



LIGA MUNICIPAL DE FUTEBOL DE TAUBATÉ

A CASA DO FUTEBOL AMADOR TAUBATEANO

CIRCULAR Nº 15/2026/LMFT/PRES

Taubaté, 02 de fevereiro de 2026

Ref.: PROCESSO DE REVERSÃO DE JOGADOR PROFISSIONAL PARA A CATEGORIA AMADORA E PROCESSO DE TRANSFERÊNCIA.

Para o seu conhecimento, informamos o passo a passo para solicitar a reversão e/ou transferência de jogador profissional para a categoria amadora.

1º - O clube deverá enviar no e-mail comunicacao@ligataubate.com.br o comprovante do pagamento da pesquisa e o documento que conste o nome completo e número do CPF do jogador. Após a pesquisa a LMFT responderá o e-mail com as informações sobre o local que se encontra o jogador e os valores a serem pagos;

2º - Caso o clube queira fazer a reversão do jogador deverá enviar o comprovante de pagamento do processo de reversão. A LMFT enviará ou o clube poderá retirar na secretaria os boletos da CBF e da Federação para pagamento dos mesmos;

3º - Após a confirmação do pagamento das taxas, o clube deverá apresentar os contratos assinados pelo jogador e presidente (esses contratos serão entregues em mãos ou enviados por e-mail);

4º - Após o pagamento das taxas e inclusão dos documentos no sistema CBF e FPF, o clube precisa aguardar a publicação no BID da CBF confirmando a reversão do jogador profissional para a categoria amadora.

Informamos que esse processo deve ser feito em 03 dias corridos, dessa forma se outro clube solicitar a pesquisa, não será informado se o clube já tiver solicitado o processo do jogador e também solicitamos que se caso não for dar andamento no processo informe também.

Reforçamos que esse processo poderá ser feito via e-mail ou presencialmente.

Devair Nery de Oliveira
Presidente

JUNTOS PELO FUTEBOL TAUBATEANO

Endereço: Parque Dr. Barbosa de Oliveira, 34 - Sobre loja | Salas 02,03 e 04 | Rodoviária Velha | CEP 12020-190 | Taubaté/SP.

Inscrição Municipal: 39.335/99 | CNPJ: 60.125.101/0001-10

E-mails: comunicacao@ligataubate.com.br | presidente@ligataubate.com.br | Site: www.ligataubate.com.br