



UNIÃO MISSIONÁRIA DE HOMENS BATISTAS

DEPARTAMENTO CONVENCIONAL DE EMBAIXADORES DO REI FLUMINENSE

Rua Visconde de Moraes, 231 - Ingá - Niterói - RJ / CEP.: 24210-145

Tel.: (21) 2620-1515

Cel.: (22) 99839-3559

www.dcerfluminense.org

dcerfluminense@gmail.com

Coordenador: Adeílson Pereira Orácio

CONCLAVE 2017

REGULAMENTO

O 2º Conclave Estadual das Embaixadas Campeãs do DCER Fluminense será realizado na Igreja Batista Cidade Luz, situada na Avenida Demerval Crespo, nº 300, Parque Cidade Luz, Campos dos Goytacazes – RJ, no dia 25 de novembro de 2017, com início às 8h e encerramento previsto para às 17h no templo da Igreja.

Somente poderão participar as seguintes embaixadas:

- ✓ As embaixadas que tiverem conquistado a primeira e segunda colocação na classificação geral do congresso do seu respectivo DAER;
- ✓ A embaixada da Igreja que sediará o evento;
- ✓ As embaixadas convidadas pelo Coordenador Fluminense, a seu critério de escolha, para o preenchimento de até 10 (dez) vagas;
- ✓ A embaixada campeã da 1ª edição do Conclave Estadual das Embaixadas Campeãs do DCER Fluminense, qual seja, a Embaixada da Primeira Igreja Batista no Bairro das Graças.

Obs.: Apenas nos casos da não realização do congresso local ou se o regulamento do congresso local não estipular pontuação para a classificação geral, as 02 vagas das representantes do DAER serão preenchidas mediante indicação prévia ao Coordenador Fluminense, a ser realizada pelo coordenador daquele DAER.

Da inscrição – O valor da inscrição será de R\$ 15,00 (quinze reais) para cada ER e Conselheiro, tendo direito ao café e almoço, sendo obrigatório o pagamento para que o ER participe das modalidades bíblicas e/ou esportivas.

O valor da inscrição poderá ser pago no dia do evento, para os secretários localizados no pátio da Igreja ou, de forma antecipada, mediante depósito/transferência bancários até o dia 17/11/2017.

Dados bancários:



Bradesco

BANCO BRADESCO

Agência: 0065

Conta Corrente: 137491-5

Favorecido: Adeílson Pereira Horácio

CPF: 007.104.167-25

Tema e Divisa:

Tema: Minha Gratidão!

Divisa: “Que darei ao Senhor por todos os benefícios para comigo?” Salmos 112:16

Qualquer ato não contemplado neste regulamento será tratado por Ato de Gestão emitido pelo Coordenador do DCER Fluminense. Ato de Gestão é a medida tomada pelo Coordenador do DCER Fluminense para esclarecimentos, suprir omissões, dirimir dúvidas, corrigir erros, disciplinar matérias e outras que forem necessárias ao bom entendimento do regulamento.



UNIÃO MISSIONÁRIA DE HOMENS BATISTAS

DEPARTAMENTO CONVENCIONAL DE EMBAIXADORES DO REI FLUMINENSE

Rua Visconde de Moraes, 231 - Ingá - Niterói - RJ / CEP.: 24210-145

Tel.: (21) 2620-1515

Cel.: (22) 99839-3559

www.dcerfluminense.org

dcerfluminense@gmail.com

Coordenador: Adeilson Pereira Orácio

1. PONTUAÇÕES GERAIS

1.1) Uniforme: 100% - 1.000 pontos / 99% a 50% - 700 pontos / Abaixo de 50% - 0 pontos

Conselheiros e Embaixadores do Rei usando uniforme oficial (distribuído pela UMHBB) ou próprio da EMBAIXADA (camisa, calça comprida e tênis ou sapato) no ato da inscrição.

1.2) Bíblias: 100% - 1.000 pontos / 99% a 50% - 700 pontos / Abaixo de 50% - 0 pontos

Conselheiros e Embaixadores do Rei portando suas Bíblias no ato da inscrição.

1.3) Indisciplina: Qualquer ato de indisciplina por parte da EMBAIXADA (ER ou Conselheiro) implicará na perda de 1.000 pontos por cada ato.

1.4) Inscrição antecipada: A embaixada que efetuar o pagamento de forma antecipada de no mínimo 50% (cinquenta por cento) das inscrições de ERS e CERS até o dia 17/11/2017 ganhará 1.000 pontos.

O comprovante do pagamento antecipado deverá ser enviado para o email dcerfluminense@gmail.com.

1.5) Critério de desempate: Caso alguma EMBAIXADA termine empatada com outra no somatório final, os critérios de desempate serão os seguintes:

- a- Maior pontuação no módulo bíblico;
- b- Maior quantidade de primeiros lugares no módulo bíblico;
- c- Maior pontuação no módulo esportivo;
- d- Maior quantidade de primeiros lugares no módulo esportivo;
- e- Maior quantidade de ERs inscritos.

2. GINCANA BÍBLICA

2.1) serão disputadas as seguintes competições bíblicas individuais, na categoria JUNIOR (até 11 anos), ADOLESCENTE (De 12 até 14 anos) e JUVENIL (de 15 até 17 anos) dividida em 02 módulos.

Módulo Bíblico I: Esgrima Bíblica, Versículos com Referência Bíblica e Montagem Bíblica.

Módulo Bíblico II: Conhecimentos da Organização Embaixadores do Rei (COER), Conhecimentos Gerais da Bíblia (CGB), Conhecimento dos Evangelhos (CE) e Biografia de Willian Alvin Hatton – “Para Sempre Embaixador”.

2.2) A pontuação das competições bíblicas será da seguinte maneira:

1º lugar: 1000 pontos; 2º lugar: 800 pontos; 3º lugar: 600 pontos; 4º lugar pontos: 400 pontos; 5º lugar: 200 pontos.

2.3) 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.

2.4) As Bíblias a serem utilizadas na modalidade Esgrima Bíblica serão fornecidas pelo DCER Fluminense.

2.5) Das competições bíblicas:



UNIÃO MISSIONÁRIA DE HOMENS BATISTAS

DEPARTAMENTO CONVENCIONAL DE EMBAIXADORES DO REI FLUMINENSE

Rua Visconde de Moraes, 231 - Ingá - Niterói - RJ / CEP.: 24210-145

Tel.: (21) 2620-1515

Cel.: (22) 99839-3559

www.dcerfluminense.org

dcerfluminense@gmail.com

Coordenador: Adeilson Pereira Orácio

2.5.1) Esgrima Bíblica -

Também conhecida 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, empunhando a Bíblia, participarão do Debate;

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, perfeitamente encaixada entre o polegar e o indicador do competidor. Neste instante, o competidor não poderá olhar para cima e/ou em direção à Bíblia;

Depois de desembainhada a espada (Bíblia), o ER deverá estar com o braço que segura a Bíblia levantado acima da cabeça e totalmente esticado, enquanto o outro braço deverá estar esticado junto ao corpo;

O dirigente lê a referência a ser encontrada (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, ordenará que a localizem, utilizando como comando a palavra "CARREGAR". Caso o livro ditado pelo dirigente tenha apenas um capítulo, o mesmo citará apenas o Livro e o Versículo;

O dirigente não poderá falar referências não existentes;

Após o dirigente dizer "CARREGAR", todos os ER abaixam o braço e procuram o versículo solicitado. Achando a referência bíblica, o ER começa a ler o versículo imediatamente, não necessitando dar o passo para frente. O que cumprir, literalmente, esta tarefa primeiro, marca um ponto; Quem fizer 05 (cinco) pontos primeiro é o campeão do debate. Em seguida quem completar 05(cinco) pontos será o 2º colocado e, por fim, o que encontrar 05 (cinco) referências após, será o 3º colocado assim até a quinta colocação.

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;

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, deverá ser computado ponto para ambos os competidores.

2.5.2) Debate de Versículos -

Consiste em falar, de cor, versículos da Bíblia, com sua referência, 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 e;

Não é permitido repetir versículos múltiplos. O debate é de Versículos e não de endereços.

Versículos múltiplos são aqueles que têm a mesma redação e aparecem em duas ou mais Referências. Exemplo: No livro de Números encontram-se várias referências, com as seguintes redações: "*Então disse o Senhor a Moisés*". "*Disse mais o*



UNIÃO MISSIONÁRIA DE HOMENS BATISTAS

DEPARTAMENTO CONVENCIONAL DE EMBAIXADORES DO REI FLUMINENSE

Rua Visconde de Moraes, 231 - Ingá - Niterói - RJ / CEP.: 24210-145

Tel.: (21) 2620-1515

Cel.: (22) 99839-3559

www.dcerfluminense.org

dcerfluminense@gmail.com

Coordenador: Adeilson Pereira Orácio

Senhor a Moisés e a Arão". "Disse mais o Senhor a Moisés". Estas três expressões aparecem em diversas referências. Estes - e outros – são versículos múltiplos. Não podem, portanto, ser repetidos;

Para verificação do versículo múltiplo será utilizada a bíblia do ER que for acusado de ter recitado tal versículo. Se na versão da Bíblia deste ER os 02 versículos não forem múltiplos, não ocorrerá sua eliminação.

O ER deverá portar a Bíblia em que estudou, somente uma, na hora do debate, para dirimir quaisquer dúvidas, quanto às traduções bíblicas. O ER terá que comprovar, em sua Bíblia, a exatidão da redação do versículo falado por ele;

Será adotado o critério de eliminação por erro. O primeiro a sair será o último colocado. O ER que não errar, será o campeão;

Se o ER citar uma referência, o mesmo deverá completá-la, 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) Se o ER citar "Salmos 23", logo depois decide trocar para "Salmos 24", não poderá fazê-lo; Não será cobrado pronuncia rígida de fonemas em virtude de sotaques. Exemplo 1: ao falar Leite o som sair como "Leiti". Isso não será motivo para eliminação. Variações de verbo, tempo e gênero serão exigidas. Exemplo de variação de verbo: Se o ER falar "Escutaram" e na bíblia estiver "Escutou", o mesmo que cometer esse erro na variação verbo-temporal será Eliminado. Plural: se o ER falar "céu" e na sua bíblia constar "céus", o mesmo será eliminado.

Gênero: Se o ER falar "Ele", e na bíblia constar "Ela", o mesmo será eliminado.

Cada ER terá até 10 segundos para pensar e falar o versículo. Em caso de dúvidas, se o ER começar a falar um versículo e perceber que começou errado e corrigir antes de terminar a falar, não será eliminado.

Se o ER falar um versículo errado claramente será eliminado e lembrando que caso o diretor da prova peça para repetir e porque houve duvida pois não há segunda chance.

2.5.3) Montagem Bíblica

Esta prova será escrita, por categoria de idade, sem consulta. Os JUNIORES farão a Montagem Bíblica COMPLETA (Grande divisão, livros e capítulos), enquanto os ADOLESCENTES e JUVENIS farão Montagem Bíblica SUPER COMPLETA (Grande divisão, subdivisões, livros e capítulos);

Os ERs deverão escrever seus nomes completos e nome de suas Igrejas na prova antes de ser iniciada. Feito isso, o diretor do debate dará o comando para o início;

Assim que o ER terminar a prova, deverá levantar um dos braços e indicar que terminou a prova e dizer: Terminei! (ou outra palavra que indique que terminou a prova). Então o diretor da prova ou um dos seus auxiliares marcará o tempo;

Os critérios para classificação serão, nesta ordem: 1) A prova com menor número de erros; e 2) Menor tempo de execução da prova;

A montagem deverá estar redigida rigorosamente, conforme ordem na Bíblia, observando-se: grandes divisões, subdivisões, livros e capítulos para montagem supercompleta (ADOLESCENTES e JUVENIS) e grandes divisões (Antigo Testamento e Novo Testamento), livros e capítulos para montagem completa (Juniões);



UNIÃO MISSIONÁRIA DE HOMENS BATISTAS

DEPARTAMENTO CONVENCIONAL DE EMBAIXADORES DO REI FLUMINENSE

Rua Visconde de Moraes, 231 - Ingá - Niterói - RJ / CEP.: 24210-145

Tel.: (21) 2620-1515

Cel.: (22) 99839-3559

www.dcerfluminense.org

dcerfluminense@gmail.com

Coordenador: Adeilson Pereira Orácio

Será considerado erro: livro omitido; número de capítulo omitido; divisão e subdivisão omitida; livro fora da ordem; número de capítulo que não corresponder com o livro, divisão e subdivisão colocada fora da ordem e erros ortográficos graves, tais como não acentuação (til, acentos agudo e circunflexo), omissão de letras, troca de letras (Geremias ao invés de Jeremias) ou iniciar um nome próprio com letra minúscula. Será também considerado certo o novo acordo ortográfico. A correção deverá ser benevolente, não sendo considerado erro a caligrafia do ER;

O ER que obtiver mais de 05 (cinco) erros na prova estará eliminado;

O tempo máximo de execução da prova de Montagem Bíblica será de 30 minutos; e

Não é necessário colocar a palavra "Bíblia Sagrada" no início da prova, pois trata-se de uma redundância;

O modelo da Montagem Bíblica a ser adotado no CONCLAVE será o mesmo modelo utilizado pelo DENAER no ANVER-SS, assim como as variações permitidas (modelo anexo). Obs: a montagem bíblica na hora da competição deverá ser entregue assinada por um número para que o responsável da correção não saiba de que embaixada é o menino.

2.5.4) Conhecimentos Gerais da Bíblia (CGB).

Os ERs que participarem dessa prova, responderão 20 (vinte) questões discursivas em, no máximo, 30 (trinta) minutos. O ER deverá estudar a estrutura da Bíblia; fatos históricos e acontecimentos importantes etc. Para correção da prova e classificação dos competidores dever-se-á levar em conta os seguintes critérios, nesta ordem:

a. Maior número de acertos; b. Ordem em que o competidor entregou a prova.

2.5.5) Conhecimentos da Organização Embaixadores do Rei (COER)

Consiste em responder 20 (vinte) perguntas discursivas sobre a Organização Embaixadores do Rei em, no máximo, 30 (trinta) minutos. O conteúdo bibliográfico das provas deverá ser distribuídos 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, Manual do Embaixador Cavaleiro;

Juvenis: Manual do Candidato, Manual do Embaixador Arauto, Manual do Embaixador Escudeiro, Manual do Embaixador Cavaleiro, Manual do Embaixador Sênior, Manual do Embaixador Master e Manual do Embaixador Emérito.

Nota: Todas as provas serão elaboradas de acordo com os manuais novos. Para correção da prova e classificação dos competidores dever-se-á levar em conta os seguintes critérios, nesta ordem: a. Maior número de acertos; b. Ordem em que o competidor entregou a prova.

2.5.6) Conhecimento dos evangelhos

Os ERs que participarem dessas provas, responderão 20 (vinte) questões discursivas sobre os livros de Mateus, Marcos, Lucas e João em, no máximo, 30 (trinta) minutos.

Os JUNIORES responderão perguntas do livro de João,

Os ADOLESCENTES responderão perguntas dos livros de Marcos e João,



UNIÃO MISSIONÁRIA DE HOMENS BATISTAS

DEPARTAMENTO CONVENCIONAL DE EMBAIXADORES DO REI FLUMINENSE

Rua Visconde de Moraes, 231 - Ingá - Niterói - RJ / CEP.: 24210-145

Tel.: (21) 2620-1515

Cel.: (22) 99839-3559

www.dcerfluminense.org

dcerfluminense@gmail.com

Coordenador: Adeilson Pereira Orácio

Os JUVENIS responderão perguntas dos livros Mateus, Marcos, Lucas e João.

Para correção da prova e classificação dos competidores dever-se-á levar em conta os seguintes critérios, nesta ordem:

- a. Maior número de acertos;
- b. Ordem em que o competidor entregou a prova.

2.5.7) Livro Missionário – Alvin Hatton (Livro Sempre Embaixador)

Os ERs que participarem dessas provas, responderão 20 (vinte) questões discursivas sobre o Livro Missionário Sempre Embaixador, que narra a história do Missionário William Alvin Hatton em no máximo, 30 (trinta) minutos.

A versão a ser utilizada será a disponível no site www.denaer.com (fevereiro de 2010, Chile, por John Hatton). Para correção da prova e classificação dos competidores dever-se-á levar em conta os seguintes critérios, nesta ordem:

- a. Maior número de acertos;
- b. Ordem em que o competidor entregou a prova.

2.5.8) Considerações gerais

O ER deverá chegar ao local onde realizará a competição, com 20 minutos de antecedência portando sua carteira de ER.

Nas modalidades CGB, Conhecimento dos Evangélicos, COER e Livro Missionário, 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.

Como o tempo de realização da prova é critério de desempate, o ER que terminar a prova, deverá levantar um dos braços e indicar que terminou a prova dizendo: TERMINE!! (ou outra palavra indicando que terminou a prova).

3. GINCANA DE JOGOS SOCIAIS

3.1) Serão disputados os seguintes jogos sociais individuais, na categoria JUNIOR, ADOLESCENTE e JUVENIL:

- a) Dama;
- b) Dominó;
- c) Futebol de botão;
- d) Xadrez;
- e) Tênis de mesa.

3.2) A pontuação das competições sociais será da seguinte maneira:

1º lugar: 600 pontos; 2º lugar: 400 pontos; 3º lugar: 200 pontos.

3.3) Dos jogos:

3.3.1) Dama

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



UNIÃO MISSIONÁRIA DE HOMENS BATISTAS

DEPARTAMENTO CONVENCIONAL DE EMBAIXADORES DO REI FLUMINENSE

Rua Visconde de Moraes, 231 - Ingá - Niterói - RJ / CEP.: 24210-145

Tel.: (21) 2620-1515

Cel.: (22) 99839-3559

www.dcerfluminense.org

dcerfluminense@gmail.com

Coordenador: Adeilson Pereira Orácio

- 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; Duração de uma partida do jogo de Dama será de 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.

3.3.2) 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;



UNIÃO MISSIONÁRIA DE HOMENS BATISTAS

DEPARTAMENTO CONVENCIONAL DE EMBAIXADORES DO REI FLUMINENSE

Rua Visconde de Moraes, 231 - Ingá - Niterói - RJ / CEP.: 24210-145

Tel.: (21) 2620-1515

Cel.: (22) 99839-3559

www.dcerfluminense.org

dcerfluminense@gmail.com

Coordenador: Adeilson Pereira Orácio

- 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 oponente;
- 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 próximas rodadas são iniciadas pela dupla que tiver feito o ultimo ponto, podendo ser iniciada com qualquer peça do dominó.
- h) Não é permitido nenhum tipo de comunicação entre os participantes, seja através de voz, som ou sinais(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 sujeito 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 Cruzada ou Gaboada

4 pontos

Bater o jogo com um Gabão que contenha os mesmos números das extremidades das pedras da mesa

3.3.3) Futebol de Botão



UNIÃO MISSIONÁRIA DE HOMENS BATISTAS

DEPARTAMENTO CONVENCIONAL DE EMBAIXADORES DO REI FLUMINENSE

Rua Visconde de Moraes, 231 - Inga - Niterói - RJ / CEP.: 24210-145

Tel.: (21) 2620-1515

Cel.: (22) 99839-3559

www.dcerfluminense.org

dcerfluminense@gmail.com

Coordenador: Adeilson Pereira Orácio

a) O torneio de Futebol de Mesa será realizado conforme regra oficial da modalidade "Dadinho" da FEFUMERJ (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 categoria 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 individuais e 9 (nove) coletivos sendo o último sempre o chute a gol;

3.3.4) Xadrez

a) Cada partida terá 15 minutos de duração.

b) Cada jogador terá 30 segundos para efetuar sua jogada. Caso não efetue, perderá a jogada, passando a vez para o adversário.

c) 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.

d) 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.

e) 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 se pode ter movido durante o jogo

2. A Torre que vai fazer o lance não se pode ter movido 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 Rei e a Torre têm de ser do mesmo lado

8. 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

f) Tocar nas peças: Esta regra diz que quando se toca numa peça esta tem de ser jogada, ou do francês: "*piecetuouchepiecejoue*".

g) 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.

h) 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 *piecetuouchepiecejoue*, se possível, tem de ser respeitada.

i) 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.



UNIÃO MISSIONÁRIA DE HOMENS BATISTAS

DEPARTAMENTO CONVENCIONAL DE EMBAIXADORES DO REI FLUMINENSE

Rua Visconde de Moraes, 231 - Ingá - Niterói - RJ / CEP.: 24210-145

Tel.: (21) 2620-1515

Cel.: (22) 99839-3559

www.dcerfluminense.org

dcerfluminense@gmail.com

Coordenador: Adeilson Pereira Orácio

- j) Mate: O jogador que está em xeque não pode evitar que o seu Rei deixe de estar 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.
- k) Empate: Quando o lado a mover não tem nenhuma jogada legal que possa realizar e não está em xeque o jogo termina com empate.
- l) Se a partida terminar empatada ao término do tempo normal, reinicia a partida e inverte as cores das peças;
- m) Repetição de Posições: Quando a mesma posição é atingida três vezes com o mesmo lado a jogar, este pode optar por terminar o jogo com empate.
- 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 3 (três) 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. 3.3.5) 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 do 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 cora/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:



UNIÃO MISSIONÁRIA DE HOMENS BATISTAS

DEPARTAMENTO CONVENCIONAL DE EMBAIXADORES DO REI FLUMINENSE

Rua Visconde de Moraes, 231 - Ingá - Niterói - RJ / CEP.: 24210-145

Tel.: (21) 2620-1515

Cel.: (22) 99839-3559

www.dcerfluminense.org

dcerfluminense@gmail.com

Coordenador: Adeilson Pereira Orácio

Errar o saque; Erra a resposta; Tocar na bola duas vezes consecutivas; A bola tocar me 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 tocar a superfície da mesa em efetivo jogo.

4. Regras Gerais dos jogos sociais - Para dar início as competições sociais, os Conselheiros responsáveis por cada competição, deverão seguir as seguintes regras para definição das partidas, de acordo com o número de embaixadores:

a - 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.

b - 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.

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.

5- VITAMINA REAL - CLÁUSULA GERAL ANTIDOPING

Serão adotados dois procedimentos para efetiva participação de EMBAIXADORES DO REI no CONCLAVE, quais sejam:

1 – Carteirinha - Só poderão participar das competições os ERs que apresentarem a carteira de identidade do ER expedida pelo DENAER ou pelo DCER Fluminense.



UNIÃO MISSIONÁRIA DE HOMENS BATISTAS

DEPARTAMENTO CONVENCIONAL DE EMBAIXADORES DO REI FLUMINENSE

Rua Visconde de Moraes, 231 - Ingá - Niterói - RJ / CEP.: 24210-145

Tel.: (21) 2620-1515

Cel.: (22) 99839-3559

www.dcerfluminense.org

dcerfluminense@gmail.com

Coordenador: Adeilson Pereira Orácio

Obs.: O menino que ainda não tiver completado 09 anos de idade, não tendo carteirinha de Embaixador do Rei, poderá participar das competições desde que apresente um documento oficial com foto.

2 – Cláusula Antidoping Todos os ER que participarem de qualquer competição poderão ser arguidos com perguntas básicas sobre a organização ER. Os assuntos que poderão ser abordados são "Requisitos Mínimos", "As quatro regras nos esportes" e as "Cores da Organização" perguntadas pelo coordenador fluminense.

Nas competições Bíblicas, o requerimento de Antidoping somente poderá ser feito após o término da participação do ER escolhido em sua modalidade. Em caso de negativa em fazer o Antidoping ou reprovação do ER, a classificação por ele alcançada será anulada, devendo, portanto, o ER que estiver classificado em posição abaixo deste ER herdar a sua posição classificatória e, assim, sucessivamente. Exemplo: O ER ficou em 2º lugar em Debate de Versículos, mas se negou a fazer o antidoping ou foi reprovado. Este ER Perderá a medalha e a pontuação referente ao 2º lugar, sendo certo que o ER que alcançou a 3ª posição ficará em 2º lugar, enquanto o que ficou em 4º lugar ficará em 3º lugar, sendo que ambos receberão as respectivas pontuações e medalhas da nova posição.

Nas competições dos Jogos Sociais, o requerimento de Antidoping somente poderá ser feito após o término da participação do ER em cada partida de sua modalidade. É vedado o requerimento de antidoping durante a ocorrência de uma partida. Em caso de negativa em fazer o Antidoping ou reprovação do ER, a classificação por ele alcançada ou a vaga conquistada para a próxima fase será anulada, ficando desclassificado do torneio. No caso de perda da vaga para a próxima etapa da competição, o ER desclassificado na partida que antecedeu o requerimento do Antidoping será reconduzido na competição, ocupando, assim, a vaga deixada pelo ER desclassificado. No caso de perda da classificação do ER, o ER que estiver classificado em posição abaixo herdará a sua posição classificatória e, assim, sucessivamente. Exemplo: O ER ficou em 3º lugar em Dominó, mas se negou a fazer o antidoping ou foi reprovado. A dupla de Dominó perderá a medalha e a pontuação referente ao 3º lugar, sendo certo que a dupla que alcançou a 4ª posição ficará em 3º lugar, sendo que a dupla em questão receberá a respectiva pontuação e as medalhas da nova posição.

6. PARTICIPAÇÃO DO ER

6.1) Cada Embaixada só poderá usar 01 (um) ER Junior, 01 (um) ER Adolescente e 01 (um) ER Juvenil em cada prova.

6.2) Um mesmo ER só poderá participar de até 02 competições bíblicas (uma competição em cada módulo bíblico) e 01 esportiva.

6.3) O ER que completar 12 ou 15 anos no dia do evento, terá que competir pela categoria adolescente e juvenil, respectivamente. O rapaz que completar 18 anos no dia do conclave não poderá se inscrever como ER, tampouco participar em qualquer competição, sob pena de cometer ato de indisciplina e, conseqüentemente, gerar a perda de pontos para a embaixada, além da desclassificação em qualquer colocação alcançada.

7) DAS PREMIAÇÕES

a - Serão premiados com medalhas os 03 (três) primeiros colocados em cada competição.

b - Serão premiadas com troféus as 10 (dez) Embaixadas melhores colocadas na classificação geral.

c - Será premiada com um troféu a embaixada com a maior caravana (quantidade de inscrições).



UNIÃO MISSIONÁRIA DE HOMENS BATISTAS

DEPARTAMENTO CONVENCIONAL DE EMBAIXADORES DO REI FLUMINENSE

Rua Visconde de Moraes, 231 - Ingá - Niterói - RJ / CEP.: 24210-145

Tel.: (21) 2620-1515

Cel.: (22) 99839-3559

www.dcerfluminense.org

dcerfluminense@gmail.com

Coordenador: Adeílson Pereira Orácio

MONTAGEM BÍBLICA ADOLESCENTE E JUVENIL

ANTIGO TESTAMENTO			
PENTATEUCO		> POÉTICOS	
Gênesis.....	50	Jó.....	42
Êxodo.....	40	Salmos.....	150
Levítico.....	27	Provérbios.....	31
Números.....	36	Eclesiastes.....	12
Deuteronômio.....	34	Cantares.....	8
> HISTÓRICOS		> PROFETAS MAIORES	
Josué.....	24	Isaías.....	66
Juízes.....	21	Jeremias.....	52
Rute.....	4	Lamentações.....	5
I Samuel.....	31	Ezequiel.....	48
II Samuel.....	24	Daniel.....	12
I Reis.....	22	> PROFETAS MENORES	
II Reis.....	25	Oséias.....	14
I Crônicas.....	29	Joel.....	3
II Crônicas.....	36	Amós.....	9
Esdras.....	10	Obadias.....	1
Neemias.....	13	Jonas.....	4
Ester.....	10	Miquéias.....	7
		Naum.....	3
		Habacuque.....	3
		NOVO TESTAMENTO	
		> EVANGELHOS	
		Sofonias.....	3
		Ageu.....	2
		Zacarias.....	14
		Malaquias.....	4
		> HISTÓRICO	
		Mateus.....	28
		Marcos.....	16
		Lucas.....	24
		João.....	21
		> CARTAS PAULINAS	
		Atos.....	28
		Romanos.....	16
		I Coríntios.....	16
		II Coríntios.....	13
		Gálatas.....	6
		Efésios.....	6
		Filipenses.....	4
		Colossenses.....	4
		> CARTAS GERAIS	
		I Tessalonicenses.....	5
		II Tessalonicenses.....	3
		I Timóteo.....	6
		II Timóteo.....	4
		Tito.....	3
		Filemom.....	1
		> PROFÉTICO	
		Apocalipse..... 22	



UNIÃO MISSIONÁRIA DE HOMENS BATISTAS

DEPARTAMENTO CONVENCIONAL DE EMBAIXADORES DO REI FLUMINENSE

Rua Visconde de Moraes, 231 - Ingá - Niterói - RJ / CEP.: 24210-145

Tel.: (21) 2620-1515

Cel.: (22) 99839-3559

www.dcerfluminense.org

dcerfluminense@gmail.com

Coordenador: Adeílson Pereira Orácio

VARIAÇÕES PERMITIDAS

Grandes Divisões: Velho Testamento e Novo Testamento

Divisões: - Cartas, Epístolas

- Cartas Paulinas, Cartas de Paulo, Epístolas de Paulo

- Cartas Gerais, Cartas Universais, Epístolas Universais, Epístolas Gerais

- Pentateuco, Pentateucos, Livros da Lei

- Livros Históricos, Históricos

- Evangelho, Evangelhos

- Poéticos, Livros Poéticos

- Livro Profético, Profético, Revelação, Livro da Revelação

Livros: - Cantares, Cantares de Salomão, Cântico dos Cânticos, O Cântico dos Cânticos

- Oseias, Oséias

- Miquéias, Miqueias

- Atos, Atos dos Apóstolos

- Lamentações de Jeremias, Lamentações

- Eclesiastes, O Pregador, Pregador

- Aos Coríntios, Coríntios