**REGULAMENTO CAMPEONATO UNIÃO A.15**

**Regulamento específico**

**CAPÍTULO - I**

 **DA DENOMINAÇÃO E DA PARTICIPAÇÃO**

**Art. 1º** O Campeonato União Série A 15, é uma competição promovida pela Liga AMISTOSOS NITERÓI (A.N.) e será disputada pelas 9 (nove) equipes denominadas e dispostas abaixo:

 **I – A.N. – Liga Amistosos Niterói**

|  |
| --- |
| 1. COSTA DU PARC F7
2. BOLEIROS F7
3. SIRI F7
4. FLAMP
5. GARAM FS
6. TIGRES FC
7. OUSADIA FC
 |
| 1. CLUBE CENTRAL / MITOS
 |
| 1. JAULA FC
 |

**II –** Para participar desta competição cada equipe deverá pagar um valor de inscrição de $400,00 reais até o dia da reunião do campeonato.

**III – Uniforme**

Toda equipe deverá possuir no mínimo um uniforme (camisas idênticas com numeração diferente, short e meião/meia CANO LONGO devem ser de mesma cor podendo conter detalhes diferentes porém nada que fuja muito do padrão geral da equipe).

**CAPÍTULO II**

**Art. 2º** A competição será regida pela Liga AN, que fará valer suas regras de conduta e normas.

**Art. 3º** A equipe CAMPEÃ receberá um troféu, medalhas (20) e 1.000,00 reais. A equipe VICE-CAMPEÃ receberá um troféu e medalhas (20) 500,00 reais.

**Demais premiações:**Artilheiro – Troféu.

Melhor Goleiro – Troféu.

Melhor Jogador – Troféu.

11 medalhas para os destaques do campeonato.

**CAPÍTULO III**

**DA FORMA DE DISPUTA**

**Art. 4º** A competição será disputada em quatro fases.

I – 1ª Fase: Classificatória, em 8 (oito) rodadas;

II – 2ª Fase: Quartas-Final;

III – 3ª Fase: Semi-Final

IV – 4ª Fase: Final

**1ª Fase - Fase de grupos**

**Art. 5º** As 9 equipes jogarão entre sí em CONFRONTO DIRETO, em turno único, conforme tabela elaborada pelo Departamento Técnico do A.N., com contagem corrida de pontos ganhos, classificando-se para 2ª Fase as 7 melhores colocadas de cada grupo, observados, em caso de empate, os critérios de índices técnicos estabelecidos no Art. 6º deste regulamento. O último colocado será rebaixado.

**2ª Fase – Quartas de Final**

As Quartas de Final serão disputadas pelas equipes classificadas na 1ª Fase e jogarão no sistema de mata-a-mata.

**Jogo 1** – 1º colocado (automaticamente classificado para a semi final).

**Jogo 2** – 4º colocado x 5º colocado

**Jogo 3** – 3º colocado x 6º colocado

**Jogo 4** – 2º colocado x 7º colocado

Em caso de empate, classifica a equipe com melhor campanha (possui a vantagem do empate).

**3ª Fase – Semi Final**

**Jogo 5 –** 1º colocado x Vencedor Jogo 2

**Jogo 6 –** Vencedor Jogo 3 x Vencedor Jogo 4

Em caso de empate, o vencedor se dará a partir de disputa de penaltis, em 3 (três) cobranças intercaladas de cada equipe. Permanecendo o empate, deverá ser decidido em cobranças alternadas até que exista um vencedor.

**4ª Fase – Final/**

**Jogo 7 (Final) –** Vencedor jogo 5 x Vencedor jogo 6

Em caso de empate, o vencedor se dará a partir de disputa de penaltis, em 3 (três) cobranças intercaladas de cada equipe. Permanecendo o empate, deverá ser decidido em cobranças alternadas até que exista um vencedor.

**Capítulo IV**

**Dos critérios de desempate**

**Art.6º** Ao término das fases e observadas as disposições específica estabelecidas neste regulamento, na hipótese de 2 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas em número de pontos ganhos, para definir a classificada e/ou classificadas, os critérios de desempate serão estabelecidos pelos índices técnicos abaixo mencionados e de acordo com a seguinte ordem:

1. Maior número de vitórias;
2. Maior saldo de gols;
3. Maior número de gols prós;
4. Menor número de gols sofridos;
5. Menor número de cartões Vermelhos
6. Menor número de cartões Amarelos
7. Sorteio público na sede da A.N., em dia e horários a serem determinados.

**Capítulo V**

**Regras do Jogo:**

1. O recuo de bola para o goleiro realizado com o pé ou a partir de lateral que seja agarrado com a mão por este resultará em tiro livre indireto e, deverá ser cobrado na intersecção da área. Só será permitido recuo de bola com o peito, cabeça ou coxa.

2. O limite de faltas por uma equipe é de 6 faltas por tempo de jogo. Ultrapassando este limite será cobrado o "shoot out" a favor do time adversário. Obs: Não tem faltas pessoais, somente coletivas.

3. Nas cobranças de faltas não será permitido que ninguém ATRAPALHE A AÇÃO DO GOLEIRO.

4. SOMENTE AS FALTAS COM BARREIRA necessitam da autorização do árbitro, todas as outras podem ser cobradas sem a sua autorização.

5. Todos os laterais devem ser cobrados com a mão, não sendo permitida sua cobrança com os pés, sob punição de serem revertidos.

6. Todos os escanteios devem ser cobrados com os pés, não sendo permitida sua cobrança com as mãos, sob punição de anulação do escanteio e tiro de meta para o time adversário.

7. Poderão ser cobradas de forma direta todas as faltas, exceto aquelas que foram marcadas por jogo perigoso (que não tenha o contato físico entre os atletas), as quais deverão ser cobradas como tiro livre indireto.

8. Todo tiro de meta deverá ser cobrado com os pés e não poderá adentrar a área da equipe adversária, sob punição de ser dado tiro de meta a equipe adversária.

9. As substituições não precisam da autorização do árbitro e deverão ser feitas obrigatoriamente pelo meio do campo, apenas pelo lado designado para o banco de reservas, salvo se autorizado pelo árbitro a ser feito de outra forma.

Caso um jogador saia ou entre por outro local, este será inicialmente advertido verbalmente (o árbitro deverá fazer um aviso em alto e bom tom informando que uma próxima troca errada será aplicado o cartão amarelo para a equipe infratora).

Obs: Se a troca atrapalhar o desenrolar da jogada o atleta que entrou deverá ser advertido com cartão amarelo independente se é a primeira advertência ou não.

10. A mesa poderá advertir qualquer jogador ou técnico que esteja fora de jogo com cartão amarelo ou vermelho se o mesmo estiver atrapalhando o evento podendo, se houver necessidade, ser retirado do local da partida. Caso o mesário faça valer do seu cartão de mesa deverá informar ao árbitro sobre sua intervenção.

11. Os jogadores reservas assim como a comissão técnica deverão ficar no local destinado a eles, não podendo durante o jogo se direcionar para arquibancada ou outro local. Será permitido no máximo dois responsáveis da comissão dentro de campo.

12. Não será permitido que os jogadores e a comissão técnica fiquem sem camisa durante a partida e, também, não será permitido o uso de chinelo e sandálias (a comissão deverá estar com calçado fechado).

13. É proibido o carrinho. Orientado o árbitro marcar a falta independente se foi na bola ou não. Dependendo da jogada poderá aplicar o cartão amarelo ou vermelho. Somente carrinho no espaço é permitido.

14. O cartão disciplinar passará a contar como falta coletiva desde que o mesmo não seja para marcação de shoot-out.

Cartão para membro da comissão, cartão para atleta no banco de reservas ou cartão para jogador dentro de campo (não conta para falta coletiva o cartão dado dentro da mesma infração Ex: Um jogador faz uma falta para amarelo, este cartão amarelo não conta como coletiva, pois a falta já é a infração por sí só. Agora se dentro desta infração um outro atleta é punido com o cartão por reclamação, aí sim conta +1 falta coletiva).

15. Shoot-out NO APITO.

16. Cartão disciplinar é pessoal.

17. A equipe que tiver um atleta expulso ficará por 7’ (SETE) minutos corridos com 1 jogador a menos, mesmo que a equipe infratora sofra gol. A cronometragem será interrompida para atendimento de jogador ou casos que fujam da normalidade e interrompam a partida. Poderá retornar outro atleta a campo depois de concretizado o tempo, não precisando a equipe estar com a posse para tal.

18. Em cobrança de pênalti todos os jogadores deverão se posicionar atrás da 1ª linha de shoot-out.

**Capítulo VI**

**Infrações**

Ficaram instituídas as seguintes penalidades para infrações disciplinares por parte de atletas ou qualquer outra pessoa registrada na equipe:

--------------------- Quantidade --------------------- Suspensão

Cartão Amarelo 3 1 jogo

Cartão Vermelho 1 1 jogo

Os cartões serão zerados para fase eliminatória.

**Punições**

**NIVEL 1 – Xingamentos ao árbitro ou administradores da competição; Mau comportamento de atleta (Ex: Gestos obscenos para torcida ou membro da organização) ou entrada muito violenta resultará em punição de 1 a 3 jogos além da suspensão automática ou pagamento de multa em Kg de alimentos não perecível ou $. Para cada jogo de suspensão o atleta poderá diminuir sua suspensão pagando 15,00 reais ou com 5kg de alimento não perecível, se autorizado pela organização.**

**NIVEL 2 – Agressão a atleta ou árbitro (Para este tipo de agressão se enquadra: tapa na mão/braço, peitada, empurrão ou qualquer atitude considerada intermediária) Suspensão de 4 a 10 jogos + multa de 0 a 100 reais para equipe de tal atleta. Punição alternativa cabe somente a comissão julgadora da Liga.**

**NIVEL 3 – Agressão física grave ou qualquer tipo de racismo. Suspensão de 11 a 25 jogos ou de 200 a 365 dias ou banimeneto do jogador. Punição alternativa cabe somente a comissão julgadora da Liga.**

→ **Para casos de mau comportamento de torcida haverá multa em dinheiro de 50,00 a 200,00 reais para a equipe.**

**Em caso de briga generalizada dos atletas haverá uma reunião entre os organizadores do torneio onde serão expostos os fatos e será realizada votação para definir o que acontecerá com as equipes dentro da competição. As alternativas para este tipo de situção: Perda de pts 0 a 5; Multa em dinheiro; Banimento da equipe.**

**NOVO!Confusão generalizada entre jogadores: Configurará confusão generalizada a partir do momento que houver mais de um jogador ou membro da comissão de uma mesma equipe envolvida. Para cada jogador envolvido a punição imediata será de perda de pts na tabela de classificação para cada membro envolvido da equipe, além da punição individual aplicada a cada atleta. Essa situação somente será analisada se relatado pelo árbitro ou mesário da partida, ou seja, não cabe a representantes de equipes fazerem queixas sobre um determinado acontecimento e sim os responsáveis pelo evento.**

**\*Se houver apenas um jogador infrator de uma equipe a punição será somente restrita ao atleta.**

**A torcida é inteiramente da responsabilidade da equipe, sendo ela responsável a cobrir danos materiais causados por torcedores.**

**Atenção! Diante de invasão técnica ou de jogadores do banco de reservas, ou ainda, de torcedores identificados o árbitro poderá aplicar falta coletiva cada vez que houver invasão.**

**Se a invasão persistir ou ocorrer de forma frequênte pela(s) mesma(s) pessoa(s) a Administração se reserva ao direito de solicitar que a(s) pessoa(s) se retire(m) do local do jogo. Nesta ocasião, o jogo será interrompido até que a(s) pessoa(s) se retire(m) do local. Caso a(s) mesma(s) insista(m) em não ir embora, o jogo será encerrado como WO, com o placar de 3x0 para a equipe adversária ou com o placar do jogo, caso a equipe adversário esteja com o placar mais favorável.**

**Obs: Em caso de WO fica a equipe infratora obrigada a pagar taxa dupla conforme capítulo 7 do regulameto.**

**PUNIÇÃO PARA ESCALAÇÃO DE JOGADOR IRREGULAR:**

* **Configura-se escalação de atleta irregular aquele que for relacionado para jogo estando “Impedido” de jogar (o jogador impedido terá seu cadastro no site IR = Irregular). A punição é a perda de 3 pontos na classificação + os pontos conquistados no jogo referido caso tenha ganho algum ponto. A equipe adversária será considerada vencedora pelo placar de 3x0 e receberá os pontos do jogo.**
* **Os jogadores que aparecerem em súmula com multa financeira, incorrerão nas mesmas punições acima salvo se forem autorizados a atuar por algum administrador da Liga.**
* **Configura-se escalação de atleta irregular aquele que atuar em dois times distintos da mesma divisão. Valerá a inscrição pela equipe onde o atleta atuou primeiro, sendo a equipe secundária prejudicada. A punição é a perda de 1 ponto na classificação + os pontos conquistados no jogo referido, caso tenha ganho algum ponto. A equipe adversária será considerada vencedora pelo placar de 3x0 e receberá os pontos do jogo.**
* **Confirgura-se escalação de atleta irregular o time que exceder os 30 jogadores permitidos para inscrição. Punição: A punição é a perda de 1 ponto na classificação + os pontos conquistados no jogo referido, caso tenha ganho algum ponto. A equipe adversária será considerada vencedora pelo placar de 3x0 e receberá os pontos do jogo.**

* **Confirgura-se escalação de atleta irregular aquele que infringir a regra dos 7 ou ter mais de 3 jogadores de uma mesma equipe de outra divisão, onde excede o limite de atletas permitidos cedidos a outra equipe de outra divisão. A equipe a ser punida é somente a que utilizou por último o atleta excedido. Exemplo: Caso um time de União A tenha seu limite atingido de jogadores “emprestados” e uma equipe do União B utilize um outro atleta desta equipe, a equipe infratora é considerada a que utilizou o jogador por último, no caso o time do União B. Vale ressaltar que só se configura um jogador inscrito quando o mesmo joga pelo menos uma partida, e somente após esse fato considera-se que o atleta faz parte realmente da tal equipe. Punição: A punição é a perda de 1 ponto na classificação + os pontos conquistados no jogo referido, caso tenha ganho algum ponto. A equipe adversária será considerada vencedora pelo placar de 3x0 e receberá os pontos do jogo.**

**CAPITULO VII**

**Wo**

A equipe que perder 01 (uma) partida por WO e não efetuar o pagamento da taxa em dobro até a quarta feira subsequente a partida do WO será eliminada automaticamente do campeonato, ficando todos os seus resultados POSTERIORES em 3 X 0, valendo os gols para contagem de gols pró. Além disso os atletas inscritos na equipe desistente estarão suspensos por um período indeterminado. A equipe que sofrer o WO em campo, deverá pagar normalmente a taxa de jogo, caso contrário será derrota técnica de ambas equipes, finalizadas no placar de 0x0, e sem ganhos de pontos na tabela de classificação. Para a equipe adversaria retornar ao campeonato em caso de DERROTA TÉCNICA, deverá pagar ambas as taxas de jogo, que totalizam R$ 470,00. No caso de pagamento, o A.N. devolverá em forma de crédito o valor pago a equipe que sofreu a DERROTA TÉCNICA.

OBS: Não será permitido mais de 1 WO da mesma equipe, havendo o time será desclassificado da competição.

**DESISTÊNCIA**

As equipes que deixarem de participar, abandonar ou desistir do campeonato estarão sujeitas, cumulativamente, aos seguintes impedimentos:

I - proibição de disputar ou participar de partida, campeonato, torneio ou equivalente da categoria, organizado pelo A.N. por tempo indeterminado, sendo consequentemente rebaixada no ano subsequente para a última série ou divisão, ficando a equipe infratora sujeita as demais penalidades previstas neste regulamento. Será cobrada multa para cada jogo que a equipe deixar de jogar no valor de 150,00 reais.

II – Fica aqui informado que o time desclassificado por débitos terá o prazo de 15 dias corridos a partir da data da notificação da Liga para efetuar o pagamento. Após o período expirado e que ainda tenha o débito a multa será cobrada diretamente aos jogadores pela equipe cadastrada que tenham ao menos realizado 1 jogo, sendo esse valor de 20% em cima do valor total da dívida da equipe. Que o representante/gestor/Presidente da equipe punida assuma toda e qualquer responsabilidade proveniente de transtornos provindos de uma desclassificação.

A equipe que desistir da competição também terá seus resultados POSTERIORES em 3x0, valendo os gols para contagem dos gols pró.

**TOLERÂNCIA**

Fica estabelecido que a tolerância máxima para a equipe se apresentar em campo é de 15 minutos a partir do horário do jogo marcado na tabela e disponibilizado no site.

Não haverá a mesma tolerância caso o horário para início de jogo esteja atrasado em mais 15 minutos. Neste caso, o responsável pela partida autorizará o árbitro a iniciar a contagem dos minutos de jogo caso as equipes demorem para se apresentar em campo.

Após os 15 minutos de tolerância, a equipe presente poderá informar se quer a vitória por WO. Caso aceite ter jogo, tal partida será realizada será realizada com tempo reduzido e com multa **para equipe atrasada em 7,00 reais por minuto em que o jogo for reduzido**.

|\_\_ DA CONTAGEM DO TEMPO.

Os times terão 5 minutos para entrar em campo a partir do horário de seu jogo. Após os 5 minutos o cronômetro será zerado (contagem feita pelo mesário/árbitro) e, a partir daí o tempo de jogo já estará sendo contado. Caso ambas as equipes não estejam prontas e em campo, o tempo será deduzido sem prejuízo financeiro para nenhuma equipe. Caso uma das equipes estejam em campo, pronta para jogo, o tempo será deduzido e a ***equipe atrasada deverá pagar 7,00 reais*** ***por minuto do tempo deduzido para a outra equipe.***

Decorridos 10 minutos de tempo deduzido (totalizando os 15 minutos com os 5 minutos iniciais sem dedução), será decretado o WO caso a equipe presente o solicite.

Caso a equipe em atraso tenha o mínimo de jogadores necessários para jogo (6), é obrigatório o início da partida. O mesário poderá determinar a entrada imediata da equipe em campo, sob pena de WO antes de totalizados os 15 minutos de tolerância.

OBS: Em caso de multa por atraso, é obrigatório o pagamento da mesma antes do início ou no intervalo do jogo.

Fica aqui informado que atrasos por parte da Liga não resultarão em prejuízos aos participantes, tendo seu tempo de jogo concretizado normalmente. Vale informar que mais de 90% dos atrasos são provenientes de equipes que não estão prontas no horário agendado e por isso iremos ser mais rígidos quanto a isso neste campeonato. Sabemos que problemas de percurso podem vir a acontecer, assim como outros, porém deixo claro e a todos informado que a Liga é responsável pelo local no qual é locado para os jogos e respondemos financeiramente por atrasos. Logo, informamos que seja qual for o problema que sua equipe tiver, o relógio da organização será liberado no horário conforme regulamento para evitar transtornos. Por isso sugerimos que todos cheguem com pelo menos meia hora de antecedência para seu jogo, recolham a numeração (levem uma pré-sumula) dos seus jogadores, assim como a taxa de jogo.

**CAPÍTULO VIII**

**DA CONDIÇÃO DE JOGO E DOS PRAZOS PARA O REGISTRO DE ATLETAS**

**Art. 7º** Cada equipe poderá inscrever até 20 atletas (Prazo para incrição sempre até a Quinta Feira às 20 horas, exceto na primeira rodada que o prazo vai até sexta 20 horas. Após o prazo somente com inscrição TIFP). Um jogador inscrito não pode ser retirado da lista da equipe se o mesmo tiver sido relacionado (constar numeração na súmula) para jogo e presente na partida.

É necessário para inscrever um atleta: Deverá ser realizado pela internet, conforme nota explicativa: <https://www.amistososniteroi.com.br/videos/22>

Inscrição na hora: Nome completo, número do RG, número do Cpf e data de Nascimento, assim como apresentação do documento comprobatório do jogador, assinatura do termo assim como pagamento no valor de 5,00 reais.

 **§ 1º** Terão condição de jogo para a disputa desta competição os atletas que, observadas as regras estabelecidas no Regulamento Geral das Competições da A.N. e nos parágrafos deste artigo, forem devidamente registrados na Liga e em suas respectivas equipes.

- Os atletas devem estar devidamente uniformizados, com camisas idênticas numeradas, shorts e meiões/meias cano longo de cores iguais. Será proibido um atleta participar do jogo com qualquer objeto proibido pela regra A.N. (brincos, cordão entre outros objetos similares).

- Pgto da taxa de jogo, realizado antes da partida começar no valor de 235,00 reais.

- A organização autoriza uma equipe a iniciar o jogo com no mínimo 5 jogadores de linha mais o goleiro.

- Em caso de, durante a partida, um time ficar com menos de 4 jogadores de linha em campo, a partida deverá ser encerrada. **O jogo será encerrado com o placar de 3x0 para a equipe adversária ou com o placar do jogo, caso a equipe adversária esteja com o placar mais favorável.**

**§ 2º** As equipes, podem ainda, inscrever até 30 (trinta) atletas. Para as inscrições do 21º até o 30º, será cobrado o valor de 15,00 reais a ser pago entre a 7ª e 9ª rodadas.

**Art. 8º** O prazo final para o inscrição de atletas na competição, encerrar-se-á 2 (dois) dias úteis antes dos jogos da 13ª rodada da Primeira Fase. Nas fases seguintes (eliminatórias) não é permitido inscrever novos atletas na equipe.

**CAPÍTULO IX**

**DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

**Art. 9º** A regulamentação geral da competição obedecerá às disposições constantes no Regulamento Geral das Competições (RGC), ficando as equipes disputantes deste campeonato obrigadas a cumpri-lo.

**Art. 10º** Toda infração disciplinar será processada e julgada por uma comissão formada pelo A.N..

**Art. 11º** Os atletas terão o limite inferior mínimo de 15 (quinze) anos de idade ou ano que completa.

**Art. 12º** Os jogos serão realizados conforme tabelas expedidas pelo Departamento Técnico (DT) do A.N..

**§ 1º** As datas, locais e horários de jogos da competição não poderão sofrer alterações, salvo se por decisão do DT do A.N., desde que não haja prejuízo a terceiros.

**§ 2º** O A.N. poderá antecipar ou adiar qualquer jogo constante da tabela, bem como alterar horários, para compatibilizar ou adequar à programação relativa aos contratos com os espaços cedidos para jogos (campos), desde que solicitado, expressamente, pelos mantenedores do espaço ou ainda, a critério do A.N., para não interromper ou prejudicar o campeonato.

**§ 3º** Os pedidos de mudança por parte das equipes, de dias ou horários dos jogos deverão ser protocolados através de ofício até 72 horas de antecedência, e serão submetidos à administração do AN para análise.

**§ 4º** Parágrafo Único - Não será permitida mudança de jogo que altere a sequência das rodadas, exceto por motivo de força maior ou a critério do A.N..

**Art. 13º** Todas as despesas com arbitragem e delegados dos jogos serão de responsabilidade do A.N..

**Art. 14º** Competirá ao Departamento Técnico do A.N. fazer a escala de arbitragem para os jogos do Campeonato União A 15.

**Art. 15º** – Todas as equipes deverão fazer o pagamento da taxa do jogo antes do início da partida. O pagamento deverá ser feito no campo de jogo.

**§ 2º** - O não pagamento da taxa do jogo implicará na suspensão do mesmo e a equipe será considerada perdedora por WO.

**Art. 16º - Ao término da partida, os representantes deverão se apresentar na mesa para conferir e assinar a súmula.**

**Art. 17º** Conforme decisão do Departamento Técnico haverá reunião com os representantes das equipes, dia 26 de Março, as 20h00min, Av. Roberto Silveira, 283 - Icaraíº - [Niterói](https://pt.wikipedia.org/wiki/Niter%C3%B3i) para aprovação deste regulamento.

**Art. 18º** O Departamento Técnico do A.N. poderá expedir as devidas Resoluções para a boa e fiel execução do presente Regulamento.

**Art.19º** As súmulas e os relatórios das partidas serão entregues pelo responsável da partida mesário/delegado, ficando este responsável pela entrega ao chefe do DT subsequente ao jogo.

**Parágrafo único.** O responsável que não cumprir o disposto no *caput* deste artigo estará sujeito a penalidades.

**Art. 20º** O A.N., na condição de entidade responsável pela organização da competição, quando verificar existência de qualquer irregularidade anotada nos documentos mencionados no artigo anterior, os remeterá ao DT da competição para avaliação ficando sujeito a penas o responsável pela irregularidade.

**Art. 21º**  Os casos omissos e de dúvidas de interpretação deste Regulamento serão resolvidos pelo DT desta competição com à devida homologação da Diretoria da Liga Amistosos Niterói.

**Art. 22º** Este Regulamento entrará em vigor após ser homologado pela Diretoria do A.N., revogadas as disposições em contrário.

Niterói, 26 de Março de 2018.

**Hugo Chalita Paula Freitas Caio Cruz**

 **Presidente Administradora Gerente**