



EVENTO #15

Main Event One Day

120K GTD

DATA	INÍCIO	STACK	BLINDS	LATE REGISTER
12/jul	15:00	30.000	30 min	21:00
BUY-IN	TAXA		R\$ 50,00	
R\$ 500,00	RAKE	21%	R\$ 105,00	
REENTRADA	STAFF		R\$ 11,85	
R\$ 500,00	RANKING		R\$ 11,85	
PRÊMIO			R\$ 371,30	

HORÁRIO	NÍVEL	SB	BB	ANTE
15:00	1	100	100	-
15:30	2	100	200	BB
16:00	3	100	300	BB
16:30	4	200	400	BB
17:00	5	200	500	BB
17:30	BREAK 15 MIN			
17:45	6	300	600	BB
18:15	7	400	800	BB
18:45	8	500	1.000	BB
19:15	9	600	1.200	BB
19:45	10	800	1.600	BB
20:15	11	1.000	2.000	BB
20:45	BREAK 15 MIN / FIM DAS REENTRADAS			
21:00	13	1.000	2.500	BB
21:30	12	1.000	3.000	BB
22:00	13	2.000	4.000	BB
22:30	14	2.000	5.000	BB
23:00	15	3.000	6.000	BB
23:30	16	4.000	8.000	BB
00:00	BREAK 10 MIN			
00:10	17	5.000	10.000	BB
00:40	18	6.000	12.000	BB
01:10	19	8.000	16.000	BB
01:40	20	10.000	20.000	BB
02:10	BREAK 10 MIN			
02:20	21	10.000	25.000	BB
02:50	22	15.000	30.000	BB
03:20	23	20.000	40.000	BB
03:50	24	25.000	50.000	BB
04:20	BREAK 10 MIN			
04:30	25	30.000	60.000	BB
05:00	26	40.000	80.000	BB
05:30	27	50.000	100.000	BB
06:00	28	50.000	125.000	BB
Blinds adicionais à critério da direção				

REGRAS GERAIS:

- As Entradas e reentradas terminam ao final do 11º nível
- Inscrições tardias e alternates receberão um stack inicial completo;
- A direção poderá limitar o número máximo de jogadores a seu critério;
- A direção poderá não permitir inscrições tardias ou alternate;
- A direção poderá modificar o período de registro a seu critério;
- Por motivo de segurança, uma parte ou toda a premiação poder ser paga através de transf. Bancária
- 3% da premiação será retido para pagamento extra da equipe;
- Este torneio utiliza "action clock". 4 cartões de tempo por dia. 2 cartões adicionais na mesa final.
- Este torneio utiliza "Big Ante". Em todas as situações o big será recolhido prioritariamente;
- As decisões do diretor do torneio são finais e não permitem recurso;
- blinds reduzem para 20 min na mesa final e para 15 min quando restarem 5 jogadores;
- Esse torneio tem a opção de surrender.

