



## ENJOY VIÑA DEL MAR SECOND CHANCE \$250.000 NLH – Reentradas ilimitadas

FECHAS	HORA DE INICIO	PILA DE FICHAS	TIEMPO POR NIVEL	REGISTRO ABRE	REGISTRO CIERRA
<b>Día 1 – Sábado 16 Marzo</b>	18:00	30.000	30 minutos	17:00	Inicio Nivel 13
<b>Día 2 – Domingo 17 Marzo</b>	12:00	30.000	30 minutos	11:00	Inicio Nivel 13

NIVEL	CIEGAS	ANTE
1	100/100	
2	100/100	100
3	100/200	200
4	100/300	300
5	200/400	400
6	200/500	500
7	300/600	600
8	400/800	800
9	500/1,000	1,000
10	600/1,200	1,200
11	800/1,600	1,600
FIN DIA 1		
12	1,000/2,000	2,000
13	1,000/2,500	2,500
14	1,500/3,000	3,000
15	2,000/4,000	4,000
16	2,500/5,000	5,000
17	3,000/6,000	6,000
18	4,000/8,000	8,000
19	5,000/10,000	10,000
20	6,000/12,000	12,000

NIVEL	CIEGAS	ANTE
21	8,000/16,000	16,000
22	10,000/20,000	20,000
23	15,000/30,000	30,000
24	20,000/40,000	40,000
25	25,000/50,000	50,000
26	30,000/60,000	60,000
27	40,000/80,000	80,000
28	50,000/100,000	100,000
29	60,000/120,000	120,000
30	80,000/160,000	160,000
31	100,000/200,000	200,000
32	125,000/250,000	250,000
33	150,000/300,000	300,000
34	200,000/400,000	400,000
35	250,000/500,000	500,000
36	300,000/600,000	600,000
37	400,000/800,000	800,000
38	500,000/1,000,000	1,000,000
39	600,000/1,200,000	1,200,000
40	800,000/1,600,000	1,600,000
<b>Los niveles se agregarán a medida que sea necesario</b>		

\$250.000 por Inscripción y \$250.000 por Reentrada.

Reentradas ilimitadas hasta que comienza el nivel 13

Ronda A y Ronda B: Se jugara hasta el Nivel 11 incluido

Día 2: El juego continuará hasta que haya un ganador.

Todos los jugadores eliminados en la Ronda A, podrán jugar en la Ronda B.

El torneo se jugara de 8 jugadores lo antes posible.

Las decisiones que adopte el Director del Torneo serán definitivas.

Se jugara con Botón Dealer Ante

El torneo se jugara con Shot Clock: 4 Time Bank->Día 1 – 6 Time Bank-> Día 2 – 8 Time Bank->Mesa Final

El reacomodo ocurrirá al final de cada día de juego, cuando se pase a 24, 16 jugadores y cuando haya mesa final.

Las decisiones que adopte el Director del Torneo serán definitivas.