



Règlement SUPER RIVIERA Monthly Festival
Tout pour le Bounty 60€ - Be Agressive
100 €

Buy-in/Inscription	20€+60€+20€	Variante	Texas Holdem No Limit
Buy-in/Inscription	20€+60€+20€		
Jetons de départ	20.000	Format/Type	1 re-entry unique

Type Day	Start	Date	Entrée tardive	Durée	Level	Fin Inscription
----------	-------	------	----------------	-------	-------	-----------------

Single Day	17H	30.03.24			6 Levels	20mn	21H
------------	-----	----------	--	--	----------	------	-----

STRUCTURE FIVEBET 2.0

500 joueurs Maximum

Table Finale à 9 joueurs

Head's Up Les niveaux restent à 15mn

Paiement 15% de places payées / Exemple de paiement sur 100 joueurs

1er	19,60%	9ème	4,30%
2ème	14,10%	10ème	3,80%
3ème	10,60%	11ème	3,40%
4ème	8,90%	12ème	3,10%
5ème	7,70%	13ème	2,80%
6ème	6,60%	14ème	2,50%
7ème	5,60%	15ème	2,10%
8ème	4,90%		

Conformément à la réglementation des jeux dans les casinos, article 57.11, le prélèvement sur les prix Lorsqu'un joueur élimine un autre joueur il remporte une prime de 60€, symbolisée par un jeton K.O déposé au début du tournoi devant chaque participant. Ce jeton est échangeable à la caisse du casino, uniquement sur la séance en cours.

Les règles du jeu applicables aux tournois de poker sont celles fixées par la réglementation, article

FIVEBET 2.0**LA STRUCTURE TYPE 100-200***Sats, Sides* **AU DELA DE 20K**

1	100	200	200
2	200	300	300
3	200	400	400
4	300	500	500
5	300	600	600
6	400	800	800
7	500	1 000	1 000
8	600	1 200	1 200
9	1 000	1 500	1 500
10	1 000	2 000	2 000
11	1 500	2 500	2 500
12	2 000	3 000	3 000
13	2 000	4 000	4 000
14	3 000	5 000	5 000
15	3 000	6 000	6 000
16	4 000	8 000	8 000
17	5 000	10 000	10 000
18	6 000	12 000	12 000
19	10 000	15 000	15 000
20	10 000	20 000	20 000
21	10 000	25 000	25 000
22	15 000	30 000	30 000
23	20 000	40 000	40 000
24	25 000	50 000	50 000
25	30 000	60 000	60 000
26	40 000	80 000	80 000
27	50 000	100 000	100 000
28	75 000	125 000	125 000
29	75 000	150 000	150 000
30	100 000	200 000	200 000
31	125 000	250 000	250 000
32	150 000	300 000	300 000