



REGULAMENTO OFICIAL DA **FEDERAÇÃO GOIANA DE POKER**

Este é o regulamento que rege o Campeonato da Federação Goiana de Poker (FGPoker) e, em linhas gerais, seus demais torneios inclusive Sit and Go. 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 melhor andamento do torneio. Entretanto, se ocorrer casos que exijam uma análise mais profunda ou decisões mais sérias, o Conselho Arbitral da FGPoker, composto por sete membros, será acionado, devendo o mesmo se pronunciar num prazo máximo de cinco dias úteis.

LOCAL E HORÁRIO

1. O campeonato será realizado no Players Hold'em Club - Goiânia (avenida C2 n 376 Jd. América), seguindo o calendário oficial da FGPoker. Quando, por motivo de força maior, determinada etapa não puder ser realizada na data prevista, tal etapa será transferida para o domingo subsequente. Se ainda assim tal etapa não puder ocorrer no domingo subsequente, esta etapa será transferida para o próximo domingo a seguir. De forma que as datas das próximas etapas não sejam alteradas.
 - I- 14:45 – Término do prazo inicial de inscrições;
 - II- 15:00 – Início do torneio;
 - III- 15:01 – Late registration (inscrição tardia): 1 hora
2. Pede-se que o participante já inscrito, chegue com antecedência para o processo de encaminhamento as mesas.

INSCRIÇÕES

1. O valor de inscrição (buy-in) do torneio é de R\$ 150,00 e deverá ser feito exclusivamente em Reais (em espécie).
2. Apenas uma inscrição será permitida por jogador.
 - a. Após o início do torneio serão reabertas as inscrições, durante 1 hora. Os participantes 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 participantes em alternate deverão aguardar participantes serem eliminados da disputa para ocuparem seus lugares (alternate).
 - b. Após 1h40m do início do torneio, participantes na lista de espera por lugares que não tiverem sido sentados à mesa, terão seus buy-in devolvidos.
3. Um participante inscrito não poderá se retirar do torneio (desinscrever-se) ou transferir a sua inscrição para outro participante após as 14:45 do dia em que será realizada a etapa em questão.
4. No momento da inscrição cada participante deverá assinar um termo de direitos de imagens junto ao recibo de sua inscrição. Será vedada a participação de qualquer pessoa que se negue a assinar o documento.



PREMIAÇÃO E DISTRIBUIÇÃO DOS PARTICIPANTES

1. Serão premiados aproximadamente os 10% melhores classificados no torneio, com os valores subindo proporcionalmente do último premiado ao campeão. O número exato de premiados pode variar a critério da Organização. Os valores finais de premiação poderão ser arredondados segundo critério da Organização.

PARTICIPANTES	ATÉ 50	DE 51 A 80	DE 81 A 110	DE 101 A 130	DE 131 A 180	DE 181 A 210
LUGARES PAGOS	5	7	9	12	15	18
1 LUGAR	35,00%	32,60%	30,00%	28,50%	28,00%	26,55%
2 LUGAR	28,00%	23,00%	20,00%	17,25%	17,00%	16,70%
3 LUGAR	19,00%	17,00%	12,00%	11,10%	10,50%	10,80%
4 LUGAR	12,00%	12,50%	10,00%	9,10%	8,25%	8,50%
5 LUGAR	6,00%	8,00%	8,00%	7,60%	7,10%	7,15%
6 LUGAR	-	4,00%	6,50%	6,40%	6,00%	5,80%
7 LUGAR	-	2,90%	5,50%	5,40%	5,00%	4,50%
8 LUGAR	-	-	4,50%	4,30%	4,10%	3,50%
9 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%
TOTAL	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%

2. Os participantes serão classificados conforme suas permanências, ou seja, o primeiro participante que perder todas as suas fichas, independentemente da mesa, será considerado último colocado e estará fora do torneio e assim sucessivamente.
3. A premiação de cada etapa do Campeonato será definida tomando como base em 75% do total do valor arrecadado.
4. 10% do valor arrecadado por etapa será destinado para o JACKPOT a ser disputado pelos: 10 melhores rankeados do Campeonato ao final das 16 etapas (dia 06/12/09) + o primeiro e o segundo colocados do satélite realizado entre o décimo primeiro e vigésimo colocado do ranking + o primeiro colocado do satélite realizado entre o vigésimo primeiro e o quadragésimo colocado do ranking.

OBSERVAÇÃO :

- I. Só estarão aptos a participar desses satélites os participantes que tiverem jogado no mínimo 50% das etapas.
 - II. É permitido a qualquer participante disputar o JACKPOT, bastando para isso pagar dez por cento do valor do mesmo.
5. Será retirado do JACKPOT aproximadamente R\$ 2.000,00 para o bracelete de ouro a ser dado para o primeiro colocado do Ranking do Campeonato Goiano de Texas Hold'em 2009.
 6. É permitida a realização de acordos na mesa final do torneio, entretanto, independente do que for acordado, todos os envolvidos no acordo terão 20% a menos na pontuação do ranking nessa etapa.
 7. Caso haja premiação extra como pacotes de viagens ou outros itens, a organização irá divulgar se esses itens são possíveis de entrarem no acordo ou devem ser destinados ao campeão.
 8. Os participantes terão os seus lugares às mesas designados randomicamente através de um sorteio.
 9. Os dez participantes da mesa final terão seus lugares re-sorteados.
 10. Se um participante inscrito não estiver presente no momento do início do torneio, o mesmo pagará todos os blinds cabíveis até sua chegada ("sitting out"). Se o participante chegar e ainda lhe sobraem fichas, ele/ela pode jogar com estas fichas.



11. As fichas utilizadas no Campeonato não possuem valor monetário. Estas fichas são de propriedade do Players Hold'em Club e não poderão ser removidas da área do torneio.

RANKING:

Os pontos obtidos pelo participante em cada etapa (estão previstas 16 etapas em 2009) serão definidas pela seguinte fórmula:

$$\text{PONTOS POR ETAPA} = M - N + 1$$

Onde:

M = número de inscritos no torneio e/ou etapa;

N = posição final do participante no torneio e/ou etapa.

OBSERVAÇÕES:

I. Para equalizar a pontuação, visto que o número de participantes de um etapa para outra pode variar bastante, será acrescentada uma bonificação na fórmula do ranking para os 10 melhores colocados em cada etapa. Essa bonificação é a seguinte:

1 COLOCADO	+ 135 PONTOS
2 COLOCADO	+ 90 PONTOS
3 COLOCADO	+ 70 PONTOS
4 COLOCADO	+ 60 PONTOS
5 COLOCADO	+ 50 PONTOS
6 COLOCADO	+ 40 PONTOS
7 COLOCADO	+ 30 PONTOS
8 COLOCADO	+ 20 PONTOS
9 COLOCADO	+ 15 PONTOS
10 COLOCADO	+ 10 PONTOS

II. Como forma de estimular a maior participação em cada etapa, ao final da última será dado um bônus de fidelização da seguinte forma:

- O competidor que participou das 16 etapas (100% das etapas) ganhará mais 135 pontos;
- O competidor que participou de 15 das 16 etapas ganhará mais 90 pontos;
- O competidor que participou de 14 das 16 etapas ganhará mais 70 pontos;
- E o competidor que participou de 13 das 16 etapas ganhará mais 60 pontos.

III. O ranking anual será obtido pela soma simples dos resultados das etapas, descartados os 4 menores resultados de cada participante, ou seja, serão somados apenas os 12 melhores resultados.



ESTRUTURA DA DISPUTA

1. O Campeonato será disputado na modalidade “No Limit Texas Hold’em”, utilizando o baralho completo sem os coringas (52 cartas).
2. À medida que os jogadores forem saindo das mesas, estas serão reorganizadas, com o intuito de deixar todas as mesas com a mesma quantidade de participantes, para não haver desequilíbrio de fichas.
3. Será escolhido para deixar a mesa e alocado para outra, no caso previsto no item anterior, um participante que se encontre em uma das mesas onde houver mais pessoas, e este deverá então ocupar um local vago na mesa com menor número de participantes. As escolhas de participantes e mesas fica a cargo do programa de computador que controla o torneio. Entretanto, independente da posição que o participante alocado ocupava na mesa anterior, caso a transferência o leve para a posição de Small Blind ou Big Blind, (e só nesses casos) o mesmo deverá ficar fora da(s) rodada(s) até se tornar o Cut-off (“posição anterior ao dealer”).
4. Um participante que intencionalmente tentar pular o Blind ao ser movido da mesa, exceto no caso previsto no item anterior, poderá sofrer uma penalidade.
5. Um participante não poderá negar-se a ser realocado de mesa.
6. Caso o participante eliminado seja o Big Blind na mão corrente, na mão seguinte o mesmo seria o Small Blind. Ocorre então a situação conhecida como “Dead Bottom”, onde não haverá pingo proveniente do Small Blind, apenas pingando o Big Blind. Da mesma forma, caso o eliminado seja o Small Blind, quando na mão seguinte seria o Dealer, os pingos de Small Blind e Big Blind são feitos normalmente, sendo que o jogador que distribuiu as cartas na mão anterior, as distribui novamente.
7. Cada participante receberá o mesmo número de fichas (cacife = 10.000 fichas).
8. A quantidade absoluta de fichas poderá ser modificada de um cacife para outro se mantendo o total de 10.000 unidades em fichas.
9. Só serão aceitas fichas com a logomarca da Federação Goiana de Poker (FGPoker).
10. O participante não poderá trazer outras fichas para a mesa, com exceção de uma ficha ou objeto para proteção de cartas (“card cap”).
11. A organização se reserva ao direito de a qualquer momento realizar contagem confirmatória nas fichas dos participantes.
12. As fichas dos participantes deve 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.
13. Os jogadores devem manter suas fichas organizadas de modo que todos os outros participantes 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.
14. Disputarão o Campeonato participantes divididos em mesas de até 11 pessoas.
15. A Organização divulgará, no início do torneio, a ordem na qual as mesas serão desfeitas .

ELIMINAÇÕES E CLASSIFICAÇÃO

1. Se dois ou mais participantes forem eliminados na mesma rodada (caso estejam jogando na mesma mesa) será considerado como tendo a melhor colocação o participante que iniciou aquela mão com o maior número de fichas, inclusive se ocorrer a eliminação simultânea em mais de uma mesa.



2. Ao se aproximar da faixa de premiação ou da formação da mesa final do torneio em questão, as mãos só serão jogadas mão-a-mão (“hand-for-hand”), ou seja, as mesas começam as mãos ao mesmo tempo, e só iniciam a próxima quando a(s) outra(s) mesa(s) encerrar(em) a mão atual.
3. Solicitam-se aos demais participantes da mesa que colaborem com a Organização avisando das eliminações em suas mesas. Um participante que não informar a sua eliminação poderá ser classificado como último colocado da etapa.
4. As etapas do Campeonato Goiano de Texas Hold’em são fechadas à participação do público em geral, sendo apenas para pessoas maiores de dezoito anos convidados associados dos clubes ou ainda, cadastrados no site da FGPoker, caracterizando encontros sociais sem fins lucrativos.
5. O último participante que restar com fichas será considerado CAMPEÃO DA ETAPA.

DEALER E BLINDS

1. O dealer inicial do torneio será o participante na posição um de cada mesa.
2. O dealer é responsável pela administração da mão em jogo, ou seja, deve controlar as apostas e fazer cumprir as regras estabelecidas no presente regulamento.
3. Os blinds serão aumentados a cada vinte minutos de jogo, conforme a tabela a seguir:

TEMPO	NÍVEL	DURAÇÃO	SMALL BLIND	BIG BLIND
00:00	Nível 1	20m	25	50
00:20	Nível 2	20m	50	100
00:40	Nível 3	20m	75	150
1:00	Nível 4	20m	100	200
1:20	Nível 5	20m	150	300
1:40	Nível 6	20m	200	400
2:00	Nível 7	20m	300	600
2:20	Nível 8	20m	400	800
2:40	Nível 9	20m	500	1.000
BREAK	BREAK	BREAK	BREAK	BREAK
3:15	Nível 10	20m	600	1.200
3:35	Nível 11	20m	800	1.600
3:55	Nível 12	20m	1.000	2.000
4:15	Nível 13	20m	1.200	2.400
4:35	Nível 14	20m	1.500	3.000
4:55	Nível 15	20m	2.000	4.000
5:15	Nível 16	20m	2.500	5.000
5:35	Nível 17	20m	3.000	6.000
5:55	Nível 18	20m	4.000	8.000



BREAK	BREAK	BREAK	BREAK	BREAK
6:10	Nível 19	20m	5.000	10.000
6:30	Nível 20	20m	6.000	12.000
6:50	Nível 21	20m	8.000	16.000
7:10	Nível 22	20m	10.000	20.000
7:30	Nível 23	20m	12.000	24.000
7:50	Nível 24	20m	15.000	30.000
8:10	Nível 25	20m	20.000	40.000
8:30	Nível 26	20m	25.000	50.000

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 participante deve estar em seu lugar no momento que todos os participantes receberem suas duas cartas iniciais ou sua mão estará descartada automaticamente. Os participantes também devem estar nos seus lugares para solicitar tempo (um minuto).
5. Se um jogador que não está presente na mesa (“sitting-out”) estiver “all-in” nos blinds, será aplicado o fold (e conseqüente eliminação) automático na mão de um jogador ausente.
6. “Color-up”: Quando as fichas de menor valor não estiverem mais sendo utilizadas para os blinds, as mesmas serão retiradas do torneio. As fichas que sobraram e que não deram valor redondo para troca, serão trocadas pela ficha que agora tem o menor valor.

JOGO

1. Cada participante, 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 participante 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 nas mãos) e a frente de sua pilha de fichas.
4. Sempre que perguntado sobre quantas fichas possui durante uma mão, o participante deverá anunciar o valor em voz alta.
5. Um participante 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 participante 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 participante 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 participante pague duas vezes o big blind.
9. O torneio utilizará o dead Button. Quando o participante que seria o Button é eliminado, o botão será colocado no lugar vazio para que todos os jogadores pequem o Big e o Small Blind a 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 participante deve sempre mostrar as duas cartas de sua mão para concorrer ao pote, mesmo que esteja jogando com a mesa (utilizando as cinco 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 participante não são finais até verificação pelo dealer ou outros participantes. O participante 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 outros participantes 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 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-ins e side pots.
6. Um aumento menor do que a totalidade da aposta atual não reabre a ação para um participante que já tenha agido na rodada.
7. Se um participante 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 do 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 participante não anunciar que é um aumento. Se o participante 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 participante 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 participante está all-in e não há mais apostas na mão.
10. Uma vez que um participante 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 participante não tiver agido antes.



11. Não é permitido virar cartas (flop, turn ou river) após a jogada estar encerrada (um participante apostou e não foi pago pelos demais). –Rabbit hunting.
12. Ao final da mão o primeiro participante 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 participante a esquerda do dealer (o mais early position).

OBSERVAÇÕES

1. Os participantes não podem solicitar trocas de baralho, a não ser que haja defeitos no baralho.
2. Os participantes são obrigados a proteger outros participantes durante o torneio em todos os momentos. Sendo assim, participantes, 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 participante não poderá mostrar sua mão a nenhum outro participante 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 participante não terá direito a recuperá-las e não receberá sua aposta de volta. É obrigação do participante proteger suas cartas colocando um objeto (ficha, cap) sobre elas, ou mantendo-as próxima de suas fichas ao alcance de suas mãos. Se o participante aumentou a aposta e esta ainda não foi chamada o aumento será retornado ao participante.
5. A repetição de violações de etiquetas será penalizada (falar palavrões, ser descortês com outros participantes ou com a Organização, atrasar o jogo propositalmente, tocar excessivamente as cartas ou fichas de outro participante ou falar excessivamente atrapalhando a mesa, são exemplos de quebra de etiqueta).
6. Os participantes 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 participante atender ou permanecer falando no celular durante uma mão, é considerado fora do jogo.
8. Se uma carta com outro padrão de baralho (a parte de trás do baralho é diferente) é encontrada na mão de um participante, 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 naipe 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 participante sabe que o baralho está defeituoso ou incorreto, este tem por obrigação apontar o erro. Se o participante 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 dez 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 um a mão. Após a mão o baralho deve ser trocado por um baralho completo.



PENALIDADES

1. Uma penalidade PODE ser dada se um participante 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 participante punido irá perder uma mão vezes o número de participantes em sua mesa, vezes um número de rounds de acordo com a gravidade ou repetição do seu ato, variando de um a quatro, de acordo com a decisão da Organização. Um participante que contestar a decisão poderá se desclassificado. Durante todo o período o participante punido deverá permanecer longe da mesa.
 - Infrações repetidas terão penalidades maiores.
3. A Organização se reserva o direito de punir qualquer participante 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 o 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 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 quarenta e oito horas após o mesmo sobre premiação e/ou devolução de inscrições. Se mais de cinquenta por cento dos jogadores iniciantes tiverem sido eliminados, não poderá haver devolução de entradas e os participantes 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.



