MANUAL

DE OPERAÇÃO DE JOGOS

CAMPEONATO
MINEIRO SICOOB
2024

INTRODUÇÃO

O presente documento – MANUAL DE OPERAÇÃO DE JOGOS - foi elaborado pela Federação Mineira de Futebol (FMF) visando estabelecer os parâmetros operacionais das partidas válidas pelo Campeonato Mineiro SICOOB 2024.
Portanto, este Manual se torna parte integrante do Regulamento Específico da Competição (REC), devendo ser integralmente cumprido por clubes e colaboradores designados pela FMF.

COORDENAÇÃO DA COMPETIÇÃO

Nos termos do art. 7º do RGC 2024, a DCO é o órgão técnico responsável pela gestão e organização das competições, com competência para resolver todas as questões relacionadas às mesmas.
Desta forma, é a única competente para estabelecer todas as obrigações, diretrizes e instruções que os clubes participantes devem cumprir relacionadas a todos os aspectos das competições, incluindo o protocolo de jogo, direitos comerciais, publicidade, imprensa, credenciamento etc.
Portanto, todas as competições profissionais da FMF serão coordenadas pela DCO, ficando designado e subtendido como "Coordenação da Competição" o corpo dirigente da FMF representado pelo Diretor de Competições, ao qual competirá a coordenação geral do evento.
A DCO será auxiliada, no que couber, pelas demais Diretorias da FMF.

Os interessados poderão consultar a DCO através dos seguintes contatos:

Diretor de Competições: Leonardo Barbosa
Gerente de Competições: Gustavo Tasca
E-mail: dco@fmf.com.br
Tel.: (31) 3071.7188
End.: Rua Piauí, n.º 1.977
Bairro Funcionários, BH/MG
CEP: 30.150-321
Site da FMF: www.fmf.com.br

EQUIPE DE OPERAÇÃO DE JOGOS

Nos termos do art. 50 do REC, a Equipe de Operação, sob coordenação da DCO e quando assim designada por esta, por seu exclusivo critério, é responsável pela gestão dos procedimentos de operação de jogo contidos no RGC e neste REC, conforme as seguintes funções:

- DELEGADO;

- COORDENADOR: Responsável pelo controle e implementação dos procedimentos de operação de jogo e no interesse da completa isenção na aplicação dos regulamentos e protocolos. Responsável pelo controle de acesso ao estádio;

- SUPERVISOR DE CAMPO: Responsável pelo contato prévio com os supervisores dos clubes, chegada das delegações, protocolo de partida e verificação da estrutura de competição e segurança. Responsável pelo acompanhamento das ações de marketing, bom funcionamento das questões operacionais e apoio irrestrito à equipe de oficiais;

- SUPERVISOR DE IMPRENSA: Responsável pelo credenciamento, geração e envio de listas de credenciados, organização das entrevistas no pré-jogo, intervalo e final, suporte aos assessores dos clubes na coletiva de imprensa, posicionamento de radialistas, fotógrafos e câmeras da empresa detentora de direitos de transmissão no estádio e operação de imprensa no campo de jogo.

- REPRESENTANTE: Responsável pelo auxílio à equipe de arbitragem, em todos os aspectos que envolvem a elaboração da súmula da partida;

- OUVIDOR: Nos termos do art. 149 da Lei Geral do Esporte, o Ouvidor da Competição será o responsável por supervisionar as reclamações dirigidas ao serviço de atendimento dos torcedores.

Além das funções descritas acima, a DCO contará com uma equipe de pessoas exclusivamente dedicadas ao controle de acesso, respondendo ao Coordenador.

DELEGADO DO JOGO

Nos termos do art. 12 do RGC 2024, o Delegado do Jogo é o oficial nomeado pela FMF que atuará como a principal autoridade operacional da partida, cabendo a ele:

I – Liderar a equipe designada para atuar na partida (quadro móvel);

II – Verificar e relatar as condições gerais de regularidade e uniformidade do gramado;

III – Vistoriar e relatar as condições gerais do placar e do sistema de som do estádio;

IV – Garantir a correta disposição das placas de publicidade e demais propriedades comerciais;

V – Relatar as condições gerais do sistema de iluminação do estádio;

VI – Vistoriar as condições gerais de utilização dos vestiários antes que sejam disponibilizados para os Clubes e equipe de arbitragem;

VII – Confirmar os locais e as condições de acomodações para a delegação visitante;

VIII – Colaborar com o árbitro no sentido de impedir a presença de pessoas não autorizadas no campo de jogo e no que mais for solicitado pela equipe de arbitragem;

IX – Providenciar para que até 15 (quinze) minutos antes da hora marcada para o início da partida todas as pessoas credenciadas estejam nos locais a elas destinados, não sendo permitido permanecer na frente das placas de publicidade;

X – Observar que, em hipótese alguma, os profissionais de imprensa credenciados poderão entrar no campo de jogo, seja antes, no intervalo ou no final da partida; as entrevistas, quando cabíveis, deverão ocorrer fora do campo de jogo, salvo se previsto de outra forma no REC;

XI – Comunicar, através de relatório, a ocorrência de anormalidades relacionadas ao comportamento do público;

XII – Cumprir e executar integralmente todos os projetos especiais voltados para o desenvolvimento das competições e para os assuntos técnicos de interesse da FMF e suas competições, quando determinados pela DCO ou previstos no REC;

XIII – Preencher integralmente, com fidelidade e exatidão, o Relatório do Delegado do Jogo em até 24 (vinte e quatro) horas após a partida;

XIV – Zelar para que, no entorno do gramado, além das autoridades de segurança previstas em Lei, neste Regulamento e no REC, adentrem e/ou permaneçam somente as pessoas expressamente autorizadas e credenciadas.

REUNIÃO PRÉVIA DO JOGO

Já de acordo com o art. 51 do REC, uma hora e meia antes do horário agendado para o início da partida, o Delegado do Jogo, o árbitro, o responsável da Polícia Militar no estádio, o responsável pelos gandulas e pelas macas, o médico (se for o caso) e um supervisor de cada equipe farão uma breve reunião administrativa, com o seguinte protocolo:

I - Ratificar os uniformes previamente definidos;

II - Ratificar os horários de entradas para início e reinício;

III - Orientação referente aos locais de aquecimento dos atletas;

IV - Conferência da documentação;

V - Questões de segurança;

VI - Outras questões a serem definidas pontualmente.

OBS: Maqueiros e gandulas, obrigatoriamente, têm que ser maior de 18 (dezoito) anos de idade.

RELATÓRIO DO DELEGADO DO JOGO (RDJ)

Nos termos do §2º do art. 12 do RGC 2024, o Relatório do Delegado do Jogo constitui documento autônomo, necessário e hábil à apuração de eventuais infrações disciplinares, acontecimentos extracampo e verificação de atendimento a obrigações legais, independentemente da súmula e do relatório do árbitro da partida.

E, conforme art. 69 do REC, o Delegado do Jogo está obrigado a elaborar o respectivo relatório, atendendo modelo definido previamente, que deverá ser enviado à DCO e/ou lançado no sistema em até 48h (quarenta e horas) após o final da partida.

CAMPEONATO MINEIRO SICOOB 2024

Time A:		**Time B:**	
Local:		**Data:**	
Estádio:		**Hora:**	

RDJ - CAMPEONATO MINEIRO SICOOB 2024

1. Infraestrutura | Estádio

Itens	Atividades	OK
1.1	Chegada do Delegado da Partida ao estádio (-3h00min)	
1.2	Identificar o responsável ou a administração do estádio (Nome e telefone de contato)	
1.3	Quantos portões de acessos (delegações, imprensa e serviços) o estádio possui? Listar abaixo	
1.4	Identificar o responsável pela segurança privada (Nome e telefone de contato)	
1.5	Identificar o responsável pelo policiamento em serviço (Nome e grau hierárquico)	
1.6	Quantas ambulâncias, médicos e enfermeiros estavam disponíveis ? Quais os respectivos registros ?	
1.7	Quais as condições do sistema de sonorização do estádio (audível, volume, distorções, etc) ?	
1.8	Quais as condições do sistema de iluminação do gramado (distribuição da iluminação, intensidade da iluminação, somb	
1.9	Quais as condições de funcionamento do placar ?	
1.10	Qual o estado do gramado (marcações, imperfeições, irregularidades, estética, piso, buracos, tipo de grama, etc) ?	
1.11	Qual foi o cronograma de irrigação do gramado durante a partida?	
1.12	Checar a fixação das traves e existência de traves reservas	
1.13	Checar a instalação das redes e existência de redes reservas	
1.14	Checar as bandeiras de escanteio e existência de bandeiras de escanteio reservas	
1.15	Checar banco de reservas e banco do Delegado	
1.16	Checar posição de maqueiros e equipe médica	
1.17	Checar áreas de aquecimento	
1.18	Checar as bolas e entregar ao árbitro da partida tão logo chegarem ao estádio	
1.19	Checar sala de Controle de Dopagem	
1.20	Checar sala do VAR	
1.21	Verificar se a abertura dos portões foi realizada dentro do prazo previsto	
1.22	Identificar o local para a delegação visitante	

Campo para observações adicionais:

2. Infraestrutura | Vestiários das equipes		
Itens	**Atividades**	**OK**
2.1	Limpeza e higienização	
2.2	Iluminação	
2.3	Ventilação	
2.4	Chuveiros	
2.5	Geladeira e/ou freezer	
2.6	Sala separada para a comissão técnica	
2.7	Armários para atletas (com cabides)	
2.8	Área interna para aquecimento	
2.9	Internet	
Houve alguma reclamação por parte dos clubes? Campo para observações adicionais		

3. Infraestrutura | Vestiários da arbitragem		
Itens	**Atividades**	**OK**
3.1	Limpeza e higienização	
3.2	Iluminação	
3.3	Ventilação	
3.4	Chuveiros	
3.5	Geladeira e/ou freezer	
3.6	Sala ou vestiário feminino	
3.7	Lanches e hidratação	
3.8	Mesa e cadeiras	
3.9	Armários (com cabides)	
3.10	Área interna para aquecimento	
3.11	Internet	
Campo para observações adicionais:		

4. Operacional		
Itens	**Atividades**	**OK**
4.1	Acompanhar a chegada dos árbitros da partida	
4.2	Identificar o responsável pelos gandulas escalados	
4.3	Conferir se todos os gandulas são maiores (18 anos)	
4.4	Promover o encontro entre os gandulas e a arbitragem para orientações	
4.5	Garantir o cumprimento do countdown (minuto a minuto) da partida	
4.6	Garantir que ambas as equipes possam aquecer no gramado	
4.7	Fiscalizar o posicionamento da imprensa (TV detentora e rádios) e fotógrafos ao redor do gramado	
4.8	Verificar os itens do protocolo de início (bandeiras, túnel, pórtico, tótem para bola, infláveis, etc)	
4.9	Coordenar o protocolo de entrada das equipes do campo de jogo	
4.10	Impedir o acesso ao campo de jogo por pessoas não credenciadas	
Houve alguma intercorrência no protocolo de entrada? Houve algum incidente com imprensa e/ou fotógrafos? Campo para observações adicionais.		

5. Comercial		
Itens	**Atividades**	
5.1	Placas de publicidade (distância mínima 3m da lateral, 5m das traves, 3m do escanteio)	
5.2	Checar a uniformidade das placas de publicidade	
5.3	Checar a existência e posicionamento dos publimetas	
5.4	Checar a presença de publicidade não autorizada ou conflitante	
5.5	Checar a veiculação de publicidade não autorizada no telão e/ou no sistema de som	
5.6	Coordenar as ações comerciais e de marketing realizadas no campo de jogo autorizadas pela FMF	
Houve algum descumprimento? Campo para observações adicionais:		

6. Contatos	
Nome completo:	
Telefone:	
E-mail:	
Assinatura	

OPERAÇÃO DOS JOGOS

Nos termos dos art. 47 a 49 do REC:

- Todas as partidas serão realizadas com **acesso restrito em áreas e espaços de Campo e Competição (Zona 01).**

- O acesso ao campo de jogo e vestiários é limitado aos funcionários essenciais à administração do estádio no dia do jogo, atletas das equipes e respectivas comissões técnicas, além da equipe de arbitragem, delegados da partida, coordenadores, supervisores e equipe de controle de dopagem.

- O credenciamento da **Zona 01 será integralmente controlado pela DCO.**

- Somente serão aceitas, na **Zona 01, credenciais emitidas e distribuídas pela FMF.**
- Pessoas credenciadas em funções diferentes da sua real função na partida poderão ser descredenciadas pelos oficiais presentes.

- **Em caso de desrespeito às normas estabelecidas por parte do credenciado, a Equipe de Operação ou a DCO poderão retirar a credencial e exigir que a pessoa se retire da área de competições ou campo de jogo.**

- Oficiais da partida (Delegados, Arbitragem e Supervisores) têm poderes para solicitar a retirada de quaisquer credenciados durante a partida, inclusive os credenciados para a Zona 01, restando apenas ali os profissionais essenciais para o andamento da partida.

- Entende-se por comitiva oficial de cada equipe todos os veículos com acesso à Zona 01, limitados a 1 (um) ônibus, 1 (uma) van-rouparia e 1 (um) veículo executivo por equipe. O limite de pessoas por comitiva oficial, incluindo a delegação, será de 50 (cinquenta) por partida.

OPERAÇÃO DOS JOGOS CREDENCIAIS FMF 2024

Credencial do Quadro Móvel válida em 2024 para jogos da capital e interior

Credencial dos Delegados e autoridades válida em 2024 para jogos da capital e interior

OPERAÇÃO DOS JOGOS MINUTO A MINUTO

-01:45:00	Relação de jogadores são entregues aos árbitros
-01:40:00	Entrevistas dos técnicos para a emissora detentora dos direitos de transmissão
-00:75:00	Checagem de uniformes e equipamentos pela arbitragem (nos vestiários)
-00:60:00	Relações de jogadores são trocadas pelos assessores e comunicadas à imprensa
-00:55:00	Início do aquecimento dos goleiros
-00:50:00	Início do aquecimento no gramado – Equipes (nos estádios em que isso for permitido)
-00:20:00	Final do aquecimento do gramado
-00:15:00	Escalações no telão
-00:10:00	Equipes e arbitragem deixam os vestiários
-00:08:00	Equipes adentram o gramado acompanhados da arbitragem
-00:05:00	Equipes e arbitragem se alinham de frente para a Tribuna de Honra Mandante à direita / Visitante à esquerda (de quem olha da Tribuna) - Hino Nacional (02:00 min)
-00:03:00	Equipes se cumprimentam e sorteio "Cara ou Coroa" (Arbitragem e Capitães)
-00:01:00	Equipes e arbitragem posicionadas em campo (prontos para a início da partida)
-00:00:00	Pontapé inicial
00:45:00	Fim do primeiro tempo (depende de acréscimos)
01:00:00	Início do segundo tempo (depende de acréscimos)
01:45:00	Fim da partida (depende de acréscimos)

OPERAÇÃO DOS JOGOS CHEGADA DAS DELEGAÇÕES

A Equipe de Operação, sob o comando do Delegado do Jogo, será responsável por garantir o cumprimento do Countdown (minuto a minuto) da competição.

As chegadas das delegações e da equipe de arbitragem deverão respeitar o minuto a minuto (countdown) da competição.

As chegadas nunca poderão coincidir.

Se possível, devem se utilizar caminhos de acesso distintos aos vestiários para equipes e arbitragem, ficando à cargo do Delegado da Partida entrar em contato com o chefe da delegação de cada equipe a fim de organizar a chegada ao estádio.

OPERAÇÃO DOS JOGOS UNIFORMES DAS EQUIPES

- A fim de otimizar a gestão de uniformes, a DCO, juntamente com a Comissão de Arbitragem (CA), irá definir previamente os uniformes de cada equipe em cada um dos jogos da competição.

Desta forma, o uso de uniforme diferente do previamente definido, sem expressa autorização da DCO e da CA, poderá ensejar a não realização da partida, devendo ser relatado nos respectivos relatórios dos oficiais da partida, sendo passível de sanção administrativa pela FMF e/ou de apreciação pelo TJD.

- Os atletas relacionados para a partida serão identificados através da numeração 1 (um) a 23 (vinte e três).

- Se o clube pretender usar numeração fixa durante o Campeonato, deverá informar à DCO e encaminhar a relação, antes do início do Campeonato.

- Eventual numeração diferente e específica para algum atleta ou algum jogo deverá ser autorizada previamente pela DCO, nos termos do RGC.

OPERAÇÃO DOS JOGOS BOLA DA COMPETIÇÃO

As bolas utilizadas serão da marca **TOPPER**, modelo **Campo Samba PRO**.
É proibido o uso de qualquer outra bola de marca ou modelo diversos, devendo a equipe mandante disponibilizar, no mínimo, 06 (seis) bolas, podendo o árbitro não realizar a partida se este fato ocorrer.

OPERAÇÃO DOS JOGOS PROTOCOLO DE ENTRADA NO CAMPO

O protocolo de entrada no campo de jogo deverá obedecer ao "minuto a minuto" (countdown).
O descumprimento do "minuto a minuto" por quaisquer das equipes deverá ser relatado no Relatório do Delegado do Jogo (RDJ), bem como na respectiva súmula da partida.

- Ao final do aquecimento, todos os membros das delegações deverão deixar a Zona 01. Apenas estão autorizados a acessar a Zona 01, entre o final do aquecimento e 20 (vinte) minutos após o apito final:

I) os atletas relacionados para a partida;
II) os membros de cada comissão técnica escalados para ficar no banco de reservas;
III) os profissionais de comunicação que podem ir a campo (até 3);
IV) o assessor de imprensa (somente acompanhado e autorizado pelo Delegado ou Supervisor de Imprensa).

- Os clubes deverão apresentar-se em campo até 09 (nove) minutos antes da hora marcada para o início da partida e 02 (dois) minutos antes de seu reinício.

OPERAÇÃO DOS JOGOS MÚSICA TEMA E HINO NACIONAL

Em todas as partidas será obrigatória a execução da música tema do Campeonato Mineiro SICOOB 2024 no momento da entrada dos times em campo.
Após a entrada e o perfilamento dos times, é obrigatória a execução do hino nacional em todas as partidas.

OPERAÇÃO DOS JOGOS ENTRADA DE CRIANÇAS

É permitida a presença de, no máximo, 44 (quarenta e quatro) crianças com cada equipe, no protocolo de início de partida, com idade entre 3 e 12 anos, sendo que 11 (onze), de cada uma das equipes, são de livre indicação da FMF.

- **Até 44 por time**
- **Todas uniformizadas**
- **Não podem entrar de chinelo ou sandália**
- **Não podem pedir autógrafo para os atletas**
- **Não podem entrar com câmera, celular ou caderno**
- **Ao final do Hino todas devem sair do campo e não participam da foto oficial**
- **Até 2 funcionários do clube para organizar**
- **Obrigatório o uso do uniforme do clube nos jogos em casa**
- **Proibido entrar com criança de colo**
- **Mínimo de 3 anos e máximo 12 (até 1,50m)**

OPERAÇÃO DOS JOGO MASCOTES

- **Solicitação para todo o campeonato**
- **Sempre atrás do gol do MANDANTE**
- **Permitido trocar de lado no intervalo**
- **Saída de campo até 15 minutos antes do início da partida**
- **Não entram em campo após o início da partida**
- **Não podem trocar de lado com a bola rolando**
- **Não participam do Hino e nem das fotos com os capitães**
- **Proibido interagir com banco de reservas e comissão técnica**
- **Um relato negativo acarreta na expulsão da partida e no descredenciamento para toda a temporada**

OPERAÇÃO DOS JOGOS ÁREA DE AQUECIMENTO DOS ATLETAS

- A área de aquecimento durante a partida será ao lado do banco de reservas, na área designada pela arbitragem, ou atrás dos gols, sendo vedada a permanência dos atletas atrás dos assistentes de arbitragem.

- O aquecimento dos jogadores substitutos será realizado numa área delimitada por marcação no gramado. Essa área deverá ser demarcada pelo clube detentor do campo com pintura em látex, na cor branca, com comprimento de 10m (dez metros) e largura de 3m (três metros), respeitando o distanciamento mínimo de 2m (dois metros) da linha lateral, da linha de meta e das placas de publicidade.

- A área de aquecimento deverá ser exatamente igual para ambas as equipes (localização simétrica, superfície e dimensões), **com máximo de 6 (seis) jogadores por equipe ao mesmo tempo (sem bola), em aquecimento ativo e máximo de 1 (um) oficial da equipe acompanhando os jogadores, sendo obrigatória a utilização dos coletes.**

OPERAÇÃO DOS JOGOS COMUNICAÇÃO DOS CLUBES

- 4 autorizados por clube
- Solicitação pelo site de credenciamento
- Autorizados: 1 fotógrafo, 1 cinegrafista, 1 social media e 1 apoio
- Não autorizados: réporter, produtor e assessor
- Uso obrigatório do colete de identificação
- Pode acessar vestiário no intervalo
- Não participam das entrevistas dentro do campo
- Não acompanham a entrada do time no protocolo
- 1 profisional pode captar imagens do aquecimento em campo
- Proibido interagir com banco de reservas e atletas, sendo passivo de explusão

OPERAÇÃO DOS JOGOS ASSESSOR DE IMPRENSA DOS CLUBES

- Não tem função do pré-jogo
- Só acessa o campo no intervalo e no final da partida
- Encontrar o Supervisor de Imprensa para entregar a escalação 1 horas antes da partida
- Levar camisa para os atletas que serão entrevistados pela TV
- Atentar para não aparecer nas filmagens
- Não gerar conteúdo
- 1 no intervalo e 2 no final do jogo
- Não tem função dupla (exemplo: assessor e fotógrafo)
- Obrigatório o uso do uniforme do clube nos jogos em casa
- Ao final da partida, só poderá acessar o campo aos 40 minutos

OPERAÇÃO DOS JOGOS PROFISSIONAIS DE IMPRENSA

- Bonés sem logomarcas comerciais
- Bermuda cargo cor lisa (preta, cinza ou marrom)
- Profissionais de rádio no gramado deverão obrigatoriamente, usar o uniforme da emissora
- Não é permitido sandálias, chinelos ou sapatos abertos
- Credenciamento se encerra 30 minutos antes do jogo, momento em que os profissionais deverão já estar em suas posições
- Proibido uniformes, alusão a times e comemorações
- Reporteres de rádio são proibidos de usar celular para fotos e vídeos
- Proibida a transmissão ao vivo das partidas
- Deslocamento no intervalo somente após a saída dos 2 times e da arbitragem
- Entrevistas a jogadores e comissão técnica no intervalo permitida somente para TV detentora no campo e, ao final do jogo, para a imprensa credenciada na zona mista

OPERAÇÃO DOS JOGOS DISTRIBUIÇÃO DE COLETES

40 TV

30 FOTO

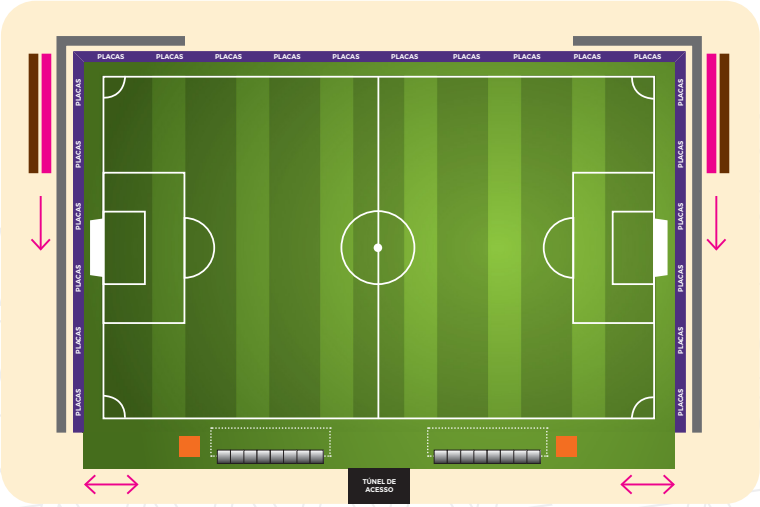
24 RÁDIO

10 APOIO

8 CLUBES

OPERAÇÃO DOS JOGOS POSICIONAMENTO DA IMPRENSA

ESTÁDIO MINEIRÃO



ARENA INDEPENDÊNCIA

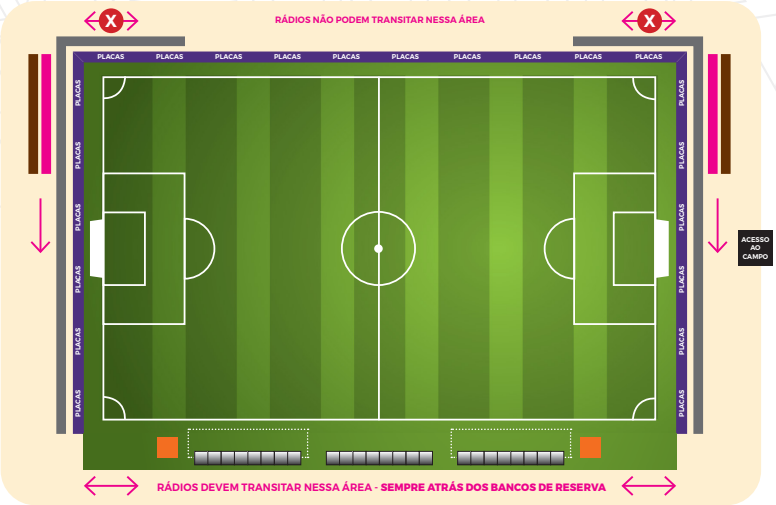


FOTO	RÁDIO	ENG.	AO VIVO	ACESSOS
SENTADOS ATRÁS DAS PLACAS				

OPERAÇÃO DOS JOGOS POSICIONAMENTO DA IMPRENSA

ARENA MRV

Nos estádios do interior, observar as características dos locais e proceder da melhor forma, tentando sempre preservar a qualidade de imagem para TV detentora e o correto andamento da partida.

OPERAÇÃO DOS JOGOS PROPRIEDADES COMERCIAIS

- A FMF detém **direito exclusivo** da exploração de:

(A) publicidade estática e/ou eletrônica localizada nas laterais, no fundo do campo, ao lado das metas ou em qualquer outra área do estádio sujeita a filmagem televisiva;

(B) lonas no gramado;

(C) tapetes próximos à área do gol;

(D) infláveis;

(E) publicidade no interior e nos tetos dos bancos de reservas;

(F) inserção de marcas nos uniformes e coletes dos árbitros, gandulas, maqueiros, colaboradores e imprensa;

(G) bandeiras de escanteio;

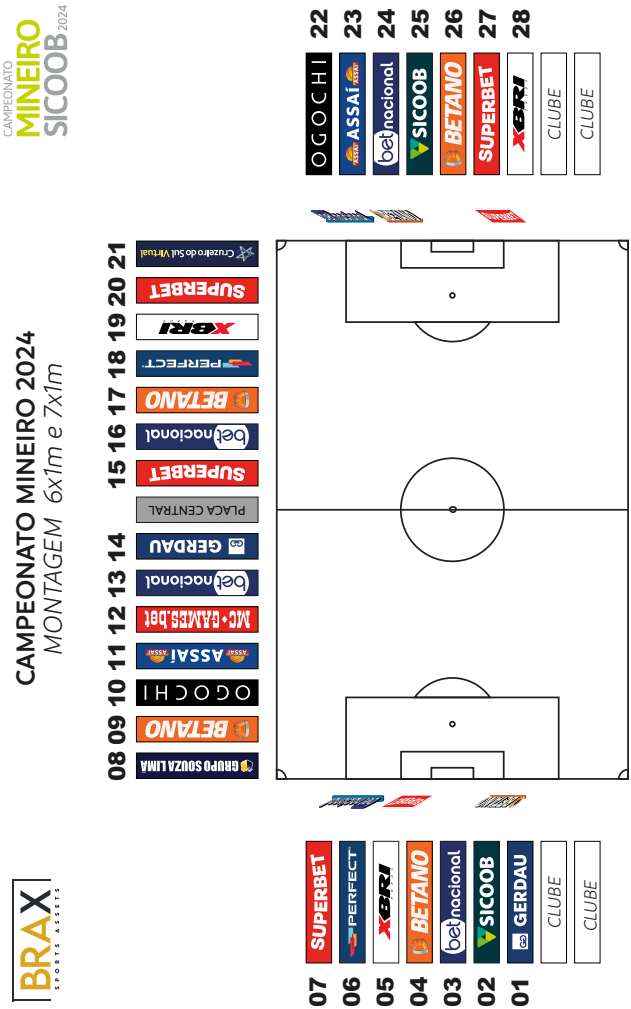
(H) inserção de marcas nos equipamentos e nos ambientes utilizados para o VAR;

(I) qualquer outro item passível de comercialização, podendo determinar a instalação ou retirada de todo e qualquer material relativo a merchandising nos estádios onde serão disputadas as partidas do Campeonato.

- Não será permitida a utilização das arquibancadas e/ou cadeiras para exposição de marcas comerciais (observar as faixas de torcida se tem algum patrocínio).

- 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.

OPERAÇÃO DOS JOGOS MAPA DE PLACAS

OBS: PLACAS DE INSTITUIÇÕES FINANCEIRAS, CONCORRENTES DO SICOOB, NOSSO PATROCINADOR MASTER, SE FOREM O PATROCINADOR MASTER DA EQUIPE MANDANTE, SÓ PODERÃO ESTÃO POSICIONADAS NAS POSIÇÕES 01 4 40 (AO LADO DO ESCANTEIO),