



Règlement FIVEBET FESTIVAL
#9 #13 Sat Qualifier FIVEBET MAIN EVENT
Win your Seat at 110.000 jetons
150 €

Buy-in/Inscription/ 125+25 Variante Texas Holdem No Limit
Buy-in/Inscription/ 125+25
Jetons de départ 20000 Format/Type 1 re-entry unique

Type Day	Start	Date	Entrée tardive	Durée Level	Fin Inscription
Single Day	12:00	01/12/2022	6 Levels	15mn	13:30
Single Day	11:45	02/12/2022	6 Levels	15mn	13:15

Table Finale à 9 joueurs

Head's Up Les niveaux passent à 10mn

Paiement

Lorsqu'un joueur atteint l'objectif de 110.000 jetons il remporte son ticket pour le MAIN EVENT et l'exédent de jetons est redistribué à part égale, entre les joueurs, dans l'ordre du bouton. Tous les 660€ dans le prizepool un ticket d'une valeur de 660€ est redistribué. Le reliquat fera office d'une place de paiement supplémentaire. Exemple de paiement pour 60 joueurs:

Prizepool total : 7200

10 tickets à 660€ pour le Main Event sont redistribués

Un reliquat de 600€ est généré

Conformément à la réglementation des jeux dans les casinos, article 57.11, le prélèvement sur les prix est de 4%.

Les règles du jeu applicables aux tournois de poker sont celles fixées par la réglementation, article 57.13, complétées par le TDA 2019.

#03, #05, #06, #09, #11, #13					
LEVEL	SMALL BLIND	BIG BLIND	BBA	MINUTE	BREAK
1	100	100			
2	100	100	100		
3	100	200	200		
4	200	300	300		
5	200	400	400		
6	300	500	500		
7	300	600	600		
8	400	800	800		
9	500	1000	1000		
10	600	1200	1200		
11	1000	1500	1500		
12	1000	2000	2000		
13	1500	2500	2500		
14	2000	3000	3000		
15	2000	4000	4000		
16	3000	5000	5000		
17	3000	6000	6000		
18	4000	8000	8000		
19	5000	10000	10000		
20	6000	12000	12000		
21	8000	16000	16000		

Informations

La structure peut être modifiée à la discrétion du directeur de tournoi de l'établissement. Un joueur peut re-entry uniquement lorsqu'il n'a plus de jetons et qu'il est donc éliminé du tournoi

Ante Big Blinds

Peu importe le nombre de joueurs à table l'ante vaut une grosse blinde.
L'ante est prioritaire sur la Big Blinds. Ante en H.U