134 – Torneio Medieval – O Início

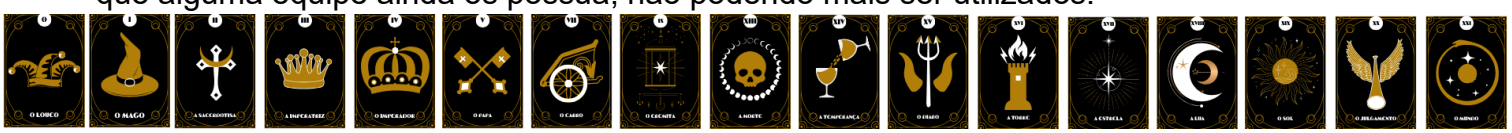
Guerreiros, em todas as disputas propostas ao longo da gincana, serão solicitados 3 (três) integrantes, dentre eles: um Líder da Rua, uma integrante do sexo feminino e um integrante de livre escolha. Todos deverão estar caracterizados como guerreiros, conforme exemplo abaixo, com no mínimo: cota de malha (não sendo necessário ser de metal), túnica e espada (confeccionada de madeira).



Regras do Torneio

1. **Distribuição de Cards**

- Cada equipe receberá 2 cards de cada um dos seguintes setores:
  Charada
  Diversa
  Relíquia
  Rua
- Cada setor poderá ser escolhido no máximo 4 (quatro) vezes durante o Torneio. Após atingir esse limite, os cards correspondentes ao setor escolhido perderão automaticamente sua validade, mesmo que alguma equipe ainda os possua, não podendo mais ser utilizados.



2. **Ordem de Escolha – Etapa I**

- Na reunião dos líderes, será feito um sorteio para definir qual equipe escolherá primeiro o card da Etapa I.

3. **Ordem de Escolha – Demais Etapas**

- Será feito um sorteio entre as equipes, excluindo a que escolheu na primeira etapa e assim sucessivamente.

4. **Vantagem de Escolha**

- Etapa Rua: A equipe que acertou mais locais não participará do próximo sorteio. Caso haja empate em mais equipes, essas não participarão do próximo sorteio.
- Etapa Charada: A equipe que matou não participará do próximo sorteio. Caso mais equipes matem a charada, essas não participarão do próximo sorteio.
- Etapa Relíquia: A equipe que entregou corretamente não participará do próximo sorteio. Caso mais equipes entreguem corretamente, essas não participarão do próximo sorteio.
- Etapa Diversa: A equipe que tiver maior pontuação na tarefa não participará do próximo sorteio. Caso haja empate em mais equipes, essas não participarão do próximo sorteio.
- Se em determinada tarefa ninguém aparecer para cumprir, todas terão pontuação de ZERO e a equipe que escolheria a modalidade, escolherá na próxima.
- Se a equipe que iria escolher a modalidade não comparecer na etapa, será feito novamente um sorteio entre as que chegaram, menos a que escolheu na última tarefa.

5. **Falta de Cards**

- Se a equipe que possui a vantagem de escolha chegar sem os cards, será feito novo sorteio.
- Se todas as equipes chegarem sem os cards, ninguém realiza o duelo e apenas a pontuação de presença no local será contabilizado.

6. **Desempate na Pontuação Final**

- Em caso de empate na pontuação geral, o desempate será feito com base na ordem de pontuação por etapas:



Primeiro, compara-se a pontuação da Etapa I;

Depois, da Etapa II, e assim por diante, até haver um desempate.

7. **Encerramento dos Duelos**

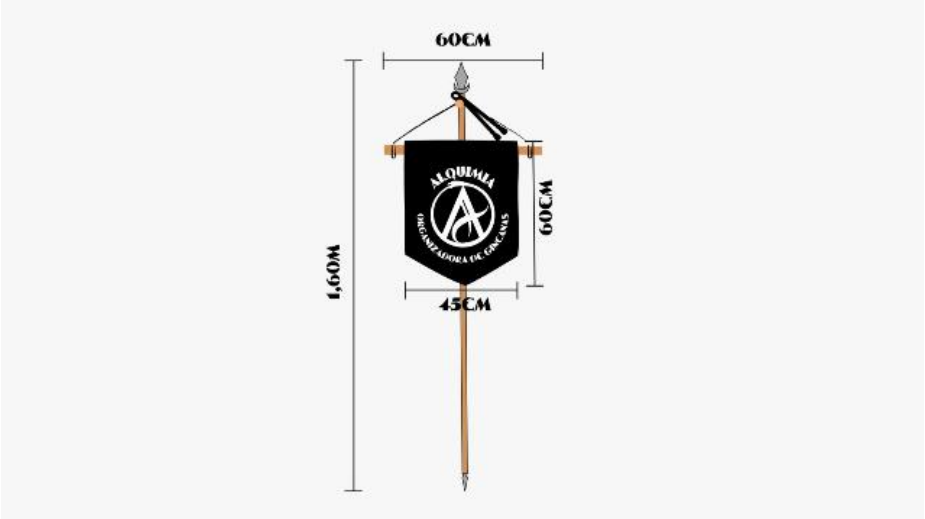
- Ao final da última etapa, a equipe vencedora do Torneio Medieval receberá uma bonificação de 100 pontos.

Equipes, para iniciarmos essa série de desafios, solicitamos a confecção e entrega de um estandarte alusivo à sua equipe, que os representará nos desafios futuros. Além disso, a equipe deverá providenciar uma base que o mantenha fixo em posição vertical.

Informações mínimas do estandarte: logo e nome da equipe.

Medidas mínimas para o estandarte conforme imagem abaixo.

Atenção: nesta etapa de apresentação do estandarte, não será necessária a presença dos guerreiros. A obrigatoriedade de participação e caracterização dos guerreiros será exigida somente nas etapas realizadas na Rua.



Instruções: Entreguem-nos conforme o solicitado.
Horário: Reunião pré-gincana
Recompensa: 150 pontos