



CONGRESSO DE EMBAIXADORES DO REI FLUMINENSE

CONERF 2023

**REGULAMENTO
OFICIAL**



Diretoria do Departamento Convencional de Embaixadores do Rei
Fluminense

André Machado Costa

Coordenador

Levy Freitas de Lemos

Secretário

Pr. Gabriel Santana

Secretário

Hugo Felipe Gomes Bezerra

Diretor de Esporte

Cleyton Nunes

Diretor de Comunicação

Comitê Organizador

Felipe Carvalho Manhães (DAER Planície)

Alex Sandro Ribeiro Rangel (DAER Planície)

Hélio Nunes Braga (DAER Planície)

Mariana Batista Machado Braga (DAER Planície)

Francisco Carlos Martins Ângelo (DAER Planície)

Guilherme Antônio Gomes Alves (DAER Planície)



CONGRESSO DE EMBAIXADORES DO REI FLUMINENSE CONERF 2023

REGULAMENTO OFICIAL

Local do Evento:

O CONERF 2023 será realizado em Campos dos Goytacazes-RJ, na Associação Batista da Planície, com sede a definir, nos dias 6, 7 e 8 de abril 2023, podendo ter a chegada ao local no dia 06/04/2023 após 22 horas, sendo que não haverá nenhuma refeição fornecida pela direção neste dia.

Valor das inscrições

- Primeiro plano: o pagamento dividido em 4 parcelas 09/01/23, 09/02/23, 09/03/23 e 01/04/2023. Neste primeiro plano de pagamento, o DAER receberá 1.500 pontos, considerando os pagamentos percentuais de 20% a 25% em cada mês.
- Segundo plano: 3 parcelas, 09/02/23, 09/03/23 e 01/04/2023, neste segundo plano de pagamento, o DAER receberá 1.000 pontos, considerando os pagamentos percentuais de 25% a 35% em cada mês.
- Terceiro plano: 2 parcelas, 09/03/23 e 01/04/2023, neste terceiro plano de pagamento, o DAER receberá 500 pontos, considerando os pagamentos percentuais de 40% a 60% em cada mês.
- Pagamento até o dia 01 de abril de 2023, R\$ 140,00 (cento e quarenta reais).
- Pagamento após o dia 01 de abril de 2023, inscrições no valor de R\$150,00 (cento e cinquenta reais).
 - Cada caravana poderá levar até 100 pessoas.

Tema e Divisa

Embaixador do Rei Infinitamente mais. Efésios 3:20.



SUMÁRIO

1. CONDIÇÃO DE PARTICIPAÇÃO	5
2. PONTUAÇÕES GERAIS.....	6
3. GINCANA BÍBLICA	6
4. GINCANA DE JOGOS SOCIAIS.....	12
5. GINCANA ESPORTIVA.....	17
6. VITAMINA REAL - CLÁUSULA GERAL ANTIDOPING.....	21
7. MONTAGEM BÍBLICA JUNIOR.....	23
8. MONTAGEM BÍBLICA ADOLESCENTE E JUVENIL	24





1. CONDIÇÃO DE PARTICIPAÇÃO

- 1.1. Só participará das competições do Conerf, o Embaixador do Rei que estiver com a Carteira de Embaixador do Rei emitida pelo Denaer até o dia 01/04/2023 ou com o Protocolo de Emissão de Carterinha emitido pelo Denaer com data máxima 01/04/2023. (Juntamente com um documento original com foto, caso não apresente doc original, o E.R estará desclassificado). Caso o DENAER não consiga fazer a carteirinha até o dia 01-03-2023 o DAER devesse enviar para o DCER Fluminense a relação dos E.R que não tenha carteirinha e vão participar do Conerf até 01-04-2023. Após não será aceito.
- 1.2. Os ERs poderão participar na categoria juvenil com a idade de até 17 anos 11 meses e 29 dias até a data de abertura do Conerf, com carteirinha emitida pelo DENAER.
- 1.3. O ER não poderá participar, caso a sua carteirinha ou protocolo estejam em nome de outro Daer. Exemplificando, o ER do Daer Caxiense vai participar do futsal, porém a sua carteirinha ou seu protocolo estejam com o nome do Daer Iguaçuano. O ER estará proibido de participar.
- 1.4. As inscrições nas modalidades bíblicas e esportivas serão realizadas até às 20 horas do dia 01 de abril de 2023, **podendo ser entregue pelo e-mail: dcerfluminense@gmail.com**

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

- 1.5. O ER poderá participar de até 4 modalidades, desde que os horários sejam compatíveis, sendo elas: 1 Modalidade Bíblica, 1 Modalidade de Jogos Sociais, 1 competição de Natação ou Atletismo individual e a Modalidade Esportiva Coletiva. Os revezamentos de natação e de atletismo são considerados modalidades coletivas. **Em caso de divergência de horário, deverá o coordenador do Daer escolher em qual competição o Embaixador participará.**
- 1.6. Fica sobre a total responsabilidade dos Daers e seus representantes, os aspectos físicos e médicos de seus integrantes durante a participação no Conerf, sendo de inteira responsabilidade dos Coordenadores exigirem dos seus Embaixadores laudo médico para a participação nas competições.
- 1.7. **As delegações que chegarem ao local do evento deverão apresentar as autorizações e a ficha médica, portando uma foto 3x4, assinada pelos responsáveis legais e com cópia do documento dos seus representantes legais.**
- 1.8. Todos os conselheiros ou irmãos adultos que forem participar do evento, deverão ter uma carta de autorização assinada pelo Pastor Titular da Igreja ou Presidente em exercício, tendo o telefone de contato do mesmo. Em caso de indisciplina dos mesmos o DAER perderá pontuação. **A falta da carta impossibilita a participação no evento.**
- 1.9. É proibida a participação de Embaixadores do Rei abaixo de 9 anos de idade **e acima de 17 anos 11 meses e 29 dias** mesmo que estes tenham a carteira de Embaixadores do Rei.
- 1.10. Indicação de idade dos Embaixadores das categorias a serem disputadas no Conerf:
Junior: 9 anos a 11 anos 11 meses e 29 dias.



Adolescente: 12 anos a 14 anos 11 meses e 29 dias.

Juvenil: 15 anos a 17 anos 11 meses e 29 dias.

1.1.11. Os juniores podem participar de todas as categorias, os adolescentes da categoria adolescente e juvenil e o da categoria juvenil somente em sua categoria.

Conforme Item 1.5

2. PONTUAÇÕES GERAIS

- 2.1. Todos os Conselheiros e todos os Embaixadores do Rei usando uniforme oficial do próprio do Daer (camisa, calça cumprida e chinelo, tênis ou sapato) e portando suas Bíblias **(não sendo aceito tablet ou telefone)** na primeira noite do Conerf. O cumprimento desta tarefa valerá **1000 pontos lembrando que toda a delegação deve estar com a mesma camisa .**
- 2.2. O Daer que apresentar mais de 50% e menos de 100% dos integrantes uniformizados e com Bíblia, receberá **500 pontos** pela tarefa. O Daer que estiver com menos de 50% da sua comitiva devidamente uniformizada e com Bíblia **NÃO** receberá pontuação.
- 2.3. Atos de indisciplinas por parte dos Daers implicará na perda de 2.000(dois mil pontos) por ato. Os diretores de provas nas reuniões de coordenadores, à noite, deverão levar os atos que tenham acontecido para que sejam avaliados pela direção do evento. Os atos deverão estar devidamente registrados em súmula, ou exposta pelo conselheiro a direção.
- 2.4. Caberá o Coordenador Fluminense junto com a diretoria e liderança Espiritual do evento avaliar o ato e comunicar a perda ao Coordenador do DAER.
- 2.5. Critério de desempate - Caso algum Daer termine empatado com outro no somatório final, seguirá os seguintes critérios de desempate:
 - 2.5.1. Maior pontuação no Módulo Bíblico.
 - 2.5.2. Maior quantidade de primeiros lugares no Módulo Bíblico e assim sucessivamente.

3. GINCANA BÍBLICA

- 3.1. Serão disputadas as seguintes competições bíblicas individuais, na categoria JUNIOR até 11 anos, ADOLESCENTE até 14 anos e JUVENIL até 17 anos:
 - Esgrima Bíblica;
 - Versículos com referência;
 - Montagem Bíblica;
 - Conhecimentos Gerais da Bíblia (CGB);
 - Conhecimentos da Organização Embaixadores do Rei (COER);
 - Pregador do Evangelho;



- Conhecimento Da Biografia de Jesus baseado nos evangelhos;
- Livro Missionário – Alvin Hatton (Livro Sempre Embaixador).

3.2. A pontuação das competições bíblicas será da seguinte forma:

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

3.3. Será utilizada como referência, para as competições bíblicas: Conhecimentos Gerais da Bíblia (CGB) e Conhecimento da Biografia de Jesus baseado nos Evangelhos, a Bíblia Sagrada traduzida em português por João Ferreira de Almeida, edição **revista e atualizada (última edição)**, da SBB.

3.4. As Bíblias a serem utilizadas na modalidade Esgrima Bíblica serão fornecidas pelo DCER-Fluminense.

3.5. Das competições bíblicas:

3.5.1. 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 Daer, 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 ERs 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 ERs abaixam o braço e procuram o versículo solicitado. Quem achá-lo deve dar um passo a frente e começa a ler o versículo imediatamente. O que cumprir, literalmente, esta tarefa primeira, 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, antes de todos, a ler o versículo ao mesmo tempo, deverá ser computado um ponto para ambos.

3.5.2. Debate de Versículos

Consistem 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;

Não é permitido repetir versículos múltiplos (**idênticos**). 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.

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;

Há 2 (dois) versículos que têm excluído muitos ERs nesse debate. Salmos 23:1 "*O Senhor é o meu pastor; nada me faltará*". É comum se falar: "*O Senhor é o meu pastor e nada me faltará*". Esta redação, não foi encontrada, em nenhuma tradução, até então consultada. O ER que falar o "e" será excluído. Salmos 133:1 "*Oh! Quão bom e quão suave é, que os irmãos vivam em união*". É comum não pronunciar o "Oh!", mas em todas as traduções consultadas têm o "Oh!". O ER que não falar o "Oh!" será eliminado. Contudo, o ER que possuir uma Bíblia, que prove o contrário, tal fato será aceito;

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

No início da prova será feito o sorteio para a definição da ordem das respostas.

Se o ER citar uma referência, ele 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. Exemplo 1: ao falar Leite o som sair como "Leiti". Isso não será motivo para eliminação. Exemplo 2: a palavra "Hadassa" pode ser pronunciada com o "H" em som de "R" ou mudo. Isso também não será motivo para eliminação. Variações de verbo, tempo e gênero continuam valendo. 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 Daer 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.

3.5.3. Montagem Bíblica

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

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:

- I. A prova com menor número de erros; e
- II. Menor tempo de execução da prova;

A montagem deverá estar redigida rigorosamente conforme ordem da Bíblia e anexos deste regulamento, 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);

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 (**G**eremias ao invés de **J**eremias) ou iniciar os nomes com letra minúscula. A correção deverá ser benevolente, não sendo considerado erro a caligrafia do ER;

O ER que obtiver mais de 5 (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 Conerf para a correção das provas encontra-se ao final deste regulamento, será observado inclusive os pingos nos "i".

A montagem bíblica, na hora da competição, deverá ser entregue assinada por um número para que o responsável da correção não saiba de que Daer é o Embaixador do Rei.

3.5.4. Conhecimentos Gerais da Bíblia (CGB).

Consiste em responder 20 (vinte) questões de múltipla escolha sobre cada tema 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:

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

3.5.5. Conhecimentos da Organização Embaixadores do Rei (COER)

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

- Juniores: Manual do Escudeiro (manual novo) e folheto novo.
- Adolescentes: Manuais novos e folheto novo.
- 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. (Todos da grade antiga).

3.5.6. Pregador do Evangelho

O ER terá o mínimo de 5 (cinco) minutos e máximo de 15 (quinze) minutos para pregar sobre um tema baseado em textos bíblicos, sendo necessária a indicação do texto bíblico em que sua mensagem se baseia. Os critérios que deverão ser avaliados serão: Postura, mensagem, entonação de voz e organização/estrutura.

Os embaixadores serão avaliados com notas de 5 a 10 e ao final terá sua média. Caso o embaixador pregue abaixo de 5 (cinco) minutos perderá 1 (um) ponto na média. Caso pregue acima de 15 (quinze) minutos perderá 1 (um) ponto por cada minuto a mais.

3.5.7. Conhecimento da biografia de Jesus baseado nos evangelhos

Consiste em responder 20 (vinte) questões de múltipla escolha sobre os livros de **Mateus, Marcos, Lucas e João**, em no máximo, 30 (trinta) minutos.



Os **JUNIORES** responderão perguntas do livro de **Lucas**;

Os **ADOLESCENTES** responderão perguntas dos livros de **Lucas e João**;

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

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

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

3.5.8. Livro Missionário – Alvin Hatton (Livro Sempre Embaixador)

Consiste em responder 20 (vinte) questões de múltipla escolha 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 nova versão.

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

- I. Maior número de acertos;
- II. Ordem em que o competidor entregou aprova.

3.5.9. Considerações gerais

O ER deverá chegar ao local onde realizará a competição, com 20 (vinte) minutos de antecedência portando sua carteira de ER ou protocolo junto ao documento com foto.

Nas modalidades CGB, Conhecimento dos Evangelhos, 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: **TERMINEI!** (Ou outra palavra que indique o mesmo). **Após a entrega da prova, os responsáveis de Daer terão o prazo máximo de 6 horas para questionar erro de correção.**

4. GINCANA DE JOGOS SOCIAIS

Os Jogos Sociais do Conerf 2023 estão mencionados a seguir:

- Damas;
- Dominó;
- Futebol de botão;
- Xadrez; e
- Tênis de mesa.



- 4.2. Serão disputados os seguintes jogos sociais individuais, na categoria JUNIOR, ADOLESCENTE e JUVENIL.
- 4.3. A premiação ocorrerá da primeira a terceira colocação.
- 4.4. Todos os jogos que necessitem de sorteios, funcionarão pelo procedimento mata-mata.
- 4.5. A pontuação das competições sociais será da seguinte maneira:

- 1º lugar:500;
- 2º lugar:400;
- 3º lugar:300;
- 4º lugar: 200;
- 5º lugar: 100.

- 4.6. Dos jogos:

4.5.1 Damas

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

- a) O jogo de damas é praticado em um tabuleiro de 64 casas, claras e escuras. A grande diagonal(escura) deve ficar sempre à esquerda de cada jogador. O objetivo do jogo é imobilizar ou capturar todas as peças do adversário; 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 12 lances sucessivos de damas, sem captura ou deslocamento de pedra, a partida é declarada empatada.
- n) O critério de desempate após os 12 lances é a contagem de pedras e se mesmo assim continuar o empate reinicia a partida.
- o) Critério de desempate para o quinto lugar será o número de rodadas ganhas, persistindo o empate será sorteio entre os eliminados na fase de quartas de final. (obs: o sorteio será feito pelo diretor de esporte com a presença de pelo menos duas testemunhas de Daers diferentes).



4.5.2 Dominó

- a) A forma de disputa é por duplas, não sendo permitida a participação individual;
- b) Todos os participantes receberão 7 (sete) pedras;
- c) Quem embaralha as pedras é o árbitro, nunca os jogadores;
- d) Caso algum jogador pegue 4 (quatro) gabões ou mais, poderá pedir a anulação do início da rodada para sortear novamente as pedras, desde que faça isso imediatamente. O jogador pode optar por prosseguir a rodada tendo 4 (quatro) gabões ou mais. Contudo, uma vez dado o início a rodada prossegue e não pode ser anulada;
- e) Caso a rodada seja fechada, somam-se os pontos das pedras da dupla. Vence a dupla que obtiver menor pontuação. Neste caso é creditado 1 (um) ponto. Caso haja empate na soma dos pontos, quem provocou o fechamento do jogo é considerado perdedor e é creditado 1(um) ponto para dupla 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 último 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 dará 1(um) ponto para a dupla adversária. Caso haja reincidência, a dupla será excluída do torneio;
- j) O jogador que realizar jogadas inútuas, 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) O critério de desempate para o quinto lugar será da seguinte forma:
 - 1- O número de pontos ganhos até a eliminação.
 - 2- O número de pontos sofridos até a eliminação.
 - 3- Persistindo o empate, ocorrerá o sorteio entre os eliminados na fase de quartas de final. (obs: o sorteio será feito pelo diretor de esporte com a presença de pelo menos duas testemunhas de Daers diferentes).

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

Vence a partida a dupla que conquistar 4 (quatro) pontos;

4.5.3 Futebol de Botão



- 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:
- Tamanho da(s) mesa(s): 1,20m x 0,80m, sendo preferencialmente usada para a categoria Adolescente a mesa de 1,80mx1,20m;
 - Tamanho do Goleiro: Altura de 35mm, largura de 80mm e espessura de 15mm;
 - Tamanho do Botão: entre 35mm e 40mm de diâmetro com altura máxima de 4mm;
 - O jogador de Futebol de Mesa é conhecido como Botonista ou Técnico;
 - A duração das partidas é de dois tempos de 5 (cinco) minutos e 30 (trinta) segundos;
 - Os "chutes" são realizados após o meio de campo e são permitidos 3 (três) toques individuais se 9 (nove) coletivos sendo o último sempre o chute a gol;
 - Critério de desempate para o quinto lugar, 1- Gols a favor (não será contado, disputas de penaltês), 2- Gols sofridos (não será contado, disputas de penaltês), 3- Sorteio entre os eliminados na fase de quartas de final. (o sorteio será feito pelo diretor de esporte com a presença de pelo menos duas testemunhas de Daers diferentes).

4.5.4 Xadrez

- Competição realizada com relógios de xadrez. Cada jogador terá 15 minutos para efetuar todas as suas jogadas. Quando terminar uma jogada ele aciona o relógio do adversário enquanto o seu é pausado. O jogador que, somando as jogadas individuais executadas, gastar todo o tempo de 15 minutos perde a partida.
- **A principal forma de vitória é o xeque-mate**, quando o rei, em xeque, não encontra uma forma de escapar.
- **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. Essa 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. A troca é realizada antes de apertar o relógio.
- **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:
 - O Rei que fizer o lance não pode ter sido movido durante o jogo
 - A Torre que fizer o lance não pode ter sido movida durante o jogo
 - O Rei envolvido não pode estar em xeque
 - Todas as casas entre o Rei e a Torre devem estar desocupadas.
 - O Rei não passa por uma casa atacada por uma peça inimiga durante o movimento
 - A casa de destino do Rei não pode estar a ser atacada
 - O Rei e a Torre têm de ser do mesmo lado



- 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: "*piecetu chepiecejoue*".
- **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 *piecetu chepiecejoue*, 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 por afogamento:** 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 é uma espécie de lance irregular. Ao detectar este modelo de lance irregular, o juiz deverá pausar o relógio e retornar à posição anterior.
- **Também é considerado movimento irregular:** o rei estando em xeque, o jogador faz um movimento cujo resultado ainda mantenha em xeque o rei. Nesse caso, o lance deverá voltar (com relógio pausado) e o jogador deverá movimentar o rei para uma casa válida ou movimentar outra peça que retire o rei da posição de xeque.
- Fazer um lance que coloque o seu rei em xeque **também é um movimento irregular.** 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.
- Acionar o relógio antes de jogar **também conta como jogada irregular.**
- Em uma jogada de promoção, o jogador deverá executar a troca de peça desejada antes de apertar o relógio. Caso contrário **também será computada uma jogada irregular.**
- Esquecer de acionar o relógio após a jogada não é considerado movimento irregular, pois o prejuízo o correrá no tempo do próprio jogador que esqueceu de apertar o relógio. O juiz e o adversário podem avisar o jogador que estiver esquecendo de acionar o relógio.
- Em uma jogada de promoção, o jogador deverá executar a troca de peça desejada antes de apertar o relógio. Caso contrário **também será computada uma jogada irregular.**
- O competidor que cometer cinco (5) lances irregulares será eliminado da partida e o adversário será o vencedor.
- O critério de desempate para o quinto lugar, acontecerá da seguinte forma: Dos eliminados nas quartas de finais, será considerado o quinto lugar o jogador que perdeu para o melhor classificado. Exemplificando, quem perder para o campeão nas quartas de final, será o quinto lugar, caso tenhamos menos de 8 competidores e o campeão tenha chegado à semi final direto pelo sorteio, quem perde para o segundo será o quinto e assim sucessivamente.

4.5.5. 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.
- O jogador que atua o 1º set num lado é obrigado a atuar no lado contrário no set seguinte.
- Na partida quando houver set de desempate, os jogadores devem mudar de lado logo que um jogador



consiga metade dos pontos mais 1 (um).

O SAQUE

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

UMA OBSTRUÇÃO (NÃO VALE PONTO)

A partida deve ser interrompida quando:

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

UM PONTO

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

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

5. GINCANA ESPORTIVA

5.1. Serão disputadas as seguintes modalidades coletivas:

- Futsal (JUNIOR e ADOLESCENTE)
- Futebol de campo (JUVENIL);
- Vôlei;
- Basquete;
- Natação;



- Atletismo.

5.2. A pontuação das competições esportivas será da seguinte maneira:

- 1º lugar:500
- 2º lugar:400
- 3º lugar:300
- 4º lugar: 200
- 5º lugar: 100

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

- 1º lugar:500
- 2º lugar:400
- 3º lugar:300
- 4º lugar: 200
- 5º lugar:100.

5.3. O ER que participar de qualquer prova da Natação ou do Atletismo, poderá participar de qualquer outra modalidade coletiva, exceto se participar dos revezamentos, que serão considerados esportes coletivos (Futsal, Basquete e Vôlei).

5.4. Serão seguidas as regras normalmente utilizadas na realização desses esportes.

5.4.1. FUTSAL

Os DAERs participantes poderão inscrever 1(uma) equipe Junior e 1(uma) equipe adolescente. O sorteio da tabela será realizado na reunião de coordenadores de quinta feira dia /06. Os DAERs poderão inscrever no máximo 12 Embaixadores por equipe;

As regras utilizadas seguem orientações da 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 2 minutos; Na fase semifinal e final serão dois tempos de 10 minutos e na disputa de terceiro lugar de 7 minutos.

Caso as partidas na semifinal e final, terminem empatadas, o desempate será por cobrança de pênaltis (3 cobranças para cada equipe). Caso o empate permaneça, será feito cobranças alternadas. Cada equipe tem direito a pedir dois tempos por jogo.

irá se adotar o sistema de “mata-mata” desde o início. Caso o ER receba cartão vermelho, está automaticamente suspenso para a próxima partida, mesmo que esta seja a final.

Caso o ER seja expulso por comportamento inadequado, o mesmo não poderá jogar mais a competição.



Os critérios de desempate seguem a seguinte ordem:

1. Saldo de gols;
2. Gols marcados;
3. Menor número de cartões vermelhos;
4. Menor número de cartões amarelos;
5. Sorteio. (o sorteio será feito pelo diretor de esporte com a presença de pelo menos duas testemunhas de Daers diferentes)

5.4.2. FUTEBOL DE CAMPO

Os DAERs participantes poderão inscrever 1(uma) equipe, categoria única. O sorteio da tabela será realizado na reunião de coordenadores de quinta-feira dia 06/04. Os DAERs poderão inscrever no máximo 18 ERs por equipe;

As regras utilizadas seguem orientação da Confederação Brasileira de Futebol. Existe a possibilidade de serem feitas adaptações à realidade do local e da organização ER; as partidas serão realizadas em 2(dois) tempos de 15(quinze) minutos, com intervalo de 2 minutos; Caso as partidas terminem empatadas, o desempate será por cobrança de pênaltis (5 cobranças para cada equipe). Caso o empate permaneça, será feito cobranças alternadas.

Irá se adotar o sistema de “mata-mata” desde o início.

Caso o ER receba cartão vermelho, está automaticamente suspenso para a próxima partida, mesmo que esta seja a final.

Caso o ER seja expulso por comportamento inadequado, o mesmo não poderá jogar mais a competição. Os critérios de desempate seguem a seguinte ordem:

1. Saldo de gols;
2. Gols marcados;
3. Menor número de cartões vermelhos;
4. Menor número de cartões amarelos;
5. Sorteio. (o sorteio será feito pelo diretor de esporte com a presença de pelo menos duas testemunhas de Daers diferentes)

5.4.3. BASQUETE

Os DAERs participantes poderão inscrever 1(uma) equipe, categoria única. O sorteio da tabela será realizado na reunião de coordenadores de quinta-feira dia 06/04. Os DAERs poderão inscrever no máximo 10 ERs por equipe;

As regras utilizadas seguem orientação da Confederação Brasileira de Basquetebol. Existe a possibilidade de serem feitas adaptações à realidade do local e da organização ER;

As partidas serão realizadas em 2(dois) tempos de 8(oito) minutos, com intervalo de 2 minutos. Cada equipe tem direito a um pedido de tempo por quarto. Havendo empate em algum jogo será realizado uma prorrogação de 5 minutos. Persistindo o empate teremos prorrogação até sair um vencedor.



Irá se adotar o sistema de “mata-mata” desde o início. Caso o ER receba cartão vermelho, está automaticamente suspenso para a próxima partida, mesmo que esta seja a final.

Caso o ER seja expulso por comportamento inadequado, o mesmo não poderá jogar mais a competição. Os critérios de desempate seguem a seguinte ordem:

1. Saldo de pontos;
2. Pontos pró;
3. Menor número de cartões vermelhos;
4. Menor número de cartões amarelos;
5. Sorteio. (o sorteio será feito pelo diretor de esporte com a presença de pelo menos duas testemunhas de Daers diferentes)

5.4.4. VÔLEI

Os DAERs participantes poderão inscrever 1(uma) equipe, categoria única. O sorteio da tabela será realizado na reunião de coordenadores de quinta-feira dia 06/04. Os DAERs poderão inscrever no máximo 12 ERs por equipe;

As regras utilizadas seguem orientação da Confederação Brasileira de Voleibol. Existe a possibilidade de serem feitas adaptações à realidade do local e da organização ER; As partidas serão realizadas em no máximo 3 sets de 15 pontos cada. Cada equipe tem direito a um pedido de tempo por set.

Irá se adotar o sistema de “mata-mata” desde o início.

Caso o ER receba cartão vermelho, está automaticamente suspenso para a próxima partida, mesmo que esta seja a final.

Caso o ER seja expulso por comportamento inadequado, não poderá jogar mais a competição. Os critérios de desempate seguem a seguinte ordem:

1. Saldo de pontos;
2. Pontos pró;
3. Menor número de cartões vermelhos;
4. Menor número de cartões amarelos;
5. Sorteio. (o sorteio será feito pelo diretor de esporte com a presença de pelo menos duas testemunhas de Daers diferentes)

5.5. Na modalidade **natação**, serão disputadas as seguintes provas:

- 25m livre (JUNIOR),
- Revezamento 4x25m (categoria ÚNICA)
- 50 m costas (categoria ÚNICA)
- 50m livre (ADOLESCENTE E JUVENIL).



5.6. Na modalidade **atletismo**, serão disputadas as seguintes provas:

- Corrida 50m(JUNIOR);
- Salto em distância (ADOLESCENTE e JUVENIL);
- Corrida 100m (ADOLESCENTE e JUVENIL);
- 4x100m (categoria ÚNICA);
- Corrida 1.500m (categoria ÚNICA).

Nas modalidades de natação e atletismo, as medições serão por tempo, com todos os juízes utilizando o mesmo modelo de controle.

6. VITAMINA REAL - CLÁUSULA GERAL ANTIDOPING

Serão adotados os procedimentos abaixo para efetiva participação de EMBAIXADORES DO REI no CONERF-2023, quais sejam:

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".

O critério de escolha do ER será a indicação de qualquer Coordenador de DAER, sendo certo que **somente o Coordenador do DAER poderá requerer a aplicação do Antidoping.**

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.

Nas competições coletivas, o requerimento de antidoping somente poderá ser feito após o término da participação da equipe do ER escolhido 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 alcançada pela equipe do ER ou a vaga conquistada para a próxima fase será anulada, ficando a equipe do respectivo ER desclassificada do torneio.

No caso de perda da vaga para a próxima etapa da competição, a equipe do ER desclassificado na partida, que antecedeu o requerimento do Antidoping, será reconduzida na competição, ocupando, assim, a vaga deixada pelo ER desclassificado.

No caso de perda da classificação da equipe do ER, a equipe que estiver classificada em posição abaixo herdará a sua posição classificatória e, assim, sucessivamente. Exemplo: A equipe de Futsal do ER ficou em 1º lugar em Futsal, mas se negou a fazer o antidoping ou foi reprovado. A sua equipe de futsal perderá a medalha e a pontuação referente ao 1º lugar, sendo certo que a equipe que alcançou a 2ª posição ficará em 1º lugar, enquanto o que ficou em 3º lugar ficará em 2º lugar, e a que ficou em 4º lugar ficará em 3º lugar, sendo que ambos receberão as respectivas pontuações e medalhas da nova posição.

No Atletismo e na Natação será utilizado o mesmo critério adotado nos jogos sociais, vez que a perda da vaga ou da classificação ocorrerá somente nas provas em que o ER que se negou ou foi reprovado no Antidoping participou, não se estendendo a punição a toda equipe destas modalidades em comento, sendo certo que a punição numa prova poderá acarretar a perda na posição classificatória de uma equipe. Exemplo: A equipe de Natação de um DAER fica em 1º lugar no somatório geral do módulo.

Com a desclassificação de um ER que participou do revezamento 4x25m pela sua negativa ou sua reprovação no Antidoping, cujo quarteto obteve a 2ª colocação nesta prova, o somatório geral do módulo com as demais colocações alcançadas nas outras provas pelo DAER do ER punido não é suficiente para mantê-lo na 1ª colocação. Sendo assim, ele deixa de ocupar o 1º lugar. Caso contrário, se a pontuação alcançada com as demais provas for suficiente para mantê-lo na posição alcançada antes da desclassificação do ER, mesmo que outro DAER tenha herdado os pontos da prova do Revezamento o ranking não sofrerá alterações. Um mesmo ER não poderá ser objeto de mais de 01 requerimento em cada modalidade que disputar.



Exemplo: O menino competirá em Tênis de Mesa e em Atletismo. Após a primeira partida de Tênis de Mesa há um requerimento de antidoping. Independentemente do resultado, só poderá ser objeto de requerimento de antidoping novamente quando de sua participação no Atletismo. Não podendo ser arguido 02 vezes em Tênis de Mesa, nem tampouco 2 (duas) vezes no Atletismo.

Qualquer informação ou decisão ocorrida neste regulamento será resolvida pelo Coordenador por ato de gestão.

7. MONTAGEM BÍBLICA JUNIOR

Antigo Testamento			
Gênesis.....	50	Esdras.....	10
Êxodo.....	40	Neemias.....	13
Levítico.....	27	Ester.....	10
Números.....	36	Jó.....	42
Deuteronômio.....	34	Salmos.....	150
Josué.....	24	Provérbios.....	31
Juízes.....	21	Eclesiastes.....	12
Rute.....	4	Cantares.....	8
I Samuel.....	31	Isaías.....	66
II Samuel.....	24	Jeremias.....	52
I Reis.....	22	Lamentações.....	5
II Reis.....	25	Ezequiel.....	48
I Crônicas.....	29	Daniel.....	12
II Crônicas.....	36	Oséias.....	14
		Joel.....	3
		Amós.....	9
		Obadias.....	1
		Jonas.....	4
		Miquéias.....	7
		Naum.....	3
		Habacuque.....	3
		Sofonias.....	3
		Ageu.....	2



Zacarias	14	Atos.....	28
Malaquias.....	4	Romanos	16
		I Coríntios	16
Mateus	28	II Coríntios.....	13
Marcos	16	Gálatas	6
Lucas.....	24	Efésios.....	6
João	21	Filipenses	4
		Colossenses.....	4
		I Tessalonicenses	5
		II Tessalonicenses	3
		I Timóteo.....	6
		II Timóteo.....	4
		Tito.....	3
		Filemom	1
		Hebreus.....	13
		Tiago	5
		I Pedro.....	5
		II Pedro.....	3
		I João.....	5
		II João	1
		III João.....	1
		Judas	1
		Apocalipse.....	22



8. MONTAGEM BÍBLICA ADOLESCENTE E JUVENIL

Antigo Testamento			
Pentateuco	Provérbios.....31	Evangelhos	Tiago.....5
Gênesis.....50	Eclesiastes.....12	Mateus.....28	I Pedro.....5
Êxodo.....40	Cantares.....8	Marcos.....16	II Pedro.....3
Levítico.....27	Profetas Maiores	Lucas.....24	I João.....5
Números.....36	Isaiás..... 66	João.....21	II João.....1
Deuteronômio.....34	Jeremias.....52	Histórico	III João.....1
Históricos	Lamentações.....5	Atos..... 28	Judas.....1
Josué24	Ezequiel.....48	Cartas Paulinas	Profético
Juízes21	Daniel 12	Romanos.....16	Apocalipse.....
Rute4	Profetas Menores	I Coríntios.....16	
I Samuel.....31	Oséias 14	II Coríntios.....13	
II Samuel.....24	Joel.....3	Gálatas.....6	
I Reis22	Amós.....9	Efésios.....6	
II Reis25	Obadias.....1	Filipenses.....4	
I Crônicas.....29	Jonas.....4	Colossenses 4	
II Crônicas.....36	Miquéias..... 7	I Tessalonicenses 5	
Esdras10	Naum.....3	II Tessalonicenses....3	
Neemias13	Habacuque.....3	I Timóteo 6	
Ester10	Sofonias.....3	II Timóteo.....4	
Poéticos	Ageu 2	Tito.....3	
Jó42	Zacarias..... 14	Filemom.....1	
Salmos150	Malaquias.....4	Cartas Gerais	
		Novo Testamento	
		Hebreus.....13	

