificados para receber tal licença, sujeito a adequação da SPMO.
- (3) Para um requerente demonstrar que a SPMO afiliada é adequada, o requerente deve mostrar que a SPMO afiliada, e cada um de seus indivíduos chave, atende aos seguintes critérios:
- (a) O caráter deve ser consistente com o interesse público, conveniência e necessidade e os melhores interesses de corridas geralmente, inclusive, mas não limitado a:
 - (A) Registro Criminal: Nem a entidade SPMO nem seus indivíduos chave, como principal, auxiliar ou conspirador, em qualquer jurisdição, a qualquer momento, admitiu ser culpado ou declarou nolo contendere para, sendo considerado culpado ou condenado de, perdeu fiança ou recebeu multa por, ou possui um instrumento criminal acusatório pendente que inclui qualquer acusação de, qualquer violação que, após a devida consideração dos deveres específicos, responsabilidades, e/ou influência do requerente a outros, o processamento do delito em adequação e habilidade, reabilitação ou boa conduta, a necessidade de proteger outros, a idade do réu, a seriedade do delito, e o tempo decorrido; possui relação direta com a integridade e desempenho da SPMO e/ou apresenta um risco despropositado à propriedade, segurança, ou ajuda social de pessoas específicas ou ao público em geral. Crime de preocupação especial incluem:
 - (i) qualquer delito envolvendo o crime organizado, extorsão, chantagem, lavagem de dinheiro, agiotagem, drogas ilegais, fraude, deturpação, falsificação, documentos ou instrumentos falsos, jogos de azar ilegais, desvios de conduta em jogatina, venda ilegal, venda de pool, incitação a aposta, agenciamento de apostas, arranjar resultados de corridas ou outros esforços para predeterminar o resultado de um páreo, torpeza moral, e desvios de conduta similares;
 - (ii) crimes; e
 - (iii) mais de dois (2) incidentes criminais de contravenção dentro dos cinco (5) anos

precedentes.

- (B) Fraude e Deturpação: Nem a entidade SPMO nem seus indivíduos chave, em qualquer jurisdição, a qualquer momento, foram descobertos se engajando em fraude ou deturpação, ou atualmente possuem uma ação ou processo civil pendente (inclusive administrativos ou arbitragem), que inclua uma acusação de ou alegação de tal desvio de conduta.
 - (C) Associações: Nem a entidade SPMO nem seus indivíduos chave serão associados conhecidos de ou estarão envolvidos com (inclusive como conspirador não indiciado) qualquer atividade ou pessoa que seja inidônea, tais como envolvimento em crime organizado, extorsão, chantagem, lavagem de dinheiro, agiotagem, drogas ilegais, fraude, deturpação, falsificação, documentos ou instrumentos falsos, jogos de azar ilegais, desvios de conduta em jogatina, venda ilegal, venda de pool, incitação a aposta, agenciamento de apostas, arranjar resultados de corridas ou outros esforços para predeterminar o resultado de um páreo, torpeza moral, e desvios de conduta similares; Colaboradores podem incluir correntistas significativos da SPMO e participantes beneficiários em suas apostas.
 - (D) Idoneidade: A entidade SPMO e seus indivíduos chave atualmente apresentam idoneidade em todas as jurisdições de jogos, apostas, e corridas de apostas mútuas e com a agência e outras entidades que regulam tais atividades em qualquer jurisdição, incluindo nenhuma suspensão ou revogação de quaisquer licenças e atualmente bem-vindos a candidatar-se em cada jurisdição.
- (b) A adequação e experiência devem ser consistentes com o interesse público, conveniência e necessidade e os melhores interesses de corridas geralmente. Em relação à SPMO, esta incluirá, mas não estará limitada a:
- (A) atender aos padrões gerais da indústria para negócios e práticas financeiras, procedimentos, e controles;
 - (B) possuir um sistema de apostas que garante que todas as informações de apostas sejam transmitidas para e calculadas no pool do hipódromo anfitrião apropriado;
 - (C) utilizar um sistema totalizador que atenda aos padrões da indústria de apostas e critérios de certificação;
 - (D) atender aos padrões gerais da indústria para segurança física de sistemas de apostas informatizados, registros de negócios, instalações e patronos;
 - (E) não ter indicações de manipulação imprópria de seu sistema de apostas (inclusive software);
 - (F) possuir políticas e procedimentos que garantam que seus indivíduos chave se candidataram e são elegíveis para todas as licenças ocupacionais exigidas;
 - (G) possuir uma auditoria anual independente sem qualificações de opinião de auditoria

que reflitam de forma adversa na integridade;

- (H) possuir um sistema que verifique a identidade de todos os apostadores e requer que eles divulguem todas as participações beneficiárias em apostas que aceitar;
 - (I) possuir um Sistema de Monitoramento Independente em tempo real para monitorar as atividades de apostas para detectar padrões duvidosos, inclusive qualquer um que possa indicar atividade criminosa ou violações regulatórias. Tal sistema verificará todas as transações realizadas pelo sistema totalizador e fornecerá notificação rápida de quaisquer discrepâncias ou atividades duvidosas para o hipódromo anfitrião, local de apostas, agência de investigação com devida diligência, e quaisquer agências regulatórias afetadas;
 - (J) possuir um registro satisfatório de relações com clientes, sem nenhuma reclamação excessiva não resolvida de patronos a respeito de suas práticas de negócios;
 - (K) portará todas as autorizações de negócios ou outras autorizações, licenças, certificações ou afins que possam ser exigidas por qualquer jurisdição;
 - (L) possuir medidas suficientes implantadas para proteger os investimentos dos clientes;
 - (M) publicar e fornecer um programa suficiente para auto exclusão de clientes e limitação de apostas; e
 - (N) possuir expertise em apostas pari-mutuel e ser tecnologicamente capaz de participar de transmissão simultânea e atividades de apostas.
- (c) A responsabilidade financeira deve ser consistente com o interesse público, conveniência e necessidade e os melhores interesses de corridas geralmente, inclusive, mas não limitado a:
- (A) a SPMO e seus indivíduos chave não estarão em inadimplência ou possuirão um histórico de inadimplência no pagamento de e obrigações financeiras, inclusive o pagamento de taxas, devidas a qualquer jurisdição, ou no pagamento de quaisquer obrigações financeiras relacionadas a jogos, apostas, ou corridas de apostas mútuas; e não estarão por quatro (4) ou mais meses vencidos em qualquer pensão alimentícia que seja ordenada ou aprovada por um tribunal em qualquer jurisdição dentro dos Estados Unidos; e
 - (B) a SPMO e seus proprietários e fontes de fundos terão meios financeiros para participar em transmissão simultânea e atividades de apostas, incluindo ativos e meios suficientes para pagar débitos e obrigações relacionados à indústria e para financiar as operações da SPMO; e
- (d) Conduta responsável: a SPMO deve ser completamente cooperativa e agir de boa-fé com toda a divulgação e outros deveres envolvidos na investigação de devida diligência; voluntariamente se submeter a supervisão de órgão investigativo e regulatório; permitir a inspeção de todos os registros de negócios mediante solicitação por qualquer autoridade

regulatória ou órgão investigativo; prontamente honrar as solicitações de órgãos investigativos e regulatórios para padrões de apostas ou outras informações; e com notificação razoável, permitir o acesso total a todas as instalações e propriedades por qualquer autoridade regulatória ou órgão investigativo.

- (e) Isenções:
- (A) a investigação de devida diligência pode depender de investigações e supervisão que ela determinar para fornecer garantias comparáveis de integridade;
 - (B) desde que a SPMO seja oportunamente e completamente cooperativa e agindo em boa fé em todos os aspectos, incluindo o pagamento de taxas e custos e submissão voluntária a supervisão regulatória:
 - (i) quaisquer critérios de adequação e experiência podem ser temporariamente isentos para uma SPMO que possuir volume insubstancial, nenhuma afiliação passada ou presente com qualquer outra entidade SPMO ou indivíduo chave, nenhuma participação de apostas dominante, e operar somente em um mercado pequeno, contanto que a SPMO não possa operar de outro modo e o risco à integridade resultante é compensado pelas vantagens da supervisão regulatória;
 - (ii) os requisitos de adequação relacionados ao pool do hipódromo anfitrião e um sistema totalizador podem ser dispensados desde que o ambiente legal de uma SPMO assim o proíba, suas operações alternativas sejam documentadas e legais, e sirva aos melhores interesses de corrida; e
 - (iii) a adequação da SPMO pode ser reconhecida de maneira condicional e temporária com base nas descobertas preliminares de uma investigação de devida diligência em andamento.
- (4) O requerente de licença ocupacional deve atender a cada critério disposto que está relacionado à integridade individual.
- (5) Cada requerimento deve ser acompanhado de uma taxa de requerimento não reembolsável no valor de VALOR DA TAXA. Além disso, o requerente arcará com os custos da investigação de histórico realizada por Nossa Comissão de Corridas ou seu mandatário para determinar se o requerente demonstrou que sua SPMO afiliada é adequada. Nossa Comissão de Corrida pode estimar esses custos e requerer que um depósito seja pago pelo requerente antecipadamente como uma condição precedente para iniciar ou continuar uma investigação. O requerimento pode ser negado se o requerente falhar ou se recusar a pagar todas as taxas e custos de inscrição e investigação.
- (6) Definições:
- (a) *Key Individual (Indivíduo Chave)* significa cada executivo, gerente, oficial, diretor, proprietário de uma participação beneficiária de 5% ou mais, ou um proprietário e fonte de financiamento cujo percentual de participações combinadas seja de 5% ou mais, na entidade SPMO. A propriedade ou financiamento da entidade também será completamente atribuída

à sua pessoa de controle, família ou outra entidade. A Nossa Comissão de Corridas, entretanto, após a divulgação completa pelo requerente e SPMO, pode determinar que;

- (A) uma entidade não controlada por uma pessoa, família, ou outra entidade não possui indivíduos chave, apesar de seu percentual de capital próprio ou fundos, e
 - (B) qualquer determinado apostador, correntista ou participação beneficiária em apostas, direta ou indiretamente, possui tal posição de domínio para constituir um Indivíduo Chave.
- (b) *Material change (Alteração Material)* significa qualquer alteração em propriedade ou práticas de negócios que exigiria uma análise independente no processo de verificação (incluindo após a verificação inicial); qualquer alteração em indivíduos chave; e qualquer alteração em qualquer correntista, ou participação beneficiária em quaisquer apostas de correntistas, que participa, direta ou indiretamente, em 5% ou mais (por valor ou número) das apostas pari-mutuel aceitas pela SPMO em qualquer mês-calendário.
- (c) *Secondary Pari-Mutuel Organization - SPMO (Organização Secundária de Apostas Mútuas)* significa qualquer pessoa ou entidade que busca aceitar ou transmitir sinais de transmissão simultânea, aceitar apostas, ou transmitir informações de apostas a respeito de corridas de cavalos de apostas mútuas (pari-mutuel) realizadas dentro de pools de pistas reguladas pelo nosso estado, incluindo afiliadas e qualquer pessoa que ofereça os sinais de transmissão simultânea ou oportunidades de apostas a clientes em potencial da SPMO; excluindo-se, entretanto, transmissão simultânea e apostas realizadas.
- (A) no local, nas premissas de uma entidade licenciada para realizar corridas de cavalos para fins de apostas mútuas (pari-mutuel) dentro das fronteiras de seu estado,
 - (B) no local, em uma entidade do governo que seja autorizada a participar de apostas em corridas de cavalos realizadas para fins de apostas mútuas (pari-mutuel) dentro das fronteiras de seu estado, ou
 - (C) fora do local, seja porque a transmissão simultânea inteira e serviço de apostas sejam operados dentro das fronteiras de seu estado por tal hipódromo ou entidade governamental sozinha.
- (d) *Transmissão simultânea* significa transmitir ou distribuir informações de apostas, sinais de áudio e/ou vídeo de uma corrida de cavalos para fins de apostas mútuas.
- (7) Nossa Comissão de Corridas não consentirá que a aceitação de qualquer aposta interestadual fora do hipódromo por uma SPMO que ainda não foi determinada, conforme estabelecido nesta Regra, seja adequada.
- (8) Propriedade intelectual confidencial ou informações mantidas por uma SPMO, inclusive em nome de seus clientes, devem ser identificadas como tal pela SPMO, e Nossa Comissão de Corridas empregará todos os esforços razoáveis para defendê-las da divulgação a outros e não as divulgará a terceiros, exceto conforme for exigido por lei.

ARCI-004-049 Sistemas de Apostas de Depósito Antecipado (ADW)

O acesso e uso de informações a respeito de transações de apostas e clientes de apostas em conta pela Comissão será considerado particular e não será divulgado publicamente, exceto conforme pode ser necessário de acordo com os estatutos, ordens judiciais ou parte do registro oficial de qualquer processo perante a Comissão.

Isto não evitará o compartilhamento dessas informações para fins investigativos com outras autoridades regulatórias de apostas mútuas ou agências de cumprimento da lei.

Observação da Comissão: Embora a Comissão compreenda que ADWs aumentaram as questões a respeito de informações particulares e informações de identidade de clientes, questões de informações particulares e informações de contas de clientes serão tratadas de acordo com as leis e regras de Informação Pública da jurisdição de licenciamento.

A. ADWs Licenciadas nesta Jurisdição

Uma entidade que opera uma ADW e não está envolvida em aposta pari-mutuel pode ser licenciada tanto como uma SPMO quanto uma ADW em um procedimento consolidado de licenciamento conforme prescrito pela Comissão.

- (1) Uma associação ou SPMO licenciada pela Comissão pode candidatar-se a uma licença para operar um Sistema de Apostas de Depósito Antecipado (ADW) (aplicável a jurisdições onde for legal), onde as apostas são debitadas e os prêmios são creditados para uma conta mantida por uma associação ou SPMO em nome de uma pessoa que requisitou tal conta e foi aceita de acordo com essas regras.
- (2) Um prestador de sistemas ou instalações de apostas de depósito antecipado em conta para uma ADW deve ser licenciado pela Comissão se instalações de contas, equipamentos ou funcionários estiverem localizados nesta jurisdição, de acordo com um contrato com uma associação licenciada ou SPMO (aplicável a jurisdições onde for legal).
- (3) O pedido de licença de ADW deve incluir:
 - (a) uma cópia do(s) contrato(s) para prestar serviços a uma associação ou SPMO licenciada pela Comissão
 - (b) uma lista de pessoal designado para trabalhar nesta jurisdição, e uma lista de funcionários envolvidos em aceitar apostas pari-mutuel realizadas nesta jurisdição, e funcionários com acesso a instalações onde tais apostas são realizadas, ou sistemas e registros relacionados a apostas em conta são operados e assegurados, que não estão nesta jurisdição
 - (c) lista de todos os oficiais, diretores, parceiros, e acionistas com cinco por cento

- ou mais de ações de propriedade ou participação beneficiária
- (d) divulgação completa de todas as taxas e outras contraprestações financeiras relacionadas ao contrato com a associação ou SPMO
 - (e) atestar para a Comissão anfitriã o pronto acesso a relatórios, registros, detalhes de transações de apostas, e detalhes de contas de clientes, em forma impressa ou forma eletrônica padrão aprovada pela Comissão
 - (f) disponibilizar uma descrição detalhada e certificação de sistemas e procedimentos utilizados para validar a identidade, idade, e jurisdição de residência legal de correntistas e validar a legalidade de apostas aceitas
 - (g) incluir certificação do acesso imediato da Comissão a todos os registros relacionados à identidade, idade e residência de clientes em formato impresso ou forma eletrônica padrão aceitáveis pela Comissão
 - (h) atestar o acesso imediato da Comissão a detalhes de contas de clientes em formato impresso ou forma eletrônica padrão aceitáveis pela Comissão para
 - (A) pessoas que realizarem apostas em páreos realizados nesta jurisdição, clientes que são identificados como residentes legais dessa jurisdição, que realizarem apostas em páreos corridos nesta jurisdição e páreos disponíveis para apostas por pessoas nesta jurisdição,
 - (B) pessoas que a Comissão possui razões para investigar com base em possíveis realizações de apostas para pessoas que não sejam o correntista, apostas que possam estar relacionadas à investigação de qualquer padrão de apostas ou páreo, ou relevantes para outra investigação, conforme pode ser determinado pela Comissão
 - (i) incluir certificação de retenção segura de todos os registros relacionados a apostas e contas de clientes por um período de não menos do que três anos ou período mais longo especificado pela Comissão,
 - (j) incluir, como anexo, uma cópia autenticada das regras que regem a aceitação e gerenciamento de contas, e uma cópia autenticada de quaisquer alterações em tais regras, pelo menos trinta dias antes da data efetiva
- (4) Todas as pessoas empregadas por ADWs de acordo com (3) (b) acima, que não são licenciadas pela Comissão devem possuir uma licença atual de funcionário ou vendedor de apostas mútuas emitida pelo National Racing Compact. A ADW disponibilizará e manterá com a Comissão uma lista atual de tais funcionários, incluindo seu número atual de Licença Nacional.
- (5) Deverão utilizar e comunicar apostas mútuas para uma reunião de sistema de apostas mútuas (pari-mutuel) que atenda todos os requisitos para sistemas pari-mutuel empregados por associações licenciadas de corridas nesta jurisdição

- (6) Uma ADW deve operar e comunicar-se com o sistema totalizador de maneira a não fornecer ou facilitar uma vantagem em apostas com base no acesso a informações e processamento de apostas pelos correntistas da ADW em relação a pessoas que apostam em hipódromos ou instalações públicas de apostas fora dos hipódromos. Uma ADW deve ter implantado um sistema de monitoramento independente em tempo real e uso aprovado pela Comissão, e utilizar outros procedimentos, conforme necessário, para garantir a conformidade com este requisito.
- (7) Regras de Apostas de Depósito Antecipado
- (a) Notificação. A ADW deve notificar o patrono, no momento da abertura da conta, de quaisquer regras que a associação tenha criado a respeito de depósitos, retiradas, saldo médio diário, taxas de usuários, pagamentos de juros e quaisquer outros aspectos da operação da conta. A ADW deve notificar ao patrono sempre que as regras que regem a conta forem alteradas. Tal notificação deve ocorrer antes que as novas regras sejam aplicadas à conta e incluindo a oportunidade para o patrono fechar ou sacar o dinheiro da conta. O patrono será considerado como tendo aceito as regras de operação da conta mediante a abertura ou não fechamento da conta. A ADW deve solicitar autorização da Comissão antes que um sistema de apostas com depósito em conta seja oferecido.
 - (b) Recusas. A ADW pode reservar o direito de, a qualquer momento, recusar abrir uma conta, aceitar uma aposta, ou aceitar um depósito.
 - (c) Informações de Patrono. Cada correntista deve fornecer informações pessoais conforme a ADW e a Comissão exigirem, incluindo um endereço para o qual as comunicações devem ser entregues. A ADW deve fornecer a cada correntista um número de conta e senha confidenciais a serem utilizados pelo patrono para confirmar a validade de cada transação da conta.
 - (d) Depósitos. Depósitos podem ser efetuados em espécie ou cheque, onde os proventos do cheque podem precisar de liberação do financiador primeiro. Períodos de retenção serão determinados pela ADW e informados ao correntista. Um recibo para o depósito deve ser emitido para o correntista, mas não precisa refletir o saldo atual da conta.
 - (e) Saldo de Conta Suficiente. Cada correntista será considerado como estando ciente do status da conta permanentemente. Não serão aceitas apostas que excederem o salário disponível da conta. Qualquer conta não atualizada quando uma transação é completada permanecerá inoperante até que a transação seja postada e o saldo da conta atualizado.
 - (f) Créditos de Conta. Quando uma conta tiver direito a um prêmio ou reembolso,

tais erários serão creditados para as respectivas contas, conseqüentemente aumentando o saldo de crédito. É de responsabilidade do correntista verificar os créditos adequados e, se estiver em dúvida, notificar à associação dentro do período de tempo acordado para contraprestação. Litígios pendentes podem ser encaminhados à Comissão pela ADW ou correntista. Nenhuma reivindicação será considerada pela Comissão, a menos que seja enviada por escrito e acompanhada de evidências de suporte.

- (g) Operação de Conta.
 - (A) A ADW deve manter registros completos de cada depósito, retirada, aposta e prêmio de vencedor para cada. Tais registros serão colocados à disposição da Comissão, caso esta o solicite.
 - (B) Para apostas feitas para uma conta por telefone, a ADW efetuará uma gravação de voz da transação inteira e não aceitará nenhuma aposta se o sistema de gravação de voz estiver inoperante. Gravações de voz ficarão retidas por pelo menos 6 meses e serão disponibilizadas à Comissão para fins investigativos.
 - (C) Qualquer sistema de apostas em conta deve disponibilizar a verificação e finalização de uma aposta do correntista antes que seja aceita pela ADW. Nem o correntista nem a ADW devem alterar uma aposta após o correntista ter verificado e finalizado a aposta. No caso de uma aposta realizada por telefone, a gravação de voz da transação será considerada como a aposta em si, independentemente do que foi gravado pelo sistema pari-mutuel.
- (h) Fechamento de Conta. A ADW pode fechar qualquer conta quando o titular desta tentar operar com um saldo insuficiente ou quando a conta permanecer inativa por um período aprovado pela Comissão. Em qualquer um dos casos, a ADW deve reembolsar o saldo remanescente da conta para o correntista.

B. ADWs em Outras Jurisdições

Como uma condição de aprovação de qualquer transmissão simultânea e/ou contrato de apostas *common pool* entre uma ApmWE nesta jurisdição, e uma ADW em outra jurisdição, qualquer acordo sujeito à aprovação da Comissão deve incluir

- (1) divulgação das apostas de todas as ADWs em quaisquer páreos corridos nesta jurisdição, e apostas de todas as ADWs em páreos corridos em outras jurisdições que estariam disponíveis para apostas nesta jurisdição, de acordo com o contrato
- (2) certificação de licenciamento, autorização ou aprovação da ADW pela autoridade de apostas mútuas (pari-mutuel) reconhecida na outra jurisdição
- (3) certificação de conformidade com regras para a operação de uma ADW comparável

aos declarados na seção (7) (A) acima

- (4) divulgação completa de todas as taxas, receita de quota de mercado, e outras contra-prestações financeiras relacionadas ao contrato
- (5) atestar para a Comissão anfitriã o pronto acesso a relatórios, registros, detalhes de transações de apostas, e detalhes de contas de clientes, em forma impressa ou forma eletrônica padrão aprovada pela Comissão
- (6) disponibilizar uma descrição detalhada e certificação de sistemas e procedimentos utilizados para validar a identidade, idade, e jurisdição de residência legal de correntistas e validar a legalidade de apostas aceitas
- (7) incluir certificação do acesso imediato da Comissão a todos os registros relacionados a identidade, idade e residência de clientes em formato impresso ou forma eletrônica padrão aceitáveis pela comissão
- (8) atestar o acesso imediato da Comissão a detalhes de contas de clientes em formato impresso ou forma eletrônica padrão aceitáveis pela Comissão para
 - (a) pessoas que realizarem apostas em páreos realizados nesta jurisdição, clientes que são identificados como residentes legais dessa jurisdição, que realizarem apostas em páreos corridos nesta jurisdição e páreos disponíveis para apostas por pessoas nesta jurisdição,
 - (b) pessoas que a Comissão possui razões para investigar com base em possíveis realizações de apostas para pessoas que não sejam o correntista, com base em apostas que possam estar relacionadas à investigação de qualquer padrão de apostas ou páreo, ou relevantes para outra investigação, conforme pode ser determinado pela Comissão.
- (9) incluir certificação de retenção segura de todos os registros relacionados a apostas e contas de clientes por um período de não menos do que três anos ou período mais longo especificado pela Comissão,
- (10) incluir, como anexo, uma cópia autenticada das regras que regem a aceitação e gerenciamento de contas, e fornecer uma cópia autenticada de quaisquer alterações em tais regras, pelo menos trinta dias antes da data efetiva.

Adotado na Versão 4.1 ARCI 26/04/07 tópico era ARCI-004-015

ARCI-004-105 Cálculo de Prêmios e Distribuição de Pools

Parte I

A. Geral

- (1) Todos os pools de apostas pari-mutuel permitidos serão calculados e distribuídos separadamente e independentemente. *Takeouts* (retiradas) serão deduzidas de cada pool de apostas bruto, conforme estipulado por lei. O restante do erário no pool constituirá o *net pool* (pool líquido) para distribuição como prêmio em apostas vencedoras.
- (2) Tanto o procedimento de cálculo de dividendo líquido ou padrão podem ser utilizados para calcular pools de comissão única, enquanto o procedimento de cálculo de dividendo líquido deve ser utilizado para calcular pools de múltiplas comissões.

(a) Procedimento de Cálculo de Dividendo Padrão POOL DE DIVIDENDO ÚNICO (POOL tipo *WIN*)

Pool Bruto	=	Soma de Apostas em todas as Participações de Aposta - Retirada
Reembolsos	=	Pool Bruto x Percentual de Retirada
Pool Líquido	=	Pool Bruto - Retirada
Lucro	=	Pool Líquido - Valor Bruto Apostado no Vencedor
Lucro Por Dólar	=	Lucro / Valor Bruto Apostado no Vencedor
\$1 Dividendo Calculado	=	Lucro Por Dólar + \$1

\$1 Dividendo Mínimo = \$1 Dividendo Calculado Arredondado até o Ponto de Ruptura

Prêmio Total =	\$1 Dividendo Mínimo x Valor Bruto Apostado no Vencedor
Quebra Total =	Pool Líquido - Prêmio Total

RATEIO DE LUCROS (POOL TIPO *PLACE* - POSIÇÃO)

Lucro é o pool líquido menos o valor bruto apostado em todos os cavalos de apostas *place* que completam a corrida. Os cavalos que completam a corrida rateiam o lucro 1/2 a 1/2 (lucro *place*), e então divide-se pelo valor bruto apostado em cada corredor *place* para dois dividendos únicos.

RATEIRO DE LUCROS (POOL TIPO *SHOW*)

Lucro é o pool líquido menos o valor bruto apostado em todos os cavalos de apostas *show* que completam a corrida. Os cavalos que completam a corrida rateiam o lucro 1/3 a 1/3 e 1/3 (lucro *show*), e então divide-se pelo valor bruto apostado em cada corredor *show* para três dividendos únicos.

(b) Procedimento de Cálculo de Dividendo Líquido POOL DE DIVIDENDO

ÚNICO (POOL tipo WIN)

Pool Bruto = Soma de Apostas em todas as Participações de Aposta - Reembolsos
Retirada = Pool Bruto x Percentual de Retirada para cada Fonte:
Pool Líquido = Pool Bruto - Retirada
Aposta Líquida no Vencedor = Valor Bruto Apostado no Vencedor x (1 -
Percentual de Retirada)
Pool Líquido Total = Soma dos Pools Líquidos de todas as Fontes
Aposta Total Líquida no Vencedor = Soma da Aposta Líquida no Vencedor de todas
as Fontes
Lucro Total = Pool Líquido Total - Aposta Total Líquida no
Vencedor
Vencedor Lucro Por Dólar = Lucro Total / Aposta Total Líquida no
Vencedor
\$1 Dividendo Calculado Base = Lucro Por Dólar + \$1 para cada fonte:
\$1 Dividendo Mínimo = \$1 Dividendo Calculado Base x (1 -
Percentual de Retirada)
\$1 Dividendo Mínimo = \$1 Dividendo Calculado Arredondado até o Ponto de
Ruptura
Prêmio Total = \$1 Dividendo Mínimo x Valor Bruto
Apostado no Vencedor
Quebra Total = Pool Líquido - Prêmio Total

RATEIO DE LUCROS (POOL TIPO PLACE)

Lucro total é o pool líquido menos o valor líquido apostado em todos os cavalos de apostas *place* que completam a corrida. Os cavalos que completam a corrida rateiam o lucro 1/2 a 1/2 (lucro place), e então divide-se pelo valor líquido total apostado em cada corredor *place* para dois dividendos calculados base únicos.

RATEIO DE LUCROS (POOL TIPO SHOW)

Lucro total é o pool líquido menos o valor líquido apostado em todos os cavalos de apostas *show* que completam a corrida. Os cavalos que completam a corrida rateiam o lucro 1/3 a 1/3 e 1/3 (lucro show), e então divide-se pelo valor líquido total apostado em cada corredor *show* para três dividendos calculados base únicos.

- (3) Se um rateio de lucro resultar em somente uma participação de aposta vencedora coberta ou combinações, ele deve ser calculado da mesma forma que o pool de dividendo único.
- (4) O prêmio mínimo e o método utilizado para calcular a quebra serão estabelecidos pela Comissão.
- (5) Os pools individuais delineados nessas regras podem receber nomes alternativos por cada associação, desde que aprovação prévia seja obtida da Comissão.

B. Pools tipo Win

- (1) O montante apostado na participação de aposta que chega em primeiro é deduzido do pool líquido, o saldo restante sendo o lucro; o lucro é dividido pelo montante apostado na participação de aposta que chega em primeiro, e este quociente é o lucro por dólar apostado em *Win* (Vencedor) naquela participação de aposta.
- (2) O pool líquido *Win* será distribuído como pool de dividendo único para apostas vencedoras na seguinte precedência, com base na ordem oficial de chegada:
 - (a) Para as apostas cuja seleção chegou em primeiro; mas se não houver tais apostas, então
 - (b) Para as apostas cuja seleção chegou em segundo; mas se não houver tais apostas, então
 - (c) Para as apostas cuja seleção chegou em terceiro; mas se não houver tais apostas, então
 - (d) O pool inteiro será reembolsado em apostas *Win* para esta competição.
- (3) Se houver um *dead heat* (empate técnico) para primeiro envolvendo:
 - (a) competidores representando a mesma participação de aposta, o pool *Win* será distribuído como se não tivesse ocorrido nenhum *dead heat*.
 - (b) competidores representando duas ou mais participações de aposta, o pool *Win* será distribuído como um rateio de lucros.

Tabela 1: POOL tipo *WIN*
(Cálculo de Dividendo Padrão)

Soma de Apostas em todas as Participações de Aposta	=	\$	194.230,00
Reembolsos	=	\$	1.317,00
Pool Bruto: Soma de Apostas em todas as Participações de Aposta - Reimbolso	=	\$	192.913,00
Percentual de Retirada	=		18%
Retirada: Pool Bruto x Percentual de Retirada	=	\$	34.724,34
Pool Líquido: Pool Bruto - Retirada	=	\$	158.188,66

Valor Bruto Apostado no Vencedor	=	\$	23.872,00
Lucro:			
Pool Líquido - Valor Bruto Apostado no Vencedor	=	\$	134,316.66
Lucro:			
Lucro / Valor Bruto Apostado no Vencedor	=	\$	5,6265
\$1 Dividendo Calculado:			
Lucro Por Dólar + \$1	=	\$	6,6265357

C. Pools tipo *Place*

- (1) Os montantes apostados para *Place* nas duas primeiras participações de aposta a terminar a corrida são deduzidos do pool líquido, o saldo restante sendo o lucro; o lucro é dividido em duas porções iguais, uma sendo designada a cada participação de aposta vencedora e dividida pelo montante apostado para *Place* naquela participação de aposta, e o quociente resultante é o lucro por dólar apostado em *Place* naquela participação de aposta.
- (2) O pool líquido *Place* será distribuído às apostas vencedoras na seguinte precedência, com base na ordem oficial de chegada:
 - (a) Se competidores de uma aposta conjugada ou *mutuel field* terminarem nas duas primeiras posições, como um pool de dividendo único para os que selecionaram a aposta conjugada ou *mutuel field*; caso contrário
 - (b) Como rateio de lucro à cuja seleção está incluída dentro dos dois que chegaram primeiro; mas se não houver tais apostas em um dos dois primeiros colocados, então
 - (c) Como pool de dividendo único aos que selecionaram a participação de aposta coberta incluída dentro dos dois que chegaram primeiro; mas se não houver tais apostas em um dos dois primeiros colocados, então
 - (d) Como pool de dividendo único aos que selecionaram o competidor a chegar em terceiro; mas se não houver tais apostas, então
 - (e) O pool inteiro será reembolsado em apostas *Place* para esta competição.
- (3) Se houver um *dead heat* para primeiro envolvendo:
 - (a) competidores representando a mesma participação de aposta, o pool *Place* será distribuído como pool de dividendo único.
 - (b) competidores representando duas ou mais participações de aposta, o pool *Place* será distribuído como um rateio de lucros.
- (4) Se houver um *dead heat* para segundo envolvendo:
 - (a) competidores representando a mesma participação de aposta, o pool *Place* será

distribuído como se não tivesse ocorrido nenhum *dead heat*.

- (b) competidores representando duas ou mais participações de aposta, o pool *Place* é dividido com metade (1/2) do lucro distribuído a apostas *Place* na participação de aposta que chegar em primeiro e o restante é distribuído igualmente entre apostas *Place* nas participações de aposta envolvidas no *dead heat* para segundo.

Tabela 2: POOL tipo *PLACE*
(Cálculo de Dividendo Padrão)

Soma de Apostas em todas as Participações de Aposta = 194.230.			\$
Reembolsos = 1.317,00			\$
Pool Bruto:			
Soma de Apostas em todas as Participações de Aposta 192.913,00	=		\$
Percentual de Retirada	=		18%
Retirada:			
Pool Bruto x Percentual de Retirada	=	\$	34.724,34
Pool Líquido:			
Pool Bruto - Retirada 158.188,66	=		\$
Valor Bruto Apostado no que terminar a corrida em 1º lugar 23.872,00	=		\$
Valor Bruto Apostado no que terminar a corrida em 2º lugar 12.500,00	=		\$
Lucro:			
Pool Líquido - Valor Bruto Apostado no que terminar a corrida em 1º lugar 121.816,66	=		\$
Lucro <i>Place</i> :			
Lucro / 2	=	\$	60.908,33

Lucro Por Dólar para o 1º lugar:
Lucro *Place* / Valor Bruto Apostado no que terminar a corrida em 1º lugar = \$
2,5514548

\$1 Dividendo Calculado para 1º lugar:
Lucro Por Dólar para o 1º lugar + \$1 = \$ 3,5514548

Lucro Por Dólar para o 2º lugar:
Lucro *Place* / Valor Bruto Apostado no que terminar a corrida em 2º lugar = \$
4,8726664

\$1 Dividendo Calculado para 2º lugar:
Lucro Por Dólar para o 2º lugar + \$1 = \$
5,8726664

D. Pools tipo Show

- (1) Os montantes apostados para *Show* nas três primeiras participações de aposta a terminar a corrida são deduzidos do pool líquido, o saldo restante sendo o lucro; o lucro é dividido em três porções iguais, uma sendo designada a cada participação de aposta vencedora e dividida pelo montante apostado para *Show* naquela participação de aposta, e o quociente resultante é o lucro por dólar apostado em *Show* naquela participação de aposta. O pool líquido *Show* será distribuído às apostas vencedoras na seguinte precedência, com base na ordem oficial de chegada:
 - (a) Se competidores de uma aposta conjugada ou *mutuel field* terminarem nas três primeiras posições, como um pool de dividendo único para os que selecionaram a aposta conjugada ou *mutuel field*; caso contrário
 - (b) Se competidores de uma aposta conjugada ou *mutuel field* terminaram como dois dentre os três primeiros colocados, o lucro é dividido com dois terços (2/3) distribuídos para os que selecionaram a aposta conjugada ou *mutuel field* e um terço (1/3) distribuído para os que selecionaram a outra participação de aposta incluída dentro dos três primeiros colocados; do contrário
 - (c) Como rateio de lucro à cuja seleção está incluída dentro dos três que chegaram primeiro; mas se não houver tais apostas em um dos três primeiros colocados, então
 - (d) Como rateio de lucro aos que selecionaram uma das duas participações de aposta incluídas dentro das três que chegaram primeiro; mas se não houver tais apostas em um dos três primeiros colocados, então

Página 44

The Association of Racing Commissioners International -

Regras de Corridas

Versão 6.3 Aprovada

pelos Membros da ARCI

16 de setembro de 2016

- (e) Como pool de dividendo único aos que selecionaram a participação de aposta coberta incluída dentro dos três que chegaram primeiro; mas se não houver tais apostas, então
 - (f) Como pool de dividendo único aos que selecionaram o competidor a chegar em quarto lugar; mas se não houver tais apostas, então
 - (g) O pool inteiro será reembolsado em apostas *Show* para esta competição.
- (2) Se houver um *dead heat* para primeiro envolvendo:
- (a) dois competidores representando a mesma participação de aposta, o lucro é dividido com dois terços (2/3) distribuídos para os que selecionaram os que chegaram em primeiro lugar e um terço (1/3) distribuído para os que selecionaram a participação de aposta que chegou em terceiro.
 - (b) três competidores representando uma única participação de aposta, o pool *Show* será distribuído como pool de dividendo único.
 - (c) competidores representando duas ou mais participações de aposta, o pool *Show* será distribuído como um rateio de lucros.
- (3) Se houver um *dead heat* para segundo envolvendo:
- (a) competidores representando a mesma participação de aposta, o lucro é dividido com um terço (1/3) distribuído para os que selecionaram a participação de aposta que chegou em primeiro lugar e dois terços (2/3) distribuídos para os que selecionaram os que chegaram em segundo lugar.
 - (b) competidores representando duas participações de aposta, o pool *Show* será distribuído como um rateio de lucros.
 - (c) competidores representando três participações de aposta, o pool *Show* é dividido com um terço (1/3) do lucro distribuído a apostas *Show* na participação de aposta que chegar em primeiro e o restante é distribuído igualmente entre apostas *Show* nas participações de aposta envolvidas no *dead heat* para segundo.
- (4) Se houver um *dead heat* para terceiro envolvendo:
- (a) competidores representando a mesma participação de aposta, o pool *Show* será distribuído como se não tivesse ocorrido nenhum *dead heat*.
 - (b) competidores representando duas ou mais participações de aposta, o pool *Show* é dividido com dois terços (2/3) do lucro distribuídos a apostas *Show* na participação de aposta que chegar em primeiro e segundo lugares e o restante é distribuído igualmente entre apostas *Show* nas participações de aposta envolvidas no *dead heat* para terceiro.

Tabela 3: POOL tipo *SHOW*
(Cálculo de Dividendo Padrão)

Soma de Apostas em todas as Participações de Aposta 194.230,00	=	\$	
Reembolsos	=	\$	1.317,00
Pool Bruto: Soma de Apostas em todas as Participações de 192.913,00	=	\$	
Percentual de Retirada	=		18%
Retirada: Pool Bruto x Percentual de Retirada	=	\$	34.724,34
Pool Líquido: Pool Bruto - Retirada 158.188,66	=	\$	
Valor Bruto Apostado no que terminar a corrida em 1º lugar 23.872,00	=	\$	
Valor Bruto Apostado no que terminar a corrida em 2º lugar 12.500,00	=	\$	
Valor Bruto Apostado no que terminar a corrida em 3º lugar 4.408,00	=	\$	
Lucro: Pool Líquido - Valor Bruto Apostado no que terminar a corrida em 1º lugar - Valor Bruto Apostado no que terminar a corrida em 2º lugar - Valor Bruto Apostado no que terminar a corrida em 3º lugar 117.408,66	=	\$	

Lucro Show: Lucro / 3	=	\$	39.136,22
Lucro Por Dólar para o 1º lugar: Lucro Show / Valor Bruto Apostado no que terminar a corrida em 1º lugar	=	\$	1,6394194
\$1 Dividendo Calculado para 1º lugar: Lucro Por Dólar para o 1º lugar + \$1	=	\$	2,6394194
Lucro Por Dólar para o 2º lugar: Lucro Show / Valor Bruto Apostado no que terminar a corrida em 2º lugar	=	\$	3,1308976
\$1 Dividendo Calculado para 2º lugar: Lucro Por Dólar para o 2º lugar + \$1	=	\$	4,1308976
Lucro Por Dólar para o 3º lugar: Lucro Show / Valor Bruto Apostado no que terminar a corrida em 3º lugar	=	\$	8,8784528
\$1 Dividendo Calculado para 3º lugar: Lucro Por Dólar para o 3º lugar + \$1	=	\$	9,8784528

Tabela 4: POOL tipo *SHOW*
Taxa de Retirada Única & Fonte de Aposta Única
(Cálculo de Dividendo Líquido)

Soma de Apostas em todas as Participações de Aposta	=	\$	194.230,00
Reembolsos	=	\$	1.317,00
Pool Bruto: Soma de Apostas em todas as Participações de	=	\$	192.913,00

Percentual de Retirada	=		18%
Retirada:			
Pool Bruto x Percentual de Retirada	=	\$	34.724,34
Pool Líquido Total:			
Pool Bruto - Retirada	=	\$	
158.188,66			
Valor Bruto Apostado no que terminar a corrida em 1º lugar	=	\$	
23.872,00			
Valor Líquido Apostado no que terminar a corrida em 1º lugar	=	\$	19.575,04
Valor Bruto Apostado no que terminar a corrida em 2º lugar			
12.500,00			
Valor Líquido Apostado no que terminar a corrida em 2º lugar	=	\$	10.250,00
Valor Bruto Apostado no que terminar a corrida em 3º lugar	=	\$	
4.408,00			
Valor Líquido Apostado no que terminar a corrida em 3º lugar	=	\$	3.614,56
Valor Líquido apostado nos vencedores:			
Valor Líquido Apostado no que terminar a corrida em 1º lugar +			
Valor Líquido Apostado no que terminar a corrida em 2º lugar +			
Valor Líquido Apostado no que terminar a corrida em 3º lugar +	=	\$	33.439,60
Lucro Total	=	\$	
Valor Líquido apostado nos vencedores:	=	\$	
124.749,06			
Lucro <i>Show</i> :			

Lucro Total / 3	=	\$	41.583,02
Lucro Por Dólar para o 1º lugar:			
Lucro <i>Show</i> / Valor Líquido Apostado no que terminar a corrida em 1º lugar 3,1242879	=	\$	1.69394194
\$1 Dividendo Calculado Base para 1º lugar:			
Lucro Por Dólar para o 1º lugar + \$1	=	\$	
lugar x (1 - percentual de retirada)	=	\$	
2,5619161			
Lucro Por Dólar para o 2º lugar:			
Lucro <i>Show</i> / Valor Líquido Apostado no que terminar a corrida em 2º lugar	=	\$	4,0568800
\$1 Dividendo Calculado Base para 2º lugar:			
Lucro Por Dólar para o 2º lugar + \$1	=	\$	
5,0568800			
\$1 Dividendo Calculado para 2º lugar:			
\$1 Dividendo Calculado Base para 2º lugar x (1 - percentual de retirada)	=	\$	
4,1466416			
Lucro Por Dólar para o 3º lugar:			
Lucro <i>Show</i> / Valor Bruto Apostado no que terminar a corrida em 3º lugar = \$			
11,504310			
\$1 Dividendo Calculado Base para 3º lugar:			
Lucro Por Dólar para o 3º lugar + \$1	=	\$	
12,504310			
\$1 Dividendo Calculado para 3º lugar:			
\$1 Dividendo Calculado Base para 3º lugar x (1 - percentual de retirada)	=	\$	
10,253534			

E. Pools tipo *Double*

- (1) O *Double* requer a seleção do primeiro colocado em cada uma de duas competições especificadas.
- (2) O pool líquido *Double* será distribuído às apostas vencedoras na seguinte precedência, com base na ordem oficial de chegada:
 - (a) Como pool de dividendo único aos que selecionaram o primeiro colocado nas duas competições; mas se não houver tais apostas, então
 - (b) Como rateio de lucros aos que selecionaram o primeiro colocado nas duas competições; mas se não houver tais apostas, então
 - (c) Como pool de dividendo único aos que selecionaram o primeiro colocado coberto em uma das duas competições; mas se não houver tais apostas, então
 - (d) Como pool de dividendo único aos que selecionaram o segundo colocado nas duas competições; mas se não houver tais apostas, então
 - (e) O pool inteiro será reembolsado em apostas *Double* para estas competições.
- (3) Se houver um *dead heat* para primeiro envolvendo em uma das duas competições envolvendo:
 - (a) competidores representando a mesma participação de aposta, o pool *Double* será distribuído como se não tivesse ocorrido nenhum *dead heat*.
 - (b) competidores representando duas ou mais participações de aposta, o pool *Double* será distribuído como um rateio de lucros se houver mais de uma combinação vencedora coberta.
- (4) Caso uma participação de aposta na primeira metade de um *Double* seja retirada (*scratched*) antes da primeira competição *Double* ser declarada oficial, todo o dinheiro apostado em combinações incluindo a participação de aposta retirada será deduzido do pool *Double* e reembolsado.
- (5) Caso uma participação de aposta na segunda metade de um *Double* seja retirada antes do fechamento de apostas da primeira competição *Double*, todo o dinheiro apostado em combinações incluindo a participação de aposta retirada será deduzido do pool *Double* e reembolsado.
- (6) Caso uma participação de aposta na segunda metade de um *Double* seja retirada após o fechamento de apostas da primeira competição *Double*, todas as apostas combinando o vencedor da primeira competição com a participação de aposta retirada na segunda competição receberão um prêmio de consolação. Ao calcular o prêmio de consolação, o pool líquido *Double* será dividido pelo valor total apostado no vencedor da primeira competição e um dividendo calculado de consolação será obtido. O prêmio de consolação mínimo é multiplicado pelo valor em dólares das apostas no vencedor da primeira competição combinado com a participação de

aposta retirada para obter o prêmio de consolação. Quebra não é declarada neste cálculo. O prêmio de consolação é deduzido do pool líquido *Double* antes do cálculo e distribuição do prêmio do vencedor *Double*. *Dead heats* incluindo participações de aposta separadas na primeira competição resultarão em um prêmio de consolação calculado como um rateio de lucros.

- (7) Se uma das competições *Double* for cancelada antes da primeira competição *Double*, ou a primeira competição *Double* for declarada “não-competição”, o pool *Double* inteiro será reembolsado em apostas *Double* para estas competições.
- (8) Se a segunda competição *Double* for cancelada ou declarada “não-competição” após a conclusão da primeira competição *Double*, o pool líquido *Double* será distribuído como pool de dividendo único a apostas que selecionarem o vencedor da primeira competição *Double*. Na eventualidade de um *dead heat* envolvendo participações de aposta separadas, o pool *Double* será distribuído como um rateio de lucros.

Tabela 5: POOL tipo *DOUBLE*
(Cálculo de Dividendo Padrão)

Soma de Apostas em todas as Participações de Aposta	=	\$	
194.230,00			
Reembolsos	=	\$	1.317,00

Pool Bruto:

Soma de Apostas em todas as Participações de	=	\$	
192.913,00			
Percentual de Retirada	=		18%

Retirada:

Pool Bruto x Percentual de Retirada	=	\$	34.724,34
-------------------------------------	---	----	-----------

Pool Líquido:

Pool Bruto - Retirada 158.188,66	=	\$	
Valor Bruto Apostado na Combinação Vencedora	=	\$	23.872,00
Lucro:			
Pool Líquido - Valor Bruto Apostado na Combinação Vencedora	=	\$	134.316,66
Lucro Por Dólar:			
Lucro / Valor Bruto Apostado na Combinação Vencedora	=	\$	5,6265357
\$1 Dividendo Calculado: Lucro Por Dólar + \$1	=	\$	
6,6265357			

Tabela 6: DIVIDENDO DE CONSOLAÇÃO
DO POOL tipo *DOUBLE*

Soma de Apostas em todas as Participações de Aposta 194.230,00	=	\$	
Reembolsos	=	\$	1.317,00
Pool Bruto:			
Soma de Apostas em todas as Participações de Aposta - Reembolsos 192.913,00	=	\$	
Percentual de Retirada	=		18%
Retirada:			
Pool Bruto x Percentual de Retirada	=	\$	34.724,34
Pool Líquido:			
Pool Bruto - Retirada 158.188,66	=	\$	

Pool de Consolação:			
Soma do Valor Bruto Total Apostado no vencedor da primeira			
competição com todas as participações de aposta da segunda competição	=	\$	
43.321,00			
\$1 Dividendo Calculado de Consolação: Pool Líquido / Pool de Consolação	=	\$	
3,6515468			
\$1 Dividendo Mínimo de Consolação	=	\$	
3,65			
Valor Apostado no vencedor da primeira competição com participações de aposta retiradas:	=	\$	1.234,00
Passivo de Consolação:			
\$1 Dividendo Mínimo de Consolação x (Valor Apostado no vencedor da primeira competição com participações de aposta retiradas)	=	\$	
4.504,10			
Pool Líquido Ajustado:			
Pool Líquido - Passivo de Consolação	=	\$	
153.684,56			
Valor Bruto Apostado na Combinação Vencedora	=	\$	
23.872,00			
Lucro:			
Pool Líquido Ajustado - Valor Bruto Apostado na Combinação Vencedora	=	\$	
129.812,56			
Lucro Por Dólar:			
Lucro / Valor Bruto Apostado na Combinação Vencedora	=	\$	
5,4378586			

\$1 Dividendo Calculado: Lucro Por Dólar + \$1 = \$
6,4378586

F. Pools tipo *Win Three* (Vencer Três)

- (1) O *Win Three* requer a seleção do primeiro colocado em cada uma de três competições especificadas.
- (2) O pool líquido *Win Three* será distribuído às apostas vencedoras na seguinte precedência, com base na ordem oficial de chegada:
 - (a) Como pool de dividendo único aos que selecionaram os primeiros colocado nas três competições; mas se não houver tais apostas, então
 - (b) Como pool de dividendo único aos que selecionaram o primeiro colocado em quaisquer duas das três competições; mas se não houver tais apostas, então
 - (c) Como pool de dividendo único aos que selecionaram o primeiro colocado em qualquer uma das três competições; mas se não houver tais apostas, então
 - (d) O pool inteiro será reembolsado em apostas *Win Three* para estas competições.
- (3) Se houver um *dead heat* para primeiro em qualquer uma das três competições envolvendo:
 - (a) competidores representando a mesma participação de aposta, o pool *Win Three* será distribuído como se não tivesse ocorrido nenhum *dead heat*.
 - (b) competidores representando duas ou mais participações de aposta, o pool *Win Three* será distribuído como segue:
 - (A) como rateio de lucros aos que selecionarem o primeiros colocados nas três competições; mas se não houver tais apostas, então
 - (B) como pool de dividendo único aos que selecionaram o primeiro colocado em quaisquer duas das três competições; mas se não houver tais apostas, então
 - (C) como pool de dividendo único aos que selecionaram o primeiro colocado em qualquer uma das três competições; mas se não houver tais apostas, então
 - (D) o pool *Win Three* inteiro será reembolsado.
- (4) Caso uma participação de aposta seja retirada de um trecho do *Win Three*, todas as apostas com participação de aposta retirada serão tratadas como segue:
 - (a) Se a *scratch* (retirada da competição, que doravante inclui ser declarado um *non-starter* - não-competidor - ou *non-betting starter* - competidor sem apostas) foi realizada antes do início do primeiro trecho, todas as apostas contendo tala participação de aposta retirada serão reembolsadas para determinar o pool bruto e removidas de consideração adicional no pool;

- (b) Se a retirada foi feita no segundo trecho após o início do primeiro trecho, um prêmio de consolação será computado para as apostas que combinam os vencedores do primeiro e terceiro trechos com a participação de aposta retirada, como segue: do pool bruto será deduzida a retirada estatutária e então o valor representado pelas apostas em combinações envolvendo participações de aposta retiradas do terceiro trecho (reduzido pela retirada). O restante resultante será dividido pelos valores apostados na combinação de tais vencedores do primeiro e terceiro trechos com todas as participações de aposta (menos quebras) para determinar o dividendo de consolação por dólar a pagar às apostas combinando vencedores do primeiro e terceiro trechos com a participação de aposta retirada no segundo trecho. A quebra não será deduzida do pool.
 - (c) Se uma participação de aposta é retirada no terceiro trecho após o início do primeiro trecho, um prêmio de consolação será computado para as apostas que combinam os vencedores do primeiro e segundo trechos com a participação de aposta retirada, como segue: do pool bruto será deduzida a retirada estatutária e então o valor representado pelas apostas em combinações envolvendo participações de aposta retiradas do segundo trecho (reduzido pela taxa da retirada). O restante resultante será dividido pelos valores apostados na combinação de tais vencedores do primeiro e segundo trechos com todas as participações de aposta (menos quebras) para determinar o dividendo de consolação por dólar a pagar às apostas combinando vencedores do primeiro e segundo trechos com a participação de aposta retirada no terceiro trecho. A quebra não será deduzida do pool.
 - (d) Se participações de aposta forem retiradas tanto no segundo quanto no terceiro trecho após o início do primeiro trecho, um prêmio de consolação será computado para as apostas que combinam o vencedor do primeiro trecho com as participações de aposta retiradas tanto no segundo quanto no terceiro trecho, como segue: do pool bruto será deduzida a retirada e o restante será dividido pelo valor apostado no vencedor do primeiro trecho combinado com todas as outras participações de aposta (menos quebras) para determinar o dividendo de consolação por dólar a pagar aos bilhetes combinando o vencedor do primeiro trecho com as participações de aposta retirada no segundo e terceiro trechos.
- (5) Se todas as três competições *Win Three* forem canceladas ou declaradas “não-competição”, o pool inteiro será reembolsado em apostas *Win Three* para estas competições.
- (6) Se uma ou duas das competições *Win Three* forem canceladas ou declaradas "não-competição", o pool *Win Three* permanecerá válido e será distribuído de acordo com o inciso 2 desta regra.

- (7) No pool *Win Three*, é distribuído de acordo com os subparágrafos (3)(b)(B) ou (C) um anúncio público será feito a respeito das três possíveis combinações de vitória.

G. Pools tipo *Pick (n)* (Escolha (n))

- (1) O *Pick (n)* requer a seleção do primeiro colocado em cada uma de um número designado de competições. A associação deve obter aprovação por escrito da Comissão a respeito de agendamento de competições *Pick (n)*, a designação de um dos métodos prescritos no inciso (2), e o valor de qualquer limite a ser estabelecido na transferência. Quaisquer alterações no formato aprovado de *Pick (n)* requerem aprovação prévia da Comissão.
- (2) O pool tipo *Pick (n)* será rateado sob um dos seguintes métodos:
- (a) Método 1, *Pick (n)* com Transferência: O pool líquido *Pick (n)* e transferência, se houver, será distribuído como pool de dividendo único para os que selecionaram o primeiro colocado em cada uma das competições *Pick (n)*, com base na ordem oficial de chegada. Se não houver tais apostas, então um percentual designado do pool líquido será distribuído como pool de dividendo único aos que selecionaram o primeiro colocado no maior número de competições *Pick (n)*; o restante será adicionado à transferência. Quando não houver seleção correta do primeiro colocado em pelo menos uma das competições *Pick (n)*, com base na ordem oficial de chegada, o pool líquido do dia será reembolsado e o valor do pool de transferência anterior, se houver, será transferido para o próximo pool agendado correspondente.
- (b) Método 2, *Pick (n)* com 100% Transferência: O pool líquido *Pick (n)* e transferência, se houver, será distribuído como pool de dividendo único para os que selecionaram o primeiro colocado em cada uma das competições *Pick (n)*, com base na ordem oficial de chegada. Se não houver tais apostas, então 100% do pool líquido deste dia será adicionado à transferência. Quando não houver seleção correta do primeiro colocado em pelo menos uma das competições *Pick (n)*, com base na ordem oficial de chegada, o pool líquido do dia será reembolsado e o valor do pool de transferência anterior, se houver, será transferido para o próximo pool agendado correspondente.
- (c) Método 3, *Pick (n)* com Pool Menor e Transferência: A porção maior do pool líquido *Pick (n)* e transferência, se houver, será distribuída para os que selecionaram o primeiro colocado em cada uma das competições *Pick (n)*, com base na ordem oficial de chegada. A porção menor do pool líquido *Pick (n)* será distribuída para os que selecionaram o primeiro colocado no segundo maior número de competições *Pick (n)*, com base na ordem oficial de chegada. Se não houver apostas selecionando o primeiro colocado em todas as competições *Pick (n)*, a porção menor do pool líquido *Pick (n)* será distribuída como pool de

dividendo único aos que selecionaram o primeiro colocado no maior número de competições *Pick (n)*; a porção maior será adicionada à transferência. Quando não houver seleção correta do primeiro colocado em pelo menos uma das competições *Pick (n)*, com base na ordem oficial de chegada, o pool líquido do dia será reembolsado e o valor do pool de transferência anterior, se houver, será transferido para o próximo pool agendado correspondente.

(d) Método 4, *Pick (n)* sem Pool Menor e sem Transferência: O pool líquido *Pick (n)* será distribuído como pool de dividendo único para os que selecionaram o primeiro colocado no maior número de competições *Pick (n)*, com base na ordem oficial de chegada. Se não houver apostas vencedoras, o pool é reembolsado.

(e) Método 5, *Pick (n)* com Pool Menor e sem Transferência: A porção maior do pool líquido *Pick (n)* será distribuída para os que selecionaram o primeiro colocado no maior número de competições *Pick (n)*, com base na ordem oficial de chegada. A porção menor do pool líquido *Pick (n)* será distribuída para os que selecionaram o primeiro colocado no segundo maior número de competições *Pick (n)*, com base na ordem oficial de chegada. Se não houver apostas selecionando o primeiro colocado no segundo maior número de competições *Pick (n)*, a porção menor do pool líquido *Pick (n)* será combinada com a porção maior para distribuição como pool de dividendo único aos que selecionaram o primeiro colocado no maior número de competições *Pick (n)*. Se o maior número de primeiros colocados selecionado for um (1), as porções maior e menor são combinadas para distribuição como pool de dividendo único. Se não houver apostas vencedoras, o pool é reembolsado.

(f) Método 6, *Pick (n)* com Pool Menor e sem Transferência: A porção maior do pool líquido *Pick (n)* será distribuída para os que selecionaram o primeiro colocado em cada uma das competições *Pick (n)*, com base na ordem oficial de chegada. A porção menor do pool líquido *Pick (n)* será distribuída para os que selecionaram o primeiro colocado no segundo maior número de competições *Pick (n)*, com base na ordem oficial de chegada. Se não houver apostas selecionando o primeiro colocado em todas as competições *Pick (n)*, o pool líquido *Pick (n)* inteiro será distribuído como pool de dividendo único aos que selecionaram o primeiro colocado no maior número de competições *Pick (n)*. Se não houver apostas selecionando o primeiro colocado no segundo maior número de competições *Pick (n)*, a porção menor do pool líquido *Pick (n)* será combinada com a porção maior para distribuição como pool de dividendo único aos que selecionaram o primeiro colocado em cada uma das competições *Pick (n)*. Se não houver apostas vencedoras, o pool é reembolsado.

- (g) Método 7, *Pick (n)* com Transferência e Provisão de “Bilhete Vencedor Único”: O pool líquido *Pick (n)* e transferência, se houver, será distribuído ao titular de um bilhete vencedor único que selecionou o primeiro colocado em cada uma das competições *Pick (n)*, com base na ordem oficial de chegada.
- (h) Se não houver um bilhete único selecionando o primeiro colocado em cada uma das competições *Pick (n)*, ou se não houver apostas selecionando o primeiro colocado em todas as competições *Pick (n)*, a porção menor do pool líquido *Pick (n)* será distribuída como pool de dividendo único aos que selecionaram o primeiro colocado no maior número de competições *Pick (n)*, e a porção maior será adicionada à transferência. As associações podem suspender formas previamente aprovadas de aposta de bilhete vencedor único com a aprovação anterior da Comissão. Qualquer transferência deve ser mantida até que a aposta suspensa de bilhete vencedor único seja reintegrada. Quando não houver seleção correta do primeiro colocado em pelo menos uma das competições *Pick (n)*, com base na ordem oficial de chegada, o pool líquido do dia será reembolsado e o valor do pool de transferência anterior, se houver, será transferido para o próximo pool agendado correspondente. Ao obter a autorização para operar o pool tipo *Pick (n)* de acordo com este inciso, as associações devem claramente identificar em que definição no parágrafo 16(b) elas se basearão para determinar a existência de um bilhete vencedor único.
- (i) Método 8, *Pick (n)* com pool rateado em três porções, uma porção com uma Transferência: Os percentuais das porções são determinados pelo anfitrião do pool e aprovados pela Comissão. A primeira porção do pool líquido *Pick (n)* e transferência, se houver, será distribuída para os que selecionaram o primeiro colocado em cada uma das competições *Pick (n)*, com base na ordem oficial de chegada. A segunda porção do pool líquido *Pick (n)* será distribuída para os que selecionaram (n-1) competições *Pick (n)*, com base na ordem oficial de chegada e uma terceira porção do pool *Pick (n)* será distribuída para os que selecionaram (n-2) competições *Pick (n)*, com base na ordem oficial de chegada. Se não houver apostas selecionando o primeiro colocado em todas as competições *Pick (n)*, a primeira porção será adicionada à transferência. Se não houver apostas selecionando (n-1) competições *Pick (n)*, a segunda porção será adicionada à transferência. Se não houver apostas selecionando (n-2) competições *Pick (n)*, a terceira porção será adicionada à transferência. Quando não houver seleção correta do primeiro colocado em pelo menos uma das competições *Pick (n)*, com base na ordem oficial de chegada, o pool líquido do dia será reembolsado e o valor do pool de transferência anterior, se houver, será transferido para o próximo pool agendado correspondente.
- (n) Método 9, *Pick (n)* com pool rateado em três porções, com Transferências, e

Provisão de “Bilhete Vencedor Único”: Os percentuais das porções são determinados pelo anfitrião do pool e aprovados pela Comissão. A primeira porção do pool líquido *Pick (n)* e transferência da primeira porção, se houver, será distribuída para os que selecionaram o primeiro colocado em cada uma das competições *Pick (n)*, com base na ordem oficial de chegada. A segunda porção do pool líquido *Pick (n)* será distribuída para os que selecionaram o primeiro colocado no segundo maior número de competições *Pick (n)*, com base na ordem oficial de chegada. Se não houver apostas selecionando o primeiro colocado em todas as competições *Pick (n)*, a segunda porção do pool líquido *Pick (n)* será distribuída como pool de dividendo único aos que selecionaram o primeiro colocado no maior número de competições *Pick (n)*, e a primeira porção será adicionada à transferência da primeira porção. A terceira porção e transferência da terceira porção, se houver, será distribuída ao titular de um bilhete vencedor único que selecionou o primeiro colocado em cada uma das competições *Pick (n)*, com base na ordem oficial de chegada.

Se não houver bilhete vencedor único selecionando o primeiro colocado em cada uma das competições *Pick (n)*, a terceira porção será adicionada à transferência da terceira porção. Para maior certeza, o titular de um bilhete vencedor único receberá a primeira porção e a transferência da primeira porção, se houver, bem como a terceira porção, e transferência da terceira porção, se houver. Quando não houver seleção correta do primeiro colocado em pelo menos uma das competições *Pick (n)*, com base na ordem oficial de chegada, o pool líquido do dia será reembolsado e o(s) valor(es) do(s) pool(s) de transferência anterior, se houver, será(ão) transferido(os) para o próximo pool agendado correspondente. Ao obter a autorização para operar o pool tipo *Pick (n)* de acordo com este inciso, as associações devem claramente identificar em que definição no parágrafo 16(b) elas se basearão para determinar a existência de um bilhete vencedor único.

- (3) Se houver um *dead heat* para o primeiro em qualquer uma das *Pick (n)* competições envolvendo:
 - (a) competidores representando a mesma participação de aposta, o pool *Pick (n)* será distribuído como se não tivesse ocorrido nenhum *dead heat*.
 - (b) competidores representando duas ou mais participações de aposta, o pool *Pick (n)* será distribuído como um pool de dividendo único.
- (4) Se uma participação de aposta for retirada para uma competição *Pick (n)*, ou for designada para correr apenas pelo prêmio de participação, a associação utilizará o favorito real, como evidenciado pelos valores totais apostados no pool tipo *Win* na associação anfitriã para a competição no fechamento das apostas naquela competição, e será substituto da participação de aposta retirada para todos os fins,

inclusive de cálculos de pool. Na eventualidade de o pool tipo *Win* total para dois ou mais favoritos ser idêntico, a seleção substituta será a participação de aposta com o número do programa mais baixo. O totalizador produzirá relatórios mostrando cada uma das combinações de aposta com participações de aposta substituídas que se tornaram vencedoras em decorrência da substituição, além da combinação vencedora normal. Não obstante as disposições neste inciso, uma associação também pode obter autorização da Comissão para permitir aos patronos selecionar uma participação de aposta alternativa em qualquer uma das competições *Pick (n)*.

- (5) De acordo com os incisos (9), (10), ou (12), o pool *Pick (n)* será cancelado e todas as apostas *Pick (n)* para o programa individual serão reembolsadas se:
 - (a) pelo menos duas competições incluídas como parte de um *Pick 3* forem canceladas ou declaradas “não-competição”.
 - (b) pelo menos três competições incluídas como parte de um *Pick 4*, *Pick 5* ou *Pick 6* forem canceladas ou declaradas “não-competição”.
 - (c) pelo menos quatro competições incluídas como parte de um *Pick 7*, *Pick 8* ou *Pick 9* forem canceladas ou declaradas “não-competição”.
 - (d) pelo menos cinco competições incluídas como parte de um *Pick 10* forem canceladas ou declaradas “não-competição”.
- (6) De acordo com os incisos (9), (10), ou (12), se pelo menos uma competição incluída como parte de um *Pick (n)* for cancelada ou declarada “não-competição”, mas não mais do que o número especificado no inciso (5), o pool líquido será distribuído como pool de dividendo único aos que selecionaram o primeiro colocado no maior número de competições *Pick (n)* para aquele programa. Tais distribuição incluirá a porção comumente retida para a transferência de *Pick (n)* mas não a transferência de programas anteriores.
- (7) Se a condição da pista garantir uma alteração de superfície de corrida em algum dos trechos das corridas *Pick (n)*, e tal alteração não era de conhecimento do público antes do fechamento das apostas para o pool *Pick (n)*, os administradores declararão o(s) trecho(s) alterado(s) como “não-competição” para fins de apostas *Pick (n)*, somente. Uma corrida “não-competição” não é considerada como um páreo de competição.
- (8) A transferência de *Pick (n)* pode ser limitada em um nível designado aprovado pela Comissão para que se, no fechamento de qualquer programa, o valor na transferência de *Pick (n)* for igual ou exceder o limite designado, a transferência de *Pick (n)* será congelada até que seja ganha ou distribuída sob as disposições desta regra. Após a transferência de *Pick (n)* ser congelada, 100 por cento do pool líquido, parte do qual comumente seria adicionado à transferência de *Pick (n)*, será distribuído aos cuja seleção chegou em primeiro lugar no maior número de competições *Pick (n)* para

- aquele programa.
- (9) Uma solicitação por escrito para permissão para distribuir a transferência de *Pick (n)* em um programa específico pode ser enviada à Comissão. A solicitação deve ser para uma data especificada, não mais de um (1) ano da data em que a solicitação é enviada e conter justificativa para a distribuição, uma explicação do benefício a ser derivado, e a data pretendida e programa para a distribuição.
- (10) Caso a transferência de *Pick (n)* seja designada para distribuição em uma data e programa especificados onde não houver apostas selecionando o primeiro colocado em todas as competições *Pick (n)*, o pool inteiro será distribuído como pool de dividendo único aos que selecionaram o primeiro colocado no maior número de competições *Pick (n)*. A transferência de *Pick (n)* será designada para distribuição em uma data e programa especificados somente nas seguintes circunstâncias:
- (a) Mediante aprovação por escrito da Comissão conforme estabelecido no inciso (8) desta regra. Mediante aprovação por escrito da Comissão quando houver uma alteração no limite de transferência, uma alteração de um tipo de aposta *Pick (n)* para outro, ou quando o *Pick (n)* for suspenso.
- (b) No programa de fechamento da reunião ou reunião dividida.
- (11) Uma solicitação por escrito para permissão para transferir a transferência de *Pick (n)* a outro pool *Pick (n)* operado pelo mesmo anfitrião de pool pode ser enviada à Comissão. A solicitação deve conter justificativa para a transferência, incluindo uma explicação do benefício a ser derivado, uma descrição do método pelo qual o anfitrião de pool apresentará as informações ao público que identifica as pistas para as quais o pool será operado e a(s) data(s) e programa (s) pretendido(s) da transferência.
- (12) Salvo se declarado em contrário por escrito pela Comissão de acordo do o inciso (9), no último páreo *Pick (n)* no último dia da reunião, o pool líquido, incluindo qualquer transferência aplicável, será distribuído como pool de dividendo único para os que selecionaram o primeiro colocado no maior número de competições *Pick (n)*, com base na ordem oficial de chegada.
- (13) Não obstante os incisos (9) e (11), se por qualquer razão a transferência de *Pick (n)* precisar ser mantida até o pool *Pick (n)* correspondente de uma reunião subsequente, a transferência será depositada em uma conta remunerada a juros aprovada pela Comissão. A transferência de *Pick (n)* mais juros acrescidos será então adicionada ao pool líquido *Pick (n)* da reunião seguinte em uma data e programa designados pela Comissão.
- (14) Com a aprovação por escrito da Comissão, a associação pode contribuir para a transferência de *Pick (n)* com uma soma de dinheiro até a quantia de qualquer limite designado.

- (15) A associação pode suspender apostas *Pick (n)* previamente aprovadas com a aprovação anterior da Comissão. Qualquer transferência deve ser mantida até que a aposta *Pick (n)* suspensa seja reintegrada.
- Uma associação pode solicitar aprovação de uma aposta *Pick (n)* ou pool de apostas separado para programas específicos.
- (16) Como está relacionado a qualquer método de distribuição sob a seção 2, que contém uma provisão de bilhete vencedor único:
- a. Uma solicitação por escrito para permissão para distribuir a transferência de bilhete vencedor único de *Pick (n)* em um programa específico pode ser enviada à Comissão. A solicitação deve conter justificativa para a distribuição, uma explicação do benefício a ser derivado, e a data pretendida e programa para a distribuição. Caso a transferência de pool líquido de bilhete vencedor único de *Pick (n)* e qualquer transferência aplicável seja designada para distribuição em uma data e programa especificados onde não houver bilhete vencedor único, o pool inteiro será distribuído como pool de dividendo único aos que selecionaram o primeiro colocado no maior número de competições *Pick (n)*.
 - b. As associações devem claramente identificar em que seleção nas cláusulas (i) e (ii) abaixo elas se basearão para determinar a existência de um bilhete vencedor único:
 - i. há um e apenas um bilhete vencedor, que selecionou corretamente o primeiro colocado em cada uma das competições *Pick (n)*, com base na ordem oficial de chegada, a ser verificado pelo número de série único atribuído pela empresa de apostas que emitiu o bilhete vencedor; ou
 - ii. o valor total apostado em uma e apenas uma combinação vencedora, que selecionou o primeiro colocado em cada uma das competições *Pick (n)*, com base na ordem oficial de chegada, é igual à aposta mínima admissível.

Tabela 7: POOL tipo *PICK 7* – Taxas de Múltiplas Retiradas & Múltiplas Fontes de Apostas (Cálculo de Dividendo Líquido)

(Cálculo de Dividendo Líquido)

	Percentual de Retirada	Pool Bruto	Val. Bruto Apostado no Vencedor	Pool Líquido	Valor Líquido Apostado no Vencedor
Fonte 1	16,0	\$190.000,00	\$44,00	\$159.600,00	\$36,96
Fonte 2	18,5	\$10.000,00	\$18,00	\$8.150,00	\$14,67
Fonte 3	21,0	\$525.730,00	\$124,00	\$415.326,70	\$97,96
TOTAIS		\$725.730,00	\$186,00	\$583.076,70	\$149,59

<u>Lucro Total</u> Pool Líquido Total <MENOS> Aposta Total Líquida na Combinação Vencedora	\$582.927,11
<u>Lucro Por Dólar</u> Lucro Total <DIVIDIDO POR> Aposta Total Líquida na Combinação Vencedora	\$3.386,8321
\$1 Dividendo Calculado Base =Lucro Por Dólar <MAIS> \$1	\$3.387,8321
\$1 Dividendo Calculado Base para Fonte 1 \$1 Dividendo Calculado Base <MULTIPLICADO POR> (1 <MENOS> Percentual de Retirada)	\$3.274,1789
\$1 Dividendo Calculado Base para Fonte 2 \$1 Dividendo Calculado Base <MULTIPLICADO POR> (1 <MENOS> Percentual de Retirada)	\$3.176,7331
\$1 Dividendo Calculado Base para Fonte 3 \$1 Dividendo Calculado Base <MULTIPLICADO POR> (1 <MENOS> Percentual de Retirada)	\$3.079,2873

H. Pools tipo *Place Pick (n)* (Escolha (n) Posições)

- (1) O *Place Pick (n)* requer a seleção do primeiro ou segundo colocado em cada uma de um número designado de competições. A associação deve obter aprovação por

escrito da Comissão a respeito de agendamento de competições *Place Pick (n)*, a designação de um dos métodos prescritos na Parte (2), o nome distintivo identificando o pool e o valor de qualquer limite a ser estabelecido na transferência. Quaisquer alterações no formato aprovado de *Place Pick (n)* requerem aprovação prévia da Comissão. O pool tipo

- (2) *Place Pick (n)* será rateado sob um dos seguintes métodos:
- (a) Método 1, *Place Pick (n)* com Transferência: O pool líquido *Place Pick (n)* e transferência, se houver, será distribuído como pool de dividendo único para os que selecionaram o primeiro ou segundo colocado em cada uma das competições *Place Pick (n)*, com base na ordem oficial de chegada. Se não houver tais apostas, então um percentual designado do pool líquido será distribuído como pool de dividendo único aos que selecionaram o primeiro ou segundo colocado no maior número de competições *Place Pick (n)*; o restante será adicionado à transferência.
 - (b) Método 2, *Place Pick (n)* com Pool Menor e Transferência: A porção maior do pool líquido *Place Pick (n)* e transferência, se houver, será distribuída para os que selecionaram o primeiro ou segundo colocado em cada uma das competições *Place Pick (n)*, com base na ordem oficial de chegada. (n) A porção menor do pool líquido *Place Pick (n)* será distribuída para os que selecionaram o primeiro ou segundo colocado no segundo maior número de competições *Place Pick (n)*, com base na ordem oficial de chegada. Se não houver apostas selecionando o primeiro ou segundo colocado em todas as competições *Place Pick (n)*, a porção menor do pool líquido *Place Pick (n)* será distribuída como pool de dividendo único aos que selecionaram o primeiro ou segundo colocado no maior número de competições *Place Pick (n)*; a porção maior será adicionada à transferência.
 - (c) Método 3, *Place Pick (n)* sem Pool Menor e sem Transferência: O pool líquido *Place Pick (n)* será distribuído como pool de dividendo único para os que selecionaram o primeiro ou segundo colocado no maior número de competições *Place Pick (n)*, com base na ordem oficial de chegada. Se não houver apostas vencedoras, o pool é reembolsado.
 - (d) Método 4, *Place Pick (n)* com Pool Menor e sem Transferência: A porção maior do pool líquido *Place Pick (n)* será distribuída para os que selecionaram o primeiro ou segundo colocado no maior número de competições *Place Pick (n)*, com base na ordem oficial de chegada. A porção menor do pool líquido *Place Pick (n)* será distribuída para os que selecionaram o primeiro ou segundo colocado no segundo maior número de competições *Place Pick (n)*, com base na ordem oficial de chegada. Se não houver apostas selecionando o primeiro ou

segundo colocado no segundo maior número de competições *Place Pick (n)*, a porção menor do pool líquido *Place Pick (n)* será combinada com a porção maior para distribuição como pool de dividendo único aos que selecionaram o primeiro ou segundo colocado no maior número de competições *Place Pick (n)*. Se o maior número de primeiros ou segundos colocados selecionados for um (1), as porções maior e menor são combinadas para distribuição como pool de dividendo único. Se não houver apostas vencedoras, o pool é reembolsado.

- (e) Método 5, *Place Pick (n)* com Pool Menor e sem Transferência: A porção maior do pool líquido *Place Pick (n)* será distribuída para os que selecionaram o primeiro ou segundo colocado em cada uma das competições *Place Pick (n)*, com base na ordem oficial de chegada. A porção menor do pool líquido *Place Pick (n)* será distribuída para os que selecionaram o primeiro ou segundo colocado no segundo maior número de competições *Place Pick (n)*, com base na ordem oficial de chegada. Se não houver apostas selecionando o primeiro ou segundo colocado em todas as competições *Place Pick (n)*, o pool líquido *Place Pick (n)* inteiro será distribuído como pool de dividendo único aos que selecionaram o primeiro ou segundo colocado no maior número de competições *Place Pick (n)*. Se não houver apostas selecionando o primeiro ou segundo colocado no segundo maior número de competições *Place Pick (n)*, a porção menor do pool líquido *Place Pick (n)* será combinada com a porção maior para distribuição como pool de dividendo único aos que selecionaram o primeiro ou segundo colocado em cada uma das competições *Place Pick (n)*. Se não houver apostas vencedoras, o pool é reembolsado.
- (3) Se houver um *dead heat* para primeiro em qualquer uma das competições *Place Pick (n)* envolvendo:
- (a) competidores representando a mesma participação de aposta, o pool *Place Pick (n)* será distribuído como se não tivesse ocorrido nenhum *dead heat*.
 - (b) competidores representando duas ou mais participações de aposta, o pool *Place Pick (n)* será distribuído como um pool de dividendo único com uma aposta vencedora incluindo cada participação de aposta no *dead heat*.
- (4) Se houver um *dead heat* para segundo em qualquer uma das competições *Place Pick (n)* envolvendo:
- (a) competidores representando a mesma participação de aposta, o pool *Place Pick (n)* será distribuído como se não tivesse ocorrido nenhum *dead heat*.
 - (b) competidores representando duas ou mais participações de aposta, o pool *Place Pick (n)* será distribuído como um pool de dividendo único com uma aposta vencedora incluindo cada participação de aposta que chegou em primeiro ou qualquer participação de aposta envolvida no *dead heat* para segundo.

- (5) Se uma participação de aposta for retirada em qualquer uma das competições *Place Pick (n)*, o favorito real, como evidenciado pelos valores totais apostados no pool tipo *Win* na associação anfitriã para a competição no fechamento das apostas naquela competição, será substituído da participação de aposta retirada para todos os fins, inclusive de cálculos de pool. Na eventualidade de o pool tipo *Win* total para dois ou mais favoritos ser idêntico, a seleção substituída será a participação de aposta com o número do programa mais baixo. O totalizador produzirá relatórios mostrando cada uma das combinações de aposta com participações de aposta substituídas que se tornaram vencedoras em decorrência da substituição, além da combinação vencedora normal.
- (6) O pool *Place Pick (n)* será cancelado e todas as apostas *Place Pick (n)* para o programa individual serão reembolsadas se:
- (a) pelo menos duas competições incluídas como parte de um *Place Pick 3* forem canceladas ou declaradas “não-competição”.
 - (b) pelo menos três competições incluídas como parte de um *Place Pick 4*, *Place Pick 5* ou *Place Pick 6* forem canceladas ou declaradas “não-competição”.
 - (c) pelo menos quatro competições incluídas como parte de um *Place Pick 7*, *Place Pick 8* ou *Place Pick 9* forem canceladas ou declaradas “não-competição”.
 - (d) pelo menos cinco competições incluídas como parte de um *Place Pick 10* forem canceladas ou declaradas “não-competição”.
- (7) Se pelo menos uma competição incluída como parte de um *Place Pick (n)* for cancelada ou declarada “não-competição”, mas não mais do que o número especificado no inciso 6, o pool líquido será distribuído como pool de dividendo único aos que selecionaram o primeiro ou segundo colocado no maior número de competições *Place Pick (n)* para aquele programa. Tal distribuição incluirá a porção comumente retida para a transferência de *Place Pick (n)* mas não a transferência de programas anteriores.
- (8) A transferência de *Place Pick (n)* pode ser limitada em um nível designado aprovado pela Comissão para que se, no fechamento de qualquer programa, o valor na transferência de *Place Pick (n)* for igual ou exceder o limite designado, a transferência de *Place Pick (n)* será congelada até que seja ganha ou distribuída sob as disposições desta regra.
- Após a transferência de *Place Pick (n)* ser congelada, 100 por cento do pool líquido, parte do qual comumente seria adicionado à transferência de *Place Pick (n)*, será distribuído à cuja seleção chegou em primeiro ou segundo lugar no maior número de competições *Place Pick (n)* para aquele programa.
- (9) Uma solicitação por escrito para permissão para distribuir a transferência de *Place*

Pick (n) em um programa específico pode ser enviada à Comissão. A solicitação deve conter justificativa para a distribuição, uma explicação do benefício a ser derivado, e a data pretendida e programa para a distribuição.

- (10) Caso a transferência de *Place Pick (n)* seja designada para distribuição em uma data e programa especificados onde não houver apostas selecionando o primeiro ou segundo colocado em todas as competições *Place Pick (n)*, o pool inteiro será distribuído como pool de dividendo único aos que selecionaram o primeiro ou segundo colocado no maior número de competições *Place Pick (n)*. A transferência de *Place Pick (n)* será designada para distribuição em uma data e programa especificados em qualquer uma das seguintes circunstâncias:
 - (a) Mediante aprovação por escrito da Comissão conforme estabelecido no inciso (9) desta regra.
 - (b) Mediante aprovação por escrito da Comissão quando houver uma alteração no limite de transferência, uma alteração de um tipo de aposta *Place Pick (n)* para outro, ou quando o *Place Pick (n)* for suspenso.
 - (c) No programa de fechamento da reunião ou reunião dividida.
- (11) Se por qualquer razão a transferência de *Place Pick (n)* precisar ser mantida até o pool *Place Pick (n)* correspondente de uma reunião subsequente, a transferência será depositada em uma conta remunerada a juros aprovada pela Comissão. A transferência de *Place Pick (n)* mais juros acrescidos será então adicionada ao pool líquido *Place Pick (n)* da reunião seguinte em uma data e programa designados pela Comissão.
- (12) Com a aprovação por escrito da Comissão, a associação pode contribuir para a transferência de *Place Pick (n)* com uma soma de dinheiro até a quantia de qualquer limite designado.
- (13) Fornecer informações a qualquer pessoa a respeito das combinações cobertas, montantes apostados em combinações específicas, número de bilhetes vendidos, ou número de bilhetes ao vivo restantes é estritamente proibido. Isto não proibirá a comunicação necessária entre os funcionários do totalizador e do departamento de apostas mútuas para processamento de dados de pool.
- (14) A associação pode suspender apostas *Place Pick (n)* previamente aprovadas com a aprovação anterior da Comissão. Qualquer transferência deve ser mantida até que a aposta *Place Pick (n)* suspensa seja reintegrada. Uma associação pode solicitar aprovação de uma aposta *Place Pick (n)* ou pool de apostas separado para programas específicos.

I. Pools tipo Quinella

- (1) A *Quinella* requer a seleção dos dois primeiros competidores a completar a corrida,

independente da ordem, para uma única competição.

- (2) O pool líquido *Quinella* será distribuído às apostas vencedoras na seguinte precedência, com base na ordem oficial de chegada:
 - (a) Se competidores de uma aposta conjugada ou *mutuel field* terminarem nas duas primeiras posições, como um pool de dividendo único para os que selecionaram a aposta conjugada ou *mutuel field* combinado com a próxima participação de aposta separada na ordem oficial de chegada; do contrário
 - (b) Como pool de dividendo único àquela cuja combinação chegou como as duas primeiras participações de aposta; mas se não houver tais apostas em um dos dois primeiros colocados, então
 - (c) Como rateio de lucro àquela cuja combinação está incluída dentro dos dois que chegaram primeiro; mas se não houver tais apostas em um dos dois primeiros colocados, então
 - (d) Como pool de dividendo único àquela cuja combinação continha a participação de aposta coberta incluída dentro dos dois que chegaram primeiro; mas se não houver tais apostas, então
 - (e) O pool inteiro será reembolsado em apostas *Quinella* para esta competição.
- (3) Se houver um *dead heat* para primeiro envolvendo:
 - (a) competidores representando a mesma participação de aposta, o pool *Quinella* será distribuído para os que selecionaram a aposta conjugada ou *mutuel field* combinado com a próxima participação de aposta separada na ordem oficial de chegada; do contrário
 - (b) competidores representando duas participações de aposta, o pool *Quinella* será distribuído como se não tivesse ocorrido nenhum *dead heat*.
 - (c) competidores representando três ou mais participações de aposta, o pool *Quinella* será distribuído como um rateio de lucros.
- (4) Se houver um *dead heat* para segundo envolvendo competidores representando a mesma participação de aposta, o pool *Quinella* será distribuído como se não tivesse ocorrido nenhum *dead heat*.
- (5) Se houver um *dead heat* para segundo envolvendo competidores representando duas ou mais participações de aposta, o pool *Quinella* será distribuído a apostas na seguinte precedência, com base na ordem oficial de chegada:
 - (a) Como rateio de lucro àqueles que combinaram o vencedor com qualquer uma das participações de aposta envolvidas no *dead heat* para segundo; mas se houver somente uma combinação coberta, então
 - (b) Como pool de dividendo único àqueles que combinaram o vencedor com a participação de aposta coberta envolvida no *dead heat* para segundo; mas se não

houver tais apostas, então

- (c) Como rateio de lucro àqueles que combinaram as participações de aposta envolvidas no *dead heat* para segundo; mas se não houver tais apostas, então
- (d) Como rateio de lucro àquela cuja combinação incluía o vencedor e qualquer outra participação da aposta e apostas selecionando quaisquer das participações de aposta envolvidas no *dead heat* para segundo; mas se não houver tais apostas, então
- (e) O pool inteiro será reembolsado em apostas *Quinella* para esta competição.

J. Pools tipo *Quinella Double*

- (1) A *Quinella Double* requer a seleção dos dois primeiros competidores a completar a corrida, independente da ordem, em cada uma de duas competições especificadas.
- (2) O pool líquido *Quinella Double* será distribuído às apostas vencedoras na seguinte precedência, com base na ordem oficial de chegada:
 - (a) Se competidores de uma aposta conjugada ou *mutuel field* terminarem nas duas primeiras posições em uma das competições, como um pool de dividendo único para os que selecionaram a aposta conjugada ou *mutuel field* combinado com a próxima participação de aposta separada na ordem oficial de chegada daquela competição, bem como os dois primeiros colocados na competição *Quinella Double* alternativa; do contrário
 - (b) Como pool de dividendo único aos que selecionaram os dois primeiros colocados em cada uma das duas competições *Quinella Double*; mas se não houver tais apostas, então
 - (c) Como rateio de lucros aos que selecionaram os dois primeiros colocados em uma das duas competições *Quinella Double*; mas se não houver tais apostas em uma das competições, então
 - (d) Como pool de dividendo único aos que selecionaram os dois primeiros colocados em uma competição coberta *Quinella Double*; mas se não houver tais apostas, então
 - (e) O pool inteiro será reembolsado em apostas *Quinella Double* para estas competições.
- (3) Se houver um *dead heat* para primeiro envolvendo em uma das duas competições *Quinella Double* envolvendo:
 - (a) competidores representando a mesma participação de aposta, o pool *Quinella Double* será distribuído para os que selecionaram a aposta conjugada ou *mutuel field* combinado com a próxima participação de aposta separada na ordem oficial de chegada para aquela competição.

- (b) competidores representando duas participações de aposta, o pool *Quinella Double* será distribuído como se não tivesse ocorrido nenhum *dead heat*.
 - (c) competidores representando três ou mais participações de aposta, o pool *Quinella Double* será distribuído como um rateio de lucros.
- (4) Se houver um *dead heat* para segundo em uma das competições *Quinella Double* envolvendo competidores representando a mesma participação de aposta, o pool *Quinella Double* será distribuído como se não tivesse ocorrido nenhum *dead heat*.
 - (5) Se houver um *dead heat* para segundo em uma das competições *Quinella Double* envolvendo competidores representando duas ou mais participações de aposta, o pool *Quinella Double* será distribuído como um rateio de lucros.
 - (6) Caso uma participação de aposta na primeira metade de um *Quinella Double* seja retirada (scratched) antes da primeira competição *Quinella Double* ser declarada oficial, todo o dinheiro apostado em combinações incluindo a participação de aposta retirada será deduzido do pool *Quinella Double* e reembolsado.
 - (7) Caso uma participação de aposta na segunda metade de um *Quinella Double* seja retirada antes do fechamento de apostas da primeira competição *Quinella Double*, todo o dinheiro apostado em combinações incluindo a participação de aposta retirada será deduzido do pool *Quinella Double* e reembolsado.
 - (8) Caso uma participação de aposta na segunda metade de um *Quinella Double* seja retirada após o fechamento de apostas da primeira competição *Quinella Double*, todas as apostas combinando a combinação vencedora da primeira competição com uma combinação incluindo a participação de aposta retirada na segunda competição receberão um prêmio de consolação. Ao calcular o prêmio de consolação, o pool líquido *Quinella Double* será dividido pelo valor total apostado na combinação vencedora da primeira competição e um dividendo calculado de consolação será obtido. O prêmio de consolação calculado é multiplicado pelo valor em dólares das apostas na combinação vencedora da primeira competição combinado com uma combinação incluindo a participação de aposta retirada na segunda competição para obter o prêmio de consolação. Quebra não é declarada neste cálculo. O prêmio de consolação é deduzido do pool líquido *Quinella Double* antes do cálculo e distribuição do prêmio do vencedor *Quinella Double*. Na eventualidade de um *dead heat* envolvendo participações de aposta separadas, o pool *Quinella Double* será distribuído como um rateio de lucros.
 - (9) Se uma das competições *Quinella Double* for cancelada antes da primeira competição *Quinella Double*, ou a primeira competição *Quinella Double* for declarada “não-competição”, o pool *Quinella Double* inteiro será reembolsado em apostas *Quinella Double* para estas competições.
 - (10) Se a segunda competição *Quinella Double* for cancelada ou declarada “não-

competição” após a conclusão da primeira competição *Quinella Double*, o pool líquido *Quinella Double* será distribuído como pool de dividendo único a apostas que selecionarem a combinação vencedora da primeira competição *Quinella Double*. Se não houver apostas selecionando a combinação vencedora na primeira competição *Quinella Double*, o pool *Quinella Double* inteiro será reembolsado em apostas *Quinella Double* para estas competições.

K. Pools tipo *Show Quinella*

- (1) A *Show Quinella* requer a seleção de dois (2) dos três (3) primeiros competidores a completar a corrida, independente da ordem, para uma única competição.
- (2) O pool tipo *Show Quinella* será rateado sob um dos seguintes métodos:
 - (a) Método 1, Dividendo Único e Reembolso: O pool líquido *Show Quinella* será distribuído às apostas vencedoras na seguinte precedência, com base na ordem oficial de chegada:
 - (A) Como pool de dividendo único àquela cuja combinação chegou como as duas primeiras participações de aposta, a primeira e terceira participações de aposta e/ou a segunda e terceira participações de aposta; mas se não houver tais apostas, então
 - (B) O pool inteiro será reembolsado em apostas *Show Quinella* para esta competição.
 - (b) Método 2, Dividendo Único e Transferência: O pool líquido *Show Quinella* será distribuído às apostas vencedoras na seguinte precedência, com base na ordem oficial de chegada:
 - (A) Como pool de dividendo único àquela cuja combinação chegou como as duas primeiras participações de aposta, a primeira e terceira participações de aposta e/ou a segunda e terceira participações de aposta; mas se não houver tais apostas, então
 - (B) O pool líquido será transportado e adicionado para o próximo pool *Show Quinella*.
 - (c) Método 3, Rateio de Lucro e Reembolso: O pool líquido *Show Quinella* será distribuído às apostas vencedoras na seguinte precedência, com base na ordem oficial de chegada:
 - (A) Como rateio de lucros àquelas cujas combinações chegaram como as duas primeiras participações de aposta, a primeira e terceira participações de aposta e/ou a segunda e terceira participações de aposta; mas se não houver tais apostas, então
 - (B) O pool inteiro será reembolsado em apostas *Show Quinella* para esta competição.

- (d) Método 4, Rateio de Lucro e Transferência: O pool líquido *Show Quinella* será distribuído às apostas vencedoras na seguinte precedência, com base na ordem oficial de chegada:
- (A) Como rateio de lucros àquelas cujas combinações chegaram como as duas primeiras participações de aposta, a primeira e terceira participações de aposta e/ou a segunda e terceira participações de aposta; mas se não houver tais apostas, então
 - (B) O pool líquido será transportado e adicionado para o próximo pool *Show Quinella*.
- (3) Se houver um *dead heat* para primeiro envolvendo:
- (a) competidores representando duas ou três participações de aposta, o pool *Show Quinella* será distribuído como se não tivesse ocorrido nenhum *dead heat*.
 - (b) competidores representando quatro ou mais participações de aposta, o pool *Show Quinella* será distribuído entre todas as combinações vencedoras possíveis com base no método selecionado no subparágrafo 2.
- (4) Se houver um *dead heat* para segundo envolvendo:
- (a) competidores representando duas participações de aposta, o pool *Show Quinella* será distribuído como se não tivesse ocorrido nenhum *dead heat*.
 - (b) competidores representando três ou mais participações de aposta, o pool *Show Quinella* será distribuído entre todas as combinações vencedoras possíveis com base no método selecionado no subparágrafo 2.
- (5) Se houver um *dead heat* para terceiro envolvendo competidores representando duas ou mais participações de aposta, o pool *Show Quinella* será distribuído entre todas as combinações vencedoras possíveis, inclusive as participações de aposta no *dead heat*, com base no método selecionado no subparágrafo 2.
- (6) Caso alguma participação de aposta inserida no pool *Show Quinella* seja retirada ou dispensada da competição, as apostas incluindo tal participação de aposta serão deduzidas do pool *Show Quinella* e o dinheiro reembolsado.
- (7) Se por qualquer razão a transferência de *Show Quinella* precisar ser mantida até o pool *Show Quinella* correspondente de uma reunião subsequente, a transferência será depositada em uma conta remunerada a juros aprovada pela Comissão. A transferência de *Show Quinella* mais juros acrescidos será adicionada ao pool líquido *Show Quinella* da reunião seguinte em uma data e programa designados pela Comissão.

L. Pools tipo *Exacta*

- (1) A *Exacta* requer a seleção dos dois primeiros competidores a completar a corrida, na ordem exata, para uma única competição.
- (2) O pool líquido *Exacta* será distribuído às apostas vencedoras na seguinte precedência, com base na ordem oficial de chegada:
 - (a) Se competidores de uma aposta conjugada ou *mutuel field* terminarem nas duas primeiras posições, como um pool de dividendo único para os que selecionaram a aposta conjugada ou *mutuel field* combinado com a próxima participação de aposta na ordem oficial de chegada; do contrário
 - (b) Como pool de dividendo único àquela cuja combinação chegou como as duas primeiras participações de aposta na sequência correta; mas se não houver tais apostas, então
 - (c) Como rateio de lucro àquela cuja combinação incluía a primeira participação de aposta a chegar em primeiro ou a segunda participação de aposta a chegar em segundo; mas se não houver tais apostas em um dos dois primeiros colocados, então
 - (d) Como pool de dividendo único àquela cuja combinação continha a participação de aposta coberta a chegar em primeiro ou segundo na sequência correta; mas se não houver tais apostas, então
 - (e) O pool inteiro será reembolsado em apostas *Exacta* para esta competição.
- (3) Se houver um *dead heat* para primeiro envolvendo:
 - (a) competidores representando a mesma participação de aposta, o pool *Exacta* será distribuído como pool de dividendo único para os que selecionaram a aposta conjugada ou *mutuel field* combinado com a próxima participação de aposta separada na ordem oficial de chegada.
 - (b) competidores representando duas ou mais participações de aposta, o pool *Exacta* será distribuído como um rateio de lucros.
- (4) Se houver um *dead heat* para segundo envolvendo competidores representando a mesma participação de aposta, o pool *Exacta* será distribuído como se não tivesse ocorrido nenhum *dead heat*.
- (5) Se houver um *dead heat* para segundo envolvendo competidores representando duas ou mais participações de aposta, o pool *Exacta* será distribuído a titulares de bilhetes na seguinte precedência, com base na ordem oficial de chegada:
 - (a) Como rateio de lucro àqueles que combinaram a participação de aposta que chegar em primeiro com qualquer uma das participações de aposta envolvidas no *dead heat* para segundo; mas se houver somente uma combinação coberta, então

- (b) Como pool de dividendo único àqueles que combinaram a participação de aposta que chegar em primeiro com a participação de aposta coberta envolvida no *dead heat* para segundo; mas se não houver tais apostas, então
- (c) Como rateio de lucro às apostas selecionando o vencedor para primeiro lugar as apostas selecionando qualquer uma das participações de aposta envolvidas no *dead heat* para segundo lugar; mas se não houver tais apostas, então
- (d) O pool inteiro será reembolsado em apostas *Exacta* para esta competição.

M. Pools tipo *Trifecta*

- (1) A *Trifecta* requer a seleção dos três primeiros competidores a completar a corrida, na ordem exata, para uma única competição.
- (2) O pool líquido *Trifecta* será distribuído às apostas vencedoras na seguinte precedência, com base na ordem oficial de chegada:
 - (a) Como pool de dividendo único àquela cuja combinação chegou como as três primeiras participações de aposta na sequência correta; mas se não houver tais apostas, então
 - (b) Como pool de dividendo único àquela cuja combinação incluía, na sequência correta, as duas primeiras participações de aposta; mas se não houver tais apostas, então
 - (c) Como pool de dividendo único àquela cuja combinação selecionou corretamente somente a participação de aposta que chegou em primeiro; mas se não houver tais apostas, então
 - (d) O pool inteiro será reembolsado em apostas *Trifecta* para esta competição.
- (3) Se menos de três participações de aposta terminarem a corrida e a competição for declarada oficial, os prêmios serão efetuados com base na ordem de chegada das participações de aposta que terminarem a competição. O saldo de qualquer seleção além do número de participações de aposta que completarem a competição será ignorado.
- (4) Se houver um *dead heat* para primeiro envolvendo:
 - (a) competidores representando três ou mais participações de aposta, todas as combinações de aposta selecionando três participações de aposta que correspondam a quaisquer das participações de aposta envolvidas no *dead heat* compartilharão o rateio de lucros.
 - (b) competidores representando duas participações de aposta, ambas das combinações de aposta selecionando as duas participações de aposta envolvidas no *dead heat*, independente da ordem, juntamente com a participação de aposta que chegar em terceiro lugar, compartilharão o rateio de lucros.

- (5) Se houver um *dead heat* para segundo, todas as combinações corretamente selecionando o vencedor combinado com quaisquer das participações de aposta envolvidas no *dead heat* para segundo compartilharão o rateio de lucros.
- (6) Se houver um *dead heat* para terceiro, todas as combinações de aposta corretamente selecionando os dois primeiros colocados, na sequência correta, juntamente com quaisquer das participações de aposta envolvidas no *dead heat* para terceiro, compartilharão o rateio de lucros.
- (7) Apostas conjugadas e *mutuel fields* serão proibidos em competições *Trifecta* exceto em corridas de Grau I (conforme determinado pelo North American Graded Stakes Committee) com aprovação por escrito da Comissão anfitriã.

N. Pools tipo *Superfecta*

- (1) A *Superfecta* requer a seleção dos quatro primeiros competidores a completar a corrida, na ordem exata, para uma única competição.
- (2) Distribuição de Vitórias - Opção #1
 - a. O pool líquido *Superfecta* será distribuído às apostas vencedoras na seguinte precedência, com base na ordem oficial de chegada:
 - i. Como pool de dividendo único àquela cuja combinação chegou como as quatro primeiras participações de aposta na sequência correta; mas se não houver tais apostas, então
 - ii. Como pool de dividendo único àquela cuja combinação incluía, na sequência correta, as três primeiras participações de aposta; mas se não houver tais apostas, então
 - iii. Como pool de dividendo único àquela cuja combinação incluía, na sequência correta, as duas primeiras participações de aposta; mas se não houver tais apostas, então
 - iv. Como pool de dividendo único àquela cuja combinação selecionou corretamente somente a participação de aposta que chegou em primeiro; mas se não houver tais apostas, então O pool inteiro será reembolsado em apostas *Superfecta* para esta competição.
- (3) Distribuição de Vitórias - Opção #2
 - a. O pool líquido *Superfecta* será distribuído às apostas vencedoras na seguinte precedência, com base na ordem oficial de chegada:
 - i. Como pool de dividendo único, incluindo qualquer transferência aplicável, àquela cuja combinação chegou como as quatro primeiras participações de aposta na sequência correta; mas se não houver tais apostas, então

- ii. O pool líquido será dividido em dois pools separados. O maior pool do pool líquido será retido e adicionado a um pool de transferência correspondente para a próxima corrida *Superfecta* designada. O pool menor restante será pago como um pool de consolação *Superfecta*, que será igualmente dividido entre os titulares de bilhetes que selecionaram corretamente as três primeiras participações de aposta, mas se não houver tais apostas, então
 - iii. O pool de consolação *Superfecta* será dividido entre os titulares de bilhetes que selecionaram corretamente as duas primeiras participações de aposta, mas se não houver tais apostas, então
 - iv. O pool de consolação *Superfecta* será dividido entre os titulares de bilhetes que selecionaram corretamente a primeira participação de aposta, mas se não houver tais apostas, então
 - v. O pool líquido inteiro se tornará um pool de transferência a ser retido e adicionado à próxima corrida *Superfecta* designada.
- b. No último páreo *Superfecta* no último dia da reunião, o pool líquido, incluindo qualquer transferência aplicável, será distribuído como pool de dividendo único utilizando o método descrito no inciso (2).
 - c. Onde o pool líquido for dividido em dois pools separados de acordo com este inciso, quaisquer centavos quebrados restantes serão retidos e adicionados à parte do pool líquido que será adicionada ao pool de transferência correspondente.

(4) Distribuição de Vitórias - Opção #3

- a. O pool líquido *Superfecta* será distribuído às apostas vencedoras na seguinte precedência, com base na ordem oficial de chegada:
 - i. Como pool de dividendo único àquela cuja combinação chegou como as quatro primeiras participações de aposta na sequência correta; mas se não houver tais apostas, então
 - ii. O pool líquido inteiro será retido e adicionado a um pool de transferência correspondente para a próxima corrida *Superfecta* designada.
- b. No último páreo *Superfecta* no último dia da reunião, o pool líquido, incluindo qualquer transferência aplicável, será distribuído como pool de dividendo único utilizando o método descrito no inciso (2).

(5) Se por qualquer razão a transferência de *Superfecta* precisar ser mantida até o pool *Superfecta* correspondente de uma reunião subsequente, a transferência será

depositada em uma conta remunerada a juros aprovada pela Comissão. A transferência de *Superfecta* mais juros acrescidos será então adicionada ao pool líquido *Superfecta* da reunião seguinte em uma data e programa designados pela Comissão.

- (6) Se menos de quatro participações de aposta terminarem a corrida e a competição for declarada oficial, os prêmios serão efetuados com base na ordem de chegada das participações de aposta que terminarem a competição. O saldo de qualquer seleção em qualquer bilhete além do número de participações de aposta que completarem a competição será ignorado. Se os pools estiverem sendo distribuídos de acordo com o parágrafo (3)(a) ou (4)(a), a transferência prévia de qualquer competição *Superfecta* não será incluída no prêmio e será retida para a transferência da próxima competição, e o pool líquido *Superfecta* desta competição será distribuído utilizando o método descrito no inciso (2).
- (7) Se houver um *dead heat* para primeiro envolvendo:
 - (a) competidores representando quatro ou mais participações de aposta, todos das combinações de aposta selecionando as quatro participações de aposta envolvidas no *dead heat*, independente da ordem, compartilharão o rateio de lucros.
 - (b) competidores representando três participações de aposta, todos das combinações de aposta selecionando as três participações de aposta envolvidas no *dead heat*, independente da ordem, juntamente com a participação de aposta que chegar em quarta lugar, compartilharão o rateio de lucros.
 - (c) competidores representando duas participações de aposta, ambas das combinações de aposta selecionando as duas participações de aposta envolvidas no *dead heat*, independente da ordem, juntamente com as participações de aposta que chegarem em terceiro e quarto lugares, compartilharão o rateio de lucros.
- (8) Se houver um *dead heat* para segundo envolvendo:
 - (a) competidores representando três ou mais participações de aposta, todos das combinações de aposta selecionando corretamente o vencedor combinado com todas as três participações de aposta, independente da ordem, compartilharão o rateio de lucros.
 - (b) competidores representando duas participações de aposta, todos das combinações de aposta corretamente selecionando o vencedor, as duas participações de aposta envolvidas no *dead heat*, independente da ordem, e a participação de aposta que chegar em quarto lugar, compartilharão o rateio de lucros.
- (9) Se houver um *dead heat* para terceiro, todas as combinações de aposta corretamente

selecionando os dois primeiros colocados, na sequência correta, juntamente com quaisquer duas das participações de aposta envolvidas no *dead heat* para terceiro, independente da ordem, compartilharão o rateio de lucros.

- (10) Se houver um *dead heat* para quarto, todas as combinações de aposta corretamente selecionando os três primeiros colocados, na sequência correta, juntamente com quaisquer das participações de aposta envolvidas no *dead heat* para quarto, compartilharão o rateio de lucros.
- (11) Na eventualidade de mais de um componente de uma aposta conjugada ou *mutuel field* terminar entre as quatro primeiras posições, o primeiro membro da aposta conjugada ou *mutuel field* a terminar a corrida determina a posição da participação de aposta única. O pool líquido será distribuído para aqueles cuja seleção incluía a aposta conjugada ou *mutuel field* e cada uma das outras três participações de aposta.

O. Pools tipo *Twin Quinella*

- (1) A *Twin Quinella* requer a seleção dos dois primeiros competidores a completar a corrida, independente da ordem, em cada uma de duas competições especificadas. Cada bilhete vencedor para a primeira competição *Twin Quinella* deve ser trocado por um bilhete gratuito da segunda competição *Twin Quinella* para permanecer elegível para o pool de segunda metade do *Twin Quinella*. Tais bilhetes podem ser trocados somente em bilheteria participantes antes da segunda competição *Twin Quinella*. Não haverá recompensa monetária para o vencedor da primeira competição *Twin Quinella*. Ambas as competições *Twin Quinella* designadas serão incluídas em somente um pool *Twin Quinella*.
- (2) Somente na primeira competição *Twin Quinella*, as apostas vencedoras serão determinadas utilizando a seguinte precedência, com base na ordem oficial de chegada da primeira competição *Twin Quinella*:
 - (a) Se uma aposta conjugada ou *mutuel field* terminarem nas duas primeiras posições, os que selecionaram a aposta conjugada ou *mutuel field* combinado com a próxima participação de aposta na ordem oficial de chegada serão vencedores; do contrário
 - (b) Aqueles cuja combinação chegou como as duas primeiras participações de aposta; mas se não houver tais apostas, então
 - (c) Aqueles cuja combinação está incluída dentro dos dois que chegaram primeiro serão vencedores; mas se não houver tais apostas em um dos dois primeiros colocados, então
 - (d) Aqueles cuja combinação continha a participação de aposta coberta incluída dentro dos dois que chegaram primeiro serão vencedores; mas se não houver tais apostas, então

- (e) O pool inteiro será reembolsado em apostas *Twin Quinella* para esta competição.
- (3) Somente na primeira competição *Twin Quinella*, se houver um *dead heat* para primeiro envolvendo:
 - (a) competidores representando a mesma participação de aposta, os que selecionaram a aposta conjugada ou *mutuel field* combinado com a próxima participação de aposta separada na ordem oficial de chegada serão vencedores.
 - (b) competidores representando duas participações de aposta, as apostas vencedoras *Twin Quinella* serão determinadas como se não tivesse ocorrido nenhum *dead heat*.
 - (c) competidores representando três ou mais participações de aposta, aqueles cuja combinação incluía quaisquer duas das participações de aposta envolvidas no *dead heat* serão vencedores.
- (4) Somente na primeira competição *Twin Quinella*, se houver um *dead heat* para segundo envolvendo competidores representando duas ou mais participações de aposta, o pool *Twin Quinella* será distribuído a apostas na seguinte precedência, com base na ordem oficial de chegada:
 - (a) Como rateio de lucro àqueles que combinaram o vencedor com qualquer uma das participações de aposta envolvidas no *dead heat* para segundo; mas se houver somente uma combinação coberta, então
 - (b) Como pool de dividendo único àqueles que combinaram o vencedor com a participação de aposta coberta envolvida no *dead heat* para segundo; mas se não houver tais apostas, então
 - (c) Como rateio de lucro àqueles que combinaram as participações de aposta envolvidas no *dead heat* para segundo; mas se não houver tais apostas, então
 - (d) Como rateio de lucro àquela cuja combinação incluía o vencedor e qualquer outra participação da aposta e apostas selecionando quaisquer das participações de aposta envolvidas no *dead heat* para segundo; mas se não houver tais apostas, então
 - (e) O pool inteiro será reembolsado em apostas *Twin Quinella* para esta competição.
- (5) Somente na segunda competição *Twin Quinella*, o pool líquido *Twin Quinella* inteiro será distribuído às apostas vencedoras na seguinte precedência, com base na ordem oficial de chegada da segunda competição *Twin Quinella*:
 - (a) Se uma aposta conjugada ou *mutuel field* terminarem nas duas primeiras posições, como um pool de dividendo único para os que selecionaram a aposta conjugada ou *mutuel field* combinado com a próxima participação de aposta

- separada na ordem oficial de chegada; do contrário
- (b) Como pool de dividendo único àquela cuja combinação chegou como as duas primeiras participações de aposta; mas se não houver tais apostas em um dos dois primeiros colocados, então
 - (c) Como rateio de lucro àquela cuja combinação está incluída dentro dos dois que chegaram primeiro; mas se não houver tais apostas em um dos dois primeiros colocados, então
 - (d) Como pool de dividendo único àquela cuja combinação continha a participação de aposta coberta incluída dentro dos dois que chegaram primeiro; mas se não houver tais apostas, então
 - (e) Como pool de dividendo único a todos os titulares de bilhetes de troca para aquela competição; mas se não houver tais bilhetes, então
 - (f) De acordo com o inciso 2 das regras *Twin Quinella*.
- (6) Somente na segunda competição *Twin Quinella*, se houver um *dead heat* para primeiro envolvendo:
- (a) competidores representando a mesma participação de aposta, o pool líquido *Twin Quinella* será distribuído para os que selecionaram a aposta conjugada ou *mutuel field* combinado com a próxima participação de aposta separada na ordem oficial de chegada.
 - (b) competidores representando duas participações de aposta, o pool líquido *Twin Quinella* será distribuído como se não tivesse ocorrido nenhum *dead heat*.
 - (c) competidores representando três ou mais participações de aposta, o pool líquido *Twin Quinella* será distribuído como rateio de lucros àquela cuja combinação incluía quaisquer duas das participações de aposta envolvidas no *dead heat*.
- (7) Somente na segunda competição *Twin Quinella*, se houver um *dead heat* para segundo envolvendo competidores representando duas ou mais participações de aposta, o pool *Twin Quinella* será distribuído a apostas na seguinte precedência, com base na ordem oficial de chegada:
- (a) Como rateio de lucro àqueles que combinaram o vencedor com qualquer uma das participações de aposta envolvidas no *dead heat* para segundo; mas se houver somente uma combinação coberta, então
 - (b) Como pool de dividendo único àqueles que combinaram o vencedor com a participação de aposta coberta envolvida no *dead heat* para segundo; mas se não houver tais apostas, então
 - (c) Como rateio de lucro àqueles que combinaram as participações de aposta envolvidas no *dead heat* para segundo; mas se não houver tais apostas, então

- (d) Como rateio de lucro àquela cuja combinação incluía o vencedor e qualquer outra participação da aposta e apostas selecionando quaisquer das participações de aposta envolvidas no dead heat para segundo, então
 - (e) Como pool de dividendo único a todos os titulares de bilhetes de troca para aquela competição; mas se não houver tais bilhetes, então
 - (f) De acordo com o inciso 2 das regras *Twin Quinella*.
- (8) Se um bilhete vencedor para a primeira metade da competição *Twin Quinella* não for apresentado para troca antes do fechamento das apostas na segunda metade da competição *Twin Quinella*, o titular do bilhete perde todos os direitos a qualquer distribuição do pool *Twin Quinella* oriundo do resultado da segunda competição.
- (9) Caso uma participação de aposta na primeira metade de um *Twin Quinella* seja retirada (*scratched*) as apostas incluindo a participação de aposta retirada serão reembolsadas.
 - (10) Caso uma participação de aposta na segunda metade de um *Twin Quinella* seja retirada, um anúncio a respeito da retirada será feito e uma quantidade de tempo razoável será fornecida para troca dos bilhetes que incluem a participação de aposta retirada. Se os bilhetes não forem trocados antes do fechamento das apostas para a segunda competição *Twin Quinella*, o titular do bilhete perde todos os direitos ao pool *Twin Quinella*.
 - (11) Se uma das competições *Twin Quinella* for cancelada antes da primeira competição *Twin Quinella*, ou a primeira competição *Twin Quinella* for declarada “não-competição”, o pool *Twin Quinella* inteiro será reembolsado em apostas *Twin Quinella* para esta competição.
 - (12) Se a segunda metade da competição *Twin Quinella* for cancelada ou declarada “não-competição” após a conclusão da primeira competição *Twin Quinella*, o pool líquido *Twin Quinella* será distribuído como pool de dividendo único a apostas que selecionarem a combinação vencedora da primeira competição *Twin Quinella* e todos os bilhetes de troca válidos. Se não houver tais apostas, o pool líquido *Twin Quinella* será distribuído conforme descrito no inciso 2 das regras *Twin Quinella*.

P. Pools tipo *Twin Trifecta*

- (1) A *Twin Trifecta* requer a seleção dos três primeiros competidores a completar a corrida, independente da ordem, em cada uma de duas competições especificadas. Cada bilhete vencedor para a primeira competição *Twin Trifecta* deve ser trocado por um bilhete gratuito da segunda competição *Twin Trifecta* para permanecer elegível para o pool da segunda metade do *Twin Trifecta*. Tais bilhetes podem ser trocados somente em bilheterias participantes antes da segunda competição *Twin Trifecta*. Apostas vencedoras da primeira metade da *Twin Trifecta* receberão uma troca e um

prêmio monetário. Ambas as competições *Twin Trifecta* designadas serão incluídas em somente um pool *Twin Trifecta*.

- (2) Após o fechamento das apostas para a primeira metade da *Twin Trifecta* e as comissões terem sido deduzidas do pool, o pool líquido será então dividido em pools separados: o pool da primeira metade do *Twin Trifecta* e o pool da segunda metade do *Twin Trifecta*.
- (3) Somente na primeira competição *Twin Trifecta*, as apostas vencedoras serão determinadas utilizando a seguinte precedência, com base na ordem oficial de chegada da primeira competição *Twin Trifecta*:
 - (a) Como pool de dividendo único àquela cuja combinação chegou como as três primeiras participações de aposta na sequência correta; mas se não houver tais apostas, então
 - (b) Como pool de dividendo único àquela cuja combinação incluía, na sequência correta, as duas primeiras participações de aposta; mas se não houver tais apostas, então
 - (c) Como pool de dividendo único àquela cuja combinação selecionou corretamente somente a participação de aposta que chegou em primeiro; mas se não houver tais apostas, então
 - (d) O pool *Twin Trifecta* inteiro será reembolsado em apostas *Twin Trifecta* para esta competição e a segunda metade será cancelada.
- (4) Se nenhum bilhete da primeira metade da *Twin Trifecta* selecionar os três primeiros colocados daquela competição na ordem exata, titulares de bilhetes vencedores não receberão nenhum bilhete de troca para o pool da segunda metade do *Twin Trifecta*. Em tal caso, o pool da segunda metade do *Twin Trifecta* será retido e adicionado a qualquer pool de transferência *Twin Trifecta* existente.
- (5) Bilhetes vencedores da primeira metade do *Twin Trifecta* serão trocados por bilhetes selecionando os três primeiros colocados da segunda metade da *Twin Trifecta*. O pool líquido da segunda metade do *Twin Trifecta* será distribuído às apostas vencedoras na seguinte precedência, com base na ordem oficial de chegada para a segunda competição *Twin Trifecta*:
 - (a) Como pool de dividendo único, incluindo quaisquer erários de transferência existentes, àquela cuja combinação chegou como as três primeiras participações de aposta na sequência correta; mas se não houver tais bilhetes, então
 - (b) O pool inteiro da segunda metade do *Twin Trifecta* para aquela competição será adicionado a quaisquer erários de transferência existentes e retida para o pool da segunda metade do *Twin Trifecta* correspondente do próximo programa consecutivo.

- (6) Se um bilhete vencedor para a primeira metade da competição *Twin Trifecta* não for apresentado para troca antes do fechamento das apostas na segunda metade da competição *Twin Trifecta*, o titular do bilhete ainda pode coletar o valor monetário associado ao pool da primeira metade do *Twin Trifecta*, mas perde todos os direitos a qualquer distribuição do pool da segunda metade do *Twin Trifecta*.
- (7) Apostas conjugadas e *mutuel fields* serão proibidos em competições *Twin Trifecta*.
- (8) Caso uma participação de aposta na primeira metade de um *Twin Trifecta* seja retirada (scratched) as apostas *Twin Trifecta* incluindo a participação de aposta retirada serão reembolsadas.
- (9) Caso uma participação de aposta na segunda metade de um *Twin Trifecta* seja retirada, um anúncio a respeito da retirada será feito e uma quantidade de tempo razoável será fornecida para troca dos bilhetes que incluem a participação de aposta retirada. Se os bilhetes não forem trocados antes do fechamento das apostas para a segunda competição *Twin Trifecta*, o titular do bilhete perde todos os direitos ao pool da segunda metade do *Twin Trifecta*.
 - (10) Se, devido a uma retirada, o número de participações de aposta na segunda metade do *Twin Trifecta* for reduzido a menos do que o mínimo, todos os bilhetes de troca e bilhetes vencedores em atraso na primeira metade terão direito ao pool da segunda metade do *Twin Trifecta* para aquela competição como pool de dividendo único, mas não à transferência de *Twin Trifecta*.
- (11) Se houver um *dead heat* ou múltiplos *dead heats* seja na primeira ou na segunda metade do *Twin Trifecta*, todas as apostas *Twin Trifecta* selecionando a ordem correta de chegada, contando com uma participação de aposta envolvida em um *dead heat* chegando em qualquer posição onde haja um *dead heat*, serão vencedoras. Em caso de *dead heat* ocorrendo:
 - (a) na primeira metade do *Twin Trifecta*, o prêmio será calculado como um rateio de lucros.
 - (b) na segunda metade do *Twin Trifecta*, o prêmio será calculado como um pool de dividendo único.
- (12) Se uma das competições *Twin Trifecta* for cancelada antes da primeira competição *Twin Trifecta*, ou a primeira competição *Twin Trifecta* for declarada “não-competição”, o pool *Twin Trifecta* inteiro será reembolsado em apostas *Twin Trifecta* para esta competição e a segunda metade será cancelada.
- (13) Se a segunda metade de uma competição *Twin Trifecta* for cancelada ou declarada “não-competição”, todos os bilhetes de troca e bilhetes vencedores na primeira metade terão direito à segunda metade do pool *Twin Trifecta* para aquela competição como pool de dividendo único, mas não à transferência de *Twin Trifecta*. Se não houver tais bilhetes, o pool líquido *Twin Trifecta* será distribuído conforme descrito

no inciso 3 das regras *Twin Trifecta*.

- (14) A transferência de *Twin Trifecta* pode ser limitada em um nível designado aprovado pela Comissão para que se, no fechamento de qualquer programa, o valor na transferência de *Twin Trifecta* for igual ou exceder o limite designado, a transferência de *Twin Trifecta* será congelada até que seja ganha ou distribuída sob as disposições desta regra. Após a transferência de *Twin Trifecta* ser congelada, 100 por cento do pool líquido *Twin Trifecta* para cada competição individual será distribuído aos vencedores da primeira metade do pool *Twin Trifecta*.
- (15) Uma solicitação por escrito para permissão para distribuir a transferência de *Twin Trifecta* em um programa específico pode ser enviada à Comissão. A solicitação deve conter justificativa para a distribuição, uma explicação do benefício a ser derivado, e a data pretendida e programa para a distribuição.
- (16) Caso a transferência de *Twin Trifecta* seja designada para distribuição em uma data e programa especificados, a seguinte precedência será seguida para determinar os bilhetes vencedores para a segunda metade do *Twin Trifecta* após a finalização da primeira metade do *Twin Trifecta*:
- (a) Como pool de dividendo único àqueles cuja combinação chegou como as três primeiras participações de aposta na sequência correta; mas se não houver tais apostas, então
 - (b) Como pool de dividendo único àqueles cuja combinação incluía, na sequência correta, as duas primeiras participações de aposta; mas se não houver tais apostas, então
 - (c) Como pool de dividendo único àqueles cuja combinação selecionou corretamente somente a participação de aposta que chegou em primeiro; mas se não houver tais apostas, então
 - (d) Como pool de dividendo único a titulares de bilhetes de troca válidos.
 - (e) Como pool de dividendo único a titulares de bilhetes vencedores da primeira metade em atraso.
- (17) Ao contrário do inciso 4 das regras *Twin Trifecta*, durante uma programação designada para distribuir a transferência de *Twin Trifecta*, bilhetes de troca serão emitidos para as combinações selecionando o maior número de participações de aposta em sua ordem correta de chegada para a primeira metade do *Twin Trifecta*. Se não houver apostas que selecionem corretamente o primeiro, segundo e terceiro colocados, em sua ordem exata, então bilhetes de troca serão emitidos para combinações que selecionem corretamente as participações de aposta chegando em primeiro e segundo lugar. Se não houver apostas que selecionem corretamente o primeiro e segundo colocados, em sua ordem exata, então bilhetes de troca serão emitidos para combinações que selecionem corretamente somente a participação de

aposta chegando em primeiro lugar. Se não houver apostas que selecionem a participação de aposta chegando em primeiro lugar somente na primeira metade do *Twin Trifecta*, todos os bilhetes da primeira metade se tornarão vencedores e receberão 100 por cento do pool líquido *Twin Trifecta* do programa e qualquer transferência de *Twin Trifecta* existente.

- (18) A transferência de *Twin Trifecta* será designada para distribuição em uma data e programa especificados somente nas seguintes circunstâncias:
- (a) Mediante aprovação por escrito da Comissão conforme estabelecido no inciso 15 das regras *Twin Trifecta*.
 - (b) Mediante aprovação por escrito da Comissão quando houver uma alteração no limite de transferência ou quando o *Twin Trifecta* for suspenso.
 - (c) No programa de fechamento da reunião ou reunião dividida.
- (19) Se por qualquer razão a transferência de *Twin Trifecta* precisar ser mantida até o pool *Twin Trifecta* correspondente de uma reunião subsequente, a transferência será depositada em uma conta remunerada a juros aprovada pela Comissão. A transferência de *Twin Trifecta* mais juros acrescidos será então adicionada ao pool líquido da segunda metade do *Twin Trifecta* da reunião seguinte em uma data e programa designados pela Comissão.
- (20) Fornecer informações a qualquer pessoa a respeito das combinações cobertas, montantes apostados em combinações específicas, número de bilhetes vendidos, ou número de bilhetes de troca válidos é proibido. Isto não proibirá a comunicação necessária entre os funcionários do totalizador e do departamento de apostas mútuas para processamento de dados de pool.
- (21) A associação deve obter aprovação por escrito da Comissão a respeito de agendamento de competições *Twin Trifecta*, os percentuais do pool líquido adicionados ao pool da primeira metade e ao pool de segunda metade, e o valor de qualquer limite a ser estabelecido na transferência. Quaisquer alterações no formato aprovado de *Twin Trifecta* requerem aprovação prévia da Comissão.

Q. Pools tipo *Tri-Superfecta*

- (1) A *Tri-Superfecta* requer a seleção dos três primeiros competidores a completar a corrida, em sua ordem exata, na primeira de duas competições designadas e quatro primeiros colocados, na ordem exata, na segunda das duas competições especificadas. Cada bilhete vencedor para a primeira competição *Tri-Superfecta* deve ser trocado por um bilhete gratuito da segunda competição *Tri-Superfecta* para permanecer elegível para o pool da segunda metade do *Tri-Superfecta*. Tais bilhetes podem ser trocados somente em bilheterias participantes antes da segunda competição *Tri-Superfecta*. Bilhetes vencedores da primeira metade da *Tri-*

Superfecta receberão uma troca e um prêmio monetário. Ambas as competições *Tri-Superfecta* designadas serão incluídas em somente um pool *Tri-Superfecta*.

- (2) Após o fechamento das apostas para a primeira metade da *Tri-Superfecta* e as comissões terem sido deduzidas do pool, o pool líquido será então dividido em dois pools separados: o pool da primeira metade do *Tri-Superfecta* e o pool da segunda metade do *Tri-Superfecta*.
- (3) Somente na primeira competição *Tri-Superfecta*, os bilhetes vencedores serão determinados utilizando a seguinte precedência, com base na ordem oficial de chegada da primeira competição *Tri-Superfecta*:
 - (a) Como pool de dividendo único àqueles cuja combinação chegou como as três primeiras participações de aposta na sequência correta; mas se não houver tais apostas, então
 - (b) Como pool de dividendo único àqueles cuja combinação incluía, na sequência correta, as duas primeiras participações de aposta; mas se não houver tais apostas, então
 - (c) Como pool de dividendo único àqueles cuja combinação selecionou corretamente somente a participação de aposta que chegou em primeiro; mas se não houver tais apostas, então
 - (d) O pool *Tri-Superfecta* inteiro será reembolsado em apostas *Tri-Superfecta* para esta competição e a segunda metade será cancelada.
- (4) Se nenhum bilhete da primeira metade da *Tri-Superfecta* selecionar os três primeiros colocados daquela competição na ordem exata, titulares de bilhetes vencedores não receberão nenhum bilhete de troca para o pool da segunda metade do *Tri-Superfecta*. Em tal caso, o pool da segunda metade do *Tri-Superfecta* será retido e adicionado a qualquer pool de transferência *Tri-Superfecta* existente.
- (5) Bilhetes vencedores da primeira metade do *Tri-Superfecta* serão trocados por bilhetes selecionando os quatro primeiros colocados da segunda metade da *Tri-Superfecta*. O pool líquido da segunda metade do *Tri-Superfecta* será distribuído às apostas vencedoras na seguinte precedência, com base na ordem oficial de chegada para a segunda competição *Tri-Superfecta*:
 - (a) Como pool de dividendo único, incluindo quaisquer erários de transferência existentes, àquele cuja combinação chegou como as quatro primeiras participações de aposta na sequência correta; mas se não houver tais bilhetes, então
 - (b) O pool inteiro da segunda metade do *Tri-Superfecta* para aquela competição será adicionado a quaisquer erários de transferência existentes e retida para o pool da segunda metade do *Tri-Superfecta* correspondente do próximo programa consecutivo.

- (6) Se um bilhete vencedor para a primeira metade da competição *Tri-Superfecta* não for apresentado para troca antes do fechamento das apostas na segunda metade da competição *Tri-Superfecta*, o titular do bilhete ainda pode coletar o valor monetário associado ao pool da primeira metade do *Tri-Superfecta*, mas perde todos os direitos a qualquer distribuição do pool da segunda metade do *Tri-Superfecta*.
- (7) Apostas conjugadas e mutuel fields serão proibidos em competições *Tri-Superfecta*.
- (8) Caso uma participação de aposta na primeira metade de um *Tri-Superfecta* seja retirada (scratched) os bilhetes *Tri-Superfecta* incluindo a participação de aposta retirada serão reembolsados.
- (9) Caso uma participação de aposta na segunda metade de um *Tri-Superfecta* seja retirada, um anúncio a respeito da retirada será feito e uma quantidade de tempo razoável será fornecida para troca dos bilhetes que incluem a participação de aposta retirada. Se os bilhetes não forem trocados antes do fechamento das apostas para a segunda competição *Tri-Superfecta*, o titular do bilhete perde todos os direitos ao pool da segunda metade do *Tri-Superfecta*.
- (10) Se, devido a uma retirada, o número de participações de aposta na segunda metade do *Tri-Superfecta* for reduzido a menos do que o mínimo, todos os bilhetes de troca e bilhetes vencedores em atraso na primeira metade terão direito ao pool da segunda metade do *Tri-Superfecta* para aquela competição como pool de dividendo único, mas não à transferência de *Tri-Superfecta*.
- (11) Se houver um *dead heat* ou múltiplos *dead heats*, seja na primeira ou na segunda metade do *Tri-Superfecta*, todos os bilhetes *Tri-Superfecta* selecionando a ordem correta de chegada, contando com uma participação de aposta envolvida em um *dead heat* chegando em qualquer posição onde haja um *dead heat*, serão vencedores. Em caso de *dead heat* ocorrendo:
 - (a) na primeira metade do *Tri-Superfecta*, o prêmio será calculado como um rateio de lucros.
 - (b) na segunda metade do *Tri-Superfecta*, o prêmio será calculado como um pool de dividendo único.
- (12) Se uma das competições *Tri-Superfecta* for cancelada antes da primeira competição *Tri-Superfecta*, ou a primeira competição *Tri-Superfecta* for declarada “não-competição”, o pool *Tri-Superfecta* inteiro será reembolsado em apostas *Tri-Superfecta* para esta competição e a segunda metade será cancelada.
- (13) Se a segunda metade de uma competição *Tri-Superfecta* for cancelada ou declarada “não-competição”, todos os bilhetes de troca e bilhetes vencedores *Tri-Superfecta* na primeira metade terão direito à segunda metade do pool *Tri-Superfecta* para aquela competição como pool de dividendo único, mas não à transferência de *Tri-Superfecta*. Se não houver tais bilhetes, o pool líquido *Tri-Superfecta* será distribuído

conforme descrito no inciso 3 das regras *Tri-Superfecta*.

- (14) A transferência de *Tri-Superfecta* pode ser limitada em um nível designado aprovado pela Comissão para que se, no fechamento de qualquer programa, o valor na transferência de *Tri-Superfecta* for igual ou exceder o limite designado, a transferência de *Tri-Superfecta* será congelada até que seja ganha ou distribuída sob as disposições desta regra. Após a transferência da segunda metade do *Tri-Superfecta* ser congelada, 100 por cento do pool líquido *Tri-Superfecta* para cada competição individual será distribuído aos vencedores da primeira metade do pool *Tri-Superfecta*.
- (15) Uma solicitação por escrito para permissão para distribuir a transferência de *Tri-Superfecta* em um programa específico pode ser enviada à Comissão. A solicitação deve conter justificativa para a distribuição, uma explicação do benefício a ser derivado, e a data pretendida e programa para a distribuição.
- (16) Caso a transferência de *Tri-Superfecta* seja designada para distribuição em uma data e programa especificados, a seguinte precedência será seguida para determinar os bilhetes vencedores para a segunda metade do *Tri-Superfecta* após a finalização da primeira metade do *Tri-Superfecta*:
- (a) Como pool de dividendo único àquela cuja combinação chegou como as quatro primeiras participações de aposta na sequência correta; mas se não houver tais apostas, então
 - (b) Como pool de dividendo único àquela cuja combinação incluía, na sequência correta, as três primeiras participações de aposta; mas se não houver tais apostas, então
 - (c) Como pool de dividendo único àquela cuja combinação incluía, na sequência correta, as duas primeiras participações de aposta; mas se não houver tais apostas, então
 - (d) Como pool de dividendo único àquela cuja combinação incluía, na sequência correta, somente a participação de aposta em primeiro lugar; mas se não houver tais apostas, então
 - (e) Como pool de dividendo único a titulares de bilhetes de troca válidos.
 - (f) Como pool de dividendo único a titulares de bilhetes vencedores da primeira metade em atraso.
- (17) Ao contrário do inciso 4 das regras *Tri-Superfecta*, durante uma programação designada para distribuir a transferência de *Tri-Superfecta*, bilhetes de troca serão emitidos para as combinações selecionando o maior número de participações de aposta em sua ordem correta de chegada para a primeira metade do *Tri-Superfecta*. Se não houver apostas que selecionem corretamente o primeiro, segundo e terceiro colocados, em sua ordem exata, então bilhetes de troca serão emitidos para combinações que selecionem corretamente as

participações de aposta chegando em primeiro e segundo lugar. Se não houver apostas que selecionem corretamente o primeiro e segundo colocados, em sua ordem exata, então bilhetes de troca serão emitidos para combinações que selecionem corretamente somente a participação de aposta chegando em primeiro lugar. Se não houver apostas que selecionem a participação de aposta chegando em primeiro lugar somente na primeira metade do *Tri-Superfecta*, todos os bilhetes da primeira metade se tornarão vencedores e receberão 100 por cento do pool líquido *Tri-Superfecta* do programa e qualquer transferência de *Tri-Superfecta* existente como pool de dividendo único.

- (18) A transferência de *Tri-superfecta Tri-Superfecta* será designada para distribuição em uma data e programa especificados somente nas seguintes circunstâncias:
- (a) Mediante aprovação por escrito da Comissão conforme estabelecido no inciso 15 das regras *Tri-Superfecta*.
 - (b) Mediante aprovação por escrito da Comissão quando houver uma alteração no limite de transferência ou quando o *Tri-Superfecta* for suspenso.
 - (c) No programa de fechamento da reunião ou reunião dividida.
- (19) Se por qualquer razão a transferência de *Tri-Superfecta* precisar ser mantida até o pool *Tri-Superfecta* correspondente de uma reunião subsequente, a transferência será depositada em uma conta remunerada a juros aprovada pela Comissão. A transferência de *Tri-Superfecta* mais juros acrescidos será então adicionada ao pool líquido da segunda metade do *Tri-Superfecta* da reunião seguinte em uma data e programa designados pela Comissão.
- (20) Fornecer informações a qualquer pessoa a respeito das combinações cobertas, montantes apostados em combinações específicas, número de bilhetes vendidos, ou número de bilhetes de troca válidos é proibido. Isto não proibirá a comunicação necessária entre os funcionários do totalizador e do departamento de apostas mútuas para processamento de dados de pool.
- (21) A associação deve obter aprovação por escrito da Comissão a respeito de agendamento de competições *Tri-Superfecta*, os percentuais do pool líquido adicionados ao pool da primeira metade e ao pool de segunda metade, e o valor de qualquer limite a ser estabelecido na transferência. Quaisquer alterações no formato aprovado de *Tri-Superfecta* requerem aprovação prévia da Comissão.

R. Pools tipo *Twin Superfecta*

- (1) O *Twin Superfecta* requer a seleção dos quatro primeiros competidores a completar a corrida, independente da ordem, em cada uma de duas competições especificadas. Cada bilhete vencedor para a primeira competição *Twin Superfecta* deve ser trocado por um bilhete gratuito da segunda competição *Twin Superfecta* para permanecer elegível para o pool da segunda metade do *Twin Superfecta*.

Tais bilhetes podem ser trocados somente em bilheterias participantes antes da

segunda competição *Twin Superfecta*. Bilhetes vencedores da primeira metade da *Twin Superfecta* receberão uma troca e um prêmio monetário. Ambas as competições *Twin Superfecta* designadas serão incluídas em somente um pool *Twin Superfecta*.

- (2) Após o fechamento das apostas para a primeira metade da *Twin Superfecta* e as comissões terem sido deduzidas do pool, o pool líquido será então dividido em dois pools separados: o pool da primeira metade do *Twin Superfecta* e o pool da segunda metade do *Twin Superfecta*.
- (3) Somente na primeira competição *Twin Superfecta*, as apostas vencedoras serão determinadas utilizando a seguinte precedência, com base na ordem oficial de chegada da primeira competição *Twin Superfecta*:
 - (a) Como pool de dividendo único àquela cuja combinação chegou como as quatro primeiras participações de aposta na sequência correta; mas se não houver tais apostas, então
 - (b) Como pool de dividendo único àquela cuja combinação incluía, na sequência correta, as três primeiras participações de aposta; mas se não houver tais apostas, então
 - (c) Como pool de dividendo único àquela cuja combinação incluía, na sequência correta, as duas primeiras participações de aposta; mas se não houver tais apostas, então
 - (d) Como pool de dividendo único àquela cuja combinação selecionou corretamente somente a participação de aposta que chegou em primeiro; mas se não houver tais apostas, então
 - (e) O pool *Twin Superfecta* inteiro será reembolsado em apostas *Twin Superfecta* para esta competição e a segunda metade será cancelada.
- (4) Se nenhum bilhete da primeira metade do *Twin Superfecta* selecionar os quatro primeiros colocados daquela competição na ordem exata, titulares de bilhetes vencedores não receberão nenhum bilhete de troca para o pool da segunda metade do *Twin Superfecta*. Em tal caso, o pool da segunda metade do *Twin Superfecta* será retido e adicionado a qualquer pool de transferência *Twin Superfecta* existente.
- (5) Bilhetes vencedores da primeira metade do *Twin Superfecta* serão trocados por bilhetes selecionando os quatro primeiros colocados da segunda metade do *Twin Superfecta*. O pool líquido da segunda metade do *Twin Superfecta* será distribuído às apostas vencedoras na seguinte precedência, com base na ordem oficial de chegada para a segunda competição *Twin Superfecta*:
 - (a) Como pool de dividendo único, incluindo quaisquer erários de transferência existentes, àquela cuja combinação chegou como as quatro primeiras participações de aposta na sequência correta; mas se não houver tais bilhetes,

então

- (b) O pool inteiro da segunda metade do *Twin Superfecta* para aquela competição será adicionado a quaisquer erários de transferência existentes e retida para o pool da segunda metade do *Twin Superfecta* correspondente do próximo programa consecutivo.
- (6) Se um bilhete vencedor para a primeira metade da competição *Twin Superfecta* não for apresentado para troca antes do fechamento das apostas na segunda metade da competição *Twin Superfecta*, o titular do bilhete ainda pode coletar o valor monetário associado ao pool da primeira metade do *Twin Superfecta*, mas perde todos os direitos a qualquer distribuição do pool da segunda metade do *Twin Superfecta*.
- (7) Apostas conjugadas e *mutuel fields* serão proibidos em competições *Twin Superfecta*.
- (8) Caso uma participação de passagens na primeira metade de um *Twin Superfecta* seja retirada (*scratched*) as apostas *Twin Superfecta* incluindo a participação de aposta retirada serão reembolsadas.
- (9) Caso uma participação de aposta na segunda metade de um *Twin Superfecta* seja retirada, um anúncio a respeito da retirada será feito e uma quantidade de tempo razoável será fornecida para troca dos bilhetes que incluem a participação de aposta retirada. Se os bilhetes não forem trocados antes do fechamento das apostas para a segunda competição *Twin Superfecta*, o titular do bilhete perde todos os direitos ao pool da segunda metade do *Twin Superfecta*.
- (10) Se, devido a uma retirada, o número de participações de aposta na segunda metade do *Twin Superfecta* for reduzido a menos do que o mínimo, todos os bilhetes de troca e bilhetes vencedores em atraso na primeira metade terão direito ao pool da segunda metade do *Twin Superfecta* para aquela competição como pool de dividendo único, mas não à transferência de *Twin Superfecta*.
- (11) Se houver um *dead heat* ou múltiplos *dead heats*, seja na primeira ou na segunda metade do *Twin Superfecta*, todos os bilhetes *Twin Superfecta* selecionando a ordem correta de chegada, contando com uma participação de aposta envolvida em um *dead heat* chegando em qualquer posição onde haja um *dead heat*, serão vencedores. Em caso de *dead heat* ocorrendo:
 - (a) na primeira metade do *Twin Superfecta*, o prêmio será calculado como um rateio de lucros.
 - (b) na segunda metade do *Twin Superfecta*, o prêmio será calculado como um pool de dividendo único.
- (12) Se uma das competições *Twin Superfecta* for cancelada antes da primeira competição *Twin Superfecta*, ou a primeira competição *Twin Superfecta* for declarada “não-competição”, o pool *Twin Superfecta* inteiro será reembolsado em apostas *Twin*

Superfecta para esta competição e a segunda metade será cancelada.

- (13) Se a segunda metade de uma competição *Twin Superfecta* for cancelada ou declarada “não-competição”, todos os bilhetes de troca e bilhetes vencedores *Twin Superfecta* na primeira metade terão direito à segunda metade do pool *Twin Superfecta* para aquela competição como pool de dividendo único, mas não à transferência de *Twin Superfecta*. Se não houver tais bilhetes, o pool líquido *Twin Superfecta* será distribuído conforme descrito no inciso 3 das regras *Twin Superfecta*.
- (14) A transferência de *Twin Superfecta* pode ser limitada em um nível designado aprovado pela Comissão para que se, no fechamento de qualquer programa, o valor na transferência de *Twin Superfecta* for igual ou exceder o limite designado, a transferência de *Twin Superfecta* será congelada até que seja ganha ou distribuída sob as disposições desta regra. Após a transferência da segunda metade do *Twin Superfecta* ser congelada, 100 por cento do pool líquido *Twin Superfecta* para cada competição individual será distribuído aos vencedores da primeira metade do pool *Twin Superfecta*.
- (15) Uma solicitação por escrito para permissão para distribuir a transferência de *Twin Superfecta* em um programa específico pode ser enviada à Comissão. A solicitação deve conter justificativa para a distribuição, uma explicação do benefício a ser derivado, e a data pretendida e programa para a distribuição.
- (16) Caso a transferência de *Twin Superfecta* seja designada para distribuição em uma data e programa especificados, a seguinte precedência será seguida para determinar os bilhetes vencedores para a segunda metade do *Twin Superfecta* após a finalização da primeira metade do *Twin Superfecta*:
 - (a) Como pool de dividendo único àquela cuja combinação chegou como as quatro primeiras participações de aposta na sequência correta; mas se não houver tais apostas, então
 - (b) Como pool de dividendo único àquela cuja combinação incluía, na sequência correta, as três primeiras participações de aposta; mas se não houver tais apostas, então
 - (c) Como pool de dividendo único àquela cuja combinação incluía, na sequência correta, as duas primeiras participações de aposta; mas se não houver tais apostas, então
 - (d) Como pool de dividendo único àquela cuja combinação selecionou corretamente somente a participação de aposta que chegou em primeiro; mas se não houver tais apostas, então
 - (e) Como pool de dividendo único a titulares de bilhetes de troca válidos.
 - (f) Como pool de dividendo único a titulares de bilhetes vencedores da primeira

metade em atraso.

- (17) Ao contrário do inciso 4 das regras *Twin Superfecta*, durante uma programação designada para distribuir a transferência de *Twin Superfecta*, bilhetes de troca serão emitidos para as combinações selecionando o maior número de participações de aposta em sua ordem correta de chegada para a primeira metade do *Twin Superfecta*. Se não houver apostas que selecionem corretamente o primeiro, segundo, terceiro e quarto colocados, em sua ordem exata, então bilhetes de troca serão emitidos para combinações que selecionem corretamente as participações de aposta chegando em primeiro, segundo e terceiro lugar. Se não houver apostas que selecionem corretamente o primeiro, segundo e terceiro colocados, em sua ordem exata, então bilhetes de troca serão emitidos para combinações que selecionem corretamente as participações de aposta chegando em primeiro e segundo lugar. Se não houver apostas que selecionem corretamente o primeiro e segundo colocados, em sua ordem exata, então bilhetes de troca serão emitidos para combinações que selecionem corretamente somente a participação de aposta chegando em primeiro lugar. Se não houver apostas que selecionem a participação de aposta chegando em primeiro lugar somente na primeira metade do *Twin Superfecta*, todos os bilhetes da primeira metade se tornarão vencedores e receberão 100 por cento do pool líquido *Twin Superfecta* do programa e qualquer transferência de *Twin Superfecta* existente como pool de dividendo único.
- (18) A transferência de *Twin Superfecta* será designada para distribuição em uma data e programa especificados somente nas seguintes circunstâncias:
- (a) Mediante aprovação por escrito da Comissão conforme estabelecido no inciso 15 das regras *Twin Superfecta*.
 - (b) Mediante aprovação por escrito da Comissão quando houver uma alteração no limite de transferência ou quando o *Twin Superfecta* for suspenso.
 - (c) No programa de fechamento da reunião ou reunião dividida.
- (19) Se por qualquer razão a transferência de *Twin Superfecta* precisar ser mantida até o pool *Twin Superfecta* correspondente de uma reunião subsequente, a transferência será depositada em uma conta remunerada a juros aprovada pela Comissão. A transferência de *Twin Superfecta* mais juros acrescidos será então adicionada ao pool líquido da segunda metade do *Twin Superfecta* da reunião seguinte em uma data e programa designados pela Comissão.
- (20) Fornecer informações a qualquer pessoa a respeito das combinações cobertas, montantes apostados em combinações específicas, número de bilhetes vendidos, ou número de bilhetes de troca válidos é proibido. Isto não proibirá a comunicação necessária entre os funcionários do totalizador e do departamento de apostas mútuas para processamento de dados de pool.
- (21) A associação deve obter aprovação por escrito da Comissão a respeito de agendamento de competições *Twin Superfecta*, os percentuais do pool líquido adicionados ao pool da primeira metade e ao pool de segunda metade, e o valor de

qualquer limite a ser estabelecido na transferência. Quaisquer alterações no formato aprovado de *Twin Superfecta* requerem aprovação prévia da Comissão.

S. Pools tipo *Exacta (n)*

- (1) O *Exacta (n)* requer a seleção dos dois primeiros competidores a completar a corrida, na ordem exata, em cada uma de um número designado de competições. A associação deve obter aprovação por escrito da Comissão a respeito de agendamento de competições *Exacta (n)*, a designação de um dos métodos prescritos no Parte 4, e o valor de qualquer limite a ser estabelecido na transferência. Quaisquer alterações no formato aprovado de *Exacta(n)* requerem aprovação prévia da Comissão.
- (2) O pool tipo *Exacta(n)* será rateado sob um dos seguintes métodos:
 - (a) **Método 1, *Exacta(n)* sem Pool Menor e sem Transferência:** O pool líquido *Exacta (n)* será distribuído como pool de dividendo único para os que selecionaram o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, em cada uma das competições *Exacta (n)*, com base na ordem oficial de chegada. Se não houver apostas selecionando o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, em cada uma das competições *Exacta (n)*, o pool líquido *Exacta (n)* será distribuído como pool de dividendo único aos que selecionaram o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, no maior número de competições *Exacta (n)*. Se não houver apostas vencedoras, o pool inteiro será reembolsado em apostas *Exacta (n)* para estas competições.
 - (b) **Método 2, *Exacta (n)* sem Pool Menor e Transferência ao invés de um Reembolso:** O pool líquido *Exacta (n)* e transferência, se houver, serão distribuídos como pool de dividendo único para os que selecionaram o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, em cada uma das competições *Exacta (n)*, com base na ordem oficial de chegada. Se não houver apostas selecionando o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, em cada uma das competições *Exacta (n)*, o pool líquido *Exacta (n)* e transferência serão distribuídos como pool de dividendo único aos que selecionaram o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, no maior número de competições *Exacta (n)*. Se não houver apostas vencedoras, o pool líquido *Exacta (n)* será adicionado à transferência.
 - (c) **Método 3, *Exacta (n)* sem Pool Menor e Transferência:** O pool líquido *Exacta (n)* e transferência, se houver, serão distribuídos como pool de dividendo único para os que selecionaram o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, em cada uma das competições *Exacta (n)*, com base na ordem oficial de chegada. Se não houver apostas vencedoras, o pool líquido *Exacta (n)* será adicionado à transferência.
 - (d) **Método 4, *Exacta (n)* com Pool Menor e sem Transferência:** A maior porção do pool líquido *Exacta (n)* será distribuída como pool de dividendo único para os que

selecionaram o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, em cada uma das competições *Exacta (n)*, com base na ordem oficial de chegada. A menor porção do pool líquido *Exacta (n)* será distribuída como pool de dividendo único para os que selecionaram o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, no segundo maior número de competições *Exacta (n)*, com base na ordem oficial de chegada. Se não houver apostas selecionando o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, em cada uma das competições *Exacta (n)*, a maior porção do pool líquido *Exacta (n)* será distribuída como pool de dividendo único aos que selecionaram o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, no maior número de competições *Exacta (n)*. Se não houver apostas selecionando o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, no segundo maior número de competições *Exacta (n)*, a menor porção do pool líquido *Exacta (n)* será combinada com a maior porção para distribuição como pool de dividendo único aos que selecionaram o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, em cada uma das competições *Exacta (n)*. Se não houver apostas vencedoras, o pool será reembolsado em apostas *Exacta (n)* para estas competições.

- (e) **Método 5, *Exacta (n)* com Pool Menor e Transferência:** A maior porção do pool líquido *Exacta (n)* e transferência, se houver, serão distribuídos como pool de dividendo único para os que selecionaram o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, em cada uma das competições *Exacta (n)*, com base na ordem oficial de chegada. A menor porção do pool líquido *Exacta (n)* será distribuída como pool de dividendo único para os que selecionaram o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, no segundo maior número de competições *Exacta (n)*, com base na ordem oficial de chegada. Se não houver apostas selecionando o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, em cada uma das competições *Exacta (n)*, a menor porção do pool líquido *Exacta (n)* será distribuída como pool de dividendo único aos que selecionaram o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, no maior número de competições *Exacta (n)*, e a maior porção será adicionada à transferência. Se não houver apostas selecionando o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, no segundo maior número de competições *Exacta (n)*, a menor porção do pool líquido *Exacta (n)* será combinada com a maior porção para distribuição como pool de dividendo único aos que selecionaram o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, em cada uma das competições *Exacta (n)*, ou se não houver tais apostas vencedoras, adicionada à transferência.
- (f) **Método 6, *Exacta (n)* com Pool Menor com base em Qualquer uma *Exacta*, e sem Transferência:** A maior porção do pool líquido *Exacta (n)* será distribuída como pool de dividendo único para os que selecionaram o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, em cada uma das competições *Exacta (n)*, com base na ordem oficial de chegada. A menor porção do pool líquido *Exacta (n)* será distribuída como pool de dividendo único para os (incluindo receptores

da maior porção do pool líquido *Exacta (n)* que selecionaram o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, em pelo menos uma das competições *Exacta (n)*, com base na ordem oficial de chegada. Se não houver apostas selecionando o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, em cada uma das competições *Exacta (n)*, a maior porção do pool líquido *Exacta (n)* será combinada com a menor porção para distribuição como pool de dividendo único aos que selecionaram o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, em pelo menos uma das competições *Exacta (n)*. Se não houver apostas vencedoras, o pool é reembolsado.

(g) **Método 7, *Exacta (n)* com Pool Menor com base em Qualquer uma *Exacta*, e Transferência:** A maior porção do pool líquido *Exacta (n)* e transferência, se houver, serão distribuídos como pool de dividendo único para os que selecionaram o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, em cada uma das competições *Exacta (n)*, com base na ordem oficial de chegada. A menor porção do pool líquido *Exacta (n)* será distribuída como pool de dividendo único para os (incluindo receptores da maior porção do pool líquido *Exacta (n)* que selecionaram o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, em pelo menos uma das competições *Exacta (n)*, com base na ordem oficial de chegada. Se não houver apostas selecionando o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, em cada uma das competições *Exacta (n)*, a maior porção será adicionada à transferência. Se não houver apostas selecionando o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, em nenhuma das competições *Exacta (n)*, a menor porção do pool líquido *Exacta (n)* também será adicionada à transferência.

(h) **Método 8, *Exacta (n)* com Pool Menor com base em *Exactas Individuais*, e sem Transferência:**

(A) A maior porção do pool líquido *Exacta (n)* será distribuída como pool de dividendo único para os que selecionaram o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, em cada uma das competições *Exacta (n)*, com base na ordem oficial de chegada. A menor porção do pool líquido *Exacta (n)* será distribuída como pool de dividendo único com base na soma do valor em dólares das apostas para cada uma das competições *Exacta (n)* consideradas separadamente, nas quais o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, foram corretamente selecionados, com base na ordem oficial de chegada. A menor porção do pool líquido *Exacta (n)* será distribuída como pool de dividendo único para os (incluindo receptores da maior porção do pool líquido *Exacta (n)* que selecionaram o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, em uma ou mais competições *Exacta (n)*). Cada receptor de uma porção menor receberá um montante igual ao dividendo único multiplicado pelo número de competições *Exacta (n)* nas quais o

receptor corretamente selecionou a combinação vencedora.

- (B) Se não houver apostas selecionando o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, em todas as competições *Exacta (n)*, a maior porção será combinada com a menor porção e o pool líquido *Exacta (n)* inteiro será distribuído de acordo com as regras no parágrafo anterior para distribuir a menor porção do pool líquido *Exacta (n)*. Se não houver apostas vencedoras, o pool será reembolsado.

(i) Método 9, *Exacta (n)* com Pool Menor com base em *Exactas Individuais*, e Transferência:

- (A) A maior porção do pool líquido *Exacta (n)* e transferência, se houver, serão distribuídos como pool de dividendo único para os que selecionaram o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, em cada uma das competições *Exacta (n)*, com base na ordem oficial de chegada. A menor porção do pool líquido *Exacta (n)* será distribuída como pool de dividendo único com base na soma do valor em dólares das apostas para cada uma das competições *Exacta (n)* consideradas separadamente, nas quais o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, foram corretamente selecionados, com base na ordem oficial de chegada.

A menor porção do pool líquido *Exacta (n)* será distribuída como pool de dividendo único para os (incluindo receptores da maior porção do pool líquido *Exacta (n)* que selecionaram o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, em uma ou mais competições *Exacta (n)*). Cada receptor de uma porção menor receberá um montante igual ao dividendo único multiplicado pelo número de competições *Exacta (n)* nas quais o receptor corretamente selecionou a combinação vencedora.

- (B) Se não houver apostas selecionando o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, em todas as competições *Exacta (n)*, a menor porção será distribuída de acordo com as regras no parágrafo anterior para distribuir a menor porção do pool líquido *Exacta (n)*, e a maior parte será adicionada à transferência; exceto que, se não houver apostas vencedoras no pool maior ou no pool menor, o pool do programa será reembolsado e a transferência será transportada.

(j) Método 10, *Exacta (n)* com Pool Menor com base em *Exactas Individuais*, e Transferência; Transferência de 100% se não houver Apostas Vencedoras

(A) A maior porção do pool líquido *Exacta (n)* e transferência, se houver, serão distribuídos como pool de dividendo único para os que selecionaram o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, em cada uma das competições *Exacta (n)*, com base na ordem oficial de chegada. A menor porção do pool líquido *Exacta (n)* será distribuída como pool de dividendo único com base na soma do valor em dólares das apostas para cada uma das competições *Exacta (n)* consideradas separadamente, nas quais o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, foram corretamente selecionados, com base na ordem oficial de chegada.

A menor porção do pool líquido *Exacta (n)* será distribuída como pool de dividendo único para os (incluindo receptores da maior porção do pool líquido *Exacta (n)* que selecionaram o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, em uma ou mais competições *Exacta (n)*). Cada receptor de uma porção menor receberá um montante igual ao dividendo único multiplicado pelo número de competições *Exacta (n)* nas quais o receptor corretamente selecionou a combinação vencedora.

(B) Se não houver apostas selecionando o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, em todas as competições *Exacta (n)*, a menor porção será distribuída de acordo com as regras no parágrafo anterior para distribuir a menor porção do pool líquido *Exacta (n)*, e a maior porção será adicionada à transferência. Se não houver apostas vencedoras, a menor porção também será adicionada à transferência.

(3) *Dead Heats* (Empates Técnicos). Na eventualidade de um *dead heat* em alguma das competições *Exacta (n)*, o pool líquido *Exacta (n)* será distribuído às apostas vencedoras na seguinte precedência, com base na ordem oficial de chegada, para cada competição *Exacta (n)* dentro da aposta *Exacta (n)*:

(a) Se houver um *dead heat* para primeiro em qualquer uma das competições *Exacta (n)* envolvendo competidores representando a mesma participação de aposta, o pool *Exacta (n)* será distribuído como pool de dividendo único para os que selecionaram a aposta conjugada ou *mutuel field* combinado com a próxima participação de aposta separada na ordem oficial de chegada para aquela competição.

(b) Se houver um *dead heat* para primeiro em qualquer uma das competições *Exacta (n)* envolvendo competidores representando duas ou mais participações de aposta, o pool *Exacta (n)* será distribuído como um pool de dividendo único com uma aposta vencedora incluindo cada participação de aposta envolvida no

dead heat.

- (c) Se houver um *dead heat* para segundo em qualquer uma das competições *Exacta (n)* envolvendo competidores representando a mesma participação de aposta, o pool *Exacta (n)* será distribuído como se não tivesse ocorrido nenhum *dead heat*.
 - (d) Se houver um *dead heat* para segundo em qualquer uma das competições *Exacta (n)* envolvendo competidores representando duas ou mais participações de aposta, o pool *Exacta (n)* será distribuído como um pool de dividendo único com uma aposta vencedora incluindo a participação de aposta que terminou em primeiro junto com qualquer participação de aposta envolvida no *dead heat* para segundo.
- (4) *Scratches* (Retiradas)
- (a) Caso uma participação de aposta em qualquer competição da *Exacta (n)* seja retirada (*scratched*) ou dispensada antes da primeira competição *Exacta (n)* ser declarada oficial, todo o dinheiro apostado em combinações incluindo a participação de aposta retirada será deduzido do pool *Exacta (n)* e reembolsado.
 - (b) Caso uma participação de aposta em qualquer competição da *Exacta (n)* seja retirada ou dispensada da competição antes da primeira competição *Exacta (n)* ser declarada oficial, todo o dinheiro apostado em combinações incluindo esta participação de aposta permanecerá no pool *Exacta (n)* e o titular do bilhete ainda pode coletar o valor monetário de qualquer distribuição evidenciada pelo bilhete contendo a participação de aposta retirada.
 - (c) Se, devido a uma retirada tardia, o número de participações de aposta em uma competição da *Exacta (n)* for reduzido a menos de duas, para fins da *Exacta (n)*, tal competição será declarada “não-competição” e o pool *Exacta (n)* estará sujeito às regras estabelecidas no Inciso 5 dessas regras.
- (5) Competições Canceladas
- (a) Se qualquer uma das competições *Exacta (n)* for cancelada ou declarada “não-competição” antes que a primeira competição *Exacta (n)* seja declarada oficial, o pool *Exacta (n)* inteiro será reembolsado em apostas *Exacta (n)* para estas competições.
 - (b) Se todas as competições *Exacta (n)* restantes forem canceladas ou declaradas “não-competição” após a primeira competição *Exacta (n)* ser declarada oficial, o pool líquido *Exacta (n)* será distribuído como pool de dividendo único a apostas que selecionarem a combinação vencedora da primeira competição *Exacta (n)*, mas não a transferência *Exacta (n)*. Entretanto, se não houver apostas selecionando a combinação vencedora na primeira competição *Exacta*

- (n), o pool *Exacta (n)* inteiro será reembolsado em apostas *Exacta (n)* para estas competições.
- (c) Se qualquer uma das competições *Exacta (n)* for cancelada ou declarada “não-competição” após a primeira competição *Exacta (n)* ser declarada oficial, o pool líquido *Exacta (n)* inteiro será distribuído de acordo com as regras que regem a distribuição da menor porção onde não houver vencedor da maior porção.
- (6) Distribuição Obrigatória
- (a) Uma solicitação por escrito para permissão para distribuir a transferência de *Exacta (n)* em um programa específico pode ser enviada à Comissão. A solicitação deve conter justificativa para a distribuição obrigatória, uma explicação do benefício a ser derivado, e a data pretendida e programa para a distribuição. A associação deve notificar a Comissão pelo menos 10 dias antes da implementação. Se o pool *Exacta (n)* não puder ser distribuído durante um programa designado, a distribuição obrigatória será retomada no próximo programa de distribuição obrigatória agendado.
- (b) Caso a transferência de *Exacta (n)* seja designada para distribuição em uma data e programa especificados, a seguinte precedência será seguida para determinar os bilhetes vencedores para o pool líquido *Exacta (n)* e pool de transferência:
- (A) Como pool de dividendo único para os que selecionaram o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, em cada uma das competições *Exacta (n)*, com base na ordem oficial de chegada. Se não houver apostas selecionando o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, em todas as competições *Exacta (n)*, então
- (B) Como pool de dividendo único para os que selecionaram o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, em pelo menos uma das competições *Exacta (n)*, com base na ordem oficial de chegada.
- (C) Se não houver apostas que selecionaram corretamente o primeiro e segundo colocados, na ordem exata, em pelo menos uma das competições *Exacta (n)*, com base na ordem oficial de chegada, então todos os bilhetes *Exacta (n)* se tornarão vencedores e receberão 100% do pool líquido *Exacta (n)* daquele programa e do pool de transferência *Exacta (n)* como pool de dividendo único.
- (7) Se por qualquer razão a transferência de *Exacta (n)* precisar ser mantida até o pool *Exacta (n)* correspondente de uma reunião subsequente, a transferência será depositada em uma conta remunerada a juros aprovada pela Comissão. A transferência de *Exacta (n)* mais juros acrescidos será então adicionada ao pool líquido *Exacta (n)* da reunião seguinte em uma data e programa designados pela Comissão.

T. *Pick (n) Position (x) Pools* (Escolha (n) Pools de (x) Posições)

- (1) O *Pick (n) Position (x) Pools* requer a seleção dos (x) primeiros competidores a completar a corrida, em suas posições exatas, em cada uma de um número designado de (n) competições. Por exemplo, em um Pool de Quatro Posições (x = 4), o apostador escolhe quatro competidores a completarem a corrida em cada competição. Se o apostador escolheu “1, 2, 3 e 4”, e os competidores reais a terminar a corrida forem “4, 3, 2 e 1”, o apostador corretamente escolheu 2 posições [o segundo e terceiro colocados].
- (2) A associação deve obter aprovação por escrito da Comissão a respeito de agendamento de competições *Pick (n) Position (x) Pools*, a designação de um dos métodos prescritos nas Partes 3 e 6, os percentuais do pool líquido rateado entre a maior porção do Pool de (x) posições e a(s) menor(es) porção(ões) do Pool de (x) posições, e o valor de qualquer limite a ser estabelecido na transferência. Quaisquer alterações no formato aprovado de *Pick (n) Position (x) Pools* requerem aprovação prévia da Comissão.
- (3) Salvo se declarado em contrário, a maior porção do pool líquido *Pick (n) Position (x) Pools* [doravante “Pool de (x) posições”] será distribuído como pool de dividendo único para os que selecionaram todos os (x) competidores a completar a corrida, em posição exata, em um número mínimo especificado de posições nas (n) competições (consideradas como um todo) que compreendem o Pool de (x) posições, com base na ordem oficial de chegada. O número mínimo especificado de posições pode ser todas as (x) posições em todas as (n) competições (por exemplo, quatro posições em cada uma de seis competições, para um total de 24 posições) ou um número menor especificado (por exemplo, 22 ou mais posições precisas dentro das seis competições tomadas como um todo).
- (4) O pool tipo *Pick (n) Position (x) Pools* será rateado sob um dos seguintes métodos:
 - (a) Método 1, (x) Posições sem Pool Menor e sem Transferência:
 - (A) O Pool líquido de (x) posições será distribuído de acordo com o método para distribuir a maior porção conforme descrito na Parte 2, acima.
 - (B) Se não houver apostas qualificadas para a maior porção, o Pool de (x) posições será distribuído como pool de dividendo único para os que corretamente selecionaram competidores a completar a corrida, em posição exata, no maior número de posições em competições de (x) posições.
 - (C) Se não houver apostas vencedoras, o pool inteiro será reembolsado em apostas (x) Posições para estas competições.
 - (b) Método 2, (x) Posições sem Pool Menor e Transferência ao invés de um Reembolso:

- (A) O Pool líquido de (x) posições será distribuído de acordo com o método para distribuir a maior porção conforme descrito na Parte 2, acima.
 - (B) Se não houver apostas qualificadas para a maior porção, o Pool de (x) posições e a transferência serão distribuídos como pool de dividendo único para os que corretamente selecionaram competidores a completar a corrida, em posição exata, no maior número de posições em competições de (x) posições.
 - (C) Se não houver apostas vencedoras, o Pool líquido de (x) posições será adicionado à transferência.
- (c) Método 3, (x) Posições sem Pool Menor e Transferência:
- (A) O Pool líquido de (x) posições será distribuído de acordo com o método para distribuir a maior porção conforme descrito na Parte 2, acima.
 - (B) Se não houver apostas vencedoras que se qualifiquem para a maior porção, o Pool líquido de (x) posições será adicionado à transferência.
- (d) Método 4, (x) Posições sem Pool Menor e sem Transferência:
- (A) A maior porção do Pool líquido de (x) posições será distribuída de acordo com o método para distribuir a maior porção conforme descrito na Parte 2, acima.
 - (B) A menor porção do Pool líquido de (x) posições será distribuída como pool de dividendo único para os que corretamente selecionaram competidores a completar a corrida, em posição exata, no maior número de posições em competições de (x) posições (mas menos do que o número de posições que se qualificam para a maior porção), com base na ordem oficial de chegada.
 - (C) Se não houver apostas qualificadas para a maior porção, a porção maior do Pool líquido de (x) posições será combinada com a menor porção para distribuição como pool de dividendo único para os que corretamente selecionaram competidores a completar a corrida, em posição exata, no maior número de posições em competições de (x) posições.
 - (D) Se não houver apostas que corretamente selecionaram nenhum dos competidores a completar a corrida, em posição exata, em competições de (x) posições, diferente dos vencedores da maior porção do Pool líquido de (x) posições, a menor porção do Pool líquido de (x) posições será combinada com a maior porção para distribuição como pool de dividendo único para os que se qualificaram para maior porção.
 - (E) Se não houver apostas vencedoras, o pool inteiro será reembolsado em apostas de (x) Posições para estas competições.
- (e) Método 5, (x) Posições sem Pool Menor e Transferência:

- (A) A maior porção do Pool líquido de (x) posições será distribuída de acordo com o método para distribuir a maior porção conforme descrito na Parte 2, acima.
 - (B) A menor porção do Pool líquido de (x) posições será distribuída como pool de dividendo único para os que corretamente selecionaram competidores a completar a corrida, em posição exata, no maior número de posições em competições de (x) posições (mas menos do que o número de posições que se qualificam para a maior porção), com base na ordem oficial de chegada.
 - (C) Se não houver apostas qualificadas para a maior porção, a porção menor do Pool líquido de (x) posições será distribuída como pool de dividendo único para os que corretamente selecionaram competidores a completar a corrida, em posição exata, no maior número de posições em competições de (x) posições, e a maior porção será adicionada à transferência.
 - (D) Se não houver apostas que corretamente selecionaram nenhum dos competidores a completar a corrida, em posição exata, diferente dos vencedores da maior porção do Pool líquido de (x) posições, a menor porção do Pool líquido de (x) posições será combinada com a maior porção para distribuição como pool de dividendo único para os que se qualificaram para maior porção, ou se não houver apostas vencedoras, adicionada à transferência.
- (f) Método 6, (x) Posições sem Pool Menor e Transferência:
- (A) A maior porção do Pool líquido de (x) posições será distribuída de acordo com o método para distribuir a maior porção conforme descrito na Parte 2, acima.
 - (B) A menor porção principal do Pool líquido de (x) posições pode ser designada, e distribuída como pool de dividendo único, para os que corretamente selecionaram competidores a completar a corrida, em posição exata, no maior número de posições em competições de (x) posições (mas menos do que o número de posições que se qualificam para a maior porção), com base na ordem oficial de chegada.
 - (C) Porções menores adicionais do Pool líquido de (x) posições podem ser designadas, e distribuídas como pools de dividendo único, para os que corretamente selecionaram o número designado, ou faixa, de competidores a completar a corrida, em posição exata, em competições de (x) posições (mas menos do que o número de posições que se qualificam para a maior porção), com base na ordem oficial de chegada.
 - (D) Aqueles que se qualificarem para a porção menor principal também podem ser qualificar para uma das porções menores adicionais. Quando isto

ocorre, os dois dividendos calculados serão somados antes de sobretaxar ou arredondar os dividendos para quebra. Por exemplo:

- (i) Suponha que há \$5 de apostas corretamente selecionando 12 posições, \$3 de apostas selecionando 13 posições, e \$2 de apostas selecionando 14 posições, e 14 é o maior número de posições corretamente selecionadas.
 - (ii) Suponha que a porção menor principal do pool líquido é \$20.000,16. Depois, uma das outras porções menores é designada para uma faixa de 12 a 15 posições, e esta porção do pool líquido é \$10.000,80. (Esses valores são escolhidos somente para ilustrar as etapas a seguir.)
 - (iii) Então, a porção menor principal é dividida entre os que selecionaram 14 posições, e a outra porção menor é dividida entre todas as apostas que selecionaram 12, 13 e 14 posições, então os vencedores de 14 posições recebem a soma de dois dividendos vencedores.
 - (iv) A porção menor principal de \$20.000,16 dividida entre os vencedores de \$2 de 14 posições rende um dividendo calculado de \$10.000,08 por dólar, e a outra porção menor \$10.000,80 dividida entre os vencedores de \$10 de 12, 13 e 14 posições rende um dividendo calculado de \$1.000,08 por dólar.
 - (v) A soma $\$10.000,08 + \$1.000,08 = \$11.000,16$ é o dividendo calculado combinado para escolha de 14 competidores a completar a corrida.
 - (vi) Se o arredondamento para quebra for para o próximo \$0,10 mais baixo, os dividendos mínimos finais são \$11.000,10 para 14 competidores a completar a corrida e \$1.000,00 para 12 ou 13 competidores.
- (E) A comissão deve aprovar o número de porções menores, e o número designado, ou faixa, de competidores a completar a corrida, na posição exata, em competições de (x) Posições que se qualifiquem como a seleção vencedora em qualquer uma de tais porções menores.
- (F) Se não houver apostas vencedoras que se qualifiquem para a maior porção, a porção maior será adicionada à transferência. Se não houver apostas que se qualifiquem para uma porção menor designada, a menor porção do Pool líquido de (x) posições será combinada com a maior porção para distribuição como pool de dividendo único para os que se qualificaram para maior porção, ou se não houver apostas vencedoras, adicionada à transferência.

- (g) Método 7, (x) Posições com Pool(s) Menor(es) com base em Qualquer uma Competição, e sem Transferência:
- (A) A maior porção do Pool líquido de (x) posições será distribuído como pool de dividendo único para os que selecionaram todos os (x) competidores a completar a corrida, em posição exata, em cada (ou um número mínimo especificado) das competições de (x) posições, com base na ordem oficial de chegada.
 - (B) As menores porções do Pool líquido de (x) posições serão distribuídas como pools de dividendo único para os (incluindo receptores da porção maior do Pool de (x) posições) que selecionaram todos os (x) competidores a completar a corrida, em posição exata, em pelo menos uma das competições de (x) posições, com base na ordem oficial de chegada, como segue:
 - (C) Pode haver pools menores separados para os que selecionaram todos os (x) competidores a completar a corrida, nas posições exatas de chegada, nas competições com a maioria de (x) posições, os que selecionaram todos os (x) competidores a completar a corrida, nas posições exatas de chegada, nas competições com o segundo maior número de (x) posições, e assim sucessivamente, até os que selecionaram todos os (x) competidores a completar a corrida, nas posições exatas de chegada, na competição com uma (x) posição. Nem todas as porções menores precisam ser designadas para a aposta.
 - (D) Se não houver apostas qualificadas para a maior porção, a porção maior do Pool líquido de (x) posições será combinada com o nível mais alto da menor porção para distribuição como pool de dividendo único. Se não houver apostas qualificadas para uma menor porção designada do Pool líquido de (x) posições, esta porção menor será combinada com a próxima (mais baixa) menor porção para distribuição como pool de dividendo único.
 - (E) Se não houver apostas vencedoras, o pool é reembolsado.
- (h) Método 8, (x) Posições com Pool(s) Menor(es) com base em Qualquer uma Competição, e Transferência:
- (A) A maior porção do Pool líquido de (x) posições e a transferência, se houver, serão distribuídas como pool de dividendo único para os que selecionaram todos os (x) competidores a completar a corrida, em posição exata, em cada (ou um número mínimo especificado) das competições de (x) posições, com base na ordem oficial de chegada.
 - (B) As menores porções do Pool líquido de (x) posições serão distribuídas

como pools de dividendo único para os (incluindo receptores da porção maior do Pool de (x) posições) que selecionaram todos os (x) competidores a completar a corrida, em posição exata, em pelo menos uma das competições de (x) posições, com base na ordem oficial de chegada, como segue:

- (C) Pode haver pools menores separados para os que selecionaram todos os (x) competidores a completar a corrida, nas posições exatas de chegada, nas competições com a maioria de (x) posições, os que selecionaram todos os (x) competidores a completar a corrida, nas posições exatas de chegada, nas competições com o segundo maior número de (x) posições, e assim sucessivamente, até os que selecionaram todos os (x) competidores a completar a corrida, nas posições exatas de chegada, na competição com uma (x) posição. Nem todas as porções menores precisam ser designadas para a aposta.
 - (D) Se não houver apostas vencedoras que se qualifiquem para a maior porção, a porção maior será adicionada à transferência.
 - (E) Se não houver apostas selecionando todos os competidores a completar a corrida, na posição exata, em um número das competições de (x) posições que se qualificam para uma porção menor designada, esta menor porção do pool líquido de (x) posições também será adicionada à transferência.
- (i) Método 9, (x) Posições com Pool(s) Menor(es) com base em Qualquer uma Competição, e Transferência:
- (A) A maior porção do Pool líquido de (x) posições e a transferência, se houver, serão distribuídas como pool de dividendo único para os que selecionaram todos os (x) competidores a completar a corrida, em posição exata, em cada (ou um número mínimo especificado) das competições de (x) posições, com base na ordem oficial de chegada.
 - (B) As menores porções do Pool líquido de (x) posições serão distribuídas como pools de dividendo único para os (incluindo receptores da porção maior do Pool de (x) posições) que selecionaram todos os (x) competidores a completar a corrida, em posição exata, em pelo menos uma das competições de (x) posições, com base na ordem oficial de chegada, como segue:
 - (C) Pode haver pools menores separados para os que selecionaram todos os (x) competidores a completar a corrida, nas posições exatas de chegada, nas competições com a maioria de (x) posições, os que selecionaram todos os (x) competidores a completar a corrida, nas posições exatas de chegada, nas competições com o segundo maior número de (x) posições, e assim

- sucessivamente, até os que selecionaram todos os (x) competidores a completar a corrida, nas posições exatas de chegada, na competição com uma (x) posição. Nem todas as porções menores precisam ser designadas para a aposta.
- (D) Se não houver apostas vencedoras que se qualifiquem para a maior porção, a porção maior será adicionada à transferência.
 - (E) Se não houver apostas selecionando todos os competidores a completar a corrida, na posição exata, em um número das competições de (x) posições que se qualificam para uma porção menor designada, esta menor porção do pool de (x) posições será adicionada à próxima (mais baixa) menor porção do pool de (x) posições. Se não houver porção menor mais baixa designada do pool de (x) posições, a menor porção também será adicionada à transferência.
- (j) Método 10, (x) Posições com Pool Menor com base em Qualquer uma Competição, e Transferência; Transferência de 100% se não houver Apostas Vencedoras
- (A) A maior porção do Pool líquido de (x) posições e a transferência, se houver, serão distribuídas como pool de dividendo único para os que selecionaram todos os (x) competidores a completar a corrida, em posição exata, em cada (ou um número mínimo especificado) das competições de (x) posições, com base na ordem oficial de chegada.
 - (B) A menor porção do pool líquido de (x) Posições será distribuída como pool de dividendo único com base na soma do valor em dólares das apostas para cada uma das competições de (x) Posições consideradas separadamente, nas quais todos os (x) competidores a terminar a corrida, na ordem exata, foram corretamente selecionados, com base na ordem oficial de chegada. A menor porção do Pool líquido de (x) posições será distribuída como pool de dividendo único para os (incluindo receptores da porção maior do Pool de (x) posições) que selecionaram todos os (x) competidores a completar a corrida, em posição exata, em uma ou mais competições de (x) posições. Cada receptor de uma porção menor receberá um montante igual ao dividendo único multiplicado pelo número de competições de (x) Posições nas quais o receptor corretamente selecionou a combinação vencedora.
 - (C) Se não houver apostas vencedoras que se qualifiquem para a maior porção, a porção maior será adicionada à transferência. Se não houver apostas vencedoras, o a menor porção também será adicionada à transferência.

- (5) **Rateio de Pool Líquido de (x) posições Entre Pool(s) Maior(es) e Menor(es)**
- A Comissão deve aprovar o método de rateio do Pool líquido de (x) posições entre vencedores da porção Maior do Pool de (x) posições e vencedores da(s) porção(ões) Menor(es) do Pool de (x) posições.
- Exemplo (utilizando o Método 8): Um Pool de Quatro Posições ($x = 4$) que consiste de 5 competições ($n = 5$). A porção maior vai para os que corretamente escolherem todas as 20 posições. Suponha que a Comissão aprovou três porções menores: A porção menor mais alta vai para os que escolheram todas as posições, na ordem exata, em 4 das competições. A próxima porção menor vai para os que escolheram todas as posições, na ordem exata, em 3 das competições. A porção menor final vai para os que escolheram todas as posições, na ordem exata, em 1 ou 2 das competições. Um rateio dos prêmios poderia ser 40% do Pool líquido de (x) posições para a porção maior, e 20% do Pool líquido de (x) posições para cada uma das três porções menores.
- Um outro rateio dos prêmios poderia ser 50% do Pool líquido de (x) posições para a porção maior, 25% para a porção menor mais alta, 15% para a próxima porção menor, e 10% para a porção menor final.
- (6) **Dead Heats (Empates Técnicos)**. Na eventualidade de um *dead heat* em alguma das competições de (x) Posições, com base na ordem oficial de chegada:
- (a) Para fins de determinar se uma aposta corretamente selecionou os competidores a completar a corrida, na posição exata, competidores em um *dead heat* são considerados como ocupando conjuntamente ambas (ou todas) as posições no *dead heat*. Por exemplo, se 5 e 6 chegarem em um *dead heat* para primeiro, então uma seleção de 5 para primeiro ou segundo é correta, e uma seleção de 6 para primeiro ou segundo também é correta.
 - (b) Cada porção do Pool líquido de (x) posições será distribuído como pool de dividendo único independentemente de *dead heats*.
- (7) **Scratches (Retiradas)**
- (a) Se, devido a uma retirada tardia, o número de participações de aposta em uma competição de (x) Posições for reduzido a menos de (x), para fins do pool de (x) Posições, tal competição será declarada “não-competição” e o pool de (x) Posições estará sujeito às regras estabelecidas na seção “Competições Canceladas” (Parte 7) dessas regras.
 - (b) Caso uma participação de aposta em qualquer competição do Pool de (x) posições seja retirada ou dispensada da competição, nenhuma aposta a mais que selecione o competidor retirado será aceita.
 - (c) Apostas existentes que selecionem uma participação de aposta retirada serão

tratadas sob um dos seguintes métodos: A Comissão fará sua determinação de quais dessas alternativas se aplicarão no momento de aprovar o pool de apostas, que alternativa permanecerá em vigor até e salvo se for alterada pela Comissão.

- (A) Método 1, Substituir um número de competidor mais alto:
- (i) O próximo número de competidor ao vivo mais alto que já não seja parte de uma aposta será substituído do número de competidor mais alto. Se nenhum número de competidor mais alto for elegível, a busca então procederá para cima do competidor número 1.
 - (ii) Se uma aposta selecionar mais de um competidor retirado para uma competição, as substituições devem começar com o número do competidor retirado mais baixo na aposta e proceder na ordem para o mais alto.
 - (iii) A substituição será realizada com base nas apostas únicas, independentemente de ser uma aposta foi realizada como parte de qualquer tipo de formato de apostas múltiplas, tais como *box* ou *wheel*.
 - (iv) O totalizador produzirá relatórios mostrando cada uma das combinações de aposta com participações de aposta substituídas que se tornaram vencedoras em decorrência da substituição, além da combinação vencedora normal.
- (B) Método 2, Substituir um número de competidor favorito:
- (i) O favorito real, como evidenciado pelos valores totais apostados no pool tipo *Win* na associação no fechamento das apostas naquela competição, será substituído da participação de aposta retirada para todos os fins, inclusive de cálculos de pool.
 - (ii) Se o pool tipo *Win* total para dois ou mais favoritos for idêntico, a seleção substituta será a competidor com o número do competidor mais baixo ainda não selecionado na aposta como parte da competição.
 - (iii) Se tal favorito já tiver sido selecionado na aposta como parte da competição, o(s) próximo(s) favorito(s) será(ão) utilizado(s), como evidenciado pelos valores totais apostados no pool tipo *Win*, ordenado do valor mais alto para o mais baixo.
 - (iv) Se uma aposta selecionar mais de um competidor retirado para uma competição, as substituições devem começar com o número do competidor retirado mais baixo na aposta e proceder na ordem para o mais alto.

- (v) A substituição será realizada com base nas apostas únicas, independentemente de ser uma aposta foi realizada como parte de qualquer tipo de formato de apostas múltiplas, tais como *box* ou *wheel*.
 - (vi) O totalizador produzirá relatórios mostrando cada uma das combinações de aposta com participações de aposta substituídas que se tornaram vencedoras em decorrência da substituição, além da combinação vencedora normal.
- (C) Método 3, O Competidor retirado ganha
- (i) O competidor retirado é considerado como sendo a seleção correta de um competidor vencedor, somente para fins do Pool de (x) posições.
 - (ii) O totalizador produzirá relatórios mostrando cada uma das combinações de aposta que se tornaram vencedoras em decorrência dos competidores retirados, além da combinação vencedora normal.
- (D) Método 4, O Competidor retirado perde
- (i) O competidor retirado é considerado como sendo um perdedor, somente para fins do Pool de (x) posições.
 - (ii) Outros competidores a completar a corrida selecionados em uma aposta continuarão a contar em direção à vitória, como usual.
- (8) Competições Canceladas
- (a) Se qualquer uma das competições de (x) Posições for cancelada ou declarada “não-competição” antes que a primeira competição de (x) Posições seja declarada oficial, o pool de (x) Posições inteiro será reembolsado em apostas de (x) Posições para estas competições.
 - (b) Se todas as competições de (x) Posições restantes forem canceladas ou declaradas “não-competição” após a primeira competição de (x) Posições ser declarada oficial, o pool líquido de (x) Posições inteiro, mas não a transferência do pool de (x) Posições, será distribuído como pool de dividendo único a apostas que selecionarem a combinação vencedora da primeira competição de (x) Posições. Entretanto, se não houver apostas selecionando a combinação vencedora na primeira competição de (x) Posições, o pool de (x) Posições inteiro será reembolsado em apostas de (x) Posições para estas competições.
 - (c) Se qualquer uma das competições de (x) Posições for cancelada ou declarada “não-competição” após a primeira competição de (x) Posições ser declarada oficial, o pool líquido de (x) Posições inteiro será distribuído de acordo com as regras que regem a distribuição da(s) menor(es) porção(ões) onde não houver vencedor da maior porção. Se houver mais de uma porção menor, o pool de (x)

Posições inteiro, mas não a transferência do pool de (x) Posições, será dividido entre a(s) porção(ões) menor(es), de acordo com a Seção Rateio (Parte 3) dessas regras, em proporção aos percentuais designados, ou por algum outro método aprovado pela Comissão.

- (d) Se qualquer uma das competições de (x) Posições for cancelada ou declarada “não-competição” após a primeira competição de (x) Posições ser declarada oficial, e o pool líquido de (x) Posições tiver sido designado para distribuição de acordo com a seção Distribuição Obrigatória (Parte 9) dessas regras, as regras que regem a distribuição obrigatória se aplicarão.
- (9) Limite de Transferência. A transferência de (x) Posições pode ser limitada em um nível designado aprovado pela Comissão para que se, no fechamento de qualquer programa, o valor na transferência de (x) Posições for igual ou exceder o limite designado, a transferência de (x) Posições será congelada até que seja ganha ou distribuída sob as disposições destas regras de (x) Posições. Após a transferência de (x) Posições ser congelada, a parte do pool líquido que comumente seria adicionado à transferência de (x) Posições será distribuído à cuja seleção chegou no nível mais alto da(s) porção(ões) menor(es) do pool de (x) Posições para aquele programa.
- (10) Distribuição Obrigatória
- (a) Uma solicitação por escrito para permissão para distribuir a transferência de (x) Posições em um programa específico pode ser enviada à Comissão. A solicitação deve conter justificativa para a distribuição obrigatória, uma explicação do benefício a ser derivado, e a data pretendida e programa para a distribuição. A associação deve notificar a Comissão pelo menos 10 dias antes da implementação. Se o pool de (x) Posições não puder ser distribuído durante um programa designado, a distribuição obrigatória será retomada no próximo programa de distribuição obrigatória aprovado.
 - (b) Caso a transferência de (x) Posições seja designada para distribuição em uma data e programa especificados, e se não houver apostas que se qualifiquem para a porção maior, então a seguinte precedência será seguida para determinar as apostas vencedoras para o pool líquido de (x) Posições e pool de transferência:
 - (A) Se o método selecionado na Parte 3 for o método 7, 8, 9, ou 10, então:
 - (B) A maior porção do Pool líquido de (x) posições será distribuído como pool de dividendo único para os que selecionaram todos os (x) competidores a completar a corrida, em posição exata, na maioria das (n) competições de posição individual, com base na ordem oficial de chegada. Porções menores designadas ainda podem ser premiadas;
 - (C) Se o método selecionado na Parte 3 for 1, 2, 3, 4, 5, ou 6, então:

- (D) A maior porção do Pool líquido de (x) posições será distribuído como pool de dividendo único para os que selecionaram corretamente a maioria dos competidores a completar a corrida, em suas posições exatas, nas (n) competições da posição, com base na ordem oficial de chegada. Porções menores designadas ainda podem ser premiadas.
 - (E) Se não houver apostas que se qualificarem para distribuição da porção maior, então todos os bilhetes de (x) Posições se tornarão vencedores e receberão 100% do pool líquido de (x) Posições daquele programa e do pool de transferência de (x) Posições como pool de dividendo único.
- (c) A transferência de (x) Posições será designada para distribuição em uma data e programa especificados somente nas seguintes circunstâncias:
- (A) Mediante aprovação por escrito da Comissão conforme estabelecido na Parte 9a) das regras de (x) Posições.
 - (B) Mediante aprovação por escrito da Comissão quando houver uma alteração no limite de transferência ou quando a aposta de (x) Posições for suspensa.
 - (C) No programa de fechamento da reunião.
- (d) Se por qualquer razão a transferência de (x) Posições precisar ser mantida até o pool de (x) Posições correspondente de uma reunião subsequente, a transferência será depositada em uma conta remunerada a juros aprovada pela Comissão. A transferência de (x) Posições mais juros acrescidos será então adicionada ao pool líquido de (x) Posições da reunião seguinte em uma data e programa designados pela Comissão.
- (11) Apostas Conjugadas e *Mutuel Fields* (“Todos os Outros”)
- (a) Apostas conjugadas e *mutuel fields* podem ser permitidos em competições de (x) Posições com a aprovação por escrito da Comissão.
 - (b) Competidores acoplados em apostas como uma aposta conjugada ou *mutuel field* serão considerados parte de uma única participação de aposta para fins de cálculos e rateio de pools de (x) Posições. Caso qualquer competidor em uma aposta conjugada ou *mutuel field* for oficialmente suspenso ou retirado, os competidores restantes naquela aposta conjugada ou *mutuel field* continuarão válidas participações de aposta e nenhum reembolso será concedido. Se todos os competidores dentro de uma aposta conjugada ou *mutuel field* forem retirados, então as regras da seção *Scratches* (Retiradas), Parte 6 dessas regras, se aplicarão.
 - (c) Somente para fins de cálculo de dividendos de (x) Posições, apostas conjugadas e *mutuel fields* serão calculados como um competidor único a completar a corrida, utilizando a posição de chegada do competidor que chegar na frente

naquela aposta conjugada ou *mutuel field* para determinar a ordem de colocação. Esta regra se aplicará a todas as circunstâncias, incluindo situações envolvendo um *dead heat*. Por exemplo, se a ordem real de chegada em uma competição for 1 / 2 / 1A / 3 / 4, então os competidores a completar a corrida utilizados para a competição de (x) Posições seria 1 / 2 / 3 / 4.

- (12) Com a aprovação por escrito da Comissão, a associação pode contribuir para a transferência de (x) Posições, ou para as porções maiores ou menores do Pool de (x) posições, com uma soma de dinheiro até a quantia de qualquer limite designado.

U. Pool tipo *Team Wager* (Aposta em Equipe)

- (1) O Pool *Team Wager* requer a seleção de uma “equipe” designada em cada uma de um número designado de competições. Apostas vencedoras serão determinadas com base na ordem oficial de chegada em cada competição e a colocação de cada equipe em relação à ordem oficial de chegada. Para fins da *Team Wager*, competidores a completar a corrida da mesma equipe serão agrupados para determinar uma única participação de aposta, conforme estabelecido na Parte 3.
- (2) Antes do início das competições que compreendem a *Team Wager*, todos os participantes em cada uma das competições serão divididos pela associação entre cada uma das equipes da *Team Wager*, e a lista de cada equipe é publicada, bem como o número de pontos a serem concedidos à equipe cujo membro é o primeiro colocado em uma competição designada, o segundo colocado, e assim sucessivamente, até que nenhum ponto a mais seja concedido naquela competição.
- (3) Na conclusão de todas as competições que compreendem a *Team Wager*, o número de pontos para cada equipe será compilado, e a equipe com mais pontos será declarada a “equipe vencedora”.
- (4) O pool *Team Wager* será rateado sob um dos seguintes métodos:
- (a) *Winning Margins Team Wager* (Aposta em Equipe com Margens de Vitória)
- (A) No *Winning Margins Team Wager*, o número total de pontos concedidos no *Team Wager* será dividido pela associação em uma série de grupos que compreendem uma série de faixas de pontos (“margem de vitória”) pelas quais uma equipe (Equipe A) pode derrotar a outra equipe (Equipe B); uma série de faixas de pontos pelas quais a Equipe B pode derrotar a Equipe A; e um empate entre as equipes. Cada grupo constituirá uma participação de aposta separada no *Winning Margins Team Wager*
- (B) O pool líquido *Winning Margins Team Wager* será distribuído como pool de dividendo único aos que selecionaram o grupo correto. Se não houver apostas selecionando o grupo correto, o pool inteiro será reembolsado.
- (C) Exemplo: Pontos são atribuídos a cada um dos quatro primeiros colocados em cada competição [quatro pontos para o primeiro colocado,

diminuindo até um ponto para o quarto colocado, para um total de 10 pontos concedidos em cada competição], com base na ordem oficial de chegada, com um total de seis competições na *Team Wager*, resultando em um total de 60 pontos no total. Os grupos podem ser designados como:

- (i) A margem de vitória da Equipe A é
 - 1-10 pontos
 - 11-20 pontos
 - 21-30 pontos
 - 31-40 pontos
 - 41-50 pontos
 - 51-60 pontos
- (ii) A margem de vitória da Equipe B é
 - 1-10 pontos
 - 11-20 pontos
 - 21-30 pontos
 - 31-40 pontos
 - 41-50 pontos
 - 51-60 pontos
- (iii) As duas equipes empatam, e a margem é 0 Pontos
- (iv) Neste exemplo, há 13 participações de aposta separadas.
- (v) Se, neste exemplo, os competidores a completar a corrida representando a Equipe A chegarem em 1º e 3º lugar em uma competição, e competidores a completar a corrida representando a Equipe B chegarem em 2º e 4º lugar nesta competição, a Equipe A teria $4+2=6$ pontos e a Equipe B teria $3+1=4$ pontos. A margem de vitória atual (após esta primeira competição) seria Equipe A por 2 pontos.

(b) *Team Double Wager* (Aposta em Equipe Dupla)

- (A) Na *Team Double Wager*, a Comissão deve aprovar dois métodos diferentes de determinar os bilhetes vencedores que se qualificam para a porção do pool líquido.
- (B) A Comissão também deve aprovar a maneira de ratear o Pool líquido *Team Double Wager*, e as condições sob as quais o pool será reembolsado ou rateado se não houver apostas vencedoras.
- (C) Exemplo: Um pool no estilo *daily double* que consiste de ter que selecionar corretamente o grupo da margem de vitória, como acima, bem como um grupo baseado e incluindo os pontos totais alcançados pela equipe vencedora.

(5) Grupos

- (a) Os grupos podem compreender as margens pelas quais a equipe vencedora

derrota a equipe que chega em segundo; o número total de pontos alcançados pela equipe vencedora; ou outro método de determinar os grupos, conforme aprovado pela Comissão.

- (b) Tais fatores, como o número de equipes na *Team Wager*; o método pelo qual as equipes são designadas; o número de pontos a serem concedidos em cada competição; o número de competições que compreende o *Team Wager*; e o método pelo qual os “grupos” que constituem cada participação de aposta no *Team Wager* são designados, estarão sujeitos à aprovação da Comissão.
- (6) Apostas Conjugadas; Campos. Com a aprovação da Comissão, apostas conjugadas podem ser permitidas em competições que compreendem a *Team Wager*, mas somente podem participar como parte da mesma Equipe. Com a aprovação da Comissão, campos podem ser permitidos em competições que compreendem a *Team Wager*, mas somente podem participar como parte da mesma Equipe.
- (7) *Dead Heat*. Se houver um *dead heat* incluindo quaisquer competidores a completar a corrida para os quais pontos são concedidos na *Team Wager*, a quantidade total de pontos nas posições de *dead heat* será combinada e dividida igualmente entre as participações de aposta que chegaram no *dead heat*.
- (8) *Scratches* (Retiradas)
 - (a) Caso uma aposta em qualquer competição da *Team Wager* seja retirada ou dispensada da competição, todo o dinheiro apostado em combinações incluindo esta aposta permanecerá no pool *Team Wager* e o titular do bilhete ainda pode coletar o valor monetário de qualquer distribuição evidenciada pelo bilhete contendo a participação de aposta retirada.
 - (b) Se, devido a uma retirada ou aposta dispensada, o número de apostas designadas a uma equipe em uma competição *Team Wager* for reduzido a menos do que o número de posições na ordem final de chegada para o qual a equipe é elegível a receber pontos, para fins do pool *Team Wager*, tal competição será declarada “não-competição” e as apostas envolvendo quaisquer participações de aposta que não são mais capazes de ser alcançadas serão reembolsadas.

V. *Future Wager Pool* (Pool de Aposta Futura)

- (1) O *Future Wager* requer a seleção do primeiro colocado em uma competição especificada.
- (2) A associação se candidatará por escrito à Comissão para aprovação para oferecer a *Future Wager* na competição especificada e não oferecerá a aposta até que a aprovação seja concedida pela Comissão. O requerimento por escrito deve incluir a data e horário para o pool ser aberto e fechado, uma descrição do sistema para

compilar o pool e calcular as cotações e dividendos de prêmios, e o intervalo de tempo para exibir as cotações.

- (3) A associação, ou em caso de aposta *common pool* interjurisdicional, o hipódromo anfitrião, nomeará os competidores incluídos em cada participação de aposta na qual *Future Wagers* poderão ser realizadas e designarão um número do programa para cada participação de aposta.
- (4) O montante apostado na participação de aposta que chega em primeiro no páreo especificado é deduzido do pool líquido, o saldo restante sendo o lucro; o lucro é dividido pelo montante apostado na participação de aposta que chega em primeiro, e este quociente é o lucro por dólar apostado no pool futuro naquela participação de aposta.
- (5) O pool líquido *Future Wager* será distribuído como pool de dividendo único para apostas vencedoras na seguinte precedência, com base na ordem oficial de chegada:
 - (a) Para as apostas cuja seleção chegou em primeiro; mas se não houver tais apostas, então
 - (b) Para as apostas cuja seleção chegou em segundo; mas se não houver tais apostas, então
 - (c) Para as apostas cuja seleção chegou em terceiro; mas se não houver tais apostas, então
 - (d) O pool inteiro será reembolsado em *Future Wagers* para esta competição.
- (6) Se houver um *dead heat* para primeiro envolvendo:
 - (a) competidores representando a mesma participação de aposta, o *Future Wager* pool será distribuído como se não tivesse ocorrido nenhum *dead heat*.
 - (b) competidores representando duas ou mais participações de aposta, o *Future Wager* pool será distribuído como um rateio de lucros.
- (7) Nenhum reembolso será emitido para apostas de pools *Future Wager* em participações de aposta que não comecem ou completarem a corrida. Se a associação tomar ciência ou for notificada de que uma participação de aposta é inelegível ou impossibilitada de começar a corrida e o pool ainda estiver aberto, a associação deve imediatamente fechar as apostas naquela participação de aposta.
- (8) O pool *Future Wager* inteiro será reembolsado se:
 - (a) a situação descrita no inciso 5 d) ocorrer; ou
 - (b) o páreo especificado é declarado “não-competição” pelos árbitros/administradores que possuem jurisdição sobre o páreo especificado; ou

- (c) o páreo especificado não ocorre; ou
- (d) por qualquer razão, o pool *Future Wager* não pode ser determinado e o dividendo de prêmio não pode ser calculado.

W. *Match Rival* Pools (Pools de Correspondência de Rivais)

- (1) O *Match Rival* requer a seleção do competidor vencedor em uma competição designada ou séries de competições, em uma competição entre duas ou mais participações de aposta igualmente correspondentes, ou com base no espírito esportivo e/ou habilidade dos jôqueis/condutores e/ou treinadores, independentemente da colocação oficial das outras participações de aposta naquela competição ou séries de competições.
- (2) A escolha de quais competidores de uma competição participarão do *Match Rival* será feita como segue:
 - (a) A Associação deve obter aprovação por escrito da Comissão a respeito de quem determinará os competidores para competição *Match Rival*.
 - (b) A correspondência de competidores para a *Match Rival* será limitada competidor versus competidor, jôquei versus jôquei, condutor versus condutor e/ou treinador versus treinador.
 - (c) Os competidores escolhidos para a aposta *Match Rival* serão visivelmente identificados no programa oficial.
- (3) O pool líquido *Match Rival* será distribuído às apostas vencedoras na seguinte precedência, com base na ordem oficial de chegada:
 - (a) Como pool de dividendo único aos que selecionaram o primeiro colocado em uma única competição *Match Rival*, ou primeiro no maior número de uma série de competições *Match Rival*; mas se não houver tais apostas, então
 - (b) O pool *Match Rival* será reembolsado.
- (4) Se houver um *dead heat* em uma competição envolvendo dois ou mais competidores em:
 - (a) um pool *Match Rival* de única competição, o pool inteiro será reembolsado.
 - (b) uma ou mais competições de uma série, então todos os competidores envolvidos no *dead heat* serão considerados vencedores e o pool líquido será distribuído como pool de dividendo único, desde que:
 - (c) Em uma série de competições, se houver um *dead heat* em metade ou mais das competições, então o pool *Match Rival* para essas competições será reembolsado.
- (5) Se alguma competição *Match Rival* for cancelada ou declarada “não-competição”:
 - (a) Em um pool *Match Rival* de única competição, o pool inteiro será reembolsado.
 - (b) Em uma série de competições, se metade ou mais das competições forem

canceladas ou declaradas “não-competição”, então o pool *Match Rival* para essas competições será reembolsado.

- (6) Se qualquer competidor foi retirado ou declarado um *non-starter* (não-competidor) em qualquer competição *Match Rival*, então essa competição será cancelada.
- (7) Se todos os competidores não conseguirem completar a corrida em uma competição *Match Rival*, então essa competição será cancelada.

X. Pools tipo *Pentafecta*

- (1) A *Pentafecta* requer a seleção dos cinco primeiros competidores a completar a corrida, na ordem exata, para uma única competição.
- (2) Distribuição de Vitórias - Opção #1
 - a. O pool líquido *Pentafecta* será distribuído às apostas vencedoras na seguinte precedência, com base na ordem oficial de chegada:
 - i. Como pool de dividendo único àquela cuja combinação chegou como as cinco primeiras participações de aposta na sequência correta; mas se não houver tais apostas, então
 - ii. Como pool de dividendo único àquela cuja combinação chegou como as quatro primeiras participações de aposta na sequência correta; mas se não houver tais apostas, então
 - iii. Como pool de dividendo único àquela cuja combinação incluía, na sequência correta, as três primeiras participações de aposta; mas se não houver tais apostas, então
 - iv. Como pool de dividendo único àquela cuja combinação incluía, na sequência correta, as duas primeiras participações de aposta; mas se não houver tais apostas, então
 - v. Como pool de dividendo único àquela cuja combinação selecionou corretamente somente a participação de aposta que chegou em primeiro; mas se não houver tais apostas, então
 - vi. O pool inteiro será reembolsado em apostas *Pentafecta* para esta competição.

(3) Distribuição de Vitórias - Opção #2

- a. O pool líquido *Pentafecta* será distribuído às apostas vencedoras na seguinte

precedência, com base na ordem oficial de chegada:

- i. Como pool de dividendo único, incluindo qualquer transferência aplicável, àquela cuja combinação chegou como as cinco primeiras participações de aposta na sequência correta; mas se não houver tais apostas, então
 - ii. O pool líquido será dividido em dois pools separados. O maior pool do pool líquido será retido e adicionado a um pool de transferência correspondente para a próxima corrida *Pentafecta* designada. O pool menor restante será pago como um pool de consolação *Pentafecta*, que será igualmente dividido entre os titulares de bilhetes que selecionaram corretamente as quatro primeiras participações de aposta, mas se não houver tais apostas, então
 - iii. O pool de consolação *Pentafecta* será dividido entre os titulares de bilhetes que selecionaram corretamente as três primeiras participações de aposta, mas se não houver tais apostas, então
 - iv. O pool de consolação *Pentafecta* será dividido entre os titulares de bilhetes que selecionaram corretamente as duas primeiras participações de aposta, mas se não houver tais apostas, então
 - v. O pool de consolação *Pentafecta* será dividido entre os titulares de bilhetes que selecionaram corretamente a primeira participação de aposta, mas se não houver tais apostas, então
 - vi. O pool líquido inteiro se tornará um pool de transferência a ser retido e adicionado à próxima corrida *Pentafecta* designada.
- b. No último páreo *Pentafecta* no último dia da reunião, o pool líquido, incluindo qualquer transferência aplicável, será distribuído como pool de dividendo único utilizando o método descrito no inciso (2).
 - c. Onde o pool líquido for dividido em dois pools separados de acordo com este inciso, quaisquer centavos quebrados restantes serão retidos e adicionados à parte do pool líquido que será adicionada ao pool de transferência correspondente.
- (4) Distribuição de Vitórias - Opção #3
- a. O pool líquido *Pentafecta* será distribuído às apostas vencedoras na

seguinte precedência, com base na ordem oficial de chegada:

- i. Como pool de dividendo único, incluindo qualquer transferência aplicável, àquela cuja combinação chegou como as cinco primeiras participações de aposta na sequência correta; mas se não houver tais apostas, então
 - ii. O pool líquido inteiro será retido e adicionado a um pool de transferência correspondente para a próxima corrida *Pentafecta* designada.
- b. No último páreo *Pentafecta* no último dia da reunião, o pool líquido, incluindo qualquer transferência aplicável, será distribuído como pool de dividendo único utilizando o método descrito no inciso (2).

(5) Distribuição de Vitórias - Opção #4

- a. O pool líquido *Pentafecta* será distribuído às apostas vencedoras na seguinte precedência, com base na ordem oficial de chegada:
 - i. Como pool de dividendo único, incluindo qualquer transferência aplicável, ao titular de um bilhete vencedor único cuja combinação chegou, na sequência correta, como as cinco primeiras participações de aposta; mas se não houver tais apostas, então
 - ii. O pool líquido será dividido em dois pools separados. O maior pool do pool líquido será pago como um pool de transferência para a próxima corrida *Pentafecta* agendada. O pool menor restante será pago como um pool de consolação *Pentafecta*, que será igualmente dividido entre os titulares de bilhetes que selecionaram corretamente as cinco primeiras participações de aposta, mas se não houver tais apostas, então
 - iii. O pool líquido inteiro se tornará um pool de transferência para a próxima corrida *Pentafecta* agendada.
- b. Bilhete vencedor único, conforme utilizado neste parágrafo (5)(a), será definido como tendo ocorrido quando há um e apenas um bilhete vencedor, cuja combinação terminou na sequência correta como as cinco primeiras participações de aposta, a ser verificado pelo número de série único atribuído pelo totalizador que emitiu o bilhete vencedor. Na eventualidade de haver mais de um bilhete vencedor cuja combinação terminou na

sequência correta como as cinco primeiras participações de aposta, o bilhete vencedor único será considerado como não tendo ocorrido.

- c. A associação deve especificar o valor monetário mínimo de uma aposta de bilhete vencedor único aprovado pela Comissão.
 - d. Uma solicitação por escrito para permissão para distribuir a transferência de *Pentafecta* em um programa específico pode ser enviada à Comissão. A solicitação deve ser para uma data especificada, não mais de um ano da data em que a solicitação é enviada e conter justificativa para a distribuição, uma explicação do benefício a ser derivado, e a data pretendida e programa para a distribuição. Caso o pool líquido *Pentafecta* e qualquer transferência aplicável sejam designados para distribuição em uma data e programa especificados onde não houver bilhete vencedor único, o pool inteiro será distribuído utilizando o método descrito no inciso (2).
 - e. Uma solicitação por escrito para permissão para transferir a transferência de *Pentafecta* a outro pool *Pentafecta* operado pelo mesmo anfitrião de pool pode ser enviada à Comissão. A solicitação deve conter justificativa para a transferência, incluindo uma explicação do benefício a ser derivado, uma descrição do método pelo qual o anfitrião de pool apresentará as informações ao público que identifica as pistas para as quais o pool será operado e a(s) data(s) e programa (s) pretendido(s) da transferência.
 - f. Salvo se declarado em contrário por escrito pela Comissão de acordo com o parágrafo (d), no último páreo *Pentafecta* no último dia da reunião, o pool líquido, incluindo qualquer transferência aplicável, será distribuído utilizando o método descrito no inciso (2).
- (6) Não obstante os parágrafos 5(d) e (e), se por qualquer outra razão a transferência de *Pentafecta* precisar ser mantida até o pool *Pentafecta* correspondente de uma reunião subsequente, a transferência será depositada em uma conta remunerada a juros aprovada pela Comissão. A transferência de *Pentafecta* mais juros acrescidos será então adicionada ao pool líquido *Pentafecta* da reunião seguinte em uma data e programa designados pela Comissão.
- (7) Se menos de cinco participações de aposta terminarem a corrida e a competição for declarada oficial, os prêmios serão efetuados com base na ordem de chegada das participações de aposta que terminarem a competição. O saldo de qualquer seleção em qualquer bilhete além do número de participações de aposta que completarem a competição será ignorado. Se os pools estiverem sendo distribuídos de acordo com

o parágrafo (3)(a), (4)(a) ou 5(a), a transferência prévia de qualquer competição *Pentafecta* não será incluída no prêmio e será retida para a transferência da próxima competição, e o pool líquido *Pentafecta* desta competição será distribuído utilizando o método descrito no inciso (2).

(8) Se houver um *dead heat* para primeiro envolvendo:

- a. competidores representando cinco ou mais participações de aposta, todos das combinações de aposta selecionando as cinco participações de aposta envolvidas no *dead heat*, independente da ordem, compartilharão o rateio de lucros.
- b. competidores representando quatro participações de aposta, todos das combinações de aposta selecionando as quatro participações de aposta envolvidas no *dead heat*, independente da ordem, juntamente com a participação de aposta que chegar em quinto lugar, compartilharão o rateio de lucros.
- c. competidores representando três participações de aposta, todos das combinações de aposta selecionando as três participações de aposta envolvidas no *dead heat*, independente da ordem, juntamente com as participações de aposta que chegarem em quarto e quinto lugares, na ordem correta, compartilharão o rateio de lucros.
- d. competidores representando duas participações de aposta, ambas das combinações de aposta selecionando as duas participações de aposta envolvidas no *dead heat*, independente da ordem, juntamente com as participações de aposta que chegarem em terceiro, quarto e quinto lugares, na ordem correta, compartilharão o rateio de lucros.

(9) Se houver um *dead heat* para segundo envolvendo:

- a. competidores representando quatro ou mais participações de aposta, todos das combinações de aposta selecionando o vencedor juntamente com as quatro participações de aposta envolvidas no *dead heat*, compartilharão o rateio de lucros.
- b. competidores representando três participações de aposta, todos das combinações de aposta corretamente selecionando o vencedor, as três participações de aposta envolvidas no *dead heat*, independente da ordem, e a participação de aposta que chegar em quinto lugar, compartilharão o

rateio de lucros.

- c. competidores representando duas participações de aposta, ambas das combinações de aposta selecionando o vencedor, as duas participações de aposta envolvidas no *dead heat*, independente da ordem, e as participações de aposta que chegarem em quarto e quinto lugares, na ordem correta, compartilharão o rateio de lucros.
- (10) Se houver um *dead heat* para terceiro envolvendo:
- a. competidores representando três ou mais participações de aposta, todos das combinações de aposta corretamente selecionando os dois primeiros colocados, na ordem correta, e as três participações de aposta envolvidas no *dead heat*, independente da ordem, compartilharão o rateio de lucros.
 - b. competidores representando duas participações de aposta, ambos das combinações de aposta selecionando os dois primeiros colocados, na ordem correta, e as duas participações de aposta envolvidas no *dead heat*, independente da ordem, juntamente com a participação de aposta que chegar em quinto lugar, compartilharão o rateio de lucros.
- (11) Se houver um *dead heat* para quarto, todas as combinações de aposta corretamente selecionando os três primeiros colocados, na sequência correta, juntamente com quaisquer duas das participações de aposta envolvidas no *dead heat* para quarto, independente da ordem, compartilharão o rateio de lucros.
- (12) Se houver um *dead heat* para quinto, todas as combinações de aposta corretamente selecionando os três primeiros colocados, na sequência correta, juntamente com quaisquer das participações de aposta envolvidas no *dead heat* para quinto, compartilharão o rateio de lucros.
- (13) Na eventualidade de mais de um componente de uma aposta conjugada ou *mutuel field* terminar entre as cinco primeiras posições, o primeiro membro da aposta conjugada ou *mutuel field* a terminar a corrida determina a posição da participação de aposta única. O pool líquido será distribuído para aqueles cuja seleção incluía a aposta conjugada ou *mutuel field* e cada uma das outras quatro participações de aposta.

Y. 123*Racing Pick (n) Wager Pool (Pool de Apostas Escolha (n) "Corridas 123")*

- (1) O ‘*123RACING PICK-N*’ é uma aposta pari-mutuel que requer a seleção de um corredor para cada competição em uma série de competições específicas que compreende o pool *123RACING PICK-N* (“*123RACING pool*”). ‘N’ denota o número de competições especificadas naquele pool.
- (2) Quatro é o número mínimo de competições exigidas para oferecer um pool *123RACING Pick-N*.
- (3) Se um pool *123RACING Pick-N* for reduzido a menor de 4 competições completadas, o pool *123RACING Pick-N* será cancelado e todas as apostas serão reembolsadas.
- (4) Cada aposta é automaticamente atribuída a uma ID de aposta única pela plataforma totalizadora anfitriã, e pontos são alocados em cada competição.
- (5) Pontos são alocados para seleções vencedoras de competidores que chegarem na 1^a, 2^a ou 3^a posição nos resultados oficiais para cada competição e tiverem um prêmio associado com sua posição de chegada. Os pontos marcados serão equivalentes a adicionar os prêmios do anfitrião de pool de apostas mútuas para a aposta tipo *Win*, *Place* e *Show* naquela seleção (por exemplo, apostas \$2 *Win*, \$2 *Place* e \$2 *Show*).
- (6) Pontos são acumulados para cada competição no pool *123RACING Pick-N* e exibidos em um quadro de liderança em locais de aposta e online.
- (7) Cada aposta *123RACING Pick-N* recebe um identificador/apelido único associado com o número de série do bilhete ou registro de aposta em conta. Este identificador/apelido único é utilizado para identificar o progresso das apostas no display.
- (8) As apostas únicas *123RACING Pick-N* com as pontuações mais altas após a última competição designada compartilharão os prêmios do pool líquido de acordo com o inciso (14) desta seção.
- (9) Após cada trecho dos competidores que formam a aposta *123RACING Pick-N*, o quadro exibe os pontos acumulados daquele trecho e os pontos cumulativos de cada jogador e sua classificação no pool *123RACING Pick-N*. Após a competição que compreende o *123RACING Pick-N*, o quadro exibe o resultado final e prêmios para o pool *123RACING Pick-N*.
- (10) Onde uma seleção em uma aposta *123RACING Pick-N* não chegar em 1^o, 2^o ou 3^o nos resultados finais ou a seleção não for uma participação de aposta, nenhum ponto é marcado.
- (11) A aposta *123RACING Pick-N* não é eliminada se uma seleção não marcar pontos.
- (12) Apostas no pool *123RACING Pick-N* fecharão no início da primeira competição designada no pool *123RACING Pick-N*. Os participantes não são permitidos a

cancelar uma aposta *123RACING Pick-N* após o pool *123RACING Pick-N* ter fechado.

(13) 100% do pool *123RACING Pick-N* é pago mediante a conclusão de todas as competições designadas no pool *123RACING Pick-N*.

(14) A distribuição do pool *123RACING Pick-N* se baseia na(s) aposta(s) vencedora(s) na seguinte ordem de precedência:

(a) Vencedores únicos do pool *123RACING Pick-N*

A aposta única que tiver a pontuação mais alta no pool *123RACING Pick-N* recebe 60% do Pool Líquido.

A aposta única que tiver a 2ª pontuação mais alta no pool *123RACING Pick-N* recebe 30% do Pool Líquido. A aposta única que tiver a 3ª pontuação mais alta no pool *123RACING Pick-N* recebe 10% do Pool Líquido.

(b) Se houver duas apostas *123RACING Pick-N* que marcarem a pontuação mais alta, então essas duas apostas vencedoras compartilham 90% (60% + 30%) do Pool Líquido dividido igualmente entre as duas apostas vencedoras e a aposta única que tiver a 2ª pontuação mais alta recebe 10% do Pool Líquido

(c) Se houver 3 ou mais apostas vencedoras com a mesma pontuação mais alta, 100% do Pool Líquido é igualmente dividido entre cada aposta vencedora. Isto deve ser feito de acordo com os prêmios mínimos pari-mutuel da jurisdição na qual a aposta foi alocada.

(d) Se houver uma aposta única com a pontuação total mais alta, e duas ou mais apostas com a segunda pontuação total mais alta, a aposta com a pontuação mais alta receberá 60% do Pool Líquido, e as apostas com a segunda pontuação mais alta compartilharão 40% do Pool Líquido igualmente dividido pelas duas ou mais apostas, conforme o caso, com a segunda pontuação total mais alta.

(e) Se houver uma aposta única com a pontuação total mais alta, uma aposta única com a segunda pontuação total mais alta, e duas ou mais apostas com a terceira

pontuação total mais alta, a aposta com a pontuação mais alta receberá 60% do Pool Líquido, a aposta com a segunda pontuação mais alta receberá 30% do Pool Líquido, e as apostas com terceira pontuação total mais alta compartilharão 10% do Pool Líquido igualmente dividido pelas duas ou mais apostas, conforme o caso, com a segunda pontuação mais alta total.

- (15) De acordo com o inciso (3), se uma única competição incluída como parte de um pool *123RACING Pick-N* for cancelada ou declarada “não-competição”, o pool líquido será distribuído com base nos resultados das outras competições designadas incluídas no pool.
- (16) Apostas conjugadas ou *mutuel fields*, conforme definido dentro das regras e regulamentações da Comissão, correrão em qualquer competição *123RACING Pick-N* como participação de aposta única para fins de cálculos do pool *123RACING Pick-N*.
- (17) Uma retirada, após as apostas no *123RACING Pick-N* terem começado, de qualquer seleção de participação de aposta de uma aposta conjugada ou *mutuel field* em dada competição *123RACING Pick-N* não terão efeito em relação ao status de tal participação e/ou campo remanescentes como uma participação de aposta viável, exceto se houver conflito com as regras de aposta na jurisdição do hipódromo anfitrião.
- (18) Se uma participação de aposta for retirada em qualquer uma das competições *123RACING Pick-N*, o favorito no horário de postagem, como evidenciado pelos valores totais apostados no pool tipo Win na associação anfitriã para a competição no fechamento das apostas naquela competição, será substituto da participação de aposta retirada para todos os fins, inclusive de cálculos de pool. Na eventualidade de o pool tipo Win total para dois ou mais favoritos ser idêntico, a seleção substituta será a participação de aposta com o número do programa mais baixo. O totalizador produzirá relatórios mostrando cada uma das combinações de aposta com participações de aposta substituídas que se tornaram vencedoras em decorrência da substituição, além da combinação vencedora normal.
- (19) O *takeout* e a distribuição do pool para um pool *123RACING Pick-N* serão definidos pela associação anfitriã e aprovados pela Comissão regulatória anfitriã.
- (20) Com a aprovação por escrito da Comissão, o anfitrião do pool pode contribuir para o valor líquido do pool *123RACING Pick-N*.

Exemplo de pontuação *123RACING Pick-N*:

Escolhas que terminarem em 1º, 2º e 3º em cada competição marcam pontos alocados somando os prêmios pari-mutuel equivalentes a uma aposta de \$2 *Win, Place*, e

Página 126

The Association of Racing Commissioners International -

Regras de Corridas

Versão 6.3 Aprovada

pelos Membros da ARCI

16 de setembro de 2016

Show, por exemplo, somando os prêmios pari-mutuel oficiais *Win*, *Place*, e *Show*, para a competição, como no exemplo a seguir:

Cavalo A – 1º

Win: \$6,00 *Place*: \$5,60 *Show*: \$2,20

Pontuação Total = *Win* + *Place* + *Show* = 13,80 pontos

Cavalo B – 2º

Place: \$15,60 *Show*: \$4,80

Pontuação Total = *Place* + *Show* = 20,40 pontos

Cavalo C – 3º *Show*: \$2,10

Pontuação Total = *Show* = 2,10 pontos

Parte II

A. *Instant Racing Pools* (Pools de Corrida Instantânea)

(1) *Instant Racing #1 (Electronic 1-2-3 “Classic” - Eletrônico 1-2-3 “Clássico”)*

- (a) Aviso: Este tipo de pool pode estar sujeito a alegações de propriedade.
- (b) Resumo: A *Electronic 1-2-3* requer a seleção dos três primeiros colocados para uma única competição selecionada de uma biblioteca do histórico de competições previamente disputadas que são reprisadas de um servidor de vídeo central de acordo com os seguintes procedimentos:
 - (A) A competição a partir da biblioteca do histórico é selecionada aleatoriamente antes que o jogador insira qualquer seleção.
 - (B) O jogador pode examinar um ou mais gráficos incluindo informações de programas passados que mostram os méritos relativos dos competidores como eles realmente foram no dia da competição.
 - (C) Após as seleções do jogador serem registradas, a identidade da competição é revelada, um segmento de vídeo da chegada da competição é exibido, e os resultados oficiais reais são exibidos.
 - (D) Um jogador ganha acertando alguns ou todos os três primeiros colocados em uma de seis maneiras diferentes. Todas as vitórias podem ser coletadas instantaneamente.
 - (E) Um jogador deve arriscar uma aposta de segunda unidade para se qualificar para o pool de valor mais alto (3 em Ordem Exata).
- (c) Valor da Aposta:
 - (A) A Associação designará valores aceitáveis para unidades de aposta. O jogador pode inserir uma ou duas apostas unitárias por jogada.
- (d) Divisão do Pool: Após o *takeout* aplicável ter sido deduzido da aposta, o valor restante será rateado entre vários pools separados que foram transferidos de competições anteriores em que os jogadores participaram:
 - (A) O valor restante (após a retirada) da aposta primeira unidade será rateado entre seis pools, incluindo um pool para cada uma das cinco maneiras de ganhar, e para o primeiro *Seed Pool* (Pool Semente) quando este estiver abaixo de seu valor limite designado.

- (B) O valor restante (após a retirada) da aposta da segunda unidade, se apostada, será rateado para o pool de valor mais alto (3 em Ordem Exata), e para o segundo *Seed Pool* quando este estiver abaixo de seu valor limite designado.
- (e) Maneiras de Ganhar: As apostas podem ser qualificar para ganhar em até seis maneiras diferentes, incluindo:
 - (A) 3 em Ordem Exata: As seleções do jogador correspondem corretamente aos três primeiros colocados em ordem exata, somente para jogadores que arriscaram duas apostas unitárias.
 - (B) 3 em Qualquer Ordem: As seleções do jogador correspondem corretamente aos três primeiros colocados em qualquer ordem.
 - (C) Top 2 em Ordem Exata: As duas principais seleções do jogador correspondem corretamente aos dois primeiros colocados em ordem exata.
 - (D) 3 para obter Top 2: Quaisquer das três seleções do jogador correspondem corretamente aos dois primeiros colocados em qualquer ordem.
 - (E) Competição *Top Pick Wins* (Escolha Maior Ganha): A seleção top do jogador corresponde corretamente ao primeiro colocado (vencedor).
 - (F) Quaisquer 2 de 3: As seleções do jogador correspondem corretamente a quaisquer dois dos três primeiros colocados em qualquer ordem.
- (f) Cálculo do Pagamento:
 - (A) O dividendo vencedor será o valor inteiro no pool para o qual a aposta se qualifica, menos o arredondamento do dividendo (quebra).
 - (B) Quando a aposta de primeira unidade se qualificar para ganhar mais de uma das cinco maneiras de ganhar, somente o valor de pool único maior qualificado será pago.
 - (C) Quando a aposta de segunda unidade se qualificar para ganhar o pool de 3 em Ordem Exata, o dividendo vencedor será adicionado ao dividendo vencedor da aposta da primeira unidade.
 - (D) Cada maneira de ganhar possui um valor de prêmio mínimo para apostas vencedoras, que serão postados.
 - (E) No caso de um pool menor, o valor de prêmio mínimo não será menos do que o valor de uma unidade apostada.

- (F) Se dois jogadores se qualificarem para ganhar o mesmo pool dentro de um curto período de tempo, o primeiro vencedor será pago o pool atual e o segundo receberá o novo pool, que começa com o valor do prêmio mínimo.
- (g) *Dead Heat*: Uma competição que possui um *dead heat* para primeiro, segundo, ou terceiro não será utilizada para apostas *Electronic 1-2-3*.
- (h) Apostas Conjugadas e *Mutuel Fields* (“Todos os Outros”)
 - (A) Uma competição envolvendo apostas conjugadas ou *mutuel fields* não será utilizada para apostas *Electronic 1-2-3* se houver duas ou mais participações de aposta ao vivo para um único número de competidor.
 - (B) A participação de aposta ao vivo restante de uma aposta conjugada ou *mutuel field* será representada por seu número de competidor sem uma letra. Por exemplo, o competidor número “1” representa o competidor “1” ou “1A”.
- (i) *Seed Pool*: Para cobrir os casos em que um dos valores mínimos de prêmio é pago, o *Seed Pool* é acumulado a partir de um percentual designado de apostas.
 - (A) Cada vez que o valor mínimo de prêmio de um pool é pago em excesso do valor real disponível no pool, a diferença será deduzida do *Seed Pool*.
 - (B) Após um pool ser pago, o valor real do pool pode ser originado do *Seed Pool* para um valor inicial especificado menor ou igual a seu valor de prêmio mínimo.
 - (C) Embora o *Seed Pool* seja abaixo de um valor limite designado, as quotas para os outros pools são diminuídas a cada pool e a diferença será atribuída ao *Seed Pool*.
 - (D) O *Seed Pool* da primeira unidade apostada será mantido separado do *Seed Pool* da aposta da segunda unidade.
- (j) Aprovação da Comissão:
 - (A) A taxa de retirada não pode exceder uma taxa máxima aprovada pela Comissão. De acordo com esta restrição, a taxa de retirada será definida pela Associação e reportada à Comissão.
 - (B) O método de ratear apostas para cada um dos pools será aprovado pela Comissão.

- (C) Método de originar pools será aprovado pela Comissão.
- (D) Caso os pools *Electronic 1-2-3* forem designados para rescisão ou distribuição obrigatória em uma data específica, um método aprovado pela Comissão será utilizado.
- (E) O método de escolher os números aleatórios utilizados para selecionar competições e gráficos de programas passados será certificado por uma autoridade independente que seja aprovada pela Comissão.
- (F) Os valores designados de unidades de aposta serão aprovados pela Comissão.

(2) *Instant Racing #1.1 (Electronic 1-2-3 with Pick-N - Eletrônico 1-2-3 com Escolha N)*

- (a) Aviso: Este tipo de pool pode estar sujeito a alegações de propriedade.
- (b) Resumo: A *Electronic 1-2-3* requer a seleção dos três primeiros colocados para uma única competição selecionada de uma biblioteca do histórico de competições previamente disputadas que são reprisadas de um servidor de vídeo central de acordo com os seguintes procedimentos:
 - (A) A competição a partir da biblioteca do histórico é selecionada aleatoriamente antes que o jogador insira qualquer seleção.
 - (B) O jogador pode examinar um ou mais gráficos incluindo informações de programas passados que mostram os méritos relativos dos competidores como eles realmente foram no dia da competição.
 - (C) Após as seleções do jogador serem registradas, a identidade da competição é revelada, um segmento de vídeo da chegada da competição é exibido, e os resultados oficiais reais são exibidos.
 - (D) Um jogador ganha acertando alguns ou todos os três primeiros colocados em uma de várias maneiras diferentes. Todas as vitórias podem ser coletadas instantaneamente.
 - (E) Um jogador deve arriscar uma aposta de segunda unidade para se qualificar para o(s) pool(s) de valor mais alto (por exemplo o *Pick (n)*, acertando o primeiro colocado em N competições consecutivas).
- (c) Valor da Aposta:
 - (A) A Associação designará valores aceitáveis para unidades de aposta.

- (B) O jogador pode inserir uma ou duas apostas unitárias por jogada.
- (d) Divisão do Pool: Após o *takeout* aplicável ter sido deduzido da aposta, o valor restante será rateado entre vários pools separados que foram transferidos de competições anteriores em que os jogadores participaram:
 - (A) O valor restante (após a retirada) da aposta de primeira unidade será rateado entre os pools de aposta de primeira unidade, incluindo um pool para cada uma das várias maneiras de ganhar, e para o primeiro *Seed Pool* (Pool Semente) quando este estiver abaixo de seu valor limite designado.
 - (B) O valor restante (após a retirada) da aposta da segunda unidade, se apostada, será rateado entre os pools de aposta de segunda unidade (por exemplo, o *Pick N*), e para o segundo *Seed Pool* quando este estiver abaixo de seu valor limite designado.
- (e) Maneiras de Ganhar para a Aposta de Primeira Unidade: Para jogadores que arriscaram uma ou duas apostas unitárias em cada aposta, algumas das seguintes maneiras de ganhar, ou outras maneiras similares, podem ser declaradas:
 - (A) 3 em Ordem Exata: As seleções do jogador correspondem corretamente aos três primeiros colocados na ordem exata.
 - (B) 3 em Qualquer Ordem: As seleções do jogador correspondem corretamente aos três primeiros colocados em qualquer ordem.
 - (C) Top 2 em Ordem Exata: As duas principais seleções do jogador correspondem corretamente aos dois primeiros colocados em ordem exata.
 - (D) 3 para obter Top 2: Quaisquer das três seleções do jogador correspondem corretamente aos dois primeiros colocados em qualquer ordem.
 - (E) Competição *Top Pick Wins* (Escolha Maior Ganha): A seleção top do jogador corresponde corretamente ao primeiro colocado (vencedor).
 - (F) Quaisquer 2 de 3: As seleções do jogador correspondem corretamente a quaisquer dois dos três primeiros colocados em qualquer ordem.
- (f) Maneiras de Ganhar para a Aposta de Segunda Unidade: Para jogadores que arriscaram duas apostas unitárias em cada aposta, algumas das seguintes maneiras de ganhar, ou outras maneiras similares, podem ser declaradas:
 - (A) *Pick N* (Escolha N): O jogador ganhou o pool de competição *Top Pick*

Wins em N jogadas consecutivas, com duas apostas unitárias em cada aposta. Após ganhar o pool *Pick N*, o jogador deve começar novamente a acumular vitórias para ser elegível para o pool *Pick N* ou pool *Pick N-1* novamente.

- (B) *Pick N-1* (Escolha N-1): O jogador ganhou o pool de competição *Top Pick Wins* em N-1 jogadas consecutivas, com duas apostas unitárias em cada aposta.
 - (C) *Pick N Consolation* (Consolação de Escolha N): O jogador ganhou o pool de competição *Top Pick Wins* em N-1 jogadas consecutivas e em seguida perdeu na próxima, com duas apostas unitárias em cada aposta. A *Pick N Consolation* será declarada como uma forma de ganhar somente quando o pool *Pick N-1* não o foi.
- (g) Cálculo do Pagamento:
- (A) Para cada maneira de ganhar, exceto o *Pick N Consolation*, o dividendo vencedor será o valor inteiro no pool para o qual a aposta se qualifica, menos o arredondamento do dividendo (quebra).
 - (B) Para o *Pick N Consolation*, o dividendo vencedor será um percentual do valor designado no pool *Pick N*, menos o arredondamento do dividendo (quebra). O valor restante do pool *Pick N* é transferido para o próximo vencedor de *Pick N*.
 - (C) Quando a aposta de primeira unidade se qualificar para ganhar mais de uma de suas maneiras de ganhar, somente o valor de pool único maior qualificado será pago.
 - (D) Quando a aposta de segunda unidade se qualificar para ganhar mais de uma de suas maneiras de ganhar, somente o valor de pool único maior qualificado será pago.
 - (E) Quando a aposta de segunda unidade se qualificar para ganhar, seu dividendo vencedor será adicionado ao dividendo vencedor da aposta da primeira unidade.
 - (F) Cada maneira de ganhar possui um valor de prêmio mínimo para apostas vencedoras, que serão postados.
 - (G) No caso de um pool menor, o valor de prêmio mínimo não será menos do

que o valor de uma unidade apostada.

- (H) Se dois jogadores se qualificarem para ganhar o mesmo pool dentro de um curto período de tempo, o primeiro vencedor será pago o pool atual e o segundo receberá o novo pool, que começa com o valor do prêmio mínimo.
- (h) *Dead Heat*: Uma competição que possui um *dead heat* para primeiro, segundo, ou terceiro não será utilizada para apostas *Electronic 1-2-3*.
- (i) Apostas Conjugadas e *Mutuel Fields* (“Todos os Outros”)
 - (A) Uma competição envolvendo apostas conjugadas ou *mutuel fields* não será utilizada para apostas *Electronic 1-2-3* se houver duas ou mais participações de aposta ao vivo para um único número de competidor.
 - (B) A participação de aposta ao vivo restante de uma aposta conjugada ou *mutuel field* será representada por seu número de competidor sem uma letra. Por exemplo, o competidor número “1” representa o competidor “1” ou “1A”.
- (j) *Seed Pool*: Para cobrir os casos em que um dos valores mínimos de prêmio é pago, o *Seed Pool* é acumulado a partir de um percentual designado de apostas.
 - (A) Cada vez que o valor mínimo de prêmio de um pool é pago em excesso do valor real disponível no pool, a diferença será deduzida do *Seed Pool*.
 - (B) Após um pool ser pago, o valor real do pool pode ser originado do *Seed Pool* para um valor inicial especificado menor ou igual a seu valor de prêmio mínimo.
 - (C) Embora o *Seed Pool* seja abaixo de um valor limite designado, as quotas para os outros pools são diminuídas a cada pool e a diferença será atribuída ao *Seed Pool*.
 - (D) O *Seed Pool* da primeira unidade apostada será mantido separado do *Seed Pool* da segunda unidade apostada.
- (k) Aprovação da Comissão:
 - (A) A taxa de retirada não pode exceder uma taxa máxima aprovada pela Comissão. De acordo com esta restrição, a taxa de retirada será definida pela Associação e reportada à Comissão.
 - (B) O método de ratear apostas para cada um dos pools será aprovado pela

Comissão.

- (C) Método de originar pools será aprovado pela Comissão.
- (D) O número de pools e “Maneiras de Ganhar” específicas, declarados periodicamente pela Associação a partir da lista estabelecida acima ou outras maneiras similares, serão aprovados pela Comissão.
- (E) Quando um *Pick N Consolation* tiver sido declarado como uma maneira de ganhar, o percentual do pool *Pick N* a ser pago como consolação será aprovado pela Comissão.
- (F) Caso os pools *Electronic 1-2-3* forem designados para rescisão ou distribuição obrigatória em uma data específica, um método aprovado pela Comissão será utilizado.
- (G) O método de escolher os números aleatórios utilizados para selecionar competições e gráficos de programas passados será certificado por uma autoridade independente que seja aprovada pela Comissão.
- (H) Os valores designados de unidades de aposta serão aprovados pela Comissão.

(3) *Instant Racing #2 (Across The Board - Generalizado)*

- (a) Aviso: Este tipo de pool pode estar sujeito a alegações de propriedade.
- (b) Resumo: A *Across the Board* requer a seleção dos três primeiros colocados para uma única competição selecionada de uma biblioteca do histórico de competições previamente disputadas que são reprisadas de um servidor de vídeo central de acordo com os seguintes procedimentos:
 - (A) A competição a partir da biblioteca do histórico é selecionada aleatoriamente antes que o jogador insira qualquer seleção.
 - (B) O jogador pode examinar um ou mais gráficos incluindo informações de programas passados que mostram os méritos relativos dos competidores como eles realmente foram no dia da competição.
 - (C) Os números de competidores são colocados em um cartão com nove caixas dispostas em um quadrado de três colunas e três fileiras. O jogador escolhe três seleções que são colocadas nas caixas de acordo com um dos métodos descritos abaixo. Consulte Métodos de Preenchimento de Cartões.

- (D) A primeira coluna, à esquerda, contém os números de competidores selecionados para chegar em primeiro (*Win*); a segunda coluna contém os números de competidores selecionados para chegar em primeiro ou segundo (*Place*); a terceira coluna contém os números de competidores selecionados para chegar em primeiro, segundo ou terceiro (*Show*).
 - (E) Após as seleções do jogador serem registradas, a identidade da competição é revelada, um segmento de vídeo da chegada da competição é exibido, e os resultados oficiais reais são exibidos.
 - (F) Um jogador ganha acertando algumas ou todas as caixas em um cartão com o primeiro, segundo e terceiro colocados em qualquer uma de várias maneiras diferentes. Consulte Maneiras de Ganhar. Todas as vitórias podem ser coletadas instantaneamente.
 - (G) Um jogador pode comprar de um a quatro cartões por aposta, a uma aposta unitária por cartão.
 - (H) Um jogador que compra três cartões em uma aposta participa do pool *3-Card-Bonus* (Bônus de três cartões), se disponível, e o jogador que comprar quatro cartões em uma aposta também participa do pool *4-Card-Bonus*, se disponível.
- (c) Métodos de Preenchimento de Cartões: Um dos seguintes métodos será utilizado para colocar números de competidores em nove caixas de cada cartão:
- (A) Método 1: Seleções da lista de todos os números de competidores válidos serão colocadas aleatoriamente nas nove caixas em cada cartão, de maneira que a primeira seleção do jogador apareça pelo menos uma vez na primeira coluna (*Win*), a segunda aparecerá pelo menos uma vez na segunda coluna (*Place*), a terceira aparecerá pelo menos uma vez na terceira coluna (*Show*), e pelo menos um número especificado (N) das nove será selecionado dentre as três seleções de números de competidores do jogador.
 - (B) Método 2: As três seleções de números de competidores do jogador serão colocadas em ordem na diagonal “\” de cada cartão, com a primeira seleção do jogador na caixa superior esquerda, a segunda na caixa do meio, e a terceira na caixa inferior direita. As seis caixas restantes de cada cartão serão preenchidas aleatoriamente a partir da lista de todos os

números de competidores válidos, de maneira que pelo menos um número (N) especificado das seis será selecionado dentre as três seleções de números de competidores do jogador.

- (C) Método 3: As três seleções de números de competidores do jogador serão colocadas em ordem aleatória na diagonal “\” de cada cartão, que inclui a caixa superior esquerda, a caixa do meio, e a caixa inferior direita. As seis caixas restantes de cada cartão serão preenchidas aleatoriamente a partir da lista de todos os números de competidores válidos, de maneira que pelo menos um número (N) especificado das seis será selecionado dentre as três seleções de números de competidores do jogador.
 - (D) Método 4: Seleções da lista de todos os números de competidores válidos serão colocadas aleatoriamente nas nove caixas em cada cartão, de maneira que pelo menos um número especificado (N) das caixas será selecionado dentre as três seleções de números de competidores do jogador, e cada uma das três seleções do jogador aparecerá pelo menos uma vez no cartão.
 - (E) Caixa Livre: Para qualquer um dos métodos acima, a Associação pode eleger incluir em um cartão uma ou mais Caixas Livres que correspondam a qualquer número de chegada.
- (d) Valor da Aposta:
- (A) A Associação designará valores aceitáveis para unidades de aposta.
 - (B) O jogador pode inserir somente de uma a quatro apostas unitárias por jogada.
 - (C) Uma aposta unitária compra uma aposta no primeiro cartão; duas apostas unitárias compram uma aposta em cada um dos dois primeiros cartões; três apostas unitárias compram uma aposta em cada um dos três primeiros cartões; quatro apostas unitárias compram uma aposta em cada um dos quatro cartões.
- (e) Divisão do Pool: Após o *takeout* aplicável ter sido deduzido da aposta, o valor restante será rateado entre vários pools separados que foram transferidos de competições anteriores em que os jogadores participaram:
- (A) O valor restante (após a retirada) do valor apostado será rateado entre um pool para cada uma das várias maneiras de ganhar, e para o primeiro *Seed*

Pool quando este estiver abaixo de seu valor limite designado.

- (f) A taxa de retirada e alocação para cada pool podem ser diferentes para cada um dos valores de aposta de uma a quatro unidades.
- (g) Maneiras de Ganhar: Uma aposta pode ser qualificar para ganhar em qualquer uma das várias maneiras diferentes em quaisquer dos cartões na aposta:
 - (A) Uma ou mais das maneiras de ganhar podem ser designadas como pool *3-Card Bonus*, somente para os jogadores que comprarem três ou quatro cartões em uma aposta.
 - (B) Uma ou mais das maneiras de ganhar podem ser designadas como pool *4-Card Bonus*, somente para os jogadores que comprarem quatro cartões em uma aposta.
 - (C) Algumas das maneiras de ganhar podem ser restritas a cartões específicos (por exemplo, uma maneira de ganhar poderia se aplicar somente no primeiro cartão, independentemente do valor da aposta).
 - (D) Algumas ou todas as seguintes maneiras de ganhar podem ser incluídas, ou outras maneiras de ganhar podem ser declaradas:
 - (i) *Big "X"* (Grande "X"): (Somente para jogadores que apostarem em todos os quatro cartões de uma vez). Com os quatro cartões dispostos em um quadrado onde cartões um e dois estão acima, e cartões três e quatro estão diretamente abaixo, as seleções nos cartões um e quatro correspondem corretamente nas caixas que formam a diagonal "\" de cada cartão, do canto superior esquerdo ao inferior direito para formar uma longa diagonal através de ambos os cartões, e as seleções nos cartões dois e três correspondem corretamente nas caixas que formam a diagonal "/" do canto superior direito ao inferior esquerdo para formar uma longa diagonal através de ambos os cartões.
 - (ii) *Big "Z"* (Grande "Z"): (Somente para jogadores que apostarem em todos os quatro cartões de uma vez). Com os quatro cartões dispostos em um quadrado onde cartões um e dois estão acima, e cartões três e quatro estão diretamente abaixo, a letra "Z" é formada como segue: As seleções nos cartões um e quatro correspondem corretamente nas caixas que formam a fileira superior de cada cartão para formar uma longa linha através de ambos os cartões; as seleções nos cartões dois

e três correspondem corretamente nas caixas que formam a diagonal “/” do canto superior direito ao inferior esquerdo para formar uma longa diagonal através de ambos os cartões; as seleções nos cartões três e quatro correspondem corretamente nas caixas que formam a fileira inferior de cada cartão para formar uma longa linha através de ambos os cartões.

- (iii) *N Boxes on All Cards* (N Caixas em todos os Cartões): (Somente para jogadores que apostarem em todos os quatro cartões de uma vez. Jogadores que apostarem em apenas três cartões também podem ser incluídos, se especificado.) A soma das caixas que correspondem corretamente em quaisquer dos cartões deve ter número N ou mais. O valor N será um número específico.
- (iv) *Cover-All* (Cobrir Todas): As seleções em um cartão correspondem corretamente em todas as nove caixas.
- (v) *8 Boxes* (8 Caixas): Oito ou mais seleções em um cartão correspondem corretamente.
- (vi) *7 Boxes* (7 Caixas): Sete ou mais seleções em um cartão correspondem corretamente.
- (vii) “X”: As seleções em um cartão correspondem corretamente nas quatro caixas dos cantos e na caixa do meio, que são as caixas superior e inferior da primeira (*Win*) e terceira (*Show*) colunas, e a caixa do meio da segunda coluna (*Place*).
- (viii) *Plus* (Mais) “+”: As seleções em um cartão correspondem corretamente nas quatro caixas do meio da primeira (*Win*) e terceira (*Show*) colunas, e em todas as caixas da segunda coluna (*Place*).
- (ix) Diagonal “\”: As seleções correspondem corretamente nas caixas que formam a diagonal de um cartão do canto superior esquerdo ao inferior direito.
- (x) Diagonal “/”: As seleções correspondem corretamente nas caixas que formam a diagonal de um cartão do canto superior direito ao inferior esquerdo.
- (xi) *Top Row* (Fileira Superior): As seleções correspondem corretamente nas caixas que formam a primeira fileira de um cartão.

- (xii) *Middle Row* (Fileira do Meio): As seleções correspondem corretamente nas caixas que formam a segunda fileira de um cartão.
 - (xiii) *Bottom Row* (Fileira Inferior): As seleções correspondem corretamente nas caixas que formam a terceira fileira de um cartão.
 - (xiv) *First Column* (Primeira Coluna): As seleções correspondem corretamente nas caixas que formam a primeira coluna de um cartão, do lado esquerdo, que são os competidores que chegam em primeiro na competição (*Win*).
 - (xv) *Second Column* (Segunda Coluna): As seleções correspondem corretamente nas caixas que formam a segunda coluna de um cartão, que são os competidores que chegam em primeiro ou segundo na competição (*Place*).
 - (xvi) *Third Column* (Terceira Coluna): As seleções correspondem corretamente nas caixas que formam a terceira coluna de um cartão, que são os competidores que chegam em segundo ou terceiro na competição (*Show*).
 - (xvii) *Four Corners* (Quatro Cantos): As seleções correspondem corretamente em todos os quatro cantos de um cartão, que são as caixas superior e inferior da primeira (*Win*) e terceira (*Show*) colunas.
 - (xviii) *Combination* (Combinação): Com a aprovação da Comissão, maneiras adicionais de ganhar podem ser declaradas, por exemplo, combinando outras em uma. Exemplo: “Qualquer Coluna ou Diagonal” poderia ser uma maneira única de ganhar.
- (g) Cálculo do Pagamento:
- (A) O dividendo vencedor é o valor inteiro no pool para o qual a aposta se qualifica, menos o arredondamento do dividendo (quebra).
 - (B) Uma aposta que se qualifica para um pool de bonificação em mais de um cartão será considerada como qualificada para somente um pool de bonificação para a aposta inteira.
 - (C) Uma aposta que se qualifica para mais de um pool de bonificação diferentes será considerada como qualificada para somente para o maior pool de bonificação.

- (D) Quando uma aposta de qualifica mais de uma vez em um cartão para uma maneira única de ganhar, ela deve receber o dividendo vencedor multiplicado pelo número de vezes que ela se qualificar.
- (E) Quando uma aposta se qualifica para mais de uma maneira de ganhar em um cartão (sem considerar pools de bonificação), somente o valor único maior para o qual ela se qualificou deverá ser pago.
- (F) Quando uma aposta ganha em mais de um cartão, o pagamento total será a soma dos pagamentos de cada cartão.
- (G) Cada maneira de ganhar possui um valor de prêmio mínimo para apostas vencedoras, que serão postados.
- (H) No caso de um pool menor, o valor de prêmio mínimo não será menos do que o valor de uma unidade apostada.
- (I) Se dois jogadores se qualificarem para ganhar o mesmo pool dentro de um curto período de tempo, o primeiro vencedor será pago o pool atual e o segundo receberá o novo pool, que começa com o valor do prêmio mínimo.
- (h) *Dead Heat*: Uma competição que possui um *dead heat* para primeiro, segundo, ou terceiro não será utilizada para apostas *Across the Board*.
- (i) Apostas Conjugadas e *Mutuel Fields* (“Todos os Outros”)
 - (A) Uma competição envolvendo apostas conjugadas ou mutuel fields não será utilizada para apostas *Across the Board* se houver duas ou mais participações de aposta ao vivo para um único número de competidor.
 - (B) A participação de aposta ao vivo restante de uma aposta conjugada ou *mutuel field* será representada por seu número de competidor sem uma letra. Por exemplo, o competidor número “1” representa o competidor “1” ou “1A”.
- (j) *Seed Pool*: Para cobrir os casos em que um dos valores mínimos de prêmio é pago, o *Seed Pool* é acumulado a partir de um percentual designado de apostas.

- (A) Cada vez que o valor mínimo de prêmio de um pool é pago em excesso do valor real disponível no pool, a diferença será deduzida do *Seed Pool*.
 - (B) Após um pool ser pago, o valor real do pool pode ser originado do *Seed Pool* para um valor inicial especificado menor ou igual a seu valor de prêmio mínimo.
 - (C) Embora o *Seed Pool* seja abaixo de um valor limite designado, as quotas para os outros pools são diminuídas a cada pool e a diferença será atribuída ao *Seed Pool*.
- (k) Aprovação da Comissão:
- (A) A taxa de retirada não pode exceder uma taxa máxima aprovada pela Comissão. De acordo com esta restrição, a taxa de retirada será definida pela Associação e reportada à Comissão.
 - (B) O método de ratear apostas para cada um dos pools será aprovado pela Comissão.
 - (C) Método de originar pools será aprovado pela Comissão.
 - (D) O número de pools e “Maneiras de Ganhar” específicas, declarados periodicamente pela Associação a partir da lista estabelecida acima ou outras maneiras similares, serão aprovados pela Comissão.
 - (E) O método de preenchimento de cartões com números de competidores ou Caixas Livres será aprovado pela Comissão.
 - (F) Caso os pools *Across the Board* forem designados para rescisão ou distribuição obrigatória em uma data específica, um método aprovado pela Comissão será utilizado.
 - (G) O método de escolher os números aleatórios utilizados para selecionar competições e gráficos de programas passados, e para preenchimento de cartões, será certificado por uma autoridade independente que seja aprovada pela Comissão.
 - (H) Os valores designados de unidades de aposta serão aprovados pela Comissão.

(4) Instant Racing #3 (*Multi-Line* - Linhas Múltiplas)

- (a) Aviso: Este tipo de pool pode estar sujeito a alegações de propriedade.
- (b) Resumo: A *Multi-Line* requer a seleção dos três primeiros colocados para uma

única competição selecionada de uma biblioteca do histórico de competições previamente disputadas que são reprisadas de um servidor de vídeo central de acordo com os seguintes procedimentos:

- (A) A competição a partir da biblioteca do histórico é selecionada aleatoriamente antes que o jogador insira qualquer seleção.
- (B) O jogador pode examinar um ou mais gráficos incluindo informações de programas passados que mostram os méritos relativos dos competidores como eles realmente foram no dia da competição.
- (C) Os números de competidores são colocados em uma grade retangular de caixas dispostas em um número especificado de fileiras e colunas, por exemplo, quinze caixas em três fileiras e cinco colunas. O jogador escolhe três seleções que são colocadas nas caixas de acordo com um dos métodos descritos abaixo. Consulte Métodos de Preenchimento de Grade.
- (D) Após as seleções do jogador serem registradas, a identidade da competição é revelada, um segmento de vídeo da chegada da competição é exibido, e os resultados oficiais reais são exibidos.
- (E) Um jogador ganha acertando algumas ou todas as caixas na grade com o primeiro, segundo e terceiro colocados em qualquer uma de várias maneiras diferentes. Consulte Maneiras de Ganhar. Todas as vitórias podem ser coletadas instantaneamente.
- (F) Quando o jogador acerta determinadas maneiras de ganhar, uma Aposta de Bonificação começa (se disponível), que poderia render ao jogador vitórias adicionais.
- (G) Uma única aposta pode incluir (ativar) uma ou mais Linhas de Pagamento diferentes. Uma Linha de Pagamento é uma sequência específica de caixas que consiste de uma caixa de cada coluna da grade.
- (H) Uma aposta única custa pelo menos uma aposta unitária por linha de pagamento ativa. Se permitido, o jogador pode apostar mais de uma aposta unitária por linha de pagamento.
- (I) O jogador que apostar em todas as linhas de pagamento em uma aposta participa do pool de valor mais alto, o pool *Maximum Line Jackpot* (se disponível).

- (c) Métodos de Preenchimento de Grade: Um dos seguintes métodos será utilizado para colocar números de competidores em nas caixas na grade:
- (A) Método 1: Há três fileiras na grade. As três seleções de números de competidores do jogador serão colocadas em ordem aleatória em uma coluna designada da grade, por exemplo, na terceira de cinco colunas. As seis caixas restantes da grade serão preenchidas aleatoriamente a partir da lista de todos os números de competidores válidos.
 - (B) Método 2: Há três fileiras na grade. As três seleções de números de competidores do jogador serão colocadas em ordem aleatória de maneira que uma seja colocada em cada fileira da grade, em colunas aleatórias. As seis caixas restantes da grade serão preenchidas aleatoriamente a partir da lista de todos os números de competidores válidos.
 - (C) Caixa Livre: Para qualquer um dos métodos acima, a Associação pode eleger incluir uma ou mais Caixas Livres que correspondam a qualquer número de chegada.
 - (D) *Multiplier Box* (Caixa de Multiplicadores): Para qualquer um dos métodos acima, a Associação pode eleger incluir uma Caixa de Multiplicadores que corresponda a qualquer número de chegada, e revele um número de multiplicador X, de forma que:
 - (i) O número multiplicador X será selecionado de uma faixa especificada de números, por exemplo, de um a dez.
 - (ii) A Caixa de Multiplicadores aparecerá de maneira aleatória aprovada, por exemplo, de maneira que a Caixa de Multiplicadores não apareça em parte do tempo, e números baixos multiplicadores apareçam mais frequentemente do que números altos.
 - (iii) Quando uma Caixa de Multiplicadores estiver incluída em uma linha de pagamento, então qualquer dividendo vencedor para a linha de pagamento será multiplicado conforme especificado em Cálculo do Pagamento, abaixo.
 - (iv) Se uma linha de pagamento incluindo a Caixa de Multiplicadores se qualificar para jogar uma Aposta de Bonificação, então a linha de pagamento se qualificará X vezes conforme especificado em Aposta de Bonificação, abaixo.

- (E) *Bonus box* (Caixa de Bonificação): Para qualquer um dos métodos acima, a Associação pode eleger incluir uma ou mais Caixas de Bonificação para fornecer maneiras de se qualificar para a Aposta de Bonificação.
 - (F) Símbolos extra: Para qualquer um dos métodos acima, a Associação pode eleger incluir um ou mais Símbolos extra nas caixas, para fornecer maneiras de ganhar.
- (d) Valor da Aposta e Linhas de Pagamento:
- (A) A Associação designará valores aceitáveis para unidades de aposta.
 - (B) A Associação designará um número máximo de apostas unitárias permitidas por linha de pagamento ativa.
 - (C) Em cada jogada, o jogador deve inserir o mesmo número de apostas unitárias para cada linha de pagamento ativa.
 - (D) O jogador deve selecionar linhas de pagamento ativas em uma sequência designada da primeira linha de pagamento numerada até a linha de pagamento máxima numerada.
 - (E) Um exemplo de linhas de pagamento para três fileiras e cinco colunas: linha de pagamento #1 é a fileira do meio; linha de pagamento #2 é a fileira superior; linha de pagamento #3 é a fileira inferior; linha de pagamento #4 é um formato em “V” que começa na caixa superior esquerda, até a caixa inferior do meio, e subindo até a caixa superior direita; linha de pagamento #5 é um formato em “V” invertido que começa na caixa inferior esquerda, até a caixa superior do meio, descendo até a caixa inferior direita.
- (e) Divisão do Pool: Após o *takeout* aplicável ter sido deduzido da aposta, o valor restante será rateado entre vários pools separados que foram transferidos de competições anteriores em que os jogadores participaram:
- (A) O valor restante (após a retirada) do valor apostado será rateado entre um pool para cada uma das várias maneiras de ganhar, e para o *Seed Pool* (dependendo de seu valor atual) e *Bonus Wager* pool (se disponível).
 - (B) A taxa de retirada e alocação para cada pool podem ser diferentes para cada um dos valores de aposta de uma ao número máximo de quatro unidades.
- (f) Maneiras de Ganhar: Uma aposta pode ser qualificar para ganhar em qualquer

uma das várias maneiras diferentes em quaisquer das linhas de pagamentos ativas na aposta:

- (A) Uma ou mais das maneiras de ganhar podem ser designadas para participar dos pools *Maximum Line Jackpot*, somente para os jogadores que selecionarem todas as linhas de pagamento em uma aposta.
- (B) Algumas ou todas as seguintes maneiras de ganhar podem ser incluídas, ou outras maneiras de ganhar podem ser declaradas (exemplos correspondentes a uma grade de cinco colunas):
 - (i) *All Win* (Todas Ganham): Todas as seleções na linha de pagamento correspondem ao primeiro colocado.
 - (ii) *All Second* (Todas em Segundo): Todas as seleções na linha de pagamento correspondem ao segundo colocado.
 - (iii) *All Place* (Todas Place): Todas as seleções na linha de pagamento correspondem ao primeiro ou segundo colocados.
 - (iv) *All Third* (Todas em Terceiro): Todas as seleções na linha de pagamento correspondem ao terceiro colocado.
 - (v) *All Show* (Todas Show): Todas as seleções na linha de pagamento correspondem ao primeiro, segundo ou terceiro colocados.
 - (vi) *Four in a row Win* (Quatro Seguidas Ganham): As quatro primeiras ou as quatro últimas seleções na linha de pagamento correspondem ao primeiro colocado.
 - (vii) *Four in a row Second* (Quatro Seguidas em Segundo): As quatro primeiras ou as quatro últimas seleções na linha de pagamento correspondem ao segundo colocado.
 - (viii) *Four in a row Place* (Quatro Seguidas Place): As quatro primeiras ou as quatro últimas seleções na linha de pagamento correspondem ao primeiro ou segundo colocados.
 - (ix) *Four in a row Third* (Quatro Seguidas em Terceiro): As quatro primeiras ou as quatro últimas seleções na linha de pagamento correspondem ao terceiro colocado.
 - (x) *Four in a row Show* (Quatro Seguidas Show): As quatro primeiras ou as quatro últimas seleções na linha de pagamento correspondem ao

- primeiro, segundo ou terceiro colocados.
- (xi) *Three in a row Win* (Três Seguidas Ganham): As três primeiras ou as três últimas seleções na linha de pagamento correspondem ao primeiro colocado.
 - (xii) *Three in a row Second* (Três Seguidas em Segundo): As três primeiras ou as três últimas seleções na linha de pagamento correspondem ao segundo colocado.
 - (xiii) *Three in a row Place* (Três Seguidas *Place*): As três primeiras ou as três últimas seleções na linha de pagamento correspondem ao primeiro ou segundo colocados.
 - (xiv) *Three in a row Third* (Três Seguidas em Terceiro): As três primeiras ou as três últimas seleções na linha de pagamento correspondem ao terceiro colocado.
 - (xv) *Three in a row Show* (Três Seguidas *Show*): As três primeiras ou as três últimas seleções na linha de pagamento correspondem ao primeiro, segundo ou terceiro colocados.
 - (xvi) *Three Scattered Win* (Três Espalhadas Ganham): Quaisquer três seleções na linha de pagamento correspondem ao primeiro colocado.
 - (xvii) *Three Scattered Second* (Três Espalhadas em Segundo): Quaisquer três seleções na linha de pagamento correspondem ao segundo colocado.
 - (xviii) *Three Scattered Place* (Três Espalhadas *Place*): Quaisquer três seleções na linha de pagamento correspondem ao primeiro ou segundo colocados.
 - (xix) *Three Scattered Third* (Três Espalhadas em Terceiro): Quaisquer três seleções na linha de pagamento correspondem ao terceiro colocado.
 - (xx) *Three Scattered Show* (Três Espalhadas *Show*): Quaisquer três seleções na linha de pagamento correspondem ao primeiro, segundo ou terceiro colocados.
 - (xxi) *Trifecta Box* (Caixa Trifecta): Todas as três seleções do jogador correspondem ao primeiro, segundo ou terceiro colocados, similar à aposta *Trifecta Box*. Quando esta maneira de ganhar está incluída no

jogo, a coluna onde as seleções do jogador são colocadas constitui uma linha de pagamento especial, incluída na aposta sem custo adicional.

- (g) Cálculo do Pagamento:
- (A) O dividendo vencedor será calculado do seguinte modo:
 - (i) O montante inteiro no pool após *takeout* (retirada) será dividido pelo número máximo de apostas unitárias por linha de pagamento, então:
 - (ii) O resultado será arredondado para baixo se necessário, para arredondamento de dividendo (quebra), então:
 - (iii) O resultado será aumentado se necessário para o valor de prêmio mínimo, então:
 - (iv) O resultado será multiplicado pelo número real de apostas unitárias apostadas por linha de pagamento.
 - (B) Quando uma aposta se qualificar para o pool *Maximum Line Jackpot* em uma ou mais linhas de pagamento, então:
 - (i) Uma aposta será considerada qualificada para somente um pool *Maximum Line Jackpot* para a aposta inteira.
 - (ii) Quaisquer outras linhas de pagamento que teriam se qualificado para o pool *Maximum Line Jackpot* se qualificarão, ao invés disso, para maneiras de ganhar da mesma forma que para jogadores que não apostarem o valor máximo.
 - (iii) A aposta não se qualificará em nenhuma linha de pagamento para jogar uma *Bonus Wager* (Aposta de Bonificação).
 - (C) Quando uma aposta se qualifica para mais de uma maneira de ganhar em uma linha de pagamento, somente o valor único maior para o qual ela se qualificou deverá ser pago.
 - (D) Quando uma Caixa de Multiplicadores estiver incluída em qualquer lugar em uma linha de pagamento, então qualquer dividendo vencedor para a linha de pagamento será multiplicado pelo número multiplicador X.
 - (E) Quando uma aposta se qualificar para o pool *Trifecta Box*, então o dividendo vencedor será multiplicado pelo número de apostas unitárias na aposta.

- (F) Quando uma aposta ganha em mais de uma linha de pagamento, o pagamento total será a soma dos pagamentos de cada linha de pagamento.
 - (G) Cada maneira de ganhar possui um valor de prêmio mínimo para apostas vencedoras, que serão postados.
 - (H) No caso de um pool menor, o valor de prêmio mínimo não será menos do que o valor de uma unidade apostada.
 - (I) Se dois jogadores se qualificarem para ganhar o mesmo pool dentro de um curto período de tempo, o primeiro vencedor será pago o pool atual e o segundo receberá o novo pool, que começa com o valor do prêmio mínimo.
- (h) *Bonus Wager* (Aposta de Bonificação): Uma ou mais das maneiras de ganhar podem ser designadas para que quando o jogador se qualificar para esta maneira de ganhar, uma *Bonus Wager* comece.
- (A) A regra de *Bonus Wager* será designada de um dos métodos de Aposta de Bonificação descritos abaixo, ou de um método de Aposta de Bonificação com regras declaradas separadamente do jogo *Multi-line*.
 - (B) Qualquer pagamento da *Bonus Wager* (Aposta de Bonificação) será adicionado a pagamentos do jogo base *Multi-Line*.
 - (C) Quando mais de uma linha de pagamento se qualificar para jogar na *Bonus Wager*, o prêmio de *Bonus Wager* será multiplicado pelo número de linhas de pagamento qualificadas, conforme especificado nas regras de *Bonus Wager*.
 - (D) Quando mais de uma aposta unitária for apostada por linha de pagamento, então a linha de pagamento será considerada como qualificada N vezes em relação à parte (C) acima, onde N é o número de apostas unitárias por linha de pagamento.
 - (E) Quando uma linha de pagamento qualificada para jogar a *Bonus Wager* incluir uma Caixa de Multiplicadores, então a linha de pagamento será considerada como qualificada X vezes em relação à parte (C) acima, onde X é o número do multiplicador.
 - (F) Quando a *Bonus Wager* estiver completa, o jogo retorna ao básico *Multi-Line*.

- (i) *Dead Heat*: Uma competição que possui um *dead heat* para primeiro, segundo, ou terceiro não será utilizada para apostas *Multi-Line*.
- (j) Apostas Conjugadas e *Mutuel Fields* (“Todos os Outros”)
 - (A) Uma competição envolvendo apostas conjugadas ou *mutuel fields* não será utilizada para apostas *Multi-Line* se houver duas ou mais participações de aposta ao vivo para um único número de competidor.
 - (B) A participação de aposta ao vivo restante de uma aposta conjugada ou *mutuel field* será representada por seu número de competidor sem uma letra. Por exemplo, o competidor número “1” representa o competidor “1” ou “1A”.
- (k) *Seed Pool*: Para cobrir os casos em que um dos valores mínimos de prêmio é pago, o *Seed Pool* é acumulado a partir de um percentual designado de apostas.
 - (A) Cada vez que o valor mínimo de prêmio de um pool é pago em excesso do valor real disponível no pool, a diferença será deduzida do *Seed Pool*.
 - (B) Após um pool ser pago, o valor real do pool pode ser originado do *Seed Pool* para um valor inicial especificado menor ou igual a seu valor de prêmio mínimo.
 - (C) Embora o *Seed Pool* seja abaixo de um valor limite designado, as quotas para os outros pools são diminuídas a cada pool e a diferença aumentará a quota para o *Seed Pool*.
- (l) Método de Aposta de Bonificação 1, “*Spot Shot*” (“Jogada de Símbolo Específico”):
 - (A) Prefácio: *Spot Shot* é uma Aposta de Bonificação a ser jogada sempre que uma condição especificada ocorrer durante a jogada do básico *Multi-Line*.
 - (B) Resumo: A *Spot Shot* distribui o pool *Bonus Wager* pari-mutuel do jogo base. Ela requer a seleção de um dos três primeiros colocados para uma única competição selecionada de uma biblioteca do histórico de competições previamente disputadas, de acordo com o seguinte procedimento em duas fases:
 - (i) O Investimento (*Stake*): A primeira fase requer a seleção dentre vários símbolos exibidos na tela para determinar o *Stake* do jogador na competição:

- (I) Vários símbolos (*spots*) são apresentados ao jogador, os quais escondem uma disposição aleatória de Números Multiplicadores.
 - (II) O jogador seleciona (*shoots*) um símbolo, revelando o Número Multiplicador oculto.
 - (III) O Número Multiplicador é então multiplicado pelo número de vezes que o jogador se qualificou no jogo base para participar da *Bonus Wager*, resultando no número de unidades no *Stake* do jogador.
- (ii) A Competição: A segunda fase requer a seleção de um dos três primeiros colocados para uma única competição:
- (I) A competição a partir da biblioteca do histórico é selecionada aleatoriamente antes que o jogador insira qualquer seleção.
 - (II) O jogador pode examinar um ou mais gráficos incluindo informações de programas passados que mostram os méritos relativos dos competidores como eles realmente foram no dia da competição.
 - (III) Após a seleção do jogador ser registrada, a identidade da competição é revelada, e os resultados oficiais reais são exibidos.
 - (IV) A posição de chegada da seleção do jogador determinará o status de vitória do jogador, Vencedor para chegada em primeiro lugar, Segundo para chegada em segundo, Terceiro para chegada em terceiro, e Outros para quaisquer outras posições de chegada.
- (C) Cálculo do Pagamento: O prêmio total *Bonus Wager* será computado de acordo com o seguinte procedimento:
- (i) Para cada possível status de vitória, Vencedor, Segundo, Terceiro, ou Outros, um percentual designado do pool *Bonus Wager* (após *takeout*), menos o arredondamento do dividendo (quebra), será considerado como valor possível de Prêmio por *Stake* Unitário.
 - (ii) O Prêmio por *Stake* Unitário correspondente ao status real de vitória

do jogador será multiplicado pelo *Stake* do jogador, rendendo o prêmio total de *Bonus Wager*. O valor restante do pool *Bonus Wager* é transferido para o próximo vencedor de *Bonus Wager*, com prêmio de acordo com as regras de *Bonus Wager*.

- (iii) O prêmio total de *Bonus Wager* será adicionado a pagamentos do jogo base, conforme especificado na regra do jogo base.
 - (iv) Cada status de vitória possível possui um valor de prêmio mínimo para apostas vencedoras, que serão postados.
 - (v) No caso de um pool menor, o valor de prêmio mínimo não será menos do que o valor de uma unidade apostada.
- (m) Método de Aposta de Bonificação 2, “*Multi Shot*” (“Jogada Múltipla”):
- (A) Prefácio: *Multi Shot* é uma Aposta de Bonificação a ser jogada sempre que uma condição especificada ocorrer durante a jogada do básico *Multi-Line*.
 - (B) Resumo: A *Multi Shot* distribui o pool *Bonus Wager* pari-mutuel do jogo base de acordo com o seguinte procedimento:
 - (i) Ao jogador será apresentada uma tela contendo:
 - (ii) Vários símbolos alvo que ocultam uma disposição aleatória de Valores de Prêmio e símbolos de Parada.
 - (iii) O Multiplicador que mostra o número de vezes que o jogador se qualificou no jogo base para participar da *Bonus Wager*.
 - (iv) Um Valor de Bonificação que começará com um percentual especificado do pool *Bonus Wager*.
 - (v) O jogador selecionará (*shoot*) símbolos um de cada vez até que um símbolo de Parada seja revelado.
 - (vi) Cada vez que um Valor de Prêmio é revelado, ele deve ser adicionado ao Valor de Bonificação.
 - (vii) Quando um símbolo de Parada é revelado, esta *Bonus Wager* será encerrada.
 - (C) Cálculo do Pagamento: O prêmio total *Bonus Wager* será computado de acordo com o seguinte procedimento:
 - (i) Quando a *Bonus Wager* começar, o Valor de Bonificação inicial será computado como um percentual designado do pool *Bonus Wager*

- atual (após *takeout*), menos o arredondamento do dividendo (quebra).
- (ii) Quando cada Valor de Prêmio for revelado, ele será computado como um percentual aleatoriamente escolhido do pool *Bonus Wager* atual (após *takeout*), menos o arredondamento do dividendo (quebra).
 - (iii) Cada Valor de Prêmio deve ser adicionado à soma cumulativa exibida como o Valor de Bonificação.
 - (iv) O prêmio total de *Bonus Wager* será computado como o produto da soma final exibida como Valor de Bonificação, multiplicado pelo Multiplicador.
 - (v) O prêmio total de *Bonus Wager* será adicionado a pagamentos do jogo base, conforme especificado na regra do jogo base.
 - (vi) Cada cálculo de um Valor de Bonificação inicial ou um Valor de Prêmio adicional conforme especificado acima será um evento vencedor independente, computado do valor atual no pool *Bonus Wager* no momento em que o evento ocorrer. O valor restante do pool *Bonus Wager* é transferido para o próximo evento vencedor de *Bonus Wager*, para o mesmo jogador ou um jogador diferente, com prêmio de acordo com as regras de *Bonus Wager* para este próximo evento.
 - (vii) No caso de um pool menor, o valor de prêmio mínimo total *Bonus Wager* não será menos do que o valor de uma unidade apostada.
- (n) Método de Aposta de Bonificação 3, “Multi Level” (“Múltiplos Níveis”):
- (A) Prefácio: *Multi Level* é uma Aposta de Bonificação a ser jogada sempre que uma condição especificada ocorrer durante a jogada do básico *Multi-Line*.
 - (B) Resumo: A *Multi Level* distribui o pool *Bonus Wager* pari-mutuel do jogo base. Há dois ou mais níveis no jogo, cada um jogado de acordo com o seguinte procedimento:
 - (i) Vários símbolos aparecerão na tela, que ocultam uma disposição aleatória de Valores de Prêmio e símbolos de Continuação.
 - (ii) Os Valores de Prêmio encontrados em cada nível serão maiores do que no nível anterior. O nível final do jogo não possuirá símbolos de

Continuação.

- (iii) O jogador selecionará símbolos um de cada vez até que um símbolo de Continuação seja revelado, ou até que um número máximo de símbolos tiver sido selecionado, o que ocorrer primeiro.
 - (iv) Se um símbolo de Continuação for revelado, o jogador continuará para o próximo nível do jogo.
 - (v) Cada vez que um Valor de Prêmio é revelado, ele deve ser adicionado ao prêmio total *Bonus Wager*.
 - (vi) Se o número máximo de símbolos tiver sido selecionado sem revelar o símbolo de Continuação, a *Bonus Wager* será encerrada e a soma de todos os Valores de Prêmio será o prêmio total de *Bonus Wager*.
- (C) Cálculo do Pagamento: Quando o Valor de Prêmio for revelado, ele será computado de acordo com o seguinte procedimento:
- (i) Um valor será computado como um percentual aleatoriamente escolhido do pool *Bonus Wager* atual (após *takeout*), então:
 - (ii) O resultado será arredondado para baixo se necessário, para arredondamento de dividendo (quebra), então:
 - (iii) O resultado será multiplicado pelo número de vezes que o jogador se qualificou para jogar a *Bonus Wager*, conforme especificado na regra do jogo base, resultando no Valor de Prêmio final.
 - (iv) O prêmio total de *Bonus Wager* será adicionado a pagamentos do jogo base, conforme especificado na regra do jogo base.
 - (v) Cada cálculo de um Valor de Prêmio adicional conforme especificado acima será um evento vencedor independente, computado do valor atual no pool *Bonus Wager* no momento em que o evento ocorrer. O valor restante do pool *Bonus Wager* é transferido para o próximo evento vencedor de *Bonus Wager*, para o mesmo jogador ou um jogador diferente, com prêmio de acordo com as regras de *Bonus Wager* para este próximo evento.
 - (vi) No caso de um pool menor, o valor de prêmio mínimo total *Bonus Wager* não será menos do que o valor de uma unidade apostada.
- (o) Aprovação da Comissão:

- i. A taxa de retirada não pode exceder uma taxa máxima aprovada pela Comissão. De acordo com esta restrição, a taxa de retirada será definida pela Associação e reportada à Comissão.
- ii. O método de ratear apostas para cada um dos pools será aprovado pela Comissão.
- iii. Método de originar pools será aprovado pela Comissão.
- iv. O número de pools e maneiras específicas de ganhar, declarados periodicamente pela Associação a partir da lista estabelecida acima, serão aprovados pela Comissão.
- v. O método de preenchimento da grade com números de competidores ou Caixas Livres ou Caixas de Multiplicadores ou Caixas de Bonificação ou Símbolos extra será aprovado pela Comissão.
- vi. A disposição e número de linhas de pagamento na grade serão aprovados pela Comissão.
- vii. O estabelecimento de regras para uma *Bonus Wager* (Aposta de Bonificação) e o método de ratear apostas para cada um dos pools *Bonus Wager* será aprovado pela Comissão.
- viii. No Método de Aposta de Bonificação 1, “*Spot Shot*” (“Jogada de Símbolo Específico), o método de determinar o número de Números Multiplicadores ocultos e seus valores, e os percentuais do pool de *Bonus Wager* utilizados para o Prêmio por *Stake* Unitária, serão aprovados pela Comissão.
- ix. No Método de Aposta de Bonificação 2, “*Multi Shot*” (“Jogada Múltipla”), o método de determinar o número e disposição de Valores de Prêmio e Símbolos de Parada ocultos, e os percentuais do pool de *Bonus Wager* utilizados para o Valor de Bonificação inicial e Valores de Prêmio, serão aprovados pela Comissão.
- x. No Método de Aposta de Bonificação 3, “*Multi Level*” (“Múltiplos Níveis”), o método de determinar o número e disposição de Valores de Prêmio e Símbolos de Parada ocultos, e os percentuais do pool de *Bonus Wager* utilizados para os Valores de Prêmio; o número de níveis; o número de símbolos por nível; e o número máximo de símbolos que podem ser selecionados em cada nível, serão aprovados pela Comissão.

- xi. Caso os pools *Multi-Line* forem designados para rescisão ou distribuição obrigatória em uma data específica, um método aprovado pela Comissão será utilizado.
- xii. O método de escolher os números aleatórios utilizados para selecionar competições e gráficos de programas passados, e para preenchimento da grade, será certificado por uma autoridade independente que seja aprovada pela Comissão.
- xiii. Os valores designados de unidades de aposta e número máximo de aposta unitárias permitidas por linha de pagamento serão aprovados pela Comissão.

(5) Instant Racing #3.1 (Bonus Wager “Take or Leave” - Aposta de Bonificação “Pegar ou Largar”)

- (o) Aviso: Este tipo de pool pode estar sujeito a alegações de propriedade.
- (p) Prefácio: *Take or Leave* é uma Aposta de Bonificação a ser jogada sempre que uma condição especificada ocorrer durante a jogada de um dos jogos de corridas instantâneas, referidos aqui como jogo base. Um exemplo de um jogo base é Instant Racing #3 (*Multi-Line* - Linhas Múltiplas)
- (q) Resumo: *Take or Leave* é um método de aposta pari-mutuel. É oferecido ao jogador um prêmio de um conjunto de prêmios constantes e variáveis. O jogador pode aceitar (“*take*”) o valor oferecido, ou deixar (“*leave*”) a oferta em função de uma oferta subsequente. Isto é repetido por algum número de ofertas, após as quais o jogador deve pegar a oferta final. Todos os prêmios são pagos a partir do pool de bonificação pari-mutuel.
- (r) Cálculo do Pagamento: O prêmio total *Bonus Wager* será computado de acordo com o seguinte procedimento:
 - (A) Os prêmios oferecidos ao jogador serão selecionados de um conjunto de grupos de prêmios, onde cada grupo terá um número de conjunto de valores constantes e prêmios variáveis.
 - (B) Cada grupo de prêmios terá uma probabilidade variável de ser selecionado para valores a oferecer ao jogador.
 - (C) Valores variáveis em grupos de prêmios são calculados como número de quotas do pool de bonificação atual. Os valores são calculados em

unidades inteiras apostadas, e qualquer quebra sobrando permanece no pool de bonificação. O número de quotas pode variar dependendo do tamanho do pool de bonificação.

- (D) Os jogadores recebem um número de conjunto de ofertas um de cada vez do grupo de prêmios designado ao jogador mediante a entrada na rodada de bonificação. O jogador pode aceitar a oferta, ou deixá-la e receber uma oferta subsequente. O jogador deve sempre aceitar a oferta final.
 - (E) A probabilidade de cada valor em cada grupo de prêmio ser oferecido a um jogador pode ser em uma distribuição ponderada ou uniforme.
 - (F) O prêmio total de *Bonus Wager* será adicionado a pagamentos do jogo base, conforme especificado na regra do jogo base.
 - (G) Cada status possível de vitória possui um valor de prêmio mínimo para apostas vencedoras, que serão postados.
 - (H) No caso de um pool menor, o valor de prêmio mínimo não será menos do que o valor de uma unidade apostada.
- (s) Aprovação da Comissão:
- (A) Todas as variáveis mencionadas nas seções Cálculo do Pagamento e Resumo serão definidas pela Associação e reportada à Comissão.

(6) *Instant Racing #4 (Instant Double - Dupla Instantânea)*

- (a) Aviso: Este tipo de pool pode estar sujeito a alegações de propriedade.
- (b) Resumo: A *Instant Double* é um método de apostas pari-mutuel que requer a seleção de um ou mais dos três primeiros colocados para duas competições selecionadas de uma biblioteca do histórico de competições previamente disputadas que são reprisadas de um servidor de vídeo central de acordo com os seguintes procedimentos:
 - (A) A primeira competição a partir da biblioteca do histórico é selecionada aleatoriamente antes que o jogador insira qualquer seleção.
 - (B) O jogador pode examinar um ou mais gráficos incluindo informações de programas passados que mostram os méritos relativos dos competidores como eles realmente foram no dia da primeira competição.
 - (C) Após as seleções do jogador serem registradas, a identidade da primeira

competição é revelada, um segmento de vídeo da chegada da competição é exibido, e os resultados oficiais reais são exibidos.

- (D) Um jogador se qualifica para jogar a *Bonus Wager* acertando alguns ou todos os três primeiros colocados na primeira competição em uma de várias maneiras diferentes. Consulte Maneiras de se Qualificar para *Bonus Wager*.
 - (E) Na *Bonus Wager* as seleções do jogador são correspondidas com uma segunda competição, a Competição de Bonificação, selecionada da biblioteca de histórico. Todas as vitórias podem ser coletadas instantaneamente.
 - (F) A resultados da *Bonus Wager* são exibidos como um padrão se símbolos para fácil identificação.
 - (G) Determinados padrões de símbolo podem qualificar o jogador para participar de uma *Extended Bonus Wager* (Aposta de Bonificação Estendida), se disponível.
- (c) Valores Apostados:
- (A) A Associação designará valores aceitáveis para unidades de aposta.
 - (B) Para jogadores que comprarem o número máximo de apostas unitárias em uma aposta, o pool de valor mais alto será aumentado pelo pool *Maximum Bet Jackpot* (se disponível).
 - (C) Para um jogador que se qualificar para participar de uma *Extended Bonus Wager*, o número de apostas unitárias compradas pode afetar o tipo da *Extended Bonus Wager*.
- (d) Divisão do Pool: Após o *takeout* aplicável ter sido deduzido da aposta, o valor restante será rateado entre vários pools separados que foram transferidos de competições anteriores em que os jogadores participaram:
- (A) O valor restante (após o *takeout*) do valor apostado será rateado entre um pool para cada uma das várias maneiras de ganhar, o pool *Maximum Bet Jackpot* (se disponível), o pool *Extended Bonus Wager* (se disponível) e para o *Seed Pool* (dependendo de seu valor atual).
 - (B) A taxa de retirada e alocação para cada pool podem ser diferentes para cada um dos valores de aposta de uma ao número máximo de quatro

unidades.

- (e) Maneiras de se Qualificar para Bonus Wager: Algumas ou todas as seguintes maneiras de se qualificar para a *Bonus Wager* podem ser incluídas, ou outras maneiras similares podem ser declaradas com a aprovação da Comissão:
 - (A) 3 em Ordem Exata: As seleções do jogador correspondem corretamente aos três primeiros colocados da primeira competição na ordem exata.
 - (B) 3 em Qualquer Ordem: As seleções do jogador correspondem corretamente aos três primeiros colocados da primeira competição em qualquer ordem.
 - (C) Top 2 em Ordem Exata: As duas principais seleções do jogador correspondem corretamente aos dois primeiros colocados da primeira competição em ordem exata.
 - (D) Competição *Top Pick Wins* (Escolha Maior Ganha): A seleção top do jogador corresponde corretamente ao primeiro colocado (vencedor) da primeira competição.
 - (E) Quaisquer 2 de 3: As seleções do jogador correspondem corretamente a quaisquer dois dos três primeiros colocados da primeira competição em qualquer ordem.
 - (F) No Dinheiro: Qualquer uma das três maiores seleções do jogador corresponde corretamente ao primeiro, segundo ou terceiro colocados da primeira competição.
- (f) Maneiras de Ganhar a *Bonus Wager*: A aposta pode se qualificar para ganhar a *Bonus Wager* utilizando o seguinte procedimento:
 - (A) A Competição de Bonificação será selecionada utilizando várias permutações designadas das seleções do jogador de uma maneira aprovada pela Comissão.
 - (B) A associação pode eleger associar cada um dos vários pools separados com um grupo de duas ou mais dessas maneiras de ganhar, para que:
 - (i) Cada tal maneira de ganhar seja uma maneira equivalente de ganhar este pool, ou:
 - (ii) Uma tal maneira de ganhar receba um múltiplo designado do pagamento calculado para uma outra maneira de ganhar.

- (C) Uma ou mais das maneiras de ganhar podem ser designadas para participar do pool *Maximum Bet Jackpot*, somente para os jogadores que comprarem o número máximo de apostas unitárias em uma aposta.
- (D) Algumas ou todas as seguintes maneiras de ganhar podem ser incluídas, ou outras maneiras similares podem ser declaradas com a aprovação da Comissão:
- (i) 3 em Ordem Exata: As seleções do jogador correspondem corretamente aos três primeiros colocados da competição de bonificação em exata ordem.
 - (ii) 3 em Qualquer Ordem: As seleções do jogador correspondem corretamente aos três primeiros colocados da competição de bonificação em qualquer ordem.
 - (iii) Terceiro-Segundo-Primeiro: As seleções do jogador correspondem corretamente aos três primeiros colocados da competição de bonificação em ordem reversa.
 - (iv) Top 2 em Ordem Exata: As duas principais seleções do jogador correspondem corretamente aos dois primeiros colocados da competição de bonificação em ordem exata, e a terceira seleção do jogador é ignorada.
 - (v) Competição *Top Pick Wins* (Escolha Maior Ganha): A seleção top do jogador corresponde corretamente ao primeiro colocado (vencedor) da competição de bonificação, e a segunda e terceira seleções do jogador são ignoradas.
 - (vi) Top 2 em Ordem Exata Somente: As duas principais seleções do jogador correspondem corretamente aos dois primeiros colocados da competição de bonificação em ordem exata, mas a terceira seleção do jogador não corresponde a nada.
 - (vii) Competição *Top Pick Wins Only*: (Somente a Escolha Maior Ganha): A seleção top do jogador corresponde corretamente ao primeiro colocado (vencedor) da competição de bonificação, mas a segunda e terceira seleções do jogador não correspondem a nada.
 - (viii) Consolação de 3 em Qualquer Ordem: As seleções do jogador não correspondem a nenhuma outra maneira de ganhar na competição de

bonificação, mas elas correspondem corretamente aos três primeiros colocados da primeira competição em qualquer ordem.

- (g) Cálculo do Pagamento:
- (A) O dividendo vencedor será calculado do seguinte modo:
 - (i) O montante inteiro no pool após takeout (retirada) será dividido pelo número máximo de apostas unitárias, então:
 - (ii) Se houver outras maneiras de ganhar este pool que especifiquem um múltiplo, o resultado será adicionalmente dividido pelo maior múltiplo, então:
 - (iii) O resultado será arredondado para baixo se necessário, para arredondamento de dividendo (quebra), então:
 - (iv) O resultado será aumentado se necessário para o valor de prêmio mínimo, então:
 - (v) O resultado será multiplicado pelo número real de apostas unitárias apostadas, então:
 - (vi) Se esta maneira de ganhar especificar um múltiplo, o resultado será adicionalmente aumentado por esse múltiplo.
 - (vii) Somente para os jogadores que comprarem o número máximo de apostas unitárias em uma aposta, se esta maneira de ganhar for designada para participar do pool *Maximum Bet Jackpot*, então este valor será adicionado ao dividendo vencedor, arredondado para baixo se necessário para arredondamento de dividendo (quebra).
 - (B) Quando uma aposta se qualifica para mais de uma maneira de ganhar, somente o valor único maior para o qual ela se qualificou deverá ser pago.
 - (C) Cada maneira de ganhar possui um valor de prêmio mínimo para apostas vencedoras, que serão postados.
 - (D) No caso de um pool menor, o valor de prêmio mínimo não será menos do que o valor de uma unidade apostada.
 - (E) Se dois jogadores se qualificarem para ganhar o mesmo pool dentro de um curto período de tempo, o primeiro vencedor será pago um valor calculado do pool atual e o segundo receberá um valor calculado do novo pool, que pode começar com o valor do prêmio mínimo.

- (h) *Dead Heat*: Uma competição que possui um *dead heat* para primeiro, segundo, ou terceiro não será utilizada para apostas *Instant Double*.
- (i) Apostas Conjugadas e *Mutuel Fields* (“Todos os Outros”)
 - (A) Uma competição envolvendo apostas conjugadas ou *mutuel fields* não será utilizada para apostas *Instant Double* se houver duas ou mais participações de aposta ao vivo para um único número de competidor.
 - (B) A participação de aposta ao vivo restante de uma aposta conjugada ou *mutuel field* será representada por seu número de competidor sem uma letra. Por exemplo, o competidor número “1” representa o competidor “1” ou “1A”.
- (j) *Seed Pool*: Para cobrir os casos em que um dos valores mínimos de prêmio é pago, o *Seed Pool* é acumulado a partir de um percentual designado de apostas.
 - (A) Cada vez que a aplicação do valor mínimo de prêmio resultar em um valor de prêmio em excesso do valor real disponível no pool, a diferença será deduzida do *Seed Pool*.
 - (B) Após um pool ser pago, o valor real do pool pode ser originado do *Seed Pool* para um valor inicial especificado.
 - (C) Embora o *Seed Pool* seja abaixo de um valor limite designado, as quotas para os outros pools são diminuídas a cada pool e a diferença aumentará a quota para o *Seed Pool*.
- (k) *Extended Bonus Wager* (Aposta de Bonificação Estendida): Um ou mais padrões de símbolos podem ser designados para qualificar o jogador para participar de uma *Extended Bonus Wager*.
 - (A) Uma *Extended Bonus Wager* será um outro tipo de jogo com regras declaradas separadamente a partir do jogo base *Instant Double*.
 - (B) Qualquer pagamento da *Extended Bonus Wager* será adicionado aos pagamentos do jogo base *Instant Double*.
 - (C) Quando a *Extended Bonus Wager* estiver completa, o jogo retorna ao básico *Instant Double*.
- (l) Aprovação da Comissão:
 - (A) A taxa de retirada não pode exceder uma taxa máxima aprovada pela Comissão. De acordo com esta restrição, a taxa de retirada será

- definida pela Associação e reportada à Comissão.
- (B) O método de ratear apostas para cada um dos pools será aprovado pela Comissão.
 - (C) Método de originar pools será aprovado pela Comissão.
 - (D) O número de pools e maneiras específicas de ganhar, e maneiras específicas de se qualificar para a *Bonus Wager* e a *Extended Bonus Wager*, declarados periodicamente pela Associação a partir da lista estabelecida acima ou outras maneiras similares, serão aprovados pela Comissão.
 - (E) O método de seleção para a Competição de Bonificação deve ser aprovado pela Comissão.
 - (F) Caso os pools *Instant Double* forem designados para rescisão ou distribuição obrigatória em uma data específica, um método aprovado pela Comissão será utilizado.
 - (G) Os valores designados de unidades de aposta serão aprovados pela Comissão.

(7) *Instant Racing #4.1 (Bonus Wager “Mix and Match” - Aposta de Bonificação “Mistura e Correspondência”)*

(a) Prefácio: *Mix and Match* é uma Aposta de Bonificação a ser jogada sempre que uma condição especificada ocorrer durante a jogada de um dos jogos de corridas instantâneas, referidos aqui como jogo base. Um exemplo de um jogo base é *Instant Racing #4 (Instant Double)*, que pode utilizar esta regra como sua *Extended Bonus Wager*.

(b) Resumo: *Mix and Match* é um método de aposta pari-mutuel. Todos os prêmios são pagos a partir do pool de bonificação pari-mutuel. Podem ser apresentados ao jogador um ou mais tipos de *Bonus Wagers*, ou outras maneiras similares de *Bonus Wagers* podem ser declaradas com a aprovação da Comissão.

- (A) *Handicap* (Adicionar peso para equilibrar as chances) uma Competição: Informações de *handicapping* são exibidas para uma competição. O jogador seleciona um número de competidor. Possíveis prêmios de vencedor são exibidos para chegar como Vencedor, Segundo, Terceiro ou Outros. A execução da competição é retratada.

Um dos quatro valores é pago como o Valor de Prêmio.

- (B) *Pick N* (Escolha N): Um número designado de possíveis valores de prêmio é oculto por pontos na tela. O jogador seleciona pontos um de cada vez até que N valores sejam selecionados. A soma dos valores descobertos é paga como o Valor de Prêmio.
- (C) *Pick Till You Miss* (Escolha Até Você Errar): Um número designado de possíveis valores de prêmio e símbolos de Parada são ocultos por pontos na tela. O jogador selecionará símbolos um de cada vez até que um símbolo de Parada seja revelado, ou até que um número máximo de valores tiver sido selecionado, o que ocorrer primeiro. A soma dos valores descobertos é paga como o Valor de Prêmio.
 - (i) Quando uma *Bonus Wager* adicional estiver disponível, símbolos de Continuação podem ser incluídos como um tipo especial de símbolo de Parada. Se um símbolo de Continuação for revelado, o jogador procede diretamente para a *Bonus Wager* adicional.
 - (ii) Opcionalmente, um símbolo de Passe Livre pode ser incluído. Se um Passe Livre for revelado, o próximo símbolo de Parada é dispensado e a *Bonus Wager* continua.
- (D) *Match N Amounts* (Acerte N Valores): Um número designado de possíveis valores de prêmio é oculto por pontos na tela. À medida que o jogador seleciona cada ponto, seu valor é revelado. Quando o jogador tiver descoberto N valores correspondentes, aquele Valor de Prêmio único é pago. Os valores não-correspondentes são ignorados.
- (E) *Match N Symbols* (Acerte N Símbolos): Um número designado de possíveis valores de prêmio e símbolos são ocultos por pontos na tela. À medida que o jogador seleciona cada ponto, seu símbolo e valor é revelado. Quando o jogador tiver descoberto N símbolos correspondentes, a soma de seus valores é paga como Valor de Prêmio. Os valores para símbolos não-correspondentes são ignorados.
- (F) *Match N Ladder* (Acerte N Escada): Um número designado de símbolos é oculto por pontos na tela. O jogador seleciona N dos pontos, em uma tentativa de revelar até N símbolos alvo correspondentes. Há $N+1$ possíveis Valores de Prêmio, correspondentes a acertar de nenhum até

todos os N dos símbolos alvo.

- (G) *Take it or Leave it* (“Pegar ou Largar”): Um número designado de possíveis valores de prêmio é exibido. Pode haver mais de um grupo de possíveis valores de prêmio, cada grupo com uma probabilidade variável de ser escolhido. Os valores no grupo escolhido são destacados em um ciclo aleatório.

O jogador pressiona um botão e o ciclo para em uma oferta aleatória. O jogador pode aceitar a oferta e recebe aquele Valor de Prêmio, ou pode rejeitar esta oferta e continuar a jogar. Após um número designado de jogadas, a última oferta é aceita automaticamente.

- (H) *Take Away* (Retirar): Um número designado de possíveis valores de prêmio é exibido. Os valores são removidos um de cada vez automaticamente, até que somente o Valor de Prêmio real permaneça.
- (I) Opções de Multiplicador: Com a aprovação da Comissão, qualquer tipo de *Bonus Wager* pode ser precedido ou seguido de uma etapa que escolhe um número de Multiplicador para aumentar o Valor de Prêmio final da *Bonus Wager*. Além disso, se o jogo base especificar que o jogador pode se qualificar para a *Bonus Wager* mais de uma vez, o Valor de Prêmio é adicionalmente multiplicado pelo número de vezes qualificadas.
- (J) Opção Automática: Com a aprovação da Comissão, qualquer tipo de *Bonus Wager* pode ser designado para correr automaticamente uma vez que o jogador entrar na *Bonus Wager*.

- (c) Cálculo do Pagamento: Conforme cada Valor de Prêmio possível for revelado, ele será computado de acordo com o seguinte procedimento:

- (A) Possíveis Valores de Prêmio serão selecionados de um conjunto de valores constantes e prêmios variáveis.
- (B) Prêmios variáveis serão computados da seguinte maneira:
- (i) Como um percentual do pool *Bonus Wager* atual (após *takeout*).
 - (ii) O resultado será arredondado para baixo se necessário, para arredondamento de dividendo (quebra).
 - (iii) Qualquer quebra sobrando permanece no pool *Bonus Wager*.
- (C) O resultado será multiplicado pelo Multiplicador (se houver) e

adicionalmente pelo número de vezes que o jogador se qualificou para jogar a *Bonus Wager*, se especificado na regra do jogo base, resultando no Valor de Prêmio final.

- (D) O prêmio total de *Bonus Wager* será adicionado a pagamentos do jogo base, conforme especificado na regra do jogo base.
 - (E) Cada cálculo de um Valor de Prêmio adicional conforme especificado acima será um evento vencedor independente, computado do valor atual no pool *Bonus Wager* no momento em que o evento ocorrer. O valor restante do pool *Bonus Wager* é transferido para o próximo evento vencedor de *Bonus Wager*, para o mesmo jogador ou um jogador diferente, com prêmio de acordo com as regras de *Bonus Wager* para este próximo evento.
 - (F) No caso de um pool menor, o valor de prêmio mínimo total *Bonus Wager* não será menos do que o valor de uma unidade apostada.
- (d) Aprovação da Comissão:
- (A) Todas as variáveis mencionadas nas seções Cálculo do Pagamento e Resumo, encontradas acima serão aprovadas pela Comissão.

B. Pool tipo *RACINGO*

- (1) A *RACINGO* requer a seleção do primeiro, segundo e terceiro colocados, na ordem exata ou inexata, conforme o caso, para as três corridas designadas. Esta seleção deve ser feita em um bilhete aprovado pela Comissão. O pool diário *RACINGO* será alocado a uma das quatro categorias de prêmios.
- (2) A associação deve obter aprovação por escrito da Comissão a respeito do design de bilhetes, o percentual do pool líquido diário alocado a cada categoria de prêmio, o agendamento das competições *RACINGO*, o prêmio mínimo garantido (se houver) para qualquer categoria de prêmio, o valor de qualquer limite a ser estabelecido em qualquer transferência, e a data de qualquer distribuição obrigatória agendada.
- (3) Dentro de cada categoria de prêmio, todos os bilhetes vencedores serão calculados como um pool de dividendo único. Os vencedores para cada categoria de prêmio serão determinados por quadrados correspondentes no bilhete *RACINGO* nos padrões conforme descrito abaixo:
 - (a) Para a Categoria de Prêmio A - “O DIAMANTE” - Acertar quatro (4) quadrados no bilhete no seguinte padrão: esquerdo do meio com centro superior e inferior e direito do meio (ou seja, posição *Place* no 1º trecho, posições *Win* e *Show* no 2º trecho, e posição *Place* no 3º trecho).

- (b) Para a Categoria de Prêmio B - “O X” - Acertar cinco (5) quadrados no bilhete no seguinte padrão: superior e inferior esquerdo com centro do meio e superior e inferior direito (ou seja, posições *Win* e *Show* no 1º trecho, posição *Place* no 2º trecho, e posições *Win* e *Show* no 3º trecho).
 - (c) Para Categoria de Prêmio C – O CARTÃO INTEIRO EM QUALQUER ORDEM – Acertar todos os quadrados no bilhete. As seleções podem aparecer no bilhete em qualquer ordem de chegada para primeiro, segundo e terceiro em cada um dos três trechos separados.
 - (d) Para Categoria de Prêmio D – O CARTÃO INTEIRO NA ORDEM EXATA – Acertar todos os quadrados no bilhete. Todas as seleções devem aparecer no bilhete em sua ordem exata de chegada para primeiro, segundo e terceiro em cada um dos três trechos separados. Na eventualidade de um *dead heat* para qualquer posição, um quadrado será considerado uma correspondência exata se ele contiver quaisquer das participações de aposta envolvidas no *dead heat* para aquela posição.
- (4) Exceto conforme definido nos Incisos 7 e 12, bilhetes vencedores se aplicarão a uma categoria de prêmio somente, na precedência começando com a Categoria de Prêmio D. Por exemplo, um bilhete vencedor para a Categoria D não participará na distribuição das Categorias de Prêmio A, B, ou C. Um bilhete vencedor para a Categoria C não participará na distribuição das Categorias de Prêmio A, B, ou D. Um bilhete vencedor para a Categoria B não participará na distribuição das Categorias de Prêmio A, C, ou D. Um bilhete vencedor para a Categoria A não participará na distribuição das Categorias de Prêmio B, C, ou D.
- (5) O pool líquido para a Categoria de Prêmio D pode ser complementado a fim de garantir um prêmio mínimo. Tal prêmio mínimo (se aplicável) deve ser estabelecido pela Associação e autorizado pela Comissão antes do primeiro pool tipo *RACINGO* ou antes do primeiro pool tipo *RACINGO* após a Categoria D ter sido ganha. Por exemplo, se um prêmio mínimo de \$1 milhão for estabelecido, o pool bruto real mais qualquer transferência aplicável seria complementado para aumentar o prêmio para \$1 milhão. O valor a ser complementado diminuiria conforme o pool de *jackpot* aumentasse. O complemento cessaria uma vez que o pool de *jackpot* alcançasse \$1 milhão.
- (6) O prêmio para cada categoria de prêmio será calculado separadamente como pool de dividendo único, dividindo o valor de dólares ganhos na porção do pool líquido mais qualquer transferência aplicável e dinheiro complementar alocado àquela determinada categoria de prêmio.
- (7) As Categorias de Prêmio C e D são prêmios *Jackpot* separados. O pool líquido para cada *jackpot* consistirá da alocação atual do pool tipo *RACINGO* líquido diário mais

a transferência aplicável, se houver. Se nenhum bilhete vencedor for vendido para essas Categorias de Prêmio C e D, 100 por cento do pool líquido deste programa será alocado para as respectivas Categorias de Prêmio mais a transferência aplicável será transferida para a categoria de prêmio correspondente da próxima competição *RACINGO* agendada.

- (8) Na eventualidade de não haver bilhete pari-mutuel vendido que selecione um vencedor para a Categoria de Prêmio A ou Categoria de Prêmio B, a porção do pool líquido alocado para aquele prêmio será dividida igualmente, e adicionada à transferência para distribuição nas Categorias de Prêmio C e D.
- (9) O pool tipo *RACINGO* não será oferecido se algum dos três trechos *RACINGO* designados contiver menos de três participações de aposta programadas.
- (10) O pool tipo *RACINGO* será cancelado e todas as apostas *RACINGO* para a competição individual serão reembolsadas e nenhuma adição aos prêmios *jackpot* serão feitas se:
 - (a) qualquer um dos três trechos designados for cancelado ou declarado “não-competição”, ou
 - (b) menos de três participações de aposta começarem ou terminarem algum dos três trechos designados.
- (11) Na eventualidade de um *scratch* após as apostas terem começado no *RACINGO*, a substituição será para o próximo número de programa mais alto disponível e ainda não apostado pelo jogador de *RACINGO*. Caso o próximo número de programa mais alto for retirado ou já estiver em uso pelo jogador de *RACINGO*, a substituição procederá através do método *wrap-around* até o número de programa mais baixo não utilizado e avançar até que um número de programa disponível tenha sido alcançado. A substituição de participações retiradas sempre começará com a participação retirada com número mais baixo naquele trecho da competição. Na eventualidade de múltiplos números do programa retirados no mesmo trecho, a substituição para cada uma das participações de aposta retiradas começará com o número de programa mais baixo naquele trecho da competição. As substituições somente ocorrerão após o hipódromo anfitrião ter postado todos os *scratches* nos resultados oficiais de cada trecho.
- (12) Na eventualidade de um *dead heat* em qualquer uma das 3 corridas *RACINGO* designadas, quadrados em bilhetes *RACINGO* contendo quaisquer das participações de aposta envolvidas no *dead heat* naquela corrida serão considerados quadrados acertados. Por exemplo, se na primeira corrida *RACINGO* designada as participações de aposta 1 e 2 chegassem em um *dead heat* para vencer, os jogadores de *RACINGO* que selecionaram a 1 ou 2 para vencer na primeira corrida receberiam créditos por um quadrado correspondente. Utilizando este mesmo exemplo, se o jogador de

RACINGO selecionasse 1 ou 2 para as posições *Win* ou *Place* para a primeira corrida designada, elas receberiam créditos para um quadrado correspondente para ambas as posições *Win* e *Place*. Quadrados contendo participações em *dead heat* na ordem correta de chegada naquele trecho serão considerados quadrados de correspondência exata, de acordo com a qualificação para Categoria de Prêmio D, conforme detalhado abaixo.

- (13) Em um programa designado para a distribuição obrigatória de um pool tipo *RACINGO*, a alocação do pool atual para o prêmio *Jackpot* mais qualquer transferência aplicável serão distribuídos de acordo com o Inciso 3 ou, se não houver bilhetes vendidos nas várias categorias de prêmio, da seguinte maneira:
- (a) Categoria de Prêmio D: Se não houver bilhetes vendidos para ganhar a Categoria de Prêmio D, a soma do pool líquido alocado e transferência acumulada da Categoria de Prêmio D será adicionada ao pool líquido alocado e transferência acumulada da Categoria de Prêmio C.
 - (b) Categoria de Prêmio C: Se não houver bilhetes vendidos para ganhar a Categoria de Prêmio C, a soma do pool líquido alocado e transferência acumulada da Categoria de Prêmio C será adicionada ao pool líquido alocado e transferência acumulada para a Categoria de Prêmio B.
 - (c) Categoria de Prêmio B: Se não houver bilhetes vendidos para ganhar a Categoria de Prêmio B, a soma do pool líquido alocado e transferência acumulada da Categoria de Prêmio B será adicionada ao pool líquido alocado e transferência acumulada para a Categoria de Prêmio A.
 - (d) Categoria de Prêmio A: Se não houver bilhetes vendidos para ganhar a Categoria de Prêmio A, o pool líquido alocado mais transferência acumulada da Categoria de Prêmio A será adicionada ao pool líquido alocado mais transferência acumulada para a Categoria de Prêmio D.
 - (e) Se não houver bilhetes vendidos para ganhar as Categorias de Prêmio A, B, C ou D, o pool líquido alocado mais transferência acumulada das respectivas Categorias de Prêmio será pago a todos os titulares de bilhetes da competição *RACINGO* atual.
- (14) Se por qualquer razão o pool líquido não puder ser pago, os fundos serão depositados em uma conta remunerada a juros aprovada pela Comissão e estarão disponíveis da próxima vez que o pool for oferecido pelo Anfitrião.

C. *Choose (n) Rules* (Escolha (n) Regras)

- (1) A *Choose (n)* é uma forma de aposta pari-mutuel. Cada apostador tenta escolher o vencedor de (n) corridas mas escolhe as corridas a seu próprio critério ao invés de ter

as corridas designadas a ele pela associação. As corridas não precisam ser consecutivas e a primeira corrida do bilhete pode começar a qualquer momento, desde que haja um número igual de corridas restantes no programa. O bilhete *Choose (n)* é na verdade um contrato pelo comprador do bilhete para selecionar qualquer um dos (n) vencedores do cartão inteiro. A associação deve obter aprovação por escrito da Comissão a respeito de agendamento de competições *Choose (n)* e o valor de qualquer limite a ser estabelecido na transferência. Quaisquer alterações no formato aprovado de *Choose (n)* requerem aprovação prévia da Comissão.

- (2) O pool *Choose (n)* será realizado separadamente de todos os outros pools e de jeito nenhum é parte de um *daily double, exacta, trifecta* ou qualquer outro pool de apostas. O *Choose (n)* é um pool onde o apostador precisa selecionar quaisquer (n) cavalos vencedores daquele determinado cartão e não seja um *parlay*.
- (3) Bilhetes *Choose (n)* serão vendidos em denominações conforme determinado pela Associação. Não pode haver menos nem mais de (n) páreos em um bilhete *Choose (n)*.
- (4) Páreos nos quais a aposta *Choose (n)* é permitida devem ser aprovados pela Comissão. Alguns páreos podem ser fechados para apostas *Choose (n)* a critério da Associação. O pool *Choose (n)* fechará após cada páreo mas reabrirá para páreos que ainda não foram corridos, desde que haja pelo menos a quantidade de páreos restantes conforme necessário para serem selecionados em um bilhete *Choose (n)*.
- (5) O design dos bilhetes *Choose (n)* será claramente e imediatamente distinguível de outros bilhetes de apostas mútuas.
- (6) Os cavalos que constituírem apostas conjugadas ou *mutuel fields*, conforme definido dentro das regras e regulamentações da Comissão, correrão em qualquer competição *Choose (n)* como participação de aposta única para fins de cálculos do pool *Choose (n)*. Uma retirada, após as apostas terem começado, de qualquer seleção de participação de aposta *mutuel field* em uma corrida não terão efeito em relação ao status de tal participação e/ou campo como uma participação de aposta viável.
- (7) A qualquer momento após as apostas começarem na *Choose (n)*, caso um cavalo, participação de aposta inteira ou campo seja retirado ou declarado *non-starter* em qualquer corrida *Choose (n)*, nenhum bilhete que selecione tais cavalos, participação ou campo será emitido, e as apostas neste cavalo, participação ou campo para fins da *Choose (n)* serão consideradas apostas no cavalo, participação ou campo nas quais a maioria do dinheiro foi apostado no pool tipo *Win* no fechamento da aposta *Win* para tal corrida. Na eventualidade de um empate, o cavalo, participação ou campo com o número de programa mais baixo será designado.
- (8) Na eventualidade de um *dead heat* para primeiro entre dois ou mais cavalos em

alguma das corridas de *Choose (n)*, todos esses cavalos serão considerados como cavalo vencedor para fins de distribuir o pool *Choose (n)*.

- (9) O *Choose (n)* será calculado da seguinte forma:
- (a) 100% do valor líquido no pool *Choose (n)* sujeito a distribuição entre titulares bilhetes vencedores serão distribuídos entre titulares de bilhetes *Choose (n)* que corretamente selecionaram o vencedor nas (n) corridas que compõem a *Choose (n)*.
 - (b) Caso não haja bilhete *Choose (n)* que corretamente selecione o vencedor dos (n) vencedores que formam a *Choose (n)*, 25% do valor líquido daquela data de corrida disponível para distribuição serão distribuídos entre os titulares de bilhetes *Choose (n)* que corretamente selecionaram a maioria de seleções vencedoras das corridas que compõem a *Choose (n)*, e os 75% restantes do dito pool serão transferidos e adicionados ao pool no próximo dia que a aposta for conduzida.
 - (c) Se, no último dia no qual a *Choose (n)* for conduzida em uma reunião de corrida de cavalos, ninguém selecionar o cavalo vencedor nas (n) corridas, o valor total do pool *Choose (n)* que existir neste dia será pago ao apostador ou apostadores que selecionarem o maior número de cavalos vencedores naquelas corridas. Em nenhuma hipótese, qualquer parte do pool será transferida para a reunião de corrida do ano seguinte.
- (10) Quando a condição da pista garantir uma alteração de superfície de corrida em alguma das corridas abertas para apostas *Choose (n)*, e tal alteração não era de conhecimento do público apostador antes do fechamento das apostas para a primeira corrida *Choose (n)*, os administradores declararão as corridas alteradas como “não-competição” para fins de apostas *Choose (n)* e o pool será distribuído de acordo com o inciso (11). De acordo com a designação de uma corrida como “não-competição”, nenhum bilhete será vendido que selecione um cavalo em tal corrida “não-competição”.
- (11) Se, por alguma razão, uma ou mais corridas forem canceladas ou declaradas “não-competição”, o pool *Choose (n)* será pago utilizando a seguinte fórmula, ou uma fórmula alternativa desenvolvida pela associação de corridas e disponibilizada para o público (a fórmula a seguir assume um *Choose 6*):
- (a) Qualquer corrida que tiver sido cancelada ou declarada “não-competição” não será considerada uma corrida competida para fins de *Choose 6*.
 - (b) Qualquer bilhete, independentemente de seu ponto de partida, que não completou pelos quatro trechos competidos será reembolsado.
 - (c) Na eventualidade de somente 4 corridas *Choose 6* terem sido realizadas: 100% do pool líquido daquele dia (não incluindo nenhuma transferência), após reembolsos (o “Pool Diário”), serão pagos a bilhetes com 4 vitórias.

- (d) Na eventualidade de somente 5 corridas *Choose 6* terem sido realizadas: 75% do Pool Diário serão pagos a bilhetes com 5 vitórias e 25% do Pool Diário serão pagos a bilhetes com 4 vitórias, sem derrotas, e seleções em duas corridas não realizadas.
 - (e) Na eventualidade de pelo menos 6 corridas *Choose 6* terem sido realizadas e duas ou mais corridas não terem sido realizadas: 75% do Pool Diário mais qualquer transferência serão pagos a bilhetes com 6 vitórias, 18,75% do Pool Diário serão pagos a bilhetes com 5 vitórias e uma seleção em uma corrida não realizada, e 6,25% do Pool Diário serão pagos a bilhetes com 4 vitórias e seleções em duas corridas não realizadas. Se nenhum bilhete tiver 6 vitórias, 50% do Pool Diário serão pagos a bilhetes com 5 vitórias e uma seleção em uma corrida não realizada, 25% do Pool Diário serão pagos a bilhetes com 4 vitórias e seleções em duas corridas não realizadas, e 25% do Pool Diário serão pagos a bilhetes com 5 vitórias e 1 derrota.
 - (f) Na eventualidade de pelo menos 6 corridas terem sido realizadas para *Choose 6* e uma corrida não ter sido realizada: 75% do Pool Diário mais qualquer transferência serão pagos a bilhetes com 6 vitórias e 25% do Pool Diário serão pagos a bilhetes com 5 vitórias e uma seleção em uma corrida não realizada. Se nenhum bilhete tiver 6 vitórias, 75% do Pool Diário serão pagos a bilhetes com 5 vitórias e uma seleção em uma corrida não realizada e 25% do Pool Diário serão pagos a bilhetes com 5 vitórias e 1 derrota.
 - (g) Caso não haja nenhum bilhete a pagar em uma categoria dentro de quaisquer destas subseções, esta porção do Pool Diário será dividida igualmente entre as outras categorias dentro desta subseção. Caso não haja nenhum bilhete a pagar dentro de uma subseção, o Pool Diário inteiro será transferido e adicionado ao pool do próximo dia em que a aposta for realizada.
- (12) A transferência de *Choose (n)* pode ser limitada em um nível designado aprovado pela Comissão para que se, no fechamento de qualquer programa, o valor na transferência de *Choose (n)* for igual ou exceder o limite designado, a transferência de *Choose (n)* será congelada até que seja ganha ou distribuída sob as disposições desta regra.
- Após a transferência de *Choose (n)* ser congelada, 100 por cento do pool líquido, parte do qual comumente seria adicionado à transferência de *Choose (n)*, será distribuído à cuja seleção chegou em primeiro lugar no maior número de competições *Choose (n)* para aquele programa.
- (13) Uma solicitação por escrito para permissão para distribuir a transferência de *Choose (n)* em um programa específico pode ser enviada à Comissão. A solicitação deve conter justificativa para a distribuição, uma explicação do benefício a ser derivado, e

a data pretendida e programa para a distribuição.

- (14) Caso a transferência de *Choose (n)* seja designada para distribuição em uma data e programa especificados onde não houver apostas com (n) vitórias, o pool inteiro será distribuído como pool de dividendo único aos que selecionaram o primeiro colocado no maior número de competições *Choose (n)*. A transferência de *Choose (n)* será designada para distribuição em uma data e programa especificados somente nas seguintes circunstâncias:
- (a) Mediante aprovação por escrito da Comissão conforme estabelecido no inciso (9) desta regra.
 - (b) Mediante aprovação por escrito da Comissão quando houver uma alteração no limite de transferência, uma alteração de um tipo de aposta *Choose (n)* para outro, ou quando o *Choose (n)* for suspenso.
 - (c) No programa de fechamento da reunião ou reunião dividida.
- (15) Se por qualquer razão a transferência de *Choose (n)* precisar ser mantida até o pool *Choose (n)* correspondente de uma reunião subsequente, a transferência será depositada em uma conta remunerada a juros aprovada pela Comissão. A transferência de *Choose (n)* mais juros acrescidos será então adicionada ao pool líquido *Choose (n)* da reunião seguinte em uma data e programa designados pela Comissão.
- (16) Com a aprovação por escrito da Comissão, a associação pode contribuir para a transferência de *Choose (n)* com uma soma de dinheiro até a quantia de qualquer limite designado.
- (17) Fornecer informações a qualquer indivíduo a respeito das combinações cobertas, montantes apostados em combinações específicas, número de bilhetes vendidos, ou número de bilhetes ao vivo restantes é estritamente proibido. Isto não proibirá a comunicação necessária entre os funcionários do totalizador e do departamento de apostas mútuas para processamento de dados de pool. A associação está autorizada a fornecer informações a respeito do número de bilhetes vendidos e número de bilhetes ao vivo restantes para o público apostador.
- (18) A associação pode suspender apostas *Choose (n)* previamente aprovadas com a aprovação anterior da Comissão. Qualquer transferência deve ser mantida até que a aposta *Choose (n)* suspensa seja reintegrada. Uma associação pode solicitar aprovação de uma aposta *Choose (n)* ou pool de apostas separado para programas específicos.
- (19) Caso ocorram circunstâncias que não sejam tratadas por estas regras, perguntas que surgirem destas serão resolvidas de acordo com a prática geral de apostas mútuas. Decisões a respeito da distribuição do pool *Choose (n)* tomadas pelos Administradores serão definitivas.

D. Regras de *Group Bet* (Apostas em Grupo)

Página 173

The Association of Racing Commissioners International -

Regras de Corridas

Versão 6.3 Aprovada

pelos Membros da ARCI

16 de setembro de 2016

- (1) O *Group Bet* (ou outro nome aprovado) é uma forma de aposta pari-mutuel e parte do pool para vencedor em cada corrida na qual ele é oferecido. O *Group Bet* é uma aposta para vencer em cada participante no grupo selecionado.
- (2) Em cada corrida, a associação designará um não-membro de cada grupo (geralmente o favorito da linha da manhã) e designará os corredores restantes como membros de um dos dois grupos, Grupo A e Grupo B.
- (3) Em cada corrida onde o *Group Bet* é oferecido, deve haver um prêmio de vencedor para apostadores que selecionarem o participante vencedor em aposta *Win* padrão e, caso um membro de um dos grupos vença a corrida, um *Group Bet* ganha o prêmio para os apostadores no grupo vencedor. Se um não-membro vencer a corrida, não deve haver prêmio para o *Group Bet*.
- (4) A identidade do não-membro e dos membros do Grupo A e do Grupo B será divulgada no programa da pista (quando for possível), pelo apresentador da pista, em monitores de televisão e, onde for aplicável, sites de apostas na internet.
- (5) A aposta mínima para o *Group Bet* é a mesma que a aposta mínima para *Win*. O valor apostado no Grupo A e no Grupo B serão alocados entre os membros do respectivo grupo em proporção ao valor apostado em tal membro para vencer em aposta *Win* padrão. Alocações podem ser realizadas em valores fracionais menores do que a aposta mínima admissível para *Win*.
- (6) O prêmio para um *Group Bet* vencedor será o mesmo, independentemente de que membro do grupo é o vencedor da corrida. Os prêmios provável e real para um *Group Bet* vencedor no Grupo A ou Grupo B serão exibidos de maneira semelhante que os prêmios provável e real para uma aposta *Win* padrão.
- (7) Caso o não-membro de um dos grupos seja retirado ou declarado um não-competidor, a aposta em grupo cessará e todas as apostas em ambos os grupos serão reembolsadas. Na eventualidade de um *scratch* ou declaração de não-competidor de todos os membros de um grupo, a aposta em grupo cessará e todas as apostas em ambos os grupos serão reembolsadas. Na eventualidade de um *scratch* ou declaração de não-competidor de um membro de um grupo, erários previamente alocados ao corredor retirado ou não-competidor serão redistribuídos entre o membro ou membros restantes daquele grupo.
- (8) Na eventualidade de um *dead heat* envolvendo dois ou mais membros do mesmo grupo, o prêmio de *Group Bet* será calculado da mesma maneira como se houvesse um vencedor da corrida e como se tal vencedor fosse um membro de tal grupo. Na eventualidade de um *dead heat* para primeiro envolvendo o não-membro do grupo e um ou mais membros de um dos grupos, ou um ou mais membros de grupos diferentes, o prêmio de *Group Bet* será determinado da mesma maneira que o cálculo do prêmio da aposta *Win*, ou seja, dividindo o pool líquido.

- (9) Caso ocorram circunstâncias que não sejam tratadas por estas regras, perguntas que surgirem destas serão resolvidas de acordo com a prática geral de apostas mútuas. Decisões a respeito do *Group Bet* tomadas pelos Administradores serão definitivas.

E. Tournament-Style Wager © (Aposta tipo Torneio)

- (1) A *Tournament-Style Wager* é uma aposta de pool de apostas mútuas separada estabelecida pela Associação em um número designado de páreos. O pool bruto consiste do valor total apostado para a aposta de múltiplos páreos. As apostas vencedoras são determinadas pelos totais de pontos mais altos recebidos após todas as rodadas terem sido completadas, com base nas apostas cumulativas fantasia *win*, *place*, ou *show*, ou qualquer combinação destas, em uma participação de aposta por corrida de aposta. Não é *parlay* e não possui conexão com ou relação com outros pools realizados pela Associação além da utilização de prêmios de corridas ao vivo como meio de calcular os fundos fantasia dos jogadores.
- (2) Um bilhete *Tournament-Style Wager* válido será evidência de um contrato vinculativo entre o titular do bilhete e a Associação, e constituirá uma aceitação das disposições e regras de *Tournament-Style Wager* contidas neste Artigo.
- (3) Uma *Tournament-Style Wager* pode receber um nome distintivo pela Associação que realiza a reunião, sujeito à aprovação do Conselho, e licenças, direitos autorais e/ou patentes existentes.
- (4) *Tournament-Style Wagers* serão realizadas da seguinte forma:
- (a) Cada jogador recebe um fundo fantasia inicial.
 - (b) O número de corridas que completam a aposta varia dependendo das especificações de “torneio”, conforme determinado pela associação de corridas anfitriã, mas deve incluir não menos que três corridas.
 - (c) Cada rodada do “torneio” consiste de uma oportunidade de aposta fantasia tipo *win*, *place*, ou *show*, ou qual combinação das três, ou somente uma participação de aposta por páreo. Os jogadores também podem “passar” (não apostar) em algumas ou todas as corridas do torneio.
 - (d) Os números de programa oficiais devem ser utilizados para todas as apostas. Todos os jogadores são responsáveis por garantir que a aposta seja realizada corretamente.
 - (e) Não há apostas fantasia mínimas por corrida, e o jogador pode arriscar até seu fundo fantasia inteiro em qualquer dada corrida. Entretanto, qualquer aposta feita deve ser em valores integrais em dólar.
 - (f) Prêmios de corridas ao vivo são utilizados para calcular os totais de pontos fantasia dos jogadores.

- (g) Como parte das regras de torneio anunciadas, e conforme aprovado pelo Conselho, a associação de corridas anfitriã pode optar por limitar os *odds* máximos em todos os prêmios fantasia.
 - (h) As vitórias ou derrotas fantasia de cada jogador serão refletidas em seu fundo cumulativo fantasia no final de cada páreo.
 - (i) Após uma corrida ser declarada “oficial”, o prêmio do pool de apostas mútuas real será adicionado ao fundo cumulativo fantasia de um jogador, sujeito a qualquer limite de *odds* imposto de acordo com o inciso (g) acima.
 - (j) Um “corte final” de estilo torneio será feito após a penúltima corrida da aposta. O “corte final” será baseado no fundo cumulativo fantasia no final da corrida concluída mais recentemente, e feito de forma a identificar os finalistas do torneio. O número de finalistas não deve ser menor do que cinco, e pode incluir mais, conforme determinado pela associação de corridas anfitriã. Cortes preliminares podem ser feitos, conforme determinado pela associação de corridas anfitriã quando cinco (5) ou mais corridas constituem uma aposta em estilo torneio. Cada um desses cortes preliminares reduzirá o número de participantes restantes por um percentual definido anunciado no início do torneio, excluindo-se o “corte final”.
 - (k) Dentre os finalistas, o(s) jogador(es) com o fundo fantasia mais alto após o último trecho será(ão) o(s) “vencedor(es)”.
 - (l) Todas as colocações subsequentes após o corte final serão determinadas pelo fundo fantasia final para cada um dos finalistas, e não será alterado por ou subjugado para o fundo fantasia final de qualquer jogador que não chegue nas finais.
 - (m) O pool líquido de apostas mútuas é distribuído para os top 5% de todos os jogadores no torneio de acordo com o inciso (9) abaixo.
 - (n) O pool líquido pari-mutuel será distribuído de acordo com o cronograma de distribuição conforme estabelecido na regulamentação, ou conforme aprovado em contrário pelo Conselho, mediante solicitação da associação de corrida anfitriã.
- (5) Uma aposta fantasia em uma aposta conjugada ou *mutuel field* é considerada uma aposta na parte restante da aposta conjugada ou *mutuel field* pelas regras da corrida ao vivo correspondente.
- (6) Se uma seleção em qualquer corrida designar uma participação de aposta que foi retirada, dispensada ou determinada pelos administradores como não-competidor, a aposta fantasia será reembolsada.
- (7) Pontos para *dead heats* serão determinados pelos prêmios da corrida ao vivo

correspondente.

- (8) O *takeout* e sua distribuição para a *Tournament-Style Wager* serão definidos e aprovados pela Comissão regulatória anfitriã, mas devem incluir a distribuição da taxa de propriedade negociada.
- (9) De acordo com as seguintes disposições, a associação distribuirá o pool líquido para os top cinco por cento (5%) de titulares de bilhetes válidos que corretamente selecionaram a combinação de primeiro, segundo e/ou terceiro colocados que gerou os totais de pontos mais altos através das corridas/rodadas designadas que compõem a *Tournament-Style Wager* como segue:
 - (a) Oitenta por cento (80%) do valor líquido no pool pari-mutuel sujeitos a distribuição entre titulares de bilhetes vencedores serão distribuídos entre os jogadores que competirem na rodada final que tiveram totais de pontos de qualificação mais altos após todas as rodadas/corridas terem sido completadas, com base nas apostas fantasia *win*, *place*, ou *show*, ou qualquer combinação destas, em uma participação por oportunidade de aposta/corrída/evento, como segue:
 - (A) Quarenta e cinco por cento (45%) do valor líquido no pool pari-mutuel sujeitos a distribuição entre titulares de bilhetes vencedores serão distribuídos para o(s) titular(es) de bilhetes pari-mutuel que tiveram totais de pontos fantasia mais altos após todas as corridas terem sido completadas.
 - (B) Vinte e cinco por cento (20%) do valor líquido no pool pari-mutuel sujeitos a distribuição entre titulares de bilhetes vencedores serão distribuídos entre titulares de bilhetes pari-mutuel que tiveram o segundo total de pontos de qualificação mais alto após todas as corridas terem sido completadas.
 - (C) Oito por cento (8%) do valor líquido no pool pari-mutuel sujeitos a distribuição entre titulares de bilhetes vencedores serão distribuídos entre titulares de bilhetes pari-mutuel que tiveram o terceiro total de pontos de qualificação mais alto após todas as corridas terem sido completadas.
 - (D) Quatro por cento (4%) do valor líquido no pool pari-mutuel sujeitos a distribuição entre titulares de bilhetes vencedores serão distribuídos entre titulares de bilhetes pari-mutuel que tiveram o quarto total de pontos de qualificação mais alto após todas as corridas terem sido completadas.
 - (E) Três por cento (3%) do valor líquido no pool pari-mutuel sujeitos a distribuição entre titulares de bilhetes vencedores serão distribuídos entre titulares de bilhetes pari-mutuel que tiveram o quinto total de pontos de qualificação mais alto após todas as corridas/rodadas terem sido

completadas.

- (b) Após as distribuições para titulares de bilhetes pari-mutuel de acordo com o inciso (a), vinte por cento (20%) do valor líquido no pool pari-mutuel sujeitos a distribuição entre titulares de bilhetes vencedores serão distribuídos para o saldo dos top cinco por cento (5%) de titulares de bilhetes pari-mutuel, com os que chegaram na rodada final com prioridade na classificação, como segue:
- (A) Nove e dois terços por cento (9 2/3%) do valor líquido no pool pari-mutuel sujeitos a distribuição entre titulares de bilhetes vencedores serão distribuídos igualmente entre os titulares de bilhetes pari-mutuel com colocação nos top 20% de totais de pontos, não incluindo os top cinco finalistas e empates, com cada um de tais jogadores recebendo não mais de dois por cento (2%) do valor líquido no pool pari-mutuel sujeitos a distribuição.
 - (B) Quatro por cento (4%) do valor líquido no pool pari-mutuel sujeitos a distribuição entre titulares de bilhetes vencedores serão distribuídos igualmente entre os titulares de bilhetes pari-mutuel com colocação nos top de 20% a 30% de totais de pontos, com cada um de tais jogadores recebendo não mais de oito décimos por cento (0,8%) do valor líquido no pool pari-mutuel sujeitos a distribuição.
 - (C) Dois por cento (2%) do valor líquido no pool pari-mutuel sujeitos a distribuição entre titulares de bilhetes vencedores serão distribuídos igualmente entre os titulares de bilhetes pari-mutuel com colocação nos top de 30% a 40% de totais de pontos, com cada um de tais jogadores recebendo não mais de quatro décimos por cento (0,4%) do valor líquido no pool pari-mutuel sujeitos a distribuição.
 - (D) Um por cento (1%) do valor líquido no pool pari-mutuel sujeitos a distribuição entre titulares de bilhetes vencedores serão distribuídos igualmente entre os titulares de bilhetes pari-mutuel com colocação nos top de 40% a 50% de totais de pontos, com cada um de tais jogadores recebendo não mais de dois décimos por cento (0,2%) do valor líquido no pool pari-mutuel sujeitos a distribuição.

- (E) Três e um terço por cento (3 1/3%) do valor líquido no pool pari-mutuel sujeitos a distribuição entre titulares de bilhetes vencedores serão distribuídos igualmente entre os titulares de bilhetes pari-mutuel com colocação nos top de 50% a 100% de totais de pontos, com cada um de tais jogadores recebendo não mais de treze centésimos por cento (0,13%) do valor líquido no pool pari-mutuel sujeitos a distribuição.
 - (c) Caso as distribuições para titulares de bilhetes pari-mutuel estabelecidas no inciso (b) não distribuam completamente os vinte por cento (20%) restantes do valor líquido no pool pari-mutuel, os erários restantes após tais distribuições serão distribuídos igualmente a todos os jogadores que chegarem nos top cinco por cento (5%) de titulares de bilhetes pari-mutuel.
- (10) Em caso de empate em pontos, o empate será quebrado:
- (a) Concedendo a chegada em posição mais alta ao jogador que teve o total de pontos mais alto na conclusão da corrida imediatamente anterior.
 - (b) Se ainda permanecer empatado, os totais de pontos serão comparados sucessivamente em ordem reversa por cada uma das corridas anteriores que compõem a aposta tipo torneio até que o jogador com o total de pontos mais alto em uma rodada seja determinado.
 - (c) Se o empate permanecer após os totais de pontos serem comparados para todas as corridas anteriores, então as quotas percentuais para os dois ou mais jogadores serão combinadas e divididas igualmente entre os jogadores empatados para tais posições.
- (11) Todos os bilhetes serão reembolsados se todas as corridas na *Tournament-Style Wager* forem canceladas ou declaradas como “não-competição”. O pool inteiro será reembolsado se menos de três (3) corridas forem completadas, e se três (3) ou mais corridas forem completadas, o pool líquido será distribuído de acordo com o inciso (9).
- (12) Após as apostas fecharem na primeira corrida da *Tournament-Style Wager*, o torneio será considerado fechado e nenhum bilhete de aposta será vendido, trocado ou cancelado. Nenhuma pessoa será determinada como titular de um bilhete vencedor de *Tournament-Style Wager* até que a última corrida designada tiver sido declarada oficial.

OBSERVAÇÃO: As informações a seguir não são destinadas a ser parte da regra, mas são incluídas para fornecer uma ilustração e explicação da aposta.

TAKEOUT & DISTRIBUIÇÕES

Exemplo da Califórnia

Distribuições:

• Feira/Associação de Corridas	7,75%
• Bolsas	7,75%
• Criadores	0,75%
• Instalações de Apostas por	2,0%
• Taxa de Licença	0,75%
• Torneio Nacional WTTC	1,0%
• Licença WTTC	<u>5,0%</u>

Takeout **Total:** **25%**

EXEMPLO DE PRÊMIO

Amostras de Prêmios de Torneio: Apostas Totais: 1.000

Denominação da Aposta: \$25,00

Tamanho da Bolsa: \$25.000,00

Prêmio Pari-mutuel: \$18.750,00 (assume-se 25% de “*takeout*”)

PAGAMENTO AO VENCEDOR	TOTAL	TOT %
45,00%	\$8.437,50	45,00%
20,00%	\$3.750,00	20,00%
8,00%	\$1.500,00	8,00%
4,00%	\$750,00	4,00%
3,00%	\$562,50	3,00%
1,93%	\$362,49	9,67%
0,80%	\$150,00	4,00%
0,40%	\$75,00	2,00%
0,20%	\$37,50	1,00%
0,13%	\$24,99	<u>3,33%</u>
	\$18.749,81	100,00%

Obs.: Empates são quebrados pelo valor que cada jogador tinha antes da última aposta. Por exemplo, se as posições 40-75 indo para o penúltimo trecho falir após a corrida, o fundo que eles acumularam antes da corrida determina sua colocação.

Adotado na Versão 1.4 ARCI 27/08/02 NAPRA 02/10/02

Versão 2.0 a 2.1 ARCI 02/08/02 NAPRA 20/09/03: Novo idioma normativo adicionado

Versão 3.0 a 3.1 ARCI 03/04/04 NAPRA 03/04/04 Ações da Comissão 08/04/04: Idioma normativo apagado; Idioma normativo foi movido para ARCI-004-035

Versão 3.0 a 3.1 ARCI 03/04/04 NAPRA 03/04/04 Ações da Comissão 08/04/04: Idioma normativo adicionado; Idioma normativo foi movido para ARCI-004-030

Versão 3.2 a 3.3 ARCI 07/12/05: Regra renumerada de (5) para (2)

Versão 3.2 a 3.3 ARCI 07/12/05: Regra renumerada de (4) para (2) Versão 3.2 a 3.3 ARCI 07/12/05: Novo idioma normativo adicionado Versão 3.3 a 3.4 ARCI 29/03/06: Novo idioma normativo adicionado

Versão 4.0 a 4.1 ARCI 26/04/07 Regra renumerada de ARCI-004-030 para ARCI-004-105 Versão 4.0 a 4.1 ARCI 26/04/07: Novo idioma normativo adicionado,

Versão 4.0 a 4.1 ARCI 26/04/07 Regra renumerada de ARCI-004-035 para ARCI-004-155 Versão 4.1 a 4.2 ARCI 26/03/08 Novo idioma normativo adicionado *Tournament Style Wager*© Versão 4.9 a 5.0 ARCI 09/12/11: Regra *Superfecta* retificada e Pen adicionada

Versão 4.9 a 5.0 ARCI Diretoria 09/12/11 Idioma de Corridas Instantâneas retificado

Versão 5.0 a 5.1 ARCI Diretoria 27/04/12 Método de 100% de transferência para pool tipo *Pick (n)* adicionado Versão 5.4 a 5.5 ARCI Diretoria 31/07/13 Pagamento de Aposta *Pentafecta* Única Adicionado

Versão 5.5 a 5.6 ARCI Diretoria 09/12/13 Idioma Adicionado para Bilhete Vencedor Único para Pools tipo *Pick (n)*

Versão 5.5 a 5.6 ARCI Diretoria 09/12/13 Fusão de ARCI-004-155 Apostas Particulares em ARCI-004-105 Cálculo de Prêmios e Distribuição de Pools

Versão 5.6 a 5.7 ARCI Diretoria 09/04/14 ARCI-004-105 (Y) Pool tipo *123 Racing Pick (N)* adicionado

Versão 5.8 a 5.9 ARCI Diretoria 12/12/14 ARCI-004-024(X)(5)(e) Opção de Transferência de *Pentafecta* adicionado Versão 5.8 a 5.9 ARCI Diretoria 12/12/14 ARCI-004-024(I)(d) Cancelamento de *Pentafecta* adicionado

Versão 5.8 a 5.9 ARCI Diretoria 12/12/14 ARCI-004-024(k) Cancelamento de *Pentafecta* retificado

Versão 5.9 a 6.0 ARCI - Diretoria 16/07/15 ARCI-004-105(G) Pools tipo *Pick(n)* - Transferência para Associação Alternativa retificado

Versão 6.1 a 6.2 ARCI - Reunião dos Membros 24/03/15 ARCI-004-105(G) Pools tipo *Pick(n)* Versão 6.2.1 a 6.3 ARCI - Diretoria 10/09/16 ARCI-004-105(G) Pools tipo *Pick(n)*

ADENDO AO REGULAMENTO

Quanto ao pagamento das apostas

Apostas com valor de prêmio superior a R\$2,500 poderão ser pagas em até 2 dias úteis. O agente credenciado poderá solicitar ao JCB a liberação da aposta para pagamento em espécie, se desejado.

Apostas com valor de prêmio superior a R\$100,000 poderão ser pagas em até 15 dias úteis, via cheque ou transferência bancária, com obrigatória identificação do apostador.

Quanta a taxa de retirada das apostas

As modalidades de apostas do sistema americano (Vencedor, Placê, Show, Exata, Dupla, Trifeta, Quadrifeta, Daily Double, HI-5, Pick 3, Pick 4, Pick 5, Pick 6) possuem um percentual de retirada variado, conforme o regulamento de cada hipódromo.

O Jockey Club Brasileiro calculará o retorno ao apostador subtraindo uma taxa percentual determinada pela tabela abaixo, respeitando o limite de retirada estabelecido pelo Artigo 23, § 2º do Decreto nº 96.993/88, que regulamentou a lei nº 7.291/84.

- Da porção entre 0 e 1, retira-se 5,0%
- Da porção entre 1,01 e 5, retira-se 11%
- Da porção entre 5,01 e 20, retira-se 13%
- Da porção entre 20,1 e 50, retira-se 15%
- Da porção entre 50,1 e 100, 16%
- Da porção acima de 100, 17%

Os rateios pagos serão sempre iguais ou superiores a R\$1.

DEFINIÇÕES GERAIS DE CORRIDAS PLANAS - CAPÍTULO 5

ARCI-005-005 - Objetivo

Fornecer definições para termos comumente utilizados nas regras. Essas definições são utilizadas em todas as regras que tratam de corridas planas adotadas pela Comissão.

Adotado na Versão 1.4 ARCI 27/08/02 NAPRA 02/10/02

ARCI-005-010 -Termos

- (1) **Age (Idade)** de um cavalo nascido na América do Norte será reconhecida desde o primeiro dia de janeiro do ano de nascimento.
- (2) **Also Eligible (Também Elegível)** pertence a:
 - (a) um número de cavalos elegíveis, adequadamente inseridos, que não foram selecionados para inclusão em uma corrida, mas que se tornaram elegíveis de acordo com a preferência ou lote se uma participação for retirada antes do prazo de tempo de *scratch*; ou
 - (b) em uma corrida de teste, o segundo competidor favorito que é elegível para participar quando uma participação é retirada, de acordo com as condições por escrito da corrida.
- (3) **Allowance Race (Corrida Allowance)** significa uma corrida durante a noite para a qual a elegibilidade e peso a ser carregado são determinados de acordo com condições especificadas que incluem idade, sexo, ganhos e número de vitórias.
- (4) **Association Grounds (Terreno da Associação)** significa toda a propriedade real utilizada pela associação na realização de sua reunião de corrida, incluindo a pista de corrida, bancada, stands de concessão, escritórios, estábulos, área estável, instalações de acomodação de funcionários e estacionamentos, e quaisquer outras áreas sob a jurisdição da Comissão.
- (5) **Betting Interest (Participação de Apostas)** significa um ou mais cavalos em uma competição pari-mutuel que são identificados por um número de programa único para

fins de apostas.

- (6) **Bleeder (Sangrador)** é um cavalo que demonstrou evidências externas de hemorragia pulmonar induzida por exercícios.
- (7) **Bleeder List (Lista de Sangradores)** significa uma lista de todos os sangradores a serem mantidos pela Comissão.
- (8) **Breeder (Criador)** significa o proprietário de uma fêmea de cavalo no momento do nascimento de cavalos puro-sangue. Para cavalos Quarto de Milha, Appaloosas, Puro-sangue Árabes e Paint Horses, o criador é o proprietário da fêmea no momento do atendimento

- (9) **Claiming Race (Corrida de Reivindicação)** significa uma corrida na qual um cavalo pode ser reivindicado (comprado por um valor designado) em conformidade com as regras.
- (10) **Conditions (Condições)** são qualificações que determinam a elegibilidade de um cavalo a ser inscrito em uma corrida.
- (11) **Coupled Entry (Aposta Conjugada)** são dois ou mais competidores em uma competição que são tratados como única participação de aposta para fins de aposta pari-mutuel (consulte também **Entry**).
- (12) **Dead Heat** significa a chegada de uma corrida na qual os narizes de dois ou mais cavalos alcançam a linha de chegada ao mesmo tempo.
- (13) **Declaration (Declaração)** significa o ato de retirar um cavalo apostado de uma corrida antes do fechamento das apostas.
- (14) **Draw (Estabelecer)** significa o processo de designar posições de postagem e o processo de selecionar competidores de forma a garantir a conformidade com as condições das regras de corrida.
- (15) **Entry (Aposta)** é:
- (a) um cavalo elegível para e inscrito em uma corrida; ou
 - (b) dois ou mais cavalos, inscritos na mesma corrida, que possuem laços de propriedade, aluguel ou treinamento em comum (consulte **Aposta Conjugada**).
- (16) **Flat Race (Corrida Plana)** significa uma corrida na qual cavalos montados por jockeys correm por uma pista na qual nenhum salto ou obstáculo é colocado.
- (17) **Furosemide List (Lista de Furosemida)** significa uma lista de todos os cavalos elegíveis para participar de uma corrida com furosemida em seu organismo.
- (18) **Handicap (Corrida tipo Handicap)** significa uma corrida na qual os pesos a serem carregados pelos cavalos são designados pelo secretário de corrida ou *handicapper* para fins de igualar as chances de vencer para todos os cavalos inscritos.
- (19) **Horse (Cavalo)** significa qualquer equino (incluindo e designados como *mare* - égua, *filly* - potra, *stallion* - garanhão, *colt* - potro, *ridgeling* - semi-castrado ou *gelding* - capão) registrado para corrida; especificamente, um macho inteiro de 5 anos de idade e acima.
- (20) **Inquiry (Averiguação)** significa uma investigação pelos administradores de interferência em potencial em uma competição antes de declarar o resultado de tal competição oficial.
- (21) **Jockey (Jóquei)** significa um cavaleiro profissional licenciado para correr em

- páreos.
- (22) **Jugging** significa a administração de qualquer substância através de infusão intravenosa ou injeção.
 - (23) **Maiden** significa um cavalo que nunca ganhou uma corrida oficial ou reconhecida conforme definido nas regras de *Stud Book*.
 - (24) **Corrida Maiden** é uma competição restrita a cavalos que nunca venceram uma corrida (denominados 'maiden').
 - (25) **Match Race** significa uma corrida entre dois ou mais cavalos, sob condições acordadas por seus proprietários.
 - (26) **Mutuel Field** significa dois ou mais competidores tratados como uma única participação de aposta para fins de apostas pari-mutuel porque o número de participações de aposta excede o número que pode ser gerenciado individualmente pelo sistema de apostas mútuas.
 - (27) **Nomination (Indicação)** significa a designação de um cavalo de uma determinada corrida ou série de corridas geralmente acompanhada de uma taxa prescrita.
 - (28) **Nominator (Indicador)** significa a pessoa ou entidade em cujo nome um cavalo é indicado para uma corrida ou série de corridas.
 - (29) **Objection (Objecção)** é:
 - (a) uma reclamação por escrito feita aos administradores a respeito de um cavalo inscrito em uma corrida e instaurada até no máximo uma hora antes do tempo programado da primeira corrida no dia em que o cavalo questionado é inscrito; ou
 - (b) uma reivindicação verbal de irregularidade em uma corrida interposta com os administradores ou seus mandatários pelo jóquei, treinador, proprietário do cavalo, ou o agente autorizado do proprietário, antes que a corrida seja declarada oficial.
 - (30) **Official Starter (Árbitro ou Executor Oficial)** é o oficial responsável por despachar os cavalos para a corrida.
 - (31) **Official Running Time (Tempo Oficial de Corrida)** significa o tempo decorrido desde o momento em que o primeiro cavalo cruza o ponto de partida até que o primeiro cavalo cruze a linha de chegada.
 - (32) **Off Time (Horário de Largada)** significa o momento no qual, no sinal do *starter* oficial, as portas do box são abertas, oficialmente despachando os cavalos em cada competição.
 - (33) **Optional Claiming Race (Corrida de Reivindicação Opcional)** significa uma competição restrita a cavalos inscritos para serem reivindicados por um preço de reivindicação declarado e para os que começaram anteriormente por tal preço de reivindicação ou menos. No caso de cavalos inscritos para serem reivindicados em tal corrida, a corrida será considerada, para fins dessas regras, uma *Claiming Race*. No

caso de cavalos não inscritos para serem reivindicados em tal corrida, a corrida será considerada, para fins dessas regras, uma *Allowance Race*.

- (34) ***Overnight Race (Corrida Durante a Noite)*** significa uma competição para a qual as apostas fecham em um horário definido pelo secretário de corrida; também conhecida como *Purse Race*.
- (35) ***Paddock (Cercado)*** significa um espaço confinado no qual cavalos programados para competir em um páreo são selados antes de correr.
- (36) ***Post Position (Posição de Postagem)*** significa a posição pré-designada da qual um cavalo largará do box.
- (37) ***Post Time (Horário de Postagem)*** significa o horário programado para os cavalos chegarem no box para uma competição.
- (38) ***Protest (Protesto)*** significa uma reclamação por escrito alegando que um cavalo é ou era inelegível para correr.
- (39) ***Scratch (Retirada)*** significa o ato de retirar um cavalo apostado de uma corrida após o fechamento das apostas.
- (40) ***Scratch Time (Horário de Retirada)*** significa o prazo para retirada de cavalos de um programa agendado.
- (41) ***Stable Name (Nome Estável)*** significa um nome utilizado diferente da razão social real de um proprietário ou locatário e registrado com a Comissão.
- (42) ***Stakes Race (Corrida de Investimento)*** significa uma competição na qual a indicação, aposta e/ou taxas iniciais contribuem para a bolsa. Nenhuma corrida *Overnight* pode ser considerada uma corrida *Stakes*. Designações ou classificações especiais para corridas *Stake* tais como “*Graded Stakes*” ou “*Black Type*”, serão determinadas pelos *stud books* ou autoridades reconhecidas apropriadas.
- (43) ***Starter (Competidor)*** significa um cavalo que se torna um competidor real em uma corrida em virtude da abertura do portão do box à sua frente mediante despacho do *starter*.
- (44) ***Steeplechase Race (Corrida Steeplechase - de obstáculos)*** significa uma competição na qual cavalos montados por jóqueis correm em um percurso no qual saltos e outros obstáculos são colocados.
- (45) ***Steward (Administrador)*** significa um oficial de corridas devidamente nomeado com poderes e deveres especificados por estatuto ou regras.
- (46) ***Traction Device (Dispositivo de Tração)*** é qualquer dispositivo isolado ou de modificação que se estende abaixo do plano de apoio da ferradura no solo (ex., *traction nails, toe grabs, turndowns, blocked heels, jar calks, stickers* e *Memphis bars*) ou restringe o deslizamento natural do casco no impacto.
- (47) ***Trial Race (Corrida de Teste)*** significa uma série de competições nas quais cavalos

- participam para fins de determinar a elegibilidade para uma competição subsequente.
- (48) **Tubing** significa a administração de qualquer substância através de um tubo nasogástrico.
 - (49) **Walkover** significam uma corrida na qual um cavalo começa ou na qual todos os competidores são de propriedade da mesma participação. Para reivindicar a bolsa, o(s) cavalo(s) deve(m) começar e correr a distância do páreo.
 - (50) **Weigh In (Pesagem de Entrada)** significa a apresentação de um jóquei para o encarregado de medidas para pesagem após uma corrida.
 - (51) **Weigh Out (Pesagem de Saída)** significa a apresentação de um jóquei para o encarregado de medidas para pesagem antes de uma corrida.
 - (52) **Weight for Age (Peso por Idade)** significa uma corrida na qual uma escala fixa é utilizada para designar o peso a ser carregado por cavalos individuais de acordo com idade, sexo, distância da corrida, e estação do ano.
 - (53) **Winner (Vencedor)** significa o cavalo cujo nariz alcança a linha de chegada primeiro ou for o primeiro colocado através da desclassificação pelos administradores.

Adotado na Versão 1.4 ARCI 27/08/02 NAPRA 02/10/02

Versão 2.1 a 3.0 ARCI 03/04/04 NAPRA 04/03/04: Idioma normativo retificado e modificado

Versão 4.4 a 4.5 ARCI 23/04/09 ARCI Idioma retificado adicionado Dispositivo de Tração