

REGULAMENTO ANVER-SS/2026



SUMÁRIO

<i>CAPÍTULO I - SOBRE O ACAMPAMENTO</i>	2
<i>CAPÍTULO II – INSCRIÇÕES</i>	3
<i>CAPÍTULO III – INVESTIMENTO</i>	6
<i>CAPÍTULO IV - ORGANOGRAMA</i>	8
<i>CAPÍTULO V – GINCANAS</i>	11
<i>CAPÍTULO VI - REGULAMENTO DO MÓDULO BÍBLICO</i>	13
<i>CAPÍTULO VII - REGULAMENTO DO MÓDULO ESPORTIVO</i>	22
<i>CAPÍTULO VIII - REGULAMENTO DO MÓDULO COMPLEMENTAR</i>	26
<i>CAPÍTULO IX - REGULAMENTO DO TEATRO BÍBLICO</i>	28
<i>CAPÍTULO X - CONSIDERAÇÕES FINAIS</i>	31

CAPÍTULO I - SOBRE O ACAMPAMENTO

Art. 1º – O Acampamento Nacional de Verão de Embaixadores do Rei (ANVER-SS/2026) é destinado aos Embaixadores do Rei de todo Brasil e é realizado pela Convenção Batista Brasileira (CBB), União Missionária de Homens Batistas do Brasil (UMHBB) e Departamento Nacional de Embaixadores do Rei (DENAER).

Parágrafo único - O acampamento tem como objetivo apresentar Jesus Cristo como único Senhor e Salvador, bem como promover o desenvolvimento físico, moral espiritual e social dos Embaixadores do Rei, desafiando cada participante o cumprimento da grande comissão como discípulos de Cristo.

Art. 2º - O ANVER-SS/2026 será realizado no Acampamento Batista Sítio do Sossego, localizado na Estrada do Sossego, s/n, Boa Esperança, Casimiro de Abreu-RJ.

§ 1º – Cada embaixada deverá escolher uma das semanas abaixo para acampar:

1ª Semana	05 a 09 de janeiro
2ª Semana	12 a 16 de janeiro
3ª Semana	19 a 23 de janeiro
4ª Semana	26 a 30 de janeiro

§ 2º - A embaixada só poderá participar em uma semana do ANVER SS 2026. Caso a embaixada tenha ERs inscritos em mais de uma semana, ela deverá optar em qual semana participará das gincanas. Entendendo “gincanas” de forma individual e/ou coletivo, bíblico ou esportivo. Esta regra também é aplicada ao Embaixador do Rei (ER) que participar de mais de uma semana, que deverá escolher em qual semana participará do concurso, inclusive nas avaliações de Ás e Acampante de Honra.

§ 3º - O ANVER-SS/2026 terá início na segunda-feira a partir das 14h, com o alojamento dos acampantes, e encerramento será na sexta-feira a partir das 14h.

§ 4º - Não haverá almoço na segunda-feira.

§ 5º - É terminantemente proibido às embaixadas pernovernarem no Sítio do Sossego em dias anteriores ou posteriores ao ANVER. Salvo os casos previamente autorizados pelo DENAER devido a necessidades especiais as quais serão avaliadas pela coordenação nacional.

CAPÍTULO II – INSCRIÇÕES

Art. 3º - Todos os pastores, Conselheiros de Embaixadores do Rei (CERs) e membros da equipe de trabalho deverão pagar sua inscrição e apresentar-se à Direção do Evento para serem alocados em uma das equipes de trabalho, pois não será permitido que os líderes fiquem sem atividades durante o evento.

Art. 4º - Cada semana do ANVER-SS/2026 terá um limite de **400 acampantes**. Ressaltamos que as inscrições deverão ser feitas antecipadamente. As inscrições no local somente serão autorizadas se houver vagas disponíveis.

Art. 5º - Todos os Embaixadores do Rei (ERs) acampantes serão divididos por idade em seus respectivos núcleos, conforme tabela abaixo:

IDADE	NÚCLEO
9 e 10 anos	Aquário
11 e 12 anos	Arco-íris
13 anos	Alvorada
14 anos	Abilene I
15 anos	Abilene II
16 anos	Alto da Boa Vista
A partir de 17 anos	Valentes

§ 1º - Os ERs de 17 anos deverão acampar no Núcleo dos Valentes, observando os requisitos do Anexo III.

§ 2º - Poderão participar das competições do ANVER-SS/2026 todos os Embaixadores do Rei (ERs) de 9 a 17 anos, inscritos por sua embaixada. O ER que não estiver no evento com a embaixada à qual pertence estará impedido de participar de qualquer competição representando outra embaixada, estando sujeito a punição caso isso ocorra.

Art. 6º - Todas as atividades ocorrerão de forma simultânea para que haja uma boa dinâmica e para que todos os momentos sejam marcantes na vida daqueles que participarão.

Art. 7º - A UMHBB/DENAER não se responsabiliza pela perda de qualquer material ou valor durante o acampamento por parte das igrejas, embaixadores, conselheiros e responsáveis. Por isso, aconselhamos que não sejam levadas altas quantias nem materiais de valor, como tênis de alto valor, celulares, relógios, notebooks, câmeras fotográficas, tablet, etc.

Art. 8º - Não será permitido o uso de aparelhos celulares durante o acampamento. Em caso de emergência o ER deverá procurar seu conselheiro.

Art. 9º - É necessário realizar todas as inscrições de ERs, líderes e pastores até o dia 07/12/2025, conforme dados solicitados nos formulários online de inscrições.

Art. 10 - Será necessário providenciar autorização de viagem e hospedagem assinada pelo responsável do ER e pelo responsável da Igreja, juntamente com cópia dos documentos do ER e do seu responsável que assinou a autorização. Conforme estabelecido no art. 82 do Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei 8.069, de 13 de julho de 1990), *é proibida a hospedagem de crianças ou adolescentes em hotel, motel, pensão ou estabelecimento congênere, salvo se autorizado ou acompanhado pelos pais ou responsáveis*. O modelo da autorização está em anexo.

Parágrafo único - É importante que o Conselheiro de Embaixador do Rei (CER) leve uma pasta ou envelope contendo duas cópias da autorização de cada Embaixador inscrito. Uma das cópias será entregue à equipe de inscrição, e a outra ficará com o responsável pela embaixada correspondente.

Art. 11 - Não serão confeccionadas carteiras de ERs e Conselheiros durante o ANVER-SS/2026. Verifique se todos os ERs e conselheiros estão com as devidas carteiras de identificação expedidas pelo DENAER, pois sem elas não será possível aos acampantes participarem da gincana entre as embaixadas durante o acampamento. **Solicitações de confecção de carteiras de ERs devem ser enviadas ao DENAER até o dia 07/12/2025.**

Art. 12 - Fica terminantemente proibida a inscrição de mulheres no ANVER-SS/2026, exceto nos seguintes casos: conselheiras credenciadas pelo DENAER, integrantes da equipe médica ou de

enfermagem, ajudantes de cozinha e demais colaboradoras, desde que tenham autorização prévia do DENAER.

Art. 13 - O DENAER contará com uma equipe de saúde com: enfermeiros, socorristas, técnicos de enfermagem e uma ambulância para realizar os atendimentos de nossos acampantes. A medicação básica será providenciada pelo DENAER, mas os medicamentos de uso controlado deverão ser adquiridos pelo responsável legal do ER ou pelo Conselheiro.

CAPÍTULO III – INVESTIMENTO

Art. 14 - O valor das inscrições está definido conforme quadro abaixo:

RIO DE JANEIRO						
Julho	Agosto	Setembro	Outubro	Novembro	Dezembro	Janeiro
R\$ 245,00	R\$ 260,00	R\$ 270,00	R\$ 280,00	R\$ 290,00	R\$ 300,00	R\$ 310,00

SUDESTE						
Julho	Agosto	Setembro	Outubro	Novembro	Dezembro	Janeiro
R\$ 225,00	R\$ 235,00	R\$ 245,00	R\$ 255,00	R\$ 265,00	R\$ 275,00	R\$ 310,00

DEMAIS ESTADOS						
Julho	Agosto	Setembro	Outubro	Novembro	Dezembro	Janeiro
R\$ 210,00	R\$ 220,00	R\$ 230,00	R\$ 240,00	R\$ 250,00	R\$ 260,00	R\$ 280,00

Art. 15 - As inscrições devem ser feitas seguindo os passos abaixo:

Passo 1 - Realizar o depósito bancário na conta abaixo:

Dados Bancários:

Banco 237. Bradesco. Agência 2013.

CC: 218000-6

Pix: umhbb@batistas.com

OBS: Acrescentar R\$0,06/ descrever ANVER-2026 para facilitar a identificação.

Passo 2 – Enviar o comprovante de depósito para o e-mail:

embaixadordoreioficial@gmail.com

Recebido este e-mail será disponibilizado o preenchimento online dos dados da embaixada.

Art. 16 – Recomenda-se que os depósitos não sejam feitos individualmente por cada ER, mas de forma coletiva, por embaixada ou igreja. Por exemplo, se dez (10) ERs da mesma embaixada forem pagar suas inscrições para o ANVER-SS/2026, **não devem** fazer depósitos separados, pois isso dificulta o controle financeiro. O conselheiro deve recolher os valores e realizar um único depósito. Essa forma é mais simples e organizada.

Art. 17 - Todos os comprovantes de depósito originais deverão ser apresentados à direção do evento assim que chegarem no local para que o processo de inscrição seja formalizado.

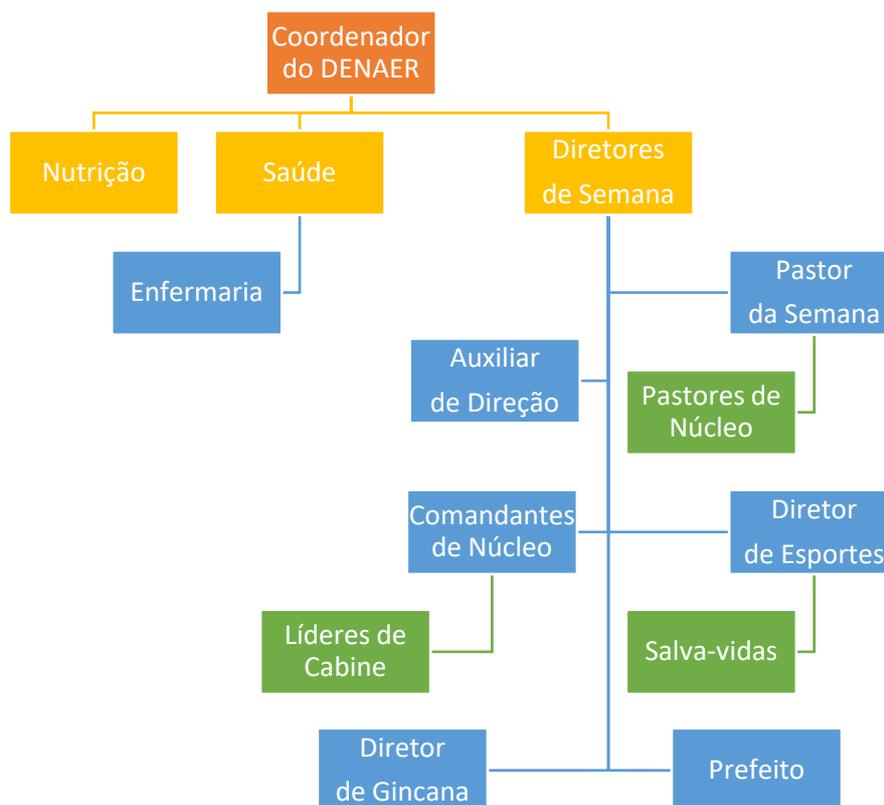
Art. 18 - Alertamos que não será permitido o uso de cheque ou cartão de débito ou crédito para pagamento das inscrições.

Art. 19 - Em caso de desistência da inscrição já paga, não haverá devolução do valor, visto que o acampamento é planejado de acordo com as inscrições pagas. Porém, poderá ser feito a substituição do nome do ER ou líder na ficha de inscrição. Não haverá restituição da inscrição já paga caso não haja substituição em caso de desistência.

Art. 20 – A inscrição no local será possível somente se houver vagas disponíveis.

CAPÍTULO IV - ORGANOGRAMA

Art. 21 – O acampamento observará o seguinte organograma:



§ 1º - O organograma serve para que o andamento do acampamento seja eficiente, portanto, todas as regras devem ser seguidas para se ter uma melhor fluidez nas atividades, conforme os cargos e funções abaixo definidos:

I - O *Coordenador do DENAER*: dará todo suporte logístico e espiritual ao Diretor do Acampamento para que o acampamento seja realizado.

II - O *Diretor de Semana* atuará como gestor do evento, indicando líderes capacitados para exercerem as atividades designadas. Ele estará subordinado ao coordenador do DENAER.

III - O *Auxiliar da Direção* será responsável por dar todo o suporte ao Diretor de Semana para que as atividades sejam realizadas conforme planejadas. Ele estará subordinado ao Diretor de Semana.

IV - O *Pastor da Semana* atuará na condução espiritual do evento, seguindo as diretrizes definidas pelo Coordenador do DENAER e pelo Diretor da Semana. Estará subordinado ao Coordenador do DENAER e ao Diretor da Semana.

V - O *Pastor de Núcleo* desempenhará 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.

VI - O *Comandante de Núcleo* atuará como líder do núcleo ao qual será designado, garantindo que o planejamento será cumprido com excelência. Deverá aplicar as atividades definidas no Manual do Acampante e estará subordinado ao Diretor da Semana.

VII - O *Líder de Cabine* terá um papel fundamental para o bom andamento do acampamento, pois acompanhará os ERs durante todas as atividades. Estará subordinado ao Comandante do Núcleo e deverá garantir que todos os acampantes de seu Consulado participem das atividades programadas.

VIII - O *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 ao Diretor da Semana.

IX - O *Guarda-vidas* será o responsável por garantir a integridade física dos acampantes no uso da piscina, estando subordinado ao Diretor de Esportes.

X - O *Diretor de Gincana Bíblica* será responsável pela execução e correção de todas as modalidades do Módulo Bíblico. Estará subordinado ao Diretor de Semana.

XI - O *Prefeito* será o 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/médica. Estará subordinado ao Diretor de Semana.

XII - A *Equipe de Saúde* será responsável em realizar os atendimentos médicos conforme escala definida. Estará subordinada ao Coordenador do DENAER.

XIII - A *Equipe de Nutrição* coordenará as atividades no refeitório, garantindo 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 Coordenador do DENAER.

§ 2º - Os Diretores de Semana estão definidos conforme o quadro a seguir:

1ª SEMANA			
	NOME	IGREJA	TELEFONE
Diretor	Douglas Cordeiro	SIB Santa Izabel	21-99727-3213
Vice	Tiago Rocha	PIB em Madureira	21-99982-7654
2ª SEMANA			
Diretor	Pr. Charles Gomes	IB Jardim Canaã	21 97109-1668
Vice	Fábio Machado Nascimento	IB Central de Taguatinga	21 99248-9728
3ª SEMANA			
Diretor	Tiago Rodrigues	PIB Nova Jerusalém	21-97945-2593
Vice	Glauber Sabino	SIB em Vieira Fazenda	21-99507-0871
4ª SEMANA			
Diretor	Luiz Felipe Faria	IB Memorial de Teresópolis	21-97197-9029
Auxiliar	Pr. Ezequiel Decothe	IB Jardim Progresso	21-99392-4558

CAPÍTULO V – GINCANAS

Art. 22 – O ANVER terá 3 (três) módulos de competições, conforme quadro abaixo.

Módulo Bíblico	Módulo Esportivo	Módulo Complementar
EB	Natação	Gincana Filantrópica
CGO		
VRB		
CGB		
MB	Xadrez*	Embaixada Uniformizada
BM		
BJ		
PE		
BWAH		Embaixada Padrão
LB		

(*) Categoria única

§ 1º - Será denominada **EMBAIXADA CAMPEÃ** a que obtiver o maior número de pontos nas gincanas, somando-se os 3 (três) módulos de competições.

§ 2º - Só poderão participar dos 3 Módulos os ERs que apresentarem a carteira de identidade do ER expedida pelo DENAER ou pelo DCER.

§ 3º - As medalhas de Acampante de Honra e Às **não** pontuam para a competição geral entre as embaixadas, mas contam pontos para a premiação de Embaixada Destaque.

Art. 23 - Serão premiadas com troféus as embaixadas de acordo com sua pontuação geral do 1º ao 5º lugar.

§1º - Caso ocorra empate na pontuação geral entre as embaixadas, o critério para desempate será o seguinte (na ordem que se segue):

- I - Maior Pontuação na Gincana Bíblica;
- II - Maior Pontuação na Gincana Esportiva;
- III - Maior quantidade de medalhas douradas;
- IV - Maior quantidade de medalhas prateadas;
- V - Maior quantidade de medalhas bronzeadas;

Art. 24 – As inscrições nas gincanas observarão a categoria do ER, conforme a idade na data do acampamento, da seguinte forma:

I - Categoria Junior: compreende a faixa de idade de 09 a 11 anos.

II - Categoria Adolescente: compreende a faixa de idade de 12 a 14 anos.

III - Categoria Juvenil: compreende a faixa de idade de 15 a 17 anos.

§ 1º - Nas Modalidades Bíblicas e para a prova de Natação, cada embaixada poderá inscrever 1 (um) Embaixador por categoria.

§ 2º - Para a competição de Xadrez, cada embaixada pode inscrever apenas 1 embaixador, que pode ser ER Junior, ER Adolescente ou ER Juvenil.

§ 3º - Os ERs que completarem 12, 15 ou 18 anos durante o acampamento, poderão participar normalmente da Gincana Bíblia e/ou esportiva na sua respectiva categoria.

§ 4º - Não serão emitidas carteira para meninos menores de 9 anos, exceto aqueles que completem 9 anos na semana do acampamento em que irá participar, conseqüentemente os meninos com idade inferior a 9 anos e superior a 18 anos, não poderão participar das competições entre embaixadas.

§ 5º - Os ERs Juniores poderão participar em sua categoria e nas demais; os ERs Adolescentes só poderão participar em sua categoria e na categoria Juvenil. E os ERs Juvenis só poderão participar em sua respectiva categoria.

Art. 25 - Um mesmo ER só poderá participar de até duas competições individuais bíblicas e uma esportiva, desde que não haja conflito de horários conforme tabela de horários em anexo a este regulamento, incluindo as três categorias.

Art. 26 - Serão premiados somente os ERs por colocação conforme abaixo:

I - Primeiro Lugar: Medalha Dourada – Valendo 1000 pontos;

II - Segundo Lugar: Medalha Prateada – Valendo 500 pontos;

III - Terceiro Lugar: Medalha Bronzeada – Valendo 300 pontos.

CAPÍTULO VI - REGULAMENTO DO MÓDULO BÍBLICO

Art. 27 – Serão realizadas as seguintes provas bíblicas individuais nas categorias Junior, Adolescente e Juvenil:

- I - EB = Esgrima Bíblica;
- II - CGO = Conhecimentos Gerais da Organização Embaixadores do Rei;
- III - VRB = Versículos com Referência Bíblica;
- IV - CGB = Conhecimentos Gerais da Bíblia;
- V - MB = Montagem Bíblica;
- VI - BM = Biografia Missionária (O Apóstolo do Sertão – Lewis Malen Bratcher);
- VII - BJ = Biografia de Jesus;
- VIII - PE = Pregador do Evangelho;
- IX - BWAH = Biografia William Alvin Hatton;
- X - LB = Livro da Bíblia (Hebreus).

Art. 28. As provas CGO, CGB, BM, BJ, BWAH e LB serão compostas por 20 questões de múltipla escolha. Serão disponibilizadas quatro opções de resposta (a, b, c, d) e apenas uma opção deverá ser assinalada. Somente serão creditados pontos na competição e será premiado com medalhas de 1º, 2º e 3º lugar 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 realização da prova é de 20 minutos.

Art. 29 A prova MB será realizada por meio de modalidade **escrita**, na qual o ER receberá uma folha para escrever os livros da Bíblia, conforme regulamento da prova. O critério de desempate será pelo menor tempo de execução da prova. O tempo máximo para realização da prova será de 20 minutos.

Art. 30 O ER deve verificar a data, local e horário das provas na tabela do anexo “Horários e Locais da Gincana Bíblica” e chegar ao local onde realizará o concurso com 20 minutos de antecedência

Art. 31 Os ERs que fazem provas escritas deverão levar suas próprias canetas. A equipe de provas não disponibilizará canetas na hora da prova. E não haverá tempo hábil para o Embaixador sair à procura de uma.

Art. 32 As considerações e recursos sobre os resultados das provas só serão aceitas até 2 (duas) horas depois da entrega das provas. Caso haja divergência na correção, o CER deverá procurar o Diretor de Gincana Bíblica.

Art. 33 O DENAER adotará nas provas bíblicas a Versão da Bíblia NAA - Nova Almeida Atualizada traduzida por João Ferreira de Almeida.

Art. 34 Os Embaixadores do Rei com deficiência participarão das provas em igualdade de condições com os demais inscritos, no que se refere ao conteúdo da prova, aos critérios de avaliação, ao horário, data e local de aplicação da prova e à nota mínima exigida para aprovação.

§ 1º - São considerados ERs com deficiência aqueles que possuem Laudo Médico, Atestado, Declaração, certificado ou qualquer outro documento, devidamente preenchido pelo médico especialista na área de sua deficiência.

§ 2º - O documento deverá constar os seguintes dados:

I - o nome e o número do documento de identificação do ER, bem como o nome, o número do registro no Conselho Regional de Medicina (CRM) e a assinatura do médico responsável pela emissão do laudo;

II - O código correspondente da Classificação Internacional de Doenças (CID 11); e

III - algum documento do SUS que declare a real necessidade especial do Embaixador do Rei.

§ 3º - O ER com deficiência poderá solicitar:

I - Tempo adicional de 10min;

II - Pessoal de apoio (que será disponibilizado pela equipe responsável pela prova);

III - tempo adicional de 10min e pessoal de apoio.

§ 4º - No caso de desempate entre um ER sem deficiência e um ER com deficiência que solicitou tempo adicional, deverá ser calculado a porcentagem de tempo utilizado por cada um dentro do limite máximo por meio de regra de 3. Por exemplo: Se o ER sem necessidade específica que tem limite máximo de 20min fez a prova em 5min, ele utilizou 25% do seu tempo. Se o ER com deficiência solicitante de tempo adicional tem o limite máximo de 30min, e realizou a prova em 7min, ele utilizou 23,33% do seu tempo. Logo, o ER com deficiência ficará em primeiro lugar, e o ER sem deficiência ficará em segundo lugar.

SEÇÃO I – ESGRIMA BÍBLICA (EB)

Art. 35 – A competição Esgrima Bíblica, também conhecida como Debate Bíblico, consiste em encontrar primeiro um versículo bíblico após um comando dado pelo dirigente da prova, conforme instruções a seguir:

I - Um grupo de ERs (um por embaixada), todos de frente para o auditório, portando a Bíblia fornecida pelo DENAER, participará do Debate;

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

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

IV - O dirigente lê o versículo bíblico a ser encontrado (livro, capítulo e versículo). Todos os ERs repetem a leitura feita pelo dirigente e aguardam novo comando. Após certificar-se de que todos os competidores ouviram e entenderam a passagem ditada, ordena que a localizem utilizando um comando expresso pela palavra "CARREGAR". Caso o livro ditado pelo dirigente tenha apenas um capítulo, o ER citará apenas o livro e o versículo;

V - Não é permitido ao dirigente falar referências que não existem.

VI - Após o dirigente dizer "carregar", todos os ERs abaixam o braço e procuram o versículo solicitado. Quem achar começa a ler imediatamente. O que cumprir literalmente esta tarefa primeiro, marca um ponto.

VII - Não é preciso dar um passo à frente.

VIII - Quem fizer primeiro 5 (cinco) pontos será o campeão da Esgrima Bíblica. O segundo colocado será quem fizer 5 (cinco) pontos em segundo lugar e o terceiro colocado será quem fizer 5 (cinco) pontos em terceiro lugar.

IX - O ER que não segurar a Bíblia corretamente, conforme as instruções deste regulamento, e não levantar o braço na posição estabelecida será advertido pelo dirigente uma vez. Ser der motivo para uma segunda advertência, não participará da rodada em que for advertido.

X - O ER que "queimar", baixando o braço antes do comando CARREGAR, será advertido uma vez. A partir da segunda advertência, não participará da rodada em que for advertido.

XI - O ER que deixar a Bíblia cair após o comando de CARREGAR estará fora da rodada em questão.

XII - Se porventura dois ou mais 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 considerada a velocidade da leitura, mas sim o ER que completou a leitura. Se após essa observação, o empate persistir, o diretor da prova fará uma nova rodada apenas com os competidores empatados para que se defina o ganhador do ponto.

SEÇÃO II – CONHECIMENTOS GERAIS DA ORGANIZAÇÃO ERs (CGO)

Art. 36 A prova de Conhecimentos Gerais da Organização Embaixadores do Rei consiste em responder perguntas sobre o conhecimento da Organização ERs. O conteúdo bibliográfico das provas deverá ser distribuído nas categorias da seguinte forma:

I - Juniores: Manual do Escudeiro;

II - Adolescentes: Manual do Escudeiro e Manual do Arauto;

III - Juvenil: Manual do Escudeiro, Manual do Arauto e Manual do Sênior.

§ 1º - Todas as provas serão elaboradas de acordo com os novos manuais.

§ 2º - A classificação será determinada levando em consideração o maior número de pontos obtidos pelos participantes.

§ 3º - Cada resposta correta valerá um ponto.

§ 4º - Considerar as seguintes edições abaixo sobre os manuais:

I - Manual do Escudeiro: 5ª edição 2025;

II - Manual do Arauto: 3ª edição 2025;

III - Manual do Sênior: 3ª edição 2025.

SEÇÃO III – DEBATE DE VERSÍCULOS COM REFERÊNCIA BÍBLICA (VRB)

Art. 37 A prova de Debate de Versículos com Referência Bíblica (VRB) consiste em falar, de cor, versículos da Bíblia com referência bíblica conforme as instruções a seguir:

I - Para fins de conferência, o ER deve falar primeiro a referência bíblica para depois recitar o versículo;

II - Não será aceito, em nenhuma hipótese, recurso após a eliminação do competidor por não encontrar versão bíblica compatível com a comissão de debate. Por isso, é importante que o ER leve sua Bíblia e a entregue à comissão.

III - Se o ER falar uma referência e citar a redação de outro versículo, será eliminado;

IV - Não é permitido repetir versículos múltiplos. O debate é de versículos e não de endereço. Versículos múltiplos são aqueles que têm a mesma redação e aparecem em duas ou mais referências. Por exemplo, no livro de Números encontram-se várias referências com

as seguintes redações: “Então disse o Senhor a Moisés”, “Disse mais o Senhor a Moisés e a Arão”, “Disse mais o Senhor a Moisés”. Essas três expressões aparecem em “n” referências. Esses e outros não podem ser repetidos. Em outras palavras, cada versículo múltiplo só pode ser falado uma única vez durante o debate.

V - O ER deverá portar a Bíblia (em língua portuguesa) em que estudou para dirimir qualquer dúvida quanto às “n” traduções bíblicas. O ER terá que comprovar, em sua Bíblia, a exatidão da redação do versículo falado por ele.

VI - Não serão aceitas bíblias online ou digital no debate de versículo. As versões verificadas pela comissão devem ser impressas.

VII - Se o ER citar uma referência, ele 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] Se o ER citar “Salmo 22.1”, ele deverá citar o versículo de Salmo 22.1. [4] O ER que citar “Salmos 23” e logo depois decide trocar para Salmo 24, não será permitido.

VIII - Não será cobrado pronúncia rígida de fonemas. Vivemos num país de dimensões continentais, com diferentes sotaques e formas de pronúncia. Assim, o dirigente do debate deverá atentar-se para a correta ortografia de cada palavra, considerando as possíveis variações de dicção. Por exemplo, ao falar Leite, se o som sair como “Leiti”, isso não será motivo para eliminação. A palavra “Hadassa” pode ser pronunciada com o “H” em som de “R” ou mudo, e isso também não será motivo para eliminação. Variações de verbo, tempo e gênero continuarão valendo.

IX - O competidor terá o tempo de 60 (sessenta) segundos para começar a recitar a referência do versículo. Os 60 (sessenta) segundos serão cronometrados pelo diretor do debate e contados a partir do momento em que o competidor anterior concluir o versículo ou a partir da ordem do diretor do debate.

X - Há um versículo que tem derrubado muitos ERs. Salmo 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, continuará no debate.

XI - 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.

SEÇÃO IV – CONHECIMENTOS GERAIS DA BÍBLIA (CGB)

Art. 38 A prova escrita de Conhecimentos Gerais da Bíblia (CGB) 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 dos livros. Serão incluídas também perguntas de Geografia Bíblica, de Personagens Bíblicos e a quantidade de capítulos e versículos.

§ 1º - A classificação será determinada levando em consideração o maior número de pontos obtidos pelos participantes.

§ 2º - Cada resposta correta valerá um ponto.

SEÇÃO V – MONTAGEM BÍBLICA (MB)

Art. 39 A prova de Montagem Bíblica (MB) consiste em verificar se o ER conhece os livros da Bíblia, sua estrutura e divisão, e será executada da seguinte forma:

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

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

III - Os juniores farão a Montagem Bíblica completa (Grande divisão, livros e capítulos).

IV - Os adolescentes e juvenis farão a Montagem Bíblica Super Completa (Grande divisão, subdivisões, livros e capítulos);

V - Os ERs deverão escrever seus nomes completos, o nome da embaixada e a igreja na prova antes de iniciá-la. Após essa etapa, o diretor do debate dará o comando para início da prova.

VI - Assim que o ER terminar a prova, deverá levantar um dos braços e indicar que terminou a prova, dizendo: "TERMINE!" ou outra palavra que indique que término da prova. Então, o diretor da prova ou um dos seus auxiliares marcará o tempo.

VII - O critério para classificação será: [1] a prova com menor número de erros; [2] o menor tempo de execução da prova.

VIII - A montagem deverá estar redigida rigorosamente conforme ordem na Bíblia, observando-se as grandes divisões, subdivisões, livros e capítulos para a montagem supercompleta (adolescentes e juvenil) e grandes divisões (Antigo Testamento e Novo Testamento), livros e capítulos para a montagem completa (juniores).

IX - Será considerado erro: livro omitido, número de capítulo omitido; divisão ou subdivisão omitidas; livro fora da ordem; número de capítulo que não corresponder com o livro e divisão e subdivisão colocada fora da ordem; erro ortográfico; livro iniciando em letra minúscula; nome de livro iniciado com número cardinal em vez de número romano (ex. está errado 2 Samuel, o correto será II Samuel).

X - O pingo faz parte da letra "i".

XI - O ER deverá escrever em letra legível. Em caso de não compreensão, o corretor poderá considerar errada a grafia do livro.

XII - Não é necessário colocar a palavra "Bíblia Sagrada" no início da prova, pois se trata de uma redundância.

XIII - A correção desta prova seguirá conforme o gabarito disponibilizado no anexo deste regulamento.

SEÇÃO VI – BIOGRAFIA MISSIONÁRIA (BM)

Art. 40 – A prova de Biografia Missionária, será escrita e consiste em responder perguntas sobre o livro O Apóstolo do Sertão – Leis Malen Bratcher. Este livro deverá ser adquirido no site <https://www.livrariamissoesnacionais.org.br>, a reprodução do livro sem autorização fere a lei de direitos autorais.

§ 1º - A classificação será determinada levando em consideração o maior número de pontos obtidos pelos participantes.

§ 2º - Cada resposta correta valerá um ponto.

§ 3º - Compras realizadas do Livro O Apóstolo do Sertão – Leis Malen Bratcher pelo site <https://www.livrariamissoesnacionais.org.br/> terão desconto mediante código de promoção na hora da compra. Para obtenção do código deve ser enviado e-mail para denaer@batistas.com informando que deseja o código promocional.

SEÇÃO VII – PREGADOR DO EVANGELHO (PE)

Art. 41 A prova de Pregador do Evangelho consiste na apresentação de um sermão com duração máxima de 10 (dez) minutos e mínima de 3 (três) minutos, no qual será avaliada a capacidade do ER em pregar a palavra de Deus.

§ 1º - O ER terá um tempo inicial para se apresentar falando seu nome, sua igreja, leitura da passagem bíblica que irá ser a base de sua pregação e orar. Este tempo inicial não será contabilizado no tempo geral da prova.

§ 2º - O ER será avaliado nos seguintes critérios:

[a] Postura: refere-se à forma como o pregador se apresenta e se comporta no púlpito;

[b] Noções de Homilética: diz respeito à maneira como o pregador divide o sermão e expõe suas ideias sobre a mensagem;

[c] Destreza no manuseio da Bíblia: refere-se à capacidade de encontrar rapidamente o texto bíblico e consultar as referências bíblicas citadas na mensagem. Reforçamos que o Embaixador poderá subir ao púlpito com seu esboço em papel, mas não poderá utilizar equipamentos eletrônicos, para que a Bíblia impressa seja aberta e manuseada.

[d] Conteúdo da mensagem.

§ 3º - A ordem da apresentação será definida por sorteio realizado pelos jurados;

§ 4º - Será atribuída nota de 1 (um) a 10 (dez) para cada quesito;

§ 5º - As notas serão atribuídas utilizando apenas números inteiros, não sendo permitidos números fracionados.

§ 6º - A pontuação dos jurados não será a média das notas, mas sim o somatório das notas atribuídas a cada quesito;

§ 7º - A pontuação final do ER será o somatório dos pontos creditados por cada jurado;

§ 8º - Haverá perda de pontos por limite de tempo ultrapassado. Será descontado 1 (um) ponto para cada minuto ultrapassado. Nesse 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.

§ 9º - 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.

SEÇÃO VIII – BIOGRAFIA DE JESUS (BJ)

Art. 42 A prova de Biografia de Jesus será escrita e consiste em responder perguntas sobre o ministério de Jesus, encontrado nos Evangelhos de Mateus, Marcos, Lucas e João.

§ 1º - O ER deverá estudar a estrutura, fatos históricos e acontecimentos importantes relacionados aos livros em questão.

§ 2º - A classificação será determinada levando em consideração o maior número de pontos obtidos pelos participantes.

§ 3º - Cada resposta correta valerá um ponto.

SEÇÃO IX – BIOGRAFIA DE WILLIAN ALVIN HATTON (BWAH)

Art. 43 A prova de Biografia de Willian Alvin Hatton será escrita e consiste em responder perguntas do livro “Sempre Embaixador”.

§1º - A versão a ser utilizada será a disponibilizada no site www.denaer.org.br

§ 2º - A classificação será determinada levando em consideração o maior número de pontos obtidos pelos participantes.

§ 3º - Cada resposta correta valerá um ponto.

SEÇÃO X – LIVRO DA BÍBLIA (LB)

Art. 44 A prova será escrita e consiste em responder perguntas sobre um Livro da Bíblia.

§1º - O ER deverá estudar a estrutura, fatos históricos e acontecimentos importantes relacionados ao livro em questão.

§2º - No ANVER-SS/2026, o livro estudado será o de Hebreus.

§ 3º - A classificação será determinada levando em consideração o maior número de pontos obtidos pelos participantes.

§ 4º - Cada resposta correta valerá um ponto.

CAPÍTULO VII - REGULAMENTO DO MÓDULO ESPORTIVO

Art. 45 – São modalidades da gincana esportiva a serem disputadas:

- I - Natação;
- II – Xadrez.

Art. 46 – 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 perguntas do conteúdo do Folheto para ser Embaixador. A Pílula Real será realizada na presença do Diretor de Gincana Bíblica e mais 2 (dois) Conselheiros. Caso o ER não saiba responder mais de 50% das perguntas, estará impedido de participar da competição.

SEÇÃO I - NATAÇÃO

Art. 47 A Gincana Esportiva contará com prova de NATAÇÃO nado livre. O ER deverá chegar à piscina do Sítio do Sossego portando a carteira de 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 ou cantina.

§ 1º - As embaixadas poderão inscrever 1 (um) ER Junior, 1 (um) ER Adolescente e 1 (um) ER Juvenil.

§ 2º - A prova será realizada por categoria da seguinte forma:

- I - **Junior:** Somente ida;
- II - **Adolescente:** Ida e volta;
- III - **Juvenil:** Ida e volta.

§ 3º - A modalidade será desenvolvida por meio de baterias e com a adoção de cronômetro. Os ERs serão distribuídos em baterias de até 04 (quatro) 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 ERs. Se isso ocorrer, haverá uma bateria extra, para desempate. A piscina do Sítio do Sossego é dividida em 4 raias do tamanho de 20x10.

§ 4º - O diretor da prova irá realizar um sorteio para compor as baterias e para estabelecer a sequência em que elas serão executadas.

§ 5º - A modalidade vai contar com a participação de 11 (onze) Conselheiros, que serão convidados e escalados pelo diretor da semana. Cada Conselheiro vai receber uma função específica na prova:

- I - 4 (quatro) Conselheiros para operarem os cronômetros “de borda”, um para cada raia.
- II - 4 (quatro) Conselheiros para operarem os cronômetros “de suporte”, um para cada raia.
- III - 1 (um) Conselheiro para fiscalizar a linha de chegada.
- IV - 1 (um) Conselheiro para operar uma câmera digital.
- V - 1 diretor da prova.

§ 6º - Os equipamentos (cronômetro e câmera digital) utilizados na prova serão disponibilizados pelo DENAER.

§ 7º - No comando do diretor da prova, os “Conselheiros 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 conseqüente 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.

§ 8º - Conforme sinalizado este 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.

§ 9º - Será desclassificado o ER que:

- I - Queimar a largada (sair antes do comando do diretor da prova) mais de uma vez;
- II - Invadir a raia adversária.

§ 10 – 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.

§ 11 – 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.

SEÇÃO II - XADREZ

Art. 48 A Gincana Esportiva contará com prova de XADREZ.

§ 1º O ER deverá chegar ao local indicado pelo diretor da semana portando a carteira de identificação de ER com 20min de antecedência do horário.

§ 2º - Esta modalidade será realizada em categoria única, permitindo as embaixadas inscrever apenas 1 (um) ER Junior, 1 (um) ER Adolescente, ou 1 (um) ER Juvenil.

§ 3º - 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.

§ 4º - 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.

§ 5º - Promoção: Outro movimento característico dos peões. Este acontece quando um peão atinge a última linha. Quando isso acontece o jogador tem que converter o Peão numa Dama, Torre, Bispo ou Cavalos.

§ 6º - 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 pode ter movido durante o jogo;
- [b] A Torre que vai fazer o lance não pode ter se 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 encontrava inicialmente.

§ 7º - Toca nas peças (piecetouchepiecejoue): Quando uma peça é tocada ela precisa ser também movimentada.

§ 8º - 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.

§ 9º - No final da jogada o Rei não pode ficar em xeque, se o jogador se enganar e deixar o Rei nessa situação este terá de refazer o lance, neste caso a regra piecetuchepiecejoue, se possível, tem de ser respeitada.

§ 10 – 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.

§ 11 – 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.

§ 12 – Empate: Quando o lado a mover não tem nenhuma jogada legal que possa realizar e não está em xeque o jogo termina com empate.

§ 13 – Se a partida terminar empatada ao término do tempo normal, reinicia a partida e inverte as cores das peças.

§ 14 – 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.

§ 15 – Lances irregulares: Mover uma peça de forma que não siga os movimentos válidos para ela. Por exemplo, o bispo só pode mover-se na diagonal. Se o bispo for movido na vertical, será um lance irregular, devendo 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 3 (três) lances irregulares na partida será eliminado.

§ 16 - 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.

§ 17 – 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.

CAPÍTULO VIII - REGULAMENTO DO MÓDULO COMPLEMENTAR

SEÇÃO I – GINCANA FILANTRÓICA

Art. 49 A embaixada deverá apresentar ao DENAER, no ato de sua chegada ao Sítio do Sossego, 1 (um) pano de chão e 1 (um) rolo de papel higiênico por inscrito (ERs, CER e acompanhantes).

§ 1º O cumprimento desta tarefa valerá 500 pontos.

SEÇÃO III – EMBAIXADA UNIFORMIZADA

Art. 50 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.

§ 1º - O DENAER entende como uniforme para ER e Conselheiro:

- [a] Camiseta de ER e CER comercializada pelo DENAER;
- [b] Uniforme próprio da embaixada (seja uniforme oficial ou comemorativo, camisas de caravanas, camisa do ANVER ou camisas customizadas para o uso no ANVER);
- [c] Calça comprida ou bermuda azul, preta ou jeans;
- [d] Sapato ou tênis de qualquer cor.
- [e] Bíblia impressa.

§ 2º - Tal regra é válida para toda a caravana, inclusive para aqueles que acamparão nos núcleos e para os Conselheiros, auxiliares e acompanhantes.

§ 3º - O cumprimento desta tarefa valerá 500 pontos.

SEÇÃO III – EMBAIXADA PADRÃO

Art. 51 Será considerada Embaixada Padrão a Embaixada que obtiver a maior pontuação nas seguintes tarefas:

- I - Envio da **relação de acampantes** via link on-line, de pelo menos 80% dos inscritos **pagos** até dia **07/12/2025**, juntamente com a **inscrição da embaixada**;
- II – **Apresentar**, no momento da chegada ao Sítio do Sossego, o **Anexo IV**;
- III – **Apresentar**, no momento da chegada ao Sítio do Sossego, o **ANEXO I devidamente preenchido em todas as partes**, incluindo as declarações/autorizações, a ficha médica de cada Embaixador do Rei inscrito, bem como as **copias dos documentos de identificação do ER e de seu responsável legal**.

§ 1º - A tarefa será considerada completa somente se cumprir com **todas** as premissas.

§ 2º - O cumprimento desta tarefa valerá 1500 pontos.

SEÇÃO IV - EMBAIXADA DESTAQUE.

Art. 52 Será considerada a Embaixada Destaque a embaixada que obtiver o maior número de pontos como "Acampante de Honra" e "Ás".

§ 1º - Os ERs serão avaliados quanto à criatividade, disciplina, participação, pontualidade, solidariedade, serviço real, conhecimento geral da organização e conhecimento bíblico.

§ 2º - Lembramos que os ERs que não ganharem a medalha na disputa de Ás serão automaticamente aclamados como "Acampante de Honra".

§ 3º - O ER só será indicado a Ás se estiver em primeiro lugar na pontuação dos quesitos de avaliação.

§ 4º - A pontuação para essa atividade será da seguinte maneira:

I - Medalha de Ás: 1500 pontos.

II - Medalha de Acampante de Honra: 500 pontos.

§ 5º - A Embaixada Destaque será premiada com um TROFÉU.

§ 6º - Esta pontuação não será somada na pontuação geral, contando apenas para a premiação de Embaixada Destaque.

§ 7º - Os meninos menores de 9 anos não poderão ser premiados como Acampantes de Honra ou Ás do Núcleo. Para estes meninos teremos uma premiação diferenciada que não contará ponto para a competição de Embaixada Padrão.

§ 8º - Critério de desempate (na ordem que se segue):

I - Maior quantidade de medalhas de Ás.

II - Maior quantidade de medalhas de Acampante de Honra.

III - Maior número de juniores com medalha de Ás.

SEÇÃO V – MAIOR CARAVANA

Art. 53 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/2026 por semana.

CAPÍTULO IX - REGULAMENTO DO TEATRO BÍBLICO

Art. 54 Diferentemente dos anos anteriores, o concurso de teatro bíblico será uma competição separada da competição geral entre as embaixadas. Serão premiados com troféu os 5 (cinco) primeiros colocados conforme os critérios de avaliação.

Da inscrição

Art. 55 A inscrição do Teatro Bíblico deverá ser realizada até dia 07/12/2025, às 23h59 no formulário online que será disponibilizado.

Parágrafo único - As embaixadas podem participar apenas com 1 (uma) peça.

Do material

Art. 56 Ao chegar no Sítio do Sossego a embaixada terá um lugar apropriado para guardar o material do Teatro Bíblico. Não será usado o Salão Nobre para tal finalidade.

§ 1º - No dia da apresentação, a embaixada deverá levar o material para o Salão Nobre.

§ 2º - Após o encerramento do culto no dia da apresentação, a embaixada deverá retirar todo o material do Salão Nobre e devolvê-lo ao local anterior. O material encontrado no Salão Nobre depois da apresentação ocasionará na perda de 1 (um) ponto na pontuação final da embaixada.

§ 3º - Não nos responsabilizamos por materiais perdidos, danificados ou esquecidos.

Da apresentação

Art. 57 As peças devem ser exclusivamente bíblicas, não sendo possível a realização de adaptações dos personagens bíblicos e cenários para os dias de hoje.

Parágrafo único - Entende-se por exclusivamente bíblicas aquela peça que tenha sido retirada de algum fato bíblico indicando o texto bíblico base.

Art. 58 Os Conselheiros só poderão participar da narração, desde que não seja narração ativa, ou seja, o Conselheiro só poderá participar com a sua voz, sem aparecer.

§ 1º - A narração da peça não poderá ser gravada;

§ 2º - A narração poderá ser ativa, ou seja, um ER (ou ERs) presente no palco narrando a peça. Para estes são permitidos estarem caracterizados como personagens bíblicos ou estarem como nos dias de hoje.

§ 3º - Em caso de participação da narração do CER, o mesmo deve apresentar a carteira de CER expedida pelo DENAER ou DCER.

Art. 59 A versão da Bíblia utilizada para dar base a peça deverá constar no formulário de inscrição.

Art. 60 Não poderão ser utilizados elementos de água e fogo;

Art. 61 O fundo de todas as peças será neutro (preto). Não serão permitidas instalações de painéis, contudo estão permitidos utilização de elementos cenográficos.

Art. 62 Cada embaixada terá 15 (quinze) minutos para a preparação do palco (montagem e desmontagem do cenário etc.) e a apresentação. As apresentações que ultrapassarem este limite perderão 1 (um) ponto por jurado, por minuto ultrapassado.

Art. 63 O DENAER disponibilizará iluminação e máquina de fumaça para todas as embaixadas, desta forma não será necessário levar iluminação e conseqüentemente perda de tempo na montagem deste equipamento.

Art. 64 O Teatro Bíblico deverá ser encenado exclusivamente por ERs (9 a 17 anos) que tenham a carteira de ER expedida pelo DENAER.

Art. 65 – É proibida a apresentação de Pantomima.

Art. 66 – A avaliação do Teatro Bíblico será realizada com base nos seguintes quesitos:

I - Mensagem do Teatro Bíblico – Não estamos falando do texto/história bíblica encenada, mas da maneira como os Embaixadores passam para a plateia aquele tema.

II - Criatividade da apresentação – É a capacidade que a embaixada desenvolve o tema, com os recursos disponíveis.

III - Entonação da voz – É a maneira como os ERs pronunciam as palavras e o volume com que as pronunciam.

IV - Postura de palco – É 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 atentar para encenar e falar voltado para o público, não de costa para ele, a não ser que virar de costas realmente faça parte da encenação.

V - Continuidade – É o andamento do 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.

Da pontuação

Art. 67 Para cada quesito da avaliação será aplicado uma nota de 1 a 10.

§ 1º - Serão apenas atribuídas notas em números inteiros, não sendo permitidos números fracionados.

§ 2º - A pontuação de cada jurado é o somatório de notas atribuídas em cada quesito. Como são 5 (cinco) quesitos, a pontuação de cada jurado poderá ir de 5 (cinco) a 50 (cinquenta) pontos.

§ 3º - 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 (quinze) até no máximo 150 (cento e cinquenta) pontos.

Art. 68 – Critério de desempate obedecerá à ordem de pontuação nos seguintes quesitos:

- I - Mensagem do Teatro Bíblico;
- II - Continuidade;
- III - Entonação de voz;
- IV - Postura de palco;
- V - Criatividade da apresentação.

CAPÍTULO X - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Art. 69 - As embaixadas perderão pontos nas seguintes hipóteses, sendo aplicadas a punição para cada membro da embaixada:

§ 1º - Perda de 1000 pontos:

- [a] caso algum ER da embaixada seja encontrado transitando em algum local proibido do acampamento ou afastado das atividades de seu núcleo;
- [b] caso algum ER trate algum Conselheiro ou outro responsável de maneira desrespeitosa;
- [c] caso o ER seja flagrado perturbando a ordem das atividades na capela e/ou atividades nucleares.

§ 2º - Perda de 2000 pontos:

- [a] não fazer a inscrição de algum dos membros de sua caravana;
- [b] Se o Conselheiro tratar de maneira desrespeitosa algum membro da Organização do Acampamento;
- [c] Se o Conselheiro agir de má-fé em algum momento do acampamento.
- [d] inscrever o ER comprovadamente de outra embaixada para participar das atividades por sua embaixada;
- [e] Se o Conselheiro abandonar suas funções no acampamento para atender às necessidades de sua embaixada.

§ 3º - O Coordenador Nacional do DENAER tem a prerrogativa de avaliar qualquer ato de indisciplina e aplicar as medidas corretivas, incluindo a retirada de pontos, além das citadas acima. E poderá acionar o Pastor Titular da Igreja do Conselheiro ou do Embaixador do Rei para informar qualquer ato de indisciplina cometida no acampamento.

Art. 70 - Este regulamento bem como os seus anexos poderão sofrer atualização. Caso isso ocorra as versões atualizadas serão divulgadas nas redes sociais e através do site oficial do DENAER www.denaer.org.br.

Art. 71 - Os anexos a este regulamento são:

- [a] Anexo I – Declaração / Autorização;
- [b] Anexo II – Horários e Locais das Gincanas;

- [c] Anexo III – Para ser Valente;
- [d] Anexo IV – Autorização para Conselheiro(a);
- [e] Anexo V – Gabarito Montagem Bíblica.

REALIZAÇÃO



WWW.DENAER.ORG.BR | COORDENAÇÃO NACIONAL: PASTOR FABIANO LESSA