Associação Batista Gonçalense

DAER GONÇALENSE

Departamento Associacional de Embaixadores do Rei Gonçalense
Email: daerg@embaixadoresdorei.org
Rua Coronel Soares, 274. Boaçu- São Gonçalo – RJ- CEP 24465-250

REGULAMENTO 2024

42º CONGRESSO GONÇALENSE DE EMBAIXADORES DO REI

DISPOSIÇÕES GERAIS

Objetivos e Justificativa	4
Condições de Participação	4
Cadastro da Embaixada	5
Cadastro do Conselheiro de ER	5
Cadastro do Embaixador do Rei	5
Contribuição Financeira	5
Categorias e Idades Pontuação e Premiação	6
Pontuação e Premiação	6
Casos Omissos Condições Gerais	6
Condições Gerais	7

GINCANA BÍBLICA

Esgrima Bíblica	9
Debate de Versículos	10
Pregador do Evangelho	10
Livros Bíblicos	11
Biografia de Jesus	11
Livro Missionário	12
Livro Sempre Embaixador	12
Conhecimentos da Organização ER	13
Montagem Bíblica	13
Conhecimento Geral da Bíblia	13
Teatro Bíblico	**14**
Festival de Música	**14**

ESPORTES

Atletismo	15
Futsal	15
Natação	16
Futevôlei	16
Futmesa	17
Cabo de Guerra	17

JOGOS DE SALÃO

Considerações Gerais	17
Módulos	18
Dama	19
Dominó	20
Futebol de Mesa	22
Xadrez	24
Tênis de Mesa	26
Futebol de Vídeo Game (FIFA)	**28**

DISPOSIÇÕES GERAIS

OBJETIVOS E JUSTIFICATIVA

As gincanas e competições do DAER Gonçalense têm como objetivo promover o desenvolvimento físico, moral e espiritual dos meninos participantes da organização Embaixadores do Rei, bem como a integração social entre os Embaixadores do Rei das diversas Igrejas Batistas que se reúnem em cooperação através da Associação Batista Gonçalense. Nesse sentido, o DAER Gonçalense se esforça para realizar diversos eventos durante o ano para cumprir este objetivo, propiciando atividades esportivas e espirituais. Este documento visa regulamentar e adaptar à realidade dos Embaixadores do Rei as diversas gincanas, modalidades esportivas e bíblicas promovidas pelo DAER Gonçalense.

CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

Estão aptas a participarem das gincanas e competições do DAER Gonçalense as Embaixadas das Igrejas Batistas da Associação Batista Gonçalense. Além disso, estarão aptas a participar Embaixadas que venham a ser convidadas, estando sujeitas a aprovação por maioria simples, em reunião regular ou extraordinária do conselho do DAERG;

Ao participar das gincanas e competições as embaixadas aceitam e se comprometem a cumprir este regulamento;

Para a embaixada participar do módulo esportivo do ano corrente, a mesma terá que ter participado de no mínimo 50% das atividades dos módulos bíblicos, que são:
Impacto Evangelismo, música, teatro bíblico ou de um bloco das provas bíblicas.

Estão aptos a representarem a sua embaixada junto ao DAER Gonçalense, os conselheiros de Embaixadores do Rei maiores de 18 anos, reconhecidos como tal em suas igrejas.

Estão aptos a representarem sua embaixada nas gincanas e competições do DAER Gonçalense, os Embaixadores do Rei em conformidade com este regulamento.

Para participar de gincanas e competições do DAER Gonçalense, é necessário pagar inscrições por equipe ou individual (quando permitido) conforme tabela abaixo.

As embaixadas cooperantes com o Plano de Contribuição Voluntária Anual (CVA) estão isentas de pagamento de taxas de inscrição nas gincanas e competições.

TAXA DE INSCRIÇÃO

FUTSAL JUNIOR – R$ 180 (equipe)
FUTSAL ADOLESCENTE – R$ 200 (equipe)
ATLETISMO – R$ 100 (equipe) ou R$ 25 (cada)
NATAÇÃO – R$ 100 (equipe) ou R$ 25 (cada)
TEATRO BÍBLICO – R$ 50
FESTIVAL DE MÚSICA – R$ 60
GINCANA BÍBLICA – R$ 100 (equipe) ou R$ 20 (cada)
JOGOS DE SALÃO – R$ 100 (equipe) ou R$ 20 (cada)

FUTEBOL DE VIDEOGAME – R$ 30(cada)

CADASTRO DA EMBAIXADA

Para participar das gincanas e competições do DAER Gonçalense a embaixada deve estar devidamente cadastrada. O cadastro da embaixada é gratuito e válido para o corrente ano.

Há duas formas de cadastrar sua embaixada:

1. Entregando ficha de cadastro preenchida manualmente em uma das reuniões de Conselheiros de ER. Consulte o calendário das reuniões no site daerg.embaixadores do rei.org.
2. Entrando no site daerg.embaixadoresdorei.org/sistema onde o cadastro também pode ser feito a qualquer momento.

CADASTRO DO CONSELHEIRO DE ER

Os conselheiros reconhecidos como representante das embaixadas no DAER Gonçalense nas competições (eventos esportivos, eventos competitivos, gincanas, etc) são somente os conselheiros cadastrados. Não há restrição para mínimo ou máximo de Conselheiros de ER cadastrados.

Ao ser cadastrado como representante da embaixada, o conselheiro de ER se compromete a realizar uma contribuição anual no valor de R$ 50 (cinquenta reais) a ser pago até o dia 05 de julho de 2024. O cadastro tem validade somente para o ano corrente. Aos demais conselheiros de ER, solicitamos que considere colaborar também com a contribuição voluntária anual no valor estipulado.

CADASTRO DE EMBAIXADORES DO REI

Há 3 FORMAS DE CADASTRO do ER entrar no cadastro do DAER Gonçalense:

1) Quando é entregue fisicamente uma cópia legível, frente e verso, da carteira de identidade ER, expedida pela DENAER (Departamento Nacional de Embaixadores do Rei) em qualquer reunião do DAER Gonçalense, conforme calendário divulgado no site daerg.embaixadoresdorei.org; neste caso o status do cadastro é **VERIFICADO**;

2) Submetendo o cadastro via Sistema On Line do DAER Gonçalense no site daerg.embaixadoresdorei.org/sistema; Caso o cadastro seja confirmado pelo DAER Gonçalense e o status do cadastro constará como **VERIFICADO**;

3) Sendo cadastrado automaticamente ao participar de qualquer competição, gincana ou evento do DAER Gonçalense que requer inscrição; neste caso o cadastro constará como **PENDENTE**, sendo necessário o conselheiro (representante da embaixada, conforme este regulamento), envie os documentos conforme os itens 1 e 2 deste tópico;

- O cadastro do Embaixador do Rei é válido para o corrente ano e para os anos subsequentes.
- Não há restrição para número mínimo ou máximo de Embaixadores do Rei cadastrados por embaixada.
- Caso julgue necessário, o DAER Gonçalense poderá solicitar a carteira original do Embaixador do Rei para conferência de dados.
- O status do Embaixador do Rei cadastrado deve constar como **VERIFICADO** até **01 de novembro de 2024,** caso contrário o DAER Gonçalense poderá desclassificá-lo em todas as competições e gincanas do qual tenha participado.

CONTRIBUIÇÃO FINANCEIRA

O DAER Gonçalense é uma organização que depende de seus cooperadores para realização de suas atividades, procedimentos administrativos, outros gastos com eventos e atividades. Nesse sentido, é necessário o recolhimento de contribuições financeiras voluntárias das embaixadas e conselheiros de ER.

Formas de Contribuição:

1. **Contribuição Voluntária Anual (CVA) da Embaixada:** O valor de contribuição da Embaixada será de R$ 450,00 e podem ser pagos até o dia 5 de julho de 2024 ou em 3 parcelas de R$ 150,00 de acordo com a tabela.

DATA DE PAGAMENTO	**VALOR**
03 de abril de 2024	R$ 150,00
04 de Maio de 2024	R$ 150,00
02 de junho de 2024	R$ 150,00
TOTAL	**R$ 450,00**

Observação: As embaixadas só poderão participar das modalidades bíblicas e esportivas, mediante ao pagamento da taxa de contribuição anual, ou o pagamento da taxa de inscrição (individual ou por equipe) da competição escolhida.

As Embaixadas só receberam suas placas com todas quitações do CVA

2. **Ofertas Alçadas:** O DAER Gonçalense recebe também ofertas alçadas, individuais e coletivas, de qualquer valor.

CATEGORIAS E IDADES

As gincanas e competições do DAER Gonçalense são realizadas em duas categorias:

- **Junior**: 09 a 12 anos completos.
- **Adolescente**: 13 a 17 anos completos.

Exceção aos que completam 18 anos em 2024: O Embaixador do Rei que completa 18 anos durante o ano de 2024, ou seja, nascidos em 2006, poderá participar normalmente na categoria adolescente até o dia do seu aniversário.

O Embaixador do Rei Junior que completar 13 anos no dia do evento poderá participar normalmente da gincana ou competição na categoria Junior. Contudo, o Embaixador do Rei que completar 13 anos em data anterior ao evento, poderá participar somente na categoria Adolescente.

O **Embaixador do Rei Junior** poderá participar também na categoria adolescente, exceto na competição de Futsal.

PREMIAÇÕES

O DAER Gonçalense não entrega premiação em dinheiro em nenhuma competição.

MEDALHAS: Os Embaixadores que conquistarem o primeiro lugar receberão a medalha dourada, o segundo a medalha prateada e o terceiro a medalha bronzeada.

FUTSAL/TROFÉUS: Serão entregues troféus aos campeões de: Futsal Junior e Futsal Adolescente.

MÚSICA E TEATRO: Serão entregues placas do prêmio do júri crítico de Teatro Bíblico e prêmio do júri crítico do Festival de Música.

PLACAS: Todas as embaixadas participantes receberão no Congresso Gonçalense de Embaixadores do Rei, PLACA de participação de acordo com os critérios:

1. Só recebem as placas de participação, embaixadas cooperantes com o plano de contribuição voluntária anual com a quitação das parcelas;
2. Nas placas serão adicionados selos de certificação conforme participação da embaixada em: Acampamento, Congresso, Acampamento, Gincana Bíblica, Teatro Bíblico, Música, Natação, Atletismo, Futsal, Evangelismo, Ação Social e Jogos de Salão.

3. **Embaixadas que colecionarem 12 selos receberão placas douradas**;
4. Embaixadas que colecionarem entre 9 e 11 selos receberão placas prateadas.
5. **A embaixada receberá o selo de participação das reuniões de liderança no DAERG ou um representante da sua igreja ou embaixada.**

ENTREGA: As premiações serão entregues no encerramento do acampamento de Embaixadores do Rei.

CASOS OMISSOS

Os casos omissos serão resolvidos em reunião regular de conselheiros de ER sempre que possível. Caso seja necessário, será convocada uma reunião extraordinária para resolução. Se não houver tempo hábil e o caso necessite de uma solução com urgência, a coordenação consultará os conselheiros presentes e tomará uma decisão sobre o Caso Omisso, não cabendo recur

GINCANA BÍBLICA

CONSIDERAÇÕES GERAIS

- O Embaixador do Rei poderá participar de até 2(duas) disputas;
- As embaixadas poderão ser representadas por apenas 1(um) ER Junior e 1(um) ER Adolescente em cada modalidade;
- As provas: Livros Bíblicos, Livro Missionário, Livro Sempre Embaixador, Conhecimentos da Organização ER e CGO são compostas por 20(vinte) questões de múltipla escolha. Os ERs terão o tempo máximo de 20 minutos para a realização da prova;
- A versão da bíblia utilizada para confecção das provas bíblicas é a Almeida Século 21 da Edições Vida Nova;
- **Para receber medalha(s), o Embaixador não poderá zerar a prova.**
- O DAERG compromete-se em organizar as provas de acordo com os blocos abaixo:

1º BLOCO	2º BLOCO
ESGRIMA BÍBLICA	DEBATE DE VERSÍCULOS
BIBLIOGRAFIA DE JESUS	MONTAGEM BÍBLICA
LIVRO JOSUÉ	LIVRO 2 CORÍNTIOS
LIVRO SEMPRE EMBAIXADOR W. ALVIN HATTTON	LIVRO MISSIONÁRIO "ANA BAGBY"
CONHECIMENTOS DA ORGANIZAÇÃO ER	CONHECIMENTO GERAL DA BÍBLIA
----------	PREGADOR DO EVANGELHO

- Após uma prova ou disputa for iniciada de fato, nenhum ER poderá mais participar (iniciar uma prova, ou entrar na disputa, ou se inscrever), sob qualquer pretexto;
- Nas provas escritas os 3 últimos ER saem juntos da sala;
- Ao terminar uma prova escrita o ER deverá levantar uma de suas mãos e dizer "terminei". O fiscal deverá anotar o tempo de realização na prova do ER;

- As provas escritas terão folha de rosto, que permitirão o ER preencher o seu nome, nome da embaixada e nome da igreja antes de iniciar a leitura; essa folha de rosto só pode ser "virada" após comando de "começar" do fiscal responsável pela aplicação;

- Qualquer tentativa de burlar o concurso bíblico será considerada falta grave e o ER ser excluído da Gincana Bíblica;

- As disputas/provas dentro de um bloco devem começar ao mesmo tempo;

- As disputas/provas do segundo bloco só começam quando terminarem todas as disputas do primeiro bloco, assegurando que todos que participem do primeiro bloco, tenham a oportunidade de participar de uma segunda competição no segundo bloco;

- Se por ventura a DAER Gonçalense constatar que um ER disputou mais do que 2(duas) vezes: constatado o dolo, o ER será desclassificado de todas as disputadas; sendo culposo perderá a melhor colocação;

- Se algum ER precisar de atendimento especial para realização da prova, o mesmo deve ser solicitado em até 30(trinta) dias antes da realização da competição através do e-mail daerg@embaixadoresdorei.org;

ESGRIMA BÍBLICA

AUDITÓRIO

Tem como objetivo principal a verificação da agilidade do ER em encontrar e ler textos bíblicos ditados por um líder. Deve ser assim disputado:

1. A Bíblia a ser usada pelo Embaixador do Rei será fornecida pelo DAER Gonçalense. Todas deverão ser idênticas;

2. A Bíblia deverá estar com a lombada (parte encadernada) voltada para cima e a parte de abertura do miolo perfeitamente encaixada entre o polegar e o indicador do competidor;

3. O braço que estiver segurando a Bíblia deve ser levantado de forma que a Bíblia seja elevada acima da cabeça;

4. O líder, sempre que for possível, deverá tratar a Bíblia como uma espada, ordenando, antes de ditar as passagens bíblicas, que os competidores "desembainhar a sua espada";

5. O líder deverá ditar uma passagem bíblica completa (Livro, capítulo e versículo) e, após certificar-se que todos os competidores ouviram e entenderam a passagem ditada, ordenar que a localizem, utilizando um comando que é expresso pela palavra **CARREGAR**. Caso o livro ditado pelo líder tenha apenas um capítulo, o mesmo citará apenas o Livro e o versículo;

6. Marcará o ponto aquele competidor que conseguir achar a passagem ditada antes dos demais e ler o versículo até o final, não necessitando de quaisquer outras manifestações (passo à frente, mão na Bíblia e etc) para validar a sua atitude;

7. O ER que deixar a Bíblia cair após o comando de CARREGAR, estará fora da rodada em questão;

8. Em caso de dois competidores começarem a ler a passagem ao mesmo tempo, o líder deverá observar aquele que leu a passagem completa ou mais se aproximou disso. Neste caso não é considerado a velocidade da leitura, mas sim, o ER que completou a leitura ou chegou mais perto disso. Se após a verificação, o empate persistir, a passagem ditada deverá ser anulada, não se computando ponto para qualquer dos competidores;

9. O vencedor da competição será aquele que conseguir ler, antes dos demais, um número de passagens pré-estabelecido pelo líder;

DEBATE DE VERSÍCULOS

AUDITÓRIO

Tem como objetivo verificar qual dos ER conhece, de cor, o maior número de versículos bíblicos e suas respectivas referências (livro, capítulo e versículo). Deve ser assim disputado:

1. Para que o debate seja disputado da maneira mais correta possível, faz-se necessário, sempre que possível, que além do diretor do debate, forme-se uma comissão de examinadores. Tal comissão observará as eventuais irregularidades cometidas pelos competidores, enquanto o diretor de debate coordena todas as ações e dá a decisão final sobre eventuais dúvidas;

2. Para o trabalho de localização e conferência pela comissão de debate, o competidor deverá recitar a referência bíblica antes do versículo propriamente dito;

3. Ao começar a recitar a referência bíblica o competidor não poderá modificar a parte já recitada. Assim, se recitar somente o nome de um livro, o versículo a ser recitado deverá estar contido obrigatoriamente neste;

4. O competidor terá um tempo de 30(trinta) segundos, para começar a recitar a referência do versículo. Os 30(trinta) segundos são cronometrados pelo diretor do debate e contados a partir do momento em que o competidor anterior concluir o versículo ou a partir de ordem do diretor do debate;

5. O competidor poderá corrigir a redação do versículo falado, caso perceba alguma falha, desde que não tenha sido atentado para o fato por qualquer pessoa que não esteja participando do debate, tendo, a partir do momento em que começar a corrigi-lo, um tempo de 30(trinta) segundos, cronometrados pelo diretor do debate, para concluí-lo. Se não fizer a correção dentro do tempo estipulado, será eliminado;

6. Tanto as referências quanto os versículos só poderão ser citados uma vez, sendo eliminado do debate o competidor que repetir quaisquer deles;

7. Se o competidor falar o versículo incompleto ou em divergência com a referência citada deverá ser eliminado do debate;

8. Para fins de conferência dos versículos e referências citadas a **comissão de debate** deverá utilizar-se de tantas versões bíblicas quantas tiverem em suas mãos naquele momento, não sendo aceita, por qualquer outra pessoa, a apresentação de uma versão compatível com o que foi citado pelo competidor, principalmente após a decisão de eliminação;

9. O versículo deverá ser falado exatamente conforme consta na Bíblia. O competidor que não o fizer é eliminado. Para a conferência, a comissão de debate deve utilizar os critérios estabelecidos;

10. Será vencedor do debate aquele competidor, que após a eliminação de todos os demais, recitar uma referência e um versículo válido, ou seja, que não desrespeite as regras estabelecidas para o debate. Se neste caso o competidor errar, deverá ser resgatado o competidor que foi eliminado por último. Este será o próximo a recitar a referência e o versículo, e o debate terá prosseguimento levando em consideração todos os versículos recitados até então. Este critério poderá ser utilizado por, no máximo, três vezes. Ao persistir, o diretor do debate concede o empate aos participantes;

11. 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;

12. O membro da comissão de debate não poderá avaliar um ER de sua igreja.

PREGADOR DO EVANGELHO

AUDITÓRIO

Consiste da apresentação de um sermão no tempo máximo de 10 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 à habilidade de encontrar com certa rapidez o texto bíblico e consultar as referências bíblicas citadas na mensagem.
4. **Conteúdo da mensagem.**

- A ordem da apresentação será definida no dia, seguindo um dos critérios: 1) Consenso entre os participantes quanto à ordem de apresentação; 2) Sorteio; 3) Ordem de chegada ao local do evento.
- Será atribuída nota de 5(cinco) 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 pelo **somatório das notas** atribuídas a cada quesito;
- A pontuação final do ER será o **somatório de pontos creditados** por cada jurado;
- Caso a coordenação ou o relator determine a perda de pontos por limite de tempo ultrapassado, será descontado 1(um) ponto para cada minuto completo ultrapassado. Neste caso, o ponto a ser subtraído será deduzido da pontuação geral.
- 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 e 5) Votação dos jurados.
- O corpo de jurados deverá ser formado por no mínimo 3(três) componentes e no máximo 5(cinco) componentes; estes não poderão ser membros de igrejas com ER envolvidos na disputa.

LIVROS BÍBLICOS

PROVA ESCRITA

Tem como objetivo levar o ER a responder perguntas a respeito de livros da Bíblia divulgados previamente pela organização do concurso.

- Os livros bíblicos a serem estudados serão: Josué e 2 Coríntios
- A classificação dar-se-á levando-se em consideração o maior número de pontos.
- Cada resposta certa equivale à um ponto;
- O menor tempo de realização da prova é o critério utilizado para o desempate.

BIOGRAFIA DE JESUS

- Os livros bíblicos da biografia de Jesus são: Junior – **Mateus, Marcos;**
- Os livros bíblicos da biografia de Jesus são: Junior – Adolescente – **Mateus, Marcos, Lucas e João;**
- A classificação dar-se-á levando-se em consideração o maior número de pontos;
- Cada resposta certa equivale à um ponto;
- O menor tempo de realização da prova é o critério utilizado para o desempate.

LIVRO MISSIONÁRIO

PROVA ESCRITA

Tem como objetivo levar o ER a responder perguntas a respeito de um livro de temática missionária ou de uma biografia missionária específica. O livro deve ser divulgado previamente pela organização do concurso.

- O livro a ser estudado será: **"Ana Bagby"**
- A classificação dar-se-á levando-se em consideração o maior número de pontos.
- Cada resposta certa equivale à um ponto;
- O menor tempo de realização da prova é o critério utilizado para o desempate.

LIVRO SEMPRE EMBAIXADOR

PROVA ESCRITA

Tem como objetivo levar o ER a responder perguntas à respeito do livro Sempre Embaixador de William Alvin Hatton.

- A versão do livro a ser estudada é o *e-book* produzido por John Hatton (Santiago/CHILE 2010). Esta versão se encontra para *download* no site do DAER Gonçalense: daerg.embaixadoresdorei.org
- A classificação dar-se-á levando-se em consideração o maior número de pontos.

- Cada resposta certa equivale à um ponto;
- O menor tempo de realização da prova é o critério utilizado para o desempate.

CONHECIMENTOS DA ORGANIZAÇÃO ER

PROVA ESCRITA

Tem como objetivo levar o ER a responder perguntas à respeito de uma bibliografia específica de conhecimentos da Organização Embaixadores do Rei.

- **A classificação dar-se-á levando-se em consideração o maior número de pontos.**
- **Cada resposta certa equivale à um ponto;**
- **O menor tempo de realização da prova é o critério utilizado para o desempate.**
- **A bibliografia a ser estudada para este concurso é:**
- **Adolescentes – Folhetos, Manual de Escudeiro e Manual de Arauto (Manuais Novos)**
- **Juniores – Folheto, manual de escudeiro**

MONTAGEM BÍBLICA

PROVA ESCRITA

Tem como objetivo verificar se o ER conhece todos os livros da Bíblia e sua estrutura. **Sem consulta**, a prova é dividida em duas modalidades, a saber: **Montagem Bíblica Completa** para Juniores e **Montagem Bíblica Super Completa** para Adolescentes.

- **Montagem Bíblica Completa:** Grande Divisão, Livros e Capítulos, em ordem.
- **Montagem Bíblica Super Completa:** Grande Divisão, Subdivisões, Livros e Capítulos, em ordem.

1. A montagem deverá estar redigida rigorosamente conforme ordem na Bíblia;
2. Antes do início das provas, os ERs devem escrever na prova seus nomes completos, nome da embaixada e igreja. Feito isso, o diretor do debate dará o comando para o início;
3. Não é necessário colocar a palavra "Bíblia sagrada" no início da prova, pois se trata de uma redundância;
4. O tempo máximo para realização da prova é de 30 minutos. Ao fim do tempo limite, o ER deve entregar a prova como estiver;
5. O Critério para classificação será: a prova entregue com 1) Menor número de erros; 2) Menor tempo de execução da prova;
6. Com mas de 5 erros o embaixador será desclassificado.
7. Na correção da prova será considerado erro: livro omitido; número de capítulo omitido; divisão e subdivisão omitida; livro fora de ordem; número de capítulo que não corresponder com o livro e divisão e subdivisão colocada fora de ordem;
8. No caso de dois ou mais ERs entregarem a prova ao mesmo tempo e conseguirem o mesmo número de acertos, será considerado empate;
9. O DAERG fornecerá um modelo e variações de Montagem Bíblica Completa e Montagem Bíblica Super Completa, a fim de orientar os ERs participantes desta modalidade quanto à estrutura da Montagem Bíblica. Esse modelo estará disponível no site: daerg.embaixadoresdorei.org.
10. A folha fornecida para a prova terá formulário (pauta) para que sejam colocadas as informações da montagem bíblica; não necessariamente o número de células/linhas corresponde ao número de informações/livros que devem ser colocados.

CONHECIMENTO GERAL DA BÍBLIA

PROVA ESCRITA

Tem como objetivo avaliar o conhecimento geral do ER sobre histórias e contexto bíblico. A prova consiste em citar um texto bíblico ou narrar uma história. O ER terá que escolher entre as opções de livro apresentadas, em qual livro bíblico está o versículo ou história narrada. Um modelo de aplicação da prova, consta disponível para download no site: daerg.embaixadoresdorei.org

- As questões podem ser de qualquer livro/parte da Bíblia Sagrada.
- A classificação dar-se-á levando-se em consideração o maior número de pontos.
- Cada resposta certa equivale à um ponto;
- O menor tempo de realização da prova é o critério utilizado para o desempate.

CONCURSO DE TEATRO BÍBLICO

APRESENTAÇÃO DE PEÇA TEATRAL

O TEATRO BÍBLICO, promovido pelo DAER Gonçalense, tem por finalidade: glorificar o nome do Senhor Jesus; incentivar o desenvolvimento dos dons teatrais; difundir o teatro cristão; integrar os Embaixadores do Rei e família à igreja através da evangelização teatral.

1. DO EVENTO:

- O evento contará apenas com a participação de Embaixadas cadastradas no DAERG;
- As peças devem ser exclusivamente bíblicas, não sendo possível a realização de adaptações dos personagens bíblicos e cenários para os dias de hoje;
- As Embaixadas podem participar apenas com 1(uma) peça;
- Entende-se por exclusivamente bíblicas aquela peça que tenha sido retirada de algum fato bíblico, sendo indicado o texto bíblico base;
- Os Conselheiros só podem participar da narração, desde que não seja narração ativa, ou seja, apenas com a voz; · A narração da peça não poderá ser gravada;
- A narração poderá ser ativa, ou seja, um ER (ou ERs) presentes no palco narrando a peça. Para estes são permitidos estarem caracterizados como personagens bíblicos ou estarem como nos dias de hoje;
- A versão da bíblia utilizada para dar base a peça, deverá constar do formulário de inscrição;
- A peça deverá ser encenada exclusivamente por ERs;
- Não poderão ser utilizados elementos de água e fogo; Se a embaixada utilizar, a apresentação será interrompida imediatamente e a embaixada desclassificada;
- O fundo de todas as peças será neutro (preto), não serão permitidas instalações de painéis; contudo estão permitidos utilização de elementos cenográficos.

2. DA APRESENTAÇÃO:

- Cada embaixada terá **25(vinte e cinco) minutos**, para preparação do palco (montagem do cenário, luzes etc) e para apresentar a peça. As apresentações que ultrapassarem este limite estarão sujeitas à perda de pontos;

- A avaliação das peças será feita com base nos seguintes quesitos:

  a. Enredo/Mensagem
  b. Interpretação
  c. Criatividade
  d. Continuidade

- A ordem da apresentação será definida no dia, seguindo um dos critérios: 1) Consenso entre os participantes quanto à ordem de apresentação; 2) Sorteio; 3) Ordem de chegada ao local do evento.

3. JURI CRÍTICO:

- Cada jurado atribuirá **nota de 5(cinco) a 10(dez)** em um determinado quesito;
- A mesa julgadora será composta por no mínimo 3(três) jurados e no máximo 5(cinco) jurados;
- As notas serão atribuídas utilizando-se **números inteiros**, não podendo ser utilizado números fracionados;
- A pontuação do jurado será o **somatório das notas** creditadas em todos os quesitos;
- A pontuação final da embaixada será o **somatório da pontuação** de cada jurado;
- Notas menores que 8(oito) deverão ser justificadas no formulário do jurado;
- Caso a coordenação do evento determine a perda de pontos por limite de tempo ultrapassado, será descontado 1 (um) ponto do somatório total, para cada minuto completo ultrapassado.
- Caso a coordenação do evento determine a perda de pontos por elemento/objeto esquecido ou ainda por sujeira no palco que prejudique a apresentação de alguma embaixada, será descontado 7(sete) pontos do somatório total da embaixada responsável por tal ato.
- Os jurados só avaliarão a parte teatral (encenação); músicas e mensagens podem conter na peça, **mas não serão avaliados**.
- O Critério de desempate obedecerá à ordem decrescente das notas nos seguintes quesitos:

  a. Enredo/Mensagem

b. Interpretação
c. Criatividade
d. Continuidade

FESTIVAL DE MÚSICA

APRESENTAÇÃO MUSICAL AO VIVO

O FESTIVAL DE MÚSICA, promovido pelo DAER Gonçalense, tem por finalidade: glorificar o nome do Senhor Jesus; incentivar o desenvolvimento dos dons musicais; integrar os Embaixadores do Rei e família através do louvor, adoração e evangelização musical.

1. DO EVENTO:

- **O evento contará com a participação somente de Embaixadores do Rei no vocal, no acompanhamento instrumental, Categoria Banda.**
- **Na categoria Playback, a embaixada poderá participar do festival com Playback ou musico convidado.**
- As apresentações deverão ter acompanhamento instrumental de pelo menos 1(um) instrumento musical;
- · As letras deverão ser sacras ou gospel;
- As apresentações poderão ser feita por Playback lembrando que não pode ser mímica, trazer em Pendravi o instrumental
- A apresentação poderá ser de música inédita, interpretação ou versão;
- Entende-se por música inédita a música de composição própria e inédita feita pelos ERs; Entende-se como interpretação a música que existente que não sofre modificações na letra e na música; Entende-se como versão quando ganha novo (s) arranjo (s) na melodia ou mantem-se a melodia e modifica-se apenas a letra, ou em caso de versão de outro idioma para o português.
- As Embaixadas concorrerão apenas com 1(uma) música;

2. DA APRESENTAÇÃO COM BANDA DA EMBAIXADA.

- **Cada embaixada terá o tempo máximo para apresentação de 10(dez) minutos. As apresentações que ultrapassarem este limite estarão sujeitas à perda de pontos;**
- **A avaliação das apresentações será feita com base nos seguintes quesitos:**

  a. Mensagem
  b. Postura
  c. Instrumental/Harmonia
  d. Vocal

DA APRESENTAÇÃO DE PLAYBACK o.

- **Cada embaixador terá o tempo máximo para se apresentar de 10 minutos. As apresentações que ultrapassarem este limite estarão sujeitas as perdas de pontos:**
- **A avaliação das apresentações será feita com base nos seguintes quesitos**

  1. **Mensagem**
  2. **Interpretação**
  3. **Afinação**
  4. **Postura**

OBS: A embaixada só poderá participar de um modulo,

- A ordem da apresentação será definida no dia, seguindo um dos critérios: 1) Consenso entre os participantes quanto à ordem de apresentação; 2) Sorteio; 3) Ordem de chegada ao local do evento.

3. JURI CRÍTICO:

- Cada jurado atribuirá **nota de 5(cinco) a 10(dez)** em um determinado quesito;
- A mesa julgadora será composta por no mínimo 3(três) jurados e no máximo 5(cinco) jurados;
- As notas serão atribuídas utilizando-se números inteiros, não podendo ser utilizado números fracionados;
- A pontuação do jurado será o **somatório das notas creditadas** em todos os quesitos;
- A pontuação final da embaixada será o **somatório da pontuação** de cada jurado;
- Notas menores que 8(oito) deverão ser justificadas no formulário do jurado;
- Caso a coordenação do evento determine a perda de pontos por limite de tempo ultrapassado, será descontado 1 (um) ponto para cada minuto completo ultrapassado;
- Os jurados só avaliarão a parte musical; oração e ministração podem conter na música, mas não serão considerados; · O Critério de desempate obedecerá à ordem decrescente das notas nos seguintes quesitos: **a.** Mensagem musical

b. Instrumental/Harmonia
c. Vocal
d. Postura

4. JURI POPULAR:

- Todos os presentes terão direito a votar apenas 1(uma) vez no júri popular. Para tal, receberão uma cédula em papel que constará uma lista dos participantes constando o nome da igreja, nome do interprete/banda e o título da música apresentada. Só serão consideradas as cédulas que tiverem 2(dois) votos, exatamente.

ESPORTES

ATLETISMO

- O Embaixador do Rei poderá participar de até 2(duas) modalidades, independentemente de ser participação individual ou por equipe;
- As regras utilizadas seguem orientação Confederação Brasileira de Atletismo. Existe a possibilidade de serem feitas adaptações à realidade do local e da organização ER;
- A classificação será montada a partir do tempo dos ERs nas disputas;
- As modalidades disputadas e as respectivas categorias são:

1. 50m rasos (Junior e Adolescente);
2. 100m rasos (Junior e Adolescente);
3. 200m rasos (Junior);
4. 400m rasos (Adolescente);
5. Salto em Distância (Junior e Adolescente);
6. Revezamento 4x 50 (Junior);
7. Revezamento 4x 100 (Adolescente);

FUTSAL

- As embaixadas participantes poderão inscrever 1(uma) equipe Junior e 1(uma) equipe Adolescente;
- Só poderão participar embaixadas cadastradas no DAER Gonçalense; que tenham cooperado com o departamento e tenham representações registradas em reunião de liderança ao longo do ano;
- As embaixadas poderão inscrever no máximo 12 ERs por equipe;
- As regras utilizadas seguem orientação Confederação Brasileira de Futsal. Existe a possibilidade de serem feitas adaptações à realidade do local e da organização ER;
- As partidas serão realizadas em 2(dois) tempos de 7(sete) minutos, com intervalo de até 1 minuto;
- O torneio poderá ser realizado com primeira fase em grupos ou em chaveamento com jogos de eliminatórias (mata-mata);
- Dois cartões amarelos acarretarão em suspensão automática de 1(um) jogo;
- O ER que receber cartão vermelho cumprirá suspensão automática de 1(um) jogo;
- Os cartões amarelos acumulados não zeram em caso de torneio eliminatório; · Em caso de torneio com fase inicial em grupos, os cartões zeram para a fase final.

- Se o ER receber o segundo cartão amarelo ou cartão vermelho no último jogo da primeira fase que for disputada em grupos, o mesmo cumprirá suspensão automática no primeiro jogo da fase final;
- Dependendo da gravidade do fato que ocasionar o cartão vermelho, a coordenação poderá aplicar suspensão por mais jogos, além da suspensão automática de 1(um jogo). Essa decisão será tomada baseado em constatação de fato grave, relatado pelo árbitro da partida, por escrito na súmula;
- Não serão realizados tempos extras (prorrogação) em fase eliminatória (mata-mata). Após empate no tempo normal, a partida irá para a cobrança de penalidades;
- Todos os ERs inscritos deverão apresentar à mesa, documento oficial com foto para comprovar sua idade. Não serão aceitas cópias;
- Só poderão ficar no banco de reserva o conselheiro de ER devidamente cadastrado no DAERG; não serão aceitos: pais, técnicos escalados para este fim; demais membros de comissão técnica, etc. Apenas o conselheiro da embaixada e os reservas do time, devidamente identificados, registrados na mesa e uniformizados
- **Os critérios de desempate** na fase de grupos são: 1. Saldo de Gols; 2. Confronto direto; 3. Gols Pró; 4. Menor número de cartões vermelhos; 5. Menor número de cartões amarelos; 6. Sorteio.
- SÓ PODERÁ FICAR COMO TREINADOR, DANDO INSTRUÇÕES A EQUIPE EM QUADRA, O CONSELHEIRO CADASTRADO NO DAERG COMO RESPONSÁVEL DA EMBAIXADA INSCRITA E COM CARTA DE RECOMENDAÇÃO EMITIDA PELO PASTOR DA IGREJA EM PAPEL TIMBRADO. CASO O MESMO NÃO POSSA ESTAR PRESENTE, DEVERÁ ENVIAR OUTRO RESPONSÁVEL MEDIANTE APRESENTAÇÃO DA CARTA ACIMA CITADA.
- SE OUVER INVASÃO DE QUADRA POR PARTE DA TORCIDA, EQUIPE DE APOIO OU DESCOBRIMENTO DESSE REGULAMENTO, A EMBAIXADA SERÁ DESCALSSIFICADA DO CAMPEONATO. E SERÁ AVALIADA A CONDUTA EM REUNIÃO POSTERIOR, EXCETO A ENTRADA EM QUADRA SÓ PODERÁ SER FEITA PARA COMEMORAR O TÍTULO DE CAMPEÃO

NATAÇÃO

- O Embaixador do Rei poderá participar de até 2(duas) modalidades, independentemente de ser participação individual ou por equipe;
- As regras utilizadas seguem orientação Confederação Brasileira de Desportos Aquáticos. Existe a possibilidade de serem feitas adaptações à realidade do local e da organização ER;
- O ER deverá competir com toca e sunga;
- A classificação será montada a partir do tempo dos ERs nas disputas;
- As modalidades disputadas e as respectivas categorias são:

1. 25m (Junior e Adolescente);
2. 25m costas (Adolescente);
3. 50m (Adolescente);
4. Revezamento 4 x 25m (Categoria Mista: Junior ou Adolescente).

FUTEVÔLEI

1.Equipe será formada 4 Embaixadores do Rei, sendo 2 titulares e 2 reservas.

1.1 Toques na bola

Cada dupla pode dar um, dois ou três toques na bola, no máximo, antes de passá-la para o lado adversário da quadra.

2. Bola de primeira

No futevôlei pode passar a bola de primeira para a quadra adversária.

3. Toques seguidos pelo mesmo jogador

O mesmo jogador não pode tocar na bola mais de uma vez em seguida, dois toques ou mais. Caso isso aconteça, é considerado ponto da dupla adversária.

4. Tocar na rede

Não é permitido tocar na rede, caso aconteça, é ponto da dupla adversária.

5. Dois jogadores tocam juntos a bola

Se os dois jogadores da dupla tocarem a bola ao mesmo tempo, são considerados 2 toques.

6. Monte do saque

O monte de saque deve ficar atrás da linha de fundo, fora da quadra.

saque-futevôlei

7. Bolar por fora da rede

É considerado erro quando a bola passa para o lado adversário da quadra por fora da rede. Quem rebateu a bola perde o ponto.

8. Bola no braço

Assim como no futebol, se a bola bater no braço, é considerado mão. Quem bateu na bola perde o ponto.

9. Bola fora

A bola só é considerada fora quando ultrapassa totalmente a linha de marcação. Se a bola cair 99% fora, e 1% encostada na linha, é bola dentro.

10. Estrutura da quadra

O futevôlei utiliza a mesma quadra do vôlei de praia. O piso é de areia e suas medidas são: 18m de comprimento e 9m de largura. Também deve ter uma área livre ao redor das linhas de marcação de 3m.

A rede divide a quadra ao meio, com uma altura de 2,20m para jogos masculinos, e 2,00m para femininos.

11. Sets e pontos no futevôlei

O jogo de futevôlei é disputado em 1 set único, onde vence quem faz 18 pontos, ou em melhor de 3 sets, sendo necessário fazer 15 pontos para ganhar cada set.

A dupla deve ter no mínimo 2 pontos a mais que seus adversários para vencer um set. Não existe disputa de tiebreak no futevôlei. Caso empate em 17 a 17, o set vai até 19, se empatar em 18 a 18, vai a 20, e assim por diante.

12. Equipamentos necessários

Os equipamentos necessários para jogar futevôlei são:

Linha de marcação da quadra

Rede desmontável

Bola

13. Lado da quadra e saque no início do jogo

É realizado um sorteio entre as duplas antes de começar a partida. Os vencedores escolhem se começam sacando ou recebendo, ou, de que lado preferem começar o jogo. Caso escolham o lado, seus adversários definem quem começa sacando. Se escolher quem começa sacando, a dupla adversária define de que lado vão começar.

14. Mudança de lados

A menos que a organização do torneio estabeleça uma definição diferente, no futevôlei, a mudança de lados na quadra entre os jogadores deve ser feita a cada 6 pontos nos sets de 18, e a cada 5 nos sets de 15 pontos.

15. Execução do saque

O saque no futevôlei deve ser realizado atrás da linha de fundo, com a bola no chão e tocando-a com os pés, fazendo com que ela atravesse por cima da rede e caia no lado oposto da quadra. Caso o sacador pise na linha, saque na rede, ou para fora, é considerado ponto para o adversário.

16. Direito do saque

Independente de estar sacando ou recebendo, a cada ponto, quem vence tem o direito de sacar no próximo. Se a dupla for ganhando vários pontos consecutivos, ela saca em todos eles.

17. Tipos de ataque

Existem 6 tipos de ataque no futevôlei:

Shark: O jogador rebate a bola com o pé acima da rede;

Forte: Usa a força ao rebater a bola para aumentar sua velocidade

Curto: A famosa pingada. A bola cai rente à rede na quadra do adversário

Longo: O jogador tenta colocar a bola no fundo, atrás de seus adversários

Diagonal: Rebate a bola curta ou longa, na diagonal;

Paralelo: Rebate a bola paralela à linha lateral de marcação;

18. Abandono da partida
l Em qualquer caso de abandono da partida, seja por um ou os dois jogadores da dupla, independente do motivo ou placar, a vitória é atribuída à dupla adversária.

FUTMESA

Categoria única
Somente para Junior, total de quatro embaixadores, 2 titulares e 2 reservas.

REGRAS BÁSICAS
As partidas serão disputadas na modalidade dupla, ou seja, 2 x 2.
Cada set é jogado até que um lado atinja 15 pontos. Cada partida será disputada em 5 sets, sendo a equipe que atingir 3 sets vencidos será a vencedora.

Caso a disputa vá para o 5º set, deve-se trocar de lado após o primeiro que atingir o 8º ponto.

Caso ocorra empate, por exemplo, 14 x 14, a partida continua até que uma equipe alcance a diferença de 2 pontos.

Os jogadores deverão mudar o lado da mesa logo após o término de cada set disputado.

REGULAMENTO BASE: AQUI

CABO DE GUERRA

Cada embaixada deverá ter sua equipe com 8 participantes.
Sendo dois reservas e 6 fazendo a prova
Assim que o coordenador der início a prova, não poderá fazer a troca de embaixador.
Cada equipe deverá conter na prova 3 juniores e 3 adolescentes.
A embaixada vencedora da partida será considera vencedora melhor de três partida O conselheiro só poderá fazer a troca do embaixador nos intervalos de uma partida da outra ;
Só poderá fazer a troca de júnior pra júnior e adolescente por adolescente .

JOGOS DE SALÃO

CONSIDERAÇÕES GERAIS

- O Embaixador do Rei poderá participar de até 2(duas) disputas, desde que seja em blocos diferentes;

- No caso de eliminação ou abandono de uma representação em algum torneio de jogos de salão, todos os seus resultados são desconsiderados. Se resultados de partidas e disputas preliminares sejam exigidos para realização de *rankeamento*, será usado o critério de desempenho por porcentagem/aproveitamento.

MÓDULOS

Os as disputas dos jogos respeitarão os seguintes blocos:

1º BATERIA	2º BATERIA
TÊNIS DE MESA – CATEGORIA JUNIOR	DAMA – CATEGORIA JUNIOR
FUTEBOL DE MESA – CATEGORIA JUNIOR	DOMINÓ – CATEGORIA JUNIOR
DAMA – CATEGORIA ADOLESCENTE	XADREZ – CATEGORIA JUNIOR
DOMINÓ – CATEGORIA ADOLESCENTE	TÊNIS DE MESA – CATEGORIA ADOLESCENTE
XADREZ – CATEGORIA ADOLESCENTE	FUTEBOL DE MESA – CATEGORIA ADOLESCENTE

DAMA

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

- 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;
- O jogo de damas é praticado entre dois parceiros, com 12 pedras brancas de um lado e com 12 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 lances sucessivos de damas, sem captura ou deslocamento de pedra, a partida é declarada empatada.
- Finais de: 2 damas contra 2 damas; 2 damas contra uma; 2 damas contra uma dama e uma pedra; uma dama contra uma dama e uma dama contra uma dama e uma pedra, são declarados empatados após 5 lances.

DOMINÓ

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

- 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;
- 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 6(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 2(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 2(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 1(uma) advertência. Caso cometa novamente o erro, a dupla do participante em questão será eliminada da partida; · Vence a partida a dupla que conquistar 4(quatro) pontos;
- 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	3 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

FUTEBOL DE MESA

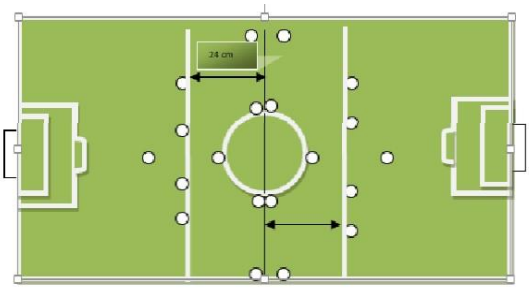
- O torneio de Futebol de Mesa será realizado conforme regra oficial da modalidade "Dadinho 9 por 3" da FEFUMERJ (Federação de Futebol de Mesa do Estado do Rio de Janeiro) e também levará em conta o 1º Termo de Interpretação da Regras disponível no site www.fefumerj.com.br.
- As seguintes considerações 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 1cm;
4. **Goleiro**: deverá ser um paralelepípedo com faces lisas e dimensões máximas de: 80 mm x 35 mm x 15 mm, sem limite de peso.
    a) O goleiro deverá sempre estar em pé sobre uma de suas faces de 80 mm x 15 mm, caso venha a se apoiar de maneira diferente, deve ser IMEDIATAMENTE recolocado na posição correta definida acima e no local em que se encontrava;
    b) Suas faces devem ser lisas, sem saliências e com ângulos de 90º (noventa graus).
    c) Se for confeccionado em material transparente, cristal (incolor), deverá conter uma faixa de outra cor em qualquer sentido (vertical, horizontal ou diagonal), de forma que una duas faces opostas.
    d) Seu espaço de ação se limita, exclusivamente, à pequena área. Caso ocorra um toque no dadinho estando o goleiro fora dos limites estabelecidos será marcada falta técnica.
    e) Toda vez que o “dadinho” parar dentro da pequena área, lançado por sua própria equipe (“bola atrasada”), a posse será do goleiro e este poderá movimentá-la. Exceção apenas se a sua equipe não tiver mais direito de toques dentro do limite coletivo, quando então será tiro livre indireto contra sua equipe;
    f) O goleiro não pode ser colocado atrás da linha de gol;
    g) O goleiro poderá dar no máximo 03 (três) toques dentro da pequena área, que também serão somados aos toques coletivos. Os toques deverão, obrigatoriamente serem dados com a face maior e não poderá conduzir o dado.
    h) Não poderá, em hipótese alguma, ser deslocado, movido ou acionado em meio a uma jogada, somente na solicitação de preparação.

i) Se o goleiro for derrubado por qualquer motivo, deverá ser recolocado imediatamente em pé no local onde se encontrava. Caso um outro botão está ocupando este local, deverá ser afastado para dar lugar ao goleiro. O mesmo vale para o caso dele ser impulsionado de modo a ficar em posicionamento irregular, como por exemplo, dentro do gol.

5. A duração das partidas é de dois tempos de 7(sete) minutos com 1(um) minuto de intervalo; **6. Arrumação dos jogadores:**

a) O goleiro deverá estar posicionado em qualquer lugar dentro da pequena área;
b) Os cinco botões denominados de defesa deverão estar obrigatoriamente atrás, da linha imaginária paralela a linha do meio campo, e que tangencia o botão localizado no abaixo do círculo central, podendo estar qualquer lugar (abaixo da linha), respeitando a distância mínima entre eles de 8 cm.
c) Dentre os cinco botões denominados de ataque, dois deverão estar posicionados em cada lado do campo de defesa, colados à linha lateral e a 3,5cm da linha central;
d) Outros dois botões de ataque deverão estar junto ao círculo central, pelo lado de fora, um de cada lado, junto à interseção do círculo com a linha central;
e) O último botão de ataque deverá estar junto ao círculo central, pelo lado de fora, sobre a linha imaginária que liga as marcas de pênalti.



7. Saída de jogo: A saída de bola para o início do jogo, do segundo tempo ou após um gol deverá ser realizada por apenas dois dos jogadores colocados junto ao círculo central, que serão os únicos a estar obrigatoriamente dentro dele e totalmente atrás da linha central. Deverá ainda seguir as seguintes prescrições:

a) A dado deverá estar o mais centralizado possível em sua marcação no meio de campo e ser lançada sempre para o campo adversário;
b) um dos botões deverá dar um toque na bola, que não deverá sair do grande círculo;
c) o outro botão poderá, então, dar continuidade à jogada;
d) não será permitido chutar ao gol enquanto a bola não sair do grande círculo;
e) não é permitido que o primeiro botão, que irá iniciar a saída, esteja grudado ao dadinho.
f) Caso o botonista fure o primeiro lance, terá direito a uma nova saída, descontando o lance da contagem de lances coletivos. Caso erre novamente a saída, será punido com falta técnica.
g) Caso o botonista arremesse a bola diretamente para fora do grande círculo e para o campo adversário no lance inicial, a posse de bola passará automaticamente para a equipe adversária, que continuará jogando normalmente.

8. Finalização da jogada: Uma jogada será finalizada quando a equipe que estiver realizando a jogada provocar uma das seguintes situações:

a) Realizar seu nono lance coletivo;
b) Cometer uma infração;
c) Ceder à adversária um lateral, um escanteio ou um tiro de meta;
d) Após uma furada ao dado, e a equipe adversária executar um lance com toque na bola; e) Marcar um gol;
f) Se após o nono toque coletivo a bola permanecer em campo, a equipe adversária poderá optar por um tiro livre indireto para recuperar a posse de bola, a ser cobrado no local onde a bola estiver parada ou dar prosseguimento a jogada, fazendo uso da vantagem;
g) Se, durante um lance, a bola tocar em um ou mais jogadores, tocando por último em um jogador adversário e sair de campo, o lance será considerado cavado e não haverá mudança de posse de bola. Devendo, a equipe que executou o lance, continuar sua jogada (sem a zeragem dos lances coletivos) com a reposição da bola em jogo, desde que ainda tenha lances disponíveis.
h) Se durante um lance a bola tocar em um ou mais jogadores, tocando por último em um jogador da equipe que executou o lance, e permanecer em campo, a posse de bola continuará com a mesma equipe, que deverá continuar com a sua jogada.

9. Roubada de bola: Quando a equipe que estiver jogando realizar uma furada de bola, ou durante o lance a bola tocar por último em jogador adversário, a equipe adversária terá o direito de tentar

a roubada de bola com a execução de um lance. Caso o lance resulte em toque na bola pelo jogador acionado, a equipe terá recuperado a posse de bola e iniciado sua jogada.

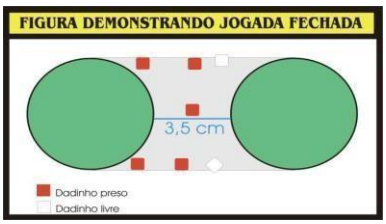
a) Caso a equipe que tentou a roubada realize uma furada, terá ainda assim iniciado sua contagem de lances coletivos e individuais, que serão zerados apenas caso a equipe adversária toque a bola novamente antes de terminar sua jogada. A equipe adversária também não terá finalizado sua jogada e nem zerado suas contagens de lances.

10. **Zeragem dos lances coletivos e individuais:** A contagem de lances coletivos e individuais de uma equipe só será zerada quando a equipe adversária efetivamente recuperar a posse de bola, iniciando a sua jogada, ou cometer uma infração. A contagem de lances individuais de um jogador será zerada também quando um outro jogador, de qualquer das equipes, tocar a bola através do próprio lance. Sendo assim, após uma furada, um lateral cavado, um tiro de canto cavado, um tiro de meta cavado, ou um chute ao gol em que se manteve a posse de bola, a contagem de lances coletivos e individuais deverá continuar de onde estava antes do evento.
11. **Contagem dos lances:** A contagem de lances deverá ser feita a cada vez que um botão for palhetado, independentemente de chegar ou não a tocar a bola, e a cada vez que o goleiro for acionado com a intenção de impulsionar o dadinho.

Parágrafo único: Para melhor controle, é obrigatório que cada botonista conte seus lances em voz alta.

12. **Excesso de lances:** Caso um jogador extrapole seu limite de lances individuais, ou a equipe extrapole seu limite de lances coletivos, a equipe será punida com tiro livre indireto no local onde o dado tiver parado.
13. **Tabela:** Se antes de tocar a bola, o botão que está executando o lance vier a tocar em outro jogador da mesma equipe, na trave, no alambrado ou no corpo do botonista, será configurada a tabela e assinalada uma falta técnica contra a equipe que realizou a tabela. A cobrança deverá sempre ser realizada no local onde o dadinho parou. **OBS.:** se qualquer botão sair de campo, bater no alambrado e voltar a campo, tocando no dadinho, será marcada falta técnica contra a equipe que causou o deslocamento deste botão.
14. **Toque em jogador adversário:** Se antes de tocar a bola, o botão que está executando o lance vier a tocar em um ou mais jogadores da equipe adversária, mesmo que estejam fora de campo, será marcada falta contra a equipe que executou o lance, a ser cobrada no local onde estava o primeiro jogador a ser tocado. O mesmo vale caso um botão da mesma equipe, tendo sido impulsionado pelo botão que executou o lance, vier a tocar em um ou mais jogadores da equipe adversária, antes que o primeiro botão toque a bola.
15. **Toque da bola no botonista:** Se a bola vier a tocar em qualquer parte do corpo de um botonista, sua palheta, roupas ou qualquer outro tipo de objeto que esteja portando, será marcada falta contra a equipe do botonista que recebeu o toque, a ser cobrada no local onde o fato ocorreu.
16. **Bola presa:** Se após um lance um botão parar em cima da bola, será marcada falta técnica contra a equipe que executou o lance, independentemente da equipe à qual o botão pertença.
17. **Jogada fechada:** A jogada será considerada fechada quando, ao passar ao adversário o direito de executar um lance, a bola estiver totalmente dentro das linhas retas imaginárias que unem as bordas de dois ou mais botões que estejam a 3,5cm ou menos de distância um do outro.

a) Também será considerada jogada fechada quando, após o último lance individual de um botão, a bola estiver sobre este botão ou dentro de seu furo, no caso do modelo argola.
b) Caso se configure a jogada fechada, será marcada falta técnica contra a equipe que fechou o lance, a ser cobrada no local onde se encontrar a bola.



18. **Deslocamento de jogador adversário**: Sempre que um botão deslocar um jogador adversário durante um lance e depois que a bola tenha sido tocada, sua equipe terá um limite máximo de três lances para finalizar sua jogada, desde que, com estes três lances, não ultrapasse os nove lances coletivos regulamentares, que prevalecerão.
19. **Botão fora de campo**: Se um botão sair de campo em conseqüência de qualquer lance, o árbitro deverá colocá- lo tangenciando pelo lado de fora à linha limítrofe do campo, no ponto exato por onde saiu, estando em plenas condições de jogo, ou seja, podendo ser acionado já no lance seguinte, sendo considerado dentro de campo, inclusive, em condições de receber falta.
20. **Arrumação e movimentação dos botões:** Os botões só poderão ser movimentados com a mão nas seguintes hipóteses:

a) após a marcação de um gol. Nesse momento, os botonistas terão 10 (dez) segundos para recolocar seus jogadores em posição de início de jogo;
b) nos casos de substituições, conforme definido nas regras específicas;
c) na recomposição da defesa após um chute ao gol, conforme a regras para esta situação, e para isso terão 6 (seis) segundos
d) para recolocação da bola em jogo nas cobranças de lateral, escanteio, tiro de meta e tiros livres, conforme as regras para essas situações.

21. Movimentação e posicionamento indevidos: Estão terminantemente proibidas as seguintes práticas: a) colocação em campo do botão virado de "cabeça para baixo";
b) utilização da bicicleta em qualquer situação, quando o botão, de cabeça para baixo, é palhetado de modo a pular;
c) utilização dos dedos (dedinho) para travar a movimentação dos botões no momento do chute;
d) colocação do goleiro deitado ou em pé sobre sua face menor.
e) o botonista não poderá conduzir ou impedir de qualquer modo a trajetória de um botão durante um lance. A ocorrência será punida com falta técnica no local onde ocorreu a interferência;
f) nenhum lance poderá ser iniciado antes que o lance anterior tenha terminado, ou seja, antes que tanto a bola quanto os botões envolvidos estejam parados. A ocorrência será punida com falta técnica no local onde estiver a bola.

22. Condições para o chute: Para que um botonista possa executar um chute ao gol, as seguintes condições deverão estar satisfeitas:
a) a bola deverá estar posicionada no campo de ataque;
b) a bola deverá estar fora da pequena área do adversário;
c) o botonista deverá declarar sua intenção de chutar ao gol dizendo "prepare", "coloque", ou qualquer outro termo que expresse com clareza sua intenção;
d) o botonista deverá indicar claramente com qual botão executará o chute;
e) o botonista deverá esperar até que o botonista adversário posicione seu goleiro e expresse claramente que terminou, dizendo "pronto", "chute", ou qualquer outro termo que expresse com clareza que está pronto.
f) O botonista atacante deverá avisar em qual lance está executando o chute, e este deverá estar dentro do limite de toques da equipe.

- Não será válido o pedido de chute ao gol com a bola ou botões em movimento. No caso de cobrança de tiro livre direto, só será válido o pedido de chute ao gol depois que tanto a bola quanto o jogador que realizará a cobrança estiverem posicionados.
- O chute ao gol poderá ocorrer após o término do tempo da partida, desde que o aviso de chute ao gol seja efetuado antes, mas obedecendo a todos os ítens anteriores.

23. Remoção de jogadores: Todos os jogadores da equipe que vai chutar que estiverem dentro da pequena área deverão ser removidos para o lado de fora, do lado mais próximo de onde se encontravam, tangenciando por fora a linha da grande área e por dentro a linha de fundo. Os jogadores da equipe que se defende poderão ou não serem retirados, a critério do seu botonista, seguindo as mesmas regras de remoção dos jogadores que atacam, se for o caso.

Parágrafo único: Caso mais de um jogador venha a ser removido para o mesmo lado, deverão ser colocados lado a lado, sempre tangenciando a linha de fundo por dentro.

24. Vantagem: Sempre que assinalada uma infração, o botonista beneficiado poderá optar pela vantagem, quando poderá prosseguir normalmente com a jogada, sendo, ainda assim, beneficiado com a zeragem de sua contagem de lances coletivos e individuais.

Parágrafo Único: Ao prosseguir com jogada e assim, caracterizar a vantagem, a jogada não poderá voltar atrás para a cobrança da infração

25. Falta: As faltas são caracterizadas quando um botão, deslocado voluntariamente, atinge um botão da equipe adversária sem tocar primeiro no dadinho, e deverão ser cobradas com tiro livre direto, quando a infração for marcada no campo de ataque, ou com tiro livre indireto, quando a infração for marcada no campo de defesa da equipe beneficiada.

Parágrafo único: Para definir o local de ocorrência de uma falta, deve-se levar em conta o posicionamento em campo do jogador atingido e não o local exato onde ocorreu o toque entre os dois jogadores.

26. Penalidade máxima: Toda falta ou marcada dentro da pequena área ou da grande área será considerada uma penalidade máxima e deverá ser cobrada com pênalti, contra a equipe infratora.

- Para a cobrança do pênalti deverão estar satisfeitas a seguintes condições:

a) apenas o jogador que executará a cobrança e o goleiro poderão estar dentro das áreas e da meia lua;
b) primeiro serão posicionados a bola e o botão que executará a cobrança;
c) depois será posicionado o goleiro, que deverá estar com sua face frontal totalmente sobre a linha de gol.

- Todos os jogadores que estiverem dentro das áreas e da meia lua no momento em que for assinalado o pênalti deverão ser removidos sendo colocados tangenciando por fora uma das linhas divisórias ou da meia lua, no local mais próximo ao que se encontravam.

27. Falta técnica: A falta técnica deverá ser cobrada sempre com tiro livre indireto, independentemente do local onde tenha sido assinalada.

- A cobrança da falta técnica será sempre no local onde tiver parado a bola, a não ser que seja especificado o contrário.

- As faltas técnicas marcadas dentro da pequena área deverão ser cobradas como um tiro de meta, em qualquer lugar da pequena área, do lado onde ocorreu a infração.

27. Falta proposital: Sempre que um botonista realizar falta em jogador adversário visando claramente atrasar a partida ou atrapalhar a jogada de ataque do adversário, a falta será considerada falta proposital. Neste caso, o botão utilizado será imediatamente expulso e será assinalada a falta no local onde a bola se encontrava no momento da infração. O adversário será ainda beneficiado com a zeragem de sua contagem de lances.

Parágrafo único: Se houver reincidência por parte do botonista, ele será desclassificado por indisciplina e seu adversário será considerado vencedor da partida.

28. Indisciplina: As seguintes atitudes são consideradas indisciplina:

a) o Botonista dirigir-se ao adversário ou ao árbitro de maneira desrespeitosa ou sem necessidade; b) fazer comentários desagradáveis das jogadas;

c) dirigir-se aos espectadores;

d) discutir ou reclamar de decisões do árbitro;

e) arremessar botão, palheta, goleiro ou qualquer outro objeto;

f) bater na mesa prejudicando o bom andamento da partida;

g) pronunciar palavra de baixo calão;

h) fazer "cera técnica";

i) portar relógios, cronômetros ou consultar o árbitro ou a platéia sobre o tempo restante de jogo.

Parágrafo único: A indisciplina será punida com falta técnica. Caso haja reincidência, será punida com a desclassificação do botonista infrator.

30. Desclassificação: Sempre que ocorrer a desclassificação de um botonista, seja qual for o motivo, o outro será declarado vencedor, sendo o placar definido conforme uma das seguintes situações:

a) caso o placar esteja em igualdade, ou o botonista punido esteja ganhando por qualquer placar, ou o botonista beneficiado esteja ganhando por uma diferença de 1 (um) gol, o placar final será de 2x0 contra o botonista punido;

b) caso o botonista beneficiado esteja ganhando por uma diferença de 2 (dois) ou mais gols, será considerado como placar final da partida o do momento de sua interrupção.

31. Em caso de empate em jogos eliminatórios será realizada em prorrogação e/ou em decisão por pênaltis;

32. 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;

33. Os botonistas que não apresentarem as mínimas condições técnicas e conhecimentos mínimos de regras não poderão participar da competição.

XADREZ

- Cada partida terá 15 minutos de duração.
- Cada jogador terá 30 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 Cavalo.
- **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.
- **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 piecetuchepiecejoue, 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 três

  (3) 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 - 1 ponto; Cavalo e Bispo - 3 pontos; Torre - 5 pontos; Dama - 9 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.

TÊNIS DE MESA

O torneio de Tênis de Mesa será realizado de acordo com a regra simplificada da modalidade aplicada pela Confederação Brasileira de Tênis de Mesa e disponível no site http://www.cbtm.org.br/

A MESA

Têm 2,74m de comprimento e 1,525mm de largura e 76cm de altura. Pode ser feita de qualquer material, na cor escura e fosca, produzindo um pique uniforme de bola padrão oficial (aprovada pela ITTF); tendo uma linha branca de 2cm de largura em toda a sua volta. Para os jogos de duplas, ela é dividida em duas partes iguais por uma linha branca de 3mm de largura, no sentido do comprimento.

A REDE

A rede estende-se por 15,25cm além das bordas laterais da mesa e tem 15,25cm de altura, devendo ser de cor escura e deve possuir a sua parte superiora branca e as malhas maiores do que 7,5mm quadrados até no máximo 12mm quadrados.

A BOLA

Deve ser feita de celulóide ou plástico similar, nas cores branca ou laranja e fosca, pesar 2,7g e ter diâmetro de 40mm.

A RAQUETE

1 - A raquete pode ser de qualquer tamanho, forma ou peso e constituída de madeira natural em 85% do material.
2 - O lado usado para bater na bola deve ser coberto com borracha com pinos para fora tendo uma espessura máxima de 2mm, ou por uma borracha "sanduíche" com pinos para fora ou para dentro, tendo uma espessura máxima de 4mm.
3 - O lado não usado para bater na bola deve ser manchado de cor diferente da borracha e só deve ser vermelho vivo ou preto.
4 - A raquete tem que ter duas cores diferentes, para ser usada, e essas cores só podem ser, preto e vermelho vivo.
5 - Não é permitido jogar com o lado de madeira.

A PARTIDA

1 - Constitui-se de sets de 11 (onze) pontos. Pode ser jogada em qualquer número de sets ímpares (um, três, cinco, sete, nove...). No caso de empate em 10 pontos, o vencedor será o que fizer 2 pontos consecutivos primeiro.
2 - O atleta que atua o 1º set num lado é obrigado a atuar no lado contrário no set seguinte.
3 - Na partida quando houver "negra" (1 a 1), (2 a 2) ou (3 a 3), os atletas devem mudar de lado logo que o atleta consiga 05 pontos.

O SAQUE

1 - A bola deve ser lançada para cima (16cm no mínimo), da palma da mão livre 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.
2 - O saque deve ser dado atrás da linha de fundo ou numa extensão imaginária desta.
3 - Cada atleta tem direito a 2 (dois) saques, mudando sempre quando a soma dos pontos seja 2 (dois) ou seus múltiplos.

Ex.: 2 a 2 = 4 = 6 a 6 = 12

4 - Com o placar 10-10, a seqüência de sacar e receber deve ser a mesma, mas cada atleta deve produzir somente um saque até o final do jogo.
5 - O direito de sacar ou receber primeiro ou escolher o lado deve ser decidido por sorteio (ficha de duas cores), sendo que o atleta que começou a sacar no 1º set começará recebendo no 2º set e assim sucessivamente.

6 - O sacador deverá sacar e retirar o braço “da mão livre” da frente da bola de modo que nada esteja entre a bola e o adversário a não ser a rede e suportes.

UMA OBSTRUÇÃO (NÃO VALE PONTO)

A partida deve ser interrompida quando:

1 - O saque "queimar" a rede.
2 - O adversário não estiver preparado para receber o saque (e desde que não tenha tentado rebater a bola).
3 - Houver um erro na ordem do saque, recebimento ou lado.
4 - As condições de jogo forem perturbadas (barulho, etc).

UM PONTO

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

1 - Errar o saque.
2 - Errar a resposta.
3 - Tocar na bola duas vezes consecutivas.
4 - A bola tocar em seu campo duas vezes consecutivas.
5 - Bater com o lado de madeira da raquete.
6 - Movimentar a mesa de jogo.
7 - Ele ou a raquete tocar a rede ou seus suportes.
8 - Sua mão livre (que não está segurando a raquete) tocar a superfície da mesa durante a seqüência.

CORREÇÃO DA ORDEM DE SACAR, RECEBER OU LADO

Se um atleta der um ou mais saques além dos dois de direito, a ordem será restabelecida assim que for notado, tendo o adversário que completar o múltiplo de dois. Se no último set possível, os atletas não trocarem de lado quando deveriam fazê-lo, deve trocar, imediatamente, assim que se perceba o erro. A contagem será a mesma de quando a sequência foi interrompida.

Em hipótese alguma haverá “volta” de pontos. Todos os pontos contados antes da descoberta do erro deverão ser confirmados.

VESTIMENTA

Camisa e shorts podem ser de qualquer cor ou cores exceto que, quando uma bola branca está em uso somente gola e as mangas da camisa podem ser brancas, e, quando uma bola laranja está em uso, somente àquelas partes podem ser de cor laranja.

FUTEBOL DE VÍDEO GAME

FIFA / XBOX

1. O TORNEIO

- As embaixadas participantes poderão inscrever 1 Junior e 1 Adolescente;
- As partidas serão realizadas em 2 tempos de 5 minutos; · Intervalo de até 1 minuto entre os dois tempos
- O torneio poderá ser realizado com primeira fase em grupos ou em chaveamento com jogos de eliminatórias (mata-mata);
- Em torneio organizado por grupos, a fase final será composta por 4(quatro) ou 3(equipes) finalistas;
- Não serão realizados tempos extras (prorrogação) em fase eliminatória (mata-mata). Após empate no tempo normal, a partida irá para a cobrança de penalidades.
- Só pode pausar a partida duas vezes por tempo para substituições
- Cada pausa tem um tempo máximo de 40 segundos
- Para fazer as formações do início da partida serão dados no máximo 1 minuto e 30 segundos
- Todos os times serão validos exceto as seleções, isso inclui também as seleções clássicas e seleções atuais
- Cada confronto será definido por uma partida, não havendo dois jogos (casa e fora)
- As configurações do controle permitida serão as básicas: clássico, alternativo, dois botões ou personalizada, sendo está, feita dentro do tempo de 30 segundos que será permitido.

2. OS CRITÉRIOS DE DESEMPATE NA FASE DE GRUPOS SÃO:

1. Confronto direto;
2. Saldo de gols;
3. Maior número de gols marcados;
4. Menor número de gols sofridos;
5. Menor número de cartões vermelhos;
6. Menor número de cartões amarelos;
7. Sorteio.

3. PLATAFORMA

- Xbox 360

4. JOGO

- O jogo será o FIFA 22 ou 23. O jogo vai conter a atualização de fábrica do FIFA, esse implica em times desatualizados, mesmo sabendo que há atualizações disponíveis não vamos atualizar.

5. DEFINIÇÕES DO ECRÃ DO JOGO

- Padrão ("não poderá alterar nada do ecrã") Definições de configuração de jogo Tempo 5 minutos
- Câmera: padrão
- Condição: padrão
- Lesão: ligada
- Velocidade do jogo: padrão
- Número de substituições: 3
- Dificuldade: Legend; Estádio: aleatório; Tempo: aleatório;
- Estação do ano: aleatório;
- Clima aleatório: 3
- Bola: padrão;

6. <u>CONTROLE</u>

- **O ER é responsável por levar seu controle**; O DAERG poderá dispor de controles para emprestar, mas não se responsabiliza por questões técnicas que venham a prejudicar a participação do ER;