

REGRAS DO COMBATE



INSTITUTO DE
FORMAÇÃO DE
TREINADORES

16

REGRAS



INSTITUTO DE
FORMAÇÃO DE
TREINADORES

1º REGRA



Levar absolutamente todos os materiais, todo material é considerado arma de combate. Caso esqueçam qualquer objeto pessoal é regra quebrada e água.



2° REGRA



A folha de resposta sulfite A4 e materiais devem ser entregues para membros da equipe imediatamente ao entrar na sala, deve ser entregue pelo líder do grupo.



3° REGRA



Participantes devem entrar no salão em fila indiana com o grito de guerra e formar fila atrás da plaquinha com o nome do grupo. Exemplo vitória, sucesso, garra e força.



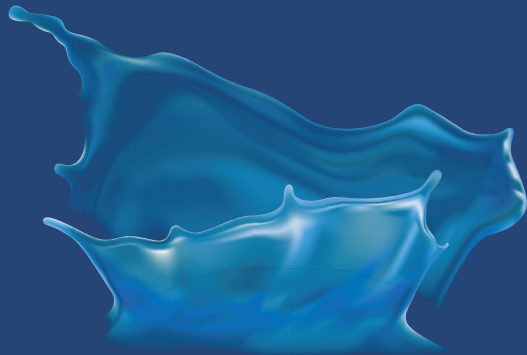
4° REGRA



Lider apresenta o brasão em sequência o grupo vai à frente e apresenta o grito de guerra. Todos os grupos apresentam brevemente.



5° REGRA



Quem esqueceu material vai para a água com o líder, se o líder esqueceu todo o grupo vai.



6° REGRA



Todas as vezes que for chamado para o combate, esmurrar o ar e gritar HAI.





REGRA



Definir quem ataca e quem defende.



INSTITUTO DE
FORMAÇÃO DE
TREINADORES

8° REGRA



Juiz ou juíza determina quem do ataque vai escolher o número da pergunta e ler a pergunta. Se não ler a pergunta vai para a água junto do líder.

Ao ser escolhido pelo juiz ou juíza imediatamente esmurrar o ar e gritar HAI.



9° REGRA



Quem ataca após ler o número e a pergunta se dirige à frente de quem escolher para responder/ defender. Quem for escolhido para defender deve esmurrar o ar e gritar HAI.



10° REGRA

**TER
MI
NEI**

Ao final da resposta deve dizer TERMINEI, se não disser que terminou perde a chance e vai para a água com o líder.



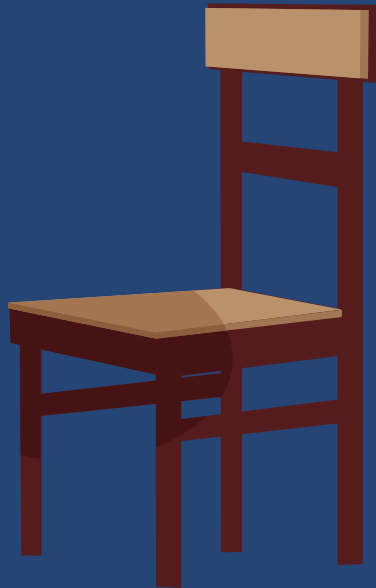
11° REGRA



Depois que disser terminei, quem ataca diz aceito ou não aceito.



12° REGRA



Se aceitar corretamente após o terminei, ambos sentam e ponto para ambos. Se aceitar a resposta errada após o terminei ambos vão para a água com os respectivos líderes.



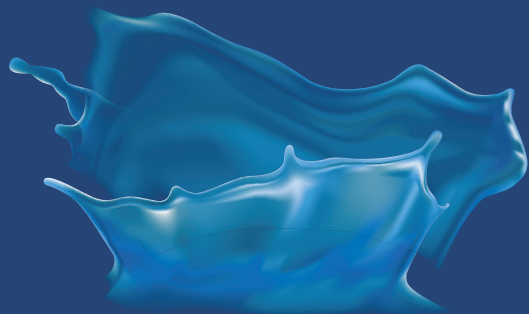
13° REGRA



Conversas paralelas independente dos grupos, risadas, posição relaxada, mãos fora do joelho são outros fatores que a equipe pode mandar para a água. Sempre com o líder junto.



14° REGRA



Caso algum membro da equipe desobedeça alguma regra o Head trainer e o membro da equipe vai para a água.



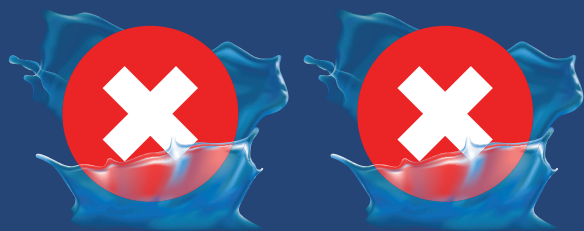
15° REGRA



Caso algum participante tenha de sentido ofendido ou humilhado o Head trainer vai para a água e toda a equipe também.



16° REGRA



Se algum membro da equipe ou juiz errar vai o membro e o Head trainer para a água.





INSTITUTO DE
FORMAÇÃO DE
TREINADORES