



## WPO 2017 – # Event 16 : SNIPER

**Tournoi sur 1 journée** : vendredi 22 septembre à 18h

**Buy-in** : 150 €

**Jetons** : 10 000

**Niveaux** : 20 minutes

**Entrées tardives** : 7 niveaux

**Type** : 1 re-entry autorisé

**Particularité du tournoi : des primes progressives sont attribuées à certains joueurs, les «snipers » en fonction du nombre de joueurs qu'ils éliminent.**

Une partie des buy-ins est réservée pour ces primes : 20 €. Le reste est versé au prizepool.

Au début du tournoi, 5 sièges sont tirés au sort pour être « Sniper ». Les snipers porteront un signe distinctif (couvre-chef et insigne) permettant aux joueurs de facilement les identifier.

Le statut de Sniper en début de tournoi ne confère aucune prime. C'est lorsqu'un sniper élimine un autre joueur qu'il commence à engranger une prime.

Une fois qu'un sniper est éliminé, il remet son couvre-chef à son bourreau, qui repart du grade 0 pour les primes.

Le sniper éliminé empoche la prime correspondante à son grade au moment de l'élimination.

Busto	Prime €	Catégorie	Grade
1	50	Militaires du rang	Recrue
2	100	Militaires du rang	Soldat
3	150	Militaires du rang	Brigadier
4	250	Militaires du rang	Caporal-chef
5	350	Sous-officier	Sergent
6	500	Sous-officier	Sergent-chef
7	650	Sous-officier	Adjudant
8	800	Sous-officier	Adjudant-chef
9	1 000	Officiers subalternes	Major
10	1 250	Officiers subalternes	Aspirant
11	1 500	Officiers subalternes	Sous-Lieutenant
12	1 750	Officiers subalternes	Lieutenant
13	2 000	Officiers supérieurs	Capitaine
14	2 250	Officiers supérieurs	Commandant
15	2 500	Officiers supérieurs	Lieutenant-Colonel
16	3 000	Officiers supérieurs	Colonel
17	3 500	Officiers généraux	Général de brigade
18	4 000	Officiers généraux	Général de division
19	4 500	Officiers généraux	Général de corps d'armée
20	5 000	Officiers généraux	Général d'armée

**Cas particuliers :**

- Si un sniper élimine un autre sniper, le couvre-chef du perdant est retiré du tournoi. Le sniper gagnant se voit progresser de deux grades.
- Lorsque le dernier sniper en lice est éliminé, son couvre-chef sera retiré du jeu. Le dernier porteur du dernier couvre-chef éliminé remporte le reliquat de primes disponibles dans la cagnotte.

Reliquat = Cagnotte – primes distribuées

**STRUCTURE**

NIVEAU	SMALL BLIND	BIG BLIND	ANTE
1	50	100	
2	75	150	
3	100	200	
4	100	200	25
5	150	300	25
6	200	400	50
7	250	500	75
8	300	600	100
9	400	800	100
10	500	1 000	100
11	600	1 200	200
12	800	1 600	200
13	1 000	2 000	300
14	1 200	2 400	400
15	1 500	3 000	500
16	2 000	4 000	500
17	2 500	5 000	500
18	3 000	6 000	1 000
19	4 000	8 000	1 000
20	5 000	10 000	1 000
21	6 000	12 000	2 000
22	8 000	16 000	2 000
23	10 000	20 000	3 000
24	12 000	24 000	3 000
25	15 000	30 000	4 000
26	20 000	40 000	5 000
27	25 000	50 000	5 000
28	30 000	60 000	5 000
29	40 000	80 000	10 000
30	50 000	100 000	10 000
31	60 000	120 000	20 000

*Le programme et la structure des tournois peuvent être modifiés à tout moment par le directeur de tournoi.*

L'entrée de tournoi s'effectue en Full Stack (cave complète) sur toute la période d'entrée tardive.

Les décisions du directeur de tournoi sont incontestables. Les joueurs ont jusqu'au début de la main suivante pour faire appel à lui ou à l'un de ses représentants.

Placement : votre place est tirée au sort, le ticket porte mention de votre nom et doit être présenté au croupier afin de pouvoir obtenir vos jetons. Un tirage au sort complet s'effectue à chaque nouvelle journée, sur les trois dernières tables d'un tournoi puis sur les deux dernières tables et la table finale.

Le participant prend connaissance qu'il peut être filmé et photographié lors des tournois sans pouvoir s'y opposer par la suite. Ce droit à l'image est cédé à titre gratuit par le joueur en vue de la promotion de l'établissement et de manière générale pour toutes opérations liées directement ou indirectement au tournoi.