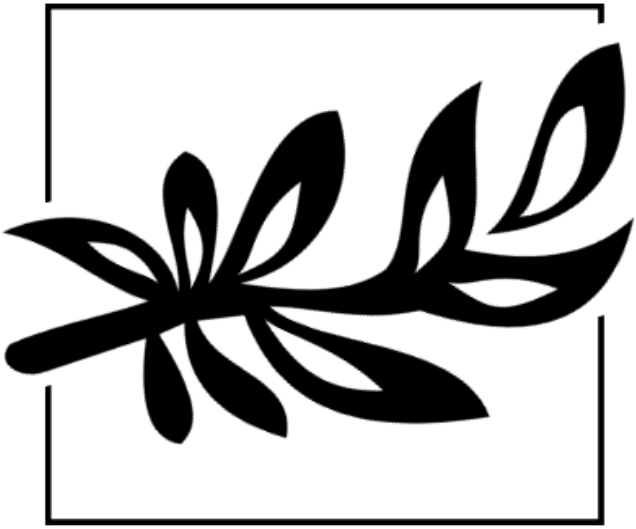
REGULAMENTO 2025

VERSÃO 2.1 – ATUALIZADA EM 23/05/2025

CONCLAVE



W ZARRO

II CORINTIOS 5:20

PIBSG
São Gonçalo

OBJETIVOS E JUSTIFICATIVA

O Conclave, promovido pela Embaixada W. Zarro da Primeira Igreja Batista em São Gonçalo (RJ) e pelo Coletivo Hatton, tem como objetivo promover a comunhão entre as embaixadas convidadas, seus Embaixadores do Rei e líderes. Além disso, busca estimular a formação do caráter cristão e social, o respeito às regras nos esportes adotados pela organização Embaixadores do Rei, e enfatizar a divulgação do evangelho, com foco na proclamação da glória de Deus e na salvação em Cristo Jesus.

CONDIÇÃO DE PARTICIPAÇÃO

CONVITE

Para a embaixada participar do conclave ela deve receber o convite da organização. **Se sua embaixada já foi convidada**, entre no site wzarro.com/conclave e realize a inscrição no prazo estipulado. **Se sua embaixada ainda não recebeu o convite** e ela quer participar do conclave, **solicite o convite** no site wzarro.com/conclave.

INSCRIÇÕES

PRAZO

A inscrição da embaixada (pagamento da taxa de inscrição e submissão da inscrição via formulário) deve ser feita até o dia **01 de junho de 2025 às 23h59min,** através do site **wzarro.com/conclave**. Neste primeiro momento só inscreve a embaixada e não os competidores.

VALORES

- R$ 60,77 – INSCRIÇÃO DA EMBAIXADA

O QUE ESTÁ INCLUÍDO NA INSCRIÇÃO

- A Embaixada pode inscrever 1(um) ER de cada categoria em todas as competições.

SOBRE AS PULSEIRAS

- As pulseiras são destinadas àqueles que querem comprar a refeição do dia: (café + almoço) e está desvinculada da competição. Não é obrigatória a compra de pulseira dos participantes. Compra apenas quem quiser tomar café e almoçar na igreja.

A QUEM SE DESTINA AS PULSEIRAS?

- A qualquer pessoa da caravana/representação: ER, Conselheiros, Líderes, pastores, pais, responsáveis, irmãos da igreja que acompanham. Qualquer pessoa pode adquirir a pulseira. Exemplo: um pai que está acompanhando e quer tomar café e almoçar no conclave, ele pode adquirir a pulseira.

SOBRE REFEIÇÕES PARA NÃO INSCRITOS (SEM PULSEIRA) QUE COMPARECEREM AO CONCLAVE

- ATENÇÃO: ER ou qualquer pessoa pode ir ao conclave sem pagar inscrição (sem pulseira), mas não terá direito a café e almoço.
- Uma opção será comer na cantina que vai funcionar durante todo conclave.

1º PASSO DA INSCRIÇÃO: INSCREVER A EMBAIXADA

PRAZO: 18 DE MAIO DE 2025, 23H59MIN.

- Realize o pagamento da taxa de **R$ 60,77** via chave "**QR-code**" em favor da Primeira Igreja Batista em São Gonçalo. Use apenas o método QR-Code:

- Ou faça a leitura do QR-Code abaixo:

- Logo após realizar o PIX, imediatamente realize a inscrição via formulário de INSCRIÇÃO DA EMBAIXADA no site do Conclave W Zarro **(wzarro.com/conclave)**, preencher todos os dados sem abreviar e anexar o comprovante de PIX.
- Entre os dias 19 de maio e 01 de junho de 2025, as embaixadas ainda poderão se inscrever, mas não receberão a pontuação bônus (500pts) do Conclave. Após o dia 01 de junho de 2025 às 23h59, não receberemos nenhum tipo de inscrição ou compra de pulseira.

2º PASSO: REALIZAR A INSCRIÇÃO DOS EMBAIXADORES DO REI COMPETIDORES

PRAZO: 01 DE JUNHO DE 2025, 23H59MIN.

1. **Baixar** o formulário "Lista Geral de Competidores" em documento de Microsoft Word (.docx)
2. **Preencher** este documento com nome completo e data de nascimento dos competidoras (apenas competidoras).
3. **Preencher** o formulário do link "Inscrição de Competidores", com os nomes completos dos ER em cada competição.

A representação que pagar a inscrição da igreja/representação, comprar as pulseiras e não realizar essa etapa, não poderá competir e não terá valores reembolsados.

OBSERVAÇÕES

- A organização poderá limitar/encerrar as inscrições quando atingir o número de **16 embaixadas**, levando em consideração a **ordem de inscrição efetivada**.

- Em **nenhuma hipótese** haverá devolução de valores pagos referentes à inscrição.

◆ **Conselheiros(as):**
São considerados conselheiros(as) aqueles **reconhecidos como tal pela igreja local** à qual a embaixada pertence. A inscrição é **obrigatória** para todos os conselheiros e conselheiras.

◆ **Embaixadores do Rei aptos a competir:**
Apenas aqueles que sejam **membros efetivos da embaixada da igreja local** que estão representando e que tenham **cumprido ao menos o requisito mínimo** estabelecido.

- **Acompanhantes:**

Consideram-se acompanhantes:

- Meninos que **não são Embaixadores do Rei**;
- **Pais e responsáveis** dos ER;
- **Pastores e demais membros da igreja** que acompanham a delegação.

O acompanhante pode comparecer ao evento **sem comprar a pulseira**, mas **não terá direito ao café da manhã e ao almoço**. No dia do evento, poderá optar por **adquirir refeições separadamente**, caso haja disponibilidade.

- **Menores de idade:**

Todos os menores devem estar acompanhados de seus **pais/responsáveis** ou do **conselheiro(a) da embaixada**, com a **devida autorização por escrito**, conforme os requisitos legais vigentes.

- **Consentimento e direitos de imagem:**

No ato da inscrição, a embaixada e **cada inscrito concordam integralmente com este regulamento** e autorizam o uso de **imagens, vídeos e áudios** do evento em qualquer rede social da igreja e da organização Embaixadores do Rei.

- **Penalidades por irregularidade:**

Se for identificado, a qualquer tempo e por qualquer meio, que uma embaixada inscreveu para competir um participante que **não é membro efetivo da embaixada**, haverá **penalidades**, como **perda de pontos, medalhas, premiações e/ou eliminação do Conclave**.

A organização se reserva o direito de **realizar entrevistas por amostragem** com qualquer ER participante, com o objetivo de **fiscalizar essa regra**.

- **Canal oficial de comunicação:**

O conselheiro responsável e seus auxiliares devem obrigatoriamente participar do **grupo oficial do WhatsApp do Conclave**, que será o **principal canal de comunicação antes, durante e depois do evento**.

SOBRA A COMPRA DE PULSEIRAS (ALMOÇO E CAFÉ)

PRAZO: 01 DE JUNHO DE 2025, 23H59MIN.

- Acesse o site **wzarro.com/conclave**, clique no link "**Comprar pulseiras**" e adquira a quantidade necessária. **Valor por pulseira: R$ 20**
- Certifique-se de que está comprando as pulseiras corretamente, assinalando a igreja para a qual está realizando a compra e a quantidade correta.

OBSERVAÇÕES IMPORTANTES

- **A quem se destinam as pulseiras:** todas as pessoas da representação/caravana que irão ao evento e desejam tomar café da manhã e almoçar.
- **A compra de pulseiras não é obrigatória:** as embaixadas, ER, conselheiros e acompanhantes, não são obrigados a comprar pulseiras. Ela é destinada apenas para quem quiser consumir as refeições (café + almoço).
- **A caravana pode incluir pessoas que não estejam inscritas — ou seja, pessoas sem pulseiras também ir ao Conclave W Zarro?** SIM! No entanto, elas não receberão pulseiras. Isso significa que não terão direito ao café da manhã e ao almoço oferecidos pelo evento. A cantina funcionará durante todo o dia, e elas poderão fazer lanches normalmente e poderão almoçar nos restaurantes no entorno da igreja, os menores desde que devidamente acompanhados. Menores de idade, não poderão sair da igreja desacompanhados.
- **As pulseiras não são nominais.** No dia do evento, durante o Check-in a igreja/representação receberá a quantidade de pulseiras compradas e colocará em sua representação como bem entender. Uma vez atribuída, a pulseira não poderá ser transferida e seu lacre não poderá ser violado. A pulseira tem controle de consumo de café e almoço.

O QUE ESTÁ INCLUÍDO NA INSCRIÇÃO (Pulseiras)

- Para todos (inclusive pais e outros acompanhantes) com pulseira: café da manhã e almoço
- NÃO HÁ MAIS VINCULAÇÃO DE PULSEIRA PARA COMPETIDORES NESTA EDIÇÃO.

CATEGORIAS E DOCUMENTAÇÃO

CATEGORIAS

• **Juniores** – de 9 a 12 anos
• **Adolescentes** – de 13 a 17 anos

🔹 O Embaixador do Rei que fizer **18 anos no dia do evento** poderá **participar na categoria Adolescentes**.
🔹 O Embaixador que fizer **13 anos no dia do evento** deverá obrigatoriamente **participar na categoria Adolescentes**.
🔹 Um ER da categoria **Júnior pode optar por competir como Adolescente**, mas **um Adolescente não poderá competir como Júnior**.

DOCUMENTAÇÃO ACEITA

O **conselheiro responsável pela delegação** da embaixada deverá entregar, no momento do **check-in**, a documentação válida para **verificação da idade de todos os Embaixadores do Rei competidores**.

Todos os documentos listados abaixo são aceitos como comprovação de idade, desde que apresentem:

✅ Dados legíveis
✅ Foto
✅ Data de nascimento

📌 **Na ausência do documento físico**, será aceita a **foto digital legível (frente e verso)** do documento, desde que ateste a idade do ER.

📌 **Certidões de nascimento** serão aceitas **somente para ER juniores em situação comprovada de vulnerabilidade social**.

🔴 Uma vez conferida a documentação no check-in, **não será necessário apresentá-la novamente** durante o evento.

Documentos aceitos:

• Carteira Nacional de ER (DENAER)
• Carteira de Identidade (RG oficial, impressa ou digital)
• Carteira Escolar com CNPJ e/ou carimbo, foto e data de nascimento
• RioCard Escolar com foto e data de nascimento
• Carteira de curso ou clube com foto, data de nascimento e CNPJ
• Qualquer documento com CNPJ válido, foto e data de nascimento

LIMITE DE PARTICIPANTES POR EMBAIXADA

Cada embaixada poderá inscrever **1 (um) representante por modalidade e por categoria**.

Cada Embaixador do Rei poderá participar de **uma competição bíblica** e **um jogo social**.

COMPETIÇÕES SOCIAIS

MODO DE DISPUTA

As disputas serão **eliminatórias**, com chaveamento definido por **sorteio no início da competição**, de acordo com tabelas previamente preparadas para **4 a 16 participantes**.

Cada Embaixador do Rei poderá participar de **apenas 1 (uma) competição social**.

O Embaixador que **não apresentar condições técnicas mínimas** para a disputa de determinada modalidade — ou seja, **conhecimento básico das regras e jogabilidade** — será **desclassificado**. **Não caberá recurso.**

AS MODALIDADES

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

O **detalhamento e as observações específicas de cada competição** encontram-se ao final deste regulamento.

As inscrições devem respeitar as disposições e **adaptações indicadas neste regulamento**, sendo **vedada a aplicação de qualquer outro regulamento externo**.

As disputas **serão conduzidas exclusivamente conforme este regulamento**.

🎯 **Tênis de Mesa:** cada competidor deve levar sua **própria raquete**.

COMPETIÇÕES BÍBLICAS

Cada ER poderá participar de 1(uma) competição bíblica.

PROVAS ESCRITAS (MULTIPLA ESCOLHA)

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

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

A classificação dar-se-á levando-se em consideração o maior número de pontos. Cada resposta certa equivale à um ponto; O menor tempo de realização da prova é o critério utilizado para o desempate.

- Biografia de Alvin Hatton – Livro Sempre Embaixador
- Biografia de Ana Bagby
- CGO – Conhecimentos da Organização ER
- CGB – Conhecimentos Gerais da Bíblia
- Livro de Atos dos Apóstolos
- Biografia – Aventuras em um Fusca Azul
- Biografia de Jesus

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

PROVAS DE AUDITÓRIO

- Esgrima Bíblica

Verifique no final do regulamento os detalhes dessas provas.

Aqueles ER especiais que precisarem de ajuda/adaptação para realização da prova, devem fazer contato antecipadamente com a organização do conclave.

PREMIAÇÃO

MEDALHAS

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

PLACAS – RAMO DE LOURO

Serão entregues placas com a identidade visual "Ramo de Louro" para as cinco melhores embaixadas de acordo com a classificação. A embaixada que conquistar o primeiro lugar do conclave conquistará o "Ramo de Louro" dourado.

COMPOSIÇÃO DO SCORE

AS EMBAIXADAS SOMARÃO PONTOS CONFORME TABELA ABAIXO:

INSCRIÇÃO DA EMBAIXADA REALIZADA ATÉ O DIA 18 DE MAIO DE 2025 – PGTO E INSCRIÇÃO DA EMBAIXADA	+ 500 PONTOS
INSCRIÇÃO DOS COMPETIDORES E COMPRA DE PULSEIRAS ATÉ 01 DE JUNHO DE 2025	+ 500 PONTOS
CHECK IN NO DIA 14 DE JUNHO DE 2025 (CREDENCIAMENTO) • ATÉ AS 8H PARA IGREJAS DE SÃO GONÇALO, NITERÓI E ITABORAÍ • ATÉ 8H30 PARA DEMAIS LOCALIDADES	+ 500 PONTOS
POR MEDALHA DOURADA	+ 1000 PONTOS
POR MEDALHA PRATEADA	+ 700 PONTOS
POR MEDALHA BRONZEADA	+ 500 PONTOS

- As embaixadas **oriundas da cidade** de São Gonçalo, Niterói e Itaboraí que chegarem após **8h** não receberão os pontos destinados ao Check-in.
- As embaixadas oriundas **de fora das cidades** de São Gonçalo, Niterói e Itaboraí que chegarem após **8h30** não receberão os pontos destinados ao Check-in.
- A embaixada que obtiver o maior *score* será considerada campeã do Conclave.

PERDA DE PONTOS

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

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

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

HORÁRIOS

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

- 7h00 – Abertura da Igreja
- 7h00 às 8h30 – Credenciamento/Check in
- 7h00 às 9h00 – Café da Manhã
- 9h00 – Culto / Abertura
- 10h00 – Provas Bíblicas Escritas (Edifício Anexo) *
- 10h00 – Esgrima (Templo)
- 11h30 – Jogos Sociais/Salão *
- 11h30 às 14h30 – Horário para Almoço
- 14h30 – Encerramento/Premiação
- 15h00 – Início do Corte-Real (Encontro de ER e MR)
- 19h00 – Encerramento do Corte-Real
- 20h00 – Fechamento da Igreja

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

INFORMAÇÕES GERAIS

O Conclave contará com cantina.

Também há um conclave com gincana bíblica para as Mensageiras do Rei. Procure informações no site wzarro.com/resplandecer e leve as MR da sua igreja a participar também.

As embaixadas não são obrigadas a ficar no Corte-Real (O encontro de Embaixador do Rei, Mensageiras do Rei e Adolescentes, que começa às 15h00), mas todas estão convidadas. A entrada é franca.

Todo ambiente da igreja é monitorado por câmeras.

Recomendamos fortemente que ninguém saia dos domínios da igreja para circular no centro da cidade, salvo necessidade extrema e justificada. A igreja encontra-se no centro da cidade e há muita movimentação e trânsito. Menores só saem da igreja acompanhados por adultos responsáveis.

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

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

DETALHAMENTO DAS COMPETIÇÕES BÍBLIAS

ESGRIMA

Objetivo: Tem como objetivo principal a verificação da agilidade do ER em encontrar e ler textos bíblicos ditados por um(a) líder;

A Bíblia Usada: A Bíblia a ser usada pelo ER será fornecida pela organização do evento. Todas deverão ser idênticas;

Forma de Segurar a Bíblia: A Bíblia deverá estar com a lombada (parte encadernada) voltada para cima e a parte de abertura do miolo perfeitamente encaixada entre o polegar e o indicador do competidor;

Posição da Bíblia Levantada: O braço que estiver segurando a Bíblia deve ser levantado de forma que a Bíblia seja elevada acima da cabeça;

O Tratamento dado à Bíblia: O líder, sempre que for possível, deverá tratar a Bíblia como uma espada, ordenando, antes de ditar as passagens bíblicas, que as competidoras "desembainhar a sua espada";

Recitação da Referência e Comando para Iniciar a Disputa: O líder deve ditar uma passagem bíblica completa, especificando o livro, capítulo e versículo. Antes de dar o comando para que os competidores iniciem a busca, deve-se garantir que todos os participantes ouviram e compreenderam a referência ditada. O comando para localizar a passagem será dado pela palavra "*CARREGAR*"; Caso o livro mencionado possua apenas um capítulo, o líder deverá citar apenas o livro e o versículo.

Referências Inexistentes: Não é permitido ao líder falar referências que não existem;

Atribuição de Ponto: O ponto será marcado pela competidora que localizar a passagem bíblica antes dos demais e realizar a leitura completa do versículo em voz alta. Não é necessário realizar qualquer outra manifestação, como avançar à frente, apontar com o dedo ou outros gestos, para validar a ação;

Deixar a Bíblia Cair: O ER que deixar a Bíblia cair após o comando "CARREGAR" será eliminada da rodada em questão, mesmo que tenha iniciado a leitura do versículo antes das demais competidoras. A rodada continuará normalmente e não será

interrompida ou anulada caso a competidora eliminada insista em pegar a Bíblia e continuar. Se essa MR encontrar a passagem primeiro, ela será ignorada pelo(a) líder, e o ponto será atribuído a próxima competidora que cumprir corretamente os critérios de pontuação. Caso a liderança entenda que a insistência da competidora atrapalhou o andamento da rodada, poderá aplicar a punição de suspensão de participação em uma rodada, sendo está a rodada seguinte ao ocorrido;

Possibilidade de Empate: Em caso de duas competidoras começarem a ler a passagem ao mesmo tempo, o/a líder deverá observar qual delas leu a passagem completamente ou chegou mais próximo disso. Neste caso, a velocidade de leitura não será considerada; o critério será quem completou a leitura ou chegou mais perto disso. Se, após a verificação, o empate persistir, ambas as competidoras receberão o ponto;

Manter a Bíblia Aberta para Conferência: O ER deve manter a Bíblia aberta na referência encontrada, até que o ponto seja atribuído e não seja mais necessária nenhuma conferência;

Após Desembainhar a Bíblia, Para Onde Não Olhar: Ao desembainhar a Bíblia, o ER não pode olhar para cima e/ou em direção à Bíblia ou ao dirigente da competição antes do comando "CARREGAR";

Pontuação para Proclamação da Vencedora: a vencedora da competição será aquela que conseguir ler, antes das demais, um número de passagens pré-estabelecido pelo dirigente da competição;

Atos de Indisciplina: em atos disciplinares, a/o dirigente poderá aplicar uma advertência. Persistindo o ato de indisciplina do ER, a/o dirigente poderá excluir o ER do certame. O ER deve manter uma postura exemplar de respeito durante o certame. Não é permitido ficar balbuciando palavras que vise desestabilizar oponentes, gritar, ou qualquer outra atitude não conveniente para quem estar portando a palavra de Deus em mãos. Dependendo da gravidade, a/o líder da prova poderá aplicar a expulsão direta do certame;

Queimar o Comando "CARREGAR": O ER que "queimar" o início da rodada, abaixando o braço para realizar a busca da passagem antes do comando "CARREGAR", ficará fora da rodada. Neste caso, a/o dirigente permitirá que a rodada continue normalmente. Se o ER que queimou for o primeiro a encontrar a passagem, ele deverá informar que queimou e a rodada será anulada. Se o ER que queimou não for o primeiro a encontrar a passagem, a rodada será considerada válida.

CONHECIMENTOS GERAIS DA BÍBLIA (CGB)

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

CONHECIMENTOS GERAIS DA ORGANIZAÇÃO ER (CGO)

A bibliografia da prova de CGO será baseada totalmente nos novos manuais dos postos, a saber: Juniores: Manual do Embaixador Escudeiro 4ª edição; Adolescentes: Manual do Embaixador Escudeiro 4ª edição (2024), Manual do Embaixador Arauto 2ª edição (2024) e Manual do Embaixador Sênior 2ª edição (2024). O Folheto Para ser Embaixador também faz parte da bibliografia de ambas as categorias.

BIOGRAFIA DE ALVIN HATTON – LIVRO SEMPRE EMBAIXADOR

Prova escrita que consiste em responder perguntas do livro "Sempre Embaixador". A versão a ser utilizada será a disponível no site www.denaer.org.br. Versão: John Hatton, fevereiro de 2010, em Santiago, Chile.

BIOGRAFIA DE ANA BAGBY – LIVRO A PIONEIRA

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

LIVRO BÍBLICO – ATOS DOS APÓSTOLOS

Prova escrita que consiste em responder perguntas do livro bíblico de Atos dos Apóstolos.

BIOGRAFIA MISSIONÁRIA – AVENTURA EM UM FUSCA AZUL

Prova escrita que consiste em responder perguntas de conhecimentos do livro AVENTURA EM UM FUSCA AZUL – Trajetória missionária no Uruguai – Pr. Geraldo e Elvira Rangel, disponível para compra no link: https://www.livrariacbm.com.br/produtos/aventura-em-um-fusca-azul.

BIOGRAFIA DE JESUS

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

DETALHAMENTO JOGOS SOCIAIS

DOMINÓ

1- Forma de Disputa: as partidas são disputadas exclusivamente por duplas, sendo proibida a participação individual;

2- Distribuição de Pedras:

- Cada jogador recebe 7 (sete) pedras;
- O árbitro é o responsável por embaralhar e distribuir as pedras, nunca os jogadores;

3- Regras para Pedras Específicas (5 Gabões ou mais):

- Caso um jogador receba 5 (cinco) gabões ou mais, ele poderá solicitar a anulação da rodada e um novo sorteio de pedras, desde que isso seja feito imediatamente;
- O jogador pode optar por continuar a rodada com 5 (cinco) gabões ou mais, mas uma vez iniciada, a rodada não poderá ser anulada;

4- **Pontuação e Fechamento de Rodada**

- **Jogo Fechado:** Quando a rodada for fechada, os pontos das pedras restantes são somados para cada dupla.
- **Vitória:** Vence a dupla com a menor pontuação no somatório, e ela recebe 1 (um) ponto;
- **Empate:** Caso as duplas empatem na soma de pontos, a dupla que provocou o fechamento da rodada será considerada perdedora, e 1 (um) ponto será creditado para a dupla adversária.

5- **Disposição e Sequência das Rodadas:**

- As peças devem ser dispostas de forma linear, com duas extremidades, sem variação.
- O jogador com o gabão de 6 (seis) inicia a primeira rodada.
- Nas rodadas seguintes, quem está à direita do jogador que iniciou a rodada anterior será o próximo a começar.

6- Proibição de Comunicação entre Jogadores: É proibido qualquer tipo de comunicação entre os participantes, seja por voz, som ou sinais;

Caso o árbitro perceba a comunicação:

- **1ª Infração:** A rodada será anulada, e a dupla infratora perderá 2 (dois) pontos;
- **2ª Infração na Mesma Partida:** A dupla será excluída da partida;

7- Nova Reincidência em Outra Partida: A dupla será excluída do torneio.

8- Omissão de Pedra:

- Nenhum jogador pode omitir uma pedra que possa ser jogada em uma das duas extremidades.
- Caso o árbitro perceba a omissão:
- **1ª Infração:** A rodada será anulada, e a dupla perderá 2 (dois) pontos;
- **2ª Infração na Mesma Partida:** A dupla será excluída da partida;

Nova Reincidência em Outra Partida: A dupla será excluída do torneio.

9- Jogadas Inócuas e Colagem de Pedras:

- Jogadores que realizarem jogadas inócuas ou cometerem erros na colagem das pedras na mesa estarão sujeitos a:
- **1ª Infração:** Advertência;
- **Reincidência:** A dupla será eliminada da partida.

10- Condições para Vitória na Partida: a dupla que alcançar primeiro 4 (quatro) pontos na partida será declarada vencedora da partida;

Os pontos são definidos da seguinte forma:

Batida Simples	1 ponto	Bater com a pedra que contenha um número em qualquer uma das extremidades
Batida Simples de Gabão	2 pontos	Bater o jogo com um Gabão (pedra com o mesmo número nas duas metades)
Batida Lá e Lô ou de Duas Pontas	2 pontos	Bater o jogo com uma pedra que contenha os mesmos números das duas extremidades das pedras postas na mesa
Batida Cruzada ou Gaboada	4 pontos	Bater o jogo com um Gabão que contenha os mesmos números das extremidades das pedras da mesa

DAMA

1- Formato das Disputas: as disputas serão realizadas em melhores de 3(três) partidas;

2- Tabuleiro e Objetivo do Jogo: o jogo de damas é praticado em um tabuleiro de 64 casas, claras e escuras. A grande diagonal (escura), deve ficar sempre à esquerda de cada jogador. O objetivo do jogo é imobilizar ou capturar todas as peças do adversário;

3- Peças e Jogadores: o jogo é praticado entre dois jogadores, cada um com: a) 12 pedras brancas de um lado; b) 12 pedras pretas do outro lado.

4- Lance Inicial: O lance inicial cabe sempre a quem estiver com as peças brancas;

5- Movimentação das Peças:

- **Pedra Comum:** a pedra anda só para frente na diagonal, uma casa de cada vez.
- **Promoção a Dama:** quando a pedra atinge a oitava linha do tabuleiro ela é promovida à dama;
- **Dama:** A dama é uma peça de movimentos mais amplos. Ela anda para frente e para trás, quantas casas quiser. A dama não pode saltar uma peça da mesma cor;

6- Capturas:

- **Obrigatoriedade:** A captura é obrigatória, e o "sopro" não é permitido;
- **Impossibilidade de Captura:** duas ou mais peças juntas, na mesma diagonal, não podem ser capturadas;
- **Captura entre Pedra e Damas:** a pedra captura a dama e a dama captura a pedra. Pedra e dama têm o mesmo valor para capturarem ou serem capturadas;
- **Captura Frente e Trás:** a pedra e a dama podem capturar tanto para frente como para trás, uma ou mais peças;
- **Lei da Maioria:** Se no mesmo lance se apresentar mais de um modo de capturar, é obrigatório executar o lance que capture o maior número de peças;
- **Caputura Sem Promoção a Dama:** a pedra que durante o lance de captura de várias peças, apenas passe por qualquer casa de coroação, sem aí parar, não será promovida à dama;

- **Passagem de Casas e Limites na Captura:**

- Na execução do lance de captura, é permitido passar mais de uma vez pela mesma casa vazia, não é permitido capturar duas vezes a mesma peça;
- As peças capturadas não podem ser retiradas do tabuleiro antes de completar o lance de captura;

7- Empate:

- Após 20 lances sucessivos de damas, sem captura ou deslocamento de pedra, a partida é declarada empatada;
- Os jogos são declarados empatados após 20 lances sem vencedor, nos seguintes cenários: 2 damas contra 2 damas; 2 damas contra uma; 2 damas contra uma dama e uma pedra; uma dama contra uma dama e uma dama contra uma dama e uma pedra.

XADREZ

1- Competição realizada com relógios de xadrez ou aplicativo. **Cada jogador terá 10 minutos para efetuar todas as suas jogadas**. Quando terminar uma jogada ele aciona o relógio do adversário enquanto o seu é pausado. O jogador que, somando as jogadas individuais executadas, gastar todo o tempo de 10 minutos perde a partida.

2- A principal forma de vitória é o xeque-mate, quando o rei, **em xeque**, não encontra uma forma de escapar.

3- Movimento *em-passant*: Este é possível quando um peão avança duas casas e quando simultaneamente um peão inimigo se encontra em posição de ataque à casa por onde o peão que se move passa. Nesse caso o peão atacante pode capturar o que se move movendo-se para a casa de passagem. Essa tomada só pode acontecer no lance seguinte ao primeiro lance de cada um dos peões.

4- 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. A troca é realizada antes de apertar o relógio.

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

- O Rei que fizer o lance não pode ter sido movido durante o jogo
- A Torre que fizer o lance não pode ter sido movida durante o jogo
- O Rei envolvido não pode estar em xeque
- Todas as casas entre o Rei e a Torre devem estar desocupadas.
- O Rei não passa por uma casa atacada por uma peça inimiga durante o movimento
- A casa de destino do Rei não pode estar a ser atacada
- O Rei e a Torre têm de ser do mesmo lado
- O movimento de roque consiste no Rei movimentar-se duas casas na direção da Torre e a Torre passar para a casa adjacente ao Rei do lado oposto ao que se encontra inicialmente.

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

7- 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.

8- 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 *piecetuchepiecejoue,* se possível, tem de ser respeitada.

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

10- 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.

11- Empate por afogamento: Quando o lado a mover não tem nenhuma jogada legal que possa realizar e não está em xeque o jogo termina com empate.

12- Se a partida terminar empatada ao término do tempo normal, reinicia a partida e inverte as cores das peças;

13- Repetição de Posições: Quando a mesma posição é atingida três vezes com o mesmo lado a jogar, é empate.

14- Lances irregulares. Mover uma peça de forma que não siga os movimentos válidos para a mesma é uma espécie de lance irregular. Ao detectar este modelo de lance irregular, o juiz deverá pausar o relógio e retornar à posição anterior.

15- Também é considerado movimento irregular: o rei estando em xeque, o jogador faz um movimento cujo resultado ainda mantenha em xeque o rei. Nesse caso, o lance deverá voltar (com relógio pausado) e o jogador deverá movimentar o rei para uma casa válida ou movimentar outra peça que retire o rei da posição de xeque.

16- Fazer um lance que coloque o seu rei em xeque **também é um movimento irregular.** Novamente o lance deverá ser desfeito e deverá ser feito outro lance com a mesma peça, desde que haja algum lance válido para a mesma.

17- Acionar o relógio antes de jogar **também conta como jogada irregular.**

18- Em uma jogada de promoção, o jogador deverá executar a troca de peça desejada antes de apertar o relógio. Caso contrário **também será computada uma jogada irregular**.

19- Esquecer de acionar o relógio após a jogada não é considerado movimento irregular, pois o prejuízo o correrá no tempo do próprio jogador que esqueceu de apertar o relógio. O juiz e o adversário podem avisar o jogador que estiver esquecendo de acionar o relógio.

20- Em uma jogada de promoção, o jogador deverá executar a troca de peça desejada antes de apertar o relógio. Caso contrário **também será computada uma jogada irregular.**

21- O competidor que cometer cinco (3) lances irregulares será eliminado da partida e o adversário será o vencedor.

TÊNIS DE MESA

O torneio de Tênis de Mesa será realizado de acordo com a regra simplificada da modalidade aplicada pela Confederação Brasileira de Tênis de Mesa e disponível no site http://www.cbtm.org.br/

A MESA

Têm 2,74m de comprimento e 1,525mm de largura e 76cm de altura. Pode ser feita de qualquer material, na cor escura e fosca, produzindo um pique uniforme de bola padrão oficial (aprovada pela ITTF); tendo uma linha branca de 2cm de largura em toda a sua volta. Para os jogos de duplas, ela é dividida em duas partes iguais por uma linha branca de 3mm de largura, no sentido do comprimento.

A REDE

A rede estende-se por 15,25cm além das bordas laterais da mesa e tem 15,25cm de altura, devendo ser de cor escura e deve possuir a sua parte superiora branca e as malhas maiores do que 7,5mm quadrados até no máximo 12mm quadrados.

A BOLA

Deve ser feita de celulóide ou plástico similar, nas cores branca ou laranja e fosca, pesar 2,7g e ter diâmetro de 40mm.

A RAQUETE

1 - A raquete pode ser de qualquer tamanho, forma ou peso e constituída de madeira natural em 85% do material.
2 - O lado usado para bater na bola deve ser coberto com borracha com pinos para fora tendo uma espessura máxima de 2mm, ou por uma borracha "sanduíche" com pinos para fora ou para dentro, tendo uma espessura máxima de 4mm.
3 - O lado não usado para bater na bola deve ser manchado de cor diferente da borracha e só deve ser vermelho vivo ou preto.
4 - A raquete tem que ter duas cores diferentes, para ser usada, e essas cores só podem ser, preto e vermelho vivo.
5 - Não é permitido jogar com o lado de madeira.

A PARTIDA

1 - Constitui-se de sets de 11 (onze) pontos. Pode ser jogada em qualquer número de sets ímpares (um, três, cinco, sete, nove...). No caso de empate em 10 pontos, o vencedor será o que fizer 2 pontos consecutivos primeiro.
2 - O atleta que atua o 1° set num lado é obrigado a atuar no lado contrário no set seguinte.
3 - Na partida quando houver "negra" (1 a 1), (2 a 2) ou (3 a 3), os atletas devem mudar de lado logo que o atleta consiga 05 pontos.

O SAQUE

1 - A bola deve ser lançada para cima (16cm no mínimo), da palma da mão livre na vertical e, na descida, deve ser batida de forma que ela toque primeiro no campo do sacador, passe sobre a rede sem tocá-la e toque no campo do recebedor.
2 - O saque deve ser dado atrás da linha de fundo ou numa extensão imaginária desta.

3 - Cada atleta tem direito a 2 (dois) saques, mudando sempre quando a soma dos pontos seja 2 (dois) ou seus múltiplos.
Ex.: 2 a 2 = 4 = 6 a 6 = 12
4 - Com o placar 10-10, a seqüência de sacar e receber deve ser a mesma, mas cada atleta deve produzir somente um saque até o final do jogo.
5 - O direito de sacar ou receber primeiro ou escolher o lado deve ser decidido por sorteio (ficha de duas cores), sendo que o atleta que começou a sacar no 1° set começará recebendo no 2° set e assim sucessivamente.
6 - O sacador deverá sacar e retirar o braço "da mão livre" da frente da bola de modo que nada esteja entre a bola e o adversário a não ser a rede e suportes.

UMA OBSTRUÇÃO (NÃO VALE PONTO)

A partida deve ser interrompida quando:
1 - O saque "queimar" a rede.
2 - O adversário não estiver preparado para receber o saque (e desde que não tenha tentado rebater a bola).
3 - Houver um erro na ordem do saque, recebimento ou lado.
4 - As condições de jogo forem perturbadas (barulho, etc).

UM PONTO

A não ser que a partida sofra obstrução (não vale ponto), um atleta perde um ponto quando:
1 - Errar o saque.
2 - Errar a resposta.
3 - Tocar na bola duas vezes consecutivas.
4 - A bola tocar em seu campo duas vezes consecutivas.
5 - Bater com o lado de madeira da raquete.

6 - Movimentar a mesa de jogo.
7 - Ele ou a raquete tocar a rede ou seus suportes.
8 - Sua mão livre (que não está segurando a raquete) tocar a superfície da mesa durante a seqüência.

CORREÇÃO DA ORDEM DE SACAR, RECEBER OU LADO

Se um atleta der um ou mais saques além dos dois de direito, a ordem será restabelecida assim que for notado, tendo o adversário que completar o múltiplo de dois. Se no último set possível, os atletas não trocarem de lado quando deveriam fazê-lo, deve trocar, imediatamente, assim que se perceba o erro. A contagem será a mesma de quando a seqüência foi interrompida.
Em hipótese alguma haverá "volta" de pontos. Todos os pontos contados antes da descoberta do erro deverão ser confirmados.

VESTIMENTA

Camisa e shorts podem ser de qualquer cor ou cores exceto que, quando uma bola branca está em uso somente gola e as mangas da camisa podem ser brancas, e, quando uma bola laranja está em uso, somente àquelas partes podem ser de cor laranja.

FUTEBOL DE VÍDEO GAME

FIFA / XBOX

O TORNEIO

- As partidas serão realizadas em 2 tempos de 5 minutos de acordo com o tempo do Fifa mais atual ou uma versão anterior, de acordo com disponibilidade.
- É sugerido que o jogador traga seu controle.
- Intervalo de até 1 minuto entre os dois tempos;
- Não serão realizados tempos extras (prorrogação). Após empate no tempo normal, a partida irá para a cobrança de penalidades.
- Só pode pausar a partida duas vezes por tempo para substituições
- Cada pausa tem um tempo máximo de 30 segundos
- Para fazer as formações do início da partida serão dados no máximo 1 minuto e 30 segundos
- Todos os times serão validos exceto as seleções, isso inclui também as seleções clássicas e seleções atuais
- Cada confronto será definido por uma partida, não havendo dois jogos (casa e fora) e a forma de competição será definida após as inscrições para saber

quantas equipes estarão participando e serão divulgado on-line os grupos e os confrontos de fase de grupo

- As configurações do controle permitida serão as básicas: clássico, alternativo, dois botões ou personalizada, sendo está feita dentro do tempo de 30 segundos que será permitido.

PLATAFORMA

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

DEFINIÇÕES DO ECRÃ DO JOGO

- Padrão ("não poderá alterar nada do ecrã") Definições de configuração de jogo Tempo 5 minutos
- Câmera padrão
- Condição padrão
- Lesão ligada
- Velocidade do jogo padrão
- Número de substituições: 3
- Dificuldade Legend Estádio aleatório Tempo aleatório
- Estação do ano aleatório
- Clima aleatório: 3
- Bola padrão