



## EVENTO #4

# PROGRESSIVE KNOCKOUT

### 70K GTD

| Dados do Evento |             |
|-----------------|-------------|
| Data inicial    | 12-ABR      |
| Horário         | 16:00       |
| Buy In          | R\$1.000,00 |
| Bounty          | R\$400,00   |
| Stack           | 20.000      |
| Blinds          | 30min       |
| Late register   | 8º          |
| Dia 1 (níveis)  | 14          |

| Dias      | Data   | Início | Stack Inicial | Blinds | Registro inicia | Registro encerra | Buy In      | Bounty Inicial |
|-----------|--------|--------|---------------|--------|-----------------|------------------|-------------|----------------|
| Dia 1A    | 12-abr | 16:00  | 20.000        | 30min  | 15:00           | 21:00            | R\$1.000,00 | R\$400,00      |
| Dia 1B    | 12-abr | 21:00  | 20.000        | 30min  | 20:00           | 01:30            | R\$1.000,00 | R\$400,00      |
| Dia Final | 13-abr | 14:00  | -             | 30min  | -               | -                | -           | -              |

| NÍVEL                                 | SB    | BB    | ANTE  |
|---------------------------------------|-------|-------|-------|
| 1                                     | 50    | 100   | -     |
| 2                                     | 75    | 150   | 150   |
| 3                                     | 100   | 200   | 200   |
| 4                                     | 150   | 300   | 300   |
| BREAK                                 |       |       |       |
| 5                                     | 200   | 400   | 400   |
| 6                                     | 300   | 600   | 600   |
| 7                                     | 400   | 800   | 800   |
| 8                                     | 500   | 1.000 | 1.000 |
| BREAK. FIM DAS ENTRADAS E REENTRADAS. |       |       |       |
| 9                                     | 600   | 1.200 | 1.200 |
| 10                                    | 800   | 1.600 | 1.600 |
| 11                                    | 1.000 | 2.000 | 2.000 |
| 12                                    | 1.200 | 2.400 | 2.400 |
| 13                                    | 1.500 | 3.000 | 3.000 |
| 14                                    | 2.000 | 4.000 | 4.000 |

Fim do dia 1

| NÍVEL | SB     | BB      | ANTE    |
|-------|--------|---------|---------|
| 15    | 2.500  | 5.000   | 5.000   |
| 16    | 3.000  | 6.000   | 6.000   |
| 17    | 4.000  | 8.000   | 8.000   |
| 18    | 5.000  | 10.000  | 10.000  |
| BREAK |        |         |         |
| 19    | 6.000  | 12.000  | 12.000  |
| 20    | 8.000  | 16.000  | 16.000  |
| 21    | 10.000 | 20.000  | 20.000  |
| 22    | 12.000 | 24.000  | 24.000  |
| BREAK |        |         |         |
| 23    | 14.000 | 28.000  | 28.000  |
| 25    | 18.000 | 36.000  | 36.000  |
| 26    | 20.000 | 40.000  | 40.000  |
| 24    | 16.000 | 32.000  | 32.000  |
| BREAK |        |         |         |
| 27    | 25.000 | 50.000  | 50.000  |
| 28    | 30.000 | 60.000  | 60.000  |
| 29    | 40.000 | 80.000  | 80.000  |
| 30    | 50.000 | 100.000 | 100.000 |

BLINDS ADICIONAIS A CRITÉRIO DA DIREÇÃO

#### REGRAS GERAIS

- Entradas e reentradas até o final do 8º nível;
- Inscrições tardias e alternates receberão um stack inicial completo;
- Jogadores poderão se classificar em mais de um dia 1, passando para o dia 2 apenas com o maior stack;
- A direção poderá limitar o número máximo de inscritos a seu critério;
- A direção poderá não permitir inscrições tardias e/ou alternates;
- A direção poderá modificar os períodos de registro a seu critério;
- Por motivos de segurança, uma parte ou toda a premiação poderá ser paga através de transferência bancária, a critério da direção;
- O bounty inicial de cada jogador é de R\$400,00
- 3% da premiação será retido para pagamento extra da equipe de torneio;
- Este torneio utiliza "action clock". 3 cartões de tempo no dia 1. 4 cartões no dia final.
- Este torneio utiliza "button ante". Informações disponíveis no regulamento do torneio.
- As decisões do diretor de torneio são finais e não permitem recurso.
- Dinner Break (45m): Dia 1A no 2º break.