

jogos de celular para ganhar dinheiro - dicas para apostar nos jogos de hoje

Autor: dimarlen.dominiotemporario.com Palavras-chave: jogos de celular para ganhar dinheiro

1. jogos de celular para ganhar dinheiro
2. jogos de celular para ganhar dinheiro :como ganhar bonus estrela bet
3. jogos de celular para ganhar dinheiro :vaidebet valor minimo

1. jogos de celular para ganhar dinheiro :dicas para apostar nos jogos de hoje

Resumo:

jogos de celular para ganhar dinheiro : Bem-vindo ao estádio das apostas em dimarlen.dominiotemporario.com! Inscreva-se agora e ganhe um bônus para apostar nos seus jogos favoritos!

contente:

Para pelo animê de 2006, veja Este artigo é sobre o mangá(2003).

Para pelo animê de 2006, veja Negima!?

Mah Sensei Negima! ! Negima! Magister Negi Magi Negima! publicado pela Editora JBC.

Informações gerais Gêneros Magical boy, Comédia, Ação, Fantasia, ecchi

Negima! Magister Negi Magi Portal Animangá

Arquivo de discussões até 13 de maio de 2007 [editar código-fonte]Ah, muito bom.

Assim fica mais organizado.

--E2m 11:59, 30 0 Jan 2005 (UTC)

Não seria melhor além de indicar os artigos já destacados também guardar jogos de celular para ganhar dinheiro um arquivo as votações dos 0 mesmos (?), ou no mínimo número de votos a favor e contra.

-- Get_It ▫ 20:56, 30 Jan 2005 (UTC)

Isto 0 não pode ficar assim.

Temos agora 14 regras que definem aquilo que o artigo deve e não deve ser.

Com estes critérios, 0 as opiniões dos indivíduos tornaram-se quase irrelevantes.

Dois exemplos que demonstram o absurdo deste novo "decreto de lei":

O discurso do método, 0 que venceu o Wikiconcurso, não reúne as condições para ser destacado.

Motivo: tem um ou dois links a vermelho na introdução.Sinceramente.

Apaga-se 0 os links e já está.

Qual o problema ? Quantos outros artigos candidatos estão aqui que contêm no primeiro paragrafo nomes 0 de temas possíveis para artigos mas sem qualquer link ? Muitos.

Esta regra dos links vermelhos não me parece justa.

O que 0 é que é um artigo bem desenvolvido ? Quem é que o vai julgar? Já vi um usuário exercer esse 0 julgamento a seu critério individual.

Ele achou que os artigos Religião do Brasil e Terramoto do Índico estavam pouco desenvolvidos e 0 retirou-os da lista de votação, colocando-os jogos de celular para ganhar dinheiro "stand-by".

E a seguir virá outro usuário e dirá que o artigo X e 0 Y também está.

Quem é que tem o direito de decidir isso ?

Acho que isto precisa de ser remodelado.

Opiniões ? --Joaotg 0 18:35, 15 Fev 2005 (UTC)

Caro Joaotg, tiveste a possibilidade de discutir tais assuntos e votar neles (o que fizeste).

O facto 0 de não te ter agradado o resultado final da votação, tem feito com que grande parte das tuas últimas colaborações 0 na wikipedia sejam para colocar jogos de celular para ganhar dinheiro causa o sistema de votação vencedor.

Não achas que já é tempo de superares isso? 0 Porque não dedicares-te a azular links azuis da introdução desses artigos que queres ver destacados? Porque não respeitares as regras 0 que a comunidade definiu? Aceita de uma vez que o sistema por ti proposto (em vigor até a última alteração) 0 tinha muitas falhas e que a comunidade desejou ver alterado o sistema de votação do artigo principal e definir melhor 0 o perfil deste.

Um administrador devia dar melhor exemplo.

N&n's 18:42, 15 Fev 2005 (UTC)´

N&N, por algum motivo me opus a certas 0 medidas.

Estou a ver na prática já algumas consequências nefastas.

Não vou deixar de dar a minha opinião só por que as 0 regras actuais (que por coincidência foram propostas por ti :-)) tiveram dois ou três votos a mais que as outras 0 propostas.

Acho que esta aplicação das regras está demasiado restritiva.

Aqueles 14 pontos devem ser quando muito directivas gerais.

Já que estamos a 0 discutir a nível pessoal, explica-me porque é que te achaste no direito de estipular que os artigos Religiões do Brasil 0 e Terramoto do Índico de 2004 são pouco desenvolvidos ? Que regra é que te conferiu esse direito ? Achas 0 que isso é um bom exemplo ?
--Joaotg 19:01, 15 Fev 2005 (UTC)

Bom, já que se fala nisso, eu também 0 não concordei com o resultado da votação.

Segundo me lembro, havia 1 voto a mais na opinião vencedora, o que, para 0 mim, não seria suficiente, quando se tenta alterar algo.

Isso para mim é significado de equilíbrio.

Seja como for, considero os (não 0 são 14) pontos como orientações genéricas, mas eu não sou de votar jogos de celular para ganhar dinheiro todos os artigos (principalmente quando não tenho 0 tempo de vê-los todos com calma).

-- Nuno Tavares 18:14, 26 Fev 2005 (UTC)

Uma pequena dúvida (apenas a título de 0 curiosidade, pra falar a verdade): O artigo do Marquês de Pombal tinha 11 votos e não entrou na semana iniciada 0 no dia 8 de maio.

Por quê? Lucio Luiz 02:03, 9 Mai 2005 (UTC)

Penso que quem colocou jogos de celular para ganhar dinheiro destaque, não terá 0 visto os votos desse artigo, eu inclusive não consegui detectar logo esse artigo (esta página está uma confusão).

Mas fico na 0 dúvida se deve-se corrigir :S -- Get_It 03:32, 10 Mai 2005 (UTC) É, o Nuno, que fez a 0 actualização, não deve ter reparado.

Em princípio podíamos ter corrigido (eu quase não estive por aqui nos últimos dias), mas como 0 já é Terça-Feira, acho que deve ser melhor ignorar o lapso (provavelmente será destaque na próxima semana).

--Joaotg 10:35, 10 Mai 0 2005 (UTC) Por que não se cria, por exemplo, um tópico extra trazendo a lista de temas por ordem de 0 votos (mas mantendo-se a contagem independente no tópico de cada proposta)? Creio que possa facilitar.

Tem muitas propostas e acaba confundindo 0 mesmo :) Lucio Luiz 12:12, 10 Mai 2005 (UTC)

Sim, também já tinha pensado jogos de celular para ganhar dinheiro fazer uma listagem, ou uma 0 tabela, do género top+.

Inclusive vou tratar já de fazer isso.

-- Get_It 03:41, 10 Mai 2005 (UTC) É impraticável 0 manter uma tabela de 26 entradas actualizada.

Mesmo que seja de 4 entradas, é muito improvável que cada um dos 20 0 ou 30 usuários que votam, se lembre de actualizar a tabela caso tenha votado num dos artigos do topo.

Uma ideia 0 com boas intenções mas não praticável, a não ser que haja um workaround técnico que permita que a tabela se 0 actualize automaticamente.

Da forma como ela funciona actualmente vai tornar-se obsoleta jogos de celular para ganhar

dinheiro pouco tempo (e é um desperdício do tempo daqueles 0 que se entretêm a actualizá-la após o seu voto.

Alguma ideia alternativa ?--Joaotg 15:21, 10 Mai 2005 (UTC)

Não será altura de 0 diminuir o tempo de exposição de cada destaque de 7 para 3 dias? Acho que já há páginas com qualidade 0 suficiente para isso ser possível ou não? Salvadorjo 14:23, 16 Jun 2005 (UTC)

Acho que já temos artigos suficientes.

Porém, há também 0 que levar jogos de celular para ganhar dinheiro conta a disponibilidade de usuários para mudarem a página jogos de celular para ganhar dinheiro devido tempo.

Até agora tenho sido eu e 0 o Nuno Tavares (e outros, certamente) a lembrar-me dessa tarefa, ao domingo.

Por vezes com atrasos.

Acho que o passo seguinte era 0 introduzir uma segunda mudança semanal, à 4a feira (3 dias e meio depois do domingo).

Podia-se manter o formato de 2 0 artigos jogos de celular para ganhar dinheiro destaque.

Com isso teríamos 4 artigos por semana jogos de celular para ganhar dinheiro destaque, com um esforço adicional de uma actualização adicional por 0 semana.

É uma possibilidade.

--Joaotg 14:50, 16 Jun 2005 (UTC)

O passo seguinte seria chegar a uma predefinição diária que contivesse o artigo 0 jogos de celular para ganhar dinheiro destaque (e talvez também efemérides) que pudesse ser preparado com antecedência.

Mas provavelmente ainda não temos "manpower" suficiente para isso.

--Joaotg 0 14:50, 16 Jun 2005 (UTC)

Hum, vocês não se estão a esquecer dos leitores? É que dois artigos jogos de celular para ganhar dinheiro três dias 0 é obra....

:) Nós não temos tempo nem para tratar da transição, imaginem os outros de ler os artigos eheh -
- 0 Nuno Tavares 07:42, 17 Jun 2005 (UTC)

talvez um artigo que mude à quarta à noite e ao domingo à 0 tarde.

Logo duas vezes por semana.

Figurando assim 4 artigos contra os 7 que são na wp inglesa.

-Pedro 13:57, 17 Jun 2005 0 (UTC)

Não podemos nos esquecer do mais importante, como disse o Joaotg: manpower.

Uma coisa é o que achamos desejável, outra é 0 o que é de fato realizável.

Imagino que devido a isso ainda seja produtivo mantermos as actualizações dos artigos jogos de celular para ganhar dinheiro destaque 0 uma vez por semana.

Gervásio Santana de Freitas 13:16, 20 Jun 2005 (UTC)

a pagina principal precisa de ser mais activa 0 para chamar mais gente.

Outra prioridade é sabermos receber pessoas que estão a aprender português.

Aquilo alterado uma vez por semana é 0 muito pouco, acho que todos os dias tem gente aqui.

Ou não? Duas vezes por semana não parece ser uma grande 0 tarefa.

A mudança jogos de celular para ganhar dinheiro todos os dias da wiki en é que é.

Não sei se o sistema deles é automático, mas 0 poderíamos tb automatizar alguma coisa...

-Pedro 02:02, 21 Jun 2005 (UTC)

Eu gostava de ver a mudança da página subir para duas 0 vezes por semana.

Mas para isso ser possível era bom ouvir 4 ou 5 pessoas a dizer: "cá estarei para ajudar 0 a mudar a página".

Boas intenções não chegam.

É preciso ver "moeda dura" mesmo :-)--Joaotg 19:34, 25 Jun 2005 (UTC)

Bom se 0 sair a nova pagina principal com noticias, uma curiosidade por dia e efemerides, acho que uma vez por semana basta...

A 0 página principal precisa é de se mexer mais.

-Pedro 23:27, 25 Jun 2005 (UTC)

Se dois artigos recebem número igual de votos, qual o "critério-desempate"? Igordebraga 22:49, 23 Julho 2005 (UTC)(um dia um artigo meu podia entrar aqui...

se pelos houvessem imagens livres pra 0 eles!)

O que estiver inscrito há mais tempo.

-- Nuno Tavares 00:01, 24 Julho 2005 (UTC)

Devíamos incluir todos os "resultados históricos" 0 e os recém-eleitos nos Melhores Artigos.

Igordebraga 18:35, 24 Julho 2005 (UTC)

Começa a faltar espaço na página de votação dos destaques.

Pelo 0 que li no início da página não há nenhuma indicação sobre quando eliminar nomeações que não têm votos.

Porque não criar 0 nova regra: eliminar aquelas nomeações que não recebem votos há mais de 6, ou 3, meses? Salvadorjo 00:30, 7 Agosto 0 2005 (UTC)

O método da eleição é bem estruturado e a maioria dos artigos relacionados merece a página principal, mas o 0 fato é que mais cedo ou mais tarde, todos os artigos listados irão jogos de celular para ganhar dinheiro algum momento pra página principal, seja 0 jogos de celular para ganhar dinheiro uma semana ou um ano...

S lad e | | 01:20, 11 Setembro 2005 (UTC) PS:Acabei de perceber que 0 meu comentário não vai mudar nada, mas é necessário...

Uai, não necessariamente! Por que você diz ser assim? Veja a eleição 0 para o artigo sobre piada, por exemplo.

Está já a quase um mês com dois votos, e nada garante que jogos de celular para ganhar dinheiro 0 um ano ele terá mais do que isso.

Enquanto isso tem sido eleitos artigos com 10, 12 votos.

Pode ser que ele 0 fique eternamente lá, com dois votos.Ou não.

Mas não vejo como se ele será eleito algum dia.

Daniduc 06:08, 11 Setembro 2005 0 (UTC)

Bem, acho que fui drástico demais.

Concordo com você, alguns artigos demorarão mais tempo para ser escolhidos, mas ainda mantenho minha 0 posição que uma hora ou outra, eles irão para PP.

S lad e | | 15:20, 12 Setembro 2005 (UTC)

Também 0 concordo na votação semanal.

Acho mais justo partir-se para uma votação com todos os artigos jogos de celular para ganhar dinheiro pé de igualdade.

Lijealso 15:39, 0 12 Setembro 2005 (UTC)Não concordo.

Isso iria obrigar a votar todas as semanas repetidamente até o artigo ser seleccionado.

A idade da 0 inscrição do artigo parece-me suficiente.

Geralmente se um artigo não for escolhido jogos de celular para ganhar dinheiro detrimento de outro inscrito há mais tempo, será, 0 provavelmente, seleccionado na próxima semana.Não compliquem.

-- Nuno Tavares 15:48, 12 Setembro 2005 (UTC)É, isto é verdade.

Existem muitos artigos jogos de celular para ganhar dinheiro 0 votação, seria ruim votar toda semana.

Além de que ocorreriam muitos empates.

A sucessão de artigos que o Nuno citou também é 0 verdade.

Mas e se eliminarem (da votação) os artigos encalhados como piada? S lad e | | 20:01, 12 Setembro 0 2005 (UTC)

Mas, para eventualmente tirar um artigo, tem que haver critérios bem estabelecidos.

Se o critério for o tempo desde o 0 último voto, vem outro problema: E se um artigo tem, por exemplo, 10 votos (o que costuma garantir uma boa 0 chance de publicação), mas, por coincidência, desde que atingiu essa marca outros artigos tiveram um pouquinho mais.

Ele seria eliminado? Além 0 disso, realmente há artigos que ficam um bom tempo sem receber votos (tem um na relação atual, por exemplo, que 0 não recebe novos votos desde março, o que não significa jogos de celular para ganhar dinheiro absoluto que não seja bom), mas vendo a

página 0 com as votações anteriores, encontramos artigos que, jogos de celular para ganhar dinheiro algum momento, ficaram mais de um mês sem votos.

"Religiões no Brasil" é 0 um dos melhores exemplos: o segundo voto foi jogos de celular para ganhar dinheiro 3 de dezembro e o terceiro, jogos de celular para ganhar dinheiro 5 de fevereiro; o 0 quarto voto foi jogos de celular para ganhar dinheiro 18 de fevereiro e o quinto, jogos de celular para ganhar dinheiro 1º de maio.

E, mesmo com o tempo de distância 0 entre alguns votos, acabou chegando à página principal, com o último voto decisivo vindo um pouco mais do que oito 0 meses depois do primeiro. Bom... Não estou dizendo que é certo ou errado, ainda estou formando minha opinião, mas acho que é 0 bom analisar todos os pontos Lucio Luiz 00:29, 13 Setembro 2005 (UTC)

Pelo visto a solução também não é eliminar artigos 0 sem votos da lista.

Mas ainda penso que deve haver algum método de refrescar a votação de vez jogos de celular para ganhar dinheiro quando, para 0 não ocorrerem exceções do comentário do Lucio...

S lad e | | A propósito, Lucio quando inclui piada jogos de celular para ganhar dinheiro um 0 comentário meu acima, não estava dizendo que não era um artigo importante e não merecia a PP.

É que muitos usuários 0 preferem votar jogos de celular para ganhar dinheiro Platão a votar no seu artigo.

Aliás, eu votei nele como pode ver...:) S lad e | 0 |

Não se preocupe com esse detalhe porque jogos de celular para ganhar dinheiro momento algum eu pensei que a utilização de Piada como exemplo tivesse 0 outra razão que não ser um exemplo :) Lucio Luiz 01:18, 14 Setembro 2005 (UTC)

Durante esta semana pode ser um 0 bocado assustadora, para um português, a primeira visão da página principal.

Afinal, os dois artigos destacados são relativos ao Brasil, dando 0 a este projecto um aspecto demasiado brasileiro.

Afinal já que tanto se defende uma imparcialidade na questão linguística, neste aspecto pode 0 ser algo constrangedor também.

Sei que é decidido por votação e que a qualidade até pode ser boa, mas parece-me... inibidor à 0 entrada do wikiorgulho lusitano...

e-roxo 21:40, 16 Setembro 2005 (UTC)

Temos no momento, providencialmente, 5 artigos que a meu ver estão estreitamente 0 relacionados: os satélites (Tritão (satélite), Europa (satélite)); Foguete espacial , História da aviação e até Painel Solar.

Poder-se-ia aproveitar para reativar 0 a semana temática, reunindo-os num só bloco – "história da aviação ou conquista espacial".

Redigindo-se um texto introdutório para esta plêiade 0 de destaques no local destinado atualmente aos 2 artigos semanais.

Teríamos, de fato, 5 artigos destacados de uma só tacada e 0 a chamada para o desenvolvimento de toda uma série.

--Águia msg 15:28, 15 Outubro 2005 (UTC)

Da mesma forma, está aberto o 0 Wikipedia:WikiConcurso/Terceiro WikiConcurso que é estreitamente relacionado à Descoberta do caminho marítimo para a Índia e ao Apartheid(ocupação colonial).

Talvez fosse interessante 0 lançar-se estes, de imediato, jogos de celular para ganhar dinheiro função do concurso e reservar a série acima para o relançamento da semana temática.

O que 0 acham?--Águia msg 17:31, 15 Outubro 2005 (UTC)

Não estou a ver a relação entre luas e aviação...

--Pedro 23:14, 15 Outubro 2005 0 (UTC)

Eu vejo várias, Pedro, entre os itens apontados.

Por exemplo, posso citar:

Na Terra existem aviões, jogos de celular para ganhar dinheiro Europa não.

Logo a Terra é 0 que está relacionada com a aviação.

O artigo "Europa" é um artigo de planetologia que envolve várias áreas científicas. São fotos da 0 NASA porque a NASA disponibiliza e ninguém foi lá para tirar fotografias infelizmente.

As sondas são apenas um veículo, não são 0 jogos de celular para ganhar dinheiro ponto algum o centro desses artigos.

Todo o universo está relacionado.

E, jogos de celular para ganhar dinheiro artigos historicos se calhar tb há relação entre 0 a Madre Teresa de Calcutá e o vasco da Gama (pessoa) e este com o Vasco da Gama (clube) e 0 a Rota para a India, e a India propriamente dita, mais os indios das américas, etc...

Eu não me sinto nada 0 incomodado com artigos de história e de ciência, sempre gostei das duas coisas.

--Pedro 21:52, 18 Outubro 2005 (UTC)

Acho que já 0 passaram das 15:00 GMT e os artigos jogos de celular para ganhar dinheiro destaque ainda não foram mudados.

Existe alguma razão especial para isto?

Severino666 19:43, 6 0 Novembro 2005 (UTC)Dois motivos:O fuso horário; e a ausência do Leslie.Só isso...

Slade 21:22, 6 Novembro 2005 (UTC)

O texto seguinte foi 0 movido de: Wikipedia:Esplanada/Arquivo/2006/DezembroMudança nas páginas de melhores artigos / artigos destacados

Vou apresentar aqui uma proposta sobre como resolver a situação.Proponho:1.

Abolição 0 da página "Melhores artigos", pois já temos a página Wikipedia:Artigos destacados cujo conteúdo é o mesmo.2.

Abolição das votações "Melhores artigos" 0 e transferência das votações a decorrer para páginas do género: Wikipedia:Escolha do artigo jogos de celular para ganhar dinheiro destaque/Nome do artigo.

Essa página não está 0 a funcionar como pré-selecção, pois o conteúdo dos artigos é o mesmo quando vão para destaque.

Só está mesmo é a 0 criar burocracia.3.

Abolição do voto neutro, que não serve de nada, a não ser para confundir.4.

Votação a decorrer no prazo de 0 um mês e não de três como actualmente.

Ao fim de um mês, se o artigo cumpre as regras para ser 0 um artigo jogos de celular para ganhar dinheiro destaque (mínimo de 7 votos a favor e 75% dos votos a favor) é arquivada a votação; 0 caso isto não ocorra a votação é prorrogada para mais um mês.

Os artigos aprovados vão para uma lista e vão 0 sendo destaque conforme a ordem de eleição.

Isto permite não chegar ao domingo à noite sem saber que artigo destacar.5.

As candidaturas 0 rejeitadas só se podem recandidatar ao fim de dois meses e apenas se tiveram ocorrido alterações no artigo.

--JLCA 14:02, 15 0 Dezembro 2006 (UTC)1.Concordo.

2.Concordo.3.

Discordo, acho que o voto neutro pode ser utilizado de maneira inteligente.4.Concordo.

Três meses é muito tempo, e a 0 ordem de selecção para a PP também é bastante eficaz.5.Concordo.

Más não venham reclamar que coloquei Curitiba jogos de celular para ganhar dinheiro votação novamente, pois 0 quando fiz isso, não havia nenhuma regra que proibia...

JoãoFelipe hein? 14:56, 15 Dezembro 2006 (UTC)

Discordo com as propostas 4 e 0 5.

Na minha visão não trariam benefícios proporcionais à confusão que gerariam.

Estamos com carência de artigos destacados como todos sabem, e 0 diminuir o tempo de votação só ia piorar isso - se poucos votam jogos de celular para ganhar dinheiro 3 meses, muito menos se votaria 0 jogos de celular para ganhar dinheiro 1 mês, evidentemente.

E não vejo problema recolocar à votação um artigo que não foi aprovado de primeira.

Engraçadíssimo é ver 0 pessoas fazerem isso agora que ainda pode, e votarem a favor dessa

proposta número 5.

Não dá pra entender...

- Uniemelk diga 0 15:14, 15 Dezembro 2006 (UTC)

Engraçadíssimo mesmo, mais deixando o ironismo de lado, se você parar para pensar, vai ver que 0 se estamos com carência de artigos destacados, e se as votações durarem 3 meses, aí mesmo que vão faltar.

JoãoFelipe hein? 0 15:21, 15 Dezembro 2006 (UTC)

Eu não vejo mal nenhum jogos de celular para ganhar dinheiro repetir destaques antigos.

Antes repetir um bom artigo, do que promover 0 um artigo a destaque sem qualidade só por "necessidade".

Julgo que é preciso um maior envolvimento das pessoas nessas votações, talvez 0 publicitar de alguma forma, quem sabe a página não está muito escondida.

Temos artigos neste momento que julgo não ser necessário 0 estarem 3 meses à espera de votos, como Wikipedia:Os melhores artigos/Votação/História de Roraima que tem 11 votos a favor ou 0 Wikipedia:Os melhores artigos/Votação/Tectónica de placas.

Agora vai ser preciso ficar a secar por três meses para poder destacar esses artigos.

Só jogos de celular para ganhar dinheiro 0 casos jogos de celular para ganhar dinheiro que houve poucos votos é que se pode prorrogar.

Eu não concordo com isso que o João Felipe está 0 a fazer, por isso proponho que só se possam recandidatar passado um ou dois meses e só com mudanças significativas 0 --JLCA 15:39, 15 Dezembro 2006 (UTC)

JLCA, jogos de celular para ganhar dinheiro parte concordo contigo, mas acho que o maior mal não é a falta 0 de artigos bons ou excelentes, mas sim a falta de pessoas que vão lá e votam. Pode verificar, são pouquíssimas as 0 votações expressivas lá, que tenham mais de 8, 9, 10 votantes.

- Uniemelk diga 15:56, 15 Dezembro 2006 (UTC)

Eu tenho uma 0 sugestão melhor: que as votações fiquem centralizadas jogos de celular para ganhar dinheiro Melhores artigos e que a escolha dos artigos para destaque seja feita 0 por sorteio de um determinado tema por semana ou algo assim.

Pra mim essa seria a maneira mais justa.

Ou ainda, pensei 0 jogos de celular para ganhar dinheiro algo agora que seria muito legal, mas não sei se é tecnicamente possível: fazer com que o artigo jogos de celular para ganhar dinheiro 0 destaque na página principal, seja um aleatório que já tenha sido votado como sendo um "melhor".

Dessa forma, a cada "reload" 0 na página, apareceria um artigo diferente, sorteado dos melhores. Teria que colocar os melhores artigos organizados jogos de celular para ganhar dinheiro algo como: Wikipedia:AlgumaCoisa/0001, Wikipedia:AlgumaCoisa/0002 0 etc.

e fazer na página principal algo como: {{Wikipedia:AlgumaCoisa/NUMERO ALEATORIO de 0 a NUMERO DE ARTIGOS POSSÍVEIS}}.

abraço, Lipe FML 18:08, 15 0 Dezembro 2006 (UTC)

Lipe, a mudança aleatória do Artigo jogos de celular para ganhar dinheiro Destaque a cada reload na página principal é possível sim, tanto 0 é que isso é feito na Desciclopédia.

- Uniemelk diga 18:28, 15 Dezembro 2006 (UTC)

Achei massa a proposta do Lipe.

totalmente apoiado! 0 :D David Andrade 18:49, 15 Dezembro 2006 (UTC) PS: Vocês podem opinar na minha proposta acima sobre CNPJ na predefinição 0 das empreas? :D t+ David Andrade 18:51, 15 Dezembro 2006 (UTC)

Acho que a votação para melhores artigos deverá continuar, pois 0 senão vão começar a colocar artigos com links vermelhos na introdução, ou artigos pouco desenvolvidos.

Deverá passar pelo teste se será 0 bom o suficiente para estar na lista dos melhores artigos e futuramente, se estar preparado, para o destaque!....mL 396...

Fala aí 0 21:09, 15 Dezembro 2006 (UTC)

Ah! Concordo com a proposta de diminuir o tempo da votação (três meses é muito), mas 0

discordo de tirar o voto neutro....mL 396...

Fala aí 21:13, 15 Dezembro 2006 (UTC)

Aquela votação dos "melhores artigos" não é teste 0 nenhum de qualidade (pois o artigo do Orkut, aprovado nos "melhores", está agora a ser questionado na página da escolha 0 do artigo jogos de celular para ganhar dinheiro destaque) e pode perfeitamente ser feita nos mesmos moldes numa página do tipo Wikipedia:Escolha do artigo jogos de celular para ganhar dinheiro 0 destaque/Nome do artigo.

Se não cumpre com os critérios o artigo não é promovido.É só isso.

--JLCA 21:20, 15 Dezembro 2006 (UTC)

Análise 0 das tuas pressuposições, JLCA:

Estás mais que redondamente engando quando dizes que o conteúdo de ambas as páginas é o mesmo.

Se 0 existe uma similaridade entre grande parte dos artigos é por que a separação de ambas as páginas foi feita recentemente.

Infelizmente 0 ainda não temos um conteúdo suficiente para criar uma reserva de artigos de alta qualidade (Melhores artigos), representado por alguns 0 artigos-modelo (Destques).

A tendência é que isso seja resolvido a médio prazo com o trabalho da comunidade.

Repense teus conceitos.

Concordo que a 0 burocracia cresceu, mas isso não é de todo o mal.

Burocracia é necessária para qualquer instituição que queira se organizar minimamente 0 que seja.

Seu excesso é que gera distorções, o que não é o caso.

Como eu disse anteriormente, estás enganado jogos de celular para ganhar dinheiro dizer 0 que o "Melhores" não serve como pré-seleção.

Evita inclusive que alguns artigos medíocres que andaram frequentando a página principal sirvam de 0 referência de qualidade através de uma única votação direta e sujeita a uma total falta de critério.Errado novamente.

Voto neutro é 0 neutro.

Qual a complexidade disso? Não temos abstenções nas votações para sysop? Duvido que alguém tenha se perdido no processo de 0 apuração dos votos.

Qual a dificuldade jogos de celular para ganhar dinheiro escolher um artigo domingo à noite? No caso de dúvidas na eleição de destaques, 0 a lista dos melhores artigos é imensa e podem fartar-se a escolhê-los.

Inclusive são vários os que nunca foram para a 0 página principal (artigos sem negrito).

Todos os dias acontecem alterações nos artigos, JLCA.

É muito subjetivo avaliar se um artigo foi suficientemente 0 reformado para uma nova eleição.

E ainda ofereço uma solução para os mais desesperados...

Seria de bom grado que fizéssemos uma programação 0 de artigos a serem destacados para as próximas semanas.Issso é burocracia.Boa burocracia.

Agiliza o processo e evita dúvidas.Đ

Indech 18:57, 15 0 Dezembro 2006 (UTC)

Eu estou com o JCLA nessa questão.

Dizer que "A tendência é que isso seja resolvido a médio prazo 0 com o trabalho da comunidade" é um chute cego ao gol.

Todos sabemos que a situação começou a complicar justamente quando 0 os "Melhores artigos" foram criados.

Agora o estado atingiu seu ápice.

Citação: Indech escreveu: «Concordo que a burocracia cresceu, mas isso não 0 é de todo o mal.

Burocracia é necessária para qualquer instituição que queira se organizar minimamente que seja.

Seu excesso é que 0 gera distorções, o que não é o caso»

O problema é que com a criação dos "melhores", nossos critérios ficaram muito 0 mais rigorosos.

Temos de ser realistas para saber que não podemos destacar a cada semana artigos como

Batalha das Termópilas, História 0 de Sacavém ou Rota da Seda.

"Os melhores artigos" deixaram nosso processo mais rigoroso.

Sobre o voto neutro também estou com o 0 JCLA.

Não entendo para que serve.

Se você não tem uma opinião sobre o assunto, basta não votar.

-- Fernando | (0) 19:07, 0 15 Dezembro 2006 (UTC)

Eu não vou aqui ficar defendendo com unhas e dentes o voto neutro.

Só acho que é um 0 despropósito atacar um recurso tão inofensivo.

Mas a minha opinião é que todos os usuário têm o direito a uma opinião 0 sobre o artigo, mesmo sem influenciar a votação.Đ.

Indech 19:12, 15 Dezembro 2006 (UTC)

Em primeiro lugar solicito ao senhor Indech 0 que não me trate dessa forma paternalista, com recurso a negritos agressivos e a termos como "pressuposições" para classificar a 0 opinião dos outros.

Se deseja dialogar faça-o de forma correcta e no plano da igualdade.

Acho que você é que está redondamente 0 enganado, e pior ainda, conduz as pessoas ao engano.

Um artigo jogos de celular para ganhar dinheiro destaque é um dos melhores artigos da Wikipédia.

Como diz 0 a seguinte página: Wikipedia:Livro de estilo/Como escrever um bom artigoImportante:

Lembre-se, os artigos que atingirem um excelente nível de qualidade, 0 podem ser indicados e votados para entrarem na página principal da Wikipédia como Artigos destacados.

Portanto, não invente coisas que não 0 existem nem nunca existiram; artigos jogos de celular para ganhar dinheiro destaque não são "artigos modelo": são os melhores artigos.

Dito isto, torna-se desnecessária a votação 0 jogos de celular para ganhar dinheiro "melhores artigos", pois a votação pode ser feita jogos de celular para ganhar dinheiro "artigo jogos de celular para ganhar dinheiro destaque" seguindo as regras aprovadas, dos 7 votos 0 e dos 75%.

Em relação aos seus dois últimos pontos acho que não sabe do qual fala.

Só para mostrar o absurdo 0 das suas palavras - "a lista dos melhores artigos é imensa e podem faltar-se a escolhê-los" basta ver que este 0 domingo não havia artigo para destacar, sendo necessário repetir.

Isso claro dito por uma pessoa que eu nunca vi mudar um 0 artigo jogos de celular para ganhar dinheiro destaque, pois se tivesse que se confrontar com uma página como esta

Wikipedia:Escolha do artigo jogos de celular para ganhar dinheiro destaque, se 0 tivesse que interpretar artigos neutros numa votação, de lidar com o uso de contas falsas para votar (como está a 0 acontecer jogos de celular para ganhar dinheiro votações dos "melhores artigos") a jogos de celular para ganhar dinheiro opinião seria talvez outra.

Esse sistema foi um nado-morto que nunca chegou a 0 funcionar --JLCA 19:42, 15 Dezembro 2006 (UTC)

O processo produtivo aqui na wiki ainda anda lento, acho que é por isso 0 que estamos nos vendo assim tão sem opções.

Não vejo mal jogos de celular para ganhar dinheiro repetir artigos já destacados e acho que a proposta 0 do Lipe é que deve ser considerada! Acredito ainda que devemos melhorar os processos pelos quais elegemos artigos para serem 0 destacados e criar um sistema de melhoria dos artigos que, como uma escada para o destaque.

A proposta do Lipe é 0 muito boa pelo simples fato da rotatividade aleatória dar mais oportunidade e dinamicidade na divulgação de artigos que já são 0 excelentes e de temas variados.

É isso, boa sorte e t+ David Andrade 19:56, 15 Dezembro 2006 (UTC)

O texto seguinte foi 0 movido de: tópico abaixo, para manter o contextoEm resposta ao Sr.

JLCA, eu não vou levar para o lado pessoal da 0 maneira que ele tem levado.

Há muito a Esplanada deixou de ser um espaço de contribuição para o projeto por atitudes 0 como esta.

Mantenho a minha posição que os "Melhores" não são redundante nem nunca serão.

Em resposta ao Fernando, não vejo mal o algum jogos de celular para ganhar dinheiro 'tornar o processo mais rigoroso'.

Cabe a nós tornar o conteúdo da Wikipédia mais prolífico, conforme mostra a coluna o "Depth" (Profundidade) no ranqueamento de línguas da Wikipédia do Meta.

E 'tiro no escuro' é ficar a fazer remendos quando a o situação está calamitosa.

Isso se chama planejamento e visa trazer mais qualidade ao processo seletivo do artigo de destaque.

Repito: Fazer o o processo todo ficar corrido, como se propõe (no caso de extinção dos "Melhores" e diminuição no tempo de votação) favorece o artigos como Boa Vista, eleito no procedimento antigo e proposto novamente, apesar de carecer da qualidade vista jogos de celular para ganhar dinheiro artigos como o os citados acima pelo Fernando.

Me recuso a participar de discussões propostas por pura arrogância, cujo único propósito é o de o ataques pessoais e disseminar a discórdia na comunidade.

Exijo mais respeito e um pouquinho mais de maturidade (só um pouquinho, afinal, o milagres não acontecem todos os dias), quando a palavra for dirigida a minha pessoa.

Quem estiver interessado jogos de celular para ganhar dinheiro uma discussão séria o e adulta sobre melhorias no sistema, tanto as páginas de discussão dos respectivos procedimentos, quanto a minha discussão estão abertas o a sugestões, idéias e críticas como as apresentadas pelo FML logo acima.Ð.Indech

A partir do momento jogos de celular para ganhar dinheiro que as pessoas o emitem as suas opiniões baseando-se jogos de celular para ganhar dinheiro antipatias a Esplanada deixa de facto de ser um espaço de contribuição para o o projecto.

E o projecto também perde quando as pessoas se recusam a admitir que podem estar enganadas.

Eu apresentei uma proposta que o não visa retomar sistemas antigos (ao contrário do que foi dito).

O sistema actual não funciona e pretende-se apenas melhorar o o processo.

--JLCA 21:11, 15 Dezembro 2006 (UTC)

Daniel, só acho que ficou rigoroso demais.

Tanto que nem temos mais artigos a destacar.

-- Fernando o | (o) 23:52, 15 Dezembro 2006 (UTC)

Eu nem acho que a questão seja essa.

O problema é que esse sistema não o funciona, está a tornar-se um polvo e poderia ser simplificado.

Ainda gostaria de saber jogos de celular para ganhar dinheiro que medida é que ter três o meses para votar é uma garantia de qualidade.

É falso dizer que os "melhores artigos" é uma pré-selecção, pois os artigos o apresentam exactamente o mesmo conteúdo quando vão para destaque.

O artigo Bandeira de Portugal poderia ser votado com a regra dos o 7 votos e dos 75% numa página tipo Wikipedia:Escolha do artigo jogos de celular para ganhar dinheiro destaque/Bandeira de Portugal, sem necessidade de duplicar votações.

Foi o aqui dito que se deveria fazer uma lista dos artigos a serem destacados brevemente.

Pois bem, a pessoa que apresentou a o ideia que a faça, se conseguir, pois se nesse domingo já se sabe que será a Bandeira de Portugal, nas o próximas semanas a questão permanece jogos de celular para ganhar dinheiro aberto.

Eu não sei quanto tempo é que os artigos Orkut e Estados Unidos da o América vão continuar jogos de celular para ganhar dinheiro Wikipedia:Escolha do artigo jogos de celular para ganhar dinheiro destaque--JLCA 05:57, 16 Dezembro 2006 (UTC)

Concordo , no geral, com a proposta o do JLCA.

A ser abolida a votação para melhores artigo (e a criação de uma lista de artigos a destacar, ou o algo parecido), o critério de aceitação teria que ser necessariamente mais elevado, 7 votos parece-me muito pouco.

Concordo com a eliminação o do voto neutro, não serve para nada, quem quiser apenas

comentar pode sempre fazê-lo sem votar.

O prazo de votação é realmente muito longo, pelo que concordo com este ponto da proposta. Também não tenho problemas com o ponto 5.

Creio que seria minimamente inteligente que a escolha do artigo a destacar fosse feita com antecedência (2 semanas? 1 mês?), o que além de evitar que se chegue ao ponto de no próprio dia não existir artigo a destacar, permitiria que com essa mesma antecedência esses artigos pudessem ser alvo de atenção especial antes de serem destacados, de forma a evitar certos embaraços.

Para terminar, creio que é urgente refinar todo este procedimento, para ver se diminuimos um pouco o nível de entropia por aqui.

João Sousa msg 18:35, 16 Dezembro 2006 (UTC)

Concordo--Al Lemos 13:19, 22 Dezembro 2006 (UTC) Acompanho o voto de João Sousa.

Trinta dias me parecem ser tempo mais que suficiente para definir um artigo jogos de celular para ganhar dinheiro destaque.

Proposta de destacar aleatoriamente [editar código-fonte]

Como algumas pessoas concordaram com a minha proposta, estou recolocando-a aqui:

O texto seguinte foi movido de: subtópico acima Eu tenho uma sugestão melhor: que as votações fiquem centralizadas jogos de celular para ganhar dinheiro Melhores artigos e que a escolha dos artigos para destaque seja feita por sorteio de um determinado tema por semana ou algo assim.

Pra mim essa seria a maneira mais justa.

Ou ainda, pensei jogos de celular para ganhar dinheiro algo agora que seria muito legal, mas não sei se é tecnicamente possível : fazer com que o artigo jogos de celular para ganhar dinheiro destaque na página principal, seja um aleatório que já tenha sido votado como sendo um "melhor".

Dessa forma, a cada "reload" na página, apareceria um artigo diferente, sorteado dos melhores. Teria que colocar os melhores artigos organizados jogos de celular para ganhar dinheiro algo como: Wikipedia:AlgumaCoisa/0001, Wikipedia:AlgumaCoisa/0002 etc.

e fazer na página principal algo como: {{Wikipedia:AlgumaCoisa/NUMERO ALEATORIO de 0 a NUMERO DE ARTIGOS POSSÍVEIS}}.

abraço, Lipe FML 0 18:08, 15 Dezembro 2006 (UTC)

O texto que aqui estava foi movido para: tópico acima, por questão de manter o mesmo contexto no tópico correto.

Por favor assinem os que concordam com a minha proposta:

Concordo Lipe FML 06:01, 16 Dezembro 2006 (UTC)

06:01, 16 Dezembro 2006 (UTC) Discordo JoãoFelipe hein? 16:52, 16 Dezembro 2006 (UTC)

Não acho uma boa idéia...

16:52, 16 Dezembro 2006 (UTC) Não acho uma boa idéia...

Neutro Ozalid 17:20, 16 Dezembro 2006 (UTC) – Indeciso mas atento.

(Pergunto-me se todos os artigos jogos de celular para ganhar dinheiro "melhores" serão mesmo assim tão bons e se não será vantajoso haver um segundo filtro para um artigo que vai ter grande exposição.)

Ozalid 17:20, 16 Dezembro 2006 (UTC) – Indeciso mas atento.

(Pergunto-me se todos os artigos jogos de celular para ganhar dinheiro "melhores" serão mesmo assim tão bons e se não será vantajoso haver um segundo filtro para um artigo que vai ter grande exposição.)

) Discordo João Sousa msg 18:35, 16 Dezembro 2006 (UTC)

João Sousa 18:35, 16 Dezembro 2006 (UTC) Concordo David Andrade 19:09, 17 Dezembro 2006 (UTC) Gostei da proposta e acho que ela é mais interdisciplinar do que a atual!

David Andrade 19:09, 17 Dezembro 2006 (UTC) Gostei da proposta e acho que ela é mais interdisciplinar do que a atual! Concordo --Observer 0 16:48, 20 Dezembro 2006 (UTC)

--Observer 16:48, 20 Dezembro 2006 (UTC) Discordo --JLCA 15:59, 21 Dezembro 2006 (UTC)

--JLCA 15:59, 21 Dezembro 2006 (UTC) Discordo --Al Lemos 13:19, 22 Dezembro 2006 (UTC)

--Al Lemos 13:19, 22 Dezembro 2006 (UTC) Concordo Missionary 05:41, 29 0 Dezembro 2006 (UTC)

Em defesa do voto neutro [editar código-fonte]

Parece-me que a existência de voto neutro é uma questão 0 de princípio tão importante aqui como a possibilidade de votar jogos de celular para ganhar dinheiro branco que existe jogos de celular para ganhar dinheiro qualquer democracia.

Votar jogos de celular para ganhar dinheiro branco, ou 0 neutro, não é o mesmo que não votar. Não votar significa que a discussão nos passou ao lado, que não tomámos 0 conhecimento, que não achamos a questão importante ou que, por qualquer motivo, estamos alheados da participação democrática.

Votar jogos de celular para ganhar dinheiro branco, pelo 0 contrário, é uma afirmação de presença.

Conforme o contexto, votar jogos de celular para ganhar dinheiro branco pode querer dizer consentimento sem envolvimento, ou resistência passiva, 0 de quem não gosta mas, por qualquer motivo, não quer impedir, ou um lavar de mãos não silencioso mas ostensivo, 0 ou pode significar que se está indeciso e aberto a mais argumentação para uma futura mudança de voto, ou que 0 o nosso ponto de vista não está representado nas propostas jogos de celular para ganhar dinheiro votação.

O voto jogos de celular para ganhar dinheiro branco pode ser neutro mas não 0 tem nada de silencioso, pelo contrário, ele é bastante comunicativo.

O tema do voto branco é um dos clássicos de qualquer 0 discussão sobre sistemas de votação democrática.

Devo dizer que a inexistência de voto jogos de celular para ganhar dinheiro branco (salvo para casos muito pontuais no 0 âmbito de decisões jogos de celular para ganhar dinheiro órgãos colegiais com responsabilidade solidária) é geralmente sinal de uma democracia fraca e doente. Não me parece 0 que seja esse o caso da wikipédia.

Abraços a todosOzalid 05:21, 16 Dezembro 2006 (UTC)

É simplesmente uma demissão de votar, isso 0 é o que é.

O voto neutro não existe nas páginas para eliminar e também não deveria existir aqui, pois só 0 serve para atrapalhar, na medida jogos de celular para ganhar dinheiro que torna-se difícil interpretar uma votação.Mais nada.

Não é necessário fazer filosofia, pois a questão 0 é bastante prática.

--JLCA 05:44, 16 Dezembro 2006 (UTC)

Eu acho que o voto neutro poderia sim ser contabilizado nos "votos totais" 0 e também nos "votos mínimos", pois alguém que é "neutro" teoricamente aceita qualquer uma das opções, não é o mesmo 0 que ignorar, concordo com o Ozalid nesse aspecto.

Lipe FML 05:59, 16 Dezembro 2006 (UTC)

Concordo com o JCLA.

-- Fernando | (0) 0 06:23, 16 Dezembro 2006 (UTC)Concordo com o FML.

JoãoFelipe hein? 17:07, 16 Dezembro 2006 (UTC)

Concordo com o JLCA.

- Al Lemos 13:19, 0 22 Dezembro 2006 (UTC)

Formalização da proposta [editar código-fonte]

Embora eu ainda esteja à espera de mais comentários, julgo que 0 já se pode fazer uma análise das opiniões expressas.

Parece-me que a maioria dos usuários considera que três meses é muito 0 tempo para votar por um artigo.

Muitos também consideram desnecessária a existência de duas votações para a mesma coisa, porque na 0 verdade não se verificam diferenças entre a eleição "Melhores" e a eleição "Destques" (ver por exemplo o artigo Tour de 0 France ou Fernando Pessoa que quando foram para destaque tinham praticamente o mesmo texto).

Quanto à existência ou não de votos 0 neutros, até podem existir, mas não podem ser levados jogos de celular para ganhar dinheiro conta para a contagem final, pelo seu carácter de "neutros".

Como o tal, e com base nestes dados e nas opiniões expressas nesta Esplanada jogos de celular para ganhar dinheiro outros momentos, proponho que a partir do dia 1 de Janeiro de 2007 se adopte o seguinte método exposto na minha página: Usuário Discussão:JLCA/Destaques. Seguem-se as mesmas regras de votação, apenas não se votam jogos de celular para ganhar dinheiro dois locais diferentes.

Uma vez eleitos, os artigos vão sendo destacados pela ordem de eleição (será necessário criar uma página Wikipedia:Escolha do artigo jogos de celular para ganhar dinheiro destaque/Programação).

Para opinarem sobre o texto, poderão usar a aba de discussão da subpágina.

Caso não se verifique oposição jogos de celular para ganhar dinheiro Janeiro irei passar este texto para Predefinição:Wikipedia/Instruções EAD--JLCA 16:17, 21 Dezembro 2006 (UTC)Discordo.

Acho que a estrutura de "Melhores Artigos" como é hoje poderia ser inteiramente aproveitada e a página atual de Destaque ser eliminada.

Assim, o artigo jogos de celular para ganhar dinheiro destaque na página principal seria sorteado a cada reload, sendo uma forma justa de distribuir no destaque os que já são melhores, além de aumentar muito a rotatividade da informação.

Lipe FML 22:05, 22 Dezembro 2006 (UTC)

Em tempo: "melhores artigos" são maus exemplos [editar código-fonte]

Esta constatação surgiu a partir daqui e daqui.

Não há, atualmente, critérios para escolha de "melhores artigos" como havia para os artigos destacados.

Porém, alguns de nossos "melhores artigos" não citam suas fontes ou referências: isto é grave, pois jogos de celular para ganhar dinheiro teoria eles são exemplos de qualidade para qualquer outro artigo.

Diversos usuários, desacostumados com a necessidade de citar as referências dos artigos, já tomam tal fato como justificativa para apresentar artigos na votação sem tais referências.

Provisoriamente, sugiro fazer com que qualquer artigo que atualmente não possua fontes/citações/referências perca seu status.

A médio prazo, concordo com a proposta acima de destacar aleatoriamente os melhores artigos, desde que seus critérios venham a ser rediscutidos (assim, qualquer "melhor" teria a qualidade suficiente para figurar na página principal e jogos de celular para ganhar dinheiro eleição deveria ser muito mais rigorosa).

-- g a o f msg 17:12, 23 Dezembro 2006 (UTC)

Concordo com a necessidade dos artigos citarem as suas referências, seja através de ligações externas ou de bibliografia.

Nós não temos actualmente 365 artigos que permitam um artigo por dia; temos neste momento cerca de 200 artigos que já foram destaque.

Quando se atingir esse número sou a favor da criação de um projecto como existe na Wikipédia jogos de celular para ganhar dinheiro francês "Lumiere sur...

" (que pode ser visto na página principal de lá).

Mas o que se está a tentar debater é se é realmente necessário 3 meses para votar um artigo e se faz qualquer sentido votar duas vezes a mesma coisa, pois quando um artigo vai para destaque não tem qualquer diferença jogos de celular para ganhar dinheiro relação à jogos de celular para ganhar dinheiro eleição nos "melhores" (não há portanto nenhuma "pré-selecção").

--JLCA 18:11, 23 Dezembro 2006 (UTC)

Interessante que eu já comecei a fazer o que o gaf sugeriu

Wikipedia:Os_melhores_artigos/Revalida%3%A7%C3%A3o/Regi%C3%A3o_Sul_do_Brasil, só que tiraram minha proposta de revalidação do artigo principal e dois votaram contra.

- Uniemelk diga 18:40, 23 Dezembro 2006 (UTC)

De facto, há "melhores" artigos que deixam muito a desejar e, sem querer estar a fazer acusações contra ninguém, já percebi que, por vezes, as pessoas votam favoravelmente o artigo mais por causa do seu tema do que da jogos de celular para ganhar dinheiro qualidade

(sobretudo quando têm a ver com temas nacionalistas ou regionalistas).

Não deveria haver alguns critérios objectivos 0 para um artigo se poder candidatar a melhor? Como, por exemplo: Não conter erros gramaticais ou de ortografia (já para 0 não falar de composição e wikificação...)

Ter uma bibliografia razoável (três ou quatro livros é o mínimo dos mínimos)

Não estarem a 0 decorrer discussões complicadas sobre os seus conteúdos (isto é, ter-se obtido um consenso ou terem-se realizado votações sobre as questões 0 polémicas)

Acho que é mais vantajoso para a wikipédia ter o mesmo artigo jogos de celular para ganhar dinheiro destaque durante um mês, do que destacar 0 artigos medíocres que afastam as pessoas mais exigentes do projecto.

Ozalid 02:09, 24 Dezembro 2006 (UTC)

É por isso que temos que 0 ser rigorosos jogos de celular para ganhar dinheiro

Wikipedia:Melhores artigos.

Pelo que eu entendo, só podem estar lá artigos que poderiam ser destaques na página principal. Não 0 acho legal manter o mesmo artigo destacado por um tempão, enjoa e não dá chance a todos...

abraço, Lipe FML 04:31, 0 24 Dezembro 2006 (UTC)

Mas o que fazer então se certos artigos são empurrados pra Melhores? Citação oportuna do Ozalid:as pessoas 0 votam favoravelmente o artigo mais por causa do seu tema do que da jogos de celular para ganhar dinheiro qualidade (sobretudo quando têm a ver 0 com temas nacionalistas ou regionalistas).

- Uniemelk diga 04:43, 24 Dezembro 2006 (UTC)

O estabelecimento de critérios objectivos de "barreira" impedirá situações 0 deste tipo.

Antes da reforma tais critérios existiam para os artigos destacados, mas por algum motivo eles se perderam para os 0 "melhores".

A partir do momento jogos de celular para ganhar dinheiro que se estabelecem condições mínimas para que o artigo entre jogos de celular para ganhar dinheiro votação, as coisas ficam 0 um pouco melhores (e denunciámos o estado lamentável da qualidade média de artigos de nossa enciclopédia).

Uma medida como essa viria, 0 inclusive, a fazer com que mais usuários se dessem conta de Wikipedia:Cite as fontes.

-- g a f msg 04:52, 24 0 Dezembro 2006 (UTC)

Proposta de regras para candidatura a melhor artigo [editar código-fonte]

O texto que aqui estava foi movido 0 para: Wikipedia Discussão:Os melhores artigos/Votação

A proposta foi colocada jogos de celular para ganhar dinheiro vigor por consensualidade (se alguém não concordar, é favor manifestar-se).

Neste momento, 0 aplica-se aos novos candidatos.

O utilizador JLCA não concorda e reverteu.

Ozalid 22:38, 29 Dezembro 2006 (UTC)

Em Wikipedia Discussão:Os melhores artigos/Votação vai-se 0 discutir se estas regras se devem também aplicar aos actuais candidatos e/ou aos actuais «melhores artigos».

Não concordo com a retirada 0 dos comentários que aqui se encontravam.

Quanto à "consensualidade", não é jogos de celular para ganhar dinheiro 24 horas que se alcança.

Eu só peço ao operador 0 da conta Ozalid que não procure lançar a confusão nas discussões --

JLCA 21:58, 29 Dezembro 2006 (UTC)

Caro JLCA, não compreendo 0 o seu comentário sobre a consensualidade, o assunto foi bastante debatido e ninguém colocou qualquer argumentação contra as regras.

Seja como 0 for, eu tive o cuidado de escrever «(se alguém não concordar, é favor manifestar-se)».

Nunca ouvi o JLCA falar contra as 0 regras.

Se o quiser fazer ainda vai a tempo.

Não estou minimamente interessado jogos de celular para ganhar dinheiro praticar uma política

de acto consumado.

Mas ficar a 0 empatar a esplanada com um assunto que parece consensual, quando há tantos assuntos mais complicados para resolver, parece-me que também 0 não é correcto.

Quanto à retirada dos comentários, não os retirei, movi-os para o local que julgo mais apropriado: (Wikipedia Discussão:Os 0 melhores artigos/Votação).

E até deixei uma ligação marcada a amarelo.

Já outras pessoas tinham sugerido isso e ninguém falou contra.

Se o JLCA 0 prefere voltar a colocar tudo na esplanada outra vez, eu acho menos prático, mas também não vou fazer nenhum escândalo 0 por causa disso.

Ozalid 22:21, 29 Dezembro 2006 (UTC)

a) o assunto não foi bastante debatido.

De momento, sou contra essas regras pois 0 parece-me que se está a agir de forma precipitada.

b) não se tiram comentários recentes da Esplanada.

--JLCA 22:25, 29 Dezembro 2006 0 (UTC)

Aliás, já reverti jogos de celular para ganhar dinheiro Wikipedia:Os melhores artigos/Votação pois você não tem o direito a fazer isso.

De resto não tenciono perder 0 mais tempo com sock puppets e trolls como o Ozalid.

--JLCA 22:27, 29 Dezembro 2006 (UTC)

Reverta mais uma vez e será 0 bloqueado.

A questão foi debatida e ninguém se manifestou contra.

-- g a f msg 22:37, 29 Dezembro 2006 (UTC)

Caros amigos, já 0 me estou a sentir mal de ter provocado esta confusão.

Acho que, primeiro, temos de manter a calma e, depois, tentar 0 chegar a um acordo.

Ozalid 22:41, 29 Dezembro 2006 (UTC)

Bloqueado com base jogos de celular para ganhar dinheiro que motivo? Porque o senhor acha que pode 0 chegar aqui e impor os seus pontos de vista sem ouvir a opinião dos outros? --JLCA 22:43, 29 Dezembro 2006 0 (UTC)

Veja Wikipedia:Vandalismo.

-- g a f msg 22:43, 29 Dezembro 2006 (UTC)

Aliás, ameaças de bloqueio são típicas de gente medíocre e 0 autoritária como você que não consegue argumentar sem recorrer à ameaça.

--JLCA 22:47, 29 Dezembro 2006 (UTC)

Caro JLCA, independentemente de ter 0 todo o direito de discordar, devo apontar-lhe duas coisas:

Se tivesse discordado jogos de celular para ganhar dinheiro qualquer uma das anteriores intervenções, tinha-se poupado toda 0 esta confusão.

Se falou tantas vezes, acho que teria sido correcto jogos de celular para ganhar dinheiro alguma delas ter explicado que não concordava com a 0 proposta de regras jogos de celular para ganhar dinheiro si, jogos de celular para ganhar dinheiro vez de só comentar a questão da fusão entre «melhores» e «destaques».

Acho triste que 0 desate a insultar toda a gente de forma gratuita.

Talvez esqueça que nem toda a gente aqui tem a mesma idade.

Chamou-me 0 de sock e de troll e eu só tenho uma ideia muito vaga sobre o que é isso.

É que a 0 minha adolescência não foi passada a insultar pessoas no computador, nessa altura tínhamos maneiras mais directas e mais verdadeiras de 0 resolver as questões.

Talvez por isso, e por saber como a vida real é cheia de conflitos e de discordâncias, não 0 me resta muita paciência para andar a insultar pessoas via internet.

Acredito que é capaz de bastante melhor.

Vamos passar uma borracha 0 sobre isto tudo e falar civilizadamente sobre os assuntos.

Ozalid 23:20, 29 Dezembro 2006 (UTC)

É a minha opinião: a conta Ozalid 0 apenas tem como objectivo lançar a confusão na Wikipédia.

Foi o que fez aqui, retirando comentários, tentando aplicar coisas de um 0 momento para outro sem esperar por opiniões.

Vejam as contribuições da conta e leiam os comentários sarcásticos e irônicos lançados jogos de celular para ganhar dinheiro 0 vários locais.

--JLCA 23:25, 29 Dezembro 2006 (UTC)

Utilizador JLCA, já agora, jogos de celular para ganhar dinheiro vez de lançar acusações no ar, mostrava exactamente quando 0 e onde é que eu fui incorrecto com qualquer utilizador aqui na Wikipédia.

Acho que não está a ser justo nem 0 correcto comigo, mas, por mim, pode reverter o que quiser. Pode ser que amanhã ou depois eu arranje vontade para voltar 0 e pode ser que nessa altura seja possível termos uma conversa de adultos.

Ozalid 23:38, 29 Dezembro 2006 (UTC)

Votação para as 0 regras [editar código-fonte]

Uma vez que não foi possível atingir um consenso quanto à Proposta de regras para candidaturas 0 a «melhores artigos» (O JLCA não concorda), a proposta terá de ir a votação.

A proposta que será votada encontra-se jogos de celular para ganhar dinheiro 0

Usuário:Ozalid/Candidaturas-melhores.

Agradece-se a todos os utilizadores que tenham ideias que possam melhorar a proposta e torná-la o mais consensual possível que 0 usem a página de discussão da proposta.

Ozalid 19:57, 2 Janeiro 2007 (UTC)

Não sei o que se passou, mas agora a 0 proposta já está disponível na ligação acima.

Ozalid 23:49, 5 Janeiro 2007 (UTC)

Continuação: Fusão entre «melhores» e «destaques» [editar código-fonte 0]

Respondendo ao Ozalid, o que proponho é que a partir do dia 1 de Janeiro as candidaturas sejam feitas jogos de celular para ganhar dinheiro 0 Wikipedia:Escolha do artigo jogos de celular para ganhar dinheiro destaque.

Mantinhm-se as mesmas regras de eleição (7 votos mínimos e 75% dos votos favoráveis), mas diminua-se 0 o prazo de votação para 30 dias, pois já várias pessoas afirmaram que 3 meses é muito tempo.

Portanto, é feita 0 uma fusão da votação "melhores artigos" como a votação "escolha do artigo jogos de celular para ganhar dinheiro destaque": se um artigo é um dos 0 melhores pode naturalmente figurar na Página Principal como destaque.

A minha proposta está jogos de celular para ganhar dinheiro Usuário Discussão:JLCA/Destaques e já está tudo quase 0 pronto para funcionar, se aceitarem.

Quanto a essas regras podem ser escritas nesta página (página de proposta).

--JLCA 20:24, 29 Dezembro 2006 0 (UTC)

Quanto à proposta do "destaque aleatório" não estou a considerar sequer essa hipótese, pois até ao momento não foi explicado 0 como é que tecnicamente isso seria feito.

--JLCA 21:11, 29 Dezembro 2006 (UTC)

Caro JLCA, quanto à questão da fusão, continuo muito 0 dividido e sem opinião formada.

Será que as novas regras de candidatura são o suficiente para garantir que os «melhores artigos» 0 são mesmo artigos de qualidade e, portanto, prontos a serem destacados imediatamente? Por enquanto, abstenho-me.

Ozalid 21:42, 29 Dezembro 2006 (UTC)

Concordo 0 com o JLCA.

Apenas sugiro que seja explicitado a intransigência das políticas oficiais citadas como Verificabilidade, Imparcialidade e O que é 0 um Artigo jogos de celular para ganhar dinheiro Destaque, que são regras e não sugestões/dicas.

- Uniemelk diga 18:18, 30 Dezembro 2006 (UTC)

Concordo com o JLCA 0 no que diz respeito ao tempo para votação e quanto à redundância das duas votações.

Manuel Anastácio 18:33, 30 Dezembro 2006 0 (UTC)

Texto anterior O texto seguinte foi movido de:

Wikipedia:Esplanada/Arquivo/2006/DezembroMudança nas páginas de melhores artigos / artigos destacados

Estava a pensar repor o artigo Itália para escolha de artigo jogos de celular para ganhar dinheiro destaque, mas gostaria de saber como é o processo: 1) Mover tudo o que está jogos de celular para ganhar dinheiro Wikipedia:Páginas afastadas temporariamente da votação para destaque 2) Tirá-lo das páginas afastadas e colocá-lo sem votos na página de escolha? (Não me parece) 3) Movê-lo, mas comentar os votos contra que agora são inválidos?

Não encontrei nada sobre essas questões.

--Bigs msg 09:33, 11 Janeiro 2006 (UTC)

Vamos pôr os destaques a rodar mais.

Por exemplo de 4 jogos de celular para ganhar dinheiro 4 0 dias.

Ha' para ai' muitas coisas boas.

--Lampiao 09:13, 4 Fevereiro 2006 (UTC)

Proponho que artigos que sao, no essencial, traducoes de outras 0 wiki, nao sejam elevados a destaque.

--Lampiao 10:08, 4 Fevereiro 2006 (UTC)

E se for tradução de mais de uma wiki? -- 0 Fernando 11:04, 4 Fevereiro 2006 (UTC)Oras.

Se o artigo traduzido for completissimo.

Qual o problema? --Gabrielt4e 14:35, 4 Fevereiro 2006 (UTC)

Um 0 texto original tem o mesmo valor que uma tradução? Não.

--Lampiao 21:25, 5 Fevereiro 2006 (UTC)

Entao e se uma traducao for 0 feita de um texto original?? (Eu já traduzi para português, muita coisa que escrevi para a wikipedia inglesa.

) Discordo desta 0 ideia jogos de celular para ganhar dinheiro absoluto, porque se um artigo é bom jogos de celular para ganhar dinheiro inglês, nao se estraga por passar para português...

Muriel 10:52, 6 0 Fevereiro 2006 (UTC)

Se o artigo estiver completo? claro que se destaca.

Tem é que estar bem traduzido, esse é que é 0 o problema.

--Pedro 12:39, 6 Fevereiro 2006 (UTC)

Um artigo original tem o mesmo valor que uma tradução? (o Lampiao respondeu não.) 0 Depende.

Às vezes, a tradução é melhor que o original...

Se isso pode ser visto como algo mau na literatura (Baudelaire foi 0 criticado pelas suas traduções de Edgar Allan Poe, que eram melhores que o original, quando deviam ser equiparadas jogos de celular para ganhar dinheiro qualidade), 0 num projecto como a Wiki, é preferível uma boa tradução, apoiada jogos de celular para ganhar dinheiro pesquisa, do que um artigo original e medíocre.

Manuel 0 Anastácio 04:25, 7 Fevereiro 2006 (UTC)

Nao se trata de comparar boas traducoes com maus originais.

Mas boas traducoes com bons originais.Traduzir 0 e' trair.

Eu sou tradutor e sei do que falo.

Eu nao quero que a Wiki PT seja "paroquial" mas por vezes 0 destacamos textos que nada tem a ver conosco enquanto sociedade dos falantes da lusofonia.

Se um texto existe na WikiEN, ES, 0 FR, RU eu posso le-lo la', e nao preciso dele traduzido na WikiPT.

--Lampiao 19:32, 8 Fevereiro 2006 (UTC)

Bom, mas então 0 estamos a presumir que o leitor saiba inglês.

A wikipédia lusófona existe precisamente para quem não pode ler inglês.

Embora possam servir 0 de complemento entre si, não é essa a função de nenhuma delas, mas sim a de criar uma enciclopédia.

E se 0 noutra wikipédia tiver um parágrafo com informações relevantes (assumindo que são verdadeiras), porque não copiá-las? Um artigo traduzido é muito 0 melhor do que a não existência de um artigo.

A evolução dele já é outra história....

mas uma tradução é sempre um 0 bom ponto de partida.

-- Nuno Tavares 19:54, 8 Fevereiro 2006 (UTC)OK.

Explico-me melhor: também acho que se deve fazer sempre 0 uma adaptação ao contexto lusófono.

Mas não vejo mal jogos de celular para ganhar dinheiro que grande parte do texto se baseie no que já foi 0 organizado noutro artigo.

Traduzir é trair, claro.

Mas isso aplica-se mais a textos literários.

Não a traduções livres, complementadas com outras pesquisas.

Eu sou 0 a favor de traduções, boas, mas com muita traição à mistura.

Mas se um artigo for bom, e for uma tradução, 0 esse pormenor é acessório.

Devemos avaliar o artigo pelo que ele é, nada mais.

Agora dizeres Se um texto existe na WikiEN, 0 ES, FR, RU eu posso le-lo la', e nao preciso dele traduzido na WikiPT.é simplesmente...simplesmente...espera aí...

isto é simplesmente...

bem, faltam-me as 0 palavras perante algo tão extraordinário.

Nunca pensei ler uma coisa destas!!!! Manuel Anastácio 19:58, 8 Fevereiro 2006 (UTC)

Bem, o Nuno ainda 0 teve a paciência de explicar que estamos a fazer uma enciclopédia para falantes de português-(que podem não saber falar inglês 0 - e muito menos russo)...

Manuel Anastácio 19:58, 8 Fevereiro 2006 (UTC)

Quanto a destacarmos coisas que nada têm a ver com 0 os falantes da lusofonia.

Se a comunidade vota nesses artigos para destaque, é porque não os acha tão estranhos à nossa 0 cultura!!!...

Manuel Anastácio 20:00, 8 Fevereiro 2006 (UTC)

Este ultimo argumento e' democraticamente imbativel.

(Manel reconheco-me KO, por enquanto...

) A coisa e' simplesmente 0 que por vezes vejo artigos bonzitos, mas sem alma, porque foram traduzidos.

So' um traducaao muito boa (ha-as) da' alma aos 0 texto.

--Lampiao 20:09, 8 Fevereiro 2006 (UTC)

Então, jogos de celular para ganhar dinheiro vez de sermos contra as trduções, passemos a ser contra os artigos sem 0 alma...

Sei que não é um critério muito objectivo.

Mas nisso, eu compreendo-o...

Manuel Anastácio 00:28, 9 Fevereiro 2006 (UTC)

E eu também! -- 0 Nuno Tavares 00:40, 9 Fevereiro 2006 (UTC)

Eu ja venho reparado a um tempo.Mas vejam..Eu uso 1024 x 768...

E quando 0 você entra página principal só ve o artigo destacado de cima.

O de baixo você nem ve, se não desse a 0 barra de rolagem, o que acontece muito comigo..vo direto pra algum link...

Então eu imagino quem usa 800 x 600 ..

Acho 0 que nem o primeiro artigo deve ver direito =p Então..

Vocês também já repararam nisso?? Não acham que deveria mudar o 0 posicionamento da página inicial, por exemplo na wiki en, eles são lado a lado.Que tal..

? Abraço Gabrielt4e 15:47, 5 Fevereiro 0 2006 (UTC)

Uma possível solução que pensei agora é destacar dois artigos por semana.

Mas 1 fica meia semana, outro fica meia 0 semana.

Pelo menos a atenção a eles é igual.

--Gabrielt4e 16:02, 5 Fevereiro 2006 (UTC)

Dois dias por artigo chega.

--Lampiao 21:26, 5 Fevereiro 0 2006 (UTC)

Acho dois dias muito pouco, pois a médio prazo os artigos de qualidade vão se esgotando.

Mas acho que a 0 cada tres dias..

basicamente 2 vezes por semana fica legal.

Gabriel4e 15:37, 6 Fevereiro 2006 (UTC)

Eu prefiro um remodelação da PP, se querem 0 minha opinião.

-- S lad e t 02:21, 8 Fevereiro 2006 (UTC)

Acho que talvez fosse melhor decidir a questão sobre os 0 prazos dos artigos antes de remodelar a PP, para sabermos se vamos ter 2 ou 1 artigo por vez.

Severino666 13:21, 0 12 Fevereiro 2006 (UTC)

Bom eu to aguardando opiniões..

parece que até agora ninguem foi contra...

Gabriel : ahn? 20:45, 14 Fevereiro 2006 0 (UTC)

Bem, sugiro a criação de uma votação para novos períodos de destaque.

Com as seguintes opções:

1 Artigo por semana, trocado aos 0 domingos (15 horas)

2 Artigos por semana, trocados aos domingos (15 horas)

2 Artigos por semana, trocados aos domingos (8 horas) e 0 quartas (20 horas)

1 Artigo a cada dois dias1 Artigo por diaO que acham?

Severino666 01:18, 16 Fevereiro 2006 (UTC)

Estou um pouco 0 perplexo com a forma como se escolhe o artigo jogos de celular para ganhar dinheiro destaque.

Por exemplo, não entendo como é que o artigo Isabel 0 I de Inglaterra e o artigo Messias (Judaísmo) são considerados artigos de qualidade na Wikipedia jogos de celular para ganhar dinheiro português.

É que estes artigos 0 são traduções para o português de artigos da Wiki jogos de celular para ganhar dinheiro inglês, onde eles não foram ainda considerados artigos de qualidade.

Nada 0 contra estes temas nem contra as pessoas que contribuíram nos artigos jogos de celular para ganhar dinheiro questão, mas parece-me no mínimo estranho.

Outra coisa que 0 me deixa um pouco perplexo é ver pessoas que tanto votam jogos de celular para ganhar dinheiro artigos sobre plantas e piolhos, como votam jogos de celular para ganhar dinheiro 0 artigos de astronomia, religião ou história.

Terão porventura algum conhecimento sobre o tema jogos de celular para ganhar dinheiro questão que lhes permita votar favoravelmente? Parece-me 0 (e posso estar enganado) que a forma como se escolhe o artigo jogos de celular para ganhar dinheiro destaque neste momento reflecte muitas vezes simpatias 0 pessoais entre o principal autor(es) e os votantes no artigo. Também acho que não há suficiente diversidade temática e diversidade nos 0 contribuidores, os artigos saem sempre do mesmo núcleo de pessoas.

Nesta como nestas questões, a Wiki jogos de celular para ganhar dinheiro inglês ou a Wiki 0 jogos de celular para ganhar dinheiro francês são bons exemplos.

Na Wiki jogos de celular para ganhar dinheiro francês existe mesmo o Comité de Leitura, onde voluntários com competências concretas fazem 0 a revisão dos artigos.

Acho também que a Wiki jogos de celular para ganhar dinheiro português deveria adoptar a eventual despromoção dos artigos de qualidade, que 0 já existe noutras edições e que alguém já falou aqui uma vez --JLCA 19:30, 26 Janeiro 2006 (UTC) Certo...

quem me conhece 0 sabe que, quando não domino o assunto, limito-me a fazer revisão de ordem gramatical...

e já há algum tempo que voto 0 segundo alguns critérios mais pessoais, para além do tamanho do artigo, como: se gostei da leitura e se acho que 0 é um artigo digno de destaque.

Nota, JLCA, que não dá para seguir as coisas estritamente dessa maneira: a nossa comunidade 0 é francamente inferior à de qualquer uma dessas duas.

Se fôssemos por aí, teríamos destaques com apenas 2 ou 3 votos.

Mas 0 sim, concordo contigo quando dizes que a maioria dos votos ocorrem na maioria das vezes por simpatias pessoais.

Até posso adiantar 0 que já vi artigos com mais de 10 votos, e quando fui ver o histórico tinha uma revisão feita por 0 alguém que votou jogos de celular para ganhar dinheiro 11º ou 12º lugar... o que indica que quem votou nem se deu ao trabalho de ler, 0 ou pelo menos, de corrigir os

erros...

isso é um pouco triste, mas acontece :/ -- Nuno Tavares 19:46, 26 0 Janeiro 2006 (UTC)

Fique à vontade para montar um comitê de leitura e atrair voluntários para a tarefa.

--Patrick msg 20:26, 26 0 Janeiro 2006 (UTC)

De fato, acho que falta uma etapa intermediária na escolha dos artigos, na qual os artigos candidatos passariam 0 por algum tipo de peer-review.

Poderia até ser feito por um "comitê", mas acho melhor evitar tais burocracias.

Este processo, porém, NÃO 0 deve envolver credenciais ou títulos acadêmicos, pois a Wikipédia não é um ambiente rigidamente academicista.

Pelo contrário, absolutamente qualquer usuário deve 0 poder opinar durante o processo.

Neste sentido, acho infundada a crítica feita a que "pessoas votam jogos de celular para ganhar dinheiro artigos sobre piolhos e 0 sobre astronomia".

O artigo jogos de celular para ganhar dinheiro destaque, aliás, deveria ser o melhor artigo possível para um leigo.

O real problema é que muitos 0 dos votantes escolhem seus favoritos utilizando apenas o critério do tamanho (para eles, quanto maior, melhor).

Por fim, também acho que 0 os artigos já destacados poderiam vir a sujeitar-se a uma "despromoção", mas ela somente seria viável se o processo de 0 escolha fosse alterado.

-- g a f msg 20:39, 26 Janeiro 2006 (UTC)

Uma coisa que acho errado, é cair dois artigos 0 sobre o mesmo tema na mesma semana.

Por exemplo, semana passada foram dois sobre astronomia! E há a possibilidade de semana 0 que vem haver dois de música (Rush, e notação musical)..

sendo que nunca houve um artigo se quer de música como 0 destaque(acho)..

Acho que os votos deveriam ser não somente, por gostei..

mas por questão estratégica de ir jogos de celular para ganhar dinheiro tal semana...

Se for acontecer 0 de esses dois artigos irem pra destaque na mesma semana vou retirar , ou colocar um voto pra evitar isso.

Outro 0 ponto é que os artigos tem sempre o mesmo assunto!! Astronomia, biografia, doença, guerra..por ai..

Acho que têm as regras têm 0 que se adaptarem um pouco.

Acho também, que certos artigos caem bem jogos de celular para ganhar dinheiro certas datas..

E séria interessante a conhecidencia dos fatos.Acho 0 que é isso..

--Gabrielt4e 20:42, 26 Janeiro 2006 (UTC)

Outra coisa, na seção os melhores artigos, há artigo que já foram pra 0 capa, e estão jogos de celular para ganhar dinheiro péssimas condições..exemplo Feminismo..

pelo menos há um mes atrás estava.

Gabrielt4e 20:44, 26 Janeiro 2006 (UTC)

Coincidência o que 0 o gaf falou...

Um dos verbetes que estou traduzindo silenciosamente é o sobre a fracassada Nupedia --

Cachorrinho está latindo lá 0 no fundo do quintal • msg 20:46, 26 Janeiro 2006 (UTC)

Só a respeito das traduções de artigos que aqui foram 0 considerados de qualidade e que na wiki en não foram: temos de ver as coisas de forma relativa.

O que pode 0 ser de qualidade jogos de celular para ganhar dinheiro língua portuguesa (por exemplo: quantas biografias há sobre Isabel I, jogos de celular para ganhar dinheiro língua portuguesa, na Internet??? - 0 ou sobre Messias???) pode ser apenas medíocre perante o manancial de informação que existe jogos de celular para ganhar dinheiro língua inglesa...

Mas temos também de 0 ver que não temos assim tantos artigos destacáveis na wiki pt.

Quando dizemos " de destaque" queremos, apenas, dizer potáveis.

Já vi 0 alguns artigos com erros de palmatória a todos os níveis.

E, por vezes, são os mais extensos (porque se, por um 0 lado, o pessoal vota jogos de celular para ganhar dinheiro artigos extensos, não tem paciência para os ler) os que mais erros trazem consigo.

O artigo 0 camaleão estava para ir para destaque sem que ninguém se perguntasse o que seria

aquilo de "língua portátil" - o 0 que seria algo bem capaz de descredibilizar totalmente a Wiki...

Mas as pessoas votaram...

Será que leram? creio, sinceramente, que não.

Ultimamente, tenho 0 vindo a ler e a corrigir demoradamente os artigos que estão jogos de celular para ganhar dinheiro dianteira para o destaque...

E levo, por vezes, semanas 0 a verificar pontos mais duvidosos e frases que não consigo compreender (a clareza é essencial - não vale dizer que 0 eu é que sou burro)...

Por isso, se acho que as pessoas deviam ler, corrigir, comentar, perguntar (às vezes, creio que 0 não o fazem porque não querem "envergonhar" o autor, o que é ridículo - somos todos autores de tudo o 0 que há aqui: não me importo nada que ponham jogos de celular para ganhar dinheiro questão o que escrevi, desde que seja feito de boa 0 fé e com vontade de melhorar substancialmente o artigo) e só depois votar.

Já perdi, aliás, a possibilidade de votar jogos de celular para ganhar dinheiro 0 alguns artigos de que gostava porque, entretanto, foram propostos para destaque antes que eu acabasse o processo de revisão.

Eu, por 0 mim, pedia apenas que tivessem mais calma.

Esqueçam quem escreveu o artigo. Leiam o artigo.

Mas não façam comparações com outros artigos de 0 outras Wikis.

O que é mau por lá pode bem ser, infelizmente, bem bom por aqui...

Manuel Anastácio 23:06, 26 Janeiro 2006 0 (UTC)

Ah: mas sou contra um comité especializado de leitura. Desculpem, mas sou.

Eu sou dos que tanto votam jogos de celular para ganhar dinheiro artigos de piolhos 0 como jogos de celular para ganhar dinheiro artigos de estrelas - e não sendo especialista jogos de celular para ganhar dinheiro nenhum dos dois, já descobri disparates enormes escritos jogos de celular para ganhar dinheiro 0 livros de referência de especialistas nos dois campos...

A Wiki serve para dar o poder da razão aos não especialistas - 0 aqueles que vêm mais longe porque não têm a visão limitada pelos antolhos da especialização.

Os artigos da Wiki não são 0 artigos científicos - aquelas coisas obscuras que ninguém compreende a não serem os próprios cientistas e mais meia dúzia de 0 pessoas - são artigos para gente comum.

Se a gente comum os não compreende, por mais correctíssimos que sejam, não merecem 0 destaque.

Manuel Anastácio 23:06, 26 Janeiro 2006 (UTC)

(concordo integralmente) algumacoisaqq 00:04, 27 Janeiro 2006 (UTC)

Eu também sou contra isto dos comités, 0 de forma institucionalizada, porque: 1) nao gosto de comités, fazem-me lembrar maoismo (embora um comité de auto-crítica se calhar nao 0 fosse má ideia); 2) nao temos usuários que cheguem para tudo; 3) e como tal iamos criar uma espécie de 0 monarcas absolutos jogos de celular para ganhar dinheiro dadas áreas.

E para terminar nós nao temos que escrever sobre aquilo que é a nossa profissao.

O divertimento 0 da wikipédia, para mim, é precisamente esquecer a geologia por um momento.

Ninguém me vai apanhar a escrever artigos sobre zonas 0 de cisalhamento aqui, nao vai nao.

Ainda agora estou a aprender um monte de coisas sobre botânica, na reorganizacao da respectiva 0 categoria.

Era o que faltava se nao pudesse faze-lo só porque nao sou bióloga.

Muriel 16:41, 1 Fevereiro 2006 (UTC)

Acabo de rever 0 um artigo jogos de celular para ganhar dinheiro que 11 pessoas votaram a favor do seu destaque, e o artigo está incompleto, o que prova 0 que o artigo nem sequer foi lido!

Também não sou a favor de um comité, mas sim de que quem 0 vota devia ter um pouquinho de discernimento e optar por não votar, já que não leu o artigo...

como isso não 0 parece ser possível, sou a favor de se reverem as regras para destaque, ou de estipular um método mais criterioso.

Não 0 entendo porque se deixou de poder votar contra...

-- Nuno Tavares 18:53, 31 Janeiro 2006 (UTC)

Nuno, estou contigo! Deveria se 0 poder votar contra (desde que justificado) --Daniducmsgs
19:52, 31 Janeiro 2006 (UTC)Certo.

Não vejo porque não se pode votar contra - 0 desde que justificado com factos (aliás, a ausência deles), e não com opiniões! Cada voto contra podia descontar no total 0 de votos.

Isto iria provocar a retirada do "(X votos)" dos títulos e passar a atribuir pontos - devia-se arranjar um 0 termo melhor que este.

-- Nuno Tavares 22:29, 31 Janeiro 2006 (UTC)

Proponho, tão logo seja possível ou conveniente, que esta 0 discussão seja movida para Wikipedia Discussão:Escolha do artigo jogos de celular para ganhar dinheiro destaque.--
200.216.85.

93 22:28, 31 Janeiro 2006 (UTC)

Eu quando falei no comité falei 0 num momento de "brainstorming", era meramente uma hipótese, nem sequer tinha jogos de celular para ganhar dinheiro mente que características teria esse comité.

Um comité poderia 0 ser simplesmente um grupo de voluntários que se comprometeria a ler os artigos e a apresentar, de uma forma construtiva, 0 sugestões sobre como poderia aquele artigo ser melhorado.

Mas vejo também que esse comité poderia dar lugar a abusos, sobretudo se 0 os integrantes se comportassem de forma arrogante...

Não se deve votar por votar, atribuir o título de "artigo com qualidade" é 0 uma grande responsabilidade.

Eu tenho tentado ler alguns dos artigos propostos e tenho também apresentado comentários na página das votações.

Sei que 0 o local mais adequado é a página de discussão do artigo, mas acontece que essas páginas não vistas por ninguém, 0 na nossa Wikipédia elas não são lá muito usadas.

Quem sabe talvez a introdução do voto contra permitiria que jogos de celular para ganhar dinheiro caso 0 de uma maioria desfavorável o artigo deixasse de ser candidato e tivesse que ser repensado.

--JLCA 18:39, 1 Fevereiro 2006 (UTC)

Quando 0 uma página de discussão tiver algum assunto importante, e demorarem a responder, se isso não entupir demasiado a página das 0 mudanças recentes, pode-se inserir na predefinição da discussão (volto a dizer: se isso não entupir demasiado essa predefinição e se 0 o assunto for de relevo).

Entretanto, sempre podes ir perguntando aos próprios autores...

É o que eu tenho feito.

Manuel Anastácio 21:54, 1 0 Fevereiro 2006 (UTC)

Novo tópico [editar código-fonte]

Pessoal, também estou um pouco confuso sobre os critérios usados para destacar um 0 artigo. Vota-se somente a quantidade? Ou se é bem escrito? Porque um tio meu (estudioso do Santos Dumont há mais de 0 10 anos), ao acessar a Wikipédia, fez uma dura crítica ao ver que o artigo Santos Dumont estava destacado, contendo 0 muitas inverdades e com uma pesquisa muito superficial.

- Não me usem o argumento "é só ir lá e mudar" porque 0 ele me disse que tentou mudar uma palavra somente e ainda assim não conseguiu, reverteram.

Acho que podemos rever os critérios 0 de destacar um artigo, não usar somente a votação.

Ou, quem votar, comprometer-se mais a pesquisar sobre o assunto.

um abraço, FML 0 oi? 22:49, 4 Fevereiro 2006 (UTC)

Qual o problema dos destaques? Que muita gente vota sem ler, ou que quem lê 0 apenas corrige os erros mais superficiais.

Tenho uma sugestão: que um artigo só entre para a votação de destaque após receber 0 um parecer de um outro wikipedista que não editou o artigo.

O parecer deve ser bem completo e dissecar o artigo, 0 não vale dizer "o artigo é muito bom, está bem escrito, tem imagens bonitas ...

" Precisa deixar claro os prós e os contras:

"o parágrafo que fala sobre tal coisa está parcial pois não inclui as contribuições das novas tecnologias bla bla ;..."

"não há menção à pesquisa tal bla bla bla..."

"a imagem tal está adequada pois esclarece a divisão das tribos e usa as cores definidas pela convenção tal..."

No final, poderia haver uma recomendação final: "destacar", "destacar com alterações" ou "não destacar" (popularmente, "escrever tudo de novo").

Então, a votação só iniciaria depois do parecer pronto e disponível perto da votação e na discussão do artigo.

Assim, ao menos uma pessoa vai ler o artigo a fundo e os outros terão um material para basear seus votos, ao menos, um guia de leitura.

Tem mais coisa, o Nuno complementa.

--E2m 08:15, 9 Fevereiro 2006 (UTC)

Certo, entretanto, parece o momento oportuno para discutirmos também a qualidade de um artigo que foi outrora aprovado para destaque e a jogos de celular para ganhar dinheiro validade.

Por exemplo, estivemos a discutir sobre o artigo Pirâmides de Gizé.

Sem querer dizer que o artigo foi mal revisto - porque não podemos saber tudo sobre tudo, cada um com as suas limitações - o facto é que foram detectados alguns problemas técnicos no artigo já depois de ser eleito para Destaque - tanto que ele está marcado para reciclagem.

Ora, como é que um artigo que (supostamente) representa a Excelência desta wikipédia, i.e. , do melhor que por cá se faz, pode estar ainda com esse estatuto, com as falhas (notem que a questionabilidade das fontes é também uma falha do autor)? Penso que não foi um erro levar o artigo para destaque, mas que é um erro mantê-lo com essa distinção no seu estado actual.

-- Nuno Tavares 08:29, 9 Fevereiro 2006 (UTC)

Complementando o E2m, queria esclarecer uma dúvida que possa surgir (comigo surgiu): o artigo seguirá inevitavelmente para a votação convencional, mas jogos de celular para ganhar dinheiro duas fases: a da apreciação, jogos de celular para ganhar dinheiro que duas ou mais pessoas dissecam o artigo (da melhor forma que conseguirem, obviamente), mas a votação irá decorrer já com as conclusões tiradas dessa análise: pelo menos quem vota cegamente (admitindo que isso ocorre) terá alguma análise jogos de celular para ganhar dinheiro que se basear - especialmente útil se não for um entendimento do assunto.

Por outro lado, creio que o número de revisões deve ser estipulado apenas como mínimo, e não estar confinado a um número restrito de pessoas.

Podem ser, inclusive, seleccionados pelo mesmo autor, mas o que é de facto imperativo, é que a análise (tão minuciosa quanto possível) seja feita.

Não se pretende criticar os artigos, nem forçá-los a ser mais completos, mas sim limpar (ou salientar, caso o revisor não as consiga limpar) as confusões que vão surgindo com as sucessivas edições (lembrem-se que isto é uma wiki).

Note-se, inclusive, que estas análises (e as discussões que irão gerar, obrigatoriamente) irão servir de referências para os mais novatos, sobre o que se espera de um artigo dito excelente, e quais os erros mais comuns.

-- Nuno Tavares 08:43, 9 Fevereiro 2006 (UTC)

E se existisse alguma votação para retirar o status de destaque de um artigo? Ou melhor: um destaque tem a validade de três meses, por exemplo, e depois para ele se manter destaque deve ser feita nova votação.

Acho que isso melhora bastante.

abraço, FML oi? 15:06, 10 Fevereiro 2006 (UTC)

Elaborei uma simulação às três pancadas e aproveitei e alterei o método usado na página principal (Usuário:Nuno Tavares/Votação para destaque) para um método semelhante ao das páginas para eliminar.

Isto iria-nos permitir "arquivar" as revisões, bem como arquivar o estatuto de Excelência para que possa ser revisto ou questionado mais tarde.

Tenho 0 mais ideias (como quanto à permanência e discutibilidade do estatuto), mas gostava de saber a vossa opinião para já.

-- Nuno 0 Tavares 09:41, 9 Fevereiro 2006 (UTC)

Parece-me que esta solução irá ajudar, e muito, ao desenvolvimento qualitativo dos grandes artigos, 0 já que os defeitos serão discutidos e eventualmente corrigidos, antes do artigo ir para destaque e não depois como acontece 0 por vezes.

Também a manutenção dum estatuto efectivo de qualidade, é um assunto que terá que ser discutido e encontrada uma 0 forma de evitar que um bom artigo, seja 'destruído' jogos de celular para ganhar dinheiro dois dias por meia-dúzia de edições menores que passaram despercebidas 0 a toda a gente (mas, uma coisa de cada vez).

Paulo Juntas 11:19, 9 Fevereiro 2006 (UTC)

Propostas para critérios de 0 escolha [editar código-fonte]Olá.

Venho aqui apresentar algumas propostas para a redefinição dos critérios para a escolha do artigo jogos de celular para ganhar dinheiro 0 destaque.

Apenas um artigo por semana jogos de celular para ganhar dinheiro vez de dois.

O que já acontece neste momento é que o artigo que fica 0 por baixo na Página Principal quase não é visto.

Esta proposta também implicaria outra, que é a da mudança da Página 0 Principal.

Na minha opinião, a PP não é neste momento visualmente atractiva nem convidativa a que novas pessoas se juntem ao 0 projecto (reparem para o lado esquerdo da PP: Importante! Princípio da imparcialidade, Versões do português, Direitos de autor, Normas de 0 conduta, Coisas a não fazer ---).

O espaço da PP poderia também ser preenchido com Efemérides ou o Sabia que...? ou 0 a Foto do Dia.

Os artigos devem apresentar referências, que podem ser bibliográficas, páginas web, artigos de revistas, etc...

Sejamos honestos: ninguém 0 escreve um bom artigo por inspiração divina.

Na Wiki jogos de celular para ganhar dinheiro inglês há agora uma grande preocupação com esta questão das fontes, 0 talvez por causa daquele caso do jornalista americano.

Não vou ao ponto de dizer que cada frase do artigo deve ter 0 uma referência, mas pelo menos no fim deveria-se apontar as obras que a pessoa consultou para escrever o artigo.

O artigo 0 não pode ser uma tradução.

Pode ter secções que sejam traduções, mas todo o artigo não.

Acho que tira originalidade.

Artigos sem imagens 0 também devem poder ser artigos de qualidade.

Parece-me que não é justo excluir um artigo, que pode até ser muito bom, 0 só porque não tem imagens, até porque a política de imagens que segue esta Wikipédia neste momento é restritiva, e 0 pode não ser possível ter imagens para todos os artigos.

Deve ter aprofundado suficientemente o tema jogos de celular para ganhar dinheiro questão.

Também penso que as 0 pessoas que contribuíram para o artigo não devem votar nele - afinal de certa forma estão a votar jogos de celular para ganhar dinheiro si 0 próprias.

Quanto à questão dos votos contra, não sei ainda se seria uma boa ideia, pois poderia ser mal usada.

Deveria era 0 ser possível levantar objecções/apresentar comentários para melhoria na página das votações.

--JLCA 17:35, 9 Fevereiro 2006 (UTC)

Ah! Mas eu não tinha 0 visto isto...

vou mover a discussão da Esplanada para aqui, e tentar organizar o texto.

Espero que o JLCA não se importe.

-- 0 Nuno Tavares 01:51, 10 Fevereiro 2006 (UTC)

Ponto 1: Concordo, mas essas sugestões já estavam a ser implementadas na última 0 votação que foi cancelada.

Vê isto Wikipedia:Votações/Nova página principal (Junho 2005).

Ponto 2: Concordo, salvo no caso das traduções de artigos de 0 outras wikipédias (que não as possuam, obviamente); mas a partir daí, indicar as fontes.

Concordo, no entanto, com o exposto.

(que não 0 as possuam, obviamente); mas a partir daí, indicar as fontes.

Concordo, no entanto, com o exposto. Ponto 3: Discordo.

Isso é uma barreira 0 de entrada para o artigo que não tem lógica, a meu ver.

Entendo, no entanto, a preocupação subjacente, mas isso é 0 o amadurecimento do artigo, é outra história..

a tradução de textos GFDL deve ser, no mínimo, GFDL também, por isso não 0 vejo como tira a originalidade (ao projecto).

Ponto 4: Tens alguma razão; mas tenho que pensar nisso um pouco mais...

Podes dar 0 um exemplo de um artigo que não pudesse levar uma imagem?

Ponto 5: Sim, tanto quanto possível.

Atenção à subjectividade do teu 0 critério.

Ponto 6: Isso parece-me uma questão de ética que tem pouco a ver com o artigo jogos de celular para ganhar dinheiro si.

Se, num cenário 0 hipotético, todos (os que votamos) revíssemos os textos, todos estaríamos vedados a votar....

Posto isto, dado que estavam a ocorrer duas 0 questões paralelas, decidi fundi-las.

Peço-te, JLCA, o teu parecer sobre o texto acima, nomeadamente da subsecção Pareceres.

-- Nuno Tavares 02:02, 0 10 Fevereiro 2006 (UTC)

Olá, quanto ao que JLCA escreveu, achei muito interessante no que se refere a "Sabia que... ? ou 0 a Foto do Dia", isto tornaria a wikipédia mais atrativa ainda.

Quanto à referência, isto vai ser importante principalmente para os 0 artigos de cunho religioso.

Bruno S Lessa 12:05, 10 Fevereiro 2006 (UTC)

Já tinha lido o texto que foi aqui colocado a 0 partir da Esplanada.

Achei interessante a ideia dos Pareceres, a minha questão é se essa ideia no fundo não anda muito 0 perto da ideia do "Comité".

E tendo jogos de celular para ganhar dinheiro vista que várias pessoas já falaram contra não sei se tem pés para 0 andar.

Quem daria esses pareceres? A pessoa teria que estar relacionada com a área ou não? Seria um grupo fixo? Estou 0 muito de acordo com os critérios da Wiki jogos de celular para ganhar dinheiro francês, podem ler aqui.

Wikip%C3%A9dia:Qu%27est-ce_qu%27un_article_de_qualit%C3%A9_%3F e também concordo jogos de celular para ganhar dinheiro geral com o 0 sistema de eleição deles.

Wikip%C3%A9dia:Proposition_articles_de_qualit%C3%A9 --JLCA 14:29, 10 Fevereiro 2006 (UTC)

Ainda não entendi qual o problema com os critérios atuais.

De repente 0 não temos a capacidade de dizer o que é bom ou o que não é? Indech :: alô? 14:35, 10 0 Fevereiro 2006 (UTC) Acho que é por aí.

E concordo que deveria ser apenas um destaque na página principal por semana.

um abraço, 0 FML oi? 15:07, 10 Fevereiro 2006 (UTC)

Indech: o problema é que existem vários votos a dizer que os artigos "são 0 bons" e vão para destaque com erros (ortográficos ou técnicos).

Vê o caso das Pirâmides de Gizé, por exemplo.

Se pudermos minimizar 0 isso, não seria melhor? Seja como for, a única alteração é uma fase de avaliação do artigo, sem a candidatura 0 directa - não obstante, o artigo segue naturalmente para destaque, mas com o parecer desses revisores;

JLCA: Exactamente, a questão dos 0 pareceres vai ao encontro da tua sugestão, mas parece-me mais flexível por não institucionalizar esse comité.

Vou repetir: o que interessa 0 definir é o número mínimo de dissecadores (revisores) para que o artigo siga, naturalmente, para a votação.

Quem faz, e como 0 faz, é um critério do proponente do artigo (aquele que vai à página de

votações, pela primeira, colocar o artigo 0 para votação) - não obstante, a revisão não se limita às pessoas indicadas pelo proponente, qualquer um pode dar o 0 seu parecer: desde que disseque o artigo - isso subentende uma análise de vários níveis (tantos quanto possíveis: técnicos, gramaticais, 0 estéticos, etc.

), obviamente, e a apresentação das dúvidas/conclusões nesse tal parecer.

Em relação ao sistema da wiki, tenho muita dificuldade jogos de celular para ganhar dinheiro 0 compreender francês, mas vou tentar ver se aproveito alguma coisa.

Se pudesses resumir aqui, seria ótimo (quiza mais acima, para não 0 baralhar as discussões).

-- Nuno Tavares 15:21, 10 Fevereiro 2006 (UTC)

Esta análise pode ser útil, porém sugiro que ela seja 0 feita na página de discussão do artigo, para não deixar a página de votações muito pesada.

Acho que os critérios atuais 0 são bons, não vejo necessidade para mudanças.

Afinal, nossa lista de candidatos possui menos de 50 artigos.

Não precisamos criar mais restrições 0 no momento.

Severino666 23:18, 10 Fevereiro 2006 (UTC)

Como já tinha falado acima, sou a favor de uma reformulação da PP..

Têm idéias 0 legais na página que o Nuno mostrou, acho que sendo um artigo a cada meia-semana, e misturar as idéias para 0 layout, tal como: Usuário:Gbiten/PP-6a, e os temas com imagens do lado: como esses : Usuário:PedroPVZ/PP-9, e Usuário:Santana-freitas/Index acho legal.

um artigo 0 ocupa menos espaço.Enfim..

Gabriel4e 00:28, 11 Fevereiro 2006 (UTC)

Por favor, não misturem as discussões! -- Nuno Tavares 02:58, 11 Fevereiro 0 2006 (UTC)

Desde que todos possam dissecar o artigo, tudo bem.

Mas como é que vamos saber se os dissecadores 0 dissecaram 0 realmente? Volto a dizer: a ideia de um comité é simplesmente odiosa.

Prefiro que continue este sistema corrupto e de simpatiazinhas 0 - eu voto no teu e tu votas no meu - do que a institucionalização de "peritos" (até porque não 0 os há na wikipédia - aliás: como disse a Muriel, que os há, há, mas preferem trabalhar fora da jogos de celular para ganhar dinheiro 0 área normal).

Manuel Anastácio 03:14, 11 Fevereiro 2006 (UTC)

Manuel: exactamente, não há limite máximo , mas deve existir um limite mínimo.

Em 0 relação à pergunta de "como saber que foi dissecado": esse é o verdadeiro problema.

Em conversa com o E2m, pareceu-me um 0 método de rigor discutível, mas que pode ser experimentado:

Só é considerada revisão (dissecção) se houve intervenções por parte do (alegado) 0 revisor.

Se ele não influenciou o artigo (atenção: na fase da revisão! Não devem ser consideradas as alterações anteriores à candidatura), 0 então não fez revisão nenhuma, e o seu comentário tem o mesmo peso que um voto.

Assim sendo, que aguarde a 0 votação, já que não tem nada a acrescentar à revisão ..

A revisão não deve focar apenas aspectos negativos, nem de 0 uma única ordem.

A revisão pode ser: técnica (detecção de erros/complementação de aspectos do tema do artigo), gramatical (sintaxe, semântica, ortografia, 0 etc.

), editorial (correção de links, desambiguações, etc), e outros possivelmente esquecidos (complementem!), tão mesclados e intensivamente usados quanto possível.

E2m: creio 0 que disse tudo.

Se esqueci algo, por favor complementa.

Manuel: esclareci? -- Nuno Tavares 03:50, 11 Fevereiro 2006 (UTC)

JLCA: Em relação 0 aos votos contra, tinha pensado num sistema de anulação: um voto contra anula um voto a favor, desde que justificado 0 com critérios não-relativos, como gostos, opiniões pessoais, orientações político-sociais, etc.

-- Nuno Tavares 03:55, 11 Fevereiro 2006 (UTC)

Concordo integralmente com 0 o Manuel.

Acho burocracia a mais.

Daqui a pouco, estaremos enviando edições para diferentes guichês, cada um com uma exigência de carimbos, 0 certificados, atestados, selos de aprovação e certidões.

Sugestões e reclamações, favor preencher 3 formulários, pagar a taxa, entrar na fila para 0 outros 5 carimbos e então encaminhar ao "centro de triagem de edições com o objetivos de sugerir, reclamar, elogiar ou 0 especular".

Bem-vindos à Alemanha Oriental! Indech :: alô? 04:05, 11 Fevereiro 2006 (UTC) Outra coisa.

Quem disser que "traduções não rendem artigos de 0 destaque" está fora de si.

E que leiam a Bíblia jogos de celular para ganhar dinheiro aramaico! Indech :: alô? 04:06, 11 Fevereiro 2006 (UTC)

Nuno: Não 0 creio que, actualmente, esse método seja plausível.

O que queres dizer com "desde que o revisor tenha efectuado alterações"? Mudar uma 0 vírgula já conta? E se o revisor ler só metade? E se o revisor considerar o artigo perfeito? Sei que 0 este último argumento pode parecer tolo, mas tendo jogos de celular para ganhar dinheiro conta os padrões de exigência actuais, acho que muitos usuários verão 0 perfeição mesmo onde não existe...

Sei que é um problema.

Mas a democracia tem destas coisas.

Eu também acho que a eleição do 0 Cavaco Silva foi um tremendo erro nascido da cegueira dos portugueses, mas tenho de viver com o presidente que os 0 portugueses quiseram, e mais nada.

A democracia, afinal, é o pior de todos os sistemas, à excepção de todos os outros.

Só 0 sou contra o identificarmos artigos destacados com artigos de qualidade.

Um artigo destacado é, tão somente, um artigo destacado.

Quem quiser fazer 0 listas de artigos de qualidade, que os faça - mas nisso, creio que a comunidade nunca dará com a bota 0 na perdigota (além de que há artigos bons que se degradam).

Manuel Anastácio 06:29, 11 Fevereiro 2006 (UTC)

Manuel, a tolice dos 0 teus argumentos é plausível q.b.

à luz dos padrões de exigência actuais, conforme disseste.

Eu também discuti essa questão, mas teremos que 0 apostar no bom-senso: se um editor apresentar revisões erradas (leiam-se parcialmente completas - uma vírgula -, ler só metade, etc) 0 sistematicamente, simplesmente deixa de ser considerado como um revisor.

Teremos que confiar na opinião pública para julgar o revisor.

Sinceramente, creio que 0 se mudarmos a atitude e responsabilizarmos mais os actuais votantes, quiçá mudemos também a mentalidade, por consequência.

Repara, isto não nos 0 vai livrar dos votos do tipo votas no meu e eu voto no teu ou o deixa cá votar porque 0 o artigo está grande, ou porque todos votaram, mas pelos menos vai gerar uma discussão jogos de celular para ganhar dinheiro torno do artigo que, 0 se abreviada correctamente nesses pareceres, acredito que irá sensibilizar os votantes - pelo menos convenceram-me disso.

Se a atitude tem que 0 mudar, creio que o melhor caminho é mesmo a sensibilização, i.e.

, mostrar aos votantes que o artigo não tem condições/tem 0 óptimas condições para ir para destaque.

E assim como actualmente muita gente vota no artigo de X, porque os artigos de 0 X são sempre excepcionais, muita gente irá votar segundo o parecer de Y, porque os pareceres de Y são sempre 0 completos (em oposição, os tais pareceres incompletos vão perdendo credibilidade, e depois disso começa a mexer com a credibilidade do 0 próprio editor, etc, etc - creio que, a existir esse tipo de revisor, rapidamente será ridicularizado).

A propósito do subtema "artigo 0 de qualidade vs destacado": eu montei um sistema que indiquei acima, mesmo para te mostrar jogos de celular para ganhar dinheiro que medida é que 0 esta (eventual) reforma nos iria permitir manter um registo dessas avaliações: cada artigo passa a ter uma página própria para 0 esses pareceres + votação, que poderão ser consultados mais tarde para reavaliar o artigo (manter a qualidade, ou retirar-lhe o 0 estatuto de qualidade).

A ideia não é fazer (mais uma) lista de artigos de qualidade, mas sim a de manter e o gerir uma categoria (e sim, um estatuto) de qualidade para os artigos.

Eu estou contra o paradoxo que apresentaste: se um o artigo X não é de qualidade (atenção: segundo os critérios globais), então não tem que figurar como destaque.

Isso envergonha-nos.

Somos uma o das maiores wikipédias, está na hora de começarmos a comportarmo-nos como tal.

-- Nuno Tavares 06:50, 11 Fevereiro 2006 (UTC)

Eu o acho que tem existido por estas bandas um certo facilitismo na atribuição do título "artigo de qualidade".

Quem passa por uma o universidade tem que fazer x disciplinas, x trabalhos para ter o curso; um atleta tem que treinar bastante para alcançar o os seus objectivos.

Portanto, as coisas não podem cair do céu, não se pode passar a ideia de que basta escrever o bastante e colocar umas fotos para ser um artigo de qualidade.

Estou um pouco decepcionado por ver tantos esboços neste enciclopédia.

Quanto o às traduções, tenho escrito sobre Sikhismo, Jainismo e Zoroastrismo, sem necessidade de traduzir estes artigos de outras wikis, mas talvez o porque tenho a vantagem de viver perto de uma biblioteca pública que me permite acesso a fontes bibliográficas.

Na Wiki jogos de celular para ganhar dinheiro o francês as votações são assim:

o voto pode ser contra, a favor ou neutro.

Quem vota contra é convidado a apresentar as o suas razões e a melhorar o artigo.

é possível colocar um aviso de "espera" jogos de celular para ganhar dinheiro caso de que o artigo tenha o problemas legais (ex:estatuto legal de uma foto) ou técnicos.

a passagem a artigo de qualidade acontece jogos de celular para ganhar dinheiro 1 ou 2 voltas o num período máximo de 2 meses.

Primeira volta : ao fim de um mês, se existir no mínimo 8 votos a o favor (sem nenhum contra, nenhum voto neutro, nenhum "aviso de espera") o artigo é considerado de qualidade.

Se o artigo tiver o mais 3 votos a favor do que contra (exemplos: 5 votos a favor, 2 contra ou 7 a favor e o 4 contra) o artigo tem que ir para uma segunda volta.

Outros casos: o artigo é retirado.

: ao fim de um o mês, se existir no mínimo 8 votos a favor (sem nenhum contra, nenhum voto neutro, nenhum "aviso de espera") o o artigo é considerado de qualidade.

Se o artigo tiver mais 3 votos a favor do que contra (exemplos: 5 votos a o favor, 2 contra ou 7 a favor e 4 contra) o artigo tem que ir para uma segunda volta.

Outros casos: o o artigo é retirado.

Segunda volta: dura também um mês.

Se há menos de seis votos a favor nesta 2ª fase, o o artigo é rejeitado.

Se o artigo tiver pelo menos 6 votos a favor e 75% dos votos a favor jogos de celular para ganhar dinheiro relação o ao total dos votos contra e a favor, o artigo é promovido a artigo de qualidade.

Outros casos: eliminação.

Esta segunda fase o permite melhorar o artigos, graças aos debates e às melhorias que os contribuidores podem trazer.

Tradução de: Wikip%C3%A9dia:Proposition_articles_de_qualit%C3%A9 --JLCA 11:34, 11 o Fevereiro 2006 (UTC)

JLCA: eu tenho escrito artigos sem utilizar qualquer tipo de tradução, como o Gil Vicente, ou a Censura o jogos de celular para ganhar dinheiro Portugal...

Mas não creio que sejam melhores ou mais válidos por não terem trechos traduzidos.

Nós já sabemos a jogos de celular para ganhar dinheiro opinião o sobre o assunto e, creio que, tirando o Lampião, mais ninguém concorda consigo quanto à superioridade das não-traduições.

Um artigo tem o qualidade quando tem qualidade.

Claro que uma boa tradução (não necessariamente literal, e apoiada jogos de celular para ganhar dinheiro muita pesquisa - se calhar, os o nossos diferendos partem de darmos significados diferentes à mesma palavra, já que traduções literais podem, realmente, por vezes, originar erros o graves - e existem, de facto, partes de artigos traduzidos com muita má qualidade - mas eu

insurjo-me contra a 0 qualidade desses trechos e não pelo facto de eles serem traduzidos!!!) ou um bom artigo necessita sempre de muito trabalho, 0 como disse - nisso estou de acordo consigo.

Claro que no afã de ter muitas edições e muitos artigos, grande parte 0 dos usuários esquece-se que a qualidade não é amiga de pressas.

Ora tudo bem: mas parece-me que as duas propostas: a 0 do Nuno e a do JLCA (se coincidir com a francesa) vão originar diversos problemas e confusões...

Quando é que um 0 revisor apressado será assim considerado pela comunidade?? Faremos votos para tirar o crédito a esses revisores, que deixarão de ter 0 direito a voto??? Como é que pretendem regular uma coisa dessas? E imaginem agora: que alguém tem um artigo ótimo, 0 traduzido, mas vem o JLCA, que não gosta de traduções e diz: artigo traduzido, voto contra - ora, ele utilizou 0 um critério objectivo: como o artigo é uma tradução e ele verificou que o é, de facto, ele fez a 0 revisão...

E esse artigo fica como? Condenado a nunca ser destacado, porque tem trechos traduzidos e há usuários que têm alergia 0 a isso??? Como é que alguns votos, dados por razões menos aceitáveis, serão desqualificados??? Não vêem que estão a pôr-se 0 num beco sem saída?

Depois: não é possível estabelecermos padrões "objectivos" de qualidade, porque os mesmos critérios serão avaliados de 0 forma diferente por usuários diferentes: por exemplo: o critério da ortografia: é provável que alguns portugueses nunca cheguem a considerar 0 um artigo escrito jogos de celular para ganhar dinheiro português do Brasil como bem escrito - e vice-versa!!!

(ainda ontem vi um usuário com alguma 0 experiência a fazer a "revisão" do artigo afídio, como ele pôs no sumário - revisão essa que consistiu apenas jogos de celular para ganhar dinheiro 0 mudar insecto para inseto!) - agora, esse usuário, deixaria de poder votar na atribuição do selo de qualidade?...

Eu acho que 0 esta discussão não terá fim.

Manuel Anastácio 15:10, 11 Fevereiro 2006 (UTC)

Bom, enquanto se estiver a lutar contra o Velho do 0 Restelo, dificilmente se chegará a bom porto...

não me parece que o JLCA fosse votar contra qualquer artigo porque ele não 0 gosta de traduções (se ele puder confirmar, tanto melhor); no entanto, já me parece que ele poderia não votar a 0 favor porque não gosta de traduções.

Qual é o problema disso?!

Entretanto, qual é a pressa de descredibilizar o revisor? Quer dizer, 0 no método actual damos azo a toda a espécie de falcatuas.

Quando se propõe um método alternativo - e reparem: o 0 meu que o E2m e eu estamos a propor é muuuuuuuuito menos burocrático que o da wiki:francesa (não necessariamente melhor, 0 atenção) - a contestação baseia-se sobretudo na análise de hipotéticos precedentes e algum medo de avaliações subjectivas.

Ora bem, assim pois 0 claro que nunca sairemos deste impasse.

Saibam (todos) que nesta discussão não há como evitar a grande maioria dos votos-sem-revisão.

Mas eu 0 estou muito mais preocupado com a qualidade dos artigos, do que propriamente jogos de celular para ganhar dinheiro criticar esses votantes (é uma questão de 0 ética e uma questão de amadurecimento dos votantes que nada tem a ver com a qualidade dos artigos).

Posto isto temos 0 que pensar seriamente:

Mantemos o método actual, que está constantemente a gerar confusão?

Ou vamos trabalhar para arranjar formas de assegurar (0 na medida do possível ! NÃO HÁ SUPRA-SUMOS!!) a qualidade dos artigos? -- Nuno Tavares 18:13, 11 Fevereiro 2006 0 (UTC)

Não se trata de ser Velho do Restelo: trata-se de não perceber como é que controlarão as decisões de quem 0 fizer a revisão.

Ainda não me respondeste: se uma pessoa considerar o artigo perfeito e não fizer nenhuma alteração, poderá votar 0 a favor??? Manuel Anastácio 19:13, 11 Fevereiro 2006 (UTC)

Claro que sim, porque não? Mas, nesse caso, não se trata de 0 um revisor! Vou tentar de outra forma: só é revisor aquele que fizer uma dissecação (exaustiva) do artigo - mesmo 0 que não

intervenha, pode ter várias questões a colocar.

Hm? -- Nuno Tavares 19:39, 11 Fevereiro 2006 (UTC)

Repara, não existe, 0 na prática, o "estatuto" de "revisor".

Qualquer um é revisor! Tu, eu, ou quem ler o texto e encontre falhas e 0 faça correcções.

O que é imperativo, é não deixar que um artigo vá para destaque vá para votação sem alguém o 0 rever, porque já sabemos o que acontece a partir daí! -- Nuno Tavares 19:40, 11 Fevereiro 2006 (UTC)Ótimo...

Agora, vê 0 se colocas isso jogos de celular para ganhar dinheiro proposta...

Se eu ler uma proposta com pés e cabeça, até posso apoiar (sem ser neutro, eheh 0 - não vá a moda pegar)...Fico à espera.

Manuel Anastácio 04:23, 12 Fevereiro 2006 (UTC)

O método atual é bom, não adianta 0 forçar qualidade jogos de celular para ganhar dinheiro meia dúzia de artigos.

Acho que cada wikipedista é capaz de decidir se um artigo merece ou não 0 ir a destaque.

Severino666 12:57, 12 Fevereiro 2006 (UTC)

Alguns usuários mostram-se surpreendidos por esta discussão estar a ser feita, afirmando que 0 está "tudo ótimo" no actual processo de escolha do artigo jogos de celular para ganhar dinheiro destaque.

Eu pelo contrário acho que está mesmo mal.Veja-se:

O artigo 0 Helena Blavatsky tinha já uma grande quantidade de votos (talvez 8?) e no entanto estava escrito de uma forma completamente 0 parcial, apresentando como verdadeiras coisas que são do foro da crença pessoal de cada um, como "desde os oito anos 0 revelava poderes psíquicos", "encontrou-se com o seu Mahatma".

Está nos actuais critérios de escolha do artigo jogos de celular para ganhar dinheiro destaque que este deve 0 ser escrito de forma imparcial, mas no entanto este já estava quase a ser destaque violando essa regra.

Messias (Judaísmo) - 0 tinha escrito Smyrna quando a grafia jogos de celular para ganhar dinheiro português é Esmirna.

Também tinha escrito Judaísmo, ora com letra maiúscula, ora com letra 0 minúscula.

A certa altura diz assim, Ver o artigo Sabbatai Zevi para mais detalhes .

Mas onde é que está esse artigo? 0 Se o artigo não existe como podem escrever isto?.

Mas onde é que está esse artigo? Se o artigo não existe 0 como podem escrever isto? O Império Romano tinha escrito Roma com letra minúscula, mas pior do que isso está pouco 0 desenvolvido.

Curiosamente o Indech, que pergunta se a gente não sabe ver se um artigo é bom ou mau, retirou o 0 seu voto do artigo - pelos vistos parece que a gente não sabe.

com letra minúscula, mas pior do que isso 0 está pouco desenvolvido.

Curiosamente o Indech, que pergunta se a gente não sabe ver se um artigo é bom ou mau, 0 retirou o seu voto do artigo - pelos vistos parece que a gente não sabe.

Pirâmides de Gizé - aconselho uma 0 visita à página de discussão

Discuss%C3%A3o:Pir%C3%A2mides_de_Giz%C3%A9Graves_inexactitudes do artigo para ver como um visitante mostrou como este "artigo de qualidade" da 0 wikipédia jogos de celular para ganhar dinheiro português tinha informações duvidosas.

Reforço a ideia de que apenas deveria existir um artigo por semana.

A wikipédia jogos de celular para ganhar dinheiro português 0 tem dois tipos de usuários: os que desenvolvem os artigos e os que praticamente só se limitam a inserir categorias, 0 criar esboços, etc.

Infelizmente, o primeiro tipo de Wikipedista está jogos de celular para ganhar dinheiro minoria.

Os utilizadores efectivamente activos e que desenvolvem os artigos são 0 poucos.

Por isso, nós não temos neste momento capacidade para declarar 2 artigos por semana como de qualidade.

Note-se que a Wikipédia 0 jogos de celular para ganhar dinheiro francês apenas escolhe um artigo por semana e no entanto é melhor que a portuguesa e tem mais pessoas 0 activas.

As pessoas andam muito comodistas.

--JLCA 21:56, 13 Fevereiro 2006 (UTC)

--JLCA 21:56, 13 Fevereiro 2006 (UTC)

Repararam que esta semana pecamos contra o nossas próprias regras para colocar um artigo na capa.

Ambos os artigos receberam 12 votos, e jogos de celular para ganhar dinheiro caso de empate o o artigo proposto antes fica jogos de celular para ganhar dinheiro primeiro.

No caso o artigo Piada foi proposto jogos de celular para ganhar dinheiro Agosto, e o artigo Arquitetura do Renascimento o foi proposto jogos de celular para ganhar dinheiro Dezembro.

Ou seja, piada devia estar jogos de celular para ganhar dinheiro cima.

Acho que essas coisas acontecem..

Mas só queria fazer um observação ;) O Gabriel : ahn? 16:02, 14 Fevereiro 2006 (UTC)Acho que não.

pois o artigo Arquitetura do Renascimento recebeu seu décimo segundo voto o jogos de celular para ganhar dinheiro 31 de janeiro, e o artigo Piada recebeu no dia 11 de Fevereiro, logo foi nomeado depois para destaque.

Foi o tudo feito de acordo com as regras.

Severino666 18:22, 16 Fevereiro 2006 (UTC)

Na verdade, o Gabriel tem razão.Mas acontece.Issso é o o de menos...

rs Indech :: alô? 18:25, 16 Fevereiro 2006 (UTC)

Se vamos alterar o número de artigos jogos de celular para ganhar dinheiro destaque, e o o tempo jogos de celular para ganhar dinheiro que estes estão, jogos de celular para ganhar dinheiro destaque, como vi por uma proposta do Severino, creio que se torna urgente separar o as águas, realmente, tal como o Nuno, o Gaf e outros defendem: primeiro devemos votar a qualidade e só depois o o destaque...

Aliás: creio que se devia fazer primeiro essa reforma, antes da reforma da periodicidade de exposição dos mesmos...

Porque se o destacarmos mais artigos, a qualidade baixará, porque sairão mais sem serem devidamente revistos; se destacarmos menos, a página de votações o actual ficará jogos de celular para ganhar dinheiro breve entupida e demasiado pesada...

Manuel Anastácio 00:10, 17 Fevereiro 2006 (UTC)

Gostaria de perguntar jogos de celular para ganhar dinheiro que pé é o que está este processo, dirigindo-me jogos de celular para ganhar dinheiro particular ao Nuno Tavares.

As pessoas acham ou não que deveria existir outro processo para o a escolher do artigo jogos de celular para ganhar dinheiro destaque? Quem sabe seria mesmo útil promover uma votação a este respeito, assim retira-se todas o as dúvidas (Concorda com o actual processo de escolha do artigo jogos de celular para ganhar dinheiro destaque?).

É melhor pronunciar-se do que não dizer nada.

É o que parece-me que isto está a ficar tudo jogos de celular para ganhar dinheiro águas jogos de celular para ganhar dinheiro bacalhau.

--JLCA 21:59, 20 Fevereiro 2006 (UTC)

Colegas, fiz mais um o script para detectar links para redirects e para desambiguações.

Convinha usá-lo antes de enviar a página para destaque.

O layout não é o grande coisa, espero que se orientem.

Se encontrarem algum bug, avisem.

-- Nuno Tavares 08:59, 28 Fevereiro 2006 (UTC)

Já testei jogos de celular para ganhar dinheiro o Evo Morales.

Aprovado! Obrigado, Nuno.

Indech :: alô? 18:59, 10 Março 2006 (UTC)Muito bom.

-- Fernando 19:23, 10 Março 2006 (UTC)

Rapazeada, é o impressão minha ou a "Destaque" está cada dia maior? Qual o limite até que estabeleçamos algum tipo de sistema mais o ágil, como fizemos jogos de celular para ganhar dinheiro WP:PE? Que tal algo como um limite máximo para um artigo ser escolhido? Alguns

artigos estão 0 fazendo aniversário na página...

Indech :: alô? 05:26, 31 Março 2006 (UTC)

Concordo inteiramente com você Indech, p

Jordan Staal Jordan Staal Nascimento 0 10 de setembro de 1988

Thunder Bay Cidadania Canadá Estatura 193 cm Irmão(s) Eric Staal, Marc Staal, Jared Staal

Ocupação jogador 0 do hóquei de gelo Prêmios Copa Stanley edite no Wikidata]

Jordan Staal (Thunder Bay, Ontário, 10 de setembro de 1988) é 0 um jogador de hóquei no gelo canadense que defende o Carolina Hurricanes, da NHL.

Juniiores e recrutamento [editar | editar 0 código-fonte]

Em jogos de celular para ganhar dinheiro última temporada nos juniores, 2005-06, Staal marcou 28 gols e 40 assistências jogos de celular para ganhar dinheiro 60 jogos[1] e ajudou 0 o Peterborough Petes, da Ontario Hockey League, a chegar às finais nacionais de juniores.

[2] Finalizada a temporada, o jogador chegou 0 ao recrutamento de 2006 ranqueado como segundo melhor jogador de linha da América do Norte pela central de olheiros da 0 NHL.

[3] No recrutamento foi selecionado pelos Penguins com a segunda escolha geral, atrás de Erik Johnson, escolhido pelo St.Louis Blues.

Irmão 0 de Eric Staal, do Carolina Hurricanes, era considerado um jogador com boa técnica e bom patinador para seu tamanho, além 0 de mais "fisicamente dominante" que seu irmão mais velho na mesma idade.

[3] O gerente geral Ray Shero declarou logo jogos de celular para ganhar dinheiro 0 seguida que o que o fez escolher Staal, ao invés de outros jogadores cogitados, como Jonathan Toews, Phil Kessel e 0 Niklas Backstrom, foi seu potencial.[1]

Ao contrário do que se cogitou, o time não o escolheu com o intuito de trocá-lo, 0 por já contar com dois centrais de talento jogos de celular para ganhar dinheiro Sidney Crosby e Evgeni Malkin.

Shero é quem garantiu: "Eu queria Jordan 0 Staal.

Nosso pessoal queria Jordan Staal.

Foi basicamente um consenso.

Eu não o escolheria para trocá-lo.

[4] Ele é um jogador com o qual 0 você ganha uma Copa.

[5]" Os Hurricanes, time de Eric, tentaram adquirir a escolha dos Penguins para reunir os dois irmãos, 0 sem sucesso.

[6] Em jogos de celular para ganhar dinheiro primeira visita a Pittsburgh e à Mellon Arena, então o estádio do time, jogos de celular para ganhar dinheiro primeira visão 0 foi a montagem de um espetáculo do Cirque du Soleil.[7]

Por ele ser o jogador mais jovem disponível no recrutamento, acreditava-se 0 que ao menos mais um ano nos juniores ser-lhe-ia benéfico,[1] mas foi-lhe dada a chance de competir por uma vaga 0 no elenco principal durante a pré-temporada,[2] especialmente depois de uma contusão do também central Malkin, que o deixou de fora 0 de alguns jogos na pré-temporada e fez com que Staal assumisse jogos de celular para ganhar dinheiro vaga durante esse período.

[8] Atuando jogos de celular para ganhar dinheiro seis dos 0 sete jogos do time na pré-temporada, Staal foi quem mais jogou jogos de celular para ganhar dinheiro todo o elenco.

[9] Junto com Kris Letang, Staal 0 foi um dos dois jovens que começaram a temporada no time de cima - ambos assinaram contrato pouco antes do 0 prazo final, três dias antes da estreia do time, pelo máximo permitido para novatos: 850 mil dólares mais incentivos.

[9] Com 0 isso, pela primeira vez na história da franquia os Penguins teriam jogos de celular para ganhar dinheiro seu elenco três jogadores abaixo dos vinte anos 0 de idade.

[10] Havia uma janela de nove jogos jogos de celular para ganhar dinheiro que ambos poderiam atuar sem que seus contratos iniciais comesçassem a 0 valer.

[11][10] Letang foi para a liga menor antes desse prazo; Staal acabou ficando.

[12] "Vamos tomar uma decisão na hora certa", 0 explicava, evasivo, o técnico Michel Therrien. "Nós todos entendemos que ele está cada vez melhor.

"[13] Seu primeiro gol na NHL, uma 0 disparada jogos de celular para ganhar dinheiro

desvantagem numérica, foi considerado "espetacular",[14] mas mesmo assim ele precisou da ajuda de seu pai para analisar o 0 lance, pois dizia não se lembrar dele.

[15] Seus dois gols seguintes, numa vitória por 5 a 3 sobre o Columbus 0 Blue Jackets jogos de celular para ganhar dinheiro 21 de outubro, também vieram jogos de celular para ganhar dinheiro desvantagem numérica.[10]

Suas boas atuações, especialmente na defesa,[13] convenceram a diretoria a 0 mantê-lo no time,[16] mesmo depois de uma segunda data-limite, o quadragésimo jogo, que representaria uma "temporada disputada" para efeito da 0 contagem de sete "temporadas disputadas" antes de se tornar um agente livre irrestrito.

[17] Isso permitiria que ele ficasse um ano 0 a mais jogos de celular para ganhar dinheiro Pittsburgh, o que acabaria se tornando irrelevante quando ele renovou contrato jogos de celular para ganhar dinheiro janeiro de 2009, mas até 0 então era uma ameaça de que seu contrato poderia não ser renovado com tanta facilidade.

[11] "Tenho de continuar melhorando", dizia, 0 antes mesmo da primeira data-limite.

[17] "Para ficar no time [com apenas dezessete anos], eu precisava ser confiável defensivamente", avaliaria Staal 0 jogos de celular para ganhar dinheiro 2010.

[18] Por já estar na NHL, Staal não foi convocado para o Mundial Júnior, jogos de celular para ganhar dinheiro janeiro de 2007, quando 0 defenderia a seleção canadense, possivelmente sendo até seu capitão.

[11] O caminho não foi só flores.

Depois de um excelente mês de 0 outubro, ele caiu de produção e chegou até a ser barrado jogos de celular para ganhar dinheiro uma partida jogos de celular para ganhar dinheiro dezembro, mas o técnico Therrien 0 apressou-se jogos de celular para ganhar dinheiro avisar que aquilo não era um sinal de que a diretoria estava perdendo a fé no jogador: "Quando 0 decidimos manter Jordan Staal no time, dissemos que este seria um ano de desenvolvimento para ele.

Temos um plano para ele 0 e vamos manter esse plano.

"[19] Essa partida foi a última que ele não disputou durante a temporada regular[20] até o 0 início da temporada de 2010-11, quando ficou de fora dos primeiros jogos por contusão, tendo completado 302 jogos seguidos, onze 0 a menos que o recorde da franquia, pertencente a Ron Schock.

[21] Antes de completar trezentos jogos consecutivos, jogos de celular para ganhar dinheiro 8 de 0 abril de 2010, ele disse: "É legal.É bem especial.

Tenho sido abençoado.

Alguém está olhando para mim lá de cima.

Estou feliz por 0 estar no time todas as noites."[22]

Ele teve de se aventurar durante metade do ano na ponta esquerda, devido à presença 0 no elenco de Crosby e Malkin, indiscutivelmente os dois principais centrais do time.

[2] Malkin era o central de jogos de celular para ganhar dinheiro linha, 0 a segunda do time, e Michel Ouellet o outro ponta.

"O mais incrível para mim é que ele teve de aprender 0 [como jogar em] uma nova posição desde o início, e ele o está fazendo aos 18 anos na NHL", elogiou 0 o colega de time Mark Recchi, que também o hospedou jogos de celular para ganhar dinheiro jogos de celular para ganhar dinheiro casa na primeira temporada.

"Ele é provavelmente um dos 0 nossos melhores matadores de penalidades, isso se não for o melhor.

"[2] Nesse período, ele anotou uma sequência de cinco jogos 0 marcando gols e também tornou-se o jogador mais jovem da história da NHL a marcar um hat-trick.[10]

Se ele tivesse marcado 0 mais um gol na temporada, os Penguins tornar-se-iam o primeiro time da história da NHL a ter jogos de celular para ganhar dinheiro um mesmo 0 ano três jogadores com mais de trinta gols e abaixo de 21 anos de idade.

[23] O sucesso de tantos jogadores 0 jovens atraiu torcedores da mesma faixa etária para os jogos.

"É exatamente isso", explicou o torcedor P.J.Hanna, de 21 anos.

"Com Crosby, O Malkin e Staal aqui.

É legal ver jogadores dois anos mais novos que você." [24]

Suas atuações fizeram Ron Cook, colunista do O jornal Pittsburgh Post-Gazette, escrever:

"Jordan Staal provou que é o melhor jogador de hóquei de dezoito anos no planeta.

" [25] Ele O não ficou com o Troféu Calder, que acabou com seu colega de time Malkin (Staal ficou jogos de celular para ganhar dinheiro terceiro lugar), mas O foi eleito para a seleção de novatos [26] e participou do jogo das jovens estrelas, [2] no dia anterior ao Jogo das O Estrelas de 2007.

Ele ainda teve o melhor +/- do time, +16, foi o segundo jogador mais jovem a marcar um O gol desde a Segunda Guerra Mundial (por um dia), [27] o terceiro jogador mais jovem a alcançar a marca de vinte O gols, o quinto mais jovem a marcar nos playoffs e o mais jovem a marcar dois gols jogos de celular para ganhar dinheiro desvantagem numérica O no mesmo jogo, a marcar jogos de celular para ganhar dinheiro uma cobrança de pênalti e a marcar um hat-trick, além de ter estabelecido alguns O recordes para novatos, como os sete gols jogos de celular para ganhar dinheiro desvantagem numérica que marcou e os 22,1% de aproveitamento de chutes a O gol.

[12] Logo após a eliminação dos Penguins na primeira fase dos playoffs pelos Senators, Staal foi convocado, ao lado de O Eric, para defender a seleção canadense no Campeonato Mundial.

[28] O Canadá ficou com a medalha de ouro no torneio.

As primeiras O férias de Staal como jogador profissional não foram das mais calmas.

Em uma festa com seu irmão mais velho Eric e O outras doze pessoas, todos acabaram presos por perturbação da ordem e obstrução, e alguns, incluindo Jordan, ainda foram indiciados por O beber antes da idade permitida.

[29] Staal acabou aceitando um acordo da promotoria jogos de celular para ganhar dinheiro que se declarou culpado e pagou uma O multa de 737 dólares.

[30] O incidente ainda obrigou-o a entrar para o primeiro estágio do programa de abuso de substâncias O e de comportamento da NHL.

[28] No restante do período, Staal treinou com um instrutor particular, para aumentar jogos de celular para ganhar dinheiro força e O velocidade. [28]

Mostrando que os acontecimentos das férias estavam superados, durante a campanha do vice-campeonato da Copa Stanley, na temporada de 2007-08, O Staal destacou-se como um dos principais jogadores jovens da liga, [31] apesar de seu rendimento na temporada regular ter decrescido jogos de celular para ganhar dinheiro O relação ao seu primeiro ano [32] - inclusive, depois do recorde de gols jogos de celular para ganhar dinheiro desvantagem para um novato, jogos de celular para ganhar dinheiro jogos de celular para ganhar dinheiro segunda O temporada não marcou nenhum gol nessa condição.

[33] A baixa produtividade pode ser creditada às suas novas responsabilidades como central da O terceira linha, que costuma entrar no gelo para neutralizar a principal linha adversária, agora ao lado do novato Tyler Kennedy O e do intimidador Jarkko Ruutu, jogos de celular para ganhar dinheiro vez de ter um artilheiro como Malkin.

[10] Sua produção despencou de 42 para 28 O pontos (nos primeiros três meses da temporada marcou apenas três gols), [10] mas Therien analisava de outra maneira: "Se você vir O seus números ofensivos deste ano comparados aos do ano passado, não é a mesma coisa, mas acreditamos que ele é O um jogador muito melhor neste ano do que no ano passado.

Não dá para julgar sempre um jogador por seus números.

" [32] O Na segunda fase dos playoffs, os Penguins venceram os Rangers de Marc Staal, irmão de Jordan, contando com um gol O deste que garantiu a vitória no jogo 2, depois de um drible desconcertante [34] de Malkin jogos de celular para ganhar dinheiro Marc.

Nas finais de conferência, O Staal marcou dois gols no jogo 4 contra o Philadelphia Flyers, um dia depois do enterro de seu avô.

[35] Ao O final dos playoffs, foi o terceiro artilheiro do time, com seis gols e uma assistência, mas não marcou nenhum ponto O nas finais, contra o Detroit Red Wings, quando os Penguins

perderam jogos de celular para ganhar dinheiro seis jogos.[10]

A produtividade mais baixa jogos de celular para ganhar dinheiro 2007-08 foi 0 um dos fatores que fizeram com que Staal e seu empresário não negociassem ativamente um novo contrato ao longo das 0 férias ou mesmo no início da temporada de 2008-09, quando Shero garantiu que tal negociação não era prioridade para o 0 time naquele momento.

[36] "Em alguma hora vamos nos sentar e ver onde estamos, comparar notas", disse, jogos de celular para ganhar dinheiro outubro.

"Mas a hora 0 não é agora.

"[36] O começo de 2008-09 não foi bom para Staal,[37] alternando entre as posições de ponta e central, 0 mesmo depois de ele ter declarado durante os playoffs que se sentia "muito mais confortável" jogando como central.

[38] Therrien tentou 0 encaixá-lo na ponta da linha de Malkin, para que ele fizesse o papel que até a temporada anterior pertencia a 0 Ryan Malone, que deixara o time.

[39] Mesmo com uma média de mais de vinte minutos no gelo por partida, eu 0 primeiro gol saiu apenas no 12.

º jogo, e com rede vazia.

[40] Gols com rede vazia não costuma gerar grandes comemorações, 0 mas Staal não se conteve e celebrou bastante,[40] já que tinha passado o mês de outubro inteiro[10] sem balançar as 0 redes.

Mas ele marcou o que talvez tenha sido o melhor jogo de jogos de celular para ganhar dinheiro carreira jogos de celular para ganhar dinheiro 11 de novembro, quando marcou 0 um hat-trick apenas no terceiro período, ajudando os Penguins a se recuperar de uma desvantagem de 5 a 2, e 0 ainda deu a assistência no gol que decidiu a vitória por 7 a 6 na prorrogação contra o Detroit Red 0 Wings.

[41] "Parecia que tudo que eu tocava ia para o fundo do gol", diria depois do jogo.[41]

Com os dois gols 0 que tinha marcado no jogo anterior, passou por uma boa fase, que não durou muito mais, tanto que no fim 0 do mês ele voltava a ser elogiado, mas pelas suas características defensivas, durante uma sequência de pouca produção ofensiva.

[42] No 0 começo do mês seguinte, foi designado como um dos dois capitães alternativos do time para o mês, jogos de celular para ganhar dinheiro rodízio mensal 0 promovido pela comissão técnica.

[43] Mas ao longo da temporada sofreu com uma inconstância que ele próprio reconheceria mais tarde, com 0 bons períodos ofensivos alternados com seguidos jogos sem marcar, embora defensivamente suas atuações tenham se mantido num alto nível.[44]

Em janeiro 0 de 2009 Staal surpreendentemente[45] renovou de maneira antecipada seu contrato com os Penguins, que lhe pagaria dezesseis milhões de dólares 0 ao longo de quatro anos.

[46] Caso o contrato não tivesse sido renovado até 1 de julho, ele poderia aceitar ofertas 0 de outros times, embora os Penguins ainda tivessem a opção de cobrir a oferta, o que seria improvável se esta 0 tivesse um valor muito maior, algo perfeitamente possível.

[47] "Para mim, o importante não foi o dinheiro", disse à época.

"Neste time 0 há um monte de gente fantástica e, obviamente, que quero fazer parte dele.

"[46] Entretanto, a renovação de contrato passou a 0 ser tratada por jornalistas que cobrem o time como manobra para facilitar jogos de celular para ganhar dinheiro troca pela maior carência do time, um 0 ponta de destaque,[45] porque ele ainda é visto como terceiro central.[48]

Dois dias depois da renovação de contrato Staal marcou seu 0 primeiro gol jogos de celular para ganhar dinheiro desvantagem numérica desde jogos de celular para ganhar dinheiro temporada como novato.

[33] Dois meses depois cogitou-se que ele poderia ser trocado antes 0 do dia-limite de trocas, mas Shero foi enfático ao negar tal hipótese, apesar do interesse de outros times.

[49] "Este foi 0 o primeiro ano jogos de celular para ganhar dinheiro que fiquei preocupado que poderia ser trocado", confessou Staal.

"Acho que nunca se deve dizer nunca, mas 0 que bom que ainda estou aqui e [Shero] ainda me quer no time."[50]

Staal durante a parada de comemoração pelo título de 2009, jogos de celular para ganhar dinheiro Pittsburgh

O técnico interino Dan Bylsma, que assumiu o time com a demissão de Therrien jogos de celular para ganhar dinheiro fevereiro, era o mais um a apostar no potencial de Staal: "Acho que Jordan está percebendo o que ele pode fazer no ataque e como é difícil lidar com isso.

Não sei se ele entende como os outros times o veem.

Quando eles o enfrentam, ele não conseguem tirar o disco dele nem jogando de maneira mais física, e não sei se ele já percebe isso.

"[44] A chegada de Bylsma pareceu despertar o potencial ofensivo de Staal, sem perder o aspecto defensivo, já que continuou sendo o melhor atacante jogos de celular para ganhar dinheiro desvantagem numérica do time.

[51] Na reta final, quando os Penguins garantiram vaga nos playoffs, Staal destacou-se.

[52] Nos playoffs e nas finais, marcou alguns gols decisivos e foi peça importante na conquista da Copa Stanley pelos Penguins.

Um ano depois o gerente geral Ray Shero classificaria Staal como o jogador que mais se destacou pelos Pens nas finais contra os Red Wings.

[53] Dois dos motivos foram o gol que ele marcou no jogo 4, quando os Penguins perdiam 0 por 2 a 1 (no jogo e na série),[10] o que permitiu a virada na partida, e o gol que ele abriu o placar no jogo 6, possibilitando novo empate na série.

[10] Esta seria vencida no sétimo jogo, e Staal foi um dos cinco jogadores escolhidos por Bylsma para garantir a vitória por 2 a 1 nos sete segundos finais.[10]

Logo no primeiro mês da temporada 2009-10, Staal assumiu como central da segunda linha devido a uma contusão de Malkin, ficando mais tempo no gelo e ganhando novas responsabilidades ofensivas.

[54] Foi a primeira opção do técnico Bylsma, apesar de jogos de celular para ganhar dinheiro terceira linha, ao lado de Tyler Kennedy e Matt Cooke, ser considerada a melhor terceira linha da liga.

[54] O próprio Staal disse que jogos de celular para ganhar dinheiro outubro que achava que jogos de celular para ganhar dinheiro linha era tão boa quanto qualquer segunda linha da liga.

[55] "Eu venho jogando com [Kennedy e Cooke] há muito tempo", disse o jogador.

"Obviamente, a cada partida ao lado de novos jogadores é [um desafio] se adaptar a cada um.

"[54] A contusão de Malkin, que vinha jogando de celular para ganhar dinheiro uma sequência de 254 partidas consecutivas, fez com que Staal assumisse a liderança nesse quesito, então com 234, a quinta maior sequência da história do clube e a ele apenas uma partida do quarto colocado, Ron Stackhouse, que ele ultrapassaria dois jogos depois.

[20] Sua sequência quase foi ameaçada no começo da temporada quando jogos de celular para ganhar dinheiro perna foi atingida pelo patim de um jogador dos Devils no segundo período.

Ele achou que ele iria ficar de fora de alguns jogos, mas acabou voltando já para o terceiro período, e o clube classificou o incidente oficialmente como "problema no patim".

[20] "Tive sorte", diria, alguns dias depois.[20]

A metade da temporada trouxe a expectativa de que Staal pudesse ser convocado para a seleção olímpica canadense, a fim de disputar os Jogos Olímpicos de Inverno de 2010, jogos de celular para ganhar dinheiro Vancouver.

Na véspera da convocação ele admitiu estar ansioso, embora soubesse que não havia nada que pudesse fazer enquanto esperava.

[56] Staal acabou ficando de fora.

Depois de uma vitória por 3 a 2 sobre os Oilers jogos de celular para ganhar dinheiro Edmonton, jogos de celular para ganhar dinheiro que Staal deu assistências nos três gols da virada, o chefe de olheiros dos Hurricanes e ex-gerente geral dos Senators, Marshall Johnston, que estava presente nas arquibancadas, elogiou bastante Staal ao jornal Edmonton Journal: "Staal é de longe o melhor central de terceira linha na liga e seria de segunda linha na maioria dos times - e também na primeira de alguns.

"[57] Sua linha com Cooke e Kennedy, a única do time intacta desde o início da temporada

anterior, foi elogiada por O Bylsma jogos de celular para ganhar dinheiro janeiro: "Eu diria que eles são provavelmente nossa melhor linha, posicional e estruturalmente.

"[58] A linha foi quebrada no O final de janeiro, com a contusão de Kennedy, e Staal foi promovido a central da segunda linha, o que empurrou O Malkin para a ponta direita.

"Senti-me bem jogando com [Malkin]", disse Staal após o primeiro jogo com a combinação.

"Ele é um O jogador talentoso e dá muito duro.

Você só tenta achá-lo, tenta dar a ele o disco tenta pressionar o gol adversário.

Acho O que jogamos bem juntos.

"[59] Em 4 de março creditou-se a Staal o gol da vitória na prorrogação contra os Rangers, O mas no dia seguinte procurou a diretoria do time para dizer que não tinha encostado no disco, e com isso O a NHL revisou o lance e deu o gol a Malkin.

[60] No final do mês, com a contusão de Sergei O Gonchar, passou a servir como capitão alternado do time.[18]

Ao longo da temporada consolidou-se como o jogador do time com maior O tempo no gelo durante desvantagens numéricas, e o sucesso desse time especial fez com que ele passasse a ser mencionado O entre os candidatos ao Troféu Selke, dado ao principal atacante defensivo da liga jogos de celular para ganhar dinheiro cada temporada.

[18] "Não conheço outro atacante O na liga jogos de celular para ganhar dinheiro que eu confiaria mais nesse papel defensivo do que Jordan Staal", disse o técnico Bylsma.

[61] Ele ganhou O o Prêmio Jogador dos Jogadores dos Penguins, escolhido por seus colegas de time e concedido antes do penúltimo jogo jogos de celular para ganhar dinheiro O casa da temporada, diante da torcida.

[62] "É legal saber que meus colegas de time gostam de mim", disse Staal ao O receber o prêmio. "Adoro estar com esses caras. Adoro cada minuto.

Eu não os trocaria por nada."[62]

Ele liderou o time jogos de celular para ganhar dinheiro mais/menos, com O +19 (sendo, ao lado de outros dois jogadores, o 29.

º da liga no quesito), e jogos de celular para ganhar dinheiro gols marcados jogos de celular para ganhar dinheiro desvantagem O numérica, com dois, ao lado de Crosby e Malkin.

[63] Ele ainda foi o segundo atacante com mais tempo jogados jogos de celular para ganhar dinheiro O desvantagem numérica, com 274 minutos e oito segundos[64] e igualou a melhor marca de jogos de celular para ganhar dinheiro carreira, com 49 pontos.

[65] Ao O final da temporada regular de fato foi incluído entre os três finalistas do Troféu Selke, ao lado de Pavel Datsyuk, O dos Red Wings, e Ryan Kesler, do Vancouver Canucks.

[64] "Quando você ganha essa confiança por matar penalidades nos últimos minutos O dos jogos e jogando contra as principais linhas [dos adversários], isso meio que vira um hábito e algo a que O ele está bem acostumado a esta altura", elogiou Crosby.

"Ele vê isso como um desafio.

Não é qualquer jogador que está preparado O para ter essa responsabilidade todas as noites. Então isso dá uma boa ideia do jeito com que ele joga.

"[64] Staal disse O ter ficado surpreso com a escolha para finalista do prêmio: "Fiquei bastante surpreso quando ouvi, e bastante empolgado.

Eu não estava O esperando por nada.

Obviamente, estou muito orgulhoso do que conquistei ao longo da temporada."[64]

Nos playoffs Staal marcou um gol na primeira O fase, contra os Senators, mas seu mais/menos foi de -5, embora no decisivo jogo 6 ele tenha contribuído com duas O assistências.

[66] No primeiro jogo da segunda fase, contra o Montreal Canadiens, marcou seu segundo gol da pós-temporada e estava "jogando O bem",[66] mas nesse mesmo jogo sofreu uma contusão, especulada inicialmente como um corte na perna direita,[67] o que seria confirmado O depois.

[68] Alguns dias depois Staal descreveria assim o que se seguiu ao lance: "Fui para o banco e olhei para O baixo.

Não estava parecendo nada bom.

Eu sabia que não era só um corte.

Fui direto para o hospital, fiz uma pequena cirurgia, 0 fui para casa e tive uma boa noite de sono.
"[69] Ele não entrou jogos de celular para ganhar dinheiro detalhes sobre a gravidade do ferimento.[69]
Segundo 0 o jornal Pittsburgh Post-Gazette, a contusão deixá-lo de fora por um período "significativo".
[66] Ele deixou o estádio de muletas.
[67] "Ele 0 é uma grande parte do nosso time", disse Crosby ao final da partida, mas o técnico Dan Bylsma disse que 0 seu estado seria analisado dia a dia.
[68] "Não é algo fácil de se lidar, mas é o que você tem 0 de encarar. Não há nada que possamos fazer. Está fora do nosso controle.
"[66] Incluindo playoffs, essa tinha sido jogos de celular para ganhar dinheiro 358.
ª partida consecutiva.
[66] 0 Staal sofreu uma cirurgia no seu pé direito e foi substituído no jogo seguinte por Mark Letestu[70] na escalação, mas 0 quem assumiu seu papel de central da terceira linha foi Maxime Talbot, que teve uma assistência no único gol dos 0 Penguins, marcado por Matt Cooke.[71]
No dia do jogo 3 Staal surpreendeu ao participar da patinação matinal e do aquecimento com 0 o restante do elenco, ainda que não tenha sido escalado para o jogo.
[72] "Sei que deram risada quando falei que 0 era coisa de dias", explicou o técnico Dan Bylsma. "Mas é coisa de dias. Ele está indo bem e progradindo.
"[72] Apesar da 0 dor e do inchaço, na manhã seguinte ao jogo 3 ele participou do primeiro treino após a cirurgia usando uma 0 proteção de plástico sobre seus patins, embora garantisse à imprensa que não pretendia apressar jogos de celular para ganhar dinheiro volta.
[69] Ele voltou ao gelo 0 no jogo 4, seis noites após a contusão, ainda com as proteções nos patins,[73] depois de ser classificado como "decisão 0 de última hora",[74] e teve jogos de celular para ganhar dinheiro carga de minutos aumentada gradualmente, especialmente no terceiro período.
[75] "Todas aquelas dúvidas meio que 0 sumiram depois dos primeiros lances, e eu senti-me bem confortável ao longo do jogo", diria Staal depois.
"Foi melhorando à medida 0 que o jogo corria.
"[75] Ele disse ter recebido massagens nos pés durante o jogo.
[73] Ele também garantiu que os jogadores 0 adversários não estavam tentando acertar seus pés com os tacos para tentarem se aproveitar da contusão, brincando que, se fossem 0 os pés de Crosby, "seria diferente".[76]
Os Penguins acabaram eliminados pelos Canadiens jogos de celular para ganhar dinheiro sete jogos, perdendo a partida decisiva por 5 0 a 2, com um dos gols marcado por Staal.
[77] Na avaliação feita pelo jornal Pittsburgh Post-Gazette após a eliminação, Staal 0 foi classificado como "melhor central número 3 da liga" e "ridiculamente durão", devendo ser parte importante do time por anos 0 a fio.
[78] Pouco depois do encerramento da temporada para os Penguins, Staal submeteu-se a uma nova cirurgia no pé.
[79] "Só 0 fiz um procedimento menor para ajudar a cicatrizar mais rápido", disse.
[79] Na cerimônia de premiação da NHL foi divulgado que 0 Staal ficou jogos de celular para ganhar dinheiro terceiro lugar na votação pelo Troféu Selke, entregue a Datsyuk.
[80] "Ser um dos candidatos a um prêmio 0 como esse é algo muito especial e empolgante", diria Staal depois da cerimônia.
"Não terminou do jeito que eu gostaria, mas 0 havia alguns grandes jogadores concorrendo. Fiquei decepcionado, mas ao mesmo tempo empolgado só por estar aqui e ser parte disso."[80]
Depois que 0 os Penguins assinaram contrato com dois novos defensores, Paul Martin e Zbynek Michalek, no primeiro dia de negociações com agentes 0 livres irrestritos, sobrou pouco espaço sob o teto salarial para acomodar novos pontas para as duas primeiras linhas do time 0 e, com isso, a comissão técnica passou a aventar seriamente a possibilidade de colocar Staal ou Malkin

jogos de celular para ganhar dinheiro uma das 0 pontas.

[81] No caso de Malkin passar para a ponta, Staal passaria a ser o central da segunda linha do time.[82]

Antes 0 que pudesse voltar ao gelo, entretanto, Staal teve de enfrentar uma infecção jogos de celular para ganhar dinheiro seu pé direito, decorrente da primeira incisão 0 no local, jogos de celular para ganhar dinheiro 30 de abril,[83] a data da contusão.

[65] Apesar da infecção, o problema não estaria relacionado à volta 0 rápida do jogador jogos de celular para ganhar dinheiro maio[83] nem ao tendão jogos de celular para ganhar dinheiro si, que estaria forte,[84] segundo Shero.

"Assim que parece que ele está 0 tendo algum progresso, a infecção volta", descreveu o gerente geral Ray Shero.

[83] Inicialmente, ele visava a voltar a jogar já 0 na primeira partida da temporada, jogos de celular para ganhar dinheiro 7 de outubro, desde que isso não causasse problemas físicos no restante da temporada.

[65] 0 A expectativa era de que ele ficasse de fora pelos primeiros sete a dez jogos da temporada,[83] interrompendo jogos de celular para ganhar dinheiro sequência 0 de 302 partidas disputadas consecutivamente, a segunda maior sequência da história do time, apenas onze jogos atrás do recorde.

[21] "Você 0 passa por altos e baixos ao longo da carreira", comentou o parceiro de linha Matt Cooke jogos de celular para ganhar dinheiro 16 de setembro.

"Ele 0 está passando por tudo ao mesmo tempo.

Felizmente, a maior parte disso foi nas férias."[83]

Mesmo quando, segundo o próprio Staal, as 0 dores já tinham sumido, ele ainda não voltou aos treinamentos de pré-temporada.

[85] "Ainda não estou próximo de [patinar]", disse Staal 0 no final de setembro.

"É um longo processo, e, obviamente, ainda há um longo caminho por trilhar, considerando que eu não 0 treinei muito neste verão [setentrional] e tenho de entrar jogos de celular para ganhar dinheiro forma.

"[85] Na mesma entrevista, ele disse não estar preocupado com 0 eventuais sequelas jogos de celular para ganhar dinheiro suas atuações quando voltasse a jogar.

[85] Ele só voltaria ao gelo jogos de celular para ganhar dinheiro 11 de outubro, participando dois 0 dias depois da patinação matinal antes da partida contra o Toronto Maple Leafs.

[86] "Foi muito bom mentalmente e bom para 0 o corpo sair, colocar os patins e voltar a me mexer", disse Staal, com um sorriso no rosto, após a 0 segunda sessão.

[86] Ele disse ainda que jogos de celular para ganhar dinheiro perna direita, a da contusão, ainda não estava tão forte quanto a esquerda, 0 e que ele precisava corrigir esse desequilíbrio.

[86] "Não há por que apressar a volta de Staal", afirmou o técnico Dan 0 Bylsma.

[86] Ele foi colocado na lista de jogadores contundidos por longo período, a fim de que seus salário fosse descontado 0 da conta para calcular o teto salarial enquanto estivesse fora.

[87] Seu primeiro treino com os outros jogadores foi jogos de celular para ganhar dinheiro 19 0 de outubro, quando ele declarou, brincando, que poderia jogar já no dia seguinte,[88] mas mesmo uma semana depois ainda não 0 havia uma previsão de quando ele voltaria a jogar.[89]

Em 28 de outubro ele participou, ao lado de Malkin, da apresentação 0 do uniforme a ser usado no Clássico de Inverno, jogos de celular para ganhar dinheiro janeiro.

[90] Dois dias depois foi anunciado que Staal deveria voltar 0 a jogar no dia 3 de novembro, contra os Stars, jogos de celular para ganhar dinheiro Dallas.

[87] "Eu me sinto muito bem", disse Staal após 0 um treino rigoroso.

"Obviamente, será minha primeira oportunidade para jogar.

Vamos ver, no dia do jogo, se eu estarei me sentindo bem.

"[87] 0 Já sonhando com a volta, ele falava jogos de celular para ganhar dinheiro uma carga de minutos mais leve no início - "Tenho certeza de 0 que serei colocado aos poucos", disse[91] -, porque não tinha certeza de como estava seu condicionamento físico, mas também não 0 pretendia deixar de executar nenhuma de suas funções habituais, como uma das linhas de

desvantagem numérica.

[91] Ele dizia que o 0 pé tinha melhorado bastante.

[91] Entretanto, no dia seguinte, foi outro membro que lhe causou problemas: durante um treino ele quebrou o a mão direita, acertada por um disco, e a comissão técnica programou uma cirurgia no local já para o dia 0 seguinte, a véspera da partida contra o Dallas.

[92] A expectativa passou a ser de mais cinco a seis semanas fora.

[93] O "Vamos ver depois da cirurgia", explicou Shero.

"Estamos sendo um pouco conservadores.

Queremos que cicatrize direito.

"[92] Com essa nova contusão, Malkin foi 0 fixado no centro de jogos de celular para ganhar dinheiro linha: ele vinha alternando entre o centro e a ponta.

[94] Esse novo atraso fez o 0 próprio Malkin deixar de ter certeza se jogaria com Staal quando este voltasse: "Seria excelente se jogássemos juntos, mas também 0 temos boas linhas hoje.

"[95] Duas semanas após a cirurgia, Shero garantia que tudo estava indo bem e o prognóstico de 0 volta não tinha mudado, mas ressaltava, brincando: "Bata na madeira.

"[96] Staal voltou ao gelo jogos de celular para ganhar dinheiro 19 de novembro, a sexta-feira 0 de uma semana jogos de celular para ganhar dinheiro que foi visitar seus pais e o irmão Eric na Carolina do Norte e depois recebeu 0 o irmão Marc, que foi a Pittsburgh com os Rangers para uma partida.

[97] A partir de então ele passou a 0 patinar sem luva e com proteção na mão direita, embora segurando o taco com as duas mãos,[98] mas, mesmo assim, 0 não conseguiu voltar na metade de dezembro,[99] o que faria a nova ausência ultrapassar as cinco ou seis semanas originalmente 0 previstas.

Essa informação fez com que alguns veículos de notícias divulgassem que Staal teria fraturado a mão uma segunda vez, versão 0 que os Penguins refutaram, com o jornal Pittsburgh Post-Gazette garantindo ser essa a informação correta.

[100] Segundo Bylsma, o pino colocado 0 na mão do jogador já tinha sido retirado e havia sinais de calcificação.

[100] "O principal é ter certeza de que 0 houve a cicatrização", disse Bylsma.

"Com o uso da mão, você talvez tenha de esperar cicatrizar mais do que se fosse, 0 [por exemplo], um dedo.

Ele continua mostrando um processo de cicatrização, e isso foi visto no último exame de raio-x.

"[101] Nem 0 os Penguins nem Staal disseram encarar a demora como recaída, mas, sim, como uma nova previsão.

[102] "Só precisei de mais 0 tempo", avaliou o jogador.

"Foi apenas um longo processo de cicatrização, muito mais longo do que eu esperava."[102]

A ausência de Staal 0 foi notada desde o início da temporada, mas ressaltada à medida que se estendia.

"Muitos pareciam perceber antes desta temporada que 0 Jordan Staal era uma parte importante deste clube", escreveu Dave Molinari, do Post-Gazette, jogos de celular para ganhar dinheiro novembro.

"Mas nada que ele já fez 0 no gelo enfatizou tanto essa ideia quanto jogos de celular para ganhar dinheiro ausência nas últimas seis semanas.

Se Staal estivesse no elenco, é difícil imaginar 0 que acontecessem coisas como a implosão dos Penguins no terceiro período contra o Boston jogos de celular para ganhar dinheiro 10 de novembro [quando os 0 Penguins venciam por 4 a 2 e perderam por 7 a 4].

"[103] Apesar de jogos de celular para ganhar dinheiro ausência, quando ele finalmente voltou 0 ao gelo, na quadragésima partida do time, os Penguins lideravam a NHL.[104]

Ele participou da patinação matinal jogos de celular para ganhar dinheiro 26 de dezembro 0 e falou sobre uma eventual volta no Clássico de Inverno, jogo disputado ao ar livre jogos de celular para ganhar dinheiro 1 de janeiro.

[102] Nessa 0 patinação matinal, Staal abriu mão da proteção que restringia o movimento de alguns de seus dedos e usou apenas uma 0 bandagem por dentro da luva.

[102] "Sinto-me muito bem", disse na ocasião.

"As coisas estão caminhando na direção certa.

Se tudo estiver bem, O nunca se sabe.

"[102] Apesar do otimismo, ele ressaltava que queria ir um pouco devagar com jogos de celular para ganhar dinheiro mão.

[102] Raios-x feitos no O dia 29 mostraram progresso e calcificação.[105]

A volta de Staal deu-se no Clássico de Inverno, oito semanas e meia após jogos de celular para ganhar dinheiro O última operação.

[104] Após a patinação matinal preparativa para o jogo, ele deu entrevistas dizendo que estava que poderia jogar: "Sinto-me O pronto.

É até meio engraçado eu estar pronto justamente para este jogo.

"[106] Bylsma ainda mantém a cautela: "Não acho que vamos O colocá-lo para jogar vinte, dezenove minutos, como ele está acostumado, mas posso vê-lo já começando direto com catorze a dezesseis O minutos, na equipe de desvantagem numérica e jogando como central ao lado de Malkin.

"[107] Ele ganhou onze dos dezoito faceoffs O que disputou, ficou no gelo por 14 minutos e 38 segundos, deu dois chutes a gol e desferiu três trancos.

[104] O Quem perdeu a vaga no time titular para a entrada de Staal foi Chris Conner,[108] e ele jogou na segunda O linha, ao lado de Malkin,[109] como previsto desde o início da temporada.

"Quando você tem tanta adrenalina circulando, você vai se O sentir bem de qualquer jeito", disse Staal após a partida.

"Mas, mesmo no segundo e no terceiro períodos, eu ainda estava O me sentindo muito bem.

A mão estava bem, o pé estava bem.

Só teria sido legal vencer o jogo.

"[104] Ele disse que O no dia seguinte ficou um pouco dolorido, mas, como era folga, depois melhorou.

[110] "Não ajudou muito o fato de meu O primeiro jogo de volta ter sido jogos de celular para ganhar dinheiro um gelo [sem as condições ideais para patinar]", explicou.[110]

Ele usou uma proteção de O plástico jogos de celular para ganhar dinheiro seus patins, equipamento que ele disse que poderia seguir usando: "Eu usei [no Clássico de Inverno] e nem O notei que estava usando.

Se não notei, acho que posso passar a usar.

"[111] Além dessa proteção, ele usou uma tala na O mão direita, mudada para uma versão maior após seu quarto jogo.

[109] Nessa quarta partida, contra o Minnesota Wild, Staal levou O um susto quando seu joelho direito foi atingido pelo joelho de Clayton Stoner.

[112] Ele caiu ao gelo demonstrando dor, mas O voltou ao banco sem precisar de ajuda e não chegou a ficar de fora por mais tempo que o normal.

[112] O "Foi só um susto", explicou.

"Foi mais como uma picada, e depois diminuiu.

"[112] Antes da partida seguinte ele foi reunido a O jogos de celular para ganhar dinheiro antiga linha, ao lado de Cooke e Kennedy, com Malkin voltando a centrar uma linha, devido à ausência de O Crosby por contusão.

[113] Essa ausência também deu a Stall um tempo maior nas linhas de vantagem numérica, incluindo participação na O primeira linha, algo que era previsto antes de a temporada começar.[114]

Seu primeiro ponto na temporada viria apenas na sexta partida, O contra os Canadiens, uma assistência num gol de Tyler Kennedy no segundo período, mas nesse mesmo jogo ele ainda marcaria O o gol da vitória e outra assistência, jogos de celular para ganhar dinheiro gol de Goligoski.

[115] Quando Malkin se agravou uma contusão alguns dias mais O tarde e também ficou de fora de algumas partidas, a linha de Staal foi "promovida" a primeira linha,[116] enquanto o O próprio central passou a ser o jogador mais procurado pela imprensa para as entrevistas diárias.

[117] "Eu não me sinto nada diferente de quando [Crosby e Malkin] estão no time", disse, à época.

[117] Sem as duas estrelas, suas responsabilidades durante vantagens numéricas aumentaram, e ele passou a ficar no gelo nessa situação jogos de celular para ganhar dinheiro média três minutos a mais por jogo.

[118] Em compensação, jogos de celular para ganhar dinheiro média de tempo no gelo durante desvantagens numéricas caiu cerca de um minuto.

[118] "Você nunca vai ver Jordan sendo Sidney Crosby", explicou Bylsma ao jornal Pittsburgh Tribune-Review jogos de celular para ganhar dinheiro abril.

"Mas ele pode vencer Crosby cara a cara do jeito que ele joga.

Ele pode não ser espalhafatoso, mas ele é uma força no meio, tanto no ataque como na defesa, e jogos de celular para ganhar dinheiro atuação jogos de celular para ganhar dinheiro desvantagem numérica é sensacional.

Isso tem sido um grande motivo para conseguirmos ganhar jogos contra bons adversários.

"[119] O Staal dizia não se preocupar com as novas responsabilidades: "É apenas algo que você tem de deixar no fundo da mente, preocupando-se com o que você pode fazer.

"[120] A reunião com Cooke e Kennedy trouxe frutos para o time, que conquistou quatro vitórias nas seis primeiras partidas seguintes.

[116] "Por algum motivo, não importa quando for ou desde quando eles não jogam juntos", elogiou o técnico assistente Tony Granato, que cuida dos atacantes dos Penguins.

"Parece que tudo volta automaticamente quando há uma química.

Eles são muito familiares um ao outro e sabem como cada um joga."[116]

Numa partida contra os Rangers jogos de celular para ganhar dinheiro fevereiro ele foi tentar defender Kennedy depois de um tranco de Brandon Prust, recebeu uma cotovelada do jogador dos Rangers e revidou com um golpe, sem tirar as luvas, contra o rosto do adversário.

[121] Prust então caiu como se tivesse sofrido uma violenta agressão, e Staal acabou expulso da partida, sob a alegação de "intenção de machucar".

[121] Uma expulsão dessas acarreta jogos de celular para ganhar dinheiro uma suspensão automática de uma partida, entretanto a NHL reviu o lance e decidiu cancelar a suspensão, permitindo que o Staal jogasse a partida contra os Islanders no dia seguinte.

[121] "Eu não achava que deveria haver uma suspensão", declarou o técnico Bylsma depois de saber que ela estava cancelada.

"Não com as regras jogos de celular para ganhar dinheiro vigor.

Fiquei aliviado que eles tenham interpretado dessa forma."[121]

Três semanas depois ele foi atingido no rosto por um disco chutado com força pelo seu colega de time Kris Letang durante partida contra o Chicago Blackhawks.

[122] Com o time sem Crosby e Malkin, essa contusão foi motivo de preocupação, mas o técnico Bylsma estava confiante após a partida: "Ele fez sinal de positivo quando entrei no vestiário.

Creio que isso signifique que ele está bem.

"[122] Staal não chegou a ficar de fora de jogo algum por essa contusão.

Em meados de março, ele pareceu "cansado" jogos de celular para ganhar dinheiro uma partida contra os Canadiens, quando jogos de celular para ganhar dinheiro atuação foi qualificada como "horrível" pelo próprio gerente geral Ray Shero.

[123] "Jordan tem jogado muito melhor do que isso e, jogos de celular para ganhar dinheiro alguns jogos, chega a ficar no gelo por 29 minutos", explicou Shero ao jornal Edmonton Journal.

"Ele é um grande jogador tanto defensivo como ofensivo, e ainda tem apenas 22 anos.

Adoramos tê-lo no time.

"[123] Staal garantiu não ter ouvido a crítica de Shero, mas confessou saber que tinha jogado mal.

[124] Nessa mesma partida o zagueiro P.K.

Subban, dos Canadiens, foi constantemente vaiado pela torcida de Pittsburgh, que não o perdoou pela contusão que Staal sofrera nos playoffs anteriores.[125]

Na partida seguinte, contra o Edmonton Oilers, Staal redimiou-se, junto com o 0 time.

[124] Ele marcou um gol e uma assistência na vitória por 5 a 1.

"Precisávamos de um jogo de recuperação", afirmou o técnico Dan Bylsma.

"E [Staal] saiu na frente.

"[124] Com Cooke suspenso, Chris Kunitz assumiu seu lugar na linha, ao lado de Staal e Kennedy, com bons resultados.

[126] Os três creditavam essa boa fase ao fato de terem jogado juntos por um curto período quando da aquisição de Kunitz, jogos de celular para ganhar dinheiro 2009.

[126] Ao longo de jogos de celular para ganhar dinheiro participação na segunda metade da temporada, com quase todas as partidas sem Crosby e a maioria sem Malkin, a produtividade de Staal subiu, passando a 0,73 0 ponto por jogo, de longe o melhor aproveitamento de jogos de celular para ganhar dinheiro carreira, superior a jogos de celular para ganhar dinheiro antiga melhor marca, de 0,6, conquistada 0 jogos de celular para ganhar dinheiro cada uma das duas temporadas anteriores.[127]

Apesar dos bons números, a ausência de Staal durante praticamente toda a primeira metade da temporada tirou-o da concorrência pelo Troféu Selke.

[128] Ainda assim, ele foi o líder do time jogos de celular para ganhar dinheiro gols da vitória, com quatro, ao lado de Alex Goligoski,[129] igualando a melhor marca de jogos de celular para ganhar dinheiro carreira.

[118] Com seus onze gols e trinta 0 pontos jogos de celular para ganhar dinheiro 42 jogos, ele teria melhorado jogos de celular para ganhar dinheiro melhor marca (49 gols) jogos de celular para ganhar dinheiro 82 jogos caso tivesse mantido a média.

[118] Sem Crosby e Malkin, os Penguins terminaram a temporada jogos de celular para ganhar dinheiro quarto lugar no Leste, mas acabaram eliminados pelo Tampa Bay Lightning, quinto colocado, logo na primeira fase dos playoffs, jogos de celular para ganhar dinheiro sete jogos. Ao fim da participação do clube, Bylsma avisou que a experiência de colocar Malkin jogos de celular para ganhar dinheiro uma das pontas da linha centrada por Staal, que acabou não sendo possível jogos de celular para ganhar dinheiro 0 2010-11 por causa das contusões dos dois jogadores, poderia ser repetida na temporada seguinte.[130]

Na primeira partida da temporada, contra os Canucks jogos de celular para ganhar dinheiro Vancouver, Staal deixou o gelo na metade do terceiro período, não voltando nem para a prorrogação nem para a disputa de pênaltis.

[131] Apesar de ter saído mais cedo, ele marcou uma assistência jogos de celular para ganhar dinheiro dezesseis minutos e 35 segundos no gelo.

[132] Segundo o técnico Dan Bylsma, Staal teve câibras e desidratação.

[131] "O estádio estava quente, e sou um cara que jogos de celular para ganhar dinheiro muito, eu acho", explicou o jogador.

"Tive muitas câibras.

Tentei jogar um pouco e quase não consegui.

"[133] O jogador ganhou o dia seguinte, uma sexta-feira, de folga.

[132] Como ele já tinha ganho a terça-feira de folga, logo após uma folga coletiva na segunda, Bylsma teve de negar à imprensa rumores de que Staal estaria escondendo uma contusão.

[132] "Foi só isso [as câibras e a desidratação]", concluiu Staal.

[133] Ele treinaria separadamente, fora do gelo, no sábado, para a partida daquela noite jogos de celular para ganhar dinheiro Calgary,[132] e foi escalado normalmente para ela.

No dia 22, contra os Devils, Staal marcou duas vezes, e o segundo foi o seu centésimo gol na NHL.[134]

Staal não ficara fora da partida contra os Flames, mas duas semanas depois acabou cortado do jogo contra os Leafs no dia 29, devido a uma contusão não-especificada na perna que ele sofrera jogos de celular para ganhar dinheiro uma colisão com John Tavares, dos Islanders, dois dias antes.

[135] Na ocasião, ele foi direto para o banco após o choque e, jogos de celular para ganhar dinheiro seguida, para o vestiário, mas voltou ao jogo alguns minutos depois e jogou até o fim.

[136] No 0 primeiro treino após o jogo jogos de celular para ganhar dinheiro Toronto ele foi um dos cinco jogadores fora da lista do departamento médico que 0 não treinaram, mas o único que não tinha ganho folga.

[135] "Parece que ele provavelmente vai ficar bem, mas vamos ver 0 como as coisas irão no restante da semana", explicou Bylsma.

[135] Apesar de Staal também não ter treinado no dia seguinte, 0 Bylsma permanecia otimista quanto à participação do jogador na partida de dois dias depois, contra os Sharks.

[137] De fato, Staal 0 treinou na véspera e até participou da patinação matinal no dia do jogo, mas jogos de celular para ganhar dinheiro seguida disse estar preocupado jogos de celular para ganhar dinheiro 0 não agravar o problema.[138]

Ele acabaria voltando na partida seguinte e, a partir daí, seus números ofensivos ganharam destaque.

[139] Apesar dos 0 dois jogos que tinha assistido dos camarotes, ele chegou a dividir a artilharia do time com James Neal no início 0 de novembro.

[140] Em meados do mesmo mês jogos de celular para ganhar dinheiro projeção de produção para a temporada inteira era de 42 gols, ou 0 treze a mais que a melhor marca de jogos de celular para ganhar dinheiro carreira.

[139] O auxiliar técnico Tony Granato, que trabalha com os atacantes, 0 atribuiu essa produtividade a uma maior confiança de Staal quando ele recebe o disco jogos de celular para ganhar dinheiro áreas de onde é possível 0 marcar: "Ele espera marcar quando consegue o disco [nessas áreas].

Acho que ele percebeu que pode ser um jogador ofensivo de 0 elite.

Ele sempre precisava de quatro ou cinco chances para pensar que podia marcar um gol.

Agora ele acha que pode ter 0 uma chance e marcar um gol.

É uma grande diferença.

"[139] A produtividade também podia ser atribuída à ausência de Crosby do 0 elenco até aquele ponto, além das contusões que deixaram Malkin de fora de sete das dezenove primeiras partidas.

[139] Tudo isso 0 sem descuidar da parte defensiva, que seguiu ganhando elogios da comissão técnica.[140]

Em meados de dezembro, no entanto, Staal ficou novamente 0 fora do time, que citou "precaução" como motivo.

[141] Ele ficara de fora do treino do dia 10 e da partida 0 na noite seguinte, apesar de ter participado dos dez primeiros minutos da patinação matinal, após os quais foi para o 0 vestiário e não mais retornou.

[142] A contusão, de natureza não divulgada, teria sido sofrida na partida contra os Flyers, no 0 dia 8.

[142] Staal voltou na partida seguinte[143] e ficou por 21 minutos no gelo, mas, apesar de ser o principal 0 nome dos Penguins para faceoffs, pareceu algo limitado.

[144] Após a partida, ele ficou fora de dois treinos e voltou a 0 ser dúvida para o jogo seguinte,[144] do qual acabou sendo poupado novamente.

[145] Ele voltou contra o Chicago, tendo perdido apenas 0 as duas partidas anteriores, mas a natureza de jogos de celular para ganhar dinheiro contusão acabou não sendo divulgada[146] - o jornal Pittsburgh Post-Gazette cogitou 0 que pudesse ser um problema na virilha.

[147] Após jogar contra os Blackhawks, Staal ganhou mais uma folga no treino do 0 dia seguinte.[147]

Na partida contra os Hurricanes jogos de celular para ganhar dinheiro 27 de dezembro Staal tornou-se o sétimo jogador mais jovem, desde a grande 0 expansão da NHL jogos de celular para ganhar dinheiro 1967, a alcançar a marca de quatrocentos jogos na liga, aos 23 anos e 108 dias 0 - 206 dias mais novo que o detentor do recorde, Bobby Carpenter.

[148] "Você se esquece de o quão jovem ele 0 é", elogiou Bylsma.

"Ele ainda é bem novo, mas também um cara que já alcançou um nível diferente na maneira como 0 joga.

Ele consegue dominar nos dois lados do rinque."[148]

Staal contundiu-se novamente jogos de celular para ganhar dinheiro 6 de janeiro de 2012, jogos de celular para ganhar dinheiro uma colisão com 0 seu ex-colega Mike Rupp, dos Rangers.

[149] O atacante foi atingido no joelho esquerdo, caiu no gelo demonstrando bastante dor e 0 precisou de ajuda para ir ao vestiário.

[149] Ele ficou fora do jogo contra os Devils no dia seguinte, mas seu 0 prognóstico ainda não tinha sido definido.

[150] Isso só seria definido um dia depois, com uma previsão de quatro a seis 0 semanas fora.

[151] Foi uma lesão no ligamento medial colateral, não no ligamento cruzado anterior, o que não exigiria cirurgia.

[151] "Não 0 é tão ruim como poderia ter sido", escreveu o Post-Gazette.

[151] Quase ao mesmo tempo, James Neal, goleador do time na 0 temporada, também sofreu uma contusão, no pé, e imaginava-se que ele teria de ficar de fora por semanas,[151] mas acabou 0 não ficando fora de nenhum jogo, pois seu pé não estava quebrado, como inicialmente cogitado.

[152] Além dos dois, estavam naquele 0 instante fora do time Crosby (sintomas de concussão), Letang (concussão), Dustin Jeffery (joelho), Arron Asham (joelho) e Craig Adams (joelho).

[151] 0 Apesar de a temporada de Crosby estar sendo considerada muito boa, quando saiu contundido ele estava no meio de uma 0 sequência de dezessete jogos sem marcar assistências.

[153] Ele foi inserido de maneira retroativa na lista oficial de contundidos jogos de celular para ganhar dinheiro 25 0 de janeiro, uma manobra puramente contábil para efeito de suavização do impacto do teto salarial.[154]

Em 6 de fevereiro ele já 0 estava treinando novamente, e Bylsma estimava que o central voltaria ao time "em cinco a dez dias".

[155] "É um grande 0 jogador para ser inserido jogos de celular para ganhar dinheiro seu elenco", comemorou o técnico.

[155] Staal declarou naquele dia ao Post-Gazette que só precisava preparar-se 0 mentalmente para poder voltar.

[155] Dois dias depois, os Penguins devolveram os jogadores Colin McDonald e Jason Williams para o time 0 de baixo, o que foi considerado um sinal de que a volta de Staal ao time era iminente.

[156] Sua volta 0 seria efetivamente anunciada no dia seguinte, uma sexta-feira, para a partida de sábado contra o Winnipeg Jets,[157] apesar de no 0 treino da quinta-feira ele ter tido jogos de celular para ganhar dinheiro boca atingida por um taco errante, o que lhe valeu alguns pontos no 0 local.

[158] "Estou me sentindo bem", disse o jogador.

"O joelho parece estar bem forte.

"[157] A dúvida era quem seriam seus parceiros 0 de linha, já que Tyler Kennedy estava contundido,[158] mas foi sanada antes mesmo do jogo, com a decisão de Bylsma 0 de colocá-lo ao lado de Cooke e Pascal Dupuis.

[159] A volta deu-se 36 dias e quinze jogos após a contusão.

[159] 0 Em dezesseis minutos e catorze segundos no gelo, Staal contibuiu com um gol e uma assistência para a vitória por 0 8 a 5 sobre os Jets.

[160] "A assistência [no primeiro gol] foi uma jogada melhor que a do gol [o 0 sétimo do time], mas estou feliz de vê-lo ter a oportunidade de marcar um gol", elogiou Bylsma.

"Houve algumas vezes jogos de celular para ganhar dinheiro 0 que dava para perceber que ele não jogava havia uns quinze jogos, mas só a presença dele fez uma grande 0 diferença na partida."[160]

Exatamente uma semana depois daquela partida Staal foi multado devido a um tranco por trás próximo às bordas 0 que deu jogos de celular para ganhar dinheiro Braydon Coburn, dos Flyers, jogos de celular para ganhar dinheiro partida que acabaria vencida porles Penguins por 6 a 4.

[161] O valor 0 de 2,5 mil dólares era o máximo permitido pelo acordo coletivo de trabalho da NHL.

[161] O site Puck Daddy cogitou 0 que a multa só não veio acompanhada de uma suspensão

devido ao histórico limpo do jogador.[161]

Staal terminou a temporada regular 0 como líder do time jogos de celular para ganhar dinheiro percentual de chutes, com 16,3% de seus chutes marcando gols.

[162] Nos playoffs, conseguiu um hat 0 trick na quarta partida contra os Flyers.

[163] "Eu só queria manter o ritmo", disse o jogador.

"Não queria perder o jogo.

Queria 0 dar o melhor de mim e chutar o disco, e tive a felicidade de mandar alguns para dentro.

"[163] Os Penguins 0 foram eliminados logo na primeira fase pelos arquirrivais Flyers jogos de celular para ganhar dinheiro seis jogos, mas Staal terminou a série como artilheiro dos 0 Penguins, com nove pontos (seis gols e três assistências), incluindo um hat-trick[10] na goleada por 10 a 3 no jogo 0 4.

Até o jogo 5, Staal era o artilheiro dos playoffs,[164] mas acabou superado na partida seguinte por Claude Giroux, dos 0 Flyers.

A linha de Staal, ainda com Cooke e Kennedy, tornou-se nessa série uma linha de ataque mais do que uma 0 linha de contenção, como normalmente era.[164]

Ao final da temporada de 2011-12 faltava pouco mais de um ano para o contrato 0 de Staal com os Penguins vencer, assim como o de Sidney Crosby.

Além deles, o contrato de Evgeni Malkin duraria mais 0 duas temporadas.

Ainda jogos de celular para ganhar dinheiro maio de 2012 o gerente geral Ray Shero falou sobre a situação, dizendo que não pretendia perder 0 nenhum de seus três principais centrais.

[165] Shero garantiu que nenhum dos dois centrais manifestara o desejo de ir embora,[165] nem 0 mesmo Staal, apesar de rumores de que ele poderia se juntar ao irmão Eric na Carolina do Norte[166] ou de 0 que ele queria ir para algum time onde pudesse ter uma maior participação ofensiva.

[165] Greg Wyshynski, do portal Yahoo! Sports, 0 definiu assim a situação à frente de Shero:

"Não há no mercado hoje nenhum central sequer próximo do que Staal 0 oferece.

Se ele se tornar disponível por meio de uma troca, será cobiçado por outros times.

É apenas uma questão de se 0 Shero deixará isso acontecer."[166]

Pouco antes do recrutamento da NHL, jogos de celular para ganhar dinheiro junho, Shero reiterou novamente que não tinha interesse jogos de celular para ganhar dinheiro trocar 0 Staal: "Eu quero renovar com Jordan.

Essa é a minha intenção.

Se ele quisesse sair, já teria me dito, e ele nada 0 me disse a respeito.

"[167] Já o agente de Staal, Paul Krepelka, preferia não falar sobre o assunto.

[167] Dois dias depois 0 várias fontes divulgaram que Staal teria rejeitado a oferta de uma extensão de dez anos jogos de celular para ganhar dinheiro seu contrato.

[168] Não foram 0 divulgados os termos financeiros da proposta ou os motivos para a recusa do jogador.

[169] Dejan Kovacevic, colunista do jornal Pittsburgh 0 Tribune-Review, tomou essa recusa como um sinal de que Staal queria deixar Pittsburgh, provavelmente com destino aos Hurricanes, onde seu 0 irmão Eric jogava - seu outro irmão Jared fazia parte dos times de base do clube.[170]

Em 22 de junho, data 0 do recrutamento e do casamento[170] de Staal, ele acabou sendo mandado para os Hurricanes, com os Penguins recebendo jogos de celular para ganhar dinheiro troca 0 a primeira escolha do Carolina (oitava geral), o central Brandon Sutter e o defensor Brian Dumoulin.

[171] A troca foi anunciada 0 quando chegou a vez de os Hurricanes escolherem no recrutamento, escolha essa que foi repassada aos Penguins, que selecionaram o 0 defensor Derrick Pouliot, do Portland, da WHL.

[171] Como o recrutamento estava sendo realizado jogos de celular para ganhar dinheiro Pittsburgh, o anuncio foi recebido com 0 entusiasmados aplausos.

[172] Antes de anunciar a escolha de Pouliot, Shero aproveitou para agradecer a Staal pelos seis anos jogos de celular para ganhar dinheiro Pittsburgh.

[171] 0 Ele seguia garantindo que não tinha a intenção de trocar Staal até aquele dia: "Sempre

pensei, até talvez alguma hora 0 hoje, que Jordan estaria de volta conosco na próxima temporada.

Eu não queria trocá-lo.

"[172] As discussões entre Shero e Jim Rutherford, 0 gerente geral dos Hurricanes, começaram por volta das 16h20 e foram concluídas cerca de duas horas e meia depois.

[172] Sutter 0 chegou a Pittsburgh para substituir Staal na terceira linha e na equipe de desvantagem numérica.

[172] "Brandon tinha que fazer parte 0 da troca", garantiu Shero.

"[Sem ele], não concluiríamos a negociação.

"[172] Rutherford recomendou seu ex-jogador: "Você olha para o Pittsburgh agora, e 0 substituir Jordan por [Sutter] é uma boa para eles.

"[172] Kovacevic destacou a aprovação recebida da torcida jogos de celular para ganhar dinheiro coluna no dia 0 seguinte: "No mundo esportivo, é rara a troca de uma estrela jogos de celular para ganhar dinheiro seu auge, como Staal, ser trocada e ainda 0 mais raro o gerente geral que fez a troca receber aprovação.Imediatamente.

Sob os holofotes de um palco superdimensionado, jogos de celular para ganhar dinheiro frente a 0 milhares de torcedores gritando e aplaudindo de pé.

"[173] Segundo ele, o problema teria sido o "desrespeito" de Staal.

[173] Cogitava-se que 0 o dinheiro liberado sob o teto salarial poderia ajudar os Penguins no mês seguinte a contratar o ponta Zach Parise 0 ou o defensor Ryan Suter, dois dos jogadores mais cobiçados naquele verão setentrional.

[173][174] O técnico Dan Bylsma lamentou a perda: 0 "Eu vi-o crescer.

É um grande jogador, fez grandes coisas.

Vê-lo sair nessa situação não é a coisa mais fácil.

Ao mesmo tempo, 0 estamos ganhando um jogador [Sutter] que, jogos de celular para ganhar dinheiro vários aspectos, vai-se encaixar bem no nosso time."[175]

Staal foi informado da troca durante 0 a recepção de seu casamento.

[176] Ele reconheceu ter se sentido desconfortável com a oferta de renovação por dez anos:

"Receber 0 aquela oferta sem ter certeza sobre qual seria o meu tempo no gelo ou meu papel no time.

.

Eu preferiria 0 ver como [a próxima temporada] seguiria e só então tomar minha decisão.

"[176] Além disso, ele admitiu que gostaria de jogar 0 ao lado de seu irmão[177]: "Não é muito frequente que irmãos joguem na NHL.

Jogar ao lado de um era algo 0 muito especial.

Se eu renovasse contrato jogos de celular para ganhar dinheiro Pittsburgh por dez anos, as oportunidades de jogar ao lado de Eric diminuiriam consideravelmente.

"[176] 0 Rutherford, por jogos de celular para ganhar dinheiro vez, garantiu que Eric não fez nenhuma pressão para que Jordan fosse contratado.

[178] Staal também citou o 0 fato de ficar "na sombra" de Crosby e Malkin como um fator que influiu jogos de celular para ganhar dinheiro jogos de celular para ganhar dinheiro decisão.

[179] Ele gostaria de 0 um maior papel ofensivo: "Obviamente, olhando para a frente, com [Crosby e Malkin] e muitos outros grandes jogadores, não parecia 0 haver oportunidade para mim lá.

"[180] Apesar disso, ele não demonstrava arrependimento pelos anos passados jogos de celular para ganhar dinheiro Pittsburgh: "Ray [Shero] foi um 0 cavalheiro ao longo das negociações.

Fui tratado muito acima de qualquer expectativa.

Passei alguns anos incríveis, obviamente ganhando a Copa.

A cidade foi 0 fantástica.

A torcida foi fantástica.

"[179] E não escondeu que estava empolgado pelo desafio à frente: "Foi um dia muito empolgante na 0 minha vida.

Fui definitivamente uma notícia chocante, mas estou muito empolgado com ela.

Com meus colegas de time [presentes ao casamento], ficamos um pouco emocionados.

"[179] Foram 120 gols e 248 pontos jogos de celular para ganhar dinheiro 431 jogos defendendo os Penguins pela temporada regular e 23 0 gols e 36 pontos 73 jogos de playoffs.[181]

A troca já é considerada uma das mais importantes da história da franquia.

[182] O Rutherford explicou que aumentou o preço pago porque Shero também estaria negociando com dois outros times.

"Senti que, quando você tem 0 a chance de conseguir um jogador como este, você não espera", disse.

"Alguém poderia tê-lo adquirido, ou eles poderiam conseguir convencê-lo 0 a ficar até o ano que vem, então foi por isso que fizemos a negociação.

[183] Quando você está adquirindo um 0 jogador de elite, você tem de dar muito jogos de celular para ganhar dinheiro troca por ele.E nós fizemos isso.

Pagamos um bom preço para o 0 Pittsburgh.

[184]" A menção ao ano seguinte tinha a ver com o final do contrato de Staal, quando ele poderia assinar 0 com qualquer time, o que provavelmente inflaria seu salário.

[183] De fato, pelo menos o Toronto Maple Leafs estava negociando com 0 os Penguins, tanto é que o gerente geral dos Leafs, Brian Burke, lamentou jogos de celular para ganhar dinheiro entrevista não ter conseguido o jogador 0 e ironizou: "Não tínhamos um irmão chamado Staal [em nosso elenco].

"[185] "Jordan é um jogador de elite que detém uma 0 rara combinação de velocidade, tamanho, oportunismo e responsabilidade defensiva", elogiou Rutherford.

"Mesmo com jogos de celular para ganhar dinheiro idade, já tem uma vasta experiência na 0 NHL, incluindo uma Copa Stanley jogos de celular para ganhar dinheiro 2009.

"[171] Ele disse não ter conseguido falar de imediato com o jogador, devido ao 0 casamento, mas deixou recado pedindo para ele ligar de volta jogos de celular para ganhar dinheiro alguns dias.

[184] Rutherford também não manifestou preocupação sobre a 0 renovação de contrato e chegou a brincar: "Nós vamos dar um jeito de mantê-lo." [184]

As negociações para renovação de contrato iniciaram-se 0 pouco após a troca.

[186] Menos de uma semana depois, o acordo era divulgado: extensão de dez anos por uma média 0 anual de seis milhões de dólares, oferta idêntica à que os Penguins tinham oferecido.

[187] "Estamos satisfeitos por anunciar que Jordan 0 optou por se comprometer com a organização dos Hurricanes e por fazer da Carolina do Norte jogos de celular para ganhar dinheiro casa", anunciou Rutherford.

"Aos 0 23 anos, ele só está começando a chegar a seu ápice e agora ele é uma peça fundamental de nossa 0 franquia no longo prazo.

"[181] Ao ser apresentado, no final do mês, ele já tinha sido nomeado um dos capitães alternados 0 do time e disse que achava que ficava "Muito bem de vermelho".[188]

Ainda jogos de celular para ganhar dinheiro agosto, Staal participou de uma missão humanitária 0 no Haiti com dois ex-colegas de Penguins, Matt Cooke e Joe Vitale, jogos de celular para ganhar dinheiro que foram doados equipamentos para a prática 0 de futebol e hóquei a crianças carentes, além de camisas dos Penguins com o nome de Staal, que não seriam 0 mais vendidas, devido à troca do jogador.

[189] Ele já vinha levantando fundos para ajudar a alimentar as crianças haitianas havia 0 quatro anos e deveria ter feito essa viagem jogos de celular para ganhar dinheiro 2010, mas jogos de celular para ganhar dinheiro contusão à época impediu-o.[189]

A estreia dos irmãos atuando 0 juntos acabou adiada jogos de celular para ganhar dinheiro mais de dois meses, devido ao locaute que atrasou o início da temporada 2012-13 até 19 0 de janeiro.

[190] Durante a paralisação, os dois irmão seguiram treinando no Raleigh Center Ice.

[190] Quando se iniciaram os treinos para 0 a temporada encurtada, a contusão do também central Tuomo Ruutu significou que Eric e Jordan não começariam jogando na mesma 0 linha e cada um seria o central de jogos de celular para ganhar dinheiro própria linha.

[190] Mas a tática não deu certo na estreia: os 0 Hurricanes foram goleados pelos Panthers por 5

a 1, e Jordan não conseguiu demonstrar entrosamento com seu novo parceiro de 0 linha, Jeff Skinner.

[191] A partida seguinte foi a estreia de Jordan jogos de celular para ganhar dinheiro casa e marcou também o primeiro ponto do 0 jogador com a camisa dos Hurricanes, um assistência no gol de Skinner, o único do time na derrota por 4 0 a 1 para o Lightning.

[192] A primeira vitória no ano veio no terceiro jogo, também jogos de celular para ganhar dinheiro casa, contra os Sabres, 0 com a contribuição de duas assistências de Jordan nos dois primeiros gols.

[193] Seu irmão Eric marcou um hat-trick nessa partida.[193]

O 0 primeiro gol de Jordan com a camisa dos Hurricanes veio no dia 4 de fevereiro, na vitória por 4 a 0 1 sobre o Toronto Mapla Leafs, jogos de celular para ganhar dinheiro Toronto.

[194] No último dia daquele mês, Jordan enfrentou seu ex-time pela primeira vez 0 e levou a melhor, mesmo sem marcar pontos, vencendo também por 4 a 1.

[195] "Vai ser divertido jogar contra aqueles 0 caras e tentar vencê-los", dizia, antes da partida.

[196] Seu ex-colega Brooks Orpik achava que seria estranho ver Staal do outro 0 lado, mas que a sensação passaria logo: "Talvez seja esquisito no aquecimento, quando você olhar para o outro lado e 0 meio que der um sorriso para o cara.

Mas, assim que o jogo começar, acho que a sensação desaparece bem rápido."[197]

Em 0 março, Staal participou do lance que deu origem a um gol do goleiro Martin Brodeur, dos Devils.

[198] Brodeur defendeu um 0 chute de Patrick Dwyer, e foi apitada uma penalidade contra os Devils, que não recuperaram a posse do disco.

[198] Staal, 0 então, dominou-o e tentou passar para trás, mas Tim Gleason não conseguiu receber, o disco bateu nas bordas laterais e 0 foi direto para o gol vazio dos Canes, já que Dan Ellis tinha deixado a meta para dar lugar a 0 um atacante extra, devido à penalidade atrasada.

[198] Por ter sido o último jogador dos Devils a tocar no disco, Brodeur 0 teve para si o crédito do gol.[198]

Já eliminados da briga pelos playoffs, os Hurricanes encerraram a temporada jogos de celular para ganhar dinheiro Pittsburgh, no 0 primeiro retorno de Jordan à cidade onde jogara nas seis temporadas anteriores.

[199] "Pittsburgh sempre foi um lugar divertido para se 0 jogar, e tenho muitas boas memórias ali", disse o jogador.

"[O retorno] teria sido um pouco melhor se ele significasse algo 0 a mais.

"[199] Durante o primeiro intervalo para a televisão do jogo, ele foi aplaudido de pé pela torcida local, durante 0 um tributo a ele, mostrado no telão do Consol Energy Center.

[200] Sem marcar na partida, ele encerrou jogos de celular para ganhar dinheiro primeira campanha 0 com os Hurricanes com dez gols e vinte assistências,[200] além de um mais/menos de -18, o pior de jogos de celular para ganhar dinheiro carreira,[201] 0 mas mostrou esperança para o futuro: "Ainda somos um time jovem, que está sendo construído.

Acreditamos realmente neste núcleo, que ele 0 pode vir a jogar os playoffs e estar entre os favoritos."[200]

Ao voltar de férias, Jordan contou ter perdido 4,5 kg 0 e que sentia estar mais rápido no gelo por causa disso.

[201] Só dizia não saber explicar como tinha perdido peso: 0 "Acho que apenas não comi tanto chocolate.

"[202] Ele também admitiu as dificuldades nas férias anteriores, que contribuíram para uma temporada 0 decepcionante: "O verão passado foi uma confusão.

Eu tive onze casamentos para ir, além do meu próprio.

Tudo isso somado fez com 0 que fosse um verão difícil para ficar jogos de celular para ganhar dinheiro forma.

"[201] Apesar desse esforço, o início da temporada foi difícil: ele não 0 marcou gols jogos de celular para ganhar dinheiro seus oito primeiros jogos, quebrando o pequeno tabu apenas na nona partida do ano, juntamente com o 0 colega Jiri Tlustý, na vitória por 4 a 3 sobre o New York

Islanders, jogos de celular para ganhar dinheiro 19 de outubro.

[203] Ao menos, 0 até ali Staal vinha sendo uma sólida presença defensiva.

[203] "Você tem de seguir fazendo o que está fazendo", explicou.

"Tem de 0 continuar pressionando, até que um disco bata no meu [traseiro] ou coisa parecida [e entre].

Eu quero marcar gols, e é 0 o que estou tentando fazer, sem dúvida.

Mas, obviamente, para marcá-los não quero desistir das minhas outras características.

"[203] Nesse período, ele 0 voltou pela segunda vez ao Consol Energy Center, mas não considerou essa visita tão emocional quanto a primeira.

[204] "Vai ser 0 um pouco diferente desta vez", explicou.[204]

A campanha dos Hurricanes novamente não foi suficiente para classificar o time aos playoffs.

Jordan, entretanto, 0 recebeu o Prêmio Josef Vasicek da Associação de Jornalistas Profissionais de Hóquei, dado ao jogador mais acessível à mídia local.

[205] 0 O ano, contudo, não foi boa para o jogador, que, com apenas quarenta pontos, teve seu pior total jogos de celular para ganhar dinheiro uma 0 temporada completa desde 2008.[206]

Na pré-temporada, Staal quebrou a perna direita durante partida contra o Buffalo Sabres, jogos de celular para ganhar dinheiro uma jogada aparentemente 0 simples: ele estava próximo às bordas, levou um tranco de Josh Gorges e imediatamente foi ao gelo.

[207] O jogador não 0 conseguia colocar nenhum peso sobre a perna enquanto era levado para fora do rink e, vinte minutos depois do jogo, 0 já estava de muletas.

[207] "É claro que estou preocupado", disse o técnico Bill Peters, que ainda não sabia da gravidade 0 da contusão.

"Ele é uma peça importante para seguirmos jogos de celular para ganhar dinheiro frente."[207]

Sem previsão definida para jogos de celular para ganhar dinheiro volta - após uma cirurgia, ele 0 ficaria no mínimo três meses afastado, com a possibilidade de ficar mais tempo[208] -, Peters definiu Elias Lindholm como substituto 0 no curto prazo, sendo que Riley Nash[208] ou Victor Rask poderia ganhar uma chance quando a temporada começasse.

[209] "Há vários 0 jogadores aqui que estão buscando essa oportunidade de preencher um vazio e assumir novos papéis, que eles não necessariamente tiveram 0 no ano passado", disse Nash.

[208] Até ali, Staal ainda não tinha ficado fora de nenhuma partida desde que chegara a 0 Raleigh.[209]

Recuperado, Staal voltou aos treinos no dia 6 e ao time jogos de celular para ganhar dinheiro 29 de dezembro, contra o Montreal Canadiens, depois 0 de 35 jogos fora.

[210][211] "Fiquei ansioso nas últimas semanas", confessou.

"Acho que vai ser divertido.

Obviamente, estou empolgado por voltar.

Foi uma verdadeira 0 jornada, e espero não ter mais nenhuma dessas pela frente.

"[210] Sua ausência foi considerada um dos principais motivos para a 0 má campanha do time até então (dez vitórias, quatro empates e 21 derrotas).

[210] "Foi um grande golpe", explicou seu irmão, 0 Eric.

"Sem alguém como ele, fica mais fácil para os outros times.

Acho que não só ele, mas, com algumas das outras 0 contusões, não pudemos ter no gelo o elenco que imaginávamos no começo.

Isso não é desculpa, porque outros times também lidam 0 com isso.

Mas definitivamente isso foi uma lacuna jogos de celular para ganhar dinheiro nosso plantel."[210]

Mas a volta de Jordan foi ruim, não apenas pela derrota 0 por 3 a 1, mas também porque o jogador deixou o gelo a dois minutos do fim do jogo, após 0 um tranco jogos de celular para ganhar dinheiro jogos de celular para ganhar dinheiro perna direita dado por P.K.Subban.

[211] "Não sei o que [Subban] estava fazendo, mas ele acabou aterrissando 0 no lugar perfeito", lamentou Staal, após o jogo, jogos de celular para ganhar dinheiro que marcou uma assistência no único gol dos Hurricanes.

[211] O técnico 0 Bill Peters, entretanto, dizia que Staal ficaria bem e que a contusão não era grave.[212]

De fato, a contusão não o afastou de nenhum jogo, e Staal acabaria sendo colocado na mesma linha de seu irmão Eric, com este sendo movido para a ponta esquerda.

[213] "Vamos ficar assim por enquanto", decretou Peters.

[214] A mudança pareceu dar resultado: nos dez primeiros jogos com a nova linha, os Hurricanes tiveram campanha de sete vitórias, três derrotas no tempo normal e duas derrotas após a prorrogação, uma grande melhora nos jogos de celular para ganhar dinheiro relação à campanha anterior (10-22-4).

[213] Nesse período, Eric marcou nove gols e onze pontos, enquanto seu irmão marcou nove pontos.

[213] "Estou me divertindo jogando com Jordan", disse Eric.

Joguei como central durante toda a minha carreira.

A ponta esquerda é uma posição diferente, mas, quando você joga com alguém com as qualidades dele, fica equilibrado e ajuda o meu jogo." [213]

Com a aproximação da data-limite de trocas, passaram a surgir na imprensa especulações de que Jordan poderia ser trocado, inclusive de volta aos Penguins.

[215] O gerente geral Ron Francis sugeriu que os Canes teriam um papel ativo até a data-limite, mas tudo indicava que apenas jogadores cujos contratos estavam por expirar estavam sendo cogitados nas conversas entre os times. [215]

Sem conseguir chegar a um acordo para a renovação do contrato de Eric, jogos de celular para ganhar dinheiro em 28 de fevereiro de 2016 os Hurricanes trocaram-no com o New York Rangers.

[216] "Obviamente, é frustrante", disse Jordan, ao ser questionado sobre a saída do irmão.

"Quando vim para cá, nós queríamos vencer.

Demos tudo o que podíamos para levar este time aonde queríamos chegar.

Entendemos que, quando as coisas não dão certo, elas mudam.

É algo que teremos de engolir." [216]

Apesar disso, Jordan terminou a temporada com vinte gols, seu maior total desde que chegara a Raleigh, e também liderou o elenco nos jogos de celular para ganhar dinheiro mais/menos, com +6.

[217] "Acho que ele evoluiu bastante", elogiou Francis.

"Acho que ele usou melhor seu tamanho, sentiu-se mais confortável ao fazê-lo e avançar com o disco para o gol adversário, percebendo como pará-lo era difícil para os outros, com seu tamanho e técnica.

" [217] Staal já não jogava na mesma linha do irmão, sendo pareado com Andrej Nestrašil e Joakim Nordström, e a linha foi produtiva até a contusão de Nestrašil. [217]

Antes de jogos de celular para ganhar dinheiro primeira temporada completa jogos de celular para ganhar dinheiro Raleigh sem a companhia de Eric, Jordan falou sobre a situação: "Sinto falta dele.

Definitivamente, é diferente não tê-lo por perto.

É um negócio, e entendemos isso.

" [217] A vaga de capitão da equipe ficara vaga com a saída de Eric e, mesmo para a nova temporada, os Canes decidiram não preenchê-la.

[217] Jordan era uma das possibilidades, mas garantia não ter pensado muito na situação:

"Com a saída de Eric, todos sabem do 'buraco' que ficou nesse aspecto.

Não vai cair sobre os ombros de apenas um jogador.

Vários caras vão ter de assumir diferentes papéis nessa questão de liderança, incluindo eu." [217]

Durante a temporada de 2017–18, Hannah Staal, terceira filha de Jordan, nasceu com anencefalia e morreu durante o parto, jogos de celular para ganhar dinheiro fevereiro de 2018.

[218] "Tem sido um ano duro, dentro e fora do gelo", disse Stall, semanas depois.

"Tem sido difícil jogos de celular para ganhar dinheiro muitas áreas.

Meu casamento, minha fé, tudo isso foi desafiado.

Aprendemos muito, crescemos muito.

Tem sido duro, mas temos muitas grandes pessoas ao meu lado que têm sido fantásticas, minha família especialmente e bons amigos também.

É bom ver o apoio que você não sabe que tem até passar por algo assim.

"[218] As filhas mais velhas, Abigail e Lilah, não nasceram com a mesma condição.

[218] Durante aquele mês, Staal ficou fora de três partidas dos Hurricanes.

[218] O clube divulgou a nota oficial sobre a morte de Hannah.[218]

2. jogos de celular para ganhar dinheiro :como ganhar bonus estrela bet

dicas para apostar nos jogos de hoje

A competição será realizada no Emirados Árabes Unidos jogos de celular para ganhar dinheiro jogos de celular para ganhar dinheiro fevereiro de 2024, com a participação das seis equipes.

incluindo os campeões da cada confederação continental e o clube anfitrião: Al-Ahli!

A Palmeiras é uma equipe forte e bem-sucedida, tendo ganhado vários títulos importantes.

incluindo a Copa Libertadores de 1999 e o Campeonato Brasileiro jogos de celular para ganhar dinheiro jogos de celular para ganhar dinheiro várias ocasiões! Eles têm uma boa mistura entre jogadores experientes com jovens talentosos -o que os torna numa força formidável no futebol mundial".

No entanto, a competição será dura. com equipes como o Bayern de Munique - campeão da UEFA Champions League jogos de celular para ganhar dinheiro jogos de celular para ganhar dinheiro 2024-2024 – e outras times fortes das Ásia

Em resumo, a Palmeiras é a favorita para vencer do Mundial de Clubes jogos de celular para ganhar dinheiro jogos de celular para ganhar dinheiro 2024, mas enfrentará uma forte concorrência com equipes talentosas De todo O mundo.

American pit bull terrier[a], ou apenas pit bull, é uma raça pura de cães de porte médio e atléticos oriunda dos Estados Unidos.

[1][3] Desenvolvida no século XIX e reconhecida jogos de celular para ganhar dinheiro 1898 pelo UKC, pertence à família terrier, subdivisão terrier de tipo bull.[1][3]

Originalmente criado para a rinha de cães, o pit bull atua hoje principalmente como cão de companhia e cão atleta jogos de celular para ganhar dinheiro esportes lícitos, e, jogos de celular para ganhar dinheiro menor escala também como cão de agarre jogos de celular para ganhar dinheiro caça lícita de grandes animais como javalis.[1][3][4][5][6]

O pit bull é um cão atlético de porte médio do tipo terrier, e descende do extinto bull-and-terrier, cães que eram gerados pelo cruzamento entre o extinto antigo buldogue inglês e o antigo terrier inglês.[1][3]

O Bull-and-terrier foi criado nas Ilhas britânicas para caça e para o combate jogos de celular para ganhar dinheiro desportos sangrentos, e geralmente é creditado como o ancestral do pit bull.

3. jogos de celular para ganhar dinheiro :vaidebet valor minimo

O Exército israelense indicou que expandirá suas operações jogos de celular para ganhar dinheiro várias frentes por volta do aniversário dos ataques de 7 outubro na segunda-feira, incluindo uma retaliação "significativa e séria" contra o Irã pelo ataque com mísseis balísticos da semana passada a Israel.

"O Exército israelense está preparando uma resposta ao ataque iraniano sem precedentes e ilegal contra civis israelenses", disse o oficial militar sob condição de anonimato, já que não estava autorizado a falar publicamente sobre esse assunto.

Enquanto Israel disse que planejava jogos de celular para ganhar dinheiro resposta aos ataques com mísseis iranianos de terça-feira, o presidente dos EUA Joe Biden advertiu contra a greve das instalações petrolíferas iranianas.

"Se eu estivesse no lugar deles, estaria pensando jogos de celular para ganhar dinheiro outras

alternativas além de atacar campos petrolíferos", disse Biden durante uma rara aparição na coletiva diária da Casa Branca. O governo bide já sugeriu que se oponha a um ataque israelense ao programa nuclear do Irã".

Em meio à pior violência, a especulação foi endurecimento que um ataque nos subúrbios do sul de Beirute havia matado Hashem Safieddine. De acordo com fontes da segurança libanesa o líder morto Hassan Nasrallah é inalcançável desde sexta-feira

As avaliações sugerem que Safieddine foi morto com assessores e conselheiros iranianos jogos de celular para ganhar dinheiro um poderoso ataque, o qual tornou difícil chegar a qualquer corpo. No rescaldo do golpe as IDF disseram ter atingido sede de inteligência Hezbollah sem revelar quem estava presente

A luta ocorre quando Israel está se preparando para marcar o primeiro aniversário na segunda-feira do devastador ataque de 7 outubro Hamas que levou à atual guerra jogos de celular para ganhar dinheiro Gaza, a qual agora engoliu vizinho Líbano.

O presidente de Israel, Isaac Herzog vai liderar um memorial jogos de celular para ganhar dinheiro Sderot (uma das cidades mais atingidas durante o ataque dos militantes do Hamas), no meio da preocupação que a data possa atrair novos ataques contra cidadãos israelenses.

O Exército israelense disse no sábado que também estava ordenando a evacuação de civis palestinos jogos de celular para ganhar dinheiro algumas áreas da Faixa, incluindo Nuseirat e Bureij que abrigam grandes acampamentos internos deslocados para o local.

Israel também parecia estar aumentando as operações no fim de semana, ao sul do Líbano.

O Hezbollah do Líbano disse que se opunha às tentativas israelenses de entrar na cidade sulista, acrescentando ainda estar jogos de celular para ganhar dinheiro andamento confrontos.

Enquanto o Hezbollah continuava a disparar foguetes contra Israel, houve ataques diretos jogos de celular para ganhar dinheiro dois edifícios de Karmiel e perto do Acre com relatos das vítimas devido ao impacto sobre um bloco na aldeia árabe-israelense Deir al Asad.

Israel, que iniciou operações terrestres visando o sul do Líbano nesta semana diz estar focado jogos de celular para ganhar dinheiro aldeias perto da fronteira e disse a Beirute "não está na mesa", mas não especificou quanto tempo durará.

O objetivo da operação é permitir que dezenas de milhares dos seus cidadãos voltem para casa depois do bombardeio ao Hezbollah, iniciado jogos de celular para ganhar dinheiro 8 outubro 2024.

A escalada rápida da violência nos últimos dias trouxe intensos ataques israelenses contra as fortalezas do Hezbollah jogos de celular para ganhar dinheiro todo o Líbano, enquanto tropas terrestres realizavam incursões perto de jogos de celular para ganhar dinheiro fronteira e transformava quase um ano das trocas transfronteiriças numa guerra total.

No primeiro ataque aéreo israelense relatado na região norte de Trípoli no atual surto, o Hamas disse que "bombardeio sionista" do campo Beddawi matou um comandante Saeed Atallah Ali e jogos de celular para ganhar dinheiro esposa.

Em meio a crescentes temores sobre o aprofundamento da crise jogos de celular para ganhar dinheiro toda região, Abbas Araghchi renovou seu pedido de cessar-fogo na Faixa e no Líbano neste sábado.

"A questão mais importante hoje é o cessar-fogo, especialmente no Líbano e jogos de celular para ganhar dinheiro Gaza", disse ele a repórteres. "Há iniciativas nesse sentido que esperamos tenham sucesso".

Author: dimarlen.dominiotemporario.com

Subject: jogos de celular para ganhar dinheiro

Keywords: jogos de celular para ganhar dinheiro

Update: 2025/1/9 17:05:53