



Registro Salida Nº: 01297 Fecha: 04/01/2022

RESOLUCIÓN DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN DEL JUEGO POR LA QUE SE OTORGA A LA SOCIEDAD PT ENTRETENIMIENTO ONLINE EAD, AUTORIZACIÓN PARA EL OFRECIMIENTO DE PREMIOS DISTINTOS A LOS ESTABLECIDOS EN EL ARTÍCULO 15 DE LA ORDEN EHA/3089/2011, DE 8 DE NOVIEMBRE, POR LA QUE SE APRUEBA LA REGLAMENTACIÓN BÁSICA DEL JUEGO DEL PÓQUER, EN LOS EVENTOS DEL JUEGO DE POQUER DENOMINADOS “TORNEOS TWISTER ARENA”.

En cumplimiento de los preceptos contenidos en la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, y en el Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011 en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego (en adelante, Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre), la Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de Póquer (en adelante, Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre), y en consideración a los siguientes

ANTECEDENTES

Único.- Con fecha 20 de septiembre de 2021, tuvo entrada a través de la sede electrónica de la Dirección General de Ordenación del Juego, un escrito presentado en nombre y representación de la sociedad PT Entretenimiento Online EAD, mediante el cual se solicitaba el otorgamiento de la autorización prevista en la Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, para el ofrecimiento de premios distintos de los establecidos en el artículo 15 de la propia Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, en eventos de póquer de torneo denominados “Torneos Twister Arena”.

FUNDAMENTOS DE DERECHO

Primero.- El juego de Póquer de torneo aparece definido en el artículo 2.6 del Anexo I de la Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, como *“Modalidad de póquer en la que el participante está dispuesto a participar en rondas sucesivas, compitiendo hasta llegar a enfrentarse, si no abandona el juego previamente, a su contrincante o contrincantes finales. Se podrá participar en el torneo tras abonar en correspondiente derecho de inscripción y participación. El fondo de juego se entregará al ganador o se repartirá entre un número preestablecido de finalistas”*.

Por su parte, en relación con el fondo de juego en la modalidad de póquer de torneo, el artículo 15 del Anexo I de la Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, establece que:

Nº Ref.: CGEN/07730

R.D. (*): 9cf5e27d5e1d379ddd725637acf4a6bf5400cda3

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.

La autenticidad del presente documento puede ser comprobada mediante el siguiente Código Seguro de Verificación en la URL indicada a tal efecto

Cód. Seguro Verif.	13164622642234969856144-DGOJ	COD.Organismo	E04912605	Fecha	04/01/2022 12:32
Normativa	Este documento incorpora firma electrónica reconocida de acuerdo a la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas				
Firmado por	Director General. MIKEL ARANA ECHEZARRETA				
Url de Verificación	https://sede.ordenacionjuego.gob.es/cid/consultaCID?cid=13164622642234969856144-DGOJ				Página 1 de 18



Registro Salida Nº: 01297 Fecha: 04/01/2022

“(…)

En la modalidad de póquer de torneo, el premio o fondo de juego estará constituido por las sumas de los importes destinados por los participantes a la formalización de apuestas y que son abonadas junto al importe establecido por el operador como pago por la utilización de su sala.

Será necesaria autorización de la Comisión Nacional del Juego para que el operador pueda ofrecer premios, ya sean de naturaleza económica o en especie, distintos a los establecidos en el presente artículo.”

A la vista de las características de los torneos denominados Twister Arena que figuran en la solicitud presentada, puede observarse que en esos torneos el fondo de juego que se entregará al ganador o se repartirá entre un número predeterminado de finalistas no está constituido por la suma de los importes pagados por los participantes para acceder a los torneos, sino que este fondo de premios estaría constituido solamente por un porcentaje de esa suma (que puede oscilar entre el 5 y el 95%), destinándose el resto del importe correspondiente a la suma de los importes pagados por los participantes por su participación en los torneos a la formación de otros premios. Estos otros premios pueden ser ofrecidos aleatoriamente a lo largo de las diferentes rondas de mesas sucesivas en las que se articulan los torneos, y serían percibidos por los ganadores de las mesas intermedias en que se produzca el ofrecimiento, de tal forma que estos ganadores, además de acceder a la siguiente ronda, ingresarían el premio obtenido en su cuenta de juego.

Así pues, en la medida en que la mecánica de premios de los Torneos Twister Arena difiere de la establecida en el artículo 15 de la Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, para la puesta en producción de los mismos será precisa la previa obtención de la autorización prevista en el propio artículo 15 de la Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, siguiendo el ya visto último párrafo de dicho artículo.

Segundo.- El artículo 15 de la Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, no establece ninguna condición para el eventual otorgamiento de la autorización prevista, ni exige la acreditación de determinados requisitos por parte del operador necesarios para la formación de la voluntad de la Administración en relación con la autorización solicitada. Por lo tanto, cabe entender que el último párrafo del artículo 15 de la Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, concede a la Dirección General de Ordenación del Juego un ámbito puramente discrecional para el eventual otorgamiento de la autorización prevista en el propio precepto normativo.

Nº Ref.: CGEN/07730

R.D. (*): 9cf5e27d5e1d379ddd725637acf4a6bf5400cda3

(*). Resumen Digital con algoritmo SHA-1.

La autenticidad del presente documento puede ser comprobada mediante el siguiente Código Seguro de Verificación en la URL indicada a tal efecto

Cód. Seguro Verif.	13164622642234969856144-DGOJ	COD.Organismo	E04912605	Fecha	04/01/2022 12:32
Normativa	Este documento incorpora firma electrónica reconocida de acuerdo a la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas				
Firmado por	Director General. MIKEL ARANA ECHEZARRETA				
Url de Verificación	https://sede.ordenacionjuego.gob.es/cid/consultaCID?cid=13164622642234969856144-DGOJ				Página 2 de 18



Registro Salida Nº: 01297 Fecha: 04/01/2022

No obstante lo anterior, el alcance de la discrecionalidad concedida estará condicionado por la posible existencia de factores derivados del cumplimiento de las previsiones expresamente establecidas en la Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre. De esta forma, la Dirección General de Ordenación del Juego debe constatar que las características de la forma específica de formación del fondo o bote de premios:

- No constituye un nuevo factor de azar en el desarrollo del juego de póquer propiamente dicho y en la determinación de su resultado.
- No implica la aparición de un nuevo juego de otro tipo que se desarrollaría de forma conjunta o paralela a aquel y cuyo desarrollo al amparo de la licencia singular del tipo de juego póquer no sería posible.

En relación a la primera cuestión, resulta fundamental la observación de la mecánica del juego según se describe en las bases particulares aportadas. Con independencia de la forma en que se prevé la distribución del fondo de premios, todas las manos que tengan lugar a lo largo de las distintas rondas de mesas de los torneos se desarrollarán en su integridad de acuerdo con las reglas y las probabilidades de aquella de las variantes del Anexo IV de la Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, que corresponda. Vemos así que la introducción de la nueva forma de formar y distribuir el bote de premios no produce ningún aumento o disminución de las probabilidades de los participantes de conseguir las diferentes combinaciones de cartas ni origina diferencias en las posibilidades de resultar ganador de cada uno de los participantes en el torneo.

En cuanto a la segunda cuestión, se observa que la determinación del importe del fondo o bote de premios propuesta no requiere que los participantes arriesguen en ese acto ninguna cantidad adicional, con independencia de que la suma de los importes provenientes de los derechos de la participación se divida en dos partes cuya percepción por los participantes se consiga de dos formas distintas.

A raíz de lo anteriormente expuesto, puede concluirse que la forma propuesta para la forma de constituir el fondo de premios de los torneos Twister Arena no presenta ninguna restricción o característica que entre en conflicto con los requisitos expresamente establecidos al respecto en la reglamentación básica del juego del póquer, aprobada mediante la Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, y por lo tanto se encuentra plenamente dentro del ámbito discrecional del otorgamiento de la autorización que el artículo 15 último párrafo concede a la Dirección General de Ordenación del Juego.

Nº Ref.: CGEN/07730

R.D. (*): 9cf5e27d5e1d379ddd725637acf4a6bf5400cda3

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.

La autenticidad del presente documento puede ser comprobada mediante el siguiente Código Seguro de Verificación en la URL indicada a tal efecto

Cód. Seguro Verif.	13164622642234969856144-DGOJ	COD.Organismo	E04912605	Fecha	04/01/2022 12:32
Normativa	Este documento incorpora firma electrónica reconocida de acuerdo a la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas				
Firmado por	Director General. MIKEL ARANA ECHEZARRETA				
Url de Verificación	https://sede.ordenacionjuego.gob.es/cid/consultaCID?cid=13164622642234969856144-DGOJ				Página 3 de 18



Registro Salida Nº: 01297 Fecha: 04/01/2022

Tercero.- El artículo 15 de la Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, no establece requisitos que deben cumplir los solicitantes de la autorización prevista para el ofrecimiento de premios distintos a los establecidos en el propio artículo, ni prevé condiciones en las que habrá de fundamentarse el eventual otorgamiento de las autorizaciones que puedan solicitarse.

En todo caso, una vez determinado que el posible otorgamiento de la autorización solicitada por PT Entretenimiento Online EAD, para el ofrecimiento de los premios propuestos en los torneos Twister Arena no está condicionado por factores de tipo regulatorio, un correcto ejercicio de dicha discrecionalidad por el órgano administrativo implica que en este caso se hayan de ponderar determinadas circunstancias. En primer lugar, la introducción de un nuevo producto en la oferta de juego de los operadores es un ejercicio de la libertad de empresa y del margen de decisión comercial propio e inherente a aquéllos, que solo se puede limitar en atención a razones justificadas de interés público. Adicionalmente, solo podrá limitarse cuando ello resulte verdaderamente proporcionado, teniendo en cuenta todos los intereses en conflicto: el beneficio para el interés público, en su caso, derivado de la misma, y la merma a dicha libertad de empresa en el ejercicio de la actividad económica y a la competencia en el mercado que pueda suponer.

En este caso, los intereses públicos más claramente relacionados con la implantación de esta nueva modalidad de juego son la protección de la salud pública, y la protección de los derechos de los participantes en general. Vistas las condiciones del juego y el resto de la normativa aplicable, no se considera que la eventual inclusión del juego en las condiciones previstas en la oferta del operador comporte, por sí misma, una incidencia negativa en la protección de los derechos de los participantes, o suponga una vulneración de lo establecido en las políticas de juego responsable que deben regir la actividad de los operadores de juegos de ámbito estatal, en un grado tal que justifique la denegación de la autorización.

Cuarto.- De acuerdo con lo establecido en la Disposición adicional décima de la Ley 3/2013, de 4 de junio, de creación de la Comisión Nacional de los Mercados y la Competencia, modificada por la Disposición final séptima de la Ley 10/2021, de 9 de julio, de trabajo a distancia, la Dirección General de Ordenación del Juego del Ministerio de Consumo asumirá el objeto, funciones y competencias que la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, atribuye a la extinta Comisión Nacional del Juego, salvo las relacionadas con la gestión y recaudación de las tasas a las que se refiere el artículo 49 de dicha ley, que serán ejercidas por la Agencia Estatal de Administración Tributaria.

Nº Ref.: CGEN/07730

R.D. (*): 9cf5e27d5e1d379ddd725637acf4a6bf5400cda3

(*). Resumen Digital con algoritmo SHA-1.

La autenticidad del presente documento puede ser comprobada mediante el siguiente Código Seguro de Verificación en la URL indicada a tal efecto

Cód. Seguro Verif.	13164622642234969856144-DGOJ	COD.Organismo	E04912605	Fecha	04/01/2022 12:32
Normativa	Este documento incorpora firma electrónica reconocida de acuerdo a la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas				
Firmado por	Director General. MIKEL ARANA ECHEZARRETA				
Url de Verificación	https://sede.ordenacionjuego.gob.es/cid/consultaCID?cid=13164622642234969856144-DGOJ				Página 4 de 18



Registro Salida Nº: 01297 Fecha: 04/01/2022

Por cuanto antecede,

ACUERDA:

Primero.- Otorgar la autorización prevista en el artículo 15 de la Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, para que el operador PT Entretenimiento Online EAD, con NIF N0681316F, pueda ofrecer, en su juego de póquer de torneo denominado "Torneos Twister Arena", a desarrollar según las reglas particulares presentadas que se adjuntan como Anexo I, premios distintos a los establecidos para los juegos de póquer de la modalidad póquer de torneo en el propio artículo.

Segundo.- La presente autorización tendrá efectos desde el momento en que haya sido notificada al interesado, y permanecerá en vigor en tanto en cuanto no se produzca un cambio en las reglas particulares presentadas por el operador junto con su solicitud de autorización y que han servido de base para su otorgamiento.

Contra la presente resolución, de conformidad con los artículos 121 y 122 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas, el interesado podrá interponer, en el plazo de un mes contado a partir del día siguiente al de su notificación, recurso de alzada ante la persona titular de la Secretaría General de Consumo y Juego.

Nº Ref.: CGEN/07730

R.D. (*): 9cf5e27d5e1d379ddd725637acf4a6bf5400cda3

(*). Resumen Digital con algoritmo SHA-1.

La autenticidad del presente documento puede ser comprobada mediante el siguiente Código Seguro de Verificación en la URL indicada a tal efecto

Cód. Seguro Verif.	13164622642234969856144-DGOJ	COD.Organismo	E04912605	Fecha	04/01/2022 12:32
Normativa	Este documento incorpora firma electrónica reconocida de acuerdo a la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas				
Firmado por	Director General. MIKEL ARANA ECHEZARRETA				
Url de Verificación	https://sede.ordenacionjuego.gob.es/cid/consultaCID?cid=13164622642234969856144-DGOJ				Página 5 de 18



MINISTERIO
DE CONSUMO

SECRETARÍA GENERAL DE
CONSUMO Y JUEGO

DIRECCIÓN GENERAL
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

Registro Salida Nº: 01297 Fecha: 04/01/2022

ANEXO I.

Nº Ref.: CGEN/07730

R.D. (*): 9cf5e27d5e1d379ddd725637acf4a6bf5400cda3

(*). Resumen Digital con algoritmo SHA-1.

La autenticidad del presente documento puede ser comprobada mediante el siguiente Código Seguro de Verificación en la URL indicada a tal efecto

Cód. Seguro Verif.	13164622642234969856144-DGOJ	COD.Organismo	E04912605	Fecha	04/01/2022 12:32
Normativa	Este documento incorpora firma electrónica reconocida de acuerdo a la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas				
Firmado por	Director General. MIKEL ARANA ECHEZARRETA				
Url de Verificación	https://sede.ordenacionjuego.gob.es/cid/consultaCID?cid=13164622642234969856144-DGOJ				Página 6 de 18

CORREO ELECTRÓNICO:

dgoj.dgeneral@ordenacionjuego.gob.es

C/ ATOCHA, 3
28071 MADRID

TEL.: +34 91571 40 80
FAX: +34 91571 17 36



Registro Salida Nº: 01297 Fecha: 04/01/2022

CARACTERÍSTICAS GENERALES DE LOS TORNEOS TWISTER ARENA

1. Los torneos Twister Arena tienen las siguientes características:

El número mínimo de jugadores que deben registrarse para que el torneo comience es de 81. Si el torneo está configurado con registro tardío, el número mínimo de jugadores pasa a ser de 82.

El número máximo de jugadores que se pueden registrar es de 729.

El número máximo de jugadores por mesa es de 3 (mesas de 3 jugadores).

El registro tardío solo está disponible en la Ronda 1 (cuando el torneo está configurado con registro tardío).

Tenga en cuenta que el registro tardío solo está disponible en el caso de que el torneo comience con un número de jugadores para que la Ronda 1 cuente solo con mesas de 1 y 2 jugadores. Cuando este sea el caso, el número de jugadores que pueden usar el registro tardío es igual al número de mesas con solo 1 jugador.

La cantidad de buy-in del torneo puede estar entre 0,01 y 100 EUR. En otras palabras:

El buy-in mínimo posible es de 0,01 EUR.

El buy-in máximo posible es de 100 EUR.

La bolsa de premios total del torneo se basa en los buy-in de los jugadores. La bolsa de premios total se calcula multiplicando el número de jugadores registrados por el buy-in del torneo.

La bolsa de premios mínima posible es de 0,81 EUR (número mínimo de jugadores * buy-in mínimo).

La bolsa de premios máxima posible es de 72.900 EUR (número máximo de jugadores * buy-in máximo).

Los premios en las rondas pagadas siempre son en efectivo.

Los premios y la distribución de premios de los ganadores de las mesas se configuran en el Poker Admin Backend.

Los valores de los premios en efectivo configurados deben estar entre 0,01 EUR y 10.000 EUR. En otras palabras:

El valor mínimo de premio en efectivo es de 0,01 EUR.

El valor máximo de premio en efectivo es de 10.000 EUR.

Para cada premio en efectivo configurado, el administrador debe especificar la probabilidad (en %) de que un premio determinado se consiga. Esta probabilidad debe estar entre el 1% y el 99%. En otras palabras:

Nº Ref.: CGEN/07730

R.D. (*): 9cf5e27d5e1d379ddd725637acf4a6bf5400cda3

(* Resumen Digital con algoritmo SHA-1.

La autenticidad del presente documento puede ser comprobada mediante el siguiente Código Seguro de Verificación en la URL indicada a tal efecto

Cód. Seguro Verif.	13164622642234969856144-DGOJ	COD.Organismo	E04912605	Fecha	04/01/2022 12:32
Normativa	Este documento incorpora firma electrónica reconocida de acuerdo a la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas				
Firmado por	Director General. MIKEL ARANA ECHEZARRETA				
Url de Verificación	https://sede.ordenacionjuego.gob.es/cid/consultaCID?cid=13164622642234969856144-DGOJ				Página 7 de 18



Registro Salida Nº: 01297 Fecha: 04/01/2022

La probabilidad mínima de obtener un premio debe ser mayor o igual al 1%.

La probabilidad máxima de obtener un premio debe ser menor o igual al 99%.

2. La suma de las probabilidades de todos los premios configurados debe ser igual al 100%. Tenga en cuenta que el número total de premios es igual al número de jugadores registrados, sin embargo, no todos los premios se obtienen durante el torneo.

3. Ejemplo: el administrador ha configurado los siguientes premios en efectivo y probabilidades para un torneo Twister Arena determinado:

Premio de 5 EUR con una probabilidad de conseguirse del 50%.

Premio de 10 EUR con una probabilidad de conseguirse del 30%.

Premio de 25 EUR con una probabilidad de conseguirse del 20%.

Para el torneo se han registrado 100 jugadores, lo que significa que el máximo de premios es de 100. De esos 100 premios, habrá 50 premios con un valor de 5 EUR, 30 premios con un valor de 10 EUR y 20 premios con un valor de 25 EUR.

El torneo puede configurarse para permitir el avance rápido a la siguiente ronda. Cuando el avance rápido está activado, todos los ganadores de la ronda actual se transferirán automáticamente a la siguiente sin tener que esperar a que terminen todas las mesas activas de la ronda actual.

En otras palabras, la siguiente ronda empezará en cuanto tres jugadores ganan sus mesas en la ronda actual. Si la opción está deshabilitada, todas las mesas activas en la ronda actual deben terminar para que la siguiente pueda empezar.

Tenga en cuenta que, si el torneo está configurado con registro tardío, la función de avance rápido se mantendrá en pausa hasta que termine el período de registro tardío. Cuando el registro tardío termine, todos los jugadores que han ganado sus mesas en la ronda actual se mueven al instante a la siguiente ronda.

Los torneos de Twister Arena se juegan según el formato "Shootout", el torneo se juega en rondas, el ganador de cada mesa en una ronda determinada pasa a la siguiente, cuando queden tres jugadores, se enfrentarán en la mesa final.

Un torneo de Twister Arena puede tener entre 4 y 6 rondas (sin la mesa final) dependiendo del número de jugadores registrados.

En la Ronda 1 algunos jugadores pueden jugar solo contra un rival mientras que otros pueden clasificarse para la Ronda 2 sin jugar. El objetivo de la Ronda 1 es clasificar a la Ronda 2 un número de jugadores que sea múltiplo de 3 (por ejemplo 27, 81, 243, etc.).

En las rondas tras la primera los jugadores siempre se sientan en mesas de 3 jugadores.

En la primera ronda no se sortea un premio aleatorio, los ganadores de la Ronda 1 pasan a la Ronda 2 sin ganar un premio inmediato.

Nº Ref.: CGEN/07730

R.D. (*): 9cf5e27d5e1d379ddd725637acf4a6bf5400cda3

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.

La autenticidad del presente documento puede ser comprobada mediante el siguiente Código Seguro de Verificación en la URL indicada a tal efecto

Cód. Seguro Verif.	13164622642234969856144-DGOJ	COD.Organismo	E04912605	Fecha	04/01/2022 12:32
Normativa	Este documento incorpora firma electrónica reconocida de acuerdo a la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas				
Firmado por	Director General. MIKEL ARANA ECHEZARRETA				
Url de Verificación	https://sede.ordenacionjuego.gob.es/cid/consultaCID?cid=13164622642234969856144-DGOJ				Página 8 de 18



Registro Salida Nº: 01297 Fecha: 04/01/2022

En las rondas posteriores a la primera se puede sortear (o no) un premio aleatorio, dependiendo del número de jugadores registrados. Cuando se sortea un premio, el ganador de la mesa no solo pasa a la siguiente ronda, también gana un premio inmediato.

Los jugadores en la mesa final juegan por lo que queda de la bolsa de premios total del torneo. El administrador puede definir qué porcentaje de la bolsa de premios total debe quedar para la mesa final. Este porcentaje no puede ser menor del 5% ni mayor del 95%. En otras palabras:

El porcentaje mínimo de la bolsa de premios total que puede establecerse para la mesa final es del 5%.

El porcentaje máximo de la bolsa de premios total que puede establecerse para la mesa final es del 95%.

4. Ejemplo: un torneo de Twister Arena tiene una bolsa de premios total de 1000 EUR. El administrador ha determinado que para la mesa final debe quedar un porcentaje del 20%. Esto significa que de la bolsa de premios de 1000 EUR, al menos 200 EUR deben quedar para la mesa final.

La cantidad de la bolsa de premios de la mesa final se divide entre los tres jugadores basados en la configuración del torneo del Poker Admin Backend. De forma predeterminada, el 50% de la bolsa de premios es para el ganador, el 30% para el segundo clasificado y el 20% para el tercero. Sin embargo, esta distribución puede modificarse.

El ganador del torneo puede recibir entre el 35% y el 100% de la bolsa de premios de la mesa final.

El segundo clasificado puede recibir entre el 0% y el 40% de la bolsa de premios de la mesa final.

El tercer clasificado puede recibir entre el 0% y el 30% de la bolsa de premios de la mesa final.

Ejemplo: el administrador ha especificado que:

El ganador recibirá el 55% de la bolsa de premios de la mesa final.

El jugador en el segundo puesto recibirá el 30% de la bolsa de premios de la mesa final.

El tercer clasificado se llevará el 15% de la bolsa de premios de la mesa final.

5. Si tomamos el ejemplo anterior en el que para la mesa final quedaban 200 EUR, de esos 200 EUR:

El ganador recibirá 110 EUR.

El segundo clasificado recibirá 60 EUR.

El tercer clasificado se llevará 30 EUR.

6. La tabla inferior resume los rangos aceptables de la configuración de torneo de Twister Arena:

Nº Ref.: CGEN/07730

R.D. (*): 9cf5e27d5e1d379ddd725637acf4a6bf5400cda3

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.

La autenticidad del presente documento puede ser comprobada mediante el siguiente Código Seguro de Verificación en la URL indicada a tal efecto

Cód. Seguro Verif.	13164622642234969856144-DGOJ	COD.Organismo	E04912605	Fecha	04/01/2022 12:32
Normativa	Este documento incorpora firma electrónica reconocida de acuerdo a la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas				
Firmado por	Director General. MIKEL ARANA ECHEZARRETA				
Url de Verificación	https://sede.ordenacionjuego.gob.es/cid/consultaCID?cid=13164622642234969856144-DGOJ				Página 9 de 18



Registro Salida Nº: 01297 Fecha: 04/01/2022

			Notas
Número de jugadores	Mín.	81	
	Máx.	729	
Coste del buy-in	Buy-in mín.	0,01 EUR	
	Buy-in máx.	100 EUR	
Valores de premio en efectivo	Premio en efectivo mín.	0,01 EUR	Este es el rango de premios en efectivo que debería configurarse para un torneo de Twister Arena.
	Premio en efectivo máx.	10.000 EUR	
Probabilidad de sortear un premio	Probabilidad mín.	1%	Este es el rango de probabilidad para que un premio determinado se sortee de entre todos los premios disponibles. La suma de probabilidades de todos los premios debe ser del 100%.
	Probabilidad máx.	99%	
Bolsa de premios total	Bolsa de premios mín.	0,81 EUR	Este es el rango de la bolsa de premios mínima y máxima.
	Bolsa de premios máx.	72.900 EUR	
Bolsa de premios para la mesa final	Mín.	5%	Este es el rango de la bolsa de premios total que puede configurarse para la mesa final.
	Máx.	95%	
Distribución de premios de la mesa final	1er puesto	Mín. - 35%. Máx. - 100%.	Esto marca la distribución de la bolsa de premios de la mesa final entre los finalistas.
	2º puesto	Mín. - 0%. Máx. - 40%.	
	3er puesto	Mín. - 0%. Máx. - 30%.	

Nº Ref.: CGEN/07730

R.D. (*): 9cf5e27d5e1d379ddd725637acf4a6bf5400cda3

(*). Resumen Digital con algoritmo SHA-1.

La autenticidad del presente documento puede ser comprobada mediante el siguiente Código Seguro de Verificación en la URL indicada a tal efecto

Cód. Seguro Verif.	13164622642234969856144-DGOJ	COD.Organismo	E04912605	Fecha	04/01/2022 12:32
Normativa	Este documento incorpora firma electrónica reconocida de acuerdo a la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas				
Firmado por	Director General. MIKEL ARANA ECHEZARRETA				
Url de Verificación	https://sede.ordenacionjuego.gob.es/cid/consultaCID?cid=13164622642234969856144-DGOJ				Página 10 de 18



Registro Salida Nº: 01297 Fecha: 04/01/2022

RECOMPENSAS EN TORNEOS TWISTER ARENA

Los torneos Twister Arena se basan en el formato de torneos "Shootout". El torneo se estructura en rondas, con un máximo de tres jugadores por mesa. El ganador de cada mesa en una ronda determinada pasa a la siguiente ronda, cuando quedan solo tres jugadores se enfrentarán en la mesa final.



7. **Nota:** hay más información disponible sobre el formato de torneo "Shootout" en el documento *Torneos Shootout - Términos y condiciones*.

El número mínimo de jugadores que deben registrarse para que el torneo comience es de 81 (82 si el torneo tiene registro tardío). Dependiendo del número de jugadores registrados, los torneos Twister Arena pueden tener 9, 27 u 81 puestos premiados.

La información sobre la estructura del torneo y los rangos está disponible en las "Tabla 1" y "Tabla 2" que aparecen a continuación.

"Tabla 1" resume la estructura del torneo (rondas totales, rondas pagadas), puestos pagados, número de recompensas y el porcentaje mínimo/máximo de jugadores en los premios.

Tabla 1:

Número de jugadores	Rondas antes de la mesa final	Rondas premiadas antes de la mesa final	Número de recompensas	Puestos premiados	% mín. de jugadores en premios	% máx. de jugadores en premios
81	3	2	12	9	11%	11%
82-116	4	2	12	9	8%	11%
117-243	4	3	39	27	11%	23%
244-384	5	3	39	27	7%	11%
385-729	5	4	120	81	11%	21%

La "Tabla 2" resume los rangos aceptables de la configuración de torneo de Twister Arena. La información detallada sobre las reglas del torneo está disponible en el documento *Reglas de los torneos de Twister Arena*.

Tabla 2:

			Notas
Número de jugadores	Mín.	81	
	Máx.	729	

Nº Ref.: CGEN/07730

R.D. (*): 9cf5e27d5e1d379ddd725637acf4a6bf5400cda3

(*) Resumen Digital con algoritmo SHA-1.

La autenticidad del presente documento puede ser comprobada mediante el siguiente Código Seguro de Verificación en la URL indicada a tal efecto

Cód. Seguro Verif.	13164622642234969856144-DGOJ	COD.Organismo	E04912605	Fecha	04/01/2022 12:32
Normativa	Este documento incorpora firma electrónica reconocida de acuerdo a la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas				
Firmado por	Director General. MIKEL ARANA ECHEZARRETA				
Url de Verificación	https://sede.ordenacionjuego.gob.es/cid/consultaCID?cid=13164622642234969856144-DGOJ				Página 11 de 18



Registro Salida Nº: 01297 Fecha: 04/01/2022

Coste del buy-in	Buy-in mín.	0,01 EUR	
	Buy-in máx.	100 EUR	
Valores de premio en efectivo	Premio en efectivo mín.	0,01 EUR	Este es el rango de premios en efectivo que debería configurarse para un torneo de Twister Arena.
	Premio en efectivo máx.	10.000 EUR	
Probabilidad de sortear un premio	Probabilidad mín.	1%	Este es el rango de probabilidad para que un premio determinado se sortee de entre todos los premios disponibles. La suma de probabilidades de todos los premios debe ser del 100%.
	Probabilidad máx.	99%	
Bolsa de premios total	Bolsa de premios mín.	0,81 EUR	Este es el rango de la bolsa de premios mínima y máxima.
	Bolsa de premios máx.	72.900 EUR	
Bolsa de premios para la mesa final	Mín.	5%	Este es el rango de la bolsa de premios total que puede configurarse para la mesa final.
	Máx.	95%	
Distribución de premios de la mesa final	1er puesto	Mín. - 35%. Máx. - 100%.	Esto marca la distribución de la bolsa de premios de la mesa final entre los finalistas.
	2º puesto	Mín. - 0%. Máx. - 40%.	
	3er puesto	Mín. - 0%. Máx. - 30%.	

El **ejemplo** siguiente muestra la estructura y premios posibles de un torneo con las propiedades especificadas. El **ejemplo** busca demostrar cómo cambia el número de puestos pagados, los posibles premios y la estructura del torneo (número de rondas) dependiendo del número de jugadores registrados.

No olvide que el **ejemplo detallado más adelante** es solo para fines demostrativos; un **torneo real** puede tener una configuración diferente, ¡creando premios distintos!

Ejemplo:

Un torneo de Twister Arena tiene la siguiente configuración:

Buy-in: 10 EUR.

Nº Ref.: CGEN/07730

R.D. (*): 9cf5e27d5e1d379ddd725637acf4a6bf5400cda3

(* Resumen Digital con algoritmo SHA-1.

La autenticidad del presente documento puede ser comprobada mediante el siguiente Código Seguro de Verificación en la URL indicada a tal efecto

Cód. Seguro Verif.	COD.Organismo	Fecha
13164622642234969856144-DGOJ	E04912605	04/01/2022 12:32
Normativa	Este documento incorpora firma electrónica reconocida de acuerdo a la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas	
Firmado por	Director General. MIKEL ARANA ECHEZARRETA	
Url de Verificación	https://sede.ordenacionjuego.gob.es/cid/consultaCID?cid=13164622642234969856144-DGOJ	Página 12 de 18



Registro Salida Nº: 01297 Fecha: 04/01/2022

Premios del torneo y posibilidades de obtenerse: El premio de 5 EUR tiene una probabilidad del 50%, el premio de 10 EUR tiene una probabilidad del 30%, el premio de 20 EUR tiene una probabilidad del 20% (5 EUR: 50%, 10 EUR: 30%, 20 EUR: 20%).

No se permite el registro tardío.

La bolsa de premios mínima restante para la mesa final es el 40% de la bolsa de premios total.

La bolsa de premios de la mesa final se reparte de la siguiente manera:

50% de la bolsa de premios de la mesa final es para el ganador.

30% de la bolsa de premios de la mesa final es para el segundo.

20% de la bolsa de premios de la mesa final es para el tercero.

Las mesas que aparecen a continuación demuestran cómo cambian los premios mínimos y máximos, el número de rondas premiadas/sin premios antes de la mesa final, el número de recompensas y el número de puestos premiados según el número de jugadores registrados.

Si se registran **81 jugadores** (el número mínimo de jugadores necesarios para que comience el torneo), el torneo tendrá las siguientes propiedades:

Puesto	Mínimo premio posible	Máximo premio posible	Número de recompensas	Puestos premiados	Rondas antes de la mesa final	Rondas premiadas antes de la mesa final
1	310 EUR	400 EUR	12	9	3	2
2	190 EUR	256 EUR				
3	130 EUR	184 EUR				
4-9	5 EUR	20 EUR				

Si se registran **116 jugadores** (el número máximo de jugadores para que el torneo tenga 9 puestos premiados), el torneo tendrá las siguientes propiedades:

Puesto	Mínimo premio posible	Máximo premio posible	Número de recompensas	Puestos premiados	Rondas antes de la mesa final	Rondas premiadas antes de la mesa final
1	485 EUR	575 EUR	12	9	4	2

Nº Ref.: CGEN/07730

R.D. (*): 9cf5e27d5e1d379ddd725637acf4a6bf5400cda3

(* Resumen Digital con algoritmo SHA-1.

La autenticidad del presente documento puede ser comprobada mediante el siguiente Código Seguro de Verificación en la URL indicada a tal efecto

Cód. Seguro Verif.	13164622642234969856144-DGOJ	COD.Organismo	E04912605	Fecha	04/01/2022 12:32
Normativa	Este documento incorpora firma electrónica reconocida de acuerdo a la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas				
Firmado por	Director General. MIKEL ARANA ECHEZARRETA				
Url de Verificación	https://sede.ordenacionjuego.gob.es/cid/consultaCID?cid=13164622642234969856144-DGOJ				Página 13 de 18



Registro Salida Nº: 01297 Fecha: 04/01/2022

Puesto	Mínimo premio posible	Máximo premio posible	Número de recompensas	Puestos premiados	Rondas antes de la mesa final	Rondas premiadas antes de la mesa final
2	295 EUR	361 EUR				
3	200 EUR	254 EUR				
4-9	5 EUR	20 EUR				

Si se registran **117 jugadores** (el número mínimo de jugadores para que el torneo tenga 27 puestos premiados), el torneo tendrá las siguientes propiedades:

Puesto	Mínimo premio posible	Máximo premio posible	Número de recompensas	Puestos premiados	Rondas antes de la mesa final	Rondas premiadas antes de la mesa final
1	297,50 EUR	525 EUR				
2	184,50 EUR	339 EUR				
3	128 EUR	246 EUR	39	27	4	3
4-9	10 EUR	40 EUR				
10-27	5 EUR	20 EUR				

Si se registran **243 jugadores** (el número máximo de jugadores para que el torneo tenga 4 rondas con 27 puestos premiados), el torneo tendrá las siguientes propiedades:

Puesto	Mínimo premio posible	Máximo premio posible	Número de recompensas	Puestos premiados	Rondas antes de la mesa final	Rondas premiadas antes de la mesa final
1	862,50 EUR	1155 EUR				
2	523,50 EUR	717 EUR	39	27	4	3
3	354 EUR	498 EUR				

Nº Ref.: CGEN/07730

R.D. (*): 9cf5e27d5e1d379ddd725637acf4a6bf5400cda3

(* Resumen Digital con algoritmo SHA-1.

La autenticidad del presente documento puede ser comprobada mediante el siguiente Código Seguro de Verificación en la URL indicada a tal efecto

Cód. Seguro Verif.	13164622642234969856144-DGOJ	COD.Organismo	E04912605	Fecha	04/01/2022 12:32
Normativa	Este documento incorpora firma electrónica reconocida de acuerdo a la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas				
Firmado por	Director General. MIKEL ARANA ECHEZARRETA				
Url de Verificación	https://sede.ordenacionjuego.gob.es/cid/consultaCID?cid=13164622642234969856144-DGOJ				Página 14 de 18



Registro Salida Nº: 01297 Fecha: 04/01/2022

Puesto	Mínimo premio posible	Máximo premio posible	Número de recompensas	Puestos premiados	Rondas antes de la mesa final	Rondas premiadas antes de la mesa final
4-9	10 EUR	40 EUR				
10-27	5 EUR	20 EUR				

Si se registran **244 jugadores** (el número mínimo de jugadores para que el torneo tenga 5 rondas con 27 puestos premiados), el torneo tendrá las siguientes propiedades:

Puesto	Mínimo premio posible	Máximo premio posible	Número de recompensas	Puestos premiados	Rondas antes de la mesa final	Rondas premiadas antes de la mesa final
1	867,50 EUR	1160 EUR				
2	526,50 EUR	720 EUR				
3	356 EUR	500 EUR	39	27	5	3
4-9	10 EUR	40 EUR				
10-27	5 EUR	20 EUR				

Si se registran **384 jugadores** (el número máximo de jugadores para que el torneo tenga 5 rondas con 27 puestos premiados), el torneo tendrá las siguientes propiedades:

Puesto	Mínimo premio posible	Máximo premio posible	Número de recompensas	Puestos premiados	Rondas antes de la mesa final	Rondas premiadas antes de la mesa final
1	1567,50 EUR	1860 EUR				
2	946,50 EUR	1140 EUR	39	27	5	3
3	636 EUR	780 EUR				
4-9	10 EUR	40 EUR				

Nº Ref.: CGEN/07730

R.D. (*): 9cf5e27d5e1d379ddd725637acf4a6bf5400cda3

(* Resumen Digital con algoritmo SHA-1.

La autenticidad del presente documento puede ser comprobada mediante el siguiente Código Seguro de Verificación en la URL indicada a tal efecto

Cód. Seguro Verif.	13164622642234969856144-DGOJ	COD.Organismo	E04912605	Fecha	04/01/2022 12:32
Normativa	Este documento incorpora firma electrónica reconocida de acuerdo a la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas				
Firmado por	Director General. MIKEL ARANA ECHEZARRETA				
Url de Verificación	https://sede.ordenacionjuego.gob.es/cid/consultaCID?cid=13164622642234969856144-DGOJ				Página 15 de 18



Registro Salida Nº: 01297 Fecha: 04/01/2022

Puesto	Mínimo premio posible	Máximo premio posible	Número de recompensas	Puestos premiados	Rondas antes de la mesa final	Rondas premiadas antes de la mesa final
10-27	5 EUR	20 EUR				

Si se registran **385 jugadores** (el número mínimo de jugadores para que el torneo tenga 81 puestos premiados), el torneo tendrá las siguientes propiedades:

Puesto	Mínimo premio posible	Máximo premio posible	Número de recompensas	Puestos premiados	Rondas antes de la mesa final	Rondas premiadas antes de la mesa final
1	970 EUR	1675 EUR	120	81	5	4
2	590 EUR	1037 EUR				
3	400 EUR	718 EUR				
4-9	15 EUR	60 EUR				
10-27	10 EUR	40 EUR				
28-81	5 EUR	20 EUR				

Si se registran **729 jugadores** (el número máximo de jugadores que se pueden registrar), el torneo tendrá las siguientes propiedades:

Puesto	Mínimo premio posible	Máximo premio posible	Número de recompensas	Puestos premiados	Rondas antes de la mesa final	Rondas premiadas antes de la mesa final
1	2495 EUR	3395 EUR	120	81	5	4
2	1505 EUR	2069 EUR				
3	1010 EUR	1406 EUR				
4-9	15 EUR	60 EUR				

Nº Ref.: CGEN/07730

R.D. (*): 9cf5e27d5e1d379ddd725637acf4a6bf5400cda3

(* Resumen Digital con algoritmo SHA-1.

La autenticidad del presente documento puede ser comprobada mediante el siguiente Código Seguro de Verificación en la URL indicada a tal efecto

Cód. Seguro Verif.	13164622642234969856144-DGOJ	COD.Organismo	E04912605	Fecha	04/01/2022 12:32
Normativa	Este documento incorpora firma electrónica reconocida de acuerdo a la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas				
Firmado por	Director General. MIKEL ARANA ECHEZARRETA				
Url de Verificación	https://sede.ordenacionjuego.gob.es/cid/consultaCID?cid=13164622642234969856144-DGOJ				Página 16 de 18



Registro Salida Nº: 01297 Fecha: 04/01/2022

Puesto	Mínimo premio posible	Máximo premio posible	Número de recompensas	Puestos premiados	Rondas antes de la mesa final	Rondas premiadas antes de la mesa final
10-27	10 EUR	40 EUR				
28-81	5 EUR	20EUR				

La tabla siguiente compara los rangos aceptables de un torneo Twister Arena con los valores usados en este ejemplo:

	Rangos aceptables		Valores del ejemplo superior
Número de jugadores	Mín.	81	Los casos con 81, 116, 117, 243, 244, 384, 385 y 729 jugadores se muestran en las tablas anteriores.
	Máx.	729	
Coste del buy-in	Buy-in mín.	0,01 EUR	10 EUR
	Buy-in máx.	100 EUR	
Valores de premio en efectivo	Premio en efectivo mín.	0,01 EUR	5 EUR de premio
	Premio en efectivo máx.	10.000 EUR	10 EUR de premio 20 EUR de premio
Probabilidad de sortear un premio	Probabilidad mín.	1%	El premio de 5 EUR tiene una probabilidad del 50%
	Probabilidad máx.	99%	El premio de 10 EUR tiene una probabilidad del 30% El premio de 20 EUR tiene una probabilidad del 20%
Bolsa de premios total	Bolsa de premios mín.	0,81 EUR	La bolsa de premios total depende del número de jugadores registrados (número de jugadores * buy-in). En nuestro ejemplo: Para 81 jugadores, la bolsa de premios total es de 810 EUR. Para 116 jugadores, la bolsa de premios total es de 1160 EUR.
	Bolsa de premios máx.	72.900 EUR	

Nº Ref.: CGEN/07730

R.D. (*): 9cf5e27d5e1d379ddd725637acf4a6bf5400cda3

(* Resumen Digital con algoritmo SHA-1.

La autenticidad del presente documento puede ser comprobada mediante el siguiente Código Seguro de Verificación en la URL indicada a tal efecto

Cód. Seguro Verif.	13164622642234969856144-DGOJ	COD.Organismo	E04912605	Fecha	04/01/2022 12:32
Normativa	Este documento incorpora firma electrónica reconocida de acuerdo a la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas				
Firmado por	Director General. MIKEL ARANA ECHEZARRETA				
Uri de Verificación	https://sede.ordenacionjuego.gob.es/cid/consultaCID?cid=13164622642234969856144-DGOJ				Página 17 de 18



Registro Salida Nº: 01297 Fecha: 04/01/2022

			<p>Para 117 jugadores, la bolsa de premios total es de 1170 EUR.</p> <p>Para 243 jugadores, la bolsa de premios total es de 2430 EUR.</p> <p>Para 244 jugadores, la bolsa de premios total es de 2440 EUR.</p> <p>Para 384 jugadores, la bolsa de premios total es de 3840 EUR.</p> <p>Para 385 jugadores, la bolsa de premios total es de 3850 EUR.</p> <p>Para 729 jugadores, la bolsa de premios total es de 7290 EUR.</p>
Bolsa de premios para la mesa final	Mín.	5%	40%
	Máx.	95%	
Distribución de premios de la mesa final	1er puesto	Mín. - 35%. Máx. - 100%.	8. 50% de la bolsa de premios de la mesa final es para el ganador.
	2º puesto	Mín. - 0%. Máx. - 40%.	9. 30% de la bolsa de premios de la mesa final es para el segundo.
	3er puesto	Mín. - 0%. Máx. - 30%.	10. 20% de la bolsa de premios de la mesa final es para el tercero.

Nº Ref.: CGEN/07730

R.D. (*): 9cf5e27d5e1d379ddd725637acf4a6bf5400cda3

(*). Resumen Digital con algoritmo SHA-1.

La autenticidad del presente documento puede ser comprobada mediante el siguiente Código Seguro de Verificación en la URL indicada a tal efecto

Cód. Seguro Verif.	13164622642234969856144-DGOJ	COD.Organismo	E04912605	Fecha	04/01/2022 12:32
Normativa	Este documento incorpora firma electrónica reconocida de acuerdo a la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas				
Firmado por	Director General. MIKEL ARANA ECHEZARRETA				
Url de Verificación	https://sede.ordenacionjuego.gob.es/cid/consultaCID?cid=13164622642234969856144-DGOJ				Página 18 de 18