

1. Przyjmowanie poszczególnych zakładów jest uzależnione od liczby koni uczestniczących w danej gonitwie.
2. Spółka Traf określa gonitwy, na które są przyjmowane poszczególne rodzaje zakładów, a także kolejność gonitw, objętych zakładami.
3. Wyniki gonitwy oraz wysokość wygranych w poszczególnych rodzajach zakładów są podawane do powszechnej wiadomości uczestników na Torach przez radiowęzeł i za pośrednictwem terminali.
4. Wysokość wygranej podawana jest dla pojedynczego zakładu danego rodzaju.
5. Szczegółowe zasady przyjmowania i rozliczania zakładów zostały zawarte w Regulaminie Totalizatora Wyścigów Konnych, zatwierdzonym przez Ministra Finansów, który jest dostępny w każdym punkcie przyjmowania zakładów wzajemnych oraz na Torach Wyścigów Konnych na Służewcu, we Wrocławiu i w Sopocie. Regulamin możesz także znaleźć na stronie www.traf-zw.pl.
6. Przypominamy, że niniejsze opracowanie jest ulotką informacyjną o tym, jak grać. Wiążące zapisy dotyczące wszystkich aspektów gry zostały zawarte w Regulaminie Totalizatora Wyścigów Konnych.
7. Każdy uczestnik przystępuje do gry na własną odpowiedzialność.

OBJAŚNIENIE SYSTEMÓW BOX I ŚCIANA



System-BOX oznaczany na kuponie znakiem #
Możesz go stosować do wszystkich zakładów jednogonitwowych - z wyjątkiem zakładu zwyczajnego.
System # uwzględnia każdą możliwą kombinację zakładu spośród wytypowanych przez Ciebie koni.
Szczegóły znajdziesz w tabeli zamieszczonej w opisie zakładu.



System-ŚCIANA oznaczany na kuponie znakiem
Do każdego zakładu możesz wytypować wszystkie konie biorące udział w gonitwie.
W ten prosty sposób zwiększysz swoje szanse na wygraną.

JAK GRAĆ?

Zwyczajny (ZWC)

WYSTARCZY, ŻE TRAFNIE WYTYPUJESZ ZWYCZAJSKIEGO KONIA W GONITWIE – I JUŻ WYGRAŁEŚ!

NA PIERWSZE MIEJSCE

MOŻESZ TYPOWAĆ WIELE KONI.

MOŻESZ NAWET POSTAWIĆ NA WSZYSTKIE – I WYGRAĆ.

KOSZT POJEDYNCZEGO ZAKŁADU – 5 zł.

PAMIĘTAJ! GDY NIE JESTEŚ PEWNY ZWYCIĘZCY

- ZAWSZE MOŻESZ ZASTOSOWAĆ SYSTEM ŚCIANA.

Koń
6

Koń
3

Koń
8



I miejsce
Koń
8

CELOWNIK

Porządek (PDK)

ZAKŁAD PORZĄDEK JEST PRZYJMOWANY W GONITWACH, W KTÓRYCH UCZESTNICZY CO NAJMNIEJ 7 KONI. TYPUJESZ W NIM KONIE, KTÓRE ZAJMĄ PIERWSZE I DRUGIE MIEJSCE W WYŚCIGU – W DOWOLNEJ KOLEJNOŚCI.

MOŻESZ TYPOWAĆ WIELE KONI.

PAMIĘTAJ! GDY W GONITWIE NIE MASZ SWOICH FAWORYTÓW

- ZAWSZE MOŻESZ ZASTOSOWAĆ SYSTEM BOX- tabela.

KOSZT POJEDYNCZEGO ZAKŁADU – 3 zł.

OBOK - TABELA PORZĄDEK W BOX-ie.

Koń
6



Koń
3



Koń
7



II miejsce
Koń
3
lub
7

I miejsce
Koń
7
lub
3

porządek w BOX-ie

wytypowana ilość koni	ilość kombinacji	kwota do zaplacenja
3	3	9 zł
4	6	18 zł
5	10	30 zł
6	15	45 zł
7	21	63 zł

CELOWNIK

Dwójka (DWJ)

ZAKŁAD DWÓJKA JEST PRZYJMOWANY W GONITWACH, W KTÓRYCH UCZESTNICZY OD 3 DO 6⁺ KONI. POLEGA ON NA WYTYPOWANIU KONI, KTÓRE ZAJMĄ PIERWSZE I DRUGIE MIEJSCE W GONITWIE.

NA PIERWSZE I DRUGIE MIEJSCE

MOŻESZ TYPOWAĆ WIELE KONI.

PAMIĘTAJ! NIE MASZ SWOJEGO „PEWNIAKA”?

ZASTOSUJ ZAWSZE POMOCNY SYSTEM BOX – tabela.

KOSZT POJEDYNCZEGO ZAKŁADU – 3 zł.

OBOK - TABELA DWÓJKA W BOX-ie

Koń
6



Koń
3



Koń
2



II miejsce
Koń
3

I miejsce
Koń
2

dwójka w BOX-ie

wytypowana ilość koni	ilość kombinacji	kwota do zaplacenja
2	2	6 zł
3	6	18 zł
4	12	36 zł
5	20	60 zł

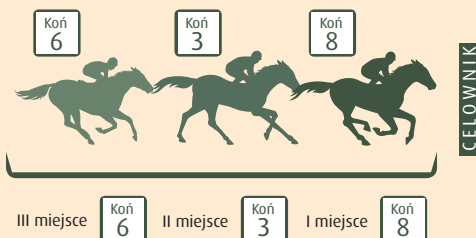
* W wybranych gonitwach zakład Dwójka (DWJ) będzie grany bez względu na liczbę koni biorących udział w gonitwie o czym TRAF poinformuje osobno.

CELOWNIK

Trójka (TRJ)

ZAKŁAD TRÓJKA JEST PRZYJMOWANY W GONITWACH, W KTÓRYCH UCZESTNICZA CO NAJMNIJ 4 KONIE. POLEGA ON NA WYTYPOWANIU KONI, KTÓRE ZAJMĄ W GONITWIE PIERWSZE, DRUGIE I TRZECIE MIEJSCE. NA PIERWSZE, DRUGIE I TRZECIE MIEJSCE **MOŻESZ TYPOWAĆ WIELE KONI.**

PAMIĘTAJ! GDY W GONITWIE NIE MASZ SWOICH FAWORYTÓW - ZAWSZE MOŻESZ ZASTOSOWAĆ SYSTEM BOX - tabela. KOSZT POJEDYNCZEGO ZAKŁADU - 3 zł. OBOK - TABELA TRÓJKA W BOX-ie.



wytypowana ilość koni	ilość kombinacji	kwota do zapłacenja
3	6	18 zł
4	24	72 zł
5	60	180 zł
6	120	360 zł
7	210	630 zł

Czwórka (CZW)

ZAKŁAD CZWÓRKA JEST PRZYJMOWANY W GONITWACH, W KTÓRYCH UCZESTNICZY CO NAJMNIJ 8 KONI. W CZWÓRCIE WYGRYWASZ, GDY WYTYPUJESZ KONIE, KTÓRE W GONITWIE ZAJMĄ PIERWSZE, DRUGIE, TRZECIE I CZWARTE MIEJSCE.

NA ZWYCIĘZCÓW MOŻESZ TYPOWAĆ WIELE KONI.

PAMIĘTAJ! GDY NIE JESTEŚ PEWNY TRIUMFATORÓW CZWÓRKI - ZAWSZE MOŻESZ ZASTOSOWAĆ SYSTEM BOX - tabela. KOSZT POJEDYNCZEGO ZAKŁADU - 3 zł. OBOK - TABELA CZWÓRKA W BOX-ie.



wytypowana ilość koni	ilość kombinacji	kwota do zapłacenja
4	24	72 zł
5	120	360 zł
6	360	1080 zł
7	840	2520 zł

JAK GRAĆ?

Dubla (DBL)

Dubla polega na wytypowaniu koni, które zajmą pierwsze miejsca w dwóch gonitwach (DBL/ZWC), stanowiących grupę rozrachunkową.
Dubla może też polegać na wytypowaniu koni, które zajmą pierwsze i drugie (DBL/DWJ) albo pierwsze, drugie i trzecie (DBL/TRJ) miejsca w dwóch gonitwach stanowiących grupę rozrachunkową.
KOSZT POJEDYNCZEGO ZAKŁADU - 3 zł.

Tripla (TPL)

Tripla polega na wytypowaniu koni, które zajmą pierwsze miejsca w trzech gonitwach (TPL/ZWC), stanowiących grupę rozrachunkową:
Gonitwa I- jeden koń,
Gonitwa II- jeden koń,
Gonitwa III- jeden koń.
KOSZT POJEDYNCZEGO ZAKŁADU - 3 zł.

Tripla pozwala na typowanie większej liczby koni w gonitwie
- istnieje wówczas większe prawdopodobieństwo trafienia wygranej,
a ty masz większą szansę na tę wygraną.

PRZYKŁAD: Gonitwa I- 2 konie, LICZBA KOMBINACJI WYNOŚI TU 24 (2 x 3 x 4),
Gonitwa II- 3 konie, A KOSZT ZAKŁADU TO 72 ZŁ:
Gonitwa III - 4 konie. 24 X 3 zł = 72 zł.

Tripla może też polegać na wytypowaniu koni które zajmą pierwsze i drugie (TPL/DWJ) albo pierwsze, drugie i trzecie (TPL/TRJ) miejsca w trzech gonitwach stanowiących grupę rozrachunkową.

Kwinta (KWN) / Septyma (SPT)

Kwinta/Septyma polegają na wytypowaniu koni, które zajmą pierwsze miejsca w pięciu (KWN/ZWC) lub siedmiu gonitwach (SPT/ZWC), stanowiących grupę rozrachunkową:

KWINTA

Gonitwa I- jeden koń,
Gonitwa II- jeden koń,
Gonitwa III- jeden koń,
Gonitwa IV - jeden koń,
Gonitwa V - jeden koń.
KOSZT POJEDYNCZEGO ZAKŁADU - 2 zł.

SEPTYMA

Gonitwa I- jeden koń,
Gonitwa II- jeden koń,
Gonitwa III- jeden koń,
Gonitwa IV - jeden koń,
Gonitwa V - jeden koń
Gonitwa VI - jeden koń
Gonitwa VII- jeden koń.
KOSZT POJEDYNCZEGO ZAKŁADU - 1 zł.

Kwinta/Septyma pozwalają na typowanie większej liczby koni w gonitwie
- istnieje wówczas większe prawdopodobieństwo trafienia wygranej,
a ty masz większą szansę na tę wygraną.

PRZYKŁAD: Gonitwa I- 2 konie, LICZBA KOMBINACJI WYNOŚI TU 36 (2 x 3 x 1 x 3 x 2),
(KWINTA) Gonitwa II- 3 konie, A KOSZT ZAKŁADU TO 72 ZŁ:
Gonitwa III - 1 koń, 36 X 2 zł = 72 zł.
Gonitwa IV - 3 konie,
Gonitwa V - 2 konie.

Kwinta/Septyma mogą też polegać na wytypowaniu koni które zajmą pierwsze i drugie (KWN/DWJ) (SPT/DWJ) albo pierwsze, drugie i trzecie (KWN/TRJ) (SPT/TRJ) miejsca w pięciu/siedmiu gonitwach stanowiących grupę rozrachunkową.