

a) Sorteos en los cuales se adjudican a los números que resulten agraciados los premios ofrecidos, de tal forma que el adquirente de cada billete sabe exactamente el número que juega, que esta impreso en el billete, así como las posibilidades de obtener un premio, consistente en una cantidad fija.

b) Sorteos organizados por una institución de carácter benéfico, dicho sorteo debe estar celebrándose durante más de veinte años de antigüedad de forma continuada. Estos sorteos se desarrollarán de acuerdo con lo establecido en el apartado anterior.

Las entidades que estén desarrollando esa forma de sorteo, sólo deberán acreditar ante la Ciudad Autónoma de Melilla que llevan dicho tiempo realizando la actividad, prorrogándose la autorización por un periodo de 5 años, trascurrido el cual, deberán proceder a la renovación de las correspondientes autorizaciones necesarias para el desarrollo de la actividad, de acuerdo con lo dispuesto en la normativa de aplicación.

c) Sorteos sujetos a dos variables: el número de participantes y los números que cada jugador determina en su billete. En consecuencia, cada jugador desconoce previamente el importe del premio que pueda corresponderle, estando en proporción a las aportaciones de los jugadores.

d) Lotería Presorteadada: Consiste en que el número con el que se participa no es visible para el jugador, dado que el billete se encuentra cerrado. Una vez abierto, el jugador comprueba si le corresponde algún premio fijado con anterioridad mediante un procedimiento rigurosamente secreto.

#### Artículo 160. Las Rifas.

Las Rifas son juegos de azar que consisten en el sorteo de un objeto entre varios jugadores que satisfacen, mediante billetes de importe único, al menos, el precio de aquél.

#### Artículo 161. Las Tómbolas.

Las Tómbolas son juegos de azar que consisten en el sorteo simultáneo de varios objetos, de tal forma que con un solo billete existe la posibilidad de conseguir cualquiera de los objetos sorteados. El total de los billetes que deben ser de precio único, debe satisfacer, al menos, el precio de todos los objetos sorteados.

#### Artículo 162. Las Combinaciones Aleatorias.

Las Combinaciones Aleatorias son aquellas rifas o tómbolas que, con fines publicitarios de un producto o servicio y teniendo como contraprestación el consumo del bien o servicio objeto de publicidad, ofrecen determinados premios en metálico, especies o servicios.

#### Artículo 163. Los Boletos.

1. El juego de Boletos es una variante de la Lotería Presorteadada en el que, mediante la adquisición de boletos autorizados en establecimientos públicos o privados, autorizados igualmente, a cambio de un precio cierto, puede obtenerse en su caso, el premio en metálico indicado en el propio boleto.

2. El juego de Boletos se regirá por las siguientes normas básicas:

a) El juego de Boletos sólo podrá practicarse mediante los boletos autorizados expresamente por el centro directivo competente en la materia.

b) Los premios serán establecidos previamente por procedimiento absolutamente secreto e incorporados a los boletos de modo que no puedan ser comprobados sin inutilizarlos al rasgar, arrancar o raspar el propio boleto o el sobre que lo contenga.

3. Salvo reserva de gestión directa del juego de Boletos por la Ciudad Autónoma de Melilla, la autorización de explotación del mismo se llevará a cabo mediante concurso público.

#### Artículo 164. Las Apuestas.

1. Se entenderán comprendidas entre las Apuestas los juegos por los que se arriesga una cantidad de dinero determinada sobre los resultados de un acontecimiento determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes, en los términos previstos en la normativa reguladora de las apuestas.

2. Las Apuestas podrán ser de los siguientes tipos:

a) Apuestas Simples. Son aquellas en las que sólo se puede seleccionar un evento, realizándose sobre el resultado de dicho evento. En este tipo de apuestas se podrán seleccionar varios pronósticos para el mismo evento deportivo.

b) Apuestas Combinadas o Múltiples. Son aquellas en las que se seleccionan por lo menos dos eventos posibles. La apuesta se gana si todos los resultados de los eventos seleccionados son correctos.

c) Doble Apuestas. Son aquellas en las que se realizan dos apuestas sobre un mismo evento, correspondientes al pronóstico de la mitad del evento y al resultado final del mismo. La apuesta se gana si se aciertan los dos resultados apostados.

3. Las Apuestas, cualquiera que sea su tipología, se clasifican en: