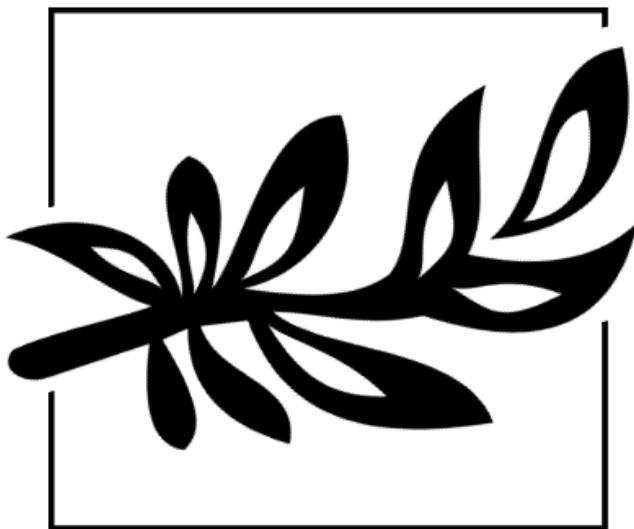


# REGULAMENTO 2023

VERSÃO 4.4 – ATUALIZADA EM 02/11/2023

C O N C L A V E



W Z A R R O



# OBJETIVOS E JUSTIFICATIVA

O primeiro conclave promovido pela Embaixada W. Zarro da Primeira Igreja Batista em São Gonçalo (RJ) e Coletivo Hatton, tem como objetivo promover a comunhão entre embaixadas convidadas, seus ER e líderes. Busca também estimular a formação do caráter cristão e social, o respeito às regras nos esportes adotados pela organização Embaixadores do Rei, acentuando a divulgação do evangelho para a proclamação da glória de Deus e a salvação em Cristo Jesus.

# CONDIÇÃO DE PARTICIPAÇÃO

## CONVITE

Para a embaixada participar do conclave ela deve receber o convite oficial da organização. Se sua embaixada já recebeu o convite oficial para o conclave, entre no site [wzarro.com/conclave](http://wzarro.com/conclave) e realize a inscrição

Se sua embaixada ainda não recebeu o convite oficial e ela quer participar do conclave, solicite o convite no site [wzarro.com/conclave](http://wzarro.com/conclave).

# INSCRIÇÕES

## PRAZO

A inscrição da embaixada (formulário de inscrição e pagamento da taxa de inscrição) devem ser feita até o dia **05 de novembro de 2023 às 23h59**, através do site [wzarro.com/conclave](http://wzarro.com/conclave).

## VALOR

- Até dia **30/10 - INSCRIÇÃO DA EMBAIXADA – R\$ 100,00** (com direito a 10 pulseiras)
- Até 05/11 às 23h59min – **R\$ 10 POR PARTICIPANTE/PULSEIRA**
- **NÃO RECEBEREMOS INSCRIÇÕES APÓS O DIA 05/11 E NÃO RECEBEREMOS INSCRIÇÕES NO DIA DO EVENTO**

## O QUE ESTÁ INCLUÍDO NA INSCRIÇÃO (Pulseiras)

- Para todos (inclusive pais e outros acompanhantes) com pulseira – café da manhã e almoço
- Para os ER com pulseiras – café, almoço e acesso de participação nas competições conforme disposto no regulamento
- Para os CER com pulseiras – café, almoço e representar a embaixada como líder

## SOBRE REFEIÇÕES PARA NÃO INSCRITOS QUE COMPARECEREM AO CONCLAVE

- Não inscritos antecipadamente não terão garantidos almoço e café
- A opção será comer na cantina que vai funcionar durante todo conclave
- No dia será vendido pela cantina: almoço e café da manhã a parte de acordo com a disponibilidade de quantidade para além dos inscritos antecipadamente
- O valor do almoço é de R\$ 20,00 e do Café da Manhã R\$ 7,00 e devem ser comprados a parte na cantina, e terá oferta limitada.

## COMO REALIZAR A INSCRIÇÃO DE SUA EMBAIXADA

1. Realize o pagamento total de inscrições via chave PIX e-mail **lucas@lucasmt.com**.
2. Acesse o site **wzarro.com/conclave** e preencha o formulário de inscrição de sua embaixada e no final da página com todas as informações e no final anexe o comprovante de pagamento pix.
3. Submeter a lista de todos os competidores até o dia 05/11 às 23h59min. Não serão aceitas inscrições de competidores após essa data.
4. **Não receberemos inscrições no dia.**

## OBSERVAÇÕES

As inscrições estão limitadas a 16 embaixadas.

Em nenhuma hipótese valores pagos de inscrições serão devolvidos.

O valor da inscrição serve para participação de Embaixador do Rei, conselheiro(a), pais, responsáveis e irmãos que acompanham a embaixada.

São considerados conselheiros: aqueles que são assim reconhecidos pela igreja local da qual a embaixada participa.

Os competidores inscritos não poderão ser substituídos por outro na competição. Contudo a embaixada poderá resgatar sua pulseira e passar para outra pessoa.

São considerados Embaixadores do Rei aptos a competir: aqueles que são membros efetivos da embaixada da igreja local da qual representam e tenham pelo menos feito o requisito mínimo.

São considerados acompanhantes: meninos que não sejam embaixador do Rei; pais e responsáveis pelos ER; pastores; mensageiras do Rei e irmãos da igreja que acompanham a delegação/representação. O acompanhante poderá vir ao evento e optar por não pagar a inscrição. Contudo, não terá direito a almoço e café, que serão vendidos a parte no dia (condicionado a quantidade ofertada).

A inscrição é obrigatória para os conselheiros(as).

Todos os menores de idade devem estar acompanhados de seus pais e responsáveis, ou do conselheiro(a) da embaixada com a devida autorização dos pais/responsáveis conforme requisitos legais.

No ato da inscrição, todos (embaixada e cada inscrito) concordam integralmente com esse regulamento e concordam em ceder os direitos de imagem para que possamos veicular fotos, vídeos e áudios do evento em qualquer rede social da igreja e organização embaixadores do Rei.

A identificação (a qualquer tempo e por qualquer meio) de que uma embaixada inscreveu um ER para competir que não é um ER membro de sua embaixada, resultará em penalização com perda de pontos, medalhas, premiações e/ou eliminação total do Conclave. A organização do conclave reserva-se o direito de realizar entrevistas por amostragem com qualquer ER participante a fim de fiscalizar essa regra.

O conselheiro responsável pela embaixada e seus auxiliares devem participar do grupo do whatsapp do Conclave. Este será o principal meio de comunicação antes, durante e depois do evento.

# CATEGORIAS E DOCUMENTAÇÃO

## CATEGORIAS

- Júniores – 9 a 12 anos
- Adolescentes – 13 a 17 anos

O embaixador que fizer aniversário de 18 anos no dia do evento, poderá participar na categoria adolescentes. O embaixador que fizer aniversário de 13 anos no dia do evento, só poderá participar da categoria adolescentes.

O ER júnior pode disputar como adolescente, mas o adolescente não poderá participar como júnior.

Todas as competições serão realizadas em duas categorias, exceto 'Pregador do Evangelho' que será categoria única (9 a 17 anos)

## DOCUMENTAÇÃO ACEITA

O ER deverá no início da disputa de uma competição, entregar uma documentação válida para verificação da idade. Todos os documentos abaixo são aceitos como comprovação de idade. Todos devem ter os dados legíveis, ter foto e data de nascimento. Não será aceito somente a certidão de nascimento.

- Carteira Nacional de ER (DENAER)
- Identidade RG oficial (impresso ou digital)
- Carteira Escolar com CNPJ e/ou carimbo, foto e data e nascimento
- RioCard Escolar com foto e data de nascimento
- Carteira de Curso/Clube com foto, data de nascimento e CNPJ
- Documento com CNPJ válido com foto e data de nascimento

## LIMITE DE PARTICIPANTES POR EMBAIXADA

Cada embaixada poderá ter 1(um) representante em cada modalidade/categoria

Cada ER poderá fazer uma competição bíblica e um jogo social, exceto pregador, que só poderá fazer essa competição

## COMPETIÇÕES SOCIAIS

---

### MODO DE DISPUTA

As disputas serão eliminatórias. Será realizado o sorteio do chaveamento no início da competição conforme tabelas que vão prever de 4 a 16 participações.

Cada ER poderá participar de apenas 1 (uma) competição social.

O ER que for fazer a disputa de 'Pregador do Evangelho' não poderá disputar nenhum jogo social, pois a disputa será no mesmo horário dos jogos sociais.

O ER que não apresentar condições técnicas para a disputa de alguma modalidade (conhecimento mínimo de regras e jogabilidade) será desclassificado. Não caberá recurso.

### AS MODALIDADES

- Videogame/Fifa – Xbox
- Dama
- Dominó
- Xadrez
- Tênis de Mesa
- Futebol de Botão

O detalhamento e as observações de cada competição encontra-se no final deste regulamento. Todos os inscrições devem observar os dispostos e as adaptações que são apresentadas. As disputas não serão realizadas conforme outro regulamento se não este.

# COMPETIÇÕES BÍBLICAS

Cada ER poderá participar de 1 (uma) competição bíblica. O ER que optar por fazer 'Pregador do Evangelho', não poderá participar das competições sociais, pois será no mesmo horário.

## PROVAS ESCRITAS (MULTIPLA ESCOLHA)

Todas as provas escritas serão realizadas no formato de 20 (vinte) questões de múltipla escolha, com 4 (quatro) alternativas sendo apenas 1 (uma) correta.

As provas serão aplicadas, todas ao mesmo tempo e terão tempo de duração máximo de 30 (trinta) minutos.

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 Alvin Hatton – Livro Sempre Embaixador
- Biografia de Ana Bagby
- CGO – Conhecimentos da Organização ER
- CGB – Conhecimentos Gerais da Bíblia
- Livro de Deuteronômio
- Biografia de Bill Wallace – Fiel Até a Morte
- Biografia de Jesus
- Detetive Bíblico
- Desafio Platina

Verifique no final do regulamento os detalhes e a bibliografia de cada prova.

## PROVAS DE AUDITÓRIO

- Esgrima Bíblica
- Pregador do Evangelho

Verifique no final do regulamento os detalhes dessas provas.

# PREMIAÇÃO

---

## MEDALHAS

Serão dadas medalhas douradas para os primeiros colocados de cada competição; medalha prateadas para os segundos colocados e medalhas bronzeadas para os terceiros colocados.

## PLACA – RAMO DE LOURO

Será dada uma placa de campeã do conclave a Embaixada que ficar com o maior score de pontuação no conclave. O título terá uma identidade visual e nome para criar uma tradição ao conclave. Esse nome será Ramo de Louro dourado. A embaixada que conquistar o conclave conquistará o “Ramo de Louro”.

# COMPOSIÇÃO DO SCORE

## AS EMBAIXADAS SOMARÃO PONTOS CONFORME TABELA ABAIXO:

INSCRIÇÃO DA EMBAIXADA ATÉ O DIA 30 DE OUTUBRO DE 2023 – PGTO E INSCRIÇÃO DA EMBAIXADA	+ 500 PONTOS
CHECK IN (CREDENCIAMENTO) ATÉ AS 8H DO DIA 11 DE NOVEMBRO DE 2023	+ 500 PONTOS
POR MEDALHA DOURADA	+ 1000 PONTOS
POR MEDALHA PRATEADA	+ 700 PONTOS
POR MEDALHA BRONZEADA	+ 500 PONTOS

- A embaixada que chegar após 8h não receberá os pontos dessa tarefa.
- A embaixada que obtiver o maior score será considerada campeã do Conclave.

## PERDA DE PONTOS

A organização do evento reserva o direito de retirar pontos por:

- Atos de indisciplina de qualquer natureza qualquer inscrito
- Dano ao patrimônio das instalações do conclave e qualquer equipamentos

As penalidades serão julgadas pela comissão de organização e serão consideradas as seguintes punições: leves (-300 pontos ou advertência), moderadas (-500 pontos), graves (-1000 pontos) ou gravíssima (eliminação da embaixada e perda de todos os pontos e medalhas).

As decisões de penalidade pela organização não são passíveis de recursos.

# HORÁRIOS

---

Os horários abaixo podem sofrer variação/adaptação conforme a dinâmica da progressão da programação.

- 7h00 – Abertura da Igreja
- 7h00 às 8h – Credenciamento/Check in
- 7h00 às 8h30 – Café da Manhã
- 8h30 – Culto / Abertura
- 9h30 – Provas Bíblicas Escritas (Edifício Anexo)
- 9h30 – Esgrima (Templo)
- 9h30 – Pregador do Evangelho (Edifício Anexo)
- 10h30 – Jogos Sociais/Salão
- 11h30 às 14h – Almoço
- 14h00 – Encerramento/Premiação
- 14h30 – Fim do Conclave
- 14h30 – Início do Corte-Real (Encontro de ER e MR)
- 18h30 – Encerramento do Corte-Real
- 19h00 – Fechamento da Igreja

O templo será o local de encontro obrigatório para todas as embaixadas e inscritos antes do início de cada competição. Será a partir do templo que os competidores serão direcionados para o local de disputa. A organização não se responsabiliza se algum ER estiver fora do templo na hora do direcionamento para os locais da prova.

# INFORMAÇÕES GERAIS

---

O Conclave contará com cantina

As embaixadas não são obrigadas a ficar no Corte-Real (O encontro de Embaixador do Rei, Mensageiras do Rei e Adolescentes, que começa às 16h), mas todas estão convidadas.

Todo ambiente da igreja é monitorado por câmeras

Recomendamos fortemente que ninguém saia dos domínios da igreja para circular no centro da cidade, salvo necessidade. A igreja encontra-se no centro da cidade e há muita movimentação e trânsito

A igreja conta com estacionamento, mas as vagas são limitadíssimas.

Qualquer dano ao patrimônio da PIB em São Gonçalo, sendo identificados o autor ou autores, os custos serão repassados à igreja e ao conselheiro responsável e o pastor da igreja será notificado para que a igreja realize o pagamento de reparos ou reposição.

# DETALHAMENTO DAS COMPETIÇÕES BÍBLIAS

---

## ESGRIMA

A disputa pode ser feita por blocos em fase preliminar eliminatórias e uma grande final, distribuindo de acordo com a quantidade de ER participantes.

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

Um grupo de ER, um por embaixada, todos de frente para o auditório, portando a Bíblia fornecida pela organização do Conclave, participarão do Debate;

O diretor da gincana comandará “Desembainhar a espada, 1, 2 e 3”. Os movimentos a serem executados são aqueles amplamente difundidos na organização ER pelo Brasil;

Depois de desembainhada a espada (Bíblia), a posição que o ER deve segurá-la é com a lombada (parte encadernada) voltada para cima e a parte de abertura do miolo para baixo e perfeitamente encaixada entre o polegar e o indicador do competidor, repousando sobre a palma de sua mão. Neste instante o competidor não poderá olhar para cima e/ou em direção a Bíblia;

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

O dirigente lê o versículo bíblico a ser encontrado (livro, capítulo e versículo). Todos os ER repetem a leitura feita pelo dirigente e aguardam novo comando. Após certificar-se de que todos os competidores ouviram e entenderam a passagem ditada, o dirigente utiliza um comando que é expresso pela palavra “CARREGAR”. Caso o livro ditado pelo dirigente tenha apenas um capítulo, ele citará apenas o Livro e o Versículo;

Não é permitido para o dirigente dizer referências que não existem;

Não é necessário dar passo para frente;

Após o dirigente dizer “carregar”, todos os ER abaixam o braço e procuram o versículo solicitado. Quem achar a referência primeiro, começa a ler imediatamente. O que cumprir, literalmente, esta tarefa primeiro marca um ponto;

O ER que não segurar a Bíblia corretamente, conforme a instrução deste regulamento e não levantar o braço na posição estabelecida será advertido pelo dirigente, uma vez. Se der motivo para uma segunda advertência, será desclassificado daquela rodada. Poderá participar das rodadas seguintes;

Se porventura, dois competidores começarem a ler o versículo ao mesmo tempo, o líder deverá observar aquele que leu o versículo completamente ou mais se aproximou disso. Não será considerado a velocidade da leitura, mas sim, o ER que completou a leitura. Se, após esta observação, o empate persistir, deverá ser computado ponto para ambos os competidores;

A Bíblia que cada ER usará neste debate, será fornecida pela organização do conclave, não podendo ser usada a Bíblia do ER.

O líder da prova poderá desclassificar da rodada ou de toda a competição o ER que apresentar comportamento que seja considerado ato de indisciplina. Dependendo da situação poderá acarretar perda de pontos para a embaixada.

## PREGADOR DO EVANGELHO

Consiste na apresentação de um sermão no tempo máximo de 10 minutos sem tempo mínimo, onde será julgada a aptidão do ER na pregação da palavra de Deus. Os ER terão um tempo inicial para ser apresentar falando seu nome, sua igreja, leitura da passagem bíblica que irá ser base de sua pregação e oração. Este tempo inicial não será contabilizado no tempo geral da prova:

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 início por sorteio

Será atribuída nota de 1(um) a 10(dez) por quesito;

As notas serão atribuídas utilizando-se números inteiros, não podendo ser utilizado números fracionados;

A pontuação do jurado não será a média das notas e sim pelo somatório das notas atribuídas a cada quesito;

A pontuação final do ER será o somatório de pontos creditados por cada jurado;

Será descontado 1 (um) ponto para cada minuto iniciado além do limite de 10 minutos. Neste caso, o ponto a ser subtraído será deduzido da pontuação total de cada jurado.

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 ER só poderá pregar de calça cobrindo os tornozelos, camisa e tênis/sapato fechado.

## **CONHECIMENTOS GERAIS DA BÍBLIA (CGB)**

A prova será escrita e consiste em responder perguntas de conhecimentos gerais da Bíblia. O ER deverá estudar a estrutura da Bíblia; fatos históricos e acontecimentos importantes. Entende-se por estrutura da Bíblia: As divisões, subdivisões, quantidades e nomes de livros. Poderão incluídas também perguntas de geografias bíblicas, personagens bíblicos e quantidade de capítulos e versículos.

## **CONHECIMENTOS GERAIS DA ORGANIZAÇÃO ER (CGO)**

A bibliografia da prova de CGO será baseada totalmente nos novos manuais dos postos, a saber: Juniores: Manual do Embaixador Escudeiro, 3ª edição; Adolescentes: Manual do Embaixador Escudeiro, 3ª edição e Manual do Embaixador Arauto, 1ª edição. O Folheto Para ser Embaixador também faz parte da bibliografia de ambas as categorias.

## **BIOGRAFIA DE ALVIN HATTON – LIVRO SEMPRE EMBAIXADOR**

Prova escrita que consiste em responder perguntas do livro “Sempre Embaixador”. A versão a ser utilizada será a disponível no site [www.denaer.org.br](http://www.denaer.org.br). Versão: John Hatton, fevereiro de 2010, em Santiago, Chile.

## **BIOGRAFIA DE BILL WALLACE – LIVRO FIEL ATÉ A MORTE**

Prova escrita que consiste em responder perguntas do livro “Fiel Até a Morte”, que conta a história do missionário Bill Wallace. A versão a ser utilizada será a disponível no site [www.denaer.org.br](http://www.denaer.org.br).

## **DETETIVE BÍBLICO**

Tem como objetivo avaliar o conhecimento geral do ER sobre contexto bíblico. A prova consiste em citar um texto bíblico, acontecimento ou narrar uma história. O ER terá que escolher entre as opções apresentadas, em qual livro bíblico está o versículo ou história narrada. Todas as opções para a resposta são livros bíblicos.

## **BIOGRAFIA DE ANA BAGBY – LIVRO A PIONEIRA**

Prova escrita que consiste em responder perguntas de conhecimentos do livro A PIONEIRA – ANA BAGBY, publicado pela UFMBB de autoria de Ruth Matheus. Edição usara para a prova será: 2ª edição de 1996.

## **LIVRO BÍBLICO - DEUTERONÔMIO**

Prova escrita que consiste em responder perguntas do livro bíblico de Deuteronômio.

## **BIOGRAFIA DE JESUS**

Prova escrita que consiste em responder perguntas relacionadas a vida de Jesus. A bibliografia são os 4 (quatro) evangelhos para ambas as categorias: Mateus, Marcos, Lucas e João.

## **DESAFIO PLATINA**

Prova escrita que consiste em responder perguntas relacionadas a todas as provas escritas relacionadas neste regulamento, além de conhecimentos de montagem bíblica.

# DETALHAMENTO JOGOS SOCIAIS

## 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.

## 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 levará em conta o 1º Termo de Interpretação da Regras disponível no site [www.fefumerj.com.br](http://www.fefumerj.com.br).

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 1,80m x 1,20m;
- 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 1cm;
- Goleiro: deverá ser um paralelepípedo com faces lisas e dimensões máximas de: 80 mm x 35 mm x 15 mm, sem limite de peso.

## 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. Está tomada só pode acontecer no lance seguinte ao movimento.

**Promoção:** Outro movimento característico dos peões é a promoção. Esta acontece quando um peão atinge a última linha. Quando isso acontece o jogador tem de converter o Peão numa Dama, Torre, Bispo ou Cavalos.

**Roque:** O roque é um lance especial em que o Rei e a Torre se movimentam simultaneamente. Este só pode ser realizado uma vez por cada jogador. Para o roque ser possível tem de se verificar as seguintes condições:

O Rei que vai fazer o lance não se pode ter movido durante o jogo;

A Torre que vai fazer o lance não se pode ter movido durante o jogo;

O Rei envolvido não pode estar em xeque;

Todas as casas entre o Rei e a Torre têm de 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: "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 piecetuichepiecejoue, 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 ela. Por exemplo, um bispo só pode mover-se na diagonal. Se o bispo for movido na vertical, será um lance irregular, devendo ele 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 ela.

**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 1,525m 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 seqüência 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.

## **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 VÍDEO GAME

### FIFA / XBOX

#### O TORNEIO

- As partidas serão realizadas em 2 tempos de 5 minutos de acordo com o tempo do Fifa mais atual ou uma versão anterior,
- É sugerido que o jogador traga seu controle.
- Intervalo de até 1 minuto entre os dois tempos;
- Não serão realizados tempos extras (prorrogação). 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) e a forma de competição será definida após as inscrições para saber quantas equipas estarão participando e serão divulgado on-line os grupos e os confrontos de fase de grupo
- 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.

## **PLATAFORMA**

- Xbox 360 ou Xbox One. Não haverá preferência de plataforma entre os participando caso tenha o Xbox 360 e o Xbox One disponíveis no dia do torneio.

## **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