



REGULAMENTO – CIRCUITO PAULISTA DE HOLDEM

Este é o regulamento que rege o torneio CIRCUITO PAULISTA DE HOLDEM. Durante a disputa estará sempre presente a figura do Diretor do Torneio. O Diretor do Torneio tem autonomia de arbitragem sobre quaisquer pontos que não estejam previstos neste regulamento. Sua decisão é final e seguirá sempre o bom senso tendo em vista o bom andamento do torneio.

LOCAL E HORÁRIO

- 1- O campeonato será realizado em local a ser divulgado através do e-mail contato@circuitoholdem.com.br
 - a. 12:30: Abertura das Inscrições.
 - b. 13:45: Pausa das inscrições antecipadas.
 - c. 13:50: Encaminhamento dos jogadores aos seus lugares.
 - d. 14:00: Início do torneio.
- 2- Sugere-se a todos os participantes a chegada com antecedência para o processo de inscrição e encaminhamento às mesas.
- 3- Os horários anunciados do torneio são aproximados. A organização se reserva ao direito de alterar o cronograma, modificar, cancelar ou realocar o torneio a seu critério.

INSCRIÇÕES

- 1- O valor de inscrição (buy-in) do torneio é de R\$ 250,00 e deverá ser feito **exclusivamente** em Reais, no dia do torneio, ou por depósito bancário na conta especificada a seguir:

BANCO: Itaú
AG: 2976
CC: 09959-4
NOME: Nutzz Eventos Ltda ME
CNPJ: 08.021.507/0001-33

- 2- Apenas uma inscrição será permitida por jogador.
 - a. Após 1h30m do início do torneio serão reabertas as inscrições. Os jogadores inscritos durante este período (*late registration*) ocuparão vagas vazias nas mesas. Caso não existam lugares vazios e/ou disponibilidade de adicionar mais mesas ao salão do evento, os jogadores serão considerados como '*alternates*', isto é, deverão aguardar competidores serem eliminados da disputa para ocuparem seus lugares.
 - b. Após 1h30m do início do torneio, serão vedadas novas inscrições. Jogadores na lista de espera por lugares aguardarão uma vaga, porém não poderão se retirar do torneio.
- 3- Um jogador inscrito não poderá se retirar do torneio (desinscrever-se) ou transferir a sua inscrição para outro jogador após 30 minutos antes do início do mesmo; i.e., as inscrições já feitas tornam-se pessoais, intransferíveis e incanceláveis
- 4- A organização reserva-se ao direito de não aceitar a inscrição de jogadores não previamente inscritos.



PREMIAÇÃO E DISTRIBUIÇÃO DOS JOGADORES

1. Serão premiados aproximadamente os 10% melhores classificados no torneio, de acordo com a tabela a seguir:

| PARTICIPANTES | ATÉ 50 | DE 51 A 80 | DE 81 A 110 | DE 111 A 130 | DE 131 A 160 | DE 161 A 200 |
|---------------|--------|------------|-------------|--------------|--------------|--------------|
| LUGARES PAGOS | 5 | 7 | 9 | 12 | 15 | 18 |
| 1º LUGAR | 35,00% | 32,60% | 30,00% | 28,50% | 28,00% | 26,55% |
| 2º LUGAR | 28,00% | 23,00% | 20,00% | 17,25% | 17,00% | 16,70% |
| 3º LUGAR | 19,00% | 17,00% | 12,00% | 11,10% | 10,50% | 10,80% |
| 4º LUGAR | 12,00% | 12,50% | 10,00% | 9,10% | 8,25% | 8,50% |
| 5º LUGAR | 6,00% | 8,00% | 8,00% | 7,60% | 7,10% | 7,15% |
| 6º LUGAR | - | 4,00% | 6,50% | 6,40% | 6,00% | 5,80% |
| 7º LUGAR | - | 2,90% | 5,50% | 5,40% | 5,00% | 4,50% |
| 8º LUGAR | - | - | 4,50% | 4,30% | 4,10% | 3,50% |
| 9º LUGAR | - | - | 3,50% | 3,30% | 2,80% | 2,70% |
| 10 AO 12 | - | - | - | 2,35% | 2,25% | 2,00% |
| 13 AO 15 | - | - | - | - | 1,50% | 1,40% |
| 16 AO 18 | - | - | - | - | - | 1,20% |

2. A premiação consiste em 85% do total arrecadado mais possíveis prêmios cedidos por patrocinadores, tais como pacotes de viagens.
3. O valor de R\$10 em cada inscrição será destinado ao Prêmio Eliminação, que consiste em pagar entradas de R\$250,00 para próximas etapas do Circuito Paulista, para o jogador que eliminar um dos primeiros colocados do ranking.
4. É permitida a realização de acordos na mesa final do torneio, entretanto, independente do que for acordado, pelo menos 10% (dez por cento) da premiação restante ou R\$ 1.500,00, o valor que for maior, deverá ser reservado para ser ganho pelo campeão, definido na mão final.
5. Caso haja premiação extra como pacotes de viagens ou outros itens, a organização irá divulgar se esses itens são passíveis de entrarem no acordo ou devem ser destinados ao campeão.
6. Em todas as etapas será retirado do *prize pool* total o valor de R\$ 1.150,00 (um mil, cento e cinquenta reais) que será destinado ao *buy-in* do ganhador da etapa no torneio dos campeões ao final da temporada, sendo este valor inegociável, pessoal e intransferível.
7. Jogadores terão os seus lugares às mesas designados randomicamente através de um computador (sorteio).
8. No momento da inscrição, todos os competidores deverão assinar um Recibo de Inscrição, no qual declaram estarem cientes deste regulamento e concordam em ceder imagens e nome para a divulgação do evento.
9. Se um jogador inscrito não estiver presente no momento do início do torneio, este pagará todos os *blinds* e antes cabíveis até sua chegada ("*sitting out*"). Se o jogador chegar e ainda lhe sobrem fichas, ele/ela pode jogar com estas fichas.
10. As fichas utilizadas para o torneio não possuem valor monetário. Estas fichas são de propriedade da Nutzz Eventos e não poderão ser removidas da área do torneio, sob pena de desqualificação.



ESTRUTURA DE DISPUTA

1. O campeonato será disputado na modalidade “No Limit Texas Hold'em”, utilizando o baralho completo sem os coringas (52 cartas).
2. Cada participante receberá o mesmo número de fichas (cacife = 3.000 fichas).
3. Só serão aceitas fichas fornecidas pela organização do torneio.
4. As fichas dos jogadores devem sempre permanecer sobre as mesas, visivelmente. Se algum jogador retirar fichas da mesa, estas perdem a validade. Não haverá exceções. O jogador poderá ser punido e até eliminado do torneio a critério da organização.
5. Os jogadores devem manter suas fichas organizadas de modo que todos os outros jogadores na mesa possam ver quantas fichas este tem. As fichas de maior valor devem sempre estar à vista, nunca escondidas atrás de fichas de menor valor.
6. Disputarão o campeonato jogadores divididos em mesas de até 11 pessoas. A partir do momento em que o torneio tenha 45 competidores, o torneio será jogado em mesas com 9 participantes, até a mesa final, que será formada com os 9 restantes.
7. A organização divulgará, no início do torneio, a ordem na qual as mesas serão desfeitas.
8. Quando houver a necessidade de remanejamento de jogadores, as mesas que estiverem com menor número de participantes deverão continuar o jogo desde que estejam com 6 ou mais participantes. O jogo só será paralisado na mesa caso o número de participantes chegue a 5, exceto em casos de mesa semifinal, onde poderá haver jogo com poucas pessoas em cada mesa (“*short-handed*”).
9. Os jogadores serão trocados de mesa saindo do BIG BLIND na mesa original e sendo movido para a melhor posição na nova mesa (ou seja, o mais próximo possível de ser o *dealer* na nova mesa).
10. Um jogador que intencionalmente tentar pular o *blind* ao ser movido de mesa, poderá sofrer uma penalidade.
11. Jogadores que forem movidos de uma mesa que foi desfeita serão randomicamente direcionados para os assentos vazios nas novas mesas, e assumem os direitos e responsabilidades das novas posições, incluindo o *Big Blind*. O único lugar que um jogador reposicionado não receberá mão será entre o *Small Blind* e o *Button*.

ELIMINAÇÕES E CLASSIFICAÇÃO

- 1- Se dois ou mais jogadores forem eliminados na mesma rodada será considerado como tendo a melhor colocação o jogador que iniciou aquela mão com o maior número de fichas.
- 2- Ao se aproximar da faixa de premiação do torneio as mãos só serão jogadas mão-a-mão (“*hand-for-hand*”), ou seja, todas as mesas começam as mãos ao mesmo tempo, e só iniciam a próxima quando todas as mesas encerrarem a mão atual.
- 3- O último jogador que restar com fichas será considerado CAMPEÃO DA ETAPA DO CIRCUITO PAULISTA DE HOLDEM.
- 4- O ranking do CPH privilegia a regularidade e fidelidade de nossos jogadores, bem como pontua de forma ponderada ao levar em consideração o número de jogadores de cada etapa. A pontuação é calculada da seguinte forma:
 - O último colocado na etapa recebe 1 ponto, o penúltimo recebe 2 e assim sucessivamente até a 31a colocação.
 - Do 30o ao 21o colocados, soma-se à pontuação da colocação anterior + 3 pontos
 - Do 20o ao 11o colocados, soma-se à pontuação da colocação anterior + 6 pontos
 - Do 10o ao 4o colocados, soma-se à pontuação da colocação anterior + 10 pontos
 - Ao 3o colocado, soma-se à pontuação da colocação anterior + 20 pontos
 - Ao 2o colocado, soma-se à pontuação da colocação anterior + 30 pontos



- Ao 1o colocado, soma-se à pontuação da colocação anterior + 50 pontos

Importante:

- O jogador que for eliminado durante uma etapa e não informar a organização corre o risco de ser considerado último colocado.
- A pontuação do Torneio dos Campeões é dobrada

REBUYS E ADD-ONS

- 1- Recompra (*Rebuy*): será permitido, durante a primeira uma hora e meia do torneio, a qualquer jogador participante efetuar uma recompra no valor de R\$ 150,00 recebendo em troca 3.000 fichas em qualquer momento que tenha 3.000 ou menos fichas.
 - i. só poderá ser recomprado o valor integral do cacife (R\$ 150,00 = 3.000 fichas), não sendo permitido nenhuma fração diferente dessa compra;
 - ii. o período de recompra se encerra ao final do 3º nível de *blinds*.
 - iii. Para realizar a sua recompra o jogador deverá anunciar em voz alta à organização, e entregar o seu cartão de *rebuy*, juntamente com o dinheiro. Se o jogador perder ou não apresentar por qualquer motivo o cartão, perderá o direito a recompra.
 - iv. A recompra é feita entre mãos jogadas. Portanto se um jogador anunciar a recompra no meio de uma mão, as novas fichas não entrarão em jogo até que a mão atual tenha terminado e, o jogador esteja apto à recompra.
 - v. O jogador que anunciar a intenção da recompra fica comprometido a fazê-la, assim que a mão em jogo termine.
- 2- *Add-on*: será permitido a qualquer jogador participante efetuar um *add-on* no valor de R\$ 150,00 recebendo em troca 5.000 fichas ao final de 1h30 de torneio.
 - a.

DEALER E BLINDS

- 1- A organização sorteará o assento onde começará o botão de *dealer* inicial do torneio.
- 2- Os blinds serão aumentados a cada 30 minutos de jogo, conforme a tabela a seguir:



| Nível | Duração | Small | | Ante | |
|----------|---------|--------|-----------|------|---------------|
| | | Blind | Big Blind | | |
| Nível 1 | 30m | 25 | 50 | - | REBUYS |
| Nível 2 | 30m | 50 | 100 | - | |
| Nível 3 | 30m | 75 | 150 | - | |
| Nível 4 | 30m | 100 | 200 | - | |
| Nível 5 | 30m | 150 | 300 | 25 | |
| Nível 6 | 30m | 200 | 400 | 25 | |
| Nível 7 | 30m | 300 | 600 | 50 | |
| Nível 8 | 30m | 400 | 800 | 50 | |
| Nível 9 | 30m | 400 | 800 | 100 | |
| Nível 10 | 30m | 500 | 1000 | 100 | |
| Nível 11 | 30m | 600 | 1200 | 100 | |
| Nível 12 | 30m | 800 | 1600 | 100 | |
| Nível 13 | 30m | 1.000 | 2.000 | 200 | |
| Nível 14 | 30m | 1.200 | 2.400 | 200 | |
| Nível 15 | 30m | 1.500 | 3.000 | 300 | |
| Nível 16 | 30m | 2.000 | 4.000 | 400 | |
| Nível 17 | 30m | 2.500 | 5.000 | 500 | |
| Nível 18 | 30m | 3.000 | 6.000 | 500 | |
| Nível 19 | 30m | 4.000 | 8.000 | 500 | |
| Nível 20 | 30m | 5.000 | 10.000 | 1000 | |
| Nível 21 | 30m | 6.000 | 12.000 | 1000 | |
| Nível 22 | 30m | 8.000 | 16.000 | 1000 | |
| Nível 23 | 30m | 10.000 | 20.000 | 2000 | |
| Nível 24 | 30m | 12.000 | 24.000 | 2000 | |
| Nível 25 | 30m | 15.000 | 30.000 | 3000 | |
| Nível 26 | 30m | 20.000 | 40.000 | 4000 | |

Níveis superiores ao 26º serão inseridos a critério da direção do torneio.



- 3- O aumento dos *Blinds* será anunciado pela Organização. Se as cartas ainda não tiverem sido embaralhadas, o aumento entrará em vigor imediatamente. Caso contrário, se o embaralhamento de cartas já tiver sido iniciado, o aumento valerá apenas na mão seguinte.
- 4- Um jogador deve estar em seu lugar no momento que todos os jogadores receberam suas duas cartas iniciais ou sua mão estará descartada automaticamente. Os jogadores também devem estar nos seus lugares para solicitar tempo (1 minuto).
- 5- Se um jogador que não está presente na mesa ("*sitting-out*") estiver "*all-in*" nos *blinds* ou antes será aplicado o *fold* (e conseqüente eliminação) automático na mão de um jogador ausente.
- 6- Quando fichas de baixo valor forem retiradas de jogo (*colour-up*) as fichas que sobraram sofrerão o processo de *chip-race*, onde uma carta por ficha deverá ser dada aberta para cada jogador, a partir do assento 1. A maior carta receberá a nova ficha, com o máximo de uma ficha por jogador. Um jogador não poderá ser eliminado do torneio devido a perder fichas no *chip-race*. Ele receberá uma ficha de menor valor disponível.

JOGO

- 1- Cada jogador, quando for sua vez, poderá apostar qualquer quantidade de suas fichas, inclusive a totalidade das mesmas ("*All-in*"), porém, uma aposta e seus eventuais aumentos não poderão ser inferiores ao valor do *Big Blind* ou da aposta atual.
- 2- As fichas indivisíveis irão para a esquerda do *dealer*, i.e. o jogador mais *early position* envolvido na mão.
- 3- O jogador que estiver na mão deverá manter suas cartas o tempo todo de forma visível, localizadas à sua frente, onde todos os demais jogadores da mesa possam reparar quem está participando daquela jogada. As cartas deverão ficar obrigatoriamente sobre a mesa (não seguras na mão) e a frente de sua pilha de fichas.
- 4- Sempre que perguntado sobre quantas fichas possui durante uma mão, o jogador deverá anunciar o valor em voz alta.
- 5- Um jogador que expuser as suas cartas enquanto ainda está na mão poderá receber uma penalidade, mas não terá sua mão morta. A penalidade entrará em vigor no final desta mão.
- 6- Se qualquer jogador ao longo da mão jogar uma ou duas de suas cartas fora (no monte considerado fora do jogo, conhecido como "*muck*"), sua mão estará anulada nessa rodada.
- 7- A organização poderá julgar uma mão válida mesmo estando no monte (*muck*), apenas em casos extremos, i.e., de uma informação incorreta dada ao jogador ou erro do *dealer* e as cartas são claramente identificáveis no monte.
- 8- Quando nos *heads-up* o *small blind* será o *button* e age primeiro pré-flop e depois pós-flop. O botão pode ser ajustado para evitar que um jogador pague duas vezes o *big blind*.
- 9- O torneio utilizará o *dead Button*. Quando o jogador que seria o *Button* é eliminado, o botão será colocado no lugar vazio para que todos os jogadores paguem o *Big* e o *Small Blind*. Da mesma forma, pode haver apenas um *Blind* em uma mão caso o jogador que seria o *Small Blind* seja eliminado.
- 10- Os jogadores devem permanecer à mesa se ainda tem ações na mão.
- 11- Um jogador deve sempre mostrar as duas cartas de sua mão para concorrer ao pote, mesmo que esteja jogando com a mesa (utilizando as 5 cartas comunitárias).

APOSTAS

- 1- Não há limite do número de aumentos em uma rodada de apostas.
- 2- Declarações verbais sobre o conteúdo de uma mão (ranking do jogo) feito por um jogador não são finais até verificação pelo *dealer* ou outros jogadores. O jogador que intencionalmente declarar um jogo diferente do seu jogo real poderá sofrer penalização.



- 3- Declarações verbais na sua própria vez de falar são permanentes. Fora da sua vez poderá ser e será permanente se a ação até chegar a sua vez não for modificada. Um *check*, *call* ou *fold* não é considerado mudança de ação por outro jogador e, portanto, a declaração permanece válida. Um *all-in* declarado fora da hora, também segue esse mesmo procedimento.
- 4- As apostas devem ser feitas em um único movimento. Apostas em múltiplos movimentos (*string bets*) sem uma declaração verbal do valor prévia serão desconsideradas, valendo apenas o primeiro movimento.
- 5- Os *dealers* não podem contar os potes para informar a um jogador exceto em caso de *all-in* e *side pots*.
- 6- Um aumento menor do que a totalidade da aposta atual não reabre a ação para um jogador que já tenha agido na rodada.
- 7- Se um jogador fizer um aumento de 50% ou mais do que a aposta anterior, mas menor do que um aumento completo, este é obrigado a completar o aumento para o valor correto. O aumento será exatamente o mínimo permitido. Uma aposta *all-in* menor de que um aumento completo não reabre a ação na rodada.
- 8- Jogar uma única ficha de grande valor será considerado um pagamento (*call*) se o jogador não anunciar que é um aumento. Se o jogador anunciar um aumento e colocar uma ficha de grande valor na mesa, mas não anunciar o tamanho da aposta, essa será do valor da ficha. Após o *flop* uma aposta de uma única ficha de grande valor, será considerada o valor da ficha. A declaração de valor deve ser feita antes de a ficha tocar a mesa.
- 9- Um jogador que apostar todas as suas fichas deve declarar verbalmente "*All-in*" ou termo semelhante que indique sua intenção de apostar todas as suas fichas, ou ainda realizar o movimento característico empurrando todas as suas fichas em direção ao centro da mesa. Todas as cartas devem ser expostas quando um jogador está *all-in* e não há mais apostas na mão.
- 10- Uma vez que um jogador tenha demorado um período razoável de tempo para tomar uma ação, outro competidor pode chamar o relógio (tempo) e o primeiro terá um minuto para se pronunciar. Serão contados os dez segundos finais em voz alta pelo *dealer* após o minuto inicial. Ao final da contagem a mão será declarada morta se o jogador não tiver agido antes.
- 11- Não é permitido o "*Rabbit hunting*", ou seja, virar cartas (*flop*, *turn* ou *river*) após a jogada estar encerrada.
- 12- Ao final da mão o primeiro jogador a mostrar as cartas foi o último a apostar na rodada. Caso a rodada tenha sido encerrada sem apostas (todos declaram "mesa"), o primeiro a mostrar as cartas será o jogador a esquerda do *dealer* (o mais *early position*).

OBSERVAÇÕES

1. Os jogadores não podem solicitar trocas de baralho, a não ser que haja defeitos no baralho.
2. Os jogadores são obrigados a proteger outros jogadores durante o torneio em todos os momentos. Sendo assim, jogadores, estejam na mão ou não, não poderão:
 - a. Revelar o conteúdo de suas mãos, estejam elas vivas ou fora do jogo (*folded*).
 - b. Sugerir, criticar ou comentar sobre uma jogada enquanto a ação não estiver completa.
 - c. Ler uma mão que ainda não foi mostrada.
3. *One player to a hand*, significa que o jogador não poderá mostrar sua mão a nenhum outro jogador ou espectador participante ou não da jogada intencionalmente, esteja ativo ou não na mão. Isto inclui o ato de procurar ou manter cartas que já estejam fora de jogo.
4. Se o *dealer* retirar cartas não protegidas de jogo, o jogador não terá direito a recuperá-las e não receberá sua aposta de volta. É obrigação de o jogador proteger suas cartas colocando um objeto (ficha, *cap*) sobre elas, ou mantendo-as próxima de suas fichas ao alcance de suas mãos. Se o jogador aumentou a aposta e esta ainda não foi chamada o aumento será retornado ao jogador.



5. A repetição de violações de etiqueta será penalizada (falar palavrões, ser descortês com outros jogadores ou com a organização, atrasar o jogo propositalmente, tocar excessivamente as cartas ou fichas de outro jogador ou falar excessivamente atrapalhando a mesa são exemplos de quebra de etiqueta).
6. Os jogadores devem agir na sua vez. A repetição de erros agindo fora da vez poderá ser punida.
7. É proibido falar ao celular ou utilizar quaisquer outros métodos eletrônicos de comunicação durante o jogo. Se um jogador atender ou permanecer falando no celular durante uma mão, é considerado fora do jogo e receberá uma punição.
8. Se uma carta com outro padrão de baralho (a parte de trás do baralho é diferente) é encontrada na mão de um jogador, toda ação na mão é nula e as fichas devem ser retornadas aos respectivos apostadores. Se uma carta de outro baralho é encontrada no monte de cartas a serem distribuídas, a mão continua normalmente e esta carta é retirada do baralho.
9. Se duas cartas do mesmo valor e naipes são encontradas numa mão, toda ação na mão é nula e as fichas devem ser retornadas aos respectivos apostadores (sujeito à próxima regra).
10. Se um jogador sabe que o baralho está defeituoso ou incorreto, este tem por obrigação apontar o erro. Se o jogador tenta se utilizar deste fato para ganhar um *pot*, ele perde o direito às fichas e todas as fichas do *pot* permanecem na mesa para serem disputadas na próxima mão.
11. Se existem fichas a mais no *pot* resultando da regra anterior, o jogador penalizado pela regra 10 acima, tem direito a disputá-las.
12. Uma carta virada para cima no baralho é tratada como carta queimada, e será descartada.
13. Uma ou mais cartas faltantes no baralho não invalidam o resultado de uma mão. Após a mão o baralho deve ser trocado por um baralho completo.

PENALIDADES

- 1- Uma penalidade PODE ser dada se um jogador expuser qualquer carta com a ação ainda acontecendo, esteja ele na mão ou não. Se ele jogar uma carta para fora da mesa, violar a regra do *one player to a hand*. Uma penalidade SERÁ dada em caso de *soft play*, cooperação combinada previamente, abusos ou comportamento inadequado.
- 2- As penalidades poderão ser:

Advertência verbal ou Suspensão por número determinado de mãos ou desclassificação.

- O jogador punido irá perder uma mão vezes o número de jogadores em sua mesa, vezes um número de rounds de acordo com a gravidade ou repetição do seu ato, variando de 1 a 4, de acordo com a decisão da organização. Um jogador que contestar a decisão poderá ser desclassificado. Durante todo o período o jogador punido deverá permanecer longe da mesa.
 - Infrações repetidas terão penalidades maiores.
- 3- A Organização se reserva o direito de punir qualquer jogador que prejudique o bom andamento do jogo.
 - 4- Agressões não serão toleradas. Agressão verbal e/ou física implicará em suspensões a critério da organização, visando o conforto e bem-estar dos demais participantes.

DISPOSIÇÕES FINAIS

- 1- A organização irá considerar sempre o melhor interesse para o torneio e para a lisura como prioridade na tomada de decisões. Situações não usuais podem ditar decisões para o melhor



- interesse do torneio que contrariem regras técnicas. A decisão da organização será considerada final durante o torneio
- 2- Todo jogador participante deverá estar previamente consciente deste regulamento e atesta sua aceitação incondicional a tudo que foi descrito neste regulamento no momento de sua inscrição.
 - 3- Todos os participantes do torneio autorizam incondicionalmente o uso de suas imagens coletadas antes, durante e após o evento, sem nenhum ônus para a organização do torneio.
 - 4- A organização não é responsável por quaisquer danos pessoais, perdas ou qualquer mau funcionamento de objetos pessoais dos participantes.
 - 5- Se por algum motivo o torneio não puder ser executado como planejado devido a problemas técnicos, intervenções não-autorizadas, fraudes, ou outras causas além do controle da organização que possam corromper ou afetar a administração, segurança, idoneidade, integridade ou a conduta correta deste torneio, a organização se reserva o direito, a seus critérios, de cancelar, terminar, re-agendar ou suspender o torneio.
 - 6- Em caso de suspensão do torneio, a organização se pronunciará em até 48 horas após o mesmo sobre premiação e/ou devolução de inscrições. Se mais de 50% dos jogadores iniciantes tiverem sido eliminados, não poderá haver devolução de entradas e os jogadores restantes deverão ser premiados.
 - 7- Quaisquer questões não cobertas nesse regulamento deverão ser levadas a um membro da organização presente no local e sua decisão será considerada a regra vigente para este torneio.

**Em caso de dúvidas clique www.circuitoholdem.com.br
ou mande um email para contato@circuitoholdem.com.br**

Visite também:

➤ **BSOP: www.bsop.com.br**