



VIII ONIER

Olimpíada Nacional de Inverno
dos Embaixadores do Rei



8 a 10 de Junho de 2023



Fortaleza - CE

SUMÁRIO

PREÂMBULO.....	3
DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES.....	3
O MODULO BÍBLICO SERÁ CONSTITUÍDO DAS SEGUINTE COMPETIÇÕES	5
O MÓDULO ESPORTIVO SERÁ CONSTITUIDO DAS SEGUINTE COMPETIÇÕES	5
DA PREMIAÇÃO.....	6
COMPETIÇÕES BÍBLICAS.....	6
DA FORMA DE DISPUTA	6
I - ESGRIMA BÍBLICA.....	6
II - DEBATE DE VERSÍCULOS	7
III - MONTAGEM BÍBLICA	8
IV - CONHECIMENTOS GERAIS DA BÍBLIA	9
V - CONHECIMENTOS GERAIS DA ORGANIZAÇÃO ER	9
VI – PREGADOR DO EVANGELHO.....	10
VIII - BIOGRAFIA DE WILLIAN ALVIN HATTON - LIVRO SEMPRE EMBAIXADOR	10
IX - BIOGRAFIA DE JESUS.....	10
COMPETIÇÕES ESPORTIVAS	11
1 - NATAÇÃO:	11
2 – ATLETISMO:.....	11
3 – VÔLEI:.....	11
4 – FUTSAL:	12
6 – DAMA :	13
7 – DOMINÓ :	13
8 – FUTEBOL DE BOTÃO:.....	14
9 – TÊNIS DE MESA:.....	20
10 – XADREZ :	20
11 – FUTEBOL DE CAMPO	21
12 – PENALIDADES	21

REGULAMENTO VIII ONIER – FORTALEZA 2023

PREÂMBULO

O Departamento Nacional de Embaixadores do Rei – **DENAER** e o **DCER Unidos do Ceará**, realizarão nos dias 08 a 10 de junho de 2023, na cidade do Fortaleza / CE, a **VIII OLIMPIÁDA NACIONAL DE INVERNO DE EMBAIXADORES DO REI**, doravante denominada **ONIER**, a qual será regida pelo presente regulamento.

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

INFORMAÇÕES SOBRE VALORES E FORMA DE PAGAMENTO SERÁ DIVULGADO EM BREVE.

Item 01 - Poderão participar da **VIII ONIER** TODOS os Departamentos Convencionais de Embaixadores do Rei que, previamente realizarem suas inscrições e reservas.

Item 02 - O encontro será em nível Convencional, ficando os *DCER's* responsáveis pela formação das suas caravanas.

Item 03 - As inscrições deverão ser feitas globalmente, pelos *DCER's*; e não será aceita inscrição solicitada por nenhum outro meio.

Item 04 - Cada *DCER* deverá inscrever a sua delegação até o dia 30/04/2023, impreterivelmente, pagando a inscrição de toda delegação, independentemente de ser líder ou ER. O que lhe dará direito à hospedagem econômica, alimentação e premiação.

Obs. Na chegada cada *DCER* deverá efetuar o pagamento das inscrições ou apresentar os comprovantes de pagamentos feitos antecipadamente e não esquecer de levar o **colchonete**. “Em caso de desistência da inscrição já paga, não haverá devolução do valor, visto que o evento é planejado de acordo com as inscrições já pagas.”

ESTADO DO CEARÁ

JANEIRO
FEVEREIRO
MARÇO E ABRIL
MAIO
JUNHO

DEMAIS ESTADOS

JANEIRO
FEVEREIRO
MARÇO E ABRIL
MAIO
JUNHO

Item 05 - Cada *DCER* poderá inscrever até 110 (cento e dez) participantes, *ER/LÍDERES*, na sua delegação. Solicita-se ao *DCER* que traga consigo 10 voluntários para boa execução do evento tendo em vista ser uma programação de nível nacional.

Item 06 - A **VIII ONIER** tem o objetivo principal de promover a integração dos *DCER's* de todas as regiões do Brasil, estreitando os laços fraternos de amizade entre os seus participantes. Além disso, utiliza-se da oportunidade para promover competições esportivas e bíblicas com características de olimpíadas, onde as delegações de cada estado poderão inscrever-se e participar nas mais diversas modalidades.

Item 07 – A **VIII ONIER** terá dois módulos de competições:

- a) Módulo Bíblico
- b) Módulo Esportivo
- c) Módulo Extra – Será constituído por competições experimentais que não contará ponto para a competição geral entre *DCER*. As competições serão divulgadas previamente através de um anexo a este regulamento.

Item 08 – Das regras gerais:

8.1 - Só poderá participar do Módulo Bíblico e Módulo Esportivo na **ONIER** o **ER** que estiver com Carteira de Embaixadores do Rei emitida pelo DENAER ou carteira confeccionada pelo Departamento Convencional de Embaixadores do Rei.

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

8.2 – O *ER* poderá participar de até 4 modalidades, desde que os horários sejam compatíveis, sendo elas: 1 Modalidade Bíblica, 2 Modalidades Esportivas Individual e 1 Modalidade Esportiva Coletiva.

8.3 – Fica sobre a total responsabilidade dos *DCER's* e seus representantes os aspectos físicos e médicos de seus integrantes durante a participação da **VIII ONIER**.

Item 09 – **Critério de Desempate:**

Caso ocorra empate na pontuação geral dos *DCERs*, os critérios de desempate serão os seguintes:

- 1 – Maior Pontuação no Módulo Bíblico;
- 2 - Maior Pontuação no Módulo Esportivo Coletivo;
- 3 – Maior pontuação no Módulo Esportivo Individual;
- 4 – Maior quantidade de medalhas de ouro;
- 5 – Maior quantidade de medalhas de prata e;
- 6 – Maior quantidade de medalhas de bronze.

O MÓDULO BÍBLICO SERÁ CONSTITUÍDO DAS SEGUINTE COMPETIÇÕES

Sigla	Competição	Descrição	Categoria
CGB	Conhecimentos Gerais da Bíblia	Prova Escrita	Jr / Ad / Jv
CGO	Conhecimentos Gerais da Organização ER	Prova Escrita	Jr / Ad / Jv
EB	Esgrima Bíblica	Debate	Jr / Ad / Jv
MB	Montagem Bíblica	Prova Escrita	Jr / Ad / Jv
VRB	Versículos com Referência Bíblica	Debate	Jr / Ad / Jv
SER	Sempre Embaixador – Biografia do WAH	Prova Escrita	Jr / Ad / Jv
PRE	Pregador do Evangelho	Prova de Explicação	Categoria Única
BJ	Biografia de Jesus	Prova Escrita	Jr / Ad / Jv

As provas serão feitas em três categorias, com exceção de Pregador do Evangelho que será Livre (01 por DCER), conforme tabela abaixo.

Junior	09 – 11 anos
Adolescente	12 – 14 anos
Juvenil	15 – 17 anos

O MÓDULO ESPORTIVO SERÁ CONSTITUÍDO DAS SEGUINTE COMPETIÇÕES

ATLETISMO		
50 Metros	Junior	Individual
4x50 Metros	Junior	Coletivo
100 Metros	Ad / Jv	Individual
Salto em Distância	Jr / Ad / Jv	Individual
4x100 Metros	Categoria Única (Ad / Jv)	Coletivo
1500 Metros	Categoria Única (Ad / Jv)	Individual
NATAÇÃO		
50 Metros nado Livre	Junior	Individual
50 Metros nado Costas	Categoria Única (Ad / Jv)	Individual
100 Metros Nado Livre	Categoria Única (Ad / Jv)	Individual
Revezamento 4x50 Metros nado Livre	Categoria Única (Ad / Jv)	Coletivo
JOGOS DE SALÃO		
Dama	Jr / Ad / Jv	Individual
Dominó(dupla)	Jr / Ad / Jv	Coletivo
Futebol de Botão	Jr / Ad / Jv	Individual

Tênis de mesa	Jr / Ad / Jv	Individual
Xadrez	Jr / Ad / Jv	Individual
JOGOS COLETIVOS		
Vôlei	Categoria Única (Ad / Jv)	Coletivo
Futsal	Jr / Ad / Jv	Coletivo
Futebol de Campo	Categoria Única (Ad / Jv)	Coletivo

DA PREMIAÇÃO

Item 01 - Em todas as competições os **ER** serão premiados até o terceiro lugar com medalhas douradas, prateadas e bronzeadas, respectivamente.

Item 02 - Serão premiados os DCER's que conquistarem os 1º, 2º e 3º lugares, na classificação geral, incluindo os dois módulos, respectivamente.

Item 03 - As medalhas conquistadas serão dos **ER** e a premiação geral dos DCER's.

Item 04 – No Módulo Bíblico o 1º lugar receberá 500 pontos, o 2º lugar 300 pontos e o 3º lugar 100 pontos.

Item 05 – No Módulo Esportivo o 1º lugar receberá 250 pontos, o 2º lugar 150 pontos e o 3º lugar 50 pontos.

COMPETIÇÕES BÍBLICAS

Obs: Para todas as provas só serão premiados os competidores que alcançarem, no mínimo, 50% de acertos, considerando as 03 primeiras colocações. Em caso de empate, será observado o tempo de realização da prova.

OBS. Cada DCER só poderá usar um **ER** em cada competição. Os **ER** de categoria inferior poderão competir em categoria de maior idade, sendo que, ER de maior idade não poderá retroagir às categorias inferiores.

O ER que completar 12, 15 ou 18 anos a partir do dia 20 de junho de 2019, poderá participar normalmente, na sua respectiva categoria anterior à idade a qual pertença. Caso o fato ocorra antes do dia 20 de junho de 2019, estará impedido.

Os ER deverão ser apresentar no local de prova 20 minutos antes do horário marcado, portando a carteira de ER e uma caneta de cor azul.

DA FORMA DE DISPUTA

As competições bíblicas serão disputadas considerando os seguintes critérios:

I - ESGRIMA BÍBLICA

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

a) A Bíblia deverá estar com a sua parte encadernada voltada para cima e a parte paralela a esta perfeitamente encaixada entre o polegar e o indicador do competidor, com a posição do braço que estiver segurando a Bíblia formando um ângulo de, no mínimo, 90º e o outro, paralelo ao corpo;

b) O líder, sempre que for possível, deverá tratar a Bíblia como uma espada, ordenando, antes de ditar a passagem bíblica, que os competidores “desembainhem a sua espada”;

c) 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 uniformizaremos através da palavra **CARREGAR**;

d) Marcará o ponto aquele competidor que conseguir **ler** a passagem ditada antes dos demais, não necessitando de quaisquer outras manifestações (passo à frente, mão na Bíblia...) para validar a sua atitude;

e) Em caso de dois competidores começarem a ler a passagem ao mesmo tempo, o líder deverá observar aquele que leu a passagem completa, não importando o que o fez mais rápido e, sim, até que ponto leu;

f) Se após a verificação da alínea anterior persistir o empate, a passagem ditada deverá ser anulada, não se computando ponto para qualquer dos competidores;

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

h) A bíblia utilizada nesta competição será cedida pelo DENAER. Bíblia de capa dura tamanho médio, versão Almeida Revista e Corrigida.

II - DEBATE DE VERSÍCULOS

Consistem em falar, de cor, versículos da Bíblia, com a referência bíblica, 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. 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. Podemos citar como exemplo as seguintes expressões: “Então disse o Senhor a Moisés”; “Não matarás”; “Disse mais o Senhor a Moisés e a Arão”; “Disse mais o Senhor a Moisés”; entre outras. Estas expressões aparecem em mais de uma referência, exatamente com as mesmas palavras. Estes casos (e alguns outros) são caracterizados como versículos múltiplos. Não podem, portanto, ser repetidos;
- O ER deverá portar a Bíblia em que estudou, na hora do debate, para dirimir qualquer dúvida, quanto à “n” traduções bíblicas. O ER terá que comprovar, na sua Bíblia, a exatidão da redação do versículo falado por ele.

- Há dois (02) versículos que tem derrubado muitos ER, 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 tem o "Oh!". O ER que não falar o "Oh!" será eliminado. O ER que possuir uma Bíblia, que prove o contrário, será aceita.
- Será adotado o critério de eliminação por erro. O primeiro a sair será o último colocado. O ER que ficar até o fim, será o campeão.
- Se o ER citar uma referência o mesmo deverá completar, a referência citada 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) O ER fala que citar "Salmos 23", logo depois decide trocar para Salmos 24, isso não será permitido.
- Não será cobrado pronuncia rígida de fonemas. Vivemos num país de dimensões continentais, com diferentes sotaques e formas de pronúncias. Assim, o dirigente do debate deverá atentar para a correta ortografia de cada palavra, considerando as possíveis variações de dicção.
- Exemplo 1: ao falar Leite o som sair como "Leiti". Exemplo 2: a palavra "Hadassa" pode ser pronunciada com o "H" em som de "R" ou mudo. Variações de verbo, tempo e gênero continuam valendo.

III - MONTAGEM BÍBLICA

Esta prova será escrita, por categoria de idade, sem consulta.

- Os **Juniores** farão a Montagem Bíblica **completa** (livros e capítulos).
- Os **Adolescentes e Juvenis** farão a Montagem Bíblica **supercompleta** (livros, capítulos, grandes divisões e subdivisões).
- O ER deverá escrever seu nome completo, nome da embaixada e nome da igreja na prova antes de ser iniciada. Feito isso, o diretor do debate dará o comando para o início.
- Os ER não poderão identificar-se em suas provas. Para que o responsável pela correção das provas de montagem, o diretor da prova deverá criar um código para cada ER, de modo que não seja colocado o seu nome na folha onde escreverá sua montagem. Esse diretor deverá escrever em uma folha separada, que código corresponde a cada ER, de modo que a pessoa que corrigirá as provas não saiba de

quem é aquela montagem. Somente depois, com a conferência de relação “ER x código”, chegar-se-á ao resultado final.

- Assim que o ER terminar a prova, deverá levantar um dos braços e indicar que terminou a prova dizer: Terminei! (ou outra palavra de igual sentido), então o diretor da prova ou um dos seus auxiliares marcará o tempo.
- O Critério para **classificação** será: 1) A prova com menor número de erros; 2) Menor tempo de execução da prova.
- Será considerado **erro**: livro omitido; número de capítulo omitido; divisão ou subdivisão omitida; livro fora da ordem; número de capítulo que não corresponder com o livro; divisão ou subdivisão colocadas fora da ordem; erro de ortografia, respeitando as regras ortográficas e de acentuação e/ou observando o escrito na bíblia do ER; iniciar o nome do livro bíblico com letra minúscula e grafia ininteligível. Exemplo: O pingo faz parte da letra “i”; confusões entre as letras “a”, “o” e “s”; confusão da grafia da letra “T” maiúscula e “t” minúscula; entre outros.
- O tempo máximo de execução da prova de Montagem Bíblica será de 30 minutos.
- Não é necessário colocar a expressão “bíblia sagrada” no início da prova, pois trata-se de uma redundância.

IV - CONHECIMENTOS GERAIS DA BÍBLIA

Tem como objetivo levar o competidor a responder perguntas de múltipla escolha de conhecimento geral da Bíblia, que podem abranger perguntas sobre a própria Bíblia, fisicamente falando ou o seu conteúdo. Deve ser assim disputada:

- a) A organização distribuirá uma prova com 20(vinte) questões;
- b) O tempo para a realização da prova deverá ser de no mínimo, 10 (dez) e, no máximo, 20 (vinte) minutos, conforme a quantidade de questões e dificuldade da prova;
- c) A classificação dar-se-á levando-se em consideração o maior número de acertos;
- d) Cada resposta certa corresponde a um acerto;
- e) No caso de dois ou mais competidores entregarem a prova ao mesmo tempo e conseguirem o mesmo número de acertos, uma outra prova, nos mesmos moldes da primeira, deverá ser aplicada para os competidores empatados.

V - CONHECIMENTOS GERAIS DA ORGANIZAÇÃO ER

Tem como objetivo levar o competidor a responder perguntas de múltipla escolha que tenham como fonte todos os manuais dos postos que compõem a Organização Embaixadores do Rei.

JUNIORES	Novo Manual do Embaixador Escudeiro
ADOLESCENTES	Novo Manual do Embaixador Escudeiro e Arauto
JUVENIS	Todos os Manuais antigos

VI – PREGADOR DO EVANGELHO

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.

a) 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 como que ele divide o sermão e expõe o seu pensamento sobre a mensagem;
3. **Destreza no manuseio da bíblia** - Ele encontra rápido o texto bíblico? Ele consulta as referências bíblicas citadas na mensagem?
4. **Conteúdo da mensagem**

b) para cada minuto além do estabelecido será descontado 1 ponto da nota final;

c) O corpo de jurado será formado por 5 (cinco) pessoas capacitadas independente de igreja ou DCER.

d) A pontuação será de 1 a 10 por quesito;

e) O Critério de desempate obedecerá à ordem de maiores notas nos seguintes quesitos:

1. Conteúdo da mensagem;
2. Noções de homilética;
3. Destreza no manuseio da bíblia;
4. Postura.
5. Votação dos jurados

f) O uso de relógio ou cronômetro pelo ER é permitido. O tempo é contado a partir do momento que o ER, fala a primeira palavra.

VIII - BIOGRAFIA DE WILLIAN ALVIN HATTON - LIVRO SEMPRE EMBAIXADOR

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

IX - BIOGRAFIA DE JESUS

Prova escrita que consiste em responder perguntas de conhecimentos gerais do ministério de Jesus contidos nos Evangelhos de Mateus, Marcos, Lucas e João. Farão esta prova os **ER Juniores, ER**

Adolescentes e ER Juvenis. O ER deverá estudar a estrutura dos fatos históricos e acontecimentos importantes.

COMPETIÇÕES ESPORTIVAS

1 - NATAÇÃO:

- 1.1 – 50 Metros nado Livre:** participará desta prova o ER Junior. As regras utilizadas serão as nacionalmente usadas pelo o devido esporte.
- 1.2 – 50 Metros nado Costas:** A categoria é livre. As regras são as regras nacionalmente usadas para o devido esporte.
- 1.3 – 100 Metros Nado Livre:** A categoria é livre. As regras são as regras nacionalmente usadas para o devido esporte.
- 1.4 – Revezamento 4x25 Metros nado Livre:** As regras são as regras nacionalmente usadas para o devido esporte. O 2º, 3º e 4º atleta só deverá saltar para piscina após o toque na borda do seu companheiro.

OBS: Não será exigida a virada olímpica. Mas será exigido o toque na borda. As colocações serão definidas por tempo de chegada. Obrigatoriamente todos os ER deverão estar trajado com sungas próprias para esta prática esportiva, os ER que não estiver desta maneira não poderão participar da competição.

2 – ATLETISMO:

- 2.1 – 50 Metros Rasos:** Esta prova participará o Junior.
- 2.2 – 100 Metros Rasos**
- 2.3 – Revezamento 4 x 100 Metros Rasos**
- 2.4 – Salto em Distância**
- 2.5 - 1500 Metros Rasos**

OBS: As colocações serão definidas por tempo de chegada. Não será permitido a participação na competição o atleta que estiver sem tênis.

3 – VÔLEI:

1. Cada DCER DEVERÁ inscrever uma equipe mista de adolescentes e juvenis com maximo de 12 e minimo de 6 participantes.

2. Cada jogo será disputado em 03 “sets”, sendo que cada “set” terá a duração de no mínimo 21 pontos. Para se vencer o set será preciso, além de alcançar os 21 pontos, fazer diferença do adversário em dois pontos, por exemplo, 21 a 19.
3. Cada equipe terá uma tolerância de 10 minutos para entrar na quadra de jogo, devidamente uniformizada e relacionada na súmula, caso contrário será considerado WO;
4. Um mesmo ER poderá ser substituído e retornar à quadra, quantas vezes o seu treinador quiser;
5. O ER expulso poderá ser substituído;
6. Nenhuma equipe poderá permanecer na quadra com menos de 04 (quatro) ER;
7. Havendo interrupção no jogo porque um DCER, ficou com menos de 04 ER, estando este perdendo, permanecerá o resultado do momento da interrupção, estando empatado ou vencendo, o DENAER julgará o fato e dará a decisão final.
8. Nenhuma equipe poderá iniciar a partida com menos de 06 (seis) ERs;
9. Havendo interrupção no jogo porque um DCER, **ficou com menos de 04 ER**, estando este perdendo, permanecerá o resultado do momento da interrupção, estando empatado ou vencendo, o DENAER julgará o fato e dará a decisão final.
10. Prevalecerão as Regras da CBV (Confederação Brasileira de Voleibol)
11. Cada vitória valerá 03 (pontos)
12. Se houver empates para a classificação das equipes, serão obedecidos os seguintes critérios:
 - a. Maior número de sets vencidos;
 - b. Maior número de pontos marcados;
 - c. Sorteio.

4 – FUTSAL:

1. Cada DCER poderá inscrever um mínimo de 05(cinco) e um máximo de 10 (dez) ER;
2. Cada jogo terá a duração de 30 (trinta) minutos, dividido em dois tempos de 15(vinte) minutos cada, com intervalo de 05(cinco) minutos entre o 1º e o 2º tempo;
3. Cada equipe terá uma tolerância de 05(cinco) minutos para entrar na quadra de jogo, devidamente uniformizada e relacionada na súmula, caso contrário será considerado WO;
4. Um mesmo ER poderá ser substituído e retornar à quadra, quantas vezes o seu treinador quiser, porém quando houver cobranças de pênaltis não será permitido substituir o goleiro por outro jogador exceto o goleiro reserva;
5. O ER expulso poderá ser substituído por outro, desde que sejam passados 02(dois) minutos ou o time tome um gol.

6. O ER que cometer a 5ª falta individual, será desclassificado daquele jogo, podendo entrar outro em seu lugar, mas ele não poderá mais voltar a quadra naquele jogo.
7. Nenhuma equipe poderá permanecer na quadra com menos de 04 (quatro) ER;
8. Havendo interrupção no jogo porque um DCER, ficou com menos de 04 ER, estando este perdendo, permanecerá o resultado do momento da interrupção, estando empatado ou vencendo, o DENAER julgará o fato e dará a decisão final.
9. Prevalerão as Regras da CBFS (Confederação Brasileira de Futebol de Salão).

6 – DAMA :

1. Não vale soprar é obrigatório comer a pedra do adversário;
2. A comida será sempre com a pedra maior;
3. Considera-se pedra maior, aquela que comer o maior número de pedras do adversário;
4. Quando houver 02 ou mais opções de comidas, de um mesmo número de pedras, e uma delas for uma dama, terá que ser usada a dama, mesmo que com isso o **ER** venha perdê-la, na jogada seguinte, para seu adversário;
5. Se um **ER** ficar com uma só dama e o outro com duas ou uma dama e uma pedra, o Jogo será nulo;
6. Se um **ER** ficar com uma só dama e o outro com três damas ou duas damas e uma pedra, conta-se 10(dez) lances de cada ER, se não houver vencedor, o jogo será nulo;
 1. Cada vitória vale 02 pontos.

7 – DOMINÓ :

1. Cada partida constará de 03 (três) jogos,
2. Cada jogo vale até 03(três) pontos de acordo com o tipo de batida;
3. Vencerá a partida a dupla que fizer 03(três) pontos;
4. O jogo só será considerado fechado, se não houver outra alternativa para o **ER** que tiver na vez de jogar;
5. O jogo fechado será nulo, mas a nova saída seguirá a seqüência;
6. No primeiro jogo da partida, sai o **ER** que tiver o gabão (dublê) da sena (seis);
7. A partir do segundo jogo, as saídas serão seqüenciais, a partir do **ER** que estiver à direita daquele que deu a saída no primeiro jogo.
8. Se um **ER** pegar quatro ou mais gabões (dublês), cancela-se aquela divisão. Mistura-se, novamente as pedras e proceda a nova divisão;
9. Nenhum jogo poderá começar, tendo um ER, quatro ou mais gabões (dublês);
10. Antes do início de cada jogo, o árbitro deve conferir as pedras de todos os **ER** para certificar-se sobre a exigência do item anterior;
11. Batida com uma pedra simples, em uma só ponta, vale um ponto,
12. Batida com uma pedra simples, em duas pontas iguais, vale um ponto,
13. Batida com uma pedra simples, em duas pontas diferentes, vale dois pontos,
14. Batida com gabão (dublê), numa só ponta, vale dois pontos;
15. Batida com gabão (dublê), nas duas pontas, vale três pontos. Neste caso as duas pontas serão obrigatoriamente iguais;
16. Qualquer tipo de comunicação, perceptível pelo árbitro, desclassificará a dupla infratora;
17. Havendo desclassificação de uma dupla, por ato de infração, o resultado da partida será de 03(três) pontos para a outra dupla, contra os pontos que a dupla infratora já tiver conseguido, no ato

da infração. **Exemplo:** Joga a dupla "A" contra a dupla "B". O placar é de 2x0 para a dupla "A". A dupla foi desclassificada por ter cometido um ato de infração. O Placar final será de 3x2 para a dupla "B".

8 – FUTEBOL DE BOTÃO:

Campo de Jogo

Chama-se mesa de jogo o conjunto de mesa, alambrado, traves e suportes em torno dos quais se pratica o futebol de mesa. Campo de jogo é a superfície da mesa entre as quatro linhas divisórias. As medidas são:

Máximas: 2,10 X 1,20 m

Mínimas: 1,80 X 1,10 m

Ideais: 1,85 X 1,20 m

As dimensões do campo (área entre as quatro linhas limítrofes) são:

Máximas: 2,80 X 1,15 m

Mínimas: 1,50 X 1,00 m

Ideais: 1,67 X 1,04 m

As grandes áreas têm como medidas ideais: 110 X 300 mm. No centro do campo há uma linha que o divide em duas partes iguais; no meio desta é assinalada um círculo com 160 mm de raio, chamado de Círculo Central.

Os gols ou metas medem 125 mm de largura por 50 mm de altura, medidos pela parte de dentro, e sua espessura é de 0,15 mm. Em cada área há um ponto visível situado sobre uma linha imaginária perpendicular ao meio da linha de fundo e a 205 mm da mesma. Esses pontos são as marcas de pênalti. Tomando como centro estas marcas, são traçados arcos de círculos com 160 mm de raio fora da grande área, sendo conhecidos como "meias-luas".

Em cada canto do campo de jogo há um quarto de círculo com 31 mm de raio, de onde são cobrados os escanteios. As mesas devem estar apoiadas em um cavaletes e/ou similares com uma altura de:

Máxima: 85 cm

Mínima: 75 cm

Ideal: 80 cm

A bola

A bola é Quadrada.

Os jogadores

Cada equipe é composta de onze peças, uma das quais será o goleiro, e as outras dez, os "botões". Os jogadores são discos semelhantes a botões com diâmetro máximo de 60 mm e mínimo de 35 mm, e sua altura máxima é de 8mm.

É obrigatória a numeração dos mesmos e que tenham o mesmo distintivo ou alguma marca igual que possa identificá-los. Caso todos os botões de cada time sejam da mesma cor, o distintivo ou marca é dispensável.

O goleiro

O goleiro é uma peça fixa, só podendo ser deslocado pelo seu técnico quando for defender chutes à gol dados pelo seu adversário (neste caso deverá ser posicionado dentro da pequena área, podendo seu técnico optar por deixá-lo em seu lugar de origem dentro da grande área) ou estiver de posse de bola (poderá dar até três toques na bola, devendo ser contado como apenas um para efeito de coletivo).

O goleiro deve sempre estar apoiado em uma de suas faces de dimensão 15 X 80 mm. Se vier a se apoiar de maneira diferente, deve ser imediatamente na posição correta definida acima e no local em que se encontrava.

Toda vez que a bola parar dentro da pequena área, a posse será do goleiro e só este poderá movimentá-la. Exceção apenas se sua equipe não tiver mais direito de toques dentro do limite coletivo, quando então será tiro livre indireto contra sua equipe.

As medidas oficiais do goleiro são as seguintes: Altura = 35 mm Largura = 80 mm Espessura = 15 mm.

Suas faces devem ser lisas sem saliência e com ângulos de 90 °.

Se o goleiro for confeccionado em material transparente, cristal (incolor), deverá conter uma faixa de outra cor em qualquer sentido, de forma que una duas faces opostas.

Na grande área a bola só pertencerá ao goleiro quando este tocar-lhe por último. O goleiro pode tocar a bola com qualquer uma de suas faces desde que esteja dentro da grande área e com uma de suas bases de 15 X 80 mm voltada para baixo. É vedado fazer a bola rolar sob o goleiro, tendo como pena tiro livre indireto.

O árbitro

É indicado um árbitro para cada partida. Este terá autoridade máxima e suas decisões não serão discutidas.

Qualquer botonista poderá ser escolhido como árbitro e deverá portar-se convenientemente à mesa.

É obrigação do árbitro relatar tudo que se passar de anormal durante o jogo, escrevendo na súmula de jogo e entregando-a posteriormente à autoridade maior presente no recinto (delegado representante ou qualquer membro da diretoria da FPFM). Delegado é autoridade que representa a diretoria da FPFM em eventos por esta organizado.

Técnico

Chama-se técnico a pessoa encarregada de conduzir os jogadores. Ele deve portar-se sempre convenientemente à mesa de jogo e fora dela, com atitudes respeitadas para com adversários e árbitros, cumprimentando-os antes e após as partidas.

Tempo de jogo

A duração das partidas compreenderá dois períodos iguais de dez minutos. Será acrescido em qualquer período o tempo perdido por qualquer motivo, mas nunca inferior a 30 segundos.

A duração de qualquer período poderá ser prorrogada para permitir a cobrança de penalidade máxima ou para que, caso o técnico de posse da bola tenha pedido 'a gol' e campainha tenha tocado, este possa chutar. Não poderá chutar a gol quem pedir ao mesmo tempo ou depois de soar o alarme.

Início da partida

Será decidido por sorteio quem deverá iniciar a partida.

No início os cinco jogadores atacantes deverão estarem suas respectivas posições. Os demais poderão ser colocados em qualquer lugar do campo de jogo, desde que obedecendo os 24 cm da linha central e uma distância mínima de 80 mm entre si. Isto para quem não der a saída.

O técnico que der a saída deverá manter o centroavante e os dois meias dentro do círculo sem se tocar qualquer uma de suas linhas sob pena de infração; os pontas nos seus respectivos lugares; e a defesa respeitando as medidas já determinadas.

Os três botões dentro do círculo central, quando posicionados para a saída (com bola ao centro), deverão estar um ao lado do outro, de modo que os dois botões ao lado ocupem espaço dentro da projeção das retas que tangem o botão central paralelamente à linha de centro.

No **toque inicial** (obrigatório com o botão central de ataque), a bola não poderá sair do círculo central. Caso isto aconteça, perde-se a posse de bola. A bola entrará em jogo assim que sair de seu ponto de apoio.

Só há possibilidades de chute a gol, se a bola já houver saído do círculo central.

Se, ao acionar a bola para a saída, o jogador (botão) errar a bola e acertar o botão adversário, ele será novamente posicionado para a saída e a defesa será recomposta, porém com direito a apenas três toques para o chute a gol.

Cada erro de saída, isto é, se a bola não se deslocar de seu ponto de apoio, será contado como toque. No caso três erros consecutivos, a saída passa para o adversário.

O jogo

Cada jogador (botão) tem direito a três toques coletivos. Não há cancelamento de toques exceto quando a posse de bola passa para o adversário após a bola ter tocado um botão ou goleiro deste.

O limite máximo de toques coletivos é doze.

Toda vez que um jogador deslocar um adversário após tocar a bola, o seu técnico terá um limite máximo de três toques para chute a gol, desde que não ultrapasse os doze toques regulares. Se não

tiver condições legais de chute a gol, será punido com a cobrança de tiro livre indireto no local onde parar a bola.

Se, ao acionar a bola na saída, o jogador errar a bola e acertar o botão adversário, o jogador voltará a dar a saída com três toques apenas e a defesa voltará a se recompor.

O chute a gol só é permitido no campo adversário, sempre precedido de aviso, tendo o jogador cinco segundos para chutar. Quando o técnico avisar que vai chutar a gol deverá fazê-lo, sob pena de ser punido por falta técnica com tiro livre indireto.

O técnico que for posicionar o goleiro para defender um chute a gol, terá cinco segundos para arrumá-lo, sob pena de o adversário poder chutar mesmo que sua mão esteja no goleiro, quando não tiver árbitro. Caso tenha árbitro, ele tomará as devidas providências.

No momento de chute a gol não é permitido o jogador (botão) atacante dentro da pequena área. Caso haja, este deverá ser deslocado para junto de uma das linhas verticais da grande área do lado de fora próximo à linha de fundo (a que estiver mais próxima) com condições de poder intervir no jogo novamente. No caso de botão de defesa, o técnico pode optar ou não de tirar para uma das laterais da área.

No momento de chute a gol, o técnico adversário deverá aguardar o chute atrás de seu gol, postando-se com respeito ao adversário e ficando parado.

Nas reposições de bola em jogo, como nas saídas, tiro de metas, laterais, escanteios, cobranças de pênaltis e de faltas, o jogador encarregado não poderá tocar na bola duas vezes consecutivas, isto é, ser acionado pelo técnico e tocar a bola novamente antes que outro botão ou goleiro a tenha tocado por acionamento. Se a bola tocar no goleiro fora da grande área, seja em defesa ou não, será considerado pênalti.

Qualquer irregularidade de posicionamento de botões, bola ou goleiros deverá ser avisada pelo adversário ou pelo árbitro (caso tenha) antes do início da jogada.

O jogador que sair de campo em consequência de qualquer jogada poderá intervir novamente, sendo colocado no local em que saiu do campo.

Em qualquer reposição de bola em jogo, o jogador adversário deverá estar no mínimo a 8 cm da bola, se assim o adversário desejar.

Recomeça-se a contagem de toques após o adversário ter tocado na bola.

Se o técnico furar a jogada esta será considerada como toque.

Quando a bola ficar presa entre dois botões (um de cada equipe), o técnico que provocou a situação continuará de posse da bola e só poderá jogar com o botão envolvido na jogada, contando apenas o restantes de toques, desde que haja condição de fazê-lo. Caso contrário será punido com falta técnica, com tiro livre indireto.

Na cobrança de penalidade máxima, todos os botões, exceto o batedor, deverão postar-se fora da grande área e da meia lua, ficando apenas o batedor e o goleiro depois desta. O batedor deverá estar no mínimo a um centímetro da bola. A retirada dos botões da área e da meia lua será feita para o local mais próximo de cada botão.

É obrigatório o chute a gol no último toque coletivo, seja este o décimo segundo ou o terceiro proveniente de tocar em botão adversário na jogada. O chute não sendo efetuado será punido por falta técnica, com tiro livre indireto.

Quando de um chute a gol, se o rebote pertencer a equipe que o efetuou e se este não tiver mais toques a seu favor, a posse de bola passará ao adversário no local onde a bola estiver. Caso o adversário não consiga dominar a bola furando a jogada, a contagem de toques retorna à equipe que chutou a gol contando-se novamente os doze toques. Caso este segundo também erre, o primeiro volta a tentar pegar a bola, porém contando o toque subsequente e sempre e quantas vezes ocorrer, deve-se contar os toques continuamente.

Jogada fechada é aquela em que há impossibilidade física de qualquer botão entrar na jogada. Considerando-se a hipótese de haver botão em toda volta. Dentro de um limite coletivo de doze toques, uma equipe só poderá deixar a jogada fechada para o adversário jogar uma única vez. Ocorrendo pela Segunda vez, seja seguida ou alternada, será punido com tiro livre indireto.

O chute a gol caracteriza-se quando a bola;

Cruzar a linha de fundo;

Bater na trave;

Tocar no goleiro;

Parar dentro da pequena área;

Adentrar a meta;

Sofrer visível desvio de sua trajetória saindo para lateral ou linha de fundo.

No caso de uma bola prensada entre dois botões adversários sair fora de qualquer uma das quatro linhas demarcatórias do campo, a posse da bola será da equipe que provocou a prensada, tendo esta apenas três toques para concluir a gol, desde que não ultrapasse os doze toques regulamentares. A caracterização da prensada só se dará quando a bola indicar desvio visível. Caso ocorra de o botão acionado "prensar" a bola com o adversário e a bola não sair de campo, porém o botão adversário bater contra o alambrado e voltar ao campo tocando novamente a bola, será falta técnica, cumprida com tiro livre indireto sempre com no máximo três toques, desde que não se ultrapasse os doze toques regulamentares.

Se um mesmo jogador for acionado mais de três vezes, será punido por falta técnica, sofrendo tiro livre indireto.

O gol será válido quando a bola entrar inteiramente na meta ou seu ponto de apoio estiver além da linha.

O gol contra é válido quando o técnico atrasar a bola de qualquer lugar do campo para o goleiro ou no rebote de um chute a gol contra o adversário a bola bater no goleiro, trave ou em qualquer botão e entrar na sua própria meta.

É importante observar que quando do chute a gol na campainha, ou seja aquele chute após o qual estará encerrada a partida, é obrigatório ao chutador deixar a bola, caso ela volte rebatida, correr livre até ela parar sem tocá-la, sob pena de ser considerado gol caso venha interromper sua trajetória (esta observação é válida para todos chutes a gol).

Infrações

É considerado falta quando ocorrerem as seguintes infrações:

A bola bater no técnico, suas roupas, palheta, etc.;

O jogador tocar no adversário antes de tocar na bola;

Estas infrações são cobradas com tiro livre direto quando cometidas em seu próprio campo e tiro livre indireto quando cometidas no campo do adversário.

Quando o jogador fizer tabela em seu companheiro antes de tocar a bola será considerado reversão.

Quando o jogador 'A' cometer reversão dentro da área e a bola for parar dentro da pequena área do goleiro, o jogador 'B' acionará a bola batendo falta técnica no ângulo de 90 graus da pequena área com direito aos doze toques.

Quando o jogador tocar o alambrado e voltar na bola fazendo tabela será cobrada falta técnica em tiro livre indireto, mesmo que ele tenha sido impulsionado por jogador adversário.

A bola estará fora de jogo quando ultrapassar inteiramente ou o seu ponto de apoio estiver fora das linhas laterais ou de fundo assim como em qualquer outra infração apontada pelo árbitro.

A bola estará em jogo em qualquer outra situação, até se bater no árbitro.

Na cobrança de escanteio, o botão encarregado não poderá estar tocando qualquer linha do campo de jogo.

Quando um jogador cometer falta em outro que estiver fora das quatro linhas, deverá ser batida a falta com a bola colocada sobre a linha.

Quando a bola sair pelas linhas laterais, deverá ser batido arremesso lateral com o jogador e a bola colocados aquém das linhas.

Quando sair pelas linhas de fundo deverá ser cobrado tiro de meta ou escanteio, conforme o caso.

Tiro livre direto é quando pode resultar em gol, com a cobrança direta.

Tiro livre indireto é quando o jogador deve passar a bola para outro antes de a bola ser chutada a gol.

Não há jogadores fora de jogo. Todos que ocuparem lugar dentro ou fora das quatro linhas estarão em jogo.

Só poderão ser arrumados os jogadores quando:

- Saídas com bola ao centro;
- Tiros de meta decorrentes de chutes a gol.

Pênalti: O tiro penal é batido na sua marca correspondente. Todos os jogadores devem ficar fora da meia lua e da grande área (exceto o cobrador e o goleiro). O goleiro é colocado sobre a linha de fundo, sob o travessão, em posição vertical não devendo aparecer a linha à sua frente. O encarregado de bater o pênalti não pode ficar colado à bola, devendo manter 1 cm de distância da bola no mínimo. Toda falta cometida dentro da área deverá ser cobrada como pênalti, bem como se o técnico tocar no goleiro sem autorização, exceto para levá-lo.

Quando o técnico dominar a bola com o goleiro e colocá-lo sobre a bola será punido com tiro livre indireto.

Tiro de meta deverá ser batido quando a bola cruzar a linha de fundo, tendo sido pedido ou não tiro a gol. No tiro de meta a bola deverá sair fora da grande área, caso contrário deverá ser repetido por três vezes, sob de reverter o lance em tiro de canto para o adversário. O tiro de meta é cobrado com o goleiro ou com o botão.

Tiro de canto é batido quando a bola é tocada pelo técnico contra a sua própria linha de fundo, o goleiro faz uma defesa ou um botão faz um corte na bola chutada. O tiro será batido de um dos quartos de círculo que existem dentro dos quatro ângulos de 90º dentro do campo de jogo, não podendo o botão encarregado tocar qualquer linha quando posicionado para tal.

Falta técnica caracteriza-se quando ocorrer o seguinte:

- Após o limite de toques a bola permanecer em campo sem que se chute a gol;
- O técnico se dirigir ao adversário desrespeitosamente e ou sem necessidade;
- Fazer comentários desairosos das jogadas;
- Indagar o tempo de jogo ou dirigir-se aos espectadores;
- Discutir ou reclamar de decisões do árbitro;
- Arremessar botão, batedeira, goleiro;
- Bater na mesa prejudicando o andamento da partida;
- Pronunciar palavra de baixo calão;
- Fazer "cera";
- Outros casos já vistos.

A falta técnica deverá ser punida com tiro livre indireto.

9 – TÊNIS DE MESA:

- 1 - Cada partida constará de até 03 (três) "sets";
- 2 - Cada "set terá 21 pontos",
- 3 - Havendo empate em 20 pontos. Ganhará o "set" o **ER** que abrir uma diferença de 02(dois) pontos sobre o outro,
- 4 - Cada **ER** terá direito de sacar por 05(cinco) vezes seguidas;
- 5 - Vencerá a partida o **ER** que vencer 02(dois) "sets",
- 6 - O **ER** que tocar na mesa com qualquer parte do corpo ou com a raquete, perderá um ponto para o outro **ER**.
- 7- O **ER** poderá trazer sua própria raquete.

10 – XADREZ :

- 1 - As regras serão as utilizadas oficialmente no xadrez.

2 – Será usado o relógio para marcação do tempo.

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

11 – FUTEBOL DE CAMPO

Cada DCER poderá participar com 1(uma) equipe, categoria única formada por Adolescentes e Juvenis. Os DCER poderão inscrever no máximo 18 ERs por equipe e mínimo de 12; 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. Durante a partida as equipes não poderão ter em disputa somente ER Juvenis, tendo por obrigatoriedade ter no mínimo 3 adolescentes em campo durante a partida.

12 – PENALIDADES

1 – Perda de 1000 pontos:

- Caso algum ER trate algum Conselheiro ou outro responsável de maneira desrespeitosa; e

2 – Perda de 2000 pontos:

- Não realizar a inscrição de algum dos membros de sua caravana;
- O Conselheiro tratar de maneira desrespeitosa algum membro do comitê organizador ou DENAER;
- O Conselheiro aja de má fé em algum momento do evento.

PROMOÇÃO



REALIZAÇÃO



DCER UNIDOS DO CEARÁ
Departamento Convencional de Embaixadores do Rei Unidos do Ceará