

Catálogo de Juegos y Apuestas de Navarra

I. Apuestas

Se entiende por apuesta aquella actividad por la que se arriesgan bienes, derechos o cantidades de dinero en función del acierto o no en la predicción de los resultados de un juego o acontecimiento previamente determinado de desenlace incierto o aleatorio.

II. Bacarrá, Chemin de Fer o Ferrocarril

El Bacarrá, Chemin de Fer o Ferrocarril es un juego practicado con naipes, que enfrenta a varios jugadores entre sí, teniendo uno de ellos la banca y pudiendo apostar contra ésta todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentren detrás de éstos de pie.

III. Bingo

El juego del bingo es una lotería jugada en partidas sucesivas sobre un conjunto determinado de guarismos cifrados correlativamente a partir del número uno, en el que los jugadores participan con soportes, distintos entre sí, en cada uno de los cuales se han dispuesto un número idéntico de casillas numeradas distribuidas en líneas horizontales y en columnas verticales, y en la que los premios ordinarios de cada partida, sin perjuicio de la eventual reserva y acumulación de fondos para la provisión de otros de carácter extraordinario, se nutren de los ingresos recaudados por la venta o acceso a dichos soportes por los jugadores y se obtienen al completar en el orden que se disponga, con los números extraídos o determinados

aleatoriamente, los modelos o figuras preestablecidos en el plan de premios para su consecución.

IV. Black-Jack o Veintiuno

El Black-Jack o Veintiuno es un juego de azar practicado con naipes en el que los participantes juegan contra la banca del establecimiento organizador, siendo el objeto del juego alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar de este límite.

V. Bola o Boule

La Bola o Boule es un juego de azar en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar, igual que en la ruleta, del movimiento de una bola dentro de una plataforma circular.

VI. Boletos

El Juego de Boletos es aquel que tiene lugar mediante la adquisición por un precio de determinados boletos que expresamente indicarán el premio en metálico que, en su caso, haya correspondido a su adquirente, premio que necesariamente deberá ser desconocido para todos hasta la apertura o raspadura manual del boleto.

VII. Combinaciones Aleatorias

Se entiende por Combinación Aleatoria el juego desarrollado siempre en operaciones de marketing o de promoción del consumo de determinados productos de mercado, que consiste en completar, en el período de tiempo que se establezca, eventuales combinaciones con elementos determinados o extraídos al azar y publicitados o

proporcionados por cualquier medio a los jugadores, los cuales, un vez completadas las combinaciones en la forma establecida en las normas del juego, podrán recibir un premio directo o participar en un sorteo para su adjudicación, de acuerdo con las normas aprobadas para su desarrollo.

VIII. Dados o Craps

El juego de Dados o Craps es un juego de azar practicado con dados en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

IX. Juegos de recreo o pasatiempo con premio

Juegos de carácter tradicional o social, siempre que como resultado de su práctica efectiva se de lugar a la transacción de cantidades de dinero, bienes o derechos susceptibles de valoración económica y, en general, a su apropiación por los organizadores o los jugadores, siempre que no estén afectados por alguna de las exclusiones contempladas en el apartado 2 del artículo 1 de la Ley Foral16/2006, de 14 de diciembre.

X. Loterías

La Lotería es un juego que consiste en un sorteo en el que se determinan o extraen al azar uno o varios números y en el que a los poseedores de los billetes o boletos cuya numeración coincida, en todo o en parte, con aquéllos se les conceden premios en metálico con arreglo a lo establecido en el correspondiente plan de premios aprobado previamente y publicitado junto con la fecha de celebración

del sorteo en los prospectos alusivos al juego y en los propios billetes o boletos.

XI. Máquinas de juego

Son Máquinas de Juego el conjunto de mecanismos y dispositivos, manuales o automáticos que, cumpliendo con las características y límites que se establezcan reglamentariamente, están dispuestos para que, a cambio de un precio, permitan la eventual obtención directa o indirecta de un premio de acuerdo con un programa de juego o en función del azar.

Además, se considerarán también como máquinas de juego aquellas que, por incluir algún elemento de juego, apuesta, envite o azar, así se establezca, siempre que no estén afectadas por alguna de las exclusiones contempladas el apartado 3 del artículo 18 de la Ley Foral 16/2006, de 14 de diciembre, del Juego.

XII. Póquer

El Póquer es un juego de azar practicado con naipes en el que los participantes se enfrentan entre sí o contra el establecimiento organizador, siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible con una serie de cartas, pudiendo existir varias combinaciones ganadoras.

XIII. Punto y Banca

El Punto y Banca es un juego de azar practicado con naipes que enfrenta a varios jugadores contra el establecimiento organizador, pudiendo el resto de aquéllos apostar tanto a favor de la banca como contra ella. Corresponde en todo caso al establecimiento organizador el ejercicio de la banca.

XIV. Rifas

La Rifa es el juego consistente en sortear bienes o derechos en especie, no canjeables por dinero, entre varios a los que se ha repartido o vendido papeletas por un precio cierto.

XV. Ruleta

La Ruleta es un juego de azar cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una rueda giratoria o del movimiento de una bola dentro de una rueda giratoria que contiene casillas numeradas en una de las cuales aquélla se detendrá definitivamente.

XVI. Tómbolas

La Tómbola es una rifa de objetos diversos que pueden cobrarse de modo instantáneo, o por suma de puntos o sorteo diferido.

XVII. Treinta y Cuarenta

El Treinta y Cuarenta es un juego de azar practicado con naipes, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.