



Sendeskjema RD2/RD Bane uke 53-1



	Mandag 30/12	Tirsdag 31/12	Onsdag 1/1	Torsdag 2/1	Fredag 3/1	Lørdag 4/1	Søndag 5/1
Lunsj/ ettermiddag	V4, Graignes 1.løp/V4-1 kl. 16:50 4.løp kl. 18:35 V4 skjer i felles pool med ATG. Fransk sending (Equidia): 16:35 – 19:35	5+/V4, Vincennes 1.løp kl. 12:13 5+ kl. 15:15 10.løp kl. 17:35 V4 fastsettes senere og skjer i felles pool med ATG. Fransk sending (Equidia): 12:00 – 18:30	5+/V4, Vincennes 1.løp kl. 12:48 5+ kl. 15:15 9.løp kl. 17:35 V4 fastsettes senere og skjer i felles pool med ATG. V4, Son Pardo 1.løp/ V4-1 kl. 16:07 4.løp kl. 17:52 Fransk sending (Equidia): 12:30 – 18:30	V4, Pontchateau 1.løp kl. 11:42 V4 kl. 14:12 8.løp kl. 15:57 V4, Cabourg 1.løp/V4-1 kl. 16:35 4.løp kl. 18:20 V4 skjer i felles pool med ATG. Fransk sending (Equidia): 11:30 – 18:55	V5/V4, Skive 1.løp ca. kl. 15:45 Dansk sending (Fast Track): 15:00 – 19:00 5+/V4, Vincennes 1.løp/V4-1 kl. 16:35 8.løp/5+ kl. 20:15 9.løp kl. 20:50 V4 skjer i felles pool med ATG. RD bane fra 15:45	V4, Gelsenkirchen 1.løp 10:45 V4-1 kl. 11:12 5.løp kl. 12:47 5+/V4, Vincennes 1.løp kl. 13:23 5+ kl. 15:15 9.løp kl. 18:10 V4 fastsettes senere og skjer i felles pool med ATG. Fransk sending (Equidia): 10:30 – 18:55	5+/V4, Vincennes 1.løp kl. 13:23 5+ kl. 15:15 9.løp kl. 18:10 V4 fastsettes senere og skjer i felles pool med ATG. Fransk sending (Equidia): 13:10 – 18:55
Kveld				V64, Åby V64 kl. 19:30 Svensk sending (ATG Nordic): 18:55 – 22:00	V64, Jarlsberg/Romme V64 kl. 20:30 Svensk sending (ATG Nordic): 19:00 – 22:30	V4, Gulfstream Park (G) 1.løp ca. kl. 19:00 Siste løp ca. kl. 22:30 Alt spill skjer i nordisk pool (ATG). Svensk banestream: 18:55 – 23:30	V4, Gulfstream Park (G) 1.løp ca. kl. 19:00 Siste løp ca. kl. 22:30 Alt spill skjer i nordisk pool (ATG). Svensk banestream: 18:55 – 23:30

Merk at starttidene er preliminære for de fleste av arrangementene. www.rikstoto.no vil vise offisielle starttider for løpene.
Uthevede spilleformer har kun norsk spill (lokal pott) ellers skjer spill i felles internasjonal pool.