



CLUBE DE REGATAS RIBEIRÃO PRETO

REGULAMENTO DOS TORNEIOS DE FUTEBOL

CAT. MÁSTER (40) E CAT. LIVRE

I - DA PROMOÇÃO E OBJETIVO

Art. 1º Os torneios de futebol de campo, oficiais e mini-campo, promovidos pelo CLUBE DE REGATAS RIBEIRÃO PRETO, têm como finalidade fazer com que haja melhor intercâmbio entre os associados, além de propiciar-lhes maior lazer e fraternidade.

II - DA ORGANIZAÇÃO E DIREÇÃO

Art. 2º Os torneios de Futebol de Campo do Clube de Regatas Ribeirão Preto, serão organizados por uma Diretoria de Esportes, regularmente nomeada pela Presidência do Clube, em sintonia com as disposições previstas no Estatuto Social.

Art. 3º A Organização e Coordenação Geral do certame caberá à Diretoria de Esportes que cumprirá fielmente os termos deste Regulamento.

Art. 4º A Comissão de Esportes, será composta por 10 (dez) membros, indicados pela Diretoria de Esportes do Clube.

§ 1º - A Presidência da Comissão será exercida por um dos membros indicados pela Diretoria de Esportes do Clube.

§ 2º - Desde que ocorra situação plenamente justificável, poderá haver a substituição de algum membro integrante da Comissão de Esportes no transcorrer do certame, sendo a indicação feita na mesma forma do *caput* deste artigo.

§ 3º - São atribuições da Diretoria de Esportes:

I - Zelar pela fiel aplicação do presente Regulamento, podendo, para esta finalidade, procurar cooperação de pessoa ligada à área do Direito objetivando dar melhor interpretação a seus regramentos;

II - Elaborar e cumprir as tabelas dos jogos;

III - Designar árbitro para as partidas, não cabendo qualquer impugnação ou veto aos indicados;

IV - Examinar os documentos dos associados inscritos, de acordo com o estabelecido neste Regulamento.

§ 4º - São atribuições da Comissão de Esportes:

I - Aprovar ou impugnar os resultados dos jogos após a verificação das súmulas e dos respectivos relatórios do árbitro, auxiliares e representantes;

- II - Determinar a perda de pontos quando qualquer equipe tiver utilizado associados sem condições de jogo;
- III - Appreciar e julgar todas as infrações disciplinares cometidas nos certames, em conformidade com o estabelecido no Regulamento dos Torneios de Futebol do Clube de Regatas Ribeirão Preto, no CBJD (Código Brasileiro de Justiça Desportiva) e Legislação Complementar Aplicável.

III - DOS PARTICIPANTES

Art. 5º Poderão participar dos certames as equipes inscritas para os campeonatos dentro dos prazos estabelecidos pela Diretoria de Esportes em Edital que deverá ser afixado em local visível no território físico do Clube, no site do Clube e no aplicativo Placar Esportivo.

Art. 6º Só poderão participar dos campeonatos associados do Clube de Regatas Ribeirão Preto, sob os critérios abaixo estabelecidos:

I - Associados nascidos a partir do ano 1983 (mil novecentos e oitenta e três) estarão liberados a participar no **Campo Oficial** da Copa Regatas de Futebol Série **MÁSTER (40)**; e mais um atleta que seja nascido até o ano de **1988** (mil, novecentos e oitenta e oito), portanto com 35 anos completos no ano do campeonato em disputa, que **obrigatoriamente tem que ser o goleiro e que em nenhuma hipótese poderá jogar em outra posição, ou seja, como jogador de linha.**

II - Já na **Categoria (Livre)**, associados nascidos a partir do ano **2008** (dois mil e oito) estarão liberados a participar no **CAMPO OFICIAL** da Copa Regatas de Futebol **Série DIAMANTE, OURO, PRATA E BRONZE.**

III - Os associados, na ocasião da inscrição ou até o primeiro jogo do atleta na competição, deverá entregar o exame médico ou (**PAR-Q**) que ateste sua capacidade física e aptidão para prática de esportes. **A não apresentação do atestado no prazo referido, é condição impeditiva de sua participação** do torneio a que se inscreveu. **Os exames médicos ou (PAR-Q) terão validade de 01 (hum) ano à partir da data da avaliação médica.**

III - O atleta deverá apresentar o atestado referido no inciso anterior **antes do início de seu primeiro jogo**, na Portaria Social (Secretaria) do Clube de Regatas (Campo).

§ 1º - O atleta que jogar sem a apresentação de Atestado Médico ou PAR-Q terá a punição de **05 (cinco)** partidas de suspensão, a serem cumpridas dentro do certame em andamento, se não conseguir cumprir dentro do ano certame, cumprirá no ano subsequente, na mesma modalidade e série a qual esteja inscrito. A equipe do atleta, que infringir tal regra, perderá o(s) ponto(s) dos jogos que o atleta atuar, não sendo computados os pontos do time adversário.

I - O atleta que por algum motivo estiver impedido de entrar nas dependências do Clube de Regatas de Ribeirão Preto, não poderá jogar pela sua equipe. O atleta que jogar será punido 05 (cinco) partidas de suspensão, a serem cumpridas dentro do certame em andamento, se não conseguir cumprir dentro do ano certame, cumprirá no ano subsequente, na mesma modalidade e série a qual esteja inscrito. A equipe do atleta, que infringir tal regra, perderá o(s) ponto(s) dos jogos que o atleta atuar, não sendo computados os pontos do time adversário.

IV - DAS INSCRIÇÕES

Art. 7º As inscrições serão por equipes, sendo utilizados formulários próprios, fornecidos pela Diretoria de Esportes, devendo os mesmos serem preenchidos com as exigências neles contidas.

- I - As inscrições das equipes em 2023, para a **COPA REGATAS (40)** e para **COPA REGATAS (LIVRE) – CAMPO OFICIAL**, serão do dia **05 de JANEIRO a 29 de JANEIRO de 2023**.
- II - O prazo improrrogável para término das inscrições dos atletas, serão de **30 (trinta)** dias corridos, contados do primeiro dia subsequente a data de início do torneio.

Art. 8º Cada equipe para fazer sua inscrição, deverá ter para o **Campo Oficial, Série MÁSTER (40) e série (LIVRE)** no mínimo **16 (dezesseis)** e no máximo **30 (trinta)** jogadores mais **03 (três)** representantes inscritos em súmula, podendo ficar no banco de reservas somente **02 (dois)** representantes no máximo.

§ 1º - **Vencidos os prazos, em hipótese alguma, poderão ser substituídos associados inscritos, com exceção de associado que vier se LESIONAR COM GRAVIDADE, dentro ou fora do clube.**

§ 2º - **A Gravidade da lesão citada no parágrafo anterior,deverá ter elementos médicos/hospitalares comprobatórios da lesão e do período de afastamento do associado, para justificar a substituição por outro associado, e que esses elementos, sejam avaliados pela Comissão de Esportes, para a liberação ou não da nova inscrição.**

§ 3º - **Os associados inscritos, presentes na data da realização da partida, deverão ser relacionados na súmula do primeiro jogo de cada equipe, não podendo inscrever atletas não sócios, mesmo que esse atleta venha a ser sócio depois do prazo de inscrição.**

§ 4º - **O(s) atleta(s) que se inscrever(em) em 02 (duas) ou mais equipes, a inscrição válida será da equipe que ele jogar primeiro, mesmo que esse atleta fique no banco de reservas e não tenha entrado em campo.**

§ 5º - **A responsabilidade das condições de jogo dos atletas caberá exclusivamente ao atleta ou ao representante da equipe, sendo certo que eventual consulta à Diretoria de Esportes, sobre o assunto aqui exposto, deverá ser formulada por escrito e com antecedência mínima de 48 horas da data de realização da partida, devidamente protocolada na Secretaria do Clube.**

V - DOS JOGOS

Art. 9º Cada equipe deverá jogar no **Campo Oficial**, com **11 (onze)** atletas, no máximo, ou com o número mínimo de **07 (sete)**. Para iniciar a partida, a equipe deverá contar com um número mínimo de **07 (sete)** atletas devidamente uniformizados dentro do campo de jogo e no horário marcado na tabela para o início da partida. A equipe que estiver presente devidamente uniformizada, com número suficiente de jogadores para iniciar a partida dentro do campo de jogo, mais mesmo assim por algum motivo retardar o início da partida o seu capitão **SERÁ PENALIZADO COM O CARTÃO AMARELO**.

§ 1º - **A identificação do atleta será feita por intermédio do cartão magnético expedido pelo Clube, que deverá ser entregue ao mesário da partida, salvo se não possuir este documento, apresentar o cartão provisório junto com um desses documentos relacionados (RG, carteira de motorista com foto, passaporte, carteira de trabalho ou boletim de ocorrência). O atleta não poderá jogar com o cartão de visitante, pois está em fase de aprovação pelo conselho de justiça e sindicância, salvo quando estiver na transição de**

sócio/dependente para sócio titular ou se já estiver liberado pelo mesmo, sendo assim se o atleta de alguma forma jogar, será julgado pela Comissão Desportiva.

§ 2º - Quando uma equipe no **Campo Oficial**, por qualquer motivo, durante o transcorrer de uma partida, ficar com um numero inferior a **07 (sete)** atletas, o árbitro dará por encerrado o jogo, prevalecendo o resultado até o momento da partida;

§ 3º - **A equipe que deu motivo para que a partida não pudesse ter sua continuidade normal, estará eliminada do certame, e os atletas faltosos terão a mesma punição do Artigo 11º.**

§ 4º - Se quando encerrada a partida, pela insuficiência de número de jogador, como acima descrito, a equipe que permaneceu em campo, se tiver a seu favor placar superior ao previsto no parágrafo segundo, aquele resultado deverá prevalecer.

§ 5º - Não haverá limite de substituições por partida. O atleta substituído poderá retornar ao jogo, porém é obrigatório o atleta entrar ou sair da partida na **(ÁREA DE SUBSTITUIÇÃO)**, demarcada em frente aos mesários, NÃO ocorrendo isso o atleta que entrar na partida sem o atleta do seu time sair dentro dessa área, será penalizado com o cartão **AMARELO**;

§ 6º - O atleta que estiver relacionado, pode em qualquer momento entrar para a partida;

Art. 10º Quando durante a partida o atleta se contundir e tiver que ser atendido pelo Fisioterapeuta dentro do campo de jogo, após o seu atendimento, terá que sair de campo, e só poderá retornar com a autorização do árbitro, não ocorrendo isso o atleta será punido com cartão AMARELO;

§ 1º - A contagem de pontos obedecerá o seguinte critério:

- a) Vitória 03 (três) pontos ganhos
- b) Empate 01 (um) ponto ganho;
- c) Derrota 00 (zero) ponto.

§ 2º - Cada partida no Campo Oficial terá a duração de **70 (setenta)** minutos, divididos em 02 (dois) períodos de **35 (trinta e cinco)** minutos, havendo um descanso de até 10 (dez) minutos;

§ 3º - Nas fases do (mata-mata), as partidas que terminarem empatadas serão decidida nas penalidades, exceto a (FINAL) que terá uma prorrogação de 10 x 10 minutos, permanecendo empatada, será decidida nas penalidades;

§ 4º - Quando a partida for decidida nas penalidades máximas, serão cobradas **5 (cinco)** penalidades para cada equipe, de forma alternada, até que haja um vencedor, ou, permanecendo o empate após a cobrança das **05 (cinco)** penalidades, haverá a cobrança de uma penalidade, para cada equipe, de forma também alternada, até que haja um vencedor. Estarão habilitados para as cobranças, todos os atletas que constarem na súmula daquela partida, independente de terem participado ou não do jogo no tempo regulamentar ou na prorrogação, se houver.

§ 5º - Cada atleta poderá cobrar apenas uma penalidade, só podendo repetir a mesma, depois que todos os atletas inscritos na partida, tiverem cobrado as suas penalidades. Se uma das equipes tiver no decorrer da partida, atleta expulso, o número de batedores das

equipes deverá ser igual, retirando-se da cobrança, tantos quantos forem necessários, a critério do representante ou técnico da equipe, os atletas em excesso para a cobrança das penalidades. Os atletas impossibilitados da cobrança, deverão ter os seus nomes indicados ao mesário do Clube e ao árbitro da partida, permanecendo fora do campo do jogo.

Art. 11º Os atletas faltosos que não comparecerem no campo de jogo quando a sua equipe der W.O. ficarão impedidos de participar da referida competição interna do Clube durante **05 (cinco) jogos.**

§ 1º - **A equipe que proporcionar o W.O. será eliminada do Torneio e ainda será penalizada com o equivalente ao custo de uma partida cobrado pela equipe de arbitragem na data do jogo.**

§ 2º - Não haverá a necessidade de o atleta suspenso se inscrever em uma equipe para que a pena seja cumprida. A mesma punição (apontada neste artigo) se aplica ao responsável legal da equipe. A suspensão é automática e não terá que ser comunicada aos atletas faltosos, também ao responsável pela equipe porque ele, ao término de cada partida, logo que a súmula seja encerrada, terão acesso a ela pelo aplicativo Placar Esportivo, ou poderão solicitar por escrito uma cópia na Secretaria, a qual será enviada por e-mail ao representante da equipe.

§ 3º - Os atletas que estiverem presentes no horário determinado para a partida, deverão apresentar os seus cartões magnéticos ao mesário do jogo, ficando, desta forma, isentos de sofrer qualquer sanção de cunho disciplinar.

Art. 12º Os atletas que estiverem impossibilitados por qualquer motivo, de participar de uma ou mais partidas de sua equipe, deverão, querendo, justificar sua ausência com antecedência mínima de 2 (dois) dias úteis, através de pedido e comprovantes que serão protocolados na Secretaria do clube de campo, cujo pedido de justificação ficam limitados à 20% (vinte por cento) dos atletas inscritos nas respectivas equipes. Todas as justificativas apresentadas terão suas situações devidamente examinadas em regular processo junto a Comissão de Esportes.

Art. 13º Os atletas faltosos, onde sua falta for por coincidência de horário de jogos, dos Campeonatos Internos do clube, também terão que cumprir a punição, salvo se nos dois campeonatos a sua equipe esteja com número mínimo de atletas.

§ 1º - Em caso de impossibilidade, comprovada, sendo esta por força maior ou caso fortuito, o atleta poderá apresentar suas justificativas no prazo de até 2 (dois) dias úteis a contar da data do jogo. Todas as justificativas apresentadas, ainda que fora do prazo, terão suas situações devidamente examinadas em regular processo junto a Comissão de Esportes.

§ 2º - As equipes que deveriam jogar com uma equipe eliminada, por W.O., ou por qualquer outro motivo, em regular processo julgado pela Comissão de Esportes, terão a seu favor o **placar de 1 X 0**, computando-se em seu favor, ainda, os **03 (três) pontos** na tabela de classificação, sendo computado o gol da partida ao capitão da equipe vencida.

Art. 14º Mantidos serão os resultados anteriores, inclusive contagem de gols prós e contra nas partidas regularmente disputadas.

- Art. 15º** Para efeito estatístico, o gol resultado do placar mencionado no *caput* deste artigo será computado para o capitão da equipe beneficiada pelo W.O.;
- Art. 16º** Os jogos terão início nos horários fixados na tabela. Com exceção unicamente ao primeiro jogo da rodada é que será tolerado atraso de 15 (quinze) minutos.
- § 1º - Os horários dos jogos serão estabelecidos na tabela, que será afixada em lugar visível no Clube, publicada no site e no aplicativo Placar Esportivo, não implicando, obrigatoriamente, a inexistência desta afixação em qualquer responsabilidade da Diretoria de Esportes ou do Clube, pela ausência da equipe disputante.
- § 2º - As partidas só poderão ser interrompidas pelos seguintes motivos: - **Falta de Segurança, falta de condições do campo de jogo ou qualquer outro motivo de força maior**, cabendo ao árbitro, em consenso com a Diretoria de Esportes, decidir pela continuidade ou não da partida, em sintonia com as disposições previstas pelo CBJD.
- Art. 17º** Sendo constatada a impossibilidade da realização da partida, pelos motivos descritos no *caput* desse artigo, esta será adiada devendo o fato ser comunicado aos representantes das equipes envolvidas, por meio do site do Clube ou do aplicativo Placar Esportivo, ou ainda por whatsapp; ficando as equipes dispensadas do comparecimento ao local da partida.
- § 1º - Na hipótese da interrupção da partida, após ser redesignada nova data, poderão participar da nova partida, todos os atletas aptos, com exceção daqueles atletas que tiverem punição a ser cumprida na data da partida redesignada.
- § 2º - Qualquer que seja o contratempo que estiver com algum campo, cabe a arbitragem decidir o local do jogo;

VI - DA DISCIPLINA

- Art. 18º** Na realização das partidas, serão utilizados pelas arbitragens 02 (dois) tipos de cartões:
- a) amarelo, que implica advertência;
b) vermelho, indicativo de expulsão;
- § 1º - O(s) atleta que tiver (em) 01 (um) ou 02 (dois) cartões amarelos **terão os mesmos zerados apenas na fase semi-final da mesma competição**, observando que a punição do 3º cartão amarelo ou do vermelho, deverão ser cumpridas.
- § 2º - **O atleta que PROFERIR qualquer tipo de palavrão, ofensa racial ou gestos obscenos (seja para seu próprio companheiro, ou adversário), será punido imediatamente com o cartão amarelo, dependendo da gravidade o mesmo poderá ser expulso da partida com cartão vermelho.**
- § 3º - A(s) equipe(s) que não se apresentar(em) adequadamente trajada(s) para a disputa, dentro do horário determinado na tabela, será(ão) considerada(s) perdedora(s) pelo placar de 01 X 00, computando-se o gol para o capitão da equipe vencedora, e, no caso será(ao) eliminada(s) do certame.

Art. 19º São obrigatórias as seguintes determinações:

- §1º
- a) Camisas iguais, salvo para o goleiro, e numeradas (idênticas), não se admitindo numeração repetida;
 - b) Calções e meias iguais para todos os atletas (idênticos, **assim prevalecendo sua cor predominante**), salvo o goleiro;
 - c) Será permitido o uso de tênis/chuteira Society, não será admitido o uso de chuteiras com cravos ou travas, maiôs, bermudas ou shorts de natação;
 - d) Não será permitido jogar descalço;
 - e) Somente os goleiros poderão usar bermudas ou calças de abrigo.
 - f) Somente serão admitidos uso de colete **por decisão da arbitragem**, se assim entender que os uniformes são semelhantes.
 - g) O atleta poderá permanecer em campo após atendimento, se seu adversário for punido com o, (cartão amarelo ou vermelho).

§ 2º

- No descumprimento das exigências acima, o árbitro deverá advertir o atleta infrator com cartão amarelo, determinar que ele saia do campo de jogo, podendo voltar somente quando estiver com uniforme correto e após a autorização do árbitro da partida. A equipe não será penalizada, a penalidade será do atleta.

§ 3º

- O uso da caneleira é obrigatório. O arbitro deverá advertir com cartão amarelo o atleta que não estiver usando, determinar que ele saia do campo de jogo, podendo voltar somente quando estiver usando a mesma e após a autorização do árbitro da partida. A equipe não será penalizada, a penalidade será do atleta.

§ 4º

- Os atletas não poderão jogar de brincos, pulseiras, correntes, pircing, anéis, alianças ou qualquer objeto que poderá prejudicar a integridade física dos atletas. O arbitro deverá advertir com cartão amarelo o atleta que estiver usando, determinar que saia de campo, só autorizando a sua volta, assim que tirar o objeto. Em se tratando de anéis e alianças, o mesmo poderá participar da partida, desde que estejam protegidos por qualquer tipo de bandagem ou ataduras. A equipe não será penalizada, a penalidade será do atleta.

Art. 20º Compete à Comissão de Esportes o processamento e julgamento dos atos disciplinares praticados no campo de jogo e/ou após ele, conforme o estabelecido neste Regulamento de Futebol do Clube de Regatas, no CBJD e caso haja necessidade em Leis Esparsas, Direito Comparado ou Jurisprudência que versem sobre o caso analisado. Dependendo da gravidade da infração cometida, a Comissão de Esportes, por seu absoluto critério, poderá oficiar à Diretoria Executiva para as Sanções Estatutárias possíveis.

§ 1º

- O atleta ou a equipe infratora será informado da data em que se realizará a sessão de julgamento para a apresentação de defesa, caso queira, defesa, tendo, o atleta, direito ao contraditório, podendo apresentar na audiência provas, inclusive orais, estas de, no máximo, 02 (duas) testemunhas. **O não comparecimento do atleta para depoimento pessoal, ou do responsável pela equipe, ou ainda de seu defensor regularmente constituído por mandato procuratório para a apresentação da defesa na data e local estipulado, acarretará os efeitos da confissão e revelia.**

§ 2º

- Os depoimentos das testemunhas serão colhidos e reduzidos a termo, sendo assinados pelo depoente e pelos membros da Comissão.

§ 3º

- Se necessário, a Comissão poderá determinar a realização de diligências que visem o completo esclarecimento da questão examinada. Não sendo possível o julgamento imediato, será designada data para o julgamento, e do resultado serão intimados os interessados. Encerrada a instrução, a Comissão se reunirá em sessão de julgamento, e

proclamará o resultado por maioria simples dos membros presentes na sessão.

VII - DOS RECURSOS

Art. 21º O pedido de impugnação da partida ou modificação de resultado, deverá ser dirigido à Diretoria de Esportes no prazo de 2 (dois) dias úteis contados a partir do primeiro dia subsequente à realização da partida, em petição protocolada e devidamente assinada pelo(s) representante(s) da equipe, acompanhada das provas que comprovem os fatos alegados.

§ 1º - Recebida a petição pela Diretoria de Esportes, a mesma será encaminhada ao Presidente da Comissão de Esportes, que a remeterá ao Relator designado para a análise e elaboração do competente parecer, que será posteriormente analisado, discutido e votado em reunião pela Comissão de Esportes.

§ 2º - As decisões proferidas pela Comissão de Esportes, serão incorrigível; entretando, serão passíveis do pedido de revisão à mesma comissão, no prazo de 2 (dois) dias úteis, contados a partir do primeiro dia subsequente à intimação do resultado, **somente no caso de existirem fatos novos cabalmente comprovados.**

§ 3º - **A(s) equipe(s), ou atleta(s) inscrito(s), ou seu(s) representante(s) que ingressar(em) na Justiça Comum, sem esgotar todas as instâncias desportivas, questionando as decisões proferidas pela Comissão de Esportes, serão sumariamente excluídos daquele certame de futebol promovido pelo Clube, sem exceção, pelo espaço de 2 (dois) anos, contados da data do eventual ajuizamento da ação.**

VIII - DA PREMIAÇÃO

Art. 22º Os participantes do certame receberão premiação consoante os critérios infra-enumerados:

§ 1º - a) CampeãoTroféu e medalhas;
b) Vice-Campeão.....Troféu e medalhas;
c) ArtilheiroTroféu;
d) Melhor defesa.....Troféu;

§ 2º - As medalhas poderão ser substituídas por faixas, a critério da Diretoria de Esportes.

§ 3º - A solenidade de entrega da premiação será realizada em data, horário e local previamente estabelecido e divulgado pela Diretoria de Esportes, ou após os jogos finais.

IX - DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 23º Ocorrendo dano de qualquer natureza aos participantes ou qualquer associado em decorrência dos jogos realizados no correr do certame, a responsabilidade civil não será do Clube de Regatas Ribeirão Preto.

Art. 24º OS CRITÉRIOS DE DESEMPATE, PARA FINS DE CLASSIFICAÇÃO GERAL, SERÃO OS SEGUINTE:

- A) MAIOR NÚMERO DE PONTOS NA FASE;**
- B) MAIOR NÚMERO DE VITÓRIAS NA FASE;**
- C) MENOR NÚMERO DE CARTÕES VERMELHOS TOMADOS NA FASE;**
- D) MENOR NÚMERO DE CARTÕES AMARELOS TOMADOS NA FASE;**
- E) MENOR NÚMERO DE GOLS TOMADOS NA FASE;**
- F) MAIOR NÚMERO DE GOLS NA FASE;**
- G) SALDO DE GOLS NA FASE;**
- F) RESULTADO DO CONFRONTO DIRETO NA FASE;**

§ 1º - A(s) equipe(s) que deixarem de ter número mínimo de atletas em campo, obrigando o árbitro a encerrar a partida por esse motivo, para essa(s) equipe(s) apenas serão observados os itens **A** e **B**. Caso ainda persista o empate, a equipe que sempre permaneceu em campo até o final das partidas, estará automaticamente classificada.

Os casos omissos deste Regulamento dos Torneios de Futebol do Clube de Regatas Ribeirão Preto ou do CBJD serão resolvidos pela Diretoria de Esportes.

Este regulamento entrará em vigor na data de sua publicação, ficando revogadas as disposições em contrário.

P E N S A M E N T O

“QUE COLOQUEMOS ACIMA DE TUDO EM NOSSAS COMPETIÇÕES, A AMIZADE, O RESPEITO, A CORDIALIDADE E O AMOR AO PRÓXIMO. AÍ, JÁ SEREMOS VENCEDORES.”

Ribeirão Preto, 24 de fevereiro de 2023