



Belo Horizonte, 06 de janeiro de 2026.

Ofício FMF/DCO/003/2026 (CIRCULAR).

Assunto: Protocolo de jogo

Prezados senhores,

A Diretoria de Competições (DCO) da Federação Mineira de Futebol (FMF), no uso de suas atribuições, **orienta** aos participantes do Campeonato Mineiro SICOOB 2026 os seguintes protocolos relacionados à operação dos jogos da competição, **todos de observância obrigatória**:

1- CORTE DA GRAMA E PINTURA DAS MARCAÇÕES DO CAMPO DE JOGO

O corte da grama e pintura das marcações do campo de jogo devem ser feitos durante os três dias que antecedem a partida, **inclusive no dia de sua realização**.

2- UNIFORMES DAS EQUIPES

Conforme art. 47 do REC, a DCO e a CEAF-MG definem previamente os uniformes das equipes em cada um dos jogos da competição. O uso de uniforme diferente do previamente definido, sem expressa autorização da DCO e da CA, poderá ser relatado nos respectivos relatórios dos oficiais da partida, sendo passível de advertência ou multa de até R\$ 50.000,00 (cinquenta mil reais), sem prejuízo da apreciação pelo TJD.



Federação Mineira de Futebol

Em observância ao disposto no art. 37 do RGC/FMF 2026, em todas as partidas, salvo definição por parte da DCO, usarão o uniforme número um os clubes que tiverem o mando de campo. A troca de uniforme, se necessária, será realizada pelo clube visitante.

Para tanto, os clubes visitantes deverão levar dois jogos de uniformes diferentes (uniformes 1 e 2). Mas, caso o clube mandante não jogue com seu uniforme número um e haja coincidência entre os uniformes, caberá a ele a troca.

Caso uma equipe queira utilizar uniforme alternativo (uniforme número três), deverá obter autorização formal da DCO, com antecedência mínima de 10 (dez) dias à data da partida.

3- BOLAS DA COMPETIÇÃO

As bolas utilizadas serão da marca TOPPER, modelo Campo Samba Pro. É proibido o uso de bolas de marca ou modelo diversos, sob pena de não realização da partida.

Na edição de 2026, será utilizado o SBM (Sistema de Bolas Múltiplas). Para tanto, serão utilizadas 15 (quinze) bolas por jogo, sendo 1 (uma) em campo e 14 (quatorze) nos suportes.

A FMF enviará 8 (oito) bolas novas por jogo, cabendo ao clube mandante disponibilizar outras 7 (sete) bolas. As bolas levadas pela FMF ficarão para o clube mandante após o término da partida.



4- AMBULÂNCIAS E EQUIPES MÉDICAS

As ambulâncias e equipes médicas, na forma do art. 69 do REC, devem estar presentes nos estádios **desde a abertura dos portões (duas horas antes do início da partida) até uma hora após o final do jogo.**

5- SONORIZAÇÃO DO ESTÁDIO

Em todos os jogos será obrigatória a reprodução da música tema da Competição (na entrada dos atletas em campo) e do Hino Nacional (após os jogadores e a arbitragem perfilarem).

Para tanto, os estádios devem ter sistema de som audível para campo e arquibancada, conforme estabelece o Caderno de Encargos dos Estádios do Módulo I.

6- AÇÕES DE MARKETING E ATIVAÇÕES

Toda e qualquer ação de marketing, promocional, ativações e atividades que demandem a utilização do gramado antes e no intervalo das partidas dependem de prévia e expressa autorização da DCO/FMF, nos termos do art. 77, § 2º, do REC.

7- UTILIZAÇÃO DE DRONES

Em nenhuma hipótese será permitido que drones sobrevoem os estádios durante a realização das partidas, sob pena de paralisação dos jogos.



A utilização de drones antes ou no intervalo das partidas **dependem de prévia e expressa autorização da DCO/FMF**, sem prejuízo daquelas previstas em leis e regras especiais.

8- ENTRADA DAS CRIANÇAS EM CAMPO

A entrada das crianças em campo, conforme o art. 59, §3º, do REC, serão permitidos até 44 (quarenta e quatro) “mascotinhos” por equipe, sendo que 20 (vinte) de cada time são de livre indicação da FMF. As vagas não preenchidas pela FMF poderão ser utilizadas pelos clubes, até o limite previsto em Regulamento.

As crianças deverão, **obrigatoriamente**, estar com o uniforme dos respectivos times (camisa e calção) e utilizar calçados fechados.

As crianças não poderão pedir autógrafos para os atletas, bem como portar câmera, celular ou caderno. Ao final do hino, todas devem sair do campo e, portanto, não participam da foto oficial.

Serão permitidos até 2 (dois) funcionários por clube para organizar a entrada e saída das crianças do campo.

9- MASCOTES

Somente será permitida a presença dos mascotes dos clubes mandantes, salvo acordo entre as duas equipes, devidamente informadas à DCO.

Os mascotes deverão permanecer sempre atrás do gol das respectivas equipes. Somente será permitido trocar de lado no intervalo das partidas. Também, deverão sair de campo até 20 (vinte) minutos antes do início dos jogos.



É vedado aos mascotes: entrar em campo após o início da partida; trocar de lado com a bola rolando; participar do hino ou das fotos com os capitães; interagir com banco de reservas e comissão técnica.

Um relato negativo acarretará na expulsão da partida e no descredenciamento para toda a temporada.

10- COMUNICAÇÃO DOS CLUBES

Fica autorizada a presença de até 4 (quatro) profissionais por clube, compreendendo fotógrafo, cinegrafista e profissional de mídias sociais, admitida a atuação de até dois profissionais da mesma função. Um desses profissionais poderá captar imagens do aquecimento dos atletas.

Não são autorizados repórter, produtor e assessor.

O credenciamento dos profissionais deverá ser realizado pelo link fornecido pela FMF.

Durante toda a permanência dos profissionais na área de competição, é obrigatório o uso do colete de identificação fornecido pela FMF.

É vedado aos profissionais: acessar vestiário no intervalo; participar das entrevistas dentro do campo; acompanhar a entrada do time no protocolo; interagir com o banco de reservas e atletas, sob pena de expulsão e descredenciamento.



11-ASSESSOR DE IMPRENSA DOS CLUBES

O assessor de imprensa dos clubes não tem função pré-jogo (exceto entregar a escalação) e somente acessará o campo de jogo no intervalo e ao final da partida (a partir dos 40 minutos de cada tempo).

É dever do assessor de imprensa: encontrar o Supervisor de Imprensa da FMF para entregar a escalação 1 (uma) hora antes da partida; levar camisa para os atletas que serão entrevistados pela TV; não aparecer nas filmagens; não gerar conteúdo; não exercer dupla função (ex.: assessor e fotógrafo); manter-se uniformizado durante todo o tempo de trabalho.

12- POSICIONAMENTO DO PROFISSIONAL DE ANÁLISE DE DESEMPENHO

O analista de desempenho do clube deve se posicionar, obrigatoriamente, do mesmo lado do campo em que estará posicionada a câmera do VAR.

13- PROPRIEDADES COMERCIAIS

O descumprimento das normas previstas no REC e no RGC relativas às propriedades comerciais poderá implicar em multa de até R\$ 1.000.000,00 (um milhão de reais), nos termos do art. 77, § 5º, do REC.

A FMF poderá realizar, antes das partidas, a captação de imagens dos vestiários e do pré-jogo.

Não será permitida a utilização das arquibancadas e/ou cadeiras para exposição de quaisquer marcas comerciais.



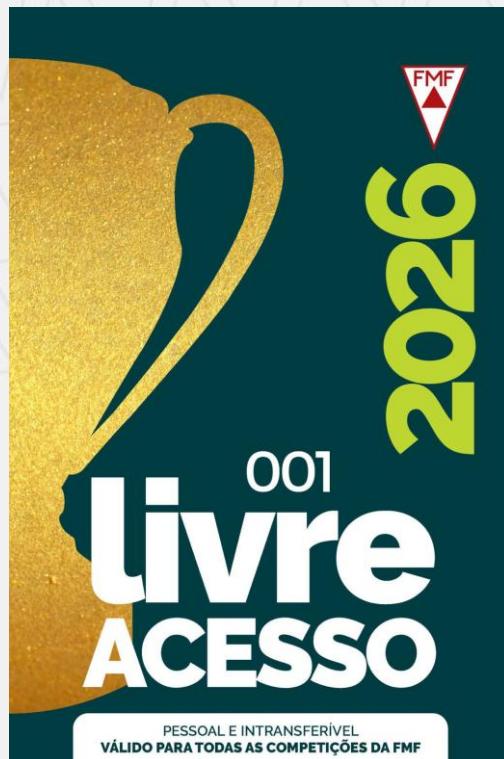
Federação Mineira de Futebol

As montagens de estruturas temporárias para transmissão, placas de publicidade, ações de marketing no campo ou nas arquibancadas e itens do protocolo de jogo deverão se encerrar até 3 (três) horas antes de cada partida e deverão obter expressa e prévia anuência da DCO.

Os funcionários das agências responsáveis por placas, itens de protocolo e/ou ativações institucionais deverão respeitar o limite quantitativo previsto pela DCO e o posicionamento definido pelo Coordenador ou Supervisor, dependendo da partida em questão.

14- IDENTIFICAÇÃO DOS OFICIAIS DE PARTIDA

Os oficiais da partida (delegado, supervisor, representante, fiscais etc.) serão identificados pelo crachá da FMF do ano de 2026 (imagens abaixo) ou pela camisa da Federação.





Federação Mineira de Futebol

Sendo o que nos cumpria para o momento, ficamos à disposição de Vs. Sas. para quaisquer informações que se fizerem necessárias.

Atenciosamente,

GABRIEL SENRA DA CUNHA PEREIRA
DIRETOR DE COMPETIÇÕES