

ANVER-SS 2024

ACEITANDO
A
MISSÃO



II TIMÓTEO 2.15



INDICE

I - SOBRE O ACAMPAMENTO	3
II - HIERARQUIA.....	4
III - RESPONSABILIDADES.....	4
IV - DIRETORES DE SEMANA.....	6
V - INSCRIÇÕES - INVESTIMENTO	6
VI - FIQUE ATENTO	9
VII - CONCURSO ENTRE EMBAIXADAS.....	9
VIII – AS EMBAIXADAS MARCARÃO PONTOS NAS SEGUINTE COMPETIÇÕES	10
A) MÓDULO COMPLEMENTAR.....	10
B) MÓDULO BÍBLICO.....	11
C) MÓDULO ESPORTIVO	12
D) EMBAIXADA DESTAQUE	13
E) MAIORES CARAVANAS.....	14
F) PERDA DE PONTOS	14
IX - CONSIDERAÇÕES GERAIS SOBRE AS ATIVIDADES.....	15
X - REGULAMENTO DA GINCANA BÍBLICA	16
XI - REGULAMENTO DA GINCANA ESPORTIVA.....	24
XII- CONSIDERAÇÕES FINAIS	29

II TIMÓTEO 2.15

I - SOBRE O ACAMPAMENTO

ANVER-SS/2024 – Acampamento Nacional de Verão de Embaixadores do Rei. Este acampamento é destinado aos Embaixadores do Rei de todo o Brasil e é realizado pela CBB/UMHBB/DENAER. São quatro semanas de acampamentos realizados no mês de janeiro.

O ANVER será realizado no Acampamento Batista Sítio do Sossego, situado na Estrada do Sossego, S/N, Boa Esperança, Casimiro de Abreu – RJ.

Vale ressaltar que cada embaixada deverá escolher uma das semanas abaixo para acampar:

- ❖ 1ª Semana – 08 a 12 de janeiro
- ❖ 2ª Semana – 15 a 19 de janeiro
- ❖ 3ª Semana – 22 a 26 de janeiro
- ❖ 4ª Semana – 29/01 a 02 de fevereiro

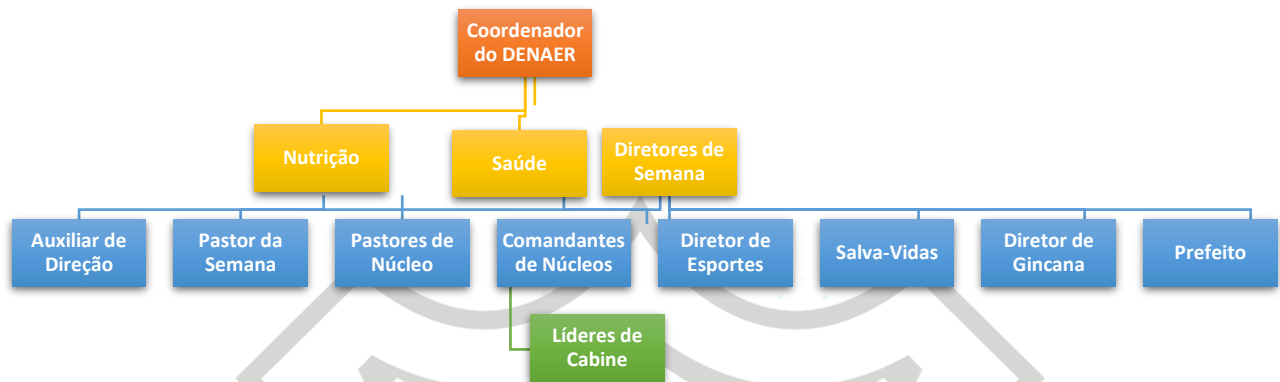
Todos os ERs acampantes serão divididos por idade em seus respectivos núcleos conforme informado abaixo:

Idade	Núcleo
09 e 10 anos	Aquário
11 e 12 anos	Arco Iris
13 anos	Alvorada
14 anos	Abilene I
15 anos	Abilene II
16 anos	Alto da Boa Vista
Acima de 17 anos	Valente

*** ER de 17 anos que irão acampar no Núcleo dos Valentes deverão observar os requisitos do ANEXO V.**

- Todos os Pastores, Conselheiros e membros de equipe de trabalho deverão apresentar-se à Direção do acampamento para se encaixar em uma das equipes de trabalho pois, não será permitido que líderes fiquem sem atividades durante o evento.
- O acampamento tem o objetivo de apresentar Jesus Cristo como Senhor e Salvador, bem como o desenvolvimento físico, moral e espiritual do ER, despertando o sentimento missionário.
- Todas as atividades ocorrem de forma simultânea para que haja uma boa dinâmica e que todos os momentos sejam marcantes na vida daqueles que participam.

II - ORGANOGRAMA



O Organograma serve para uma melhor organização do acampamento definindo o papel a ser desempenhados por todos os líderes envolvidos no acampamento. Por isso, todas as linhas devem ser seguidas para termos uma melhor fluidez das atividades.

III - RESPONSABILIDADES

Coordenador do DENAER: Dar todo suporte logístico e espiritual aos Diretores de semana para que o acampamento seja realizado.

Diretores de Semana: Atuar como gestor da semana, indicando para sua equipe líderes capacitados para exercer as atividades designadas no acampamento. Estará subordinado ao Coordenador do DENAER.

Auxiliar da Direção: Dar todo o suporte ao Diretor de Semana para que as atividades sejam realizadas conforme planejadas. Estará subordinado aos Diretores de Semana.

Pastor da Semana: Atuar na condução espiritual do acampamento, de acordo com as diretrizes definidas pelo Coordenador do DENAER e do Diretor de Semana. Estará subordinado ao Coordenador do DENAER e aos Diretores de Semana.

Pastor de Núcleo: Desempenhar as atividades de suporte espiritual dos ERs do seu respectivo núcleo, de acordo com o que for definido pelo Pastor da Semana. Estará subordinado ao Pastor da Semana.

Comandantes de Núcleo: Atuará como o Líder do Núcleo ao qual será designado, garantido que o planejamento será cumprido com excelência. Deverá aplicar as atividades definidas no Manual do Acampante e estará subordinado ao Diretor de Semana.

Líder de Cabine: Terá um papel fundamental para o bom andamento do acampamento, pois acompanhará os ER durante todas as atividades do acampamento. Estará subordinado ao Comandante do Núcleo. Toda sua atuação está registrada na ficha de instrução do líder de cabine, recebida no local do evento.

Diretor de Esportes: Deverá realizar todas as atividades esportivas do acampamento, controlando o material esportivo e criando competições conforme determinação dos Diretores de Semana. Estará subordinado aos Diretores de Semana.

Salva Vidas: Será o responsável por garantir a integridade física dos ER no uso da piscina. Estará subordinado ao Diretor de Esporte.

Diretor de Gincana Bíblica: Será responsável pela consecução de todas as modalidades do Módulo Bíblico. Estará subordinado aos Diretores de Semana.

Prefeito: Responsável por suprir as necessidades do acampamento, fornecendo material de limpeza, organizando as escalas de serviço real e fornecendo o suporte necessário à equipe de enfermagem. Estará subordinado aos Diretores de Semana.

Saúde: Responsável em realizar os atendimentos médicos conforme escala definida. Estará subordinado ao DENAER.

Nutrição: Coordenará as atividades no refeitório, garantido que o que foi proposto seja realizado, apoiando no cumprimento de horários estipulados e mantendo um bom nível de higiene e condições adequadas aos funcionários da cozinha. Estará subordinado ao DENAER.

IV - DIRETORES DE SEMANA

1ª SEMANA			
	NOME	IGREJA	TELEFONE
Diretor	Hudson Siqueira das Flores	PIB em Jardim Mariléia	21-98266-1007
Vice	Douglas Cordeiro	SIB Santa Izabel	21-99727-3213
Auxiliar	André Machado	IB Central do Redentor	21-97004-0302
2ª SEMANA			
Diretor	Thiago Faria Portela	PIB em Jardim Pernambuco	21-98233-5099
Vice	Fábio Machado Nascimento	IB Central de Taguatinga	21 99248-9728
3ª SEMANA			
Diretor	Tiago Rodrigues	PIB Nova Jerusalém	21-97945-2593
Vice	Jhonathan Domingos	IB Maruipe	27-99922-9722
4ª SEMANA			
Diretor	Luiz Felipe Faria	IB Memorial de Teresópolis	21-97197-9029
Auxiliar	Pr. Ezequiel Decothe	IB Jardim Progresso	21-99392-4558

V - INSCRIÇÕES - INVESTIMENTO

	Pagamento até 31 de setembro	Pagamento até 31 de outubro	Pagamento até 31 de novembro	Pagamento até 31 de dezembro	A partir de 1º de janeiro
Para o Estado do RJ	R\$ 230	R\$ 240	R\$ 250	R\$ 260	R\$ 270
Para o Sudeste (Exceto RJ)	R\$ 210	R\$ 220	R\$ 230	R\$ 240	R\$ 250
Demais Estados	R\$ 190	R\$ 200	R\$ 210	R\$ 220	R\$ 230

PASSO 1

Realizar o depósito bancário.

Bradesco
Ag. 1125
C/C 80000-7
CNPJ 39.056.627/0001-08
PIX: umhbb@batistas.com

OBS 1: Somente siga para o próximo passo caso tenha realizado o depósito bancário. Sugerimos que os Conselheiros realizem a inscrição dos ER.

- Todos os Pastores, Conselheiros e membros de equipe de trabalho deverão pagar sua inscrição;
- Cada semana do ANVER-SS/2024 terá um limite de 400 inscritos;
- A inscrição no local será possível somente se houver vagas disponíveis;
- Alertamos que não será permitido o uso de cheques e cartão de débito/crédito para pagamento de inscrição no Sítio do Sossego;
- Em caso de desistência da inscrição já paga, não haverá devolução do valor, visto que o acampamento é planejado de acordo com as inscrições já pagas. Porém poderá ser feito a substituição do nome do ER ou líder na ficha de inscrição.

PASSO 2

REALIZAR A INSCRIÇÃO

- Preencher os formulários com as informações da igreja/embaixada e enviar o comprovante de pagamento para o email conforme descrito nos formulários “Anexos ANVER 2024” disponível em nosso site: www.denaer.org.br no menu downloads.

OBS: REALIZAR ESTE PASSO SOMENTE SE FINALIZADO O PASSO 1.

VI - FIQUE ATENTO

1º - Realizar todas as inscrições de ER, líderes e pastores até o dia 11/12/2023, conforme dados solicitados nos formulários on-line de inscrições: Formulários on-line: ANVER SS 2024 Parte 1 e ANVER SS 2024 Parte 1;

- Carta de Recomendação em papel timbrado da igreja autorizando a participação no evento de todos os ERs e CER inscritos;

OBS: Enviar Carta de Recomendação o para o e-mail embaixadordoreioficial@gmail.com até o dia 11/12/2023.

2º - Providenciar autorização de viagem e hospedagem assinada pelo responsável do ER e pelo responsável da Igreja com a cópia do documento do ER e do seu responsável, que assinou a autorização; **Art. 82. É proibida a hospedagem de criança ou adolescente em hotel, motel, pensão ou estabelecimento congênere, salvo se autorizado ou acompanhado pelos pais ou responsável. (Lei 8.069, de 13 de julho de 1990 – Estatuto da Criança e do Adolescente)**

3º - Não serão confeccionadas carteiras de ER e conselheiros durante o ANVER, inclusive para outros estados. Verifique se todos os ER e os conselheiros estão com as devidas carteiras de identificação expedidas pelo DENAER ou DCER, pois sem elas não é possível ao acampante participar da gincana entre as embaixadas durante o acampamento. Solicitações de confecção de carteirinhas devem ser enviadas ao DENAER até o dia 11/12/2023.

4º - Informar ao responsável do ER e à igreja, o dia e o horário de saída e chegada da embaixada;

5º - Não esquecer de levar o comprovante de depósito ou recibo para conferência;

6º - Todos os acampamentos começam na segunda feira a partir das 14h com o alojamento e terminam na sexta feira às 14h. Não haverá almoço na 2ª feira;

7º - É terminantemente proibido às embaixadas pernovernarem no Sítio do Sossego, em dias anteriores ou posteriores a data do evento.

8º - Fica terminantemente proibida a inscrição de mulheres no ANVER-SS/2024, exceto para Conselheiras credenciadas pelo DENAER, enfermeiras, ajudantes de cozinha ou outras autorizadas antecipadamente pelo DENAER. Fica vedada também a participação de pais de ER que não tem ligação com os trabalhos de nossa organização.

9º - Igreja, Embaixadores do Rei, Conselheiros e responsáveis, a UMHBB/DENAER não se responsabiliza pela perda de qualquer objeto ou valores durante os acampamentos. Por isso, desde

já aconselhamos que não sejam levadas altas quantias em dinheiro e nem materiais de valor, como tênis caros, smartphones, *tablets*, relógios, máquinas digitais, mp3, mp4, etc. O contato com o responsável somente será feito por meio do aparelho celular do conselheiro ou pastor da igreja. Caso algum ER leve seu celular, ele deverá deixá-lo com o Conselheiro de sua embaixada durante o acampamento.

10º - O DENAER contará com uma equipe de saúde com: Enfermeiros, socorristas, técnicos de Enfermagem e uma ambulância para realizar os atendimentos de nossos meninos. A medicação básica será providenciada pelo DENAER, mas os medicamentos de uso controlado deverão ser adquiridos pelo responsável legal do ER ou pelo Conselheiro.

Coopere conosco.

É para o bem da causa do Senhor, o nosso Rei Jesus Cristo.

VII - CONCURSO ENTRE EMBAIXADAS

Será denominada **EMBAIXADA CAMPEÃ** a que obtiver o maior número de pontos, somando-se os 3 (três) módulos abaixo:

Módulo Bíblico	Módulo Esportivo	Módulo Complementar
EB	Natação	Gincana Filantrópica
COER		Embaixada Uniformizada
VRB		Embaixada Padrão
CGB	Corrida (**)	Embaixada Destaque*
MB		Maior Caravana*
ELB		
LM	Xadrez (**)	
PSER		
BJ		
PE		

() Categoria única**

(*) Não pontua para a competição geral entre as embaixadas.

Só poderão participar dos Módulos acima os ER que apresentarem a carteira de identidade do ER expedida pelo DENAER ou pelo DCER.

Serão premiadas com troféus as embaixadas de acordo com sua pontuação geral do 1º ao 5º lugar. Caso ocorra empate na pontuação geral entre as embaixadas o critério para desempate será realizar desta forma:

- 1 – Maior Pontuação na Gincana Bíblica;
- 2 – Maior pontuação na Gincana Esportiva;
- 3 – Maior quantidade de medalhas de ouro;
- 4 – Maior quantidade de medalhas de prata; e
- 5 – Maior quantidade de medalhas de bronze.

VIII – AS EMBAIXADAS MARCARÃO PONTOS NAS SEGUINTE COMPETIÇÕES

A) MÓDULO COMPLEMENTAR

1. GINCANA FILANTRÓPICA:

A embaixada deverá apresentar ao DENAER, no ato de sua chegada ao sítio, 01 (um) pano de chão e 01 (um) rolo de papel higiênico por inscrito (ER, Conselheiros e acompanhantes).

O cumprimento desta tarefa valerá 500 Pontos.

2. EMBAIXADA PADRÃO:

Para esta modalidade, a embaixada deverá cumprir as seguintes tarefas:

- Envio da relação de acampantes via link on-line, de pelo menos 80% dos inscritos (pago) até o dia 11/12/2023, juntamente com a inscrição da embaixada;
- Apresentação no Sítio da Autorização para Conselheiros e ER.

O cumprimento desta tarefa valerá 300 Pontos.

3. EMBAIXADA UNIFORMIZADA:

A embaixada deverá apresentar-se com o uniforme oficial ou próprio da embaixada e Bíblia - inclusive os conselheiros e auxiliares - na primeira noite de apresentação, no Salão Nobre.

O DENAER entende como uniforme para ER e Conselheiros - camisa de ER e Conselheiro de ER comercializada pelo DENAER, uniforme próprio da embaixada, seja uniforme oficial ou comemorativo, camisas de caravanas, camisa do ANVER ou camisas customizadas para o uso no ANVER; calça comprida, sapato ou tênis de qualquer cor. Isto será válido para toda a caravana, inclusive para aqueles que acamparão nos núcleos e para os Conselheiros, auxiliares e acompanhantes.

O cumprimento desta tarefa valerá 500 pontos.

B) MÓDULO BÍBLICO

Os pontos serão marcados por medalhas conquistadas, da seguinte forma:

- Primeiro Lugar – Medalha Dourada - 1000 pontos
- Segundo Lugar - Medalha Prateada - 500 pontos
- Terceiro Lugar - Medalha Bronzeada - 300 pontos

Serão realizadas as seguintes atividades bíblicas individuais, na categoria Junior, Adolescente e Juvenil:

- EB - Esgrima Bíblica
- COER - Conhecimentos da Organização Embaixadores do Rei
- VRB - Versículos com Referência Bíblica
- CGB - Conhecimentos Gerais da Bíblia
- MB - Montagem Bíblica
- ELB - Estudo de um Livro da Bíblia. No ANVER-SS/2024, será o Livro de Deuteronômio
- Biografia da Missionária – Livro A Pioneira - Ana Bagby de Ruth Matheus. UFMBB.
- Biografia de Willian Alvin Hatton – “Sempre Embaixador”
- Biografia de Jesus
- Pregador do Evangelho

TEATRO BÍBLICO

Serão premiados os 3 primeiros colocados:

- Primeiro Lugar
- Segundo Lugar
- Terceiro Lugar

Os pontos serão marcados da seguinte forma:

- Primeiro Lugar – 3000 pontos
- Segundo Lugar – 2500 pontos
- Terceiro Lugar – 2000 pontos
- Quarto Lugar – 1500 pontos
- Quinto Lugar – 1000 pontos
- Sexto ao Décimo – 300 pontos
- Décimo primeiro em diante 100 pontos

OBS: O DENAER adotará nas competições a Bíblia traduzida por João Ferreira de Almeida - Edição Revista e Atualizada – Edição 1995.

C) MÓDULO ESPORTIVO

Modalidades a serem disputadas:

- Natação
- Corrida
- Xadrez

Os pontos serão marcados por medalhas conquistadas, da seguinte forma:

- Primeiro Lugar – Medalha Dourada – 1000 pontos
- Segundo Lugar - Medalha Prateada – 500 pontos
- Terceiro Lugar - Medalha Bronzeada – 300 pontos

OBS: Todos os participantes das atividades esportivas, passarão pelo processo “Pílula Real” a qual serão submetidos a exame oral elaborado pelo DENAER com perguntas básicas da organização para avaliar se ele tem uma vivência na embaixada. Serão utilizadas a perguntas do conteúdo do folheto

para ser Embaixador na presença do diretor de gincana bíblica e mais dois CER. Caso o ER não saiba responder mais de 50% das perguntas, estará impedido de participar da competição.

D) EMBAIXADA DESTAQUE

A embaixada que obtiver o maior número de medalhas de “Acampante de Honra” e de “ÁS” receberá o **troféu de EMBAIXADA DESTAQUE**. Os ER serão avaliados quanto à criatividade, disciplina, participação, pontualidade, solidariedade, serviço real, conhecimento geral da organização e conhecimento bíblico. Lembramos que aqueles ERs que deixaram de ganhar a medalha na disputa de Ás, automaticamente serão aclamados “Acampantes de Honra”. O ER só será indicado a AS se o estiver em primeiro lugar na pontuação dos quesitos de avaliação. A embaixada só poderá participar em uma semana do ANVER. Caso a embaixada tenha ERs inscritos em mais de uma semana, a mesma deverá optar em qual semana participará dos concursos. Entendendo dessa maneira o “curso” de forma individual e/ou coletiva. Esta regra também é aplicada ao ER que participar em mais de uma semana, ele deverá escolher em qual semana participará do concurso.

O mesmo ER só poderá ser ÀS ou AH (Acampante de Honra) em uma única semana. Caso o mesmo ER já tenha sido contemplado com a medalha de As ou AH em uma semana do ANVER-SS/2024, não poderá ser premiado novamente, mesmo que em outra semana.

A pontuação dessa atividade será da seguinte maneira:

- Medalha de As: 1500 pontos
- Medalha de Acampante de Honra: 500 pontos

Reforçando que esta pontuação **NÃO** será somada na pontuação geral, conta apenas para a premiação de **EMBAIXADA DESTAQUE**.

OBS: Os meninos menores de 9 anos não poderão ser premiados como Acampantes de Honra ou As do núcleo. Para estes meninos teremos uma premiação diferenciada que não contará ponto para a competição de Embaixada Destaque.

E) MAIOR CARAVANA

A premiação de MAIOR CARAVANA será concedida à MAIOR do Estado do Rio de Janeiro e à MAIOR de fora do estado. Desta forma, teremos uma premiação definida pelo DENAER PARA MAIOR CARAVANA do ANVER-SS/2024 por semana.

F) PERDA DE PONTOS

As embaixadas perderão pontos nas seguintes infrações sendo aplicadas a punição para cada membro da embaixada:

1 - Perda de 1000 pontos:

- Caso um ER da embaixada seja encontrado transitando em algum local proibido no sítio ou afastado das atividades de seu núcleo;
- Caso algum ER trate algum Conselheiro ou outro responsável de maneira desrespeitosa; e
- Caso algum ER seja flagrado perturbando a ordem dos cultos noturnos e/ou nucleares.

2 – Perda de 2000 pontos:

- Não realizar a inscrição de algum dos membros de sua caravana;
- O Conselheiro tratar de maneira desrespeitosa algum membro da Diretoria da Semana ou DENAER;
- Inscrever ER comprovadamente de outra embaixada para participar das atividades por sua embaixada;
- O Conselheiro aja de má fé em algum momento do acampamento;
- Conselheiro abandonar suas funções no acampamento para atender as necessidades de sua embaixada.

3 – O coordenador Nacional do DENAER tem a prerrogativa de avaliar qualquer ato de indisciplina e aplicar as medidas corretivas com a retirada de pontos além dos citados acima.

IX - CONSIDERAÇÕES GERAIS SOBRE AS ATIVIDADES

- Cada Embaixada só poderá usar 1 (um) ER Junior, 1 (um) ER Adolescente e 1 (um) ER Juvenil em cada prova.
- Categoria Junior compreende a faixa etária de 09 até 11 anos.
- Categoria Adolescente compreende a faixa etária de 12 e 14 anos.
- Categoria Juvenil compreende a faixa etária de 15 e 17 anos.
- O ER que completar 09, 12, 15 ou 18 anos a partir do dia do início da semana do acampamento ou durante a semana em que estiver participando, poderá participar normalmente das gincanas, na sua respectiva categoria.
- Não será emitida carteira para meninos de 8 anos, exceto aqueles que completem 9 anos na semana do acampamento em que irá participar. Desta forma os meninos com idade inferior a 9 anos e superior a 18 anos, não poderão participar das competições entre embaixadas.
- Um mesmo ER poderá participar de até duas competições bíblicas e uma esportiva, desde que não haja conflitos de horários conforme tabela de horários em anexo a este regulamento, incluindo as três categorias.
- Os ER juniores poderão competir em sua categoria, na categoria adolescente e/ou na categoria juvenil, desde que sejam observados os horários compatíveis e que não seja na mesma prova. Os ER adolescentes poderão participar em sua categoria e/ou na categoria juvenil, desde que sejam observados os horários compatíveis. Contudo os ER juvenis somente poderão competir em sua categoria. Deste que atenda a regra de até duas competições por ER sem conflito de horário.
- Verifique a tabela no anexo “Horários e Locais da Gincana Bíblica”, data, local e horário das provas.
- O ER deverá chegar ao local onde realizará o concurso, com 20 minutos de antecedência portando sua carteira de ER e duas canetas.
- As provas: ELB, COER, CGB, Biografia missionária, Biografia de Willian Alvin Hatton - Livro Sempre Embaixador, Biografia de Jesus e Livro de Deuteronômio, serão de múltipla escolha e compostas de 20 questões. Serão disponibilizadas quatro opções de resposta (a, b, c, d) e apenas uma opção deverá ser assinalada. As três primeiras colocações serão premiadas com medalhas de 1º, 2º e 3º lugares. 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. O tempo máximo para a realização da prova é de 20 minutos.

- Os recursos sobre os resultados das provas só serão aceitos até 2 (duas) horas depois da entrega das provas. Caso haja divergência na correção, o CER deverá procurar o Diretor de Gincana Bíblica.

X - REGULAMENTO DA GINCANA BÍBLICA

01 – EB - ESGRIMA BÍBLICA

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 pelo DENAER, 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;
- 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;
- Não é necessário dar passo para frente;

- Quem fizer 05 (cinco) pontos primeiros é o campeão do debate; 05 (cinco) pontos em segundo, o 2º; e 05 (cinco) pontos em terceiro, o 3º colocado;
- 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 pelo DENAER, não podendo ser usada a Bíblia do ER.

02 – COER - CONHECIMENTOS DA ORGANIZAÇÃO EMBAIXADORES DO REI

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

- Juniores: Manual do Escudeiro(novo).
- Adolescentes: Manual do Escudeiro(novo) e Manual do Arauto(novo)
- Juvenil: Manual do Escudeiro(novo) e Manual do Arauto(novo)

Nota: Considerar as edições abaixo dos manuais

- Manual do Escudeiro 3ª edição 2023
- Manual do Arauto 1ª edição 2022

03 – VRB - VERSÍCULOS COM REFERÊNCIA BÍBLICA

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 apresentar a banca julgadora uma única Bíblia em português, impressa 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. Não será aceita bíblia em formato digital.
- 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 têm 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 pronúncia 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.

04 – CGB - CONHECIMENTOS GERAIS DA BÍBLIA

A prova será escrita e consiste em responder perguntas de Conhecimentos Gerais da Bíblia. O ER deverá estudar a estrutura da Bíblia; fatos históricos e acontecimentos importantes. Entende-se por estrutura da Bíblia: As divisões, subdivisões, quantidades e nomes de livros. Poderão incluídas também perguntas de Geografias Bíblicas, Personagens Bíblicos e quantidade de capítulos e versículos.

05 – MB - MONTAGEM BÍBLICA

O DENAER fornecerá uma folha pautada para execução desta prova. Nesta folha pautada todos ER deverão preencher o alfabeto em letras maiúsculas e minúsculas e também os números para facilitar a compreensão da grafia no momento da correção da prova. Esta tarefa não será contabilizada no tempo geral da prova.

- 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.
- 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 20 minutos.

- Não é necessário colocar a expressão “bíblia sagrada” no início da prova, pois trata-se de uma redundância.
- A correção desta prova seguirá conforme o gabarito disponibilizado anexo a este regulamento.

06 – ELB - ESTUDO DE UM LIVRO DA BÍBLIA

Prova escrita que consiste em responder perguntas de conhecimentos do **Livro de Deuteronômio** para **ER Juniores, ER Adolescentes e ER Juvenis**. O ER deverá estudar a estrutura dos fatos históricos e acontecimentos importantes.

07 - BIOGRAFIA MISSIONÁRIA – A PIONEIRA – ANA BAGBY

Prova escrita que consiste em responder perguntas de conhecimentos do livro **A PIONEIRA – ANA BAGBY** para ER Juniores, ER Adolescentes e ER Juvenis. Este livro deverá ser adquirido nos sites abaixo, a reprodução do livro sem autorização fere a lei de direitos autorais.

<https://www.lojinhadosers.com.br/>

<https://www.lojaufmbb.org.br/loja/produto-161303-1192-ana-bagby-a-pioneira>

08 – 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

09 – 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.

O ER será avaliado nos seguintes requisitos:

1. Postura: é a forma como ele se apresenta e se comporta no púlpito;
2. Noções de homilética: é a forma que o pregador divide o sermão e expõe o seu pensamento sobre a mensagem;
3. Destreza no manuseio da Bíblia: Este quesito refere-se a 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 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 o somatório das notas atribuídas a cada quesito;
- A pontuação final do ER será o somatório de pontos creditados por cada jurado;
- Caso a coordenação do evento determine a perda de pontos por limite de tempo ultrapassado, será descontado 1(um) ponto para cada minuto ultrapassado. Neste caso, o ponto a ser subtraído será deduzido da pontuação de cada jurado.

Por exemplo, se o ER terminar em 10:01 (dez minutos e um segundo), perderá 1 ponto por jurado. Se terminar em 11:01 (onze minutos e um segundo), perderá 2 pontos por jurado e assim sucessivamente.

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

10 – 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.

11 – REGULAMENTO DO TEATRO BÍBLICO

1. DA INSCRIÇÃO

Inscrição do Teatro Bíblico deverá ser realizado até o dia **11/12/23**, enviar por e-mail o Anexo III “Inscrição de Teatro Bíblico” digitalizado em Word (2003 ou 2007) para o endereço: **embaixadordoreioficial@gmail.com**, até as 23h59 (Horário de Brasília) do dia **11/12/2023**.

2. DO MATERIAL

- Ao chegar no sítio a embaixada terá um lugar apropriado para guardar o material do Teatro Bíblico. Não será usado o salão nobre para tal;
- O referido material só poderá ficar no salão nobre no dia da apresentação;
- Logo após o encerramento do culto no dia da apresentação, a embaixada deverá retirar todo material, guardando-o no lugar anterior. O material encontrado no salão nobre depois da apresentação poderá subtrair 1(um) ponto da pontuação final por material encontrado;
- Não nos responsabilizamos por materiais perdidos, danificados ou esquecidos.

3. DA APRESENTAÇÃO

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

- Cada embaixada terá 15 minutos, para preparação do palco (montagem e desmontagem do cenário, etc.) e apresentação. As apresentações que ultrapassarem este limite perderão 1 ponto por jurado, por minuto ultrapassado;
- O DENAER disponibilizará iluminação e máquina de fumaça para todas as embaixadas, desta forma não será necessário levar iluminação e conseqüente perda de tempo na montagem deste equipamento.
- Teatro Bíblico deverá ser encenada exclusivamente por ERs (9 a 17 anos) que tenham a carteira de ER expedida pelo DENAER;
- É proibida a apresentação de Pantomima;
- A avaliação das Teatro Bíblico será realizada com base nos seguintes quesitos:
 - Mensagem da Teatro Bíblico;
 - Criatividade da apresentação;
 - Entonação de voz;
 - Postura de palco;
 - Continuidade.
- A ordem da apresentação será definida por sorteio feito pelo Diretor da Semana.
- Entende-se por “Mensagem do Teatro Bíblico”, não o texto/história bíblica encenada, mas sim a maneira como os Embaixadores passam para a plateia aquele tema.
 - Entende-se por “Criatividade da apresentação”, a capacidade que a embaixada desenvolve o tema, com os recursos disponíveis.
 - Entende-se por “Entonação de voz” a maneira como os ERs pronunciam as palavras e o volume com que as pronunciam.
 - Entende-se por “Postura de palco” a maneira como os ERs utilizam-se dos espaços do palco (aproveitando-o ao máximo) e seu efetivo posicionamento no mesmo. Por exemplo, o ER deve sempre atender para encenar e falar voltado para o público, não de costas para ele, a não ser que virar de costas realmente faça parte da encenação; e
 - Entende-se por “Continuidade” o andamento da Teatro Bíblico ao longo do tempo determinado. As embaixadas devem evitar grandes interrupções durante a encenação, como por exemplo quando fecha as cortinas para trocar o cenário e demora muito para realizar a troca.

4. DA PONTUAÇÃO

- Para cada quesito de avaliação será aplicada uma nota de 1 a 10;
- Serão apenas atribuídas notas em números inteiros, não sendo permitidos números fracionados;
- A pontuação de cada jurado é o somatório de notas atribuídas em cada quesito. Como são 5 quesitos, a pontuação de cada jurado poderá ir de 5 a 50 pontos;
- A pontuação final de cada embaixada no concurso de Teatro Bíblico será o somatório de pontos creditados por cada jurado.
- Exemplo: Se forem 3 jurados, a pontuação final da embaixada poderá variar de no mínimo 15 até no máximo 150 pontos.
- Critério de desempate obedecerá à ordem de maior pontuação nos seguintes quesitos:
- Mensagem da Teatro Bíblico; 2) Continuidade; 3) Entonação de voz; 4) Postura de palco; e 5) Criatividade da apresentação.

XI - REGULAMENTO DA GINCANA ESPORTIVA

1 – NATAÇÃO

A Gincana Esportiva contará com NATAÇÃO, nado livre. Os ER deverão chegar à piscina do sítio, portando a identificação de ER, com 20min de antecedência do horário marcado pelo diretor de semana em anúncio no salão nobre ou por meio de aviso por cartazes no refeitório e/ou cantina. As embaixadas poderão inscrever 1(um) ER Junior, 1(um) ER Adolescente e 1 (um) ER Juvenil. A prova será realizada por categoria da seguinte forma:

- Junior - Somente Ida.
- Adolescente - Ida e Volta.
- Juvenil - Ida e Volta

A modalidade será desenvolvida por meio de baterias e com a adoção de cronômetro. Os ER serão distribuídos em baterias de até 03 (três) raias e nadarão apenas uma vez. Seu tempo em sua bateria será o critério para a classificação final. A única exceção será em caso de empate nos tempos de 2 (dois) ou mais ER. Se isso ocorrer, haverá uma bateria extra, para desempate.

O diretor da prova (provavelmente o diretor de gincana ou diretor da semana) vai lançar mão de um sorteio para compor as baterias e para estabelecer a sequência em que elas serão executadas.

A modalidade vai contar com a participação de 11 (onze) CER, que serão convidados e escalados pelo diretor da semana. Cada CER vai receber uma função específica na prova, a saber:

- 04 (quatro) CER para operarem os cronômetros “de borda”, um para cada raia;
- 04 (quatro) CER para operarem os cronômetros “de suporte”, um para cada raia;
- 01 (um) CER para fiscalizar a linha de chegada;
- 01 (um) CER para operar uma câmera digital; e
- O diretor da prova.

Os equipamentos (cronômetros e câmera digital) utilizados na prova serão disponibilizados pelo DENAER.

No comando do diretor da prova, os “CER cronometristas” vão acionar o equipamento, disparando o tempo. O tempo no cronômetro só será parado quando o ER completar a prova (ou o diretor da modalidade interrompê-la por motivo de força maior). A chegada (e consequente conclusão do percurso) será caracterizada quando o ER tocar visivelmente a borda. O tempo será colhido e registrado pelo diretor da prova. Para fins de conferência e garantia de credibilidade no resultado da modalidade, o tempo aferido no cronômetro “de borda” será comparado ao tempo aferido no cronômetro “de suporte”. Além disso, a chegada (toque na borda) será acompanhada exclusivamente por 1 (um) CER e TODAS as baterias serão filmadas na íntegra.

Conforme sinalizado neste regulamento, o ER que fizer o menor tempo na sua categoria ganha a prova e confere pontos para sua embaixada. Ainda recebem medalhas (ER) e pontos (embaixada), o segundo e terceiro melhores tempos de cada categoria.

Serão desclassificados os ER que:

- queimar a largada (sair antes do comando do diretor da prova) mais de uma vez; ou
- invadir a raia adversária.

Caso algum ER seja atrapalhado por outro ER que invadir a sua raia, desde que ratificado pela comissão de prova, poderá solicitar a participação em uma nova prova/bateria.

Além dessas sanções, outras medidas e advertências podem ser adotadas pelo diretor da prova e, caso isso aconteça, serão comunicadas aos CER presentes e interessados na modalidade.

Nota: A piscina é dividida em 4 raias no tamanho de 20x10.

2 – CORRIDA

A prova de corrida será disputada em categoria única, com um representante por embaixada.

A prova dar-se-á da seguinte maneira: A largada da prova será dada no portal de entrada do Sítio do Sossego (SS) e os ER seguirão pela pista até adentrarem pelo portão do SS, nas proximidades da subida do núcleo do Alto da Boa Vista. Continuarão a corrida passando pelo lago e em seguida passando pela entrada do núcleo Abilene. A corrida seguirá passando pelo lado do Núcleo Arco Iris e se encerra na subida do núcleo Alvorada, onde será o término da prova.

Os ER deverão trajar camiseta, short, meia e tênis para realização da prova.

A modalidade será desenvolvida em bateria única. Os ER correrão apenas uma vez e a ordem de chegada será o critério para a classificação final.

A modalidade vai contar com a participação de 08 (oito) CER, que serão convidados e escalados pelo diretor da semana. Cada CER vai receber uma função específica na prova, a saber:

- 02 (dois) CER responsáveis pelo posicionamento dos ER no portal de entrada do SS e início da prova;
- 01 (um) CER para balizar o portão de principal do SS;
- 01 (um) CER para balizar o início da ponte por sobre a cachoeira;
- 01 (um) CER para balizar a frente do núcleo Arco-Íris;
- 02 (dois) CER posicionados na subida do núcleo Alvorada, responsáveis pelo término da prova e colocação geral; e
- O diretor da prova.

Caso haja necessidade, os equipamentos (cronômetros e câmera digital) utilizados na prova serão disponibilizados pelo DENAER.

3 – XADREZ

- A prova será disputada em categoria única, com um representante por embaixada.
- Haverá contagem de tempo individual por partida, com uso de relógio de xadrez. Cada jogador terá 10 minutos por partida
- Se o tempo individual acabar, o jogador automaticamente perde a partida.
- Movimento em-pasant: 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 Cavalo.

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

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

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

- c) O Rei envolvido não pode estar em xeque;

- d) Todas as casas entre o Rei e a Torre têm de estar desocupadas;

- e) O Rei não passa por uma casa atacada por uma peça inimiga durante o movimento;

- f) A casa de destino do Rei não pode estar a ser atacada;

- g) O Rei e a Torre têm de ser do mesmo lado;

- h) O movimento de roque consiste no Rei movimentar-se duas casas na direção da Torre e a Torre passar para a casa adjacente ao Rei do lado oposto ao que se encontra inicialmente.

- Tocar nas peças: Esta regra diz que quando se toca numa peça esta tem de ser jogada, ou do francês: "piécetouchepiecejoue".

- 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 piécetouchepiecejoue, se possível, tem de ser respeitada.

- Caso não seja possível deixar o Rei sem estar em xeque, a posição passa a ser de mate e o jogo termina com derrota para o lado que se move.

- Mate: O jogador que está em xeque não pode evitar que o seu Rei deixe de estar no final do seu lance. Esta situação é designada mate e implica derrota para o lado do Rei que está em xeque e vitória para o outro.
- Empate: Quando o lado a mover não tem nenhuma jogada legal que possa realizar e não está em xeque o jogo termina com empate.
- Se a partida terminar empatada ao término do tempo normal, reinicia a partida e inverte as cores das peças;
- Repetição de Posições: Quando a mesma posição é atingida três vezes com o mesmo lado a jogar, este pode optar por terminar o jogo com empate.
- Lances irregulares: Mover uma peça de forma que não siga os movimentos válidos para a mesma. Por exemplo, um bispo só pode mover-se na diagonal. Se o bispo for movido na vertical, será um lance irregular, devendo o mesmo retornar ao seu lugar e o jogador fazer uma jogada legal com o bispo, caso houver essa possibilidade, senão poderá mover outra peça, O competidor que cometer três (3) lances irregulares será eliminado.
- O rei estando em xeque, o jogador faz um movimento cujo resultado ainda mantenha em xeque o rei. Nesse caso, o lance deverá voltar e o jogador deverá movimentar a mesma peça para uma posição que tire o rei do xeque, caso possível, senão poderá fazer qualquer outro lance que tire o rei do xeque.
- Fazer um lance que coloque o seu rei em xeque. Novamente o lance deverá ser desfeito e deverá ser feito outro lance com a mesma peça, desde que haja algum lance válido para a mesma.

II TIMÓTEO 2.15

XII - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os casos omissos a este regulamento serão analisados pela diretoria da semana e definidos, de maneira discricionária pelo Coordenador Nacional e Diretores da Semana.

O Coordenador Nacional poderá acionar o Pastor titular da igreja do Conselheiro ou do Embaixador do Rei para informar qualquer ato de indisciplina cometido no acampamento.

Este regulamento bem como todos os seus anexos poderão sofrer atualizações. Caso isso ocorra as versões atualizadas serão divulgadas nas redes sociais e através do site oficial do DENAER.

ANEXOS:

Anexo I – Declaração / Autorização

Anexo II – Relação de Acampantes

Anexo III - Horários e Locais da Gincana Bíblica

Anexo IV – Para ser Valente

Anexo V – Inscrição de Teatro Bíblico

Anexo VI – Autorização para CER

REALIZAÇÃO



www.denaer.org.br | Coordenação Nacional: Pastor Fabiano Lessa