



DEPARTAMENTO NACIONAL DE
EMBAIXADORES DO REI
CONVENÇÃO BATISTA BRASILEIRA

Dia Nacional dos Embaixadores do Rei

Jubileu de Vinho

Celebração dos 70 anos dos Embaixadores do Rei no Brasil

Tema:

Embaixadores do Rei, 70 anos frutificando para o reino de Deus

Divisa:

Pois será como a árvore plantada junto a ribeiros de águas, a qual dá o seu fruto no seu tempo; as suas folhas não cairão, e tudo quanto fizer prosperará. Salmos 1.3

Data: 25/08/2018

Local: Centro Batista Brasileiro

Rua José Higino, 416 - Tijuca, Rio de Janeiro - RJ

COMPETIÇÕES:

MÓDULO BÍBLICO

Conhecimento Geral da Organização	Conhecimento Geral da Bíblia	Livro Sempre Embaixador	História dos 70 anos *	Juízes
-----------------------------------	------------------------------	-------------------------	------------------------	--------

MÓDULO ESPORTIVO

Dama	Dominó	Xadrez	Futebol de Botão
------	--------	--------	------------------

(*) somente para CER

OBS: As competições de Xadrez e Futebol de botão também serão disputadas por Conselheiros.





DEPARTAMENTO NACIONAL DE **EMBAIXADORES DO REI** CONVENÇÃO BATISTA BRASILEIRA

INFORMAÇÕES GERAIS:

- Cada Embaixada poderá inscrever 01 (um) ER Junior, 01 (um) ER Adolescente e 01 (um) ER Juvenil em cada prova. Cada ER poderá participar de até 02 (duas) competições, sendo uma modalidade bíblica e outra modalidade esportiva.
- Categoria Junior compreende a faixa de idade entre 09 e 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.
- A embaixada deverá inscrever o ER junto ao setor de inscrições do DENAER. O valor de cada modalidade será de R\$ 10,00 (dez reais).
- Os ER juniores poderão competir em sua categoria, na categoria adolescente e/ou na categoria juvenil, obedecendo a regra de até 2 modalidades por ER. Os ER adolescentes poderão participar em sua categoria e/ou na categoria juvenil, desde obedecendo a regra de até 2 modalidades por ER. Contudo os ER juvenis somente poderão competir em sua categoria.
- Só poderá participar da Gincana Bíblica, Gincana Esportiva, o ER que apresentar a identidade, cópia da certidão de nascimento ou a carteira de ER expedida pelo DENAER ou DCER.
- As provas: COER, CGB, e Biografia de Willian Alvin Hatton - Livro Sempre Embaixador, História dos 70 anos e Juízes, serão de múltipla escolha e compostas de 20 questões. Para todas as competições serão premiados com medalhas as cinco primeiras colocações. O tempo máximo para a realização da prova é de 20 minutos.
- As inscrições deverão ser realizadas através do formulário online.
- O pagamento deverá ser realizado na conta:
Banco Bradesco
Agencia: 1125
Conta corrente: 10348-9.
CNPJ: 30.273.692/0001-02
Favorecido: União Missionaria de Homens Batistas do Brasil

OBS: O comprovante de depósito deverá ser enviado para o e-mail:
embaixadordoreioficial@gmail.com

REGULAMENTO DAS COMPETIÇÕES BÍBLICAS

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.





DEPARTAMENTO NACIONAL DE **EMBAIXADORES DO REI** CONVENÇÃO BATISTA BRASILEIRA

- 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.
- **Nota 1:** Todas as provas serão elaboradas de acordo com os manuais atuais.

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.

Biografia de Willian Alvin Hatton - Livro Sempre Embaixador:

- Prova escrita que consiste em responder perguntas do livro “Sempre Embaixador”. A versão a ser utilizada será a de fevereiro de 2010, Chile, por John Hatton.

História dos 70 anos:

- Prova escrita destinada somente aos Conselheiros de Embaixadores do Rei. Prova constituída de 20 questões referente aos fatos marcantes de nossa organização durante esses 70 anos de história. Abaixo segue os fatos considerados nesta prova:
 - Datas de Eventos
 - Histórico de realizações dos eventos Nacionais
 - Vida e obra do Pioneiro dos ERs Pastor Willian Alvin Hatton
 - Coordenadores Nacionais
 - Estrutura organizacional do DENAER
 - Siglas da organização

Juízes:

- A prova será escrita e consiste em responder perguntas de Conhecimentos Gerais sobre o livro de Juízes. O ER deverá estudar a estrutura do livro; fatos históricos e acontecimentos importantes.





DEPARTAMENTO NACIONAL DE **EMBAIXADORES DO REI** CONVENÇÃO BATISTA BRASILEIRA

REGULAMENTO DAS COMPETIÇÕES ESPORTIVAS

DAMA:

As disputas serão realizadas em melhores de 03 (três) partidas;

- O jogo de damas é praticado em um tabuleiro de 64 (sessenta e quatro) 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;
- O jogo de damas é praticado entre dois parceiros, com 12 (doze) pedras brancas de um lado e com 12 (doze) pedras pretas de outro lado;
- O lance inicial cabe sempre a quem estiver com as peças brancas;
- 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;
- 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;
- A captura é obrigatória. Não existe sopro;
- Duas ou mais peças juntas, na mesma diagonal, não podem ser capturadas;
- A pedra captura a dama e a dama captura a pedra. Pedra e dama têm o mesmo valor para capturarem ou serem capturadas;
- A pedra e a dama podem capturar tanto para frente como para trás, uma ou mais peças;
- 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);
- 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;
- 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;
- 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;
- Empate: Após 20 (vinte) lances sucessivos de damas, sem captura ou deslocamento de pedra, a partida é declarada empatada.





DEPARTAMENTO NACIONAL DE **EMBAIXADORES DO REI** CONVENÇÃO BATISTA BRASILEIRA

- Finais de: 02 (duas) damas contra 02 (duas) damas; 02 (duas) damas contra 01 (uma); 02 (duas) damas contra 01 (uma) dama e 01 (uma) pedra; 01 (uma) dama contra 01 (uma) dama e 01 (uma) dama contra 01 (uma) dama e 01 (uma) pedra, são declarados empatados após 05 (cinco) lances.

DOMINÓ:

- A forma de disputa é por duplas, não sendo permitida a participação individual;
- Todos os participantes receberão 07 (sete) pedras;
- Quem embaralha as pedras é o árbitro, nunca os jogadores;
- Caso algum jogador pegue 04 (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 04 (quatro) gabões ou mais. Contudo, uma vez dado o início a rodada prossegue e não pode ser anulada;
- Caso a rodada seja fechada, somam-se os pontos das pedras da dupla. Vence a dupla que obtiver menor pontuação. Neste caso é creditado 01 (um) ponto. Caso haja empate na soma dos pontos, quem provocou o fechamento do jogo é considerado perdedor e é creditado 01 (um) ponto para dupla oponente;
- A disposição das peças na mesa segue o padrão linear, com duas extremidades, sem variação;
- Após a divisão das pedras, o jogador que possuir o gabão de 06 (seis) inicia a primeira rodada; As próximas rodadas são iniciadas por quem estiver a direita de quem deu a saída anterior e assim por diante;
- Não é permitido nenhum tipo de comunicação entre os participantes, seja através de voz, som ou sinais. Caso o árbitro perceba, ele anulará a rodada e tirará 02 (dois) pontos da dupla em questão. Caso haja reincidência, a dupla será excluída do torneio;
- 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 02 (dois) pontos da dupla em questão. Caso haja reincidência, a dupla será excluída do torneio;
- O jogador que realizar jogadas inócuas, cometendo erros na colagem das pedras na mesa, estará sujeito a 01 (uma) advertência. Caso cometa novamente o erro, a dupla do participante em questão será eliminada da partida;
- Vence a partida a dupla que conquistar 04 (quatro) pontos;





DEPARTAMENTO NACIONAL DE **EMBAIXADORES DO REI** CONVENÇÃO BATISTA BRASILEIRA

- Os pontos são definidos da seguinte forma:

Batida Simples – 01 (um) ponto. Bater com a pedra que contenha um número em qualquer uma das extremidades.

Batida Simples de Gabão – 02 (dois) pontos. Bater o jogo com um Gabão (pedra com o mesmo número nas duas metades).

Batida Lá e Lô ou de Duas Pontas – 03 (três) pontos. Bater o jogo com uma pedra que contenha os mesmos números das duas extremidades das pedras postas na mesa.

Batida Cruzada ou Gaboada – 04 (quatro) pontos Bater o jogo com um Gabão que contenha os mesmos números das extremidades das pedras da mesa.

XADREZ:

- Cada partida terá 15 (quinze) minutos de duração.
- Cada jogador terá 30 (trinta) segundos para efetuar sua jogada. Caso não efetue, perderá a jogada, passando a vez para o adversário.
- 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.
- 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.
- 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:
 - a) O Rei que vai fazer o lance não se pode ter movido durante o jogo;
 - b) A Torre que vai fazer o lance não se pode ter movido durante o jogo;
 - c) O Rei envolvido não pode estar em xeque;
 - d) Todas as casas entre o Rei e a Torre têm de estar desocupadas;
 - e) O Rei não passa por uma casa atacada por uma peça inimiga durante o movimento;
 - f) A casa de destino do Rei não pode estar a ser atacada;
 - g) O Rei e a Torre têm de ser do mesmo lado;
 - h) 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.





DEPARTAMENTO NACIONAL DE **EMBAIXADORES DO REI** CONVENÇÃO BATISTA BRASILEIRA

- **Tocar nas peças:** Esta regra diz que quando se toca numa peça esta tem de ser jogada, ou do francês: "piecetouchepiecejoue".
- **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.
- **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 piecetouchepiecejoue, se possível, tem de ser respeitada.
- **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.
- **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.
- **Empate:** Quando o lado a mover não tem nenhuma jogada legal que possa realizar e não está em xeque o jogo termina com empate.
- **Se a partida terminar empatada ao término do tempo normal,** reinicia a partida e inverte as cores das peças;
- **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.
- **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 03 (três) lances irregulares será eliminado.
- **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.
- **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.
- **Pontuação:** Peão – 01 (um) ponto; Cavalo e Bispo – 03 (três) pontos; Torre – 05 (cinco) pontos; Dama – 09 (nove) pontos; Rei - Valor Absoluto (não há pontuação).
- **Em caso de término do tempo sem um vencedor,** declarar-se-á vencedor aquele jogador que tiver mais pontos, conforme item anterior.





DEPARTAMENTO NACIONAL DE
EMBAIXADORES DO REI
CONVENÇÃO BATISTA BRASILEIRA

FUTEBOL DE BOTÃO:

- As partidas terão a duração de 10 minutos;
- O torneio de Futebol de Mesa será realizado conforme a regra oficial da modalidade "Dadinho 09 por 03" da FEFUMERJ (Federação de Futebol de Mesa do Estado do Rio de Janeiro) e também levará em conta o 1º Termo de Interpretação das regras disponível no site www.fefumerj.com.br;
- Caso seja necessária à adaptação de alguma regra a realidade do evento, o coordenador de prova estará informando antes de cada partida.

Atenção: Caso ocorra alguma situação que esteja omissa a este regulamento, o mesmo será reportado ao Coordenador do Departamento Nacional de Embaixadores do Rei para avaliação e respectivas soluções.

Em Cristo,

Fabiano Lessa

Coordenador Nacional de Embaixadores do Rei

Acesse nossas mídias sociais:

Facebook: DENAER Brasil

Instagram: *embaixadoresdoreioficial*

Youtube: *embaixadoresdoreioficial*

Apoio:



Versão: 1.0