

Encontro Regional de Embaixadores do Rei – Região Sudeste

ERER-SUD/2017

REGULAMENTO

ÍNDICE

SOBRE O EVENTO

ERER-SUD/2017 – Encontro Regional de Embaixadores do Rei é um evento realizado para maior conagração e aproximação dos Conselheiros e Embaixadores do Rei das 5 regiões do Brasil.

O ERER será promovido pelo Departamento Nacional de Embaixadores do Rei (DENAER), com apoio logístico, operacional e de infraestrutura do DCER que receberá o evento.

Em 2017, o ERER-SUD será realizado na cidade de **Rio das Ostras**, no DCER-Fluminense/RJ, no período de **15 a 17 de junho de 2017**.

Os CER e ER ficarão alojados por caravana, em local definido pela organização do evento.

Todos os Pastores, Conselheiros e membros de equipe de trabalho deverão se apresentar à Direção do evento para se encaixar em uma das equipes de trabalho pois não será permitido que líderes fiquem sem atividade durante o evento.

Todas as atividades ocorrem de forma simultânea para que haja uma boa dinâmica e que todos os momentos sejam marcantes na vida daqueles que participam.

RESPONSABILIDADES

Coordenador do DENAER: Dar todo suporte logístico aos Coordenadores de DCER para que o Encontro Regional seja realizado.

Coordenador do DCER que recebe o evento: Atuar como gestor do evento, indicando para sua equipe líderes capacitados para exercer as atividades designadas no encontro. Estará subordinado ao Coordenador do DENAER.

Coordenadores de DCER: Responsável geral de sua caravana, devendo zelar pela salvaguarda de seus ER e de seus materiais institucionais, além de atuar diretamente no bom andamento das atividades, de acordo com o regulamento.

Líder Espiritual: Atuar na condução espiritual do evento, de acordo com as diretrizes definidas pelo Coordenador do DENAER e do Coordenador do DCER que recebe o evento.

Diretor do Módulo Bíblico: Responsável geral das atividades do Módulo Bíblico. Deve preocupar-se em definir os locais das provas, verificar se os mesmos possuem a estrutura necessária para seu bom andamento e escalar os responsáveis pelas mesmas, bem como a equipe de correção e lançamentos de pontuação.

Diretor de Esportes: Responsável geral das atividades dos Módulos Esportivo e Social. Deverá, também, controlar o material esportivo do evento.

Enfermaria: Responsável em realizar os atendimentos médicos conforme escala definida.

Nutrição: Coordenará as atividades no refeitório, garantido que o que foi proposto seja realizado, apoiando no cumprimento de horários estipulados e mantendo um bom nível de higiene e condições adequadas aos funcionários da cozinha.

INSCRIÇÕES E INVESTIMENTOS

Pagamento até 31/MAR:

R\$ 100,00 - para os DCER Fluminense e Carioca

R\$ 90,00 - para os demais DCER da região sudeste

Pagamento até 30/ABR:

R\$ 120,00 - para os DCER Fluminense e Carioca

R\$ 110,00 - para os demais DCER da região sudeste

Pagamento até 31/MAI:

R\$ 140,00 - para os DCER Fluminense e Carioca

R\$ 130,00 - para os demais DCER da região sudeste

Pagamento até a data do evento:

R\$ 150,00 - para todos os participantes

OBS: Não haverá entrega de mantimentos.

- Todos os Pastores, Conselheiros e membros de equipe de trabalho deverão pagar sua inscrição e apresentar-se à Direção do Evento para se encaixar em uma das equipes de trabalho.
- É obrigatório enviar com antecedência o comprovante de depósito para o e-mail: **anver@sempreembaixador.com.br**. **Todos os comprovantes de depósito** originais deverão ser apresentados à direção do evento assim que chegar no local;
- Sugere-se que não sejam feitos pagamentos de boletos individuais por ER, mas coletivo por embaixada/igreja. Exemplo: Dez ER de um mesmo DCER resolvem pagar as suas inscrições para o ERER-SUD/2017. Cada um faz o seu depósito individualmente, pois, dá um grande trabalho de controle. O ideal é que o Conselheiro recolha todo o dinheiro dos ERs e faça o pagamento do boleto. É mais simples.
- Em caso de desistência da inscrição já paga, não haverá devolução do valor, visto que o evento é planejado de acordo com as inscrições já pagas. Porém poderá ser feito a substituição do nome do ER ou líder na ficha de inscrição. **Não haverá restituição da inscrição já paga caso não haja a substituição.**

FIQUE ATENTO

1º - Poderão participar do VI ERER SUD, todos os Departamentos Convencionais de Embaixadores do Rei da região Sudeste que previamente realizarem suas inscrições e reservas;

2º - Providenciar autorização de viagem assinada pelo responsável do ER e pelo responsável da Igreja com a cópia do documento do ER e do seu responsável, que assinou a autorização;

3º - **Não** serão confeccionadas carteiras de ER e conselheiros durante o ERER, inclusive para outros estados. Verifique se todos os ER e os conselheiros estão com as devidas carteiras de identificação expedidas pelo DENAER, pois sem elas não é possível ao ER participar da gincana entre as embaixadas durante o acampamento.

4º - Cada DCER poderá inscrever até 120 (cem) participantes, ER/LÍDERES, na sua delegação;

5º - Informar ao responsável do ER e à igreja, o dia e o horário de saída e chegada do ER;

6º - Não esquecer de levar o comprovante de depósito ou recibo original para conferência;

7º – Das regras gerais:

7.1 - Só poderá participar das competições a serem realizadas no ERER SUD o ER que estiver com:

- Carteira de Embaixadores do Rei emitida pelo DENAER
- Protocolo emitido pelo DENAER
- Carteira de Embaixadores do Rei emitida pelo DCER

Obs: Não será aceita qualquer outra forma para o ER participar dos módulos Bíblicos e Esportivos. Esta exigência é irrecorrível.

7.2 – O ER poderá participar de até 5 modalidades, desde que os horários sejam compatíveis, sendo elas: 1 Modalidade Bíblica, 1 Modalidade de Jogos Sociais, 1 competição de Natação ou Atletismo individual e o Revezamento e 1 Modalidade Esportiva Coletiva.

7.3 - Fica sobre a total responsabilidade dos DCERs e seus representantes os aspectos físicos e médicos de seus integrantes durante a participação no VI ERER SUD.

7.4 - Os ERs juniores poderão competir na categoria de adolescente, mas os ER adolescentes não poderão competir na categoria de juniores.

8º - Igreja, Embaixadores do Rei, Conselheiros e responsáveis, a UMHBB/DENAER **não se responsabiliza pela perda de qualquer objeto ou valores** durante os acampamentos. Por isso, desde já aconselhamos que não sejam levadas altas quantias em dinheiro e nem materiais de valor, como tênis caros, celulares, *tablets*, relógios, máquinas digitais, mp3, mp4, etc.

9º - Será utilizada como referência, para todas as competições bíblicas, a Bíblia Sagrada traduzida em português por **João Ferreira de Almeida, edição revista e atualizada (última edição)**, da SBB.

10º - Vitamina Real - Cláusula Geral “Antidoping”

Serão adotados dois procedimentos para efetiva participação de EMBAIXADORES DO REI no ERER-SUD/2017, quais sejam:

- 1) Só poderão participar os ER cujas carteirinhas tenham sido emitidas até MAR/2017. A única exceção aceita será quando o protocolo de entrada no DENAER tenha sido dado em MAR/2017.
- 2) Todos os ER que participarem de qualquer competição poderão, ao final da mesma, ser arguidos com perguntas básicas sobre a organização. Os assuntos que poderão ser abordados são “Requisitos Mínimos”, “As quatro regras nos esportes” e as “Cores da Organização”. O critério de escolha do ER será a indicação de qualquer Coordenador de DAER ou responsáveis por times representativos da DAER.

CONCURSO ENTRE DCER

Será denominado **DCER CAMPEÃO** aquele que obtiver o maior número de pontos, somando-se os 4 (quatro) módulos abaixo:

Módulo Bíblico	Módulo Esportivo	Módulo Social	Módulo Complementar
EB	Natação	Tênis de Mesa	DCER Uniformizado
COER	Atletismo	Dama	DCER portando Bíblia
VRB	Futebol de Campo	Dominó	
CGB	Vôlei	Futebol de Mesa	
MB	Basquete	Xadrez	
ELB	Futsal		
AH			
PE			

- EB. Esgrima Bíblica
- COER. Conhecimentos da Organização Embaixadores do Rei
- VRB. Versículos com Referência Bíblica
- CGB. Conhecimentos Gerais da Bíblia
- MB. Montagem Bíblica
- ELB. Estudo de um Livro da Bíblia. No ERER-SUD/2017, será o livro do Evangelho de Lucas
- AH. Biografia de Willian Alvin Hatton – “Para Sempre Embaixador”
- PE. Pregador do Evangelho

Serão premiadas com troféus os DCER de acordo com sua pontuação geral do 1º ao 3º lugar.

Caso ocorra empate na pontuação geral, os critérios de desempate serão os seguintes:

- 1 – Maior Pontuação no Módulo Bíblico;
- 2 - Maior Pontuação no Módulo Social;
- 2 – Maior pontuação no Módulo Esportivo;
- 3 – Maior quantidade de medalhas de ouro;
- 4 – Maior quantidade de medalhas de prata; e
- 5 – Maior quantidade de medalhas de bronze.

REGULAMENTO DAS COMPETIÇÕES DO ERER-SUD/2017

I. Os DCERs participarão nas seguintes atividades:

A) MÓDULO COMPLEMENTAR

1. DCER Uniformizado:

O DCER deverá apresentar-se com o uniforme oficial ou próprio do DCER e Bíblia - inclusive os conselheiros e demais membros da delegação – na abertura do evento. O cumprimento desta tarefa valerá **500 pontos**.

O DENAER entende como uniforme para ER e Conselheiros - camisa de ER e Conselheiro de ER comercializada pelo DENAER, uniforme próprio do DCER, seja uniforme oficial ou comemorativo, camisas de caravanas, camisa do ANVER ou camisas customizadas para o uso no ERER; calça e tênis. Isto será válido para toda a caravana, inclusive para os Conselheiros, auxiliares e acompanhantes.

2. Bíblia

Todos os membros da caravana deverão estar portando suas Bíblias no culto de abertura do ERER. O cumprimento desta tarefa valerá **500 pontos**.

B) MÓDULO BÍBLICO:

Os pontos serão marcados por medalhas conquistadas, da seguinte forma:

- Primeiro Lugar – Medalha Dourada - 1000 pontos
- Segundo Lugar - Medalha Prateada - 700 pontos
- Terceiro Lugar - Medalha Bronzeada - 500 pontos

C) MÓDULO ESPORTIVO:

C.1) Serão disputadas as seguintes modalidades coletivas:

- Futsal (2 categorias - junior e adolescente);
- Futebol de campo;
- Vôlei;
- Basquete;
- Natação; e
- Atletismo.

C.2) As pontuações das competições esportivas serão da seguinte maneira:

- 1º lugar: 1000;
- 2º lugar: 700; e
- 3º lugar: 500.

C.3) As competições de Natação e Atletismo serão consideradas módulos, sendo a pontuação final atribuída para classificação geral como se fosse uma única modalidade coletiva. Dentro dos módulos Natação e Atletismo, cada prova terá a seguinte pontuação:

- 1º lugar: 100;
- 2º lugar: 70; e
- 3º lugar: 50.

Concluindo, cada prova terá sua pontuação computada somente para o somatório total de seu módulo. No final de todas as provas de cada módulo, serão somados os pontos em cada prova e o DAER que tiver mais pontos nesse módulo, sagrar-se-á campeão do módulo e ganhará 1000 pontos. O mesmo critério será adotado para definição dos segundo e terceiro colocados dos módulos. A pontuação acima não contará para o resultado final, apenas para a definição das posições de cada módulo.

C.4) Serão seguidas as regras normalmente utilizadas na realização desses esportes.

D) MÓDULO SOCIAL:

Os pontos serão marcados por medalhas conquistadas, da seguinte forma:

- Primeiro Lugar – Medalha Dourada – 800 pontos
- Segundo Lugar - Medalha Prateada – 500 pontos
- Terceiro Lugar - Medalha Bronzeada – 300 pontos

E) PUNIÇÕES

Os DCERs perderão pontos ou serão desclassificados nas seguintes hipóteses:

- Perda de 1000 pontos:

- Caso algum ER do DCER seja encontrado transitando em algum local não comum a todos e/ou proibido;
- Caso algum ER trate algum Conselheiro ou outro responsável de maneira desrespeitosa;
- Caso algum ER seja flagrado perturbando a ordem das programações.

- Será desclassificada o DCER que:

- Não fizer a inscrição de algum dos membros de sua caravana (exceto os casos permitidos pelo DENAER);
- O Conselheiro tratar de maneira desrespeitosa algum membro da Diretoria do ERER ou do DENAER; e
- O Conselheiro aja de má fé em algum momento do acampamento.

II. Considerações gerais sobre as atividades:

- Cada DCER só poderá usar 1 (um) ER Junior, 1 (um) ER Adolescente e 1 (um) ER Juvenil em cada prova.
- Categoria Junior compreende a faixa de idade de ER até 11 anos.
- Categoria Adolescente compreende a faixa de idade entre 12 e 14 anos.
- Categoria Juvenil compreende a faixa de idade entre 15 e 17 anos.
- O ER que completar 12, 15 ou 18 anos a partir do dia da instalação do evento ou durante a data de realização do ERER, poderá participar normalmente das gincanas, na sua respectiva categoria.
- Os ERs juniores poderão competir em sua categoria, na categoria adolescente e/ou na categoria juvenil, desde que sejam observados os horários compatíveis. Os ER adolescentes poderão participar em sua categoria e/ou na categoria juvenil, desde que sejam observados os horários compatíveis. Contudo os ER juvenis somente poderão competir em sua categoria.
- O ER deverá chegar ao local onde realizará o concurso, com 10 minutos de antecedência portando sua carteira de ER e duas canetas.
- As provas: ELB, COER, CGB e Biografia de Willian Alvin Hatton - Livro Sempre Embaixador, serão de múltipla escolha e compostas de 20 questões. As três primeiras colocações serão premiadas com medalhas de 1º, 2º e 3º lugares. Só serão creditados os pontos da competição para os ERs que alcançarem o mínimo de 50% de acertos nas provas. O critério de desempate será pelo menor tempo de execução da prova. O tempo máximo para a realização da prova é de 15 minutos.
- O tempo de conclusão da prova será o critério de desempate.
- As reclamações sobre os resultados das provas só serão aceitas até 2 (duas) horas depois da entrega das provas. Caso haja reclamações, o CER deverá procurar o Diretor do Módulo Bíblico.

REGULAMENTO DA GINCANA BÍBLICA

01 - EB. Esgrima Bíblica:

Também conhecido como Debate Bíblico. Consiste em encontrar primeiro, um versículo bíblico, após um comando dado pelo dirigente do debate, conforme instruções a seguir:

- Um grupo de ER, um por embaixada, todos de frente para o auditório, portando a Bíblia fornecida pelo DENAER, participarão do Debate;
- O diretor da gincana comandará “Desembainhar a espada, 1, 2 e 3”. Os movimentos a serem executados são aqueles amplamente difundidos na organização ER pelo Brasil;
- Depois de desembainhada a espada (Bíblia), a posição que o ER deve segurá-la é com a lombada (parte encadernada) voltada para cima e a parte de abertura do miolo para baixo e perfeitamente encaixada entre o polegar e o indicador do competidor, repousando sobre a palma de sua mão. Neste instante o competidor não poderá olhar para cima e/ou em direção a Bíblia;
- Depois de desembainhada a espada (Bíblia), o ER deverá estar com braço que segura a Bíblia levantado acima da cabeça e totalmente esticado, enquanto o outro braço deverá estar paralelo junto ao corpo;
- O dirigente lê o versículo bíblico a ser encontrado (livro, capítulo e versículo). Todos os ER repetem a leitura feita pelo dirigente e aguardam novo comando. Após certificar-se de que todos os competidores ouviram e entenderam a passagem ditada, o dirigente utiliza um comando que é expresso pela palavra “CARREGAR”. Caso o livro ditado pelo dirigente tenha apenas um capítulo, o mesmo citará apenas o Livro e o Versículo;
- **Não** é permitido para o dirigente dizer referências que não existem;
- Após o dirigente dizer “carregar”, todos os ER abaixam o braço e procuram o versículo solicitado. Quem achar a referência primeiro, começa a ler imediatamente. O que cumprir, literalmente, esta tarefa primeiro marca um ponto;
- **Não** é necessário dar passo para frente;
- O ER que “queimar”, ou seja, iniciar o movimento da procura da referência bíblica antes da ordem do dirigente (comando “carregar”), não participará daquela rodada.

- Quem fizer 05 (cinco) pontos primeiro é o campeão do debate; 05 (cinco) pontos em segundo, o 2º; e 05 (cinco) pontos em terceiro, o 3º colocado;
- O ER que não segurar a Bíblia corretamente, conforme a instrução deste regulamento e não levantar o braço na posição estabelecida será advertido pelo dirigente, uma vez. Se der motivo para uma segunda advertência, será desclassificado daquela rodada. Poderá participar das rodadas seguintes;
- Se, porventura, dois competidores começarem a ler o versículo ao mesmo tempo, o líder deverá observar aquele que leu o versículo completamente ou mais se aproximou disso. Não será considerado a velocidade da leitura, mas sim, o ER que completou a leitura. Se, após esta observação o empate persistir, ou seja, ambos lerem até o final (independente da velocidade de leitura), deverá ser computado ponto para ambos os competidores; e
- A Bíblia que cada ER usará neste debate, será fornecida pelo DENAER, não podendo ser usada a Bíblia do ER.

02 - COER. Conhecimentos da Organização Embaixadores do Rei:

Consiste em responder perguntas de conhecimento da Organização ER. O Conteúdo bibliográfico das provas deverá ser distribuído nas categorias da seguinte forma:

- Juniores: Manual do Candidato e Manual do Embaixador Arauto.
- Adolescentes: Manual do Candidato, Manual do Embaixador Arauto, Manual do Embaixador Escudeiro e Manual do Embaixador Cavaleiro e revistas “O Embaixador”.
- Juvenil: Manual do Candidato, Manual do Embaixador Arauto, Manual do Embaixador Escudeiro, Manual do Embaixador Cavaleiro, Manual do Embaixador Sênior, Manual do Embaixador Máster e Manual do Embaixador Emérito e revistas “O Embaixador”.
- **Nota 1:** Todas as provas serão elaboradas de acordo com os manuais atuais.
- **Nota 2:** As perguntas sobre as revistas “O Embaixador” serão baseadas na seção “A vida de grandes Embaixadores do Rei” dos quatro trimestres do ano de 2016.

03 - VRB. Versículos com Referência Bíblica:

Consistem em falar, de cor, versículos da Bíblia, com a referência bíblica, conforme as instruções a seguir:

- Para fins de conferência, o ER deve falar primeiro a referência bíblica, para depois recitar o versículo;

- Se o ER falar uma referência e citar a redação de outro versículo, será eliminado;
- Não é permitido repetir versículos múltiplos. O debate é de Versículo e não de endereço. Versículos múltiplos são aqueles que têm a mesma redação e aparecem em duas ou mais referências. Podemos citar como exemplo as seguintes expressões: “Então disse o Senhor a Moisés”; “Não matarás”; “Disse mais o Senhor a Moisés e a Arão”; “Disse mais o Senhor a Moisés”; entre outras. Estas expressões aparecem em mais de uma referência, exatamente com as mesmas palavras. Estes casos (e alguns outros) são caracterizados como versículos múltiplos. Não podem, portanto, ser repetidos;
- O ER deverá portar a Bíblia em que estudou (**apenas uma!**), na hora do debate, para dirimir quaisquer dúvidas, quanto às diversas traduções bíblicas. O ER terá que comprovar, na sua Bíblia, a exatidão da redação do versículo falado por ele.
- Há dois (02) versículos que tem derrubado muitos ER, nesse debate. Salmos 23:1 "O Senhor é o meu pastor; nada me faltará". É comum se falar: "O Senhor é o meu pastor e nada me faltará". Esta redação, não foi encontrada, em nenhuma tradução, até então consultada. O ER que falar o "e" será excluído. Salmos 133:1 "Oh! Quão bom e quão suave é, que os irmãos vivam em união". É comum não pronunciar o “Oh!”, mas em todas as traduções consultadas tem o "Oh!". O ER que não falar o “Oh!” será eliminado. O ER que possuir uma Bíblia, que prove o contrário, será aceita.
- Será adotado o critério de eliminação por erro. O primeiro a sair será o último colocado. O ER que ficar até o fim, será o campeão.
- Se o ER citar uma referência o mesmo deverá completar, a referência citada não podendo trocá-la. Exemplo: 1) se o ER citar “Salmos” ele deverá falar um versículo de Salmos; 2) Se o ER citar “Salmos 22” ele deverá falar um versículo dentro do capítulo 22 de Salmos; 3) O ER fala que citar “Salmos 23”, logo depois decide trocar para Salmos 24, isso não será permitido.
- Não será cobrado pronuncia rígida de fonemas. Vivemos num país de dimensões continentais, com diferentes sotaques e formas de pronúncias. Assim, o dirigente do debate deverá atentar para a correta ortografia de cada palavra, considerando as possíveis variações de dicção.
Exemplo 1: ao falar Leite o som sair como “Leiti”. Exemplo 2: a palavra “Hadassa” pode ser pronunciada com o “H” em som de “R” ou mudo. Variações de verbo, tempo e gênero continuam valendo.

04 - CGB. Conhecimentos Gerais da Bíblia:

- A prova será escrita e consiste em responder perguntas de Conhecimentos Gerais da Bíblia. O ER deverá estudar a estrutura da Bíblia; fatos históricos e acontecimentos importantes. Entende-se por estrutura da Bíblia: As divisões, subdivisões, quantidades e nomes de livros. Serão incluídas também perguntas de Geografias Bíblicas e de Personagens Bíblicos.

05 - MB. Montagem Bíblica:

- Esta prova será escrita, por categoria de idade, sem consulta.
- Os **Juniores** farão a Montagem Bíblica **completa** (livros e capítulos).
- Os **Adolescentes e Juvenis** farão a Montagem Bíblica **supercompleta** (livros, capítulos grandes divisões e subdivisões).
- O ER deverá escrever seu nome completo, nome da embaixada e nome da igreja na relação de inscritos para a prova, que ficará com o diretor de prova e não poderá escrever seu nome na prova. Feito isso, o diretor do debate dará o comando para o início.
- As provas não serão identificadas. As mesmas receberão uma numeração que será atrelada à relação de inscritos preenchida antes do início da prova. O responsável pela correção receberá a prova somente com a numeração (para não saber de quem é a prova que está corrigindo) e o mesmo não poderá ter participado da aplicação da prova. O diretor da gincana bíblica aplicará as notas aos ER na relação de inscritos em seus respectivos códigos.
- Assim que o ER terminar a prova, deverá levantar um dos braços e indicar que terminou a prova dizer: Terminei! (ou outra palavra de igual sentido), então o diretor da prova ou um dos seus auxiliares marcará o tempo.
- O Critério para **classificação** será: 1) A prova com menor número de erros; 2) Menor tempo de execução da prova.
- Será considerado **erro**: livro omitido; número de capítulo omitido; divisão ou subdivisão omitida; livro fora da ordem; número de capítulo que não corresponder com o livro; divisão ou subdivisão colocadas fora da ordem; erro de ortografia, respeitando as regras ortográficas e de acentuação e/ou observando o escrito na Bíblia do ER; iniciar o nome do livro bíblico com letra minúscula e grafia ininteligível.
Exemplo: O pingo faz parte da letra “i”; confusões entre as letras “a”, “o” e “s”; confusão da grafia da letra “T” maiúscula e “t” minúscula; entre outros.
- O tempo máximo de execução da prova de Montagem Bíblica será de 30 minutos.

- Não é necessário colocar a expressão “Bíblia sagrada” no início da prova, pois trata-se de uma redundância.
- Os modelos padrões de Montagem Bíblica encontram-se no site www.anverss.com.

06 - ELB. Estudo de um Livro da Bíblia:

Prova escrita que consiste em responder perguntas de conhecimentos do **Livro de Lucas** para **ER Juniores, ER Adolescentes e ER Juvenis**. O ER deverá estudar a estrutura dos fatos históricos e acontecimentos importantes.

07 – Biografia de Willian Alvin Hatton - Livro Sempre Embaixador:

Prova escrita que consiste em responder perguntas do livro “Sempre Embaixador” versão, fevereiro de 2010, Chile, por John Hatton.

08 – Pregador do Evangelho

Consiste da apresentação de um sermão no tempo máximo de 10 minutos e mínimo de 3 minutos, onde será julgada a aptidão do ER na pregação da palavra de Deus. O ER será avaliado nos seguintes requisitos:

1. Postura: é a forma como ele se apresenta e se comporta no púlpito;
2. Noções de homilética: é a forma que o pregador divide o sermão e expõe o seu pensamento sobre a mensagem;
3. Destreza no manuseio da Bíblia: Este quesito refere-se a habilidade de encontrar com certa rapidez o texto bíblico e consultar as referências bíblicas citadas na mensagem.
4. Conteúdo da mensagem: esse quesito preocupa-se em avaliar se a mensagem está contextualizada ao texto proposto e se o conteúdo apresentado pelo embaixador condiz com o texto bíblico.
5. Conclusão e aplicação: esse quesito servirá para avaliar a capacidade do embaixador e concluir seu sermão explicando a relevância da mensagem para nossa vida, fazendo as devidas aplicações. Consiste na reflexão que essa mensagem pode promover em nós. Isso é fundamental em uma mensagem.

- A ordem da apresentação será definida por sorteio.
- Será atribuída nota de 1 (um) a 10 (dez) por quesito;
- As notas serão atribuídas utilizando-se números inteiros, não podendo ser utilizado números fracionados;
- A pontuação do jurado não será a média das notas e sim o somatório das notas atribuídas a cada quesito;
- A pontuação final do ER será o somatório de pontos creditados por cada jurado;
- Caso a coordenação do evento determine a perda de pontos por limite de tempo ultrapassado, será descontado 1(um) ponto para cada minuto iniciado que ultrapassar o tempo limite. Neste caso, o ponto a ser subtraído será deduzido da pontuação total de cada jurado.

Por exemplo, se o ER terminar em 10:01 (dez minutos e um segundo), perderá 1 ponto por jurado. Se terminar em 11:01 (onze minutos e um segundo), perderá 2 pontos por jurado e assim sucessivamente.

O Critério de desempate obedecerá à ordem decrescente de nota nos seguintes quesitos: 1) Conteúdo da mensagem; 2) Noções de homilética; 3) Destreza no manuseio da Bíblia; 4) Postura; 5) Conclusão e aplicação; e 6) Votação dos jurados

MÓDULO SOCIAL

1) Compõem o quadro de competições de Jogos de Salão:

- I - Dama;
- II - Dominó;
- III - Tênis de Mesa (Ping-Pong);
- IV - Xadrez; e
- V - Futebol de Botão;

2) Os Jogos de Salão que compõem o quadro regular serão disputados obedecendo aos seguintes objetivos e parâmetros:

2.1) Dama

As disputas serão realizadas em melhores de 3 (três) partidas;

- a) O jogo de damas é praticado em um tabuleiro de 64 casas, claras e escuras. A grande diagonal (escura) deve ficar sempre à esquerda de cada jogador. O objetivo do jogo é imobilizar ou capturar todas as peças do adversário. A duração de uma partida do jogo de Dama será de, no máximo, oito (8) minutos.
- b) O lance inicial cabe sempre a quem estiver com as peças brancas;
- c) A pedra anda só para frente na diagonal, uma casa de cada vez. Quando a pedra atinge a oitava linha do tabuleiro ela é promovida à dama;
- d) A dama é uma peça de movimentos mais amplos. Ela anda para frente e para trás, quantas casas quiser. A dama não pode saltar uma peça da mesma cor;
- e) A captura é obrigatória. Não existe sopro;
- f) Duas ou mais peças juntas, na mesma diagonal, não podem ser capturadas;
- g) A pedra captura a dama e a dama captura a pedra. Pedra e dama têm o mesmo valor para capturarem ou serem capturadas;
- h) A pedra e a dama podem capturar tanto para frente como para trás, uma ou mais peças;
- i) Se no mesmo lance se apresentar mais de um modo de capturar, é obrigatório executar o lance que capture o maior número de peças (Lei da Maioria);
- j) A pedra que durante o lance de captura de várias peças, apenas passe por qualquer casa de coroação, sem aí parar, não será promovida à dama;
- k) Na execução do lance de captura, é permitido passar mais de uma vez pela mesma casa vazia, não é permitido capturar duas vezes a mesma peça;
- l) Na execução do lance de captura, não é permitido capturar a mesma peça mais de uma vez e as peças capturadas não podem ser retiradas do tabuleiro antes de completar o lance de captura;
- m) Empate: Após 10 lances sucessivos de damas, sem captura ou deslocamento de pedra, a partida é declarada empatada.
- n) O critério de desempate após os 10 lances é a contagem de pedras e se mesmo assim continuar o empate reinicia a partida.

2.2) Dominó

- a) A forma de disputa é por duplas, não sendo permitida a participação individual;
- b) Todos os participantes receberão 7 (sete) pedras;
- c) Quem embaralha as pedras é o árbitro, nunca os jogadores;

- d) Caso algum jogador pegue 4 (quatro) gabões ou mais, poderá pedir a anulação do início da rodada para sortear novamente as pedras, desde que faça isso imediatamente. O jogador pode optar por prosseguir a rodada tendo 4 (quatro) gabões ou mais. Contudo, uma vez dado o início a rodada prossegue e não pode ser anulada;
- e) Caso a rodada seja fechada, somam-se os pontos das pedras da dupla. Vence a dupla que obtiver menor pontuação. Neste caso é creditado 1(um) ponto. Caso haja empate na soma dos pontos, quem provocou o fechamento do jogo é considerado perdedor e é creditado 1(um) ponto para dupla opo- nente;
- f) A disposição das peças na mesa segue o padrão linear, com duas extremidades, sem variação;
- g) Após a divisão das pedras, o jogador que possuir o gabão de 6(seis) inicia a primeira rodada. As próxi- mas rodadas são iniciadas pela dupla que tiver feito o último ponto, podendo ser iniciada com qual- quer peça do dominó.
- h) Não é permitido nenhum tipo de comunicação entre os participantes, seja através de voz, som ou si- nais (infração). Caso o árbitro perceba, ele anulará a rodada e dará 1(um) ponto da dupla que seria prejudicada. Caso haja reincidência, a dupla será excluída do torneio;
- i) Nenhum jogador pode omitir pedra, ou seja, passar a vez de jogar tendo a pedra que possa ser lançada em uma das duas extremidades do jogo. Caso o árbitro perceba, ele anulará a rodada e tirará 2(dois) pontos da dupla em questão. Caso haja reincidência, a dupla será excluída do torneio;
- j) O jogador que realizar jogadas inócuas, cometendo erros na colagem das pedras na mesa, estará sujei- to a 1(uma) advertência. Caso cometa novamente o erro, a dupla do participante em questão será eliminada da partida;
- k) Vence a partida a dupla que conquistar 4 (quatro) pontos;
- l) Os pontos são definidos da seguinte forma:

Batida Simples	1 ponto	Bater com a pedra que contenha um número em qualquer uma das extremidades
Batida Simples de Gabão	2 pontos	Bater o jogo com um Gabão (pedra com o mesmo número nas duas metades)
Batida Lá e Lô ou de Duas Pontas	2 pontos	Bater o jogo com uma pedra que contenha os mesmos números das duas extremidades das pedras postas na mesa
Batida Cruza- da ou Gabua- da	4 pontos	Bater o jogo com um Gabão que contenha os mesmos números das extremidades das pedras da mesa

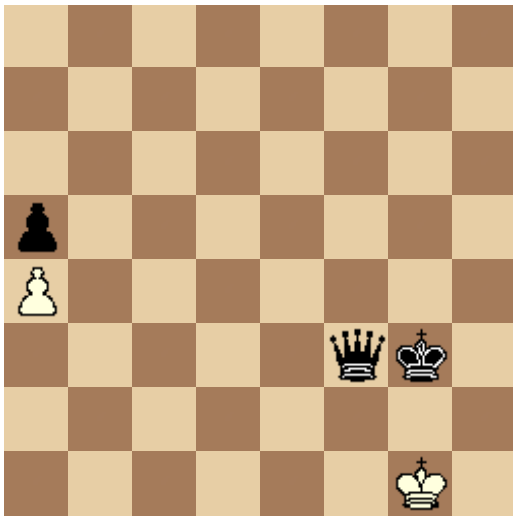
2.3) Futebol de Botão

- a) O torneio de Futebol de Mesa será realizado conforme regra oficial da modalidade "Dadinho" da FE- FUMERJ (Federação de Futebol de Mesa do Estado do Rio de Janeiro) e também levará em conta o 1º Termo de Interpretação da Regras disponível no site www.fefumerj.com.br.
- b) As seguintes considerações e adaptações serão levadas em consideração:
 1. Tamanho da(s) mesa(s): 1,20m x 0,80m, sendo preferencialmente usada para a catego- ria Adolescente a mesa de 1,80m x 1,20m;
 2. Tamanho do Goleiro: Altura de 35mm, largura de 80mm e espessura de 15mm;
 3. Tamanho do Botão: entre 35mm e 40mm de diâmetro com altura máxima de 4mm;
 4. O jogador de Futebol de Mesa é conhecido como Botonista ou Técnico;
 5. A duração das partidas são de dois tempos de 5(cinco) minutos e 30 (trinta) segundos;
 6. Os "chutes" são realizados após o meio de campo e são permitidos 3 (três) toques indi- viduais e 9 (nove) coletivos sendo o último sempre o chute a gol;

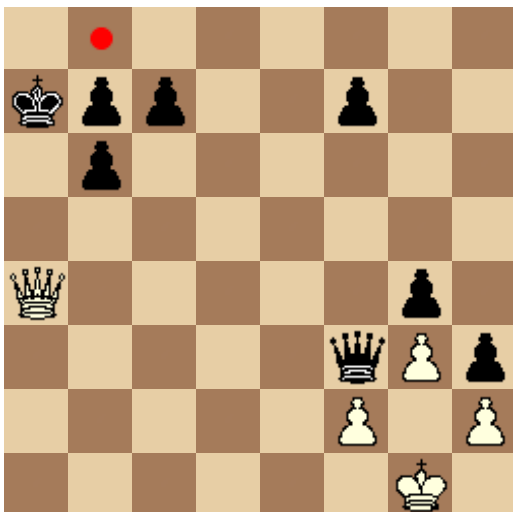
7. O regulamento “DADINHO” está em anexo, no final deste documento.

2.4) Xadrez

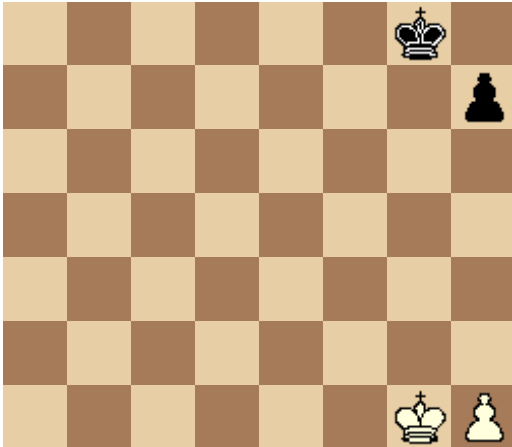
- a) Cada partida terá, no máximo, 15 minutos de duração.
- b) As partidas deverão ser iniciadas observando as seguintes regras básicas: (1) as brancas sempre começam; (2) a casa angular branca deverá sempre permanecer à direita de cada jogador.
- c) Cada jogador terá 30 segundos para efetuar sua jogada. Caso não efetue, perderá a jogada, passando a vez para o adversário.
- d) Movimento em-passant: Este é possível quando um peão avança duas casas e quando simultaneamente um peão inimigo se encontra em posição de ataque à casa por onde o peão que se move passa. Nesse caso o peão atacante pode capturar o que se move movendo-se para a casa de passagem. Esta tomada só pode acontecer no lance seguinte ao movimento.
- e) Promoção: Outro movimento característico dos peões é a promoção. Esta acontece quando um peão atinge a última linha. Quando isso acontece o jogador tem de converter o Peão numa Dama, Torre, Bispo ou Cavalos.
- f) Roque: O roque é um lance especial em que o Rei e a Torre se movimentam simultaneamente. Este só pode ser realizado uma vez por cada jogador. Para o roque ser possível tem de se verificar as seguintes condições:
 - 1. O Rei que vai fazer o lance não pode ter sido movido durante o jogo
 - 2. A Torre que vai fazer o lance não pode ter sido movida durante o jogo
 - 3. O Rei envolvido não pode estar em xeque
 - 4. Todas as casas entre o Rei e a Torre têm de estar desocupadas
 - 5. O Rei não passa por uma casa atacada por uma peça inimiga durante o movimento
 - 6. A casa de destino do Rei não pode estar a ser atacada
 - 7. O movimento de roque consiste no Rei movimentar-se duas casas na direção da Torre e a Torre passar para a casa adjacente ao Rei do lado oposto ao que se encontra inicialmente
- g) Tocar nas peças: Esta regra diz que quando se toca numa peça esta tem de ser jogada, ou do francês: "*piecetouche piecejoue*".
- h) Xeque: Quando o Rei está a ser atacado por uma peça inimiga diz-se que este está em xeque porém é facultativo avisar que o rei está em xeque.
- i) No final da jogada o Rei não pode ficar em cheque, se o jogador se enganar e deixar o Rei nessa situação este terá de refazer o lance, neste caso a regra *piecetouche piecejoue*, se possível, tem de ser respeitada.
- j) Caso não seja possível deixar o Rei sem estar em xeque, a posição passa a ser de mate e o jogo termina com derrota para o lado que se move.
- k) Mate: O jogador que está em xeque não pode evitar que o seu Rei deixe de estar em xeque no final do seu lance. Esta situação é designada mate e implica derrota para o lado do Rei que está em xeque e vitória para o outro.
- l) Empate: Ocorre empate nas seguintes situações:
 - 1. Quando o jogador não pode mover qualquer peça e o seu rei não se encontra em xeque, a partida está empatada. Esta situação é denominada pate. No Brasil, o pate também é conhecido como empate por rei afogado. Ao lado, as pretas acabaram de jogar e deixaram seu adversário sem lance possível: o peão branco está bloqueado e o rei branco não está em xeque nem pode ser movimentado.



2. Quando uma mesma posição do Rei se apresenta pela terceira vez no tabuleiro, o interessado pode reclamar o empate. Abaixo o rei preto não consegue escapar dos xeques da dama branca. Esta situação é conhecida como xeque perpétuo, que é o caso mais comum de empate por repetição de posição.



3. Quando um jogador, durante a partida, propõe o empate e seu adversário o aceita, ocorre o empate por comum acordo. Abaixo o diagrama de uma posição em que as brancas fizeram uma proposta de empate e as pretas a aceitaram.



4. Quando a partida fica reduzida aos seguintes finais:

- rei contra rei;
- rei e cavalo contra rei;
- rei e bispo contra rei.

Nestas situações o xeque-mate não será mais possível .

Ocorre então o empate por insuficiência de peças.

5. Quando ficar provado que, durante 50 lances de cada lado, não houve captura de peças nem movimento de peão. Este é o empate por falta de iniciativa. Nos casos abaixo, este número passa para 75 lances:

- rei, torre e bispo contra rei e torre;
- rei e dois cavalos contra rei e peão;
- rei, dama e um peão, a uma casa da promoção, contra rei e dama;
- rei e dama contra rei e dois cavalos;
- rei e dama contra rei e dois bispos;
- rei e dois bispos contra rei e cavalo.

- m)** Se a partida terminar empatada ao término do tempo normal, reinicia a partida e inverte as cores das peças;
- n)** Lances irregulares: Mover uma peça de forma que não siga os movimentos válidos para a mesma. Por exemplo, um bispo só pode mover-se na diagonal. Se o bispo for movido na vertical, será um lance irregular, devendo o mesmo retornar ao seu lugar e o jogador fazer uma jogada legal com o bispo, caso houver essa possibilidade, senão poderá mover outra peça. O competidor que cometer três (3) lances irregulares será eliminado.
- o)** O rei estando em xeque, o jogador faz um movimento cujo resultado ainda mantenha em xeque o rei. Nesse caso, o lance deverá voltar e o jogador deverá movimentar a mesma peça para uma posição que tire o rei do xeque, caso possível, senão poderá fazer qualquer outro lance que tire o rei do xeque.
- p)** Fazer um lance que coloque o seu rei em xeque. Novamente o lance deverá ser desfeito e deverá ser feito outro lance com a mesma peça, desde que haja algum lance válido para a mesma.
- q)** Pontuação: Peão - 1 ponto; Cavalo e Bispo - 3 pontos; Torre - 5 pontos; Dama - 9 pontos; Rei - Valor Absoluto (não há pontuação).

- r) Em caso de término do tempo sem um vencedor, declarar-se-á vencedor aquele jogador que tiver mais pontos, conforme item anterior.
- s) As pontuações alcançadas pelos competidores nas partidas deverão ser anotadas a fim de critério de desempate e escolha de melhor perdedor.

2.5) Tênis de Mesa

A PARTIDA

- Constitui-se de sets de 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 ou 21 pontos. Será jogada em melhor de três sets. No caso de empate do penúltimo ponto, o vencedor será aquele que abrir 02 pontos de vantagem primeiro.
 2. O jogador que atua o 1º set num lado é obrigado a atuar no lado contrário no set seguinte.
 3. Na partida quando houver set de desempate, os jogadores devem mudar de lado logo que um jogador consiga metade dos pontos mais 1(um).

O SAQUE

- A bola deve ser lançada para cima, na vertical e, na descida, deve ser batida de forma que ela toque primeiro no campo do sacador, passe sobre a rede sem tocá-la e toque no campo recebedor;
- O saque deve ser dado atrás da linha de fundo ou extensão imaginária desta.
- Cada jogador tem direito a 02 (dois) saques seguidos;
- Quando houver empate do penúltimo ponto, a sequência de sacar e receber deve ser a mesma, mas cada jogador deve produzir somente um saque até o final do jogo;
- O direito de sacar primeiro ou escolher o lado deve ser decidido por sorteio (cara ou coroa/par ou ímpar), sendo que o jogador que começou a sacar no 1º set começará recebendo no 2º set e assim sucessivamente;
- O saque voltará (queimado) se, e somente se, tocar a borda do adversário (“casquinha”);

UMA OBSTRUÇÃO (NÃO VALE PONTO)

A partida deve ser interrompida quando:

- O saque "queimar" a rede;
- O adversário não estiver preparado para receber o saque (e desde que não tenha tentado rebater a bola);
- Houver um erro na ordem do saque, recebimento ou lado; e
- Forem as condições do jogo perturbadas (barulho, etc).

UM PONTO

A não ser que a partida sofra obstrução (não vale ponto) um jogador perde um ponto quando:

- Errar o saque;
- Errar a resposta;
- Tocar na bola duas vezes consecutivas;

- A bola tocar em seu campo duas vezes consecutivas;
- Movimentar a mesa de jogo;
- Tocar a rede ou os seus suportes;
- Bater o pé ao sacar; e
- Sua raquete ou sua mão livre tocar a superfície da mesa em efetivo jogo.

VI – Regras Gerais dos Jogos Sociais

§ 1º - Para dar início as competições sociais, os CER responsáveis por cada competição, deverão seguir as seguintes regras para definição das partidas, de acordo com o número de embaixadores:

Nº de Ers	REGRA DE DEFINIÇÃO DAS PARTIDAS
1	Não haverá partidas. O único ER presente será declarado campeão.
2	Jogo direto. O vencedor será campeão e o perdedor será declarado segundo colocado.
3	Deverá ser realizado um triangular, onde todos os jogadores se enfrentarão uma única vez. O ER com maior número de vitórias ou pontos será declarado o campeão.
4	Serão sorteadas duas partidas de semifinais. Os vencedores de cada partida se enfrentarão na final e os dois perdedores disputarão a terceira colocação.
5	Será feito um sorteio para definir os quatro semifinalistas, que se enfrentarão para decidir que irá para o triangular. O ER que sobrar, deverá disputar com o melhor perdedor das semifinais para definir o terceiro classificado para o triangular final.
6	Deverão ser sorteadas três partidas, onde o vencedor de cada partida se classificará para o triangular final.
7	Deverão ser sorteadas três partidas, onde o vencedor de cada partida se classificará para a semifinal. O embaixador que sobrar, deverá disputar com o melhor perdedor para determinar o quarto classificado para a semifinal.
8	Serão sorteadas quatro partidas de quartas-de-finais. Os vencedores de cada partida se enfrentarão nas semifinais e os, os vencedores das semifinais se enfrentarão na final.
9	Serão sorteadas quatro partidas de quartas-de-finais. Os vencedores de cada partida se enfrentarão nas duas semifinais. O embaixador que sobrar no primeiro sorteio enfrentará o melhor perdedor e o segundo melhor perdedor das quartas-de-finais em uma triangular. O vencedor desta triangular passará para o triangular final junto com os vencedores das semifinais.
10	Devem ser sorteadas cinco partidas. Com os vencedores, será feito um sorteio para definir os quatro semifinalistas, que se enfrentarão para decidir que irá para o triangular. O ER que sobrar neste sorteio, deverá disputar com o melhor perdedor das semifinais para definir o terceiro classificado para o triangular final.
11	Devem ser sorteadas cinco partidas. Com os vencedores, será feito um sorteio para definir os quatro semifinalistas, que se enfrentarão para decidir que irá para o triangular. O ER que sobrar no primeiro sorteio, deverá disputar com o melhor perdedor das primeiras partidas e o vencedor desta, enfrentará o que sobrou no segundo sorteio para definir o terceiro classificado para o triangular final.

12

Serão sorteadas as seis primeiras partidas. Os vencedores serão novamente sorteados para definir três semifinais, onde cada vencedor será classificado para o triangular final.

§ 2º - Quando o número de competidores for maior do que 12, as regras de definição das partidas deverão seguir o mesmo padrão de definição constante da tabela acima.

§ 3º - Todos os conselheiros responsáveis devem entregar as chaves das partidas, a classificação e a colocação final, na secretaria do evento, ao final de cada competição.

REGULAMENTO DA GINCANA ESPORTIVA

1) Futsal

Cada DCER poderá apresentar 1 equipe de juniores e 1 de adolescentes. O número máximo de ER será de 10 ER por time e o número mínimo será de 5 ER por time. Não pode ser completada a equipe Junior com adolescentes. O treinador é figura obrigatória. As regras são as usadas pela CBFS. A partida será realizada em dois tempos de 10 minutos. A vitória valerá 3 pontos e o empate 1 ponto.

2) Voleibol

Cada DCER poderá apresentar 1 única equipe. O número máximo de ER será de 12 ER e o número mínimo será de 6 ER. O treinador é figura obrigatória. O jogo será realizado em melhor de 3 sets, tendo os 2 primeiros sets 25 pontos e o set de desempate (se necessário) de apenas 15 pontos. As regras são as usadas pela CBV.

3) Basquete

Cada DCER poderá apresentar 1 única equipe. O número máximo de ER será de 10 ER e o número mínimo será de 5 ER. O treinador é figura obrigatória. A partida será disputada em dois tempos de 15 minutos corridos. As regras são as usadas pela CBB.

4) Futebol de Campo

Cada DCER poderá apresentar 1 única equipe. O número máximo de ER será de 16 ER e o número mínimo será de 11 ER. O treinador é figura obrigatória. A partida será disputada em 2 tempos de 20 minutos. As regras são as usadas pela CBF.

Obs: A utilização de uniforme (camisa) é obrigatória para todas as competições do Módulo Esportivo Coletivo, assim como a utilização de tênis por parte dos atletas. Não será permitido o ER jogar quaisquer dos esportes acima citados descalço.

5) Natação

As competições no módulo de natação serão realizadas em piscina olímpica ou semi-olímpica, sendo exigidas as regras da CBDA. Algumas exceções devem ser consideradas.

Não será exigida a virada olímpica, ou seja, o ER poderá tocar a borda da piscina e efetuar a virada.

Serão realizadas as seguintes provas:

- 50 Metros nado Livre: (Junior)
- 50 Metros Nado Livre: (Adolescente)
- 100 Metros Nado Livre: (Juvenil)
- 50 Metros nado Costas: A categoria é livre
- 50 Metros nado Peito: A categoria é livre
- 50 Metros nado Borboleta: A categoria é livre
- Revezamento 4x50 Metros nado Livre: A categoria é livre

Os ER deverão chegar à piscina onde ocorrerão as provas, portando a identificação de ER, com 20min de antecedência do horário marcado. As embaixadas poderão inscrever 1(um) ER Junior, 1(um) ER Adolescente e 1 (um) ER Juvenil. A prova será realizada por categoria da seguinte forma:

A modalidade será desenvolvida por meio de baterias e com a adoção de cronômetro. Os ER serão distribuídos em baterias de até 03 (três) raias e nadarão apenas uma vez. Seu tempo em sua bateria será o critério para a classificação final. A única exceção será em caso de empate nos tempos de 2 (dois) ou mais ER. Se isso ocorrer, haverá uma bateria extra, para desempate.

O diretor da prova vai lançar mão de um sorteio para compor as baterias e para estabelecer a sequência em que elas serão executadas.

A modalidade vai contar com a participação de 09 (nove) CER, que serão convidados e escalados pelo direção do evento. Cada CER vai receber uma função específica na prova, a saber:

- 03 (três) CER para operarem os cronômetros “de borda”, um para cada raia;
- 03 (três) CER para operarem os cronômetros “de suporte”, um para cada raia;
- 01 (um) CER para fiscalizar a linha de chegada;
- 01 (um) CER para operar uma câmera digital; e
- O diretor da prova.

Os equipamentos (cronômetros e câmera digital) utilizados na prova serão disponibilizados pelo DCER-Fluminense.

No comando do diretor da prova, os “CER cronometristas” vão acionar o equipamento, disparando o tempo. O tempo no cronômetro só será parado quando o ER completar a prova (ou o diretor da modalidade interrompê-la por motivo de força maior). A chegada (e conseqüente conclusão do percurso) será caracterizada quando o ER tocar visivelmente a borda. O tempo será colhido e registrado pelo diretor da prova. Para fins de conferência e garantia de credibilidade no resultado da modalidade, o tempo aferido no cronômetro “de borda” será comparado ao tempo aferido no cronômetro “de suporte”. Além disso, a chegada (toque na borda) será acompanhada exclusivamente por 1 (um) CER e TODAS as baterias serão filmadas na íntegra.

Conforme sinalizado neste regulamento, o ER que fizer o menor tempo na sua categoria ganha a prova e confere pontos para sua embaixada. Ainda recebem medalhas (ER) e pontos (embaixada), o segundo e terceiro melhores tempos de cada categoria.

Serão desclassificados os ER que:

- queimar a largada (sair antes do comando do diretor da prova) mais de uma vez; ou
- invadir a raia adversária.

Caso algum ER seja atrapalhado por outro ER que invadir a sua raia, desde que ratificado pela comissão de prova, poderá solicitar a participação em uma nova prova/bateria.

Além dessas sanções, outras medidas e advertências podem ser adotadas pelo diretor da prova e, caso isso aconteça, serão comunicadas aos CER presentes e interessados na modalidade.

6) Atletismo

As competições no módulo de atletismo serão realizadas de acordo com as regras da CBA.

O revezamento será realizado com marcação de tempo, onde cada equipe correrá sozinha marcamos o tempo da equipe. A classificação será de acordo com os tempos estabelecidos em ordem crescente.

As provas disputadas serão as seguintes:

- 50 Metros Rasos (Junior)
- 100 Metros Rasos (Adolescente)
- 400 Metros Rasos (Juvenil)
- Salto em distância (categoria única)
- Revezamento 4x100 Metros Rasos (categoria única)

Os ER deverão trajar camiseta, short, meia e tênis para realização da prova.

As modalidades serão desenvolvidas em bateria única. Os ER correrão apenas uma vez e a ordem de chegada será o critério para a classificação final. A única exceção será em caso de empate de 2 (dois) ou mais ER. Se isso ocorrer, haverá uma bateria extra, para desempate.

A modalidade vai contar com a participação de 08 (oito) CER, que serão convidados e escalados pela direção. Cada CER vai receber uma função específica na prova.

Caso haja necessidade, os equipamentos (cronômetros e câmera digital) utilizados na prova serão disponibilizados pelo DENAER.

CASOS OMISSOS

Os casos omissos a este regulamento serão analisados pela direção do evento e definidos, de maneira discricionária, pelo Coordenador Nacional.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Coordenador Nacional poderá acionar o Pastor titular da igreja do Conselheiro ou do Embaixador do Rei para informar qualquer ato de indisciplina cometido no acampamento.

Este regulamento, bem como todos os seus anexos, poderão sofrer atualizações. Caso isso ocorra as versões atualizadas serão amplamente divulgadas nas redes sociais.

UMHBB - União Missionária de Homens Batistas do Brasil

DENAER - Departamento Nacional de Embaixadores do Rei

Rua José Higino, 416 – Prédio 15 – Tijuca – Rio de Janeiro / RJ - CEP: 20510-412

Tel. (21) 3042-7295 / (21) 2298-1258

E-mail: anver@sempreembaxadordorei.com.br

Equipe de Gestão: Igor Andrade e Fabiano Lessa

